

**Государственное общеобразовательное казенное учреждение Иркутской области
«Специальная (коррекционная) школа №10 г Иркутска»**

ПРИНЯТО Педагогическим советом Протокол № 5 от 02.06.2022 г.	УТВЕРЖДЕНО Приказом № 57 от 08.06.2022 г.
	Программа вступает в силу с «1» сентября 2022 г.

Программа учебного предмета

«Игротека»

4 класс АООП, вариант 2

Иркутск 2022

Пояснительная записка

Программа учебного предмета «Игротека» (внеурочная деятельность) составлена на основе требований к личностным и предметным результатам ФГОС образования обучающихся с умственной отсталостью (интеллектуальными нарушениями), на основе требований к результатам освоения АООП образования обучающихся с умственной отсталостью (интеллектуальными нарушениями), вариант 2, а также программы формирования базовых учебных действий.

Известно, что умственно отсталые дети отстают в развитии духовных интересов, потребностей. Поэтому сама игровая деятельность, вызывающая у детей интерес и содержащая в себе необходимые компоненты развития личности, является средством духовного развития. В игре складываются отношения между детьми, вырабатываются привычки, правила поведения. Дети больше узнают друг друга, взаимодействуют между собой, познают нехитрые игровые ситуации, проявляют самостоятельность, подражают, радуются, фантазируют, т. е. в игре идет активное формирование личности, имеющее большое социальное значение.

Цель программы: формирование у младших школьников с умственной отсталостью (интеллектуальными нарушениями) мотивации сохранения и приумножения здоровья посредством игры.

Задачи: - формирование умения выполнять развернутые игровые действия с игрушками и предметами;

- формирование умения действовать по подражанию, образцу, инструкции;
- развитие внимания, памяти, усидчивости, наблюдательности;
- формирование умения ориентироваться в пространстве;
- развитие общей и мелкой моторики;
- формирование интереса к игровой деятельности;

Общая характеристика учебного предмета

Особая ценность подвижных, настольных и других игр для детей с умственной отсталостью (интеллектуальными нарушениями) заключается в возможности одновременного воздействия на моторную и психическую сферу. Быстрая смена игровых ситуаций предъявляет повышенные требования к подвижности нервных процессов, скорости реакции и нестандартности действий.

Игры вынуждают мыслить наиболее экономно, реагировать на действия партнеров, приспосабливаться к обстановке. Играющему ребенку приходится выбирать и совершать из

множества операций одну, которая, по его мнению, может принести успех. Чем разнообразнее информация поступает в мозг, тем интенсивнее включаются психические процессы.

Именно поэтому с помощью игры у ребенка с нарушениями в развитии развивают восприятие, мышление, внимание, воображение, память, моторику, речь, повышая умственную активность, а, следовательно, познавательную деятельность в целом.

Состояние у ребенка с ТМНР нестабильно. Эмоциональное напряжение, усталость могут вызвать внутренний дискомфорт, который чаще выражается в нарушении поведения, капризах, ссорах, драках. Иногда они могут вызвать обратные реакции: пассивность, нежелание вступать в контакт. Преодолевать эмоциональное напряжение можно с помощью игр.

Описание места учебного предмета в учебном плане

На изучение предмета «Игротека в 4 классе отводится 1 час в неделю. Занятия проводятся в соответствии с тематическим планированием. Программа рассчитана на 34 ч в год. Основной формой обучения является урок.

Личностные и предметные результаты освоения учебного курса.

Личностные результаты:

- умение адекватно реагировать на игровые ситуации;
- интерес к взаимодействию с другими детьми и взрослыми в игровой деятельности,
- умение сопереживать, проявлять внимание;
- повышение двигательной активности, развитие ловкости;
- развитие памяти, внимания через выполнение повторяющихся игровых действий;
- умение самостоятельно играть в свободное время.
- получение удовольствия от игры;

Предметные результаты:

- выполнять отдельные предметно-игровые действия, цепочки предметно-игровых действий;
- выполнять развернутые игровые действия с игрушками и предметами;
- выполнять действия с предметами в сочетании с бытовыми действиями;
- понимать смысл выполняемых действий;
- соотносить роли с игровыми действиями: убежать от водящего, ловить игроков;
- действовать по подражанию, образцу, инструкции;
- узнавать предметы по названию, внешнему виду, на ощупь;
- ориентироваться в пространстве во время игровой деятельности;
- развивать фиксацию взгляда, активизировать прослеживающую функцию;
- находить одинаковые картинки;
- определять месторасположение источника звука;
- соблюдать правила игры;
- придерживаться выбранной роли до конца игры.

Содержание программы учебного предмета

Программный материал содержит следующие виды игр: настольные игры, подвижные, сенсорные, игры ситуации, сюжетно-ролевые. По содержанию все игры лаконичны, выразительны и несложны. Они вызывают активную работу мысли, способствуют расширению кругозора, уточнению представлений об окружающем мире, совершенствованию всех психических процессов, стимулируют переход детского организма к более высокой ступени развития.

В играх много познавательного материала, содействующего расширению сенсорной сферы детей, развитию их мышления и самостоятельности действий. Активная двигательная деятельность игрового характера и вызываемые ею положительные эмоции усиливают все физиологические процессы в организме, улучшают работу всех органов и систем.

Возникающие в игре неожиданные ситуации приучают детей целесообразно использовать приобретенные двигательные навыки. Увлеченные сюжетом игры, дети могут выполнять с интересом и притом много раз одни и те же движения, не замечая усталости. В подвижных играх ребенку приходится самому решать, как действовать, чтобы достигнуть цели.

Содержание программы «Игротека» направлено на формирование, сохранение и укрепление здоровья детей, приобщение их к здоровому образу жизни средствами физической культуры и спорта, обеспечение знаниями в области культуры здоровья, воспитание потребности к систематическим занятиям физической культурой и спортом, на развитие психических процессов (мышления, памяти, внимания, восприятия, речи, эмоционально – волевой сферы личности).

Настольные игры: «Парные картинки», «найди свою игрушку в мешочке», Найди цвет».

Подвижные игры: Игра Карусель», Кто быстрее переползёт через обруч к флажку?», Волшебная шляпа», Большой мяч, «Кто выше?», Мыши водят хоровод, «Солнышко и дождик».

Сенсорные игры: «Пирог для жужи», Соберем бусы, Украсим коврик, Дорожки, На что похоже, Машина для гномика.

Игры ситуации: Жили-были Гномики, перекресток, помоги гномикам найти свой домик, Что изменилось? Магазин.

Сюжетно-ролевые игры: Парикмахерская, поездка на автобусе.

Игра «Парные картинки» представляет собой набор карточек — по две карточки на одно изображение. Смысл игры — найти две парные карточки и собрать их как можно больше.

Игра «Найди свою игрушку в мешочке».

Для проведения игры необходимо приготовить игрушки резко различной формы, величины, фактуры по количеству детей, непрозрачный мешочек – «волшебный мешочек» с завязкой, в который складываются предметы-игрушки.

Ход игры:

Вариант 1. Взрослый демонстрирует детям мешок, предлагая детям узнать, что там лежит. Дети вынимают предметы из мешка, называя их. Затем взрослый складывает предметы в мешок. Ребенок опускает руку в мешок, на ощупь находит предмет, который назвал учитель.

Вариант 2. Ребенок выбирает игрушку, ощупывает её, затем называет (показывает на картинке) предмет, который он держит в руке.

Игра «Найди цвет» Играющие по очереди дают друг другу задание – найти предмет какого-то цвета: найди что-то красное, найди что-то желтое и так далее. Такими находками могут быть зеленая трава, синее небо, красный светофор, желтые листья, фиолетовый плащ.

Игра «Кошки-мышки»

Ход игры. Выбирается двое водящих - кошка и мышка. Остальные игроки становятся в круг, взявшись за руки, тем самым образуя между собой ворота. Кошка стоит за кругом, мышка - в круге. Задача кошки - войти в круг и поймать мышку. При этом кошке разрешается прорывать цепь игроков, подлезать под сцепленные руки. Игроки стараются не пропустить кошку внутрь круга. Смена водящих происходит, когда кошка поймает мышку.

Игра «Лото», игра «Мяч в кругу».

Игра «Лото»

Для проведения игры необходимо приготовить карты лото с изображением знакомых детям предметов, маленькие картинки с изображением тех же предметов.

Ход игры. Педагог раздает детям карточки лото, а сам поднимает одну из маленьких картинок и спрашивает: «У кого такая картинка?» Ребенок, у которого есть такая картинка, поднимает вверх руку или говорит «У меня». Поле того как выбор сделан, ребенок получает картинку и накладывает ее на такую же картинку в своей карточке.

Игра с мячом «Мяч в кругу».

Для проведения игры необходимо подготовить большой гимнастический мяч (фитбол).

Ход игры. Дети стоят в кругу. Педагог объясняет детям, что мяч – это Колобок, который будет катиться на слова:

Колобок, Колобок,

У тебя румяный бок.

Ты по полу покатись

И Катюше (ребятам) улыбнись!

Затем педагог предлагает одному из участников игры передать мяч-Колобок другому игроку. Например, по просьбе педагога («Катенька, покати мячик Диме») девочка прокатывает мяч двумя руками названному участнику. Тот, получив мяч, прокатывает его другому ребенку, которого назвали по имени. Каждая передача мяча одним игроком другому сопровождается стихотворением.

Игра «Волшебная шляпа».

Ход игры. Участники сидят в кругу, на расстоянии вытянутой руки. Под музыку дети передают друг другу шляпу. Когда музыка перестает звучать, шляпа остается в руках одного из игроков. Ребенок, у которого остается в руках шляпа, должен выполнить задание. Например, станцевать, рассказать стихотворение, изобразить животное и др.

Игра «Карусель» *Ход игры.* Воспитатель предлагает детям покататься на карусели. Держит в руках обруч (находясь в середине обруча) с привязанными к нему разноцветными ленточками.

Дети берутся за ленточки, воспитатель двигается с обручем. Дети идут, а затем бегут по кругу.

Воспитатель говорит:

Еле-еле, еле-еле завертелись карусели,

А потом, а потом всё бегом, бегом, бегом!

Тише, тише, не бегите, карусель остановите,

Раз и два, раз и два, вот и кончилась игра!

Игра «Кто быстрее переползёт через обруч к флажку?» Правила игры: прыгать на двух ногах с продвижением вперёд, подлезать под дугу удобным способом, бегать наперегонки. Развивать умение соревноваться, передавать эстафету.

Игра «Волшебная шляпа» Под музыку дети передают друг другу шляпу, затем выполняют действия по показу учителя.

Игра «Большой мяч» Дети встают в круг лицом к центру, руки за спиной. В центре круга водящий с закрытыми глазами. Ведущий даёт мяч любому из играющих. Дети начинают незаметно передавать мяч по кругу за спинами. Водящий, открыв глаза, пытается определить, у кого мяч, обращаясь к игроку: «Оля, покажи руки!». Ребенок, к которому обратился водящий, показывает руки и опять прячет их за спину. Мяч нельзя долго держать в руках. Нельзя водящему обращаться к детям по порядку.

Если водящий определил, у кого мяч, тот игрок становится водящим.

Игра «Кто выше?» Дети по считалке выбирают водящего. Водящий стоит на земле, а остальные разбегаются и встают на любую возвышенность (например: любое игровое оборудование - скамейка, лесенка, качели и т.д.) т.е. чтобы ноги не касались земли. Игроки, бегая, меняют место положения, а водящий должен их поймать пока они находятся на земле. Если играющий оказался на возвышенности, водящий не ловит его. Игроки находятся на возвышенности не более 10 секунд или отсчет до 10. Водящий не толкает игрока, а задевает «ляпает».

Игра с обручем: «Кто первый?». По сигналу руководителя первые номера добегают до лежащих на земле обручей и, не выпуская палочек, поднимают обручи, пролезают сквозь них, кладут их на место (оно должно быть обозначено) и бегут дальше до флажков. Обогнув флажки, они возвращаются, вновь пролезают сквозь обруч и вручают эстафетные палочки вторым номерам, а сами становятся в конец своей колонны. Вторые номера проделывают то же самое и передают эстафетные палочки третьим и т. д. Выигрывает та команда, которая раньше закончит игру.

Игра «Чьи следы»? выигрывает тот, кто правильно соединит животных со следами.

Игра «На что похожи облака»

Цель: развитие фантазии, умения воспринимать объекты.

Для игры нужно подготовить карточки с изображением облаков разной формы. Эти карточки раздаются детям. Им нужно рассмотреть изображения и сказать, на что похоже облако.

Игра «Помоги гномикам найти свой домик». Прикрепить разноцветные кружки большого размера над квадратами того же цвета.

Игра «Поездка на автобусе».

Для проведения игры необходимо приготовить модель автобуса с местами для пассажиров, местом для водителя с рулем, цветные карточки - проездные билеты.

Ход игры. Взрослый предлагает детям поиграть в игру «Автобус».

Сначала педагог предлагает детям рассмотреть игрушечный автобус, обращая внимание на его детали. Затем дети подходят к модели автобуса, рассматривают его. Взрослый обращает внимание детей, что в автобусе есть место для водителя (кабина, руль, кресло и т.д.), места для пассажиров, место кондуктора. Далее педагог рассказывает детям правила поведения в автобусе (необходимо купить билет у кондуктора, предъявить билет контролеру, занять место в автобусе, выйти на нужной остановке).

1 вариант. Взрослый – водитель, дети - пассажиры.

2 вариант. Ребенок водитель, остальные дети пассажиры.

Педагог знакомит детей с особенностями выбранной роли, учит детей последовательно выполнять действия, связанные с ней.

Для усложнения игры можно ввести роли кондуктора и контролера, создавать различные ситуации (например, едем в магазин, в зоопарк и др.). При этом детям нужно будет учиться выходить из автобуса на нужной остановке, приобретать и предъявлять билет.

Пальчиковые игры: «Моя семья. Игра заключается в произношении потешки

Этот пальчик дедушка

Этот пальчик бабушка

Этот пальчик папочка

Этот пальчик мамочка

Этот пальчик Я вот и вся моя семья.

Игра Что изменилось? Игроки делятся на 2 команды. Одна команда загадывает, другая отгадывает. Затем команды меняются местами.

Игра «Магазин овощей и фруктов». Соотнести карточки к овощам или фруктам.

Игра «Угадай по описанию». Педагог описывает предмет, находящийся в комнате, обращая внимание на его отличительные свойства и признаки. Дети угадывают. Затем дети все по очереди загадывают свой предмет.

Игра «На что похоже?» На ковровографе веревочками по очереди выкладываются фигуры-следы на что они похожи.

Игра «Машина для гномика» Сделать аппликацию машины с помощью «Разноцветных веревочек».

Игра «Лужок с цветами» Выложить из веревочек и кружков цветы, бабочек.

Игра «Прячем ручки».Насыпать любую крупу в миску, опустить в нее руки и пошевелить пальцами, ощутить ее структуру.

Тематическое планирование

Разделы программы	Тема урока	Основные виды учебной деятельности обучающихся
Настольные игры (игры на развитие внимания).	1. Настольная игра: «Парные картинки».	Найти парные картинки с помощью учителя.
	2.Игра «Найди свою игрушку в мешочке».	Выбирать игрушку, ощупывать её, затем называть.
	3. «Найди цвет».	Развивать у детей зрительное восприятие, распределение внимания, смекалку и быстроту реакции с помощью учителя.
Подвижные игры	4. «Карусель»	Развивать у детей равновесие в движении, навык бега, повышение эмоционального тонуса по показу учителя.
	5. «Кто быстрее переползёт через обруч к флажку?»	Учить детей действовать по сигналу, прыгать на двух ногах с продвижением вперёд, подлезать под дугу удобным способом, бегать наперегонки. Развивать умение соревноваться, передавать эстафету.
	6.«Волшебная шляпа»	Под музыку дети передают друг другу шляпу, затем выполняют действия по показу учителя.
	7. «Большой мяч»	Выполнять упражнения по показу учителя. Учить снимать эмоционального напряжения с помощью игры. Развивать коммуникативные навыки и эмоциональную сферу ребенка.
	8. «Кто выше?»	Обучение подскокам, укрепление опорно-двигательного аппарата.

	9.« Игра с обручем: «Кто первый?»».	Развивать двигательную активность с помощью педагога.
	10.«Солнышко и дождик»	Учить детей находить свое место в игре, ориентироваться в пространстве, развивать умение выполнять действия по сигналу учителя.
Игровые ситуации.	11. «Чьи следы?».	Развитие гибкости кистей и пальцев рук. Игровое поле (Коврограф)
	12. Игра «На что похожи облака»	Развитие фантазии, умения воспринимать объекты.
	13.«Помоги гномикам найти свой домик».	Прикрепить разноцветные кружки большого размера над квадратами того же цвета.
Игровые ситуации.	14.Пальчиковые игры: «Моя семья».	Развитие мелкой моторики.
	15.Что изменилось?	Игроки делятся на 2 команды. Одна команда загадывает, другая отгадывает. Затем команды меняются местами.
	16.«Магазин овощей и фруктов»	Закрепление правил поведения в общественном месте. Умение находить предметы по цвету и форме.
	17. «Угадай по описанию».	Словесная игра по описанию.
	18.« Игры на развитие памяти. «Повтори за мной».	Целенаправленно выполнять действия по инструкции педагога. Игры на развитие памяти.
	19. «Летает, не летает».	Игра на развитие внимания.

	20. «Бусы»	Приклеивать на веревочку ягоды-кружки .
	21.«Клумба»	Посади цветы так же. По образцу. Умение работать в паре, втроем.
	22.«Карта сокровищ»	Двигать пальцем по стрелочкам, сделанным из веревочек.
	23: «Кто быстрее построит дом?».	Игра с кубиками по словесной инструкции педагога.
	24.«Большие и маленькие».	Умение соотносить предметы по величине.
Сюжетно-ролевые игры	25.«Поездка на автобусе».	Расширять представления о профессиях водителя.
	26. Сюжетно-ролевая игра: «Парикмахерская».	Ребенок примеряет интересную роль, использует образы памяти и фантазию для действия в придуманной ситуации.
Сенсорные игры.	27.«Пирог для жужи».	Умение выделять признак-цвет.
	28.«Соберем бусы».	Выбрать кружки красного и зеленого цветов, и разложить их в соответствии с заданной закономерностью.
	29.«Украшим коврик»	Выполнить задания по образцу на миниларчиках.
	30.«Дорожки»	Положить дорожки в соответствии с цветом от гномика к домику..
	31.«На что похоже?»	На коврографе веревочками по очереди выкладываются фигуры-следы. На что они похожи
	32.«Машина для гномика»	Сделать аппликацию машины с помощью «Разноцветных веревочек».
	33.«Лужок с цветами»	Выложить из веревочек и кружков цветы, бабочек.

	34.»Прячем ручки».	Занятия с разными видами круп: гречка, фасоль, горох, пшено и тд.
Итого 34		

Материально-техническое обеспечение образовательной деятельности по предмету.

Технические средства:

- Ноутбук.

Учебно-практическое оборудование:

- классная доска
- Коврограф Ларчик
- Игрушки (машинки, мячи, матрешки, пирамидки, резинки);
- Мозаика, паззлы (из 2- 4-х частей), конструкторы, пластмассовые болтики и гайки;
- Банки с крышками различных размеров, коробки с прорезями
- Разноцветные пластмассовые ванночки, тазы, подносы разных размеров (большие, средние, маленькие);
- Бумага разной фактуры и плотности;
- Наборы кубиков (пластмассовых, деревянных) разного цвета и размера;
- Песочные наборы, лейки;
- Шарики (пластмассовые, резиновые, деревянные) разного размера и цвета;
- Мячи разного цвета и размера (большие и маленькие, легкие и тяжелые);
- Крупный строительный материал, состоящий из мягких модулей;
- Конструктор по типу lego-duplo;
- Настольный конструктор – строительные наборы, состоящие из кубиков, брусков;
- Деревянные и пластмассовые палочки;
- Тематические раздаточные карточки;
- Шнуровки; разноцветные верёвочки;
- Иллюстративный материал - настольно-печатные игры.

Литература:

1. Баряева Л.Б., Зарин А. Обучение сюжетно-ролевой игре детей с проблемами интеллектуального развития: Учебно-методическое пособие.-СПБ.: Изд-во РГПУ им. А.И. Герцена; Изд-во «Союз», 2001. (Серия «Коррекционная педагогика»).-416 с.
2. Баряева Л.Б., Зарин А.П. Опыт организации коррекционной помощи детям с интеллектуальным недоразвитием /Инновации в Российском образовании: Дошкольное образование.- М.: Изд. МГУП, 1999.-С.46-50.
3. Вопросы воспитания и обучения аномальных детей дошкольного возраста. /Отв. Ред.Л.П. Носкова.-М., 1980
4. Выготский Л.С. Игра и ее роль в психическом развитии ребенка// Вопросы психологии. – 1966.-№ 6- С. 62-76.
5. Гаврилушкина О.П., Соколова Н.Д. Воспитание и обучение умственно отсталых дошкольников.- М.: Просвещение, 1980.

6. Соколова Н.Д. Игровая деятельность умственно отсталых дошкольников //Дошкольное воспитание аномальных детей: Книга для учителя и воспитателя / Под ред. Л.П. Носковой.- М.: Просвещение, 1993.- С. 135-147.
7. Эльконин Д.Б. Психология игры. - М.: Педагогика, 1978.
8. Федосеева О. А. Особенности игровой деятельности детей с интеллектуальной недостаточностью [Текст] / О. А. Федосеева // Молодой ученый. — 2012. — №11. — С. 489-491.
9. Зарин А. Комплексное психолого-педагогическое обследование ребенка с проблемами в развитии: Учебно-методическое пособие. – СПб.: ЦДК проф. Л.Б. Баряевой, 2015.-320 с.