МУНИЦИПАЛЬНОЕ АВТОНОМНОЕ
ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ «ЛИЦЕЙ № 7»

633010, Новосибирская область, г. Бердск, ул. Ленина, 104, тел. 5-00-22

УТВЕРЖДАЮ
Директор МАОУ «Лицей №7»
Трубина Т.Д. _____

Программа

Коррекционного сопровождения детей

ОВЗ «ИГРОТЕКА»

для 1-4 класса

План работы игротеки для детей с ЗПР и нормативным развитием

1. Общая характеристика

Название: «Игротека: играем, замечаем, общаемся»

Целевая группа: дети 8–11 лет с задержкой психического развития (ЗПР) и дети с нормативным развитием.

Форма работы: смешанная малая группа, ориентировочно 6–10 участников.

Продолжительность цикла: 4 встреч, 1 раз в две недели.

Продолжительность встречи: 35–40 минут с возможностью сократить отдельные задания или сделать паузу.

Ведущий: педагог-психолог, педагог или другой специалист, знакомый с особенностями участников.

План предназначен для организации развивающей игровой деятельности, а не для диагностики или лечения. Задания следует соотносить с индивидуальными возможностями и рекомендациями специалистов, работающих с ребёнком. Для детей с ЗПР особенно важны понятные инструкции, посильная нагрузка, смена видов деятельности и доброжелательная поддержка.

2. Цель и задачи

Цель: создать условия для развития внимания и концентрации, освоения доступных способов снижения напряжения и формирования навыков общения в совместной игре.

Задачи:

1. Упражнять детей в удержании и переключении внимания, наблюдательности и следовании правилам.
2. Учить замечать собственное состояние и выбирать спокойный способ восстановить силы.

3. Развивать навыки общения: слушать, обращаться с просьбой, договариваться, ждать очереди и поддерживать партнёра.
4. Создавать ситуации совместного успеха, в которых вклад каждого участника важен.
5. Развивать умение принимать помощь и постепенно выполнять игровые действия самостоятельно.

3. Принципы проведения

- **Доброжелательность и отсутствие соревнования на скорость.** Не сравнивать детей между собой и не выделять «победителей» за счёт других.
- **Короткие инструкции.** Давать по одному-двум действиям, при необходимости повторять и показывать образец.
- **Предсказуемая структура встречи.** Использовать визуальный план или карточки «приветствие — игра — пауза — игра — завершение».
- **Гибкая сложность.** Упрощать или усложнять задание, не меняя общей цели.
- **Выбор и право на паузу.** Ребёнок может выбрать роль, попросить повторить инструкцию или ненадолго отдохнуть.
- **Разные способы участия.** Можно отвечать словом, жестом, карточкой или показом — в зависимости от возможностей ребёнка.
- **Поддержка общения сверстников.** Взрослый помогает включиться в игру, поясняет роли и правила, если это необходимо. Такой подход согласуется с рекомендациями учитывать утомляемость, отвлекаемость и особенности взаимодействия детей с ЗПР.

4. Структура встречи

Этап	Время	Содержание
Приветствие и настрой	3–5 минут	Короткий круг: назвать своё настроение или выбрать карточку
Разминка	5 минут	Двигательная или ритмическая игра с простыми правилами

Этап	Время	Содержание
Основная игра	10–12 минут	Задание на внимание, взаимодействие или саморегуляцию
Пауза	2–3 минуты	Спокойное дыхание, потягивание, вода
Вторая игра	8–10 минут	Совместная игровая задача
Завершение	3–5 минут	«Что получилось?», выбор карточки состояния, похвала усилий

Ведущий наблюдает за признаками утомления и при необходимости сокращает задание или предлагает паузу. Если ребёнок не хочет выполнять упражнение, ему можно предложить роль наблюдателя или помощника.

5. Тематический план

№ встречи	Тема	Основной акцент
1	«Знакомимся и договариваемся»	Безопасность, правила, контакт
2	«Глазки-детективы»	Зрительное внимание, наблюдательность
3	«Слушаем и действуем»	Слуховое внимание, торможение импульсивной реакции
4	«Спокойный остров»	Расслабление и распознавание напряжения
5	«Играем вместе»	Просьба, очередь, сотрудничество
6	«Команда строителей»	Совместное планирование и коммуникация
7	«Настроение и поддержка»	Эмоциональная грамотность и доброжелательное общение
8	«Наш игровой праздник»	Повторение навыков и позитивное завершение

6. Адаптация игр

Если ребёнку трудно…	Можно попробовать
Удерживать длинную инструкцию	Дать короткое указание, показать действие и проверить понимание
Долго концентрироваться	Сократить раунд, чередовать спокойные и двигательные задания
Ждать своей очереди	Использовать видимый предмет очереди, например мяч или карточку
Самостоятельно начать общение	Предложить готовую фразу, жест или карточку-просьбу
Работать в шумной группе	Снизить громкость, посадить рядом с ведущим, дать возможность наблюдать
Переносить проигрыш или ошибку	Использовать командные задания без выбывания и акцентировать пробу, а не результат

Если ребёнку трудно…	Можно попробовать
Устать или расстроиться	Предложить воду, спокойное место, короткую паузу или роль наблюдателя

Поддержка может включать одобрение, повторение инструкции и помощь в организации действий; при признаках выраженного утомления стоит сделать паузу или уменьшить нагрузку.

7. Оценка динамики

Ведущий может использовать простую карту наблюдения в начале и в конце цикла. Она не является диагностическим инструментом.

Навык	Наблюдаемые проявления
Внимание	Слушает короткую инструкцию; возвращается к заданию после напоминания
Следование правилам	Начинает действие после сигнала; ждёт очередь с поддержкой или самостоятельно
Саморегуляция	Выбирает паузу или спокойное упражнение; сообщает, что устал или нужна помощь
Коммуникация	Обращается к партнёру; отвечает на просьбу; принимает участие в совместной игре
Сотрудничество	Делится материалами; выполняет свою роль; принимает предложения сверстника

Записывать лучше не общие оценки вроде «хорошо/плохо», а конкретные наблюдения: «выполнил после показа», «попросил карточку-подсказку», «сам предложил партнёру ход».

8. Материалы

- карточки с эмоциями, правилами и короткими фразами;
- мяч или мягкая игрушка;
- парные картинки и предметы;
- крупные кубики или мягкие модули;
- бумага, фломастеры, карандаши;
- колокольчик или другой негромкий сигнал;
- карточки «пауза», «моя очередь», «помоги, пожалуйста».

9. Ожидаемые результаты

К концу цикла участники могут чаще включаться в совместную игру, пользоваться простыми фразами или жестами для общения, дольше удерживать внимание на коротком задании с учётом индивидуальных возможностей и пробовать доступные способы сделать паузу. Динамика может различаться у разных детей; главным ориентиром остаётся индивидуальный прогресс и комфортное участие.

Источники

- Институт коррекционной педагогики РАО: особенности детей с ЗПР и организация образовательной среды
- Институт коррекционной педагогики РАО: методические рекомендации педагогам по использованию сценариев уроков для обучающихся с ЗПР
- Институт коррекционной педагогики РАО: методическое пособие по реализации коррекционных курсов для обучающихся с ЗПР

Приложение 1

Содержание встреч и игровые задания

Встреча 1. «Знакомимся и договариваемся»

Цель: помочь детям освоиться, познакомиться с правилами и друг с другом.

Игра «Имя и движение»

Участник называет своё имя и показывает простое движение. Остальные повторяют имя и движение.

- **Для ребёнка с ЗПР:** разрешить выбрать движение из предложенных или повторить за ведущим; не настаивать на выступлении перед всей группой.
- **Для детей с нормативным развитием:** предложить показать движение, которое легко повторить партнёрам.

Игра «Правила нашей игротеки»

Ведущий предлагает карточки или короткие формулировки: «слушаем друг друга», «ждём очередь», «можно попросить паузу», «не смеёмся над ошибками». Группа выбирает 3–5 правил и показывает их жестом или пиктограммой.

Завершение: каждый выбирает карточку «мне было…» или называет одно приятное событие встречи.

Встреча 2. «Глазки-детективы»

Цель: тренировать зрительное внимание и концентрацию.

Игра «Что изменилось?»

На столе размещают 5–7 знакомых предметов. Дети рассматривают их, затем закрывают глаза. Ведущий меняет местами один предмет или убирает его. Участники определяют, что изменилось.

- **Упрощение:** начинать с 3–4 предметов, дать возможность посмотреть ещё раз.

- **Усложнение:** попросить описать изменение словами или по очереди менять предметы самим.

Игра «Найди пару»

Детям раздают карточки с изображениями или цветами. Нужно найти участника с такой же карточкой, обращаясь к нему словами или показывая карточку.

Совместный вариант: искать пары не на скорость, а пока каждый не найдёт партнёра.

Встреча 3. «Слушаем и действуем»

Цель: развивать слуховое внимание и умение дождаться сигнала.

Игра «Слушай сигнал»

Ведущий показывает два сигнала: хлопок — поднять руки, звон колокольчика — коснуться плеч. Сначала дети только слушают и выполняют движения, затем добавляется правило: на тихий сигнал не двигаться.

- **Для ребёнка, которому трудно удерживать правило:** оставить один сигнал или повторять его перед раундом.
- **Для группы:** менять ведущего, если ребёнок хочет попробовать роль.

Игра «Передай ритм»

Ведущий хлопает короткий ритм, следующий участник повторяет его и передаёт свой вариант дальше. Можно использовать хлопки, постукивание по столу или карточки с условными рисунками.

Важно: не требовать точного повторения; отмечать старание и участие.

Встреча 4. «Спокойный остров»

Цель: познакомить детей с простыми способами сделать паузу и снизить напряжение.

Игра «Шкала настроения»

Дети выбирают карточку или цвет, который лучше описывает их состояние: «спокойно», «весело», «устал», «волнуюсь». Можно показать карточку без объяснения.

Упражнение «Надуваем шарик»

Сидя удобно, дети медленно вдыхают носом и плавно выдыхают ртом, будто надувают большой шарик. Достаточно нескольких спокойных циклов; дыхание не задерживать и не форсировать.

Игра «Тихий сигнал»

Под спокойную музыку или голос ведущего дети медленно двигаются по комнате. Когда музыка останавливается, каждый выбирает удобную неподвижную позу. Можно вместо музыки использовать карточку «стоп».

- **Адаптация:** ребёнок может выполнять движения сидя или наблюдать.
- **Завершение:** обсудить, какой способ помог почувствовать себя спокойнее. Не требовать, чтобы каждый обязательно «успокоился» или описал чувства.

Встреча 5. «Играем вместе»

Цель: упражнять навыки обращения, очередности и сотрудничества.

Игра «Попроси и передай»

Участники по кругу передают мяч или мягкую игрушку. Перед передачей ребёнок обращается к партнёру: «Передай, пожалуйста» или называет его имя. Получатель отвечает: «Спасибо» или показывает благодарность жестом.

- **Упрощение:** использовать карточки-фразы или дать готовый речевой образец.
- **Вариант для стеснительного ребёнка:** можно сначала передавать предмет молча, затем добавить жест или короткое слово.

Игра «Общий рисунок»

Каждый участник по очереди добавляет одну деталь к большому общему рисунку. Перед ходом ребёнок может сказать или показать, что хочет добавить. Ведущий поддерживает идеи и помогает договориться, если участники одновременно хотят рисовать в одном месте.

Обсуждение: «Что помогло нам сделать общий рисунок?»

Встреча 6. «Команда строителей»

Цель: развивать взаимодействие и умение совместно выполнить задачу.

Игра «Построй по плану»

Из крупных кубиков, мягких модулей или бумажных стаканчиков группа строит башню, мост или дом. Ведущий предлагает простой план из 2–3 шагов либо даёт детям самим выбрать постройку.

- **Роли:** подаёт детали, выбирает место, строит, проверяет устойчивость, поддерживает команду.
- **Для ребёнка с ЗПР:** визуальный образец, ограниченный выбор из двух вариантов, помощь партнёра или взрослого.
- **Для всей группы:** строить не на скорость, а на общий результат; после падения постройки вместе решить, что попробовать иначе.

Игра «Найди общий способ»

Группе дают задачу перенести несколько лёгких предметов из одной корзины в другую, используя один общий поднос. Дети должны договориться, кто и как его держит. Если это слишком сложно, ведущий предлагает готовые роли.

Встреча 7. «Настроение и поддержка»

Цель: учиться замечать эмоциональные состояния и выбирать уважительные способы общения.

Игра «Угадай настроение»

Ведущий показывает карточку с эмоцией или изображает её мимикой. Дети называют чувство, выбирают соответствующую карточку или предлагают, что может помочь человеку в такой ситуации.

Игра «Добрые слова по кругу»

Каждый участник выбирает фразу поддержки для соседа: «Спасибо, что играл со мной», «Мне понравилась твоя идея», «Давай попробуем вместе». Ведущий заранее предлагает варианты на карточках.

Игра «Что можно сказать?»

Обсуждаются короткие игровые ситуации: «партнёр ошибся», «кто-то хочет присоединиться», «ты не понял правило». Дети выбирают из карточек подходящую фразу или придумывают свою.

Важно: не заставлять детей делиться личными переживаниями. Обсуждать можно вымышленные игровые ситуации.

Встреча 8. «Наш игровой праздник»

Цель: закрепить навыки и завершить цикл в атмосфере успеха.

Игра «Выбираем игру»

Группа выбирает две знакомые игры из предложенных карточек. Дети могут проголосовать словом, жестом или карточкой.

Игра «Командный маршрут»

Участники вместе проходят 3–4 игровые станции: найти предмет по цвету, повторить ритм, передать мяч с просьбой, выбрать карточку настроения. На каждой станции команда получает часть общего изображения или жетон; индивидуальные результаты не сравниваются.

Итоговый круг: каждый выбирает одну фразу: «Я научился…», «Мне понравилось…», «В следующий раз я хочу…». Можно ответить рисунком или карточкой.

ДОКУМЕНТ ПОДПИСАН
ЭЛЕКТРОННОЙ ПОДПИСЬЮ

СВЕДЕНИЯ О СЕРТИФИКАТЕ ЭП

Сертификат 755244614922051866036868312952293688738895511116

Владелец Трубина Татьяна Дмитриевна

Действителен С 03.11.2026 по 03.11.2027