

ГОСУДАРСТВЕННОЕ БЮДЖЕТНОЕ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ
САМАРСКОЙ ОБЛАСТИ СРЕДНЯЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ ШКОЛА ИМЕНИ
ВETERАНА ВЕЛИКОЙ ОТЕЧЕСТВЕННОЙ ВОЙНЫ ТАНЧУКА И.А. С.ГЕОРГИЕВКА
МУНИЦИПАЛЬНОГО РАЙОНА КИНЕЛЬСКИЙ САМАРСКОЙ ОБЛАСТИ
(ГБОУ СОШ с. Георгиевка)

Рабочая программа мастерских

«Игровые технологии»

для инклюзивного обучения

2-8 класс

Разработчики:

Учитель-логопед Храмова В.В.,

педагог-психолог Колесник С.Н.

ГБОУ СОШ с.Георгиевка

Пояснительная записка

Актуальность

В настоящее время особую значимость в психолого-педагогической науке приобретает проблема формирования социальных компетенций у детей с ограниченными возможностями здоровья (далее ОВЗ). Проблема продиктована тем, что обучающиеся с ОВЗ в недостаточной степени владеют умениями и навыками общения с людьми, а также у школьников наблюдается социальная дезадаптация в обществе, проявляющаяся в конфликтных взаимоотношениях, агрессивных отношениях с окружающими. Социализация происходит во взаимодействии ребенка с действительностью. Сегодня ребенку с ОВЗ для активного участия в жизни общества, реализации себя как личности необходимо максимально проявлять творческую активность, самостоятельность, обнаруживать и развивать свои способности, непрерывно учиться и самосовершенствоваться.

Анализ и обобщение опыта показал о необходимости развития компетенций, относящихся к социальному взаимодействию и общению человека посредством игровой деятельности. Ведь игра - вид деятельности в условиях ситуаций, направленных на воссоздание и усвоение общественного опыта, в котором складывается и совершается управление своим поведением.

По содержанию все предложенные игры соответствуют возрастным и физическим особенностям детей с ОВЗ. Они вызывают активную работу мысли, способствуют расширению кругозора, уточнению представлений об окружающем мире, совершенствованию всех психических процессов, стимулируют переход детского организма на более высокой ступени развития. В играх много познавательного материала, содействующего расширению сенсорной сферы детей, развитию их мышления и самостоятельности действий.

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.

Цель программы: удовлетворить потребность детей в двигательной активности, стабилизировать эмоции, научить владеть своим телом, развить физические, умственные и творческие способности, нравственные качества, социально-коммуникативные качества.

Достижению данной цели способствует решение следующих задач:

- укрепление здоровья учащихся, посредством развития физических качеств;
- развитие двигательных реакций, точности движения, ловкости;
- развитие сообразительности, творческого воображения;
- создание проблемных ситуаций, активизация творческого отношения учащихся к себе;
- обучение умению работать индивидуально и в группе,
- развить природные задатки и способности детей;
- формирование коммуникативных компетенций.

Роль игровых технологий при работе с обучающимися с ОВЗ

- усиление эмоционального восприятия материала;
- приобретение опыта речевого общения;
- освоение лексики, расширение словарного запаса;
- отработка умений слушать и думать, выражать свои потребности и чувства с помощью вербальных и невербальных средств общения;
- перевод приобретаемых знаний в личностно-значимые, эмоционально-окрашенные.
- развитие эмпатических способностей обучающихся.

Планируемые результаты реализации программы

Личностные результаты:

- оценивать поступки людей, жизненные ситуации с точки зрения общепринятых норм и ценностей; оценивать конкретные поступки как хорошие или плохие;
- уметь выражать свои эмоции;
- понимать эмоции других людей, сочувствовать, сопереживать.

Коммуникативные универсальные учебные действия:

- умение выражать свои мысли;
- слушать и понимать речь других;
- учиться работать в паре, группе, в коллективе; выполнять различные роли (лидера, исполнителя).

Ожидаемые результаты:

- увеличение уровня двигательной активности;
- совершенствование физических возможностей и интеллектуальных способностей;
- повышение психоэмоциональной устойчивости.

Программа предполагает групповые и индивидуальные занятия с обучающимися с ОВЗ 2-8 классов.

Содержание занятий и их сложность определяется возрастом школьников. Методы и формы проведения занятий могут варьироваться. В рамках одной встречи проводятся игры разной направленности.

Содержание программы

№ п/п	Раздел	Содержание занятия	Примерные игры
1.	Социальные игры.	Игры, направленные на знакомство, сплочение в коллективе, установление психологического контакта. Развитие умения	«Повтори-ка» «Снежный ком» «Ассоциация» «Назови

		самовыражаться; обучение формам реагирования в конфликтных ситуациях. Развивать умение чувствовать и понимать другого.	ласково» «Назови качество» «Собрать диалог» «Телеграф» «Так не так» «Мост дружбы»
2.	Подвижные игры.	В этом разделе игры – поиски, направленные на развитие координации, скорости движения, умения соблюдать правила. Эмоциональный тонус игр способствует отдыху участников игр после работы не только интеллектуальной, но и физической, поскольку в процессе игры активизируются иные центры нервной системы и отдыхают утомленные центры. Игры с быстрым нахождением своего места - игры, в которых играющие по сигналу разбегаются и затем по новому сигналу должны быстро найти себе место (старое или новое). Эти игры развивают быстроту реакции, сообразительность, вырабатывают способность ориентироваться в пространстве.	«Попробуй повторить» «Запрещенный цвет» «Догони колокольчик» «Поймай мяч» «Сидячий футбол» «Ходим в шляпах» «Ходим в шляпах» «Солнышко» «Мяч по кругу» «Сбей кеглю»
3.	Дидактические игры.	Наличие дидактической задачи подчеркивает обучающий характер игры направленность ее содержания на развитие познавательной деятельности детей. Важное значение дидактической игры состоит в том, что она развивает самостоятельность и активность мышления и речи детей.	“Найди отличие” “Кричалки— шепталки— молчалки” “Зеваки” “Колпак мой треугольный” «Узнай предмет» «Выкладывание по памяти» «Найди кота»
4.	Игры на развитие	Настольные, интеллектуальные,	«Запомни

	психических процессов	направленные на развитие интеллектуальных способностей, помогают всестороннему развитию детей, способствуют развитию памяти, внимания, мышления, сообразительности, настойчивости, развитию речи, скорости реакции, умению найти свое место в коллективе. Пальчиковые игры – развивают моторику рук.	картинки» «Найди отличия» «Угадайка» «Помоги художнику» «Как это можно использовать» «Волшебные кляксы»
5.	Коммуникативные игры.	Эти игры направлены на развитие навыков конструктивного общения, умения получать радость от общения, умение слушать и слышать другого человека, формирование навыков коллективной деятельности.	«Танцуй с другом» «Помоги Маше» «Подарки» «Сделай как Я» «Гримаса перед зеркалом» «Сказка с продолжением»

Список использованной литературы

1. Гуровец Г.В., Ленюк Я.Я. «Коррекционно-развивающие игры как метод обучения в специальной педагогике»/ Г.В. Гуровец, Я.Я. Ленюк. Ж. Дефектология, 1996. - №3. – 77 с.
2. Закасовская, И.В. Инновационно-образовательные технологии в обучении детей с ограниченными возможностями здоровья / И.В. Закасовская // В сб. Приоритеты педагогики и современного образования / Сборник статей II Международной научно-практической конференции / Ответственный редактор Гуляев Г. Ю. - 2018. - С. 254-257.
3. Катаева А.А., Стребелева Е.А. «Дидактические игры и упражнения в обучении умственно отсталых дошкольников»/ А.А. Катаева, Е.А. Стребелева. – М.: Бук-Мастер, 1993. – с. 100-118
4. Малюга, А.Н. Обзор методов и технологий обучения детей с ограниченными возможностями здоровья / А.Н. Малюга // Проблемы современного педагогического образования. - 2016. - № 52-6. - С. 85-94.
5. Митькина, Е.И. Игротехники и игротехнологии в схемах и таблицах / Е.И. Митькина // Учебное пособие. – Электросталь: Филиал РГСУ, 2012, 72 с. (с. 17)
6. Осокина, Г.М. Инновационные технологии производственного обучения лиц с особыми образовательными потребностями (из опыта

- работы) / Г.М. Осокина / Сб. Ценностные ориентации молодежи в условиях модернизации современного общества // Материалы Межрегиональной научной конференции / Под ред. Г. Ю. Лизуновой. - 2018. - С. 487-494.
7. Пикун, А.Г. Игровые технологии как здоровьесберегающий фактор в обучении и развитии детей с ОВЗ / Пикун А.Г. // Молодой ученый. - 2017. - № 48 (182). - С. 208-210.
 8. Соломахина, Т.Н. Социо-игровой стиль работы с детьми с ОВЗ как эффективная педагогическая технология / Т.Н. Соломахина, И.М. Михалева, Е.В. Шевченко. - Молодой ученый. - 2017. - № 16 (150). - С. 498-500.
 9. Шапкова Л.В. Подвижные игры для детей с нарушениями в развитии СПб.: "ДЕТСТВО-ПРЕСС", 2002.
 10. Янушко Е.А. Игры с аутичным ребенком, М.: Теревинф, 2016. -128 с