



# **РЕКОМЕНДАЦИИ ПО ФОРМИРОВАНИЮ ИГРОВОЙ СРЕДЫ**

Учитель-дефектолог ГБДОУ №10

Задорожная Яна Владимировна



Любая коррекционная работа с ребенком начинается с установления эмоционального контакта, выяснения его интересов, уровня мотивация, самооценки, толерантности к психическим нагрузкам, времени, в течение которого ребенок может активно участвовать в занятии и взаимодействовать со взрослым. Самым эффективным методом эмоционального вовлечения ребенка в процесс коррекционно-развивающего обучения, в частности, выполнения двигательного комплекса, является игра. Необходимая мотивирующая ситуация создается в том случае, если ребенку интересно, а задания доступны для него, если неудачи не следуют одна за другой, но и успех не гарантирован еще до начала всяких усилий, очень важно не только научить ребенка выполнять те или иные упражнения, но и возбудить в нем желание научиться всему тому, чему бы вы хотели его научить, подкрепляя и замечая не только правильное и успешное выполнение заданий, но то усилие и старание, которое ребенок приложил при его выполнении, не зависимо от результата! Эмоциональная вовлеченность обеспечивает естественное повышение работоспособности, повышение эффективности работы мозга, которое не идет в ущерб здоровью.

Игра «спасает» ребенка от рутинной отработки моторных навыков, т.е. переводит эту отработку на произвольный уровень, тем самым снижает напряжение и страх не понять объясняемое, почувствовать скуку, и это способствует увеличению общей активности ребенка, мобилизации его потенциальных возможностей.

Быстро истощаемый ребенок может выдержать гораздо большее время при выполнении заданий на эмоциональном подъеме и интересе, у него появляется дополнительная энергия. Использование игровых приемов дает ощущение легкости усвоения движений, в конечном счете, формируя единство аффекта и интеллекта.

Ребенок живет в игре и поэтому следуя своей роли приобретает способность терпеть, преодолевать усталость, неловкость, побуждая себя стараться выполнить упражнение правильно, не сбиваясь с заданной программы, достигая поставленных игровых целей. Пока ребенок живет в игровой ситуации взрослому легче решить задачи коррекции!



Итак, взрослому важно организовать необходимое для игры пространство, обеспечить ребенка соответствующими игрушками, которых не должно быть слишком много.

Рекомендации по выбору репертуара игровых сюжетов в разные возрастные периоды.

В развитии игровой деятельности дошкольников выделяют несколько взаимосвязанных перекрывающихся друг друга этапов.

### **Дети раннего возраста от 2-х до 3-х лет:**

Характеристика игровой эпохи:

Развивается представление о трех пространственных измерениях: вертикальное/горизонтальное строительство, постепенно появляется трехмерное строительство: гараж, домик, мост и т.п. Интерес в сенсорных играх смещается с «процесса» на «результат». Проявляет большой интерес к пазлам-вкладышам. Начинает включать в игру неодушевленные предметы и поселять их в выдуманном мире. Появляется «целостный символический мир» (причинно-следственные связи). Использует инструменты: ножницы, кисточка, молоток, веник, щетка. Появляется форма (круги) в собственном рисунке и называние, кто это или что это.

Преобладает сюжетно-отобразительная игра. Действия ребенка, оставаясь предметно опосредствованными, имитируют в условной форме использование предметов по назначению. В этот период зарождаются предпосылки развития сюжетно ролевой игры.

Сюжеты для игровых ситуаций на занятии: Кормим и укладываем игрушки спать, перевозим грузы, подарки, ходим в магазин, сажаем огород, цветы, собираем урожай, грибы, ягоды, готовим обед, строим дом, собираем пирамидки, матрешки, разыгрываем сказки, удобнее сказки, где много персонажей («Колобок», «Теремок», «Репка», «Сказка про глупого мышонка», «Кошкин дом»), спасаем животных, рыбок, птиц, создаем зоопарк, строим дорогу, перевозим машинки в построенный гараж, на гоночную трассу, выкапываем сокровища из тазиков с разными наполнителями, ходим к Айболиту, превращаемся в разных зверей, насекомых и т.д. Придумываем различные дорожки препятствий с подлезаниями, перешагиваниями, упражнения на равновесие, броски и т.д. маленьким детям очень нравится, когда каждое упражнение сопровождается коротенькой песенкой, потешкой, стишком, малыши очень быстро запоминают слова и сами упражнения, при первых словах потешки начинают петь вместе со взрослым, дети очень любят повторения, любят ощущать свою компетентность, периодически взрослый может менять темп песенки, предложив ребенку ускориться или замедлиться, побуждая прислушиваться и двигаться в соответствии.

Для лодочки:

Ветер по морю гуляет,  
И кораблик подгоняет,  
Он бежит себе в волнах,  
На раздутых парусах.

\*\*\*

Плывет-плывет кораблик,  
Кораблик золотой,  
Везет-везет подарки,  
Подарки нам с тобой.

\*\*\*

В лодке мы с тобой плывем, нас волна качает,  
Дует слабый ветерок, лодку подгоняет,  
А куда мы приплывем – только речка знает.  
Дует-дует ветерок, лодку подгоняет.

Для паучка:

Паучок шел по стене,  
Вез подарки на спине:  
Всем девчонкам по юбчонкам,  
Всем мальчишкам по штанишкам!

\*\*\*

В качестве перемены можно покачать ребенка в гнезде Совы, гамаке, покрутить в большом тазу.

Карусели-карусели,  
Мы с тобой на лодку сели  
И поехали, и поехали.  
Карусели, карусели,  
Мы с тобой на лошадь сели  
И поехали, и поехали.  
(варианты: в машину, на поезд, в самолет, и т.д.)

\*\*\*

Вот поезд наш едет, Колеса стучат,  
А в поезде этом Ребята сидят:  
«ту-ту-ту, ту-ту-ту». Пыхтит паровоз.  
Далеко, далеко Ребят он завез.

У ребенка появляется адаптация к различным вестибулярным ощущениям – он осваивает перемещение тела в разных направлениях, ритмическая основа за счет повторов помогает адаптации. Появляется возможность сосредоточить внимание на этих ощущениях и, по мере привыкания, распределять внимание между вестибулярными и зрительными или слуховыми ощущениями.

Для отдыха и расслабления:

Чтобы малыш лучше и дольше мог оставаться в положении лежа при выполнении взрослым массажа, растяжек, разминок можно использовать различные колыбельные песенки или игры, например:

Игра «Медведь идет»: глубоко и равномерно всей ладонью надавливаем на разные части тела ребенка, сопровождаем словами «Медведь идет по спинке, медведь идет по ножке...». Меры предосторожности: начинаем с комфортных зон; интенсивность давления должна находиться в зоне комфорта ребенка.

Как за нашим за двором,

Стоит чашка с творогом.

Прилетели две тетери,

Поклевали — улетели,

Поклевали — улетели,

На лугу зеленом сели.

*гладим спинку или животик*

*пощипываем или похлопываем*

*пробегаем пальчиками*

*мягко нажать ладонью*

Внимание ребенка направлено на разнообразные телесные ощущения и распределяется по всему телу.

Песенка:

Котя, котя, коток, котя серенький лобок!  
Приди котя ночевать, нашу деточку качать,  
Дам тебе пирога и мисочку молока,  
Дам тебе лепешки, маслица немножко,  
Дам тебе колбаски, чтоб блестели глазки!  
Дам тебе сметанки из огромной банки,  
Полежишь на печи, только ласковой урчи!

Пальчиковые игры и двуручные ритмические упражнения: Вплетаем в сюжет игры, например, если вы сажали огород, то для зайчика нужно заготовить на зиму капусту.

Игра «Капуста».

Игру можно проводить индивидуально или в группе детей.

Мы капусту рубим, рубим!

Двигаем прямыми ладонями перед собой вверх-вниз (если левая рука вверху, правая внизу) или ударяем внешним ребром ладони правой руки о внутреннее ребро ладони левой руки.

Мы капусту солим, солим!

Собираем пальцы обеих  
рук в щепоть, шевелим  
пальцами, будто солим.

Мы капусту трем, трем!  
Мы капусту жмем, жмем!

Трем кулаками друг  
о друга.  
То распрямляем пальцы,  
то сжимаем их в кулаки

Варианты: Таким же образом можно готовить «тесто для пирожков», готовить «салат» (режем, трем, солим, поливаем маслом).

Игра «Пальчики»:

Взрослый загибает по очереди пальчики у ребенка и говорит про каждый пальчик, помогая его выделить.

На последней фразе поднимаем ручку и распрямляем все пальчики.

Этот пальчик хочет спать.

Этот пальчик лег в кровать.

Этот пальчик чуть вздремнул.

Этот сразу же уснул.

Этот крепко-крепко спит и тихонечко сопит.

Солнце красное взойдет,

Утро ясное придет,

Будут птички щебетать,

Будут пальчики вставать!

Сочиняйте сами песенки и потешки, импровизируйте!

Для этого возраста используются простые сюжеты для игр, которые побуждают ребенка перемещаться по ковру, выполняя упражнения двигательного комплекса.

В процессе игр с малышами взрослый вводит элементы партнерской игры – это, прежде всего, эмоциональная поддержка и согласованный диалог. Согласованный диалог — это возможность подстройки друг под друга: чувствовать потребности, интересы, переживания партнера, найти общий комфортный темп и ритм взаимодействия, дожидаться ответа на предъявленное действие или слово, т.е. давать пространство друг другу, учитывая при этом особенности другого.

Запускает согласованный диалог во взаимодействии с детьми этого возраста только взрослый, ориентируясь на ценности ребенка, тем самым давая ребенку положительный и радостный опыт встречи в общем диалоговом пространстве.

### **Дети от 3х до 5-ти лет:**

Характеристика игровой эпохи: появляется сюжетно-ролевая игра, символическая игра, направленная на изображение людей и их отношений. Ребенок этого возраста уже способен удерживать роль в игре, планировать игру (но план пока неустойчив и меняется в зависимости от попавшейся на глаза игрушки или предмета). Любит наряжаться в соответствии с ролью. Появляется совместная игра с другими детьми, но при этом пока отсутствует подлинное сотрудничество: обмениваются и делятся игрушками, действуют по очереди. Иногда проявляет больший интерес к взаимодействию, чем к самой игре. Появляется регуляция поведения на основе правила (появление внутренних правил). Интересуется игрушками для символической игры: куклы, домики, мебель, наборы для игр в больницу, фермы с животными, птицами. Проявляет большой интерес к рисованию, вырезает из бумаги, раскрашивает, играет в конструкторы с мелкими деталями, лепит. Больше ориентируется на результат, чем на процесс. Может действовать по плану, хотя этот план может часто меняться в рамках одной игры. Активно осваивает пространство и свои возможности. Появляются смысловые страхи (Баба-Яга, серый волк, инопланетяне и т.д.). Совместный со взрослым рисунок (как развитие сюжетной игры). Творчество. Бурное развитие продуктивной деятельности: рисует, лепит, вырезает, клеит. Режет ножом, помогает маме на кухне: салаты, пироги и т.п. Конструирование по образцу, по замыслу.

Варианты сюжетов для игр:

Зарождается самосознание (от 3-х до 5-ти лет). Сюжетная игра носит развернутый характер.

Цели:

1. Проигрывание какой-нибудь истории от начала до конца, удержание внимания в ее контексте;
2. Внесение в игру эмоционального напряжения, динамики
3. «Нарушение» сложившихся игровых стереотипов; работа со страхами;
4. Появление роли «спасателя».

События в игре принимают неожиданный оборот – в привычную последовательность встраивается приключение.

Тематика для игр такая же, как и на предыдущем этапе, но с более сложным наполнением: космос, инопланетяне, полет на другую планету, пиратские приключения, динозавры и т.д. Используются игрушки-коммуникаторы, игрушки-противники, игрушки-помощники. Ребенок преодолевает различные препятствия, обходит ловушки, соревнуется с персонажами, отправляется в разведку, в опасные путешествия, разыгрываются сюжеты сказок, мультфильмов, их можно дополнять, менять под цели занятия. Если ребенок принес свою игрушку, то он может вместе со взрослым придумать историю с этой игрушкой, приключение, сюжет которого развивается на занятии.

«Едем в гости на машине», «Мишка идет на день рождения», «идем в магазин», предлагаются сказки про животных, с простым и понятным сюжетом, знакомые детям, с четкой пространственной ориентацией, с повторами: «Теремок», «Репка», «Кошкин дом». Затем сказки, где вводится первое правило – «Кот, Лиса и Петух». Сказки про свое и чужое пространство, про границы – «Заюшкина избушка».

Сначала взрослый может рассказать ребенку сказку, или они вместе вспоминают сюжет, или смотрят мультфильм/диафильм. Можно дать домашнее задание родителям читать определенные сказки, а на занятиях их разыгрывать.

Взрослый предлагает соответствующие игрушки для разыгрывания сказки, например, «Теремка». Договаривается с ребенком, каких зверей тот будет приводить в «Теремок». Сначала сказка воспроизводится близко к сюжету.

По мере освоения сюжета и нарастания активности ребенка взрослый предлагает разные вариации:

Каждый персонаж чем-то в Теремке занимается (метет пол, лечит зверей...) – придумываем вместе, взрослый может спросить: «А Лягушка что будет делать?». Если ребенку сложно придумать, предлагает варианты ответов:

«Готовить еду, или пол подметать, или за водой ходить?», тогда пусть ее отнесет за водой «крабик»! Каждому персонажу помогает ребенок, превращенный то в паучка, то в кошечку, приводит или переносит его к Теремку.

Ребенку предлагаются разные сюжеты, тема обозначается в начале: «Давай, у мишки будет день рождения? Что нам понадобится?» Если ребенок сам разворачивает сюжет, то взрослый пробует подключиться к игре ребенка, если нет, то инициатор взрослый.

Например, игра «Железная дорога». Сначала переносим рельсы, соединяем рельсы, вагончики, запускаем поезд по дороге.

В этой игре ориентация на результат (построить железную дорогу), но может снова перейти в процесс: ребенок погружается в катание по кругу поезда с вагонами. Тогда взрослый вносит элементы сюжета и помогает вернуться к самому объекту игры: поломалась ж/д или пассажир хочет сесть в поезд, или поезд теперь проезжает под мостом. Можно отправиться за инструментами, пассажирами, деревьями, домиками, пусть около дороги будет лес, город.

Игра «Строим дом»: привезти кубики, разгрузить машину, построить дом, поселить жильцов.

Игра «Отмечаем день рождения»: гости приходят с подарками, угощаем гостей.

Взрослый может помочь ребенку сориентироваться в игровой ситуации, вносит в нее порядок, определенность и последовательность.

«Вот пришли гости к Мишке на день рождения, Зайчик и Ежик и т.д. Мишка принес тарелочки: это для Зайчика, это для Ежика, это для Мишки. А потом пошел за угощением: это печенье для Зайчика... и т.д. все «паучки», «крабики» и «кошечки» помогают носить гостей и угощение. А теперь давай всем нальем компот: это в Мишину кружку» и т.д.

Особые условия у детей с особенностями эмоциональной сферы встречаются трудности с разворачиванием сюжетов: часто воспроизводится один и тот же сюжет, ребенок следит, чтобы все повторялось из раза в раз одинаково. Это может быть сюжет из любимого мультфильма, фрагмент, который чем-то понравился. Или это может быть ситуация из жизни ребенка, аффективно окрашенная, вызвавшая сильные эмоции, с которыми в реальной жизни было сложно справиться ребенку. Взрослый, наблюдая за игрой ребенка, сначала дает комментарий действиям ребенка, описывает действия и чувства ребенка.

Затем пробует подключиться к игре ребенка: сначала играет рядом в аналогичную игру, затем спрашивает у ребенка о возможности войти в его игру. Например, ребенок воспроизводит, в который раз, сюжет «Теремка» с разными персонажами. Все звери стучатся в дверь по очереди, заходят в дом и ложатся. Пока не закончатся все герои. Затем все может повториться сначала.

Взрослый берет из своего набора еще одного персонажа и в конце тоже подводит его к теремку и спрашивает разрешения войти или предлагает ребенку самому ввести еще одного героя. После того как ребенок принимает новую фигурку, взрослый может начать вводить новые игровые действия: например, все чистят зубы, или всех в домике надо укрыть. Постепенно ребенок может начать перенимать предложенные действия и добавлять свои. Он учится планировать и разворачивать программу действий (последовательность действий, подчиненных одному замыслу); появляется представление о ряде, взаимно однозначном соответствии; ребенок начинает лучше ориентироваться в соответствующей жизненной ситуации (режимные моменты, гости, поездки, дни рождения) В случае стереотипного

воспроизведения одного и того же сюжета взрослый сначала создает доверительные отношения в игре – поддерживает стереотип, затем начинает его «размывать» – вносит небольшие изменения в сюжет. Важно подобрать такое изменение, которое ребенок сможет принять. Игра перестает быть стереотипной, у ребенка появляются разные варианты разворачивания сюжета. Поведение становится более гибким. Стереотип уже перестает быть опорой.

### **Дети с 5-ти до 7-ми лет:**

Репертуар игр расширяется. Содержание и тематика игровых сюжетов усложняются, но главное помнить, что каждое игровое действие, должно быть построено так, чтобы не обкрадывать процесс формирования моторных навыков, а помогать ему.

Характеристика игровой эпохи. Сюжетно-ролевые игры и игры по правилам. Фольклорные и дворовые игры. Настольные, дидактические игры с правилами. Рисование, конструирование. Прогривание жизненных ситуаций, требующих определенных ролей и соблюдения правил.

Основным содержанием игры становятся отношения между людьми, а также выполнение правил в соответствии со взятой на себя ролью. Ребенок пытается выстроить логическую картину мира: много вопросов «почему?», постигает причинно-следственные связи, обобщения, сравнения и т.д. (действует в символическом мире). Проявляет интерес к настольным играм с малым количеством правил: лото, домино, игры с фишками. Много играет в подвижные игры по правилам с элементами опасности и риска. Лучше различает фантазию и реальность. Проигрывает тревожащие и страшные моменты из своего «реального» опыта (игры в войну, доктора, пожар).

Проявляет интерес к волшебным сказкам (изучение своего внутреннего мира). Продолжает осваивать велосипеды, ролики, коньки, лыжи. Может посещать секции и кружки. Много играет с мячом: забивать мяч в ворота, бросать в стену и ловить, обводить мяч вокруг препятствий. Хороводные игры. Начинает чаще рисковать и попадать в опасные ситуации.

На занятии, для создания игровых ситуаций, используются герои и сюжеты любых волшебных сказок, мультфильмов, фильмов : динозавры, человек-паук, звёздные войны, монстры, рыцари, игра в лесную школу, школу разведчиков, центр подготовки космонавтов, спасателей, моряков, проверка машин и доставка их к месту гонок, строим улицы, железные дороги с инфраструктурой, поиски сокровищ, различные спасательные операции, космические и морские приключения, открывание волшебных и секретных дверей (используются коды, разгадывания загадок, ответы на вопросы для получения сокровищ, очков или спасения заложников. Готовим, кормим, ходим в магазин, прячем, спасаем принцесс от драконов и злых волшебников, играем в школу, больницу и т.д. На занятии можно придерживаться одной сюжетной линии последовательно вплетая упражнения или для каждого упражнения придумывать отдельный образ или игровую ситуацию. Очень эффективно, особенно для маленьких детей, подобрать или придумать для каждого упражнения маленький стишок-потешку, и петь или проговаривать ее при выполнении ребенком упражнений, уже через несколько занятий, ребенок начинает петь вместе со взрослым, быстро запоминает упражнения, начинает их выполнять едва услышав первые слова, делает это с большим удовольствием.

## Дети школьного возраста 7-8 лет:

После семи лет используется самая разнообразная тематика игр: игры-квесты, викторины, игра в школу, при этом ребенок может взять на себя роль учителя или тренера, показывая, как нужно правильно делать упражнения, замечать свои ошибки и ошибки взрослого, придумывать и давать задания взрослому, устраиваются игры-соревнования, используется система получения баллов, очков и штрафов. Вводятся кодовые, пусковые слова, слова-ловушки, стоп-сигналы, все условия обсуждаются в начале занятия. В качестве очков могут использоваться элементы конструктора, детали пазлов, буквы, после подсчета, после выполнения двигательного комплекса, ребенку можно дать время сделать постройку или собрать пазлы из заработанных деталей. Деятельность ребенка на занятии направлена на достижение определенного результата, лучше, если ребенок сам придумывает сюжет игры, следует ему и развивает его. Школьники могут уже сами придумывать варианты усложнений, заданий, программы переключений. Активность, инициатива и творчество поддерживаются взрослым. Если детям сложно развернуть сюжет, и взрослый может задавать уточняющие вопросы: «А что же там было в Африке? Пираты? Слоны? На них напали?» Если детям сложно в пространстве разместить свой реквизит, взрослый вначале может подсказать: «Ну, например, врач может принимать вот за этим столом. Хочешь, вот здесь сделаем ему кабинет? А куда же больных посадить?» Развивается фантазия и воображение. Появляется и развивается планирование игры.

К знакомой игре в путешествие добавляются разные неожиданные повороты в сюжете – «корабль разбился и все оказались на необитаемом острове, что же делать, как спастись и вернуться домой?» проигрывание страшных или пугающих сказочных сюжетов. В этом возрасте, как правило, сюжет берется из волшебной сказки. Взрослый или сам ребенок может предложить какой-нибудь свой сюжет. В процессе игры с пугающим объектом что-то происходит, он перестает быть уже таким страшным (заболел, потерял свою силу, вылили на него воду, и он заржавел, превратили в кого-то маленького и беззащитного). В результате это событие или персонаж уже не вызывают столь сильных эмоций, за счет объективизации и проживания чувств, направленных на этот пугающий объект. У ребенка появляется возможность дистанцироваться по отношению к этому объекту, прожить свои эмоции и начать их контролировать.