

**Муниципальное бюджетное общеобразовательное учреждение
«Майкорская общеобразовательная школа- интернат для обучающихся
с ограниченными возможностями здоровья»**

**Методическая подборка сюжетно-ролевых
игр «Играем по правилам жизни» для
обучающихся с нарушением интеллекта**

Разработала: учитель Салахутдинова Елена Васильевна

Аннотация.

Сюжетно-ролевые игры для учащихся с нарушением интеллекта— эффективный инструмент развития коммуникативных навыков, социализации и коррекции психических процессов. Такие игры помогают детям осваивать социальные роли, обогащать словарный запас, улучшать внимание, память и воображение, а также формировать навыки адекватного поведения в обществе.

Цель разработки — создать систему сюжетно-ролевых игр, направленных на комплексную коррекцию и развитие детей с нарушением интеллекта.

Задачи:

- * сформировать у учащихся мотивацию к участию в совместной игровой деятельности;
 - * развить коммуникативные навыки: умение вступать в диалог, слушать партнёра, выражать свои мысли и эмоции;
 - * обогатить социальный опыт через моделирование реальных жизненных ситуаций;
 - * скорректировать эмоционально-волевою сферу: снизить тревожность, развить самоконтроль и адекватную самооценку;
 - * расширить представления об окружающем мире и социальных ролях;
 - * стимулировать познавательную активность и творческое мышление;
- * содействовать развитию речи, внимания, памяти и воображению.

Принципы реализации:

- * индивидуализация — адаптация сюжета и правил под возможности каждого ребёнка;
 - * доступность — поэтапное усложнение игровых задач;
 - * наглядность — использование реквизита, костюмов, визуальных подсказок;
 - * эмоциональная безопасность — создание доверительной атмосферы без критики;
 - * системность — регулярное включение игр в образовательный процесс;
- * междисциплинарность — взаимодействие педагогов, психологов, дефектологов и родителей

Структура игры:

1. Подготовительный этап: знакомство с темой, обсуждение ролей, распределение обязанностей, подготовка атрибутов.

2. Основной этап: разыгрывание сюжета с соблюдением правил и ролевых позиций.
3. Рефлексивный этап: обсуждение переживаний, анализ поступков, подведение итогов.

Тематические блоки:

- * «Семья и дом» (быт, праздники, забота о близких);
- * «Профессии» (магазин, больница, почта, транспорт);
- * «Природа и экология» (поход, зоопарк, ферма);
- * «Культура и досуг» (театр, музей, праздник).

Ожидаемые результаты:

- * повышение уровня социальной адаптации;
- * развитие навыков сотрудничества и эмпатии;
- * улучшение речевой активности и словарного запаса;
- * формирование позитивной самооценки;
- * снижение тревожности и агрессивности;
- * освоение моделей поведения в типовых социальных ситуациях.

Методы оценки эффективности:

- * наблюдение за динамикой участия в игре;
- * анализ коммуникативных проявлений (речь, жесты, мимика);
- * мониторинг эмоционального состояния;

Практическая значимость: разработка может быть использована в коррекционных школах, инклюзивных классах, центрах психолого-педагогической помощи, для поддержки развития детей с нарушением интеллекта.

Блок «Семья и дом»

Игра «Гости»

Цель. приучение к культуре поведения за столом, в гостях, развитие диалоговой речи.

Игровой материал.

Кукольная посуда, воображаемое угощение, предметы-заместители; столы со скатертями, чайные приборы, вазы, чай, пироги. Телефоны (стационарные и мобильные).

Подготовка к игре. Этические беседы: «Ждем гостей» и «Идем в гости». Разучивание песенки «К нам гости пришли». Составление плана игры.

Игровые роли: хозяйева и гости.

Ход игры.

Учитель сообщает, что правила игры требуют, чтобы хозяйева были вежливы по отношению к гостям, гостеприимны, употребляли вежливые слова: «будьте добры», «пожалуйста», «спасибо», «кушайте на здоровье» и, т. д.

Перед приходом гостей хозяйева должны убрать квартиру, накрыть на стол, правильно расставить приборы. Договориться, как они встретят гостей, чем их займут.

Предложить ребятам самостоятельно определить, опираясь на план игры, что, как и зачем будет происходить в ней, но основное содержание должны придумать сами ребята.

Дети учатся вести диалог, задавать вопросы, выражать благодарность.

По окончании игры педагогу необходимо коллективно обсудить все ошибки, допущенные хозяйевами или гостями.

Игра «День рождения»

Цель-сформировать элементарные нормы праздничного поведения (поздравлять,

дарить подарки, благодарить), укрепить мотивацию к совместной деятельности через радость общего праздника.

Игровой материал. Игрушечная посуда, пластилин, кусочки материи, нитки, цветная бумага, природный материал.

Подготовка к игре. Беседа об организации дня рождения. Разучивание стихов, придумывание игр, аттракционов. Составление плана игры.

Игровые роли. Именинник, мама, папа, бабушка, Дедушка, учительница, братья, сестры, гости.

Ход игры. Педагог предлагает ребятам самостоятельно составить план игры. Выслушав предложения ребят, педагог может навести детей на мысль объединить сразу три игры: в семью, школу и в день рождения. Распределяются роли, ребята делятся на группы.

Например, дети, играющие в семью, могут разыграть эпизод утра: все встают, умываются, делают зарядку, завтракают, затем дети-ученики уходят в школу, а младшие остаются дома. Они помогают старшим членам семьи готовиться ко дню рождения.

Школьники и гости (товарищи именинника) где-то рядом в группе могут играть в школу. Кого-то выбирают на роль учителя, остальные — ученики. Таким образом, пока дома готовятся ко дню рождения, старшие братья и сестры, именинник и его товарищи учатся в школе.

Содержание игры в день рождения может проводиться аналогично содержанию игры в гости: уборка квартиры, приготовление угощений, подарков.

Когда дома все готово, зовут именинника и гостей. Все остальные игры свертываются, ребята начинают играть в день рождения: именинника тепло поздравляют родственники и друзья, дарят ему подарки, окружают вниманием, угощают, предлагая все самое лучшее. Члены семьи и сам именинник заботятся о том, чтобы гостям было весело и хорошо. Они заранее договариваются, кто и как будет развлекать гостей, придумывают игры, аттракционы, читают стихи, загадывают загадки и т. д.

Когда день рождения заканчивается, гостей вежливо провожают, помогают им одеться. Члены семьи ложатся спать.

По окончании игры участники делятся своими впечатлениями об игре, обсуждают интересные моменты и ошибки, допущенные в игре.

Блок «Профессии»

Игра «Магазин»

Цель.

социально-коммуникативное и познавательное развитие учащихся через моделирование реальной жизненной ситуации.

Игровой материал. Плакат «Магазин», прилавки, кассы, бумага, карандаши, несколько игрушечных весов, счеты, природный материал, предметы-заместители, одежда для продавцов, сумки, кошельки.

Подготовка к игре. Этическая беседа о поведении ребят в общественных местах, в том числе в магазине. Экскурсия в магазин. Беседа с администрацией магазина. Сооружение прилавков и касс. Изготовление атрибутов для игры.

Игровые роли. Директор магазина, продавцы, кассиры, покупатели, рабочие фабрики, шоферы.

Ход игры. Педагог сообщает, что ребята идут на экскурсию в магазин, после этого проводит этическую беседу о правилах поведения в магазине и в общественных местах. На экскурсии ребята встречаются и беседуют с администрацией магазина, самостоятельно делают покупки.

Возвратившись и обсудив экскурсию, педагог организует работу несколько фабрик — швейной, игрушечной, письменных принадлежностей, а также хлебобулочного комбината. Дети под руководством педагога вырезают из бумаги и раскрашивают одежду для кукол, шьют маленькие тетрабочки, делают из пластилина и природного материала игрушки, различные поделки, пекут хлеб, булочки, пирожные, торты и т. п.

Перед началом игры, после распределения ролей и обсуждения плана игры, педагог еще раз напоминает, как должен покупатель разговаривать с продавцом, а продавец — с покупателем, и предлагает одно из главных условий игры: без слов «будьте добры», «пожалуйста», «спасибо» товары отпускатся не будут. Дальше начинается игра. Директор объявляет об открытии нового магазина и приветливо встречает покупателей. После этого покупатели

расходятся по отделам магазина: одни покупают одежду, другие - продукты, третьи — канцелярские товары. Идет оживленная торговля. Все товары имеют цены, но округленные, чтобы ребятам было легче считать, неплохо в игру ввести маленькие весы для взвешивания продуктов (песок, мелкие камешки, другой природный материал). Желательно продавать молоко, чтобы дети познакомились с емкостями - 0,5 л, 1 л, 2 л. Примерно через полчаса педагог может предложить ребятам поменяться ролями.

Игру в «Магазин» можно соединять с другими играми, такими как «Семья», «Завод», «Фабрика», «Ферма», «Шоферы», и др.

Игра «Почта»

Цель. расширить представления о работе почты, социализировать и развивать коммуникативные способности учащихся.

Игровой материал. Плакат «Почта», прилавки, почтовый ящик, открытки, конверты, белая и цветная бумага, карандаши, деньги, кошельки, детские журналы и газеты.

Подготовка к игре.

Беседа с работниками почты, знакомство с их трудом. Рассмотрение и чтение детских книг: С. Я. Маршака «Почта». Беседа по картине «На почте». Изготовление совместно с педагогом игровых атрибутов: почтовой бумаги, маленьких конвертов, марок, почтового ящика для писем, сумки, денег, кошельков и др.

Игровые роли.

Работники почты: сортировщица, почтальон, оператор по приему бандеролей и посылок, начальник почты, шофер, посетители.

Ход игры.

Беседа о почте, рассмотреть иллюстративный материал по этой теме. Педагог сообщает детям о приближении какого-нибудь праздника и говорит, что обязательно нужно поздравить своих родных с этим событием: «Ребята, надо сделать открытку и конверт, и завтра мы будем писать поздравления мамам и папам»

С учащимися проводим экскурсию на почту, работник почты знакомит детей с работой сортировщицы, почтальона, телеграфиста, оператора по приему бандеролей и посылок. Рассказывает, что на почте есть начальник, шофер, а также обращает внимание детей на то, как - там продают бумагу, конверты, открытки, марки, принимают посылки. Письма везут на машине, поезде или самолете далеко, на другую почту, и там их берет почтальон, кладет в большую сумку и несет тому, кому они написаны. Почтальон каждый день носит в дома газеты, журналы, письма. Можно послать и посылку — положить в ящик вещи, игрушки, конфеты и др.

Педагог предлагает написать поздравление на открытке для родителей. Дает каждому ребенку его конверт, просит аккуратно положить в него свою

открытку, показывает, как заклеить конверт, как и где, приклеить марку. После того написать на конверте сверху адрес его родителей, а внизу — адрес школы и имя отправителя. Затем педагог хвалит детей за хорошо сделанные рисунки и говорит, что мама и папа будут очень рады получить к празднику такой подарок. Во время прогулки идут отправлять письма к ближайшему почтовому ящику.

Потом педагогу надо провести с учащимися обобщающую беседу по картине (можно использовать иллюстрации к «Почте» С. Я. Маршака), показать фильм или мультфильм по теме «Почта». Беседу по картине или просмотренному фильму педагогу надо построить так, чтобы в ней ребята могли отразить то, что узнали сами, когда были на почте, что наблюдали во время прогулок (как разносит письма почтальон, как вынимают письма из почтового ящика).

Затем на занятиях педагогу совместно с детьми нужно сделать все необходимые для игры атрибуты: нарезать почтовую бумагу по выкройке, вырезать и склеить маленькие конверты, из цветной бумаги нарезать марки и аккуратно приклеить их в правом верхнем углу конверта, склеить почтовый ящик для писем и повесить на стену в групповой комнате, сделать сумку, в которой почтальон будет носить газеты, журналы, письма и открытки, нарезать деньги для посетителей почты, сделать им кошельки и др.

Для игры педагог может принести детские газеты и журналы, часть которых будет продаваться на почте, а другую часть почтальон будет разносить по домам.

После этого педагог помогает детям устроить помещение почты, повесить почтовый ящик, советует аккуратно разложить для продажи отдельными стопками, конверты, бумагу, марки, открытки, газеты, журналы, следит за тем, как дети будут распределять роли, а если они сами не сумеют с этим справиться, помогает им.

Педагог может предложить детям различные сюжеты для игры: поздравить друг друга с праздником, купить журнал на почте и почитать его сыну; вынутые из почтового ящика письма на машине отвезти на почту, а там рассортировать их и дать почтальону для вручения адресату; когда почтальон принесет письмо, ответить на него письмом и т. д. Необходимо также напомнить ребятам, что, играя, нужно быть вежливыми друг с другом (здороваться с почтальоном, благодарить за доставку писем, газет, журналов).

После того, как игра будет освоена, педагог может объединять ее с другими играми, например, в «семью» содержание игры — подготовка к празднику: сначала убирают квартиру, при этом дети помогают взрослым, потом все пишут поздравительные письма и открытки своим друзьям. Кто заканчивает раньше, идет на почту, покупает конверты, подписывает их и опускает в почтовый ящик.

Игра «Школа»

Цель- создать условия для комплексного развития и социализации учащихся с нарушением интеллекта через игровую деятельность.

Игровой материал. Строительный материал, тетради, учебники, ручки, карандаши, звонок, портфели, пеналы, картон.

Подготовка к игре. Беседа о профессиях в школе: учитель, директор, вахтер, уборщица, буфетчица. Выявить знания о их труде. Рассматривание и чтение детских книг по теме «Школа». Беседа по картине «На уроке». Изготовление совместно с воспитателем игровых атрибутов: портфелей, пеналов, маленьких тетрадей, альбомов для рисования, маленьких палочек, картонных фигурок.

Игровые роли. Учитель, ученики, директор, вахтер, уборщица.

Ход игры. Подготовку к игре педагог может начать о профессиях в школе: учитель, директор, вахтер, уборщица, буфетчица. с правил поведения в школе, Педагог помогает оборудовать класс, расставив в нем парты и стол для учительницы, может посоветовать ребятам следующие сюжеты игры: одним детям взять с собой в школу завтрак, другим — позавтракать в школьном буфете, напомнить всем детям не опаздывать на урок, слушаться учительницу, осторожно переходить улицу по дороге в школу, устроить в школе праздник.

Педагог раздает ребятам картонные фигурки и говорит: «Вы папы и мамы. Это ваши дети. Им надо учиться в школе. Нужно купить в магазине портфели, тетради, альбомы, карандаши, пластилин, пенал; в парикмахерской подстричь дочку или сына; сходить к доктору. Он посмотрит, здоровы ли дети. Если дочка или сын больны, надо вылечить, а потом вести в школу. Затем папы и мамы должны привести детей в школу, потому что дети еще не знают дороги.

После этого игра начинается. Дети идут в магазин за покупками, потом в парикмахерскую, в поликлинику. Когда папы и мамы приводят своих детей в школу, там их встречает учительница (первый раз эту роль берет на себя воспитатель). Учительница здоровается с детьми, знакомится с ними и говорит, что она будет их учить. После этого предлагает родителям попрощаться с детьми и уводит детей в школу, где объясняет им, показывая класс, что они будут здесь учиться писать, считать, рисовать, лепить, потом ведет их в коридор, зал и т. д., по пути рассказывая, что и где они будут делать. В классе учительница рассаживает детей за парты, вешает их портфели на место и начинает урок. Во время перемены дети выходят из класса, ходят по коридору, играют, завтракают в буфете и т. д.

Дети участвуют в игре с картонными куклами, наблюдают за тем, что делает педагог, которая обыгрывает игрушки. Игра в «школу» заканчивается тем, что детей отпускают домой, их встречают родители, они готовят с ними уроки.

При последующем проведении игры педагог предлагает ребятам поиграть самостоятельно. Затем педагог может предложить детям играть в «школу»

без кукол. Дети распределяют игровые роли - учитель, ученики, директор, вахтер, уборщица; они договариваются о том, что все роли будут разыгрывать поочередно. Затем обсуждают, какие у них сегодня будут уроки. Игра начинается. Учитель ведет уроки, ставит оценки, ученики выполняют все его требования; директор присутствует на уроке, следит за его ходом, за поведением учеников и делает записи в своей тетради; уборщица убирает коридор, вахтер дает звонок. После проведения всех уроков по расписанию роли меняются.

Педагог может посоветовать ребятам следующие сюжеты игры: одним детям взять с собой в школу завтрак, другим — позавтракать в школьном буфете, напомнить всем детям не опаздывать на урок, слушаться учительницу, осторожно переходить улицу по дороге в школу, устроить в школе праздник — украсить класс и подготовить выступления, пригласить на праздник младших школьников и т. д.

После каждой игры педагог проводит обсуждение. Если в разыгрывании ролей дети допускают ошибки, нарушают внутренние правила игры, например, учитель кричит на детей, часто их наказывает, директор и уборщица не знают, что им делать в игровых ролях, педагог наталкивает детей на мысль о более правильном и интересном ролевом поведении. Лучше, если педагог возьмет на себя роль директора. Это позволит ему обогатить содержание игры непосредственно в воображаемой ситуации.

Он вызовет к себе в кабинет учителя и посоветует ему, как нужно вести себя с детьми, как организовать игры и хороводы с детьми на переменах; поможет правильно составить расписание уроков; пригласит на работу учителей-предметников по физкультуре, ритмике, пению (чтобы многие дети смогли побывать в активных ролях).

Игра «Спасибо, доктор»

Цель: развитие диалоговой речи, обогащение словарного запаса, коррекция негативных качеств личности (неуважение, злость).

Роли: врач, пациент.

Оборудование: медицинские инструменты, халаты, карточки с ситуациями (например, «болит зуб», «высокая температура»).

Описание: дети разыгрывают ситуации посещения врача, учатся задавать вопросы, выразить свои чувства и следовать правилам поведения в поликлинике.

Игра «Парикмахерская»

Цель: развитие представлений о профессии парикмахера, диалоговой речи.

Роли:

- Парикмахер
- клиент.

Оборудование: расчёска, ножницы, машинка для стрижки, фен, флаконы, зеркало, простынка.

Описание: перед игрой обсуждаются назначение предметов. Клиент выражает пожелания по стрижке, а мастер задаёт вопросы о деталях. В игре отрабатываются речевые выражения, связанные с парикмахерской.

Игра «Кафе»

Цель: знакомство с трудом работников кафе, закрепление навыков диалоговой речи и нормативного поведения.

Роли: посетитель, официант.

Оборудование: набор посуды, столовых приборов, меню, деньги.

Описание: официант сервирует стол, предлагает меню. Посетитель интересуется составом блюд, делает заказ. После еды просит счёт и благодарит официанта. Игра помогает закрепить правила поведения в общественных местах.

Блок «Транспорт»

Игра «Улица»

Цель. Обучение детей реализовывать и развивать сюжет игры. Закрепление названий машин, правил поведения на улице и в общественном транспорте.

Оборудование: картонные дома, вывески, фигурки людей, игрушки-машины, светофор, рули.

Подготовка к игре. Тематические прогулки - экскурсии по улице. Беседы с использованием иллюстративного материала. Изготовление совместно с учителем атрибутов игры. Просмотр фильмов и фрагментов на тему «Улица».

Игровые роли. Пешеходы, шоферы, милиционер, дворник и др.

Ход игры. Перед игрой проводится предварительная работа. Подготовка к игре начинается с проведения нескольких прогулок по улице.

На первой прогулке учитель показывает ребятам улицу и обращает внимание детей на то, что на улице много домов — новых и старых, высоких и низких, разного цвета и размера. Далее педагог объясняет, что дома на улице различаются потому, что в одном живут люди, в другом находится школа, в третьем - почта, в четвертом — магазин, в пятом - салон красоты, и т. д.

После этой прогулки учителю нужно закрепить все, что они видели; это можно сделать, рассматривая картинки, открытки и рисунки, на которых изображена улица с домами. Затем на занятии педагог может предложить

учащимся, нарисовать различные дома, находящиеся на улице; из строительного материала педагог советует построить рядом много разных домов и сделать, улицу; во внеурочное время учитель раздает выкройки домов разной величины, сделанные из бумаги нескольких цветов. Под руководством педагога ребята должны склеить из этих выкроек дома, наклеить на них двери и окна или нарисовать их. Педагог может посоветовать на одном доме окна наклеить в один-два ряда ~ в этом доме будет всего один-два этажа; на другом наклеивают четыре-пять рядов окон - это соответственно четырех- или пятиэтажный дом. Потом учитель раздает вывески, которые они наклеивают над дверями домов: «Школа», «Детский сад», «Ателье», «Почта», «Библиотека», «Аптека», «Салон красоты», «Больница», «Магазин», «Булочная», «Театр». Каждый учащийся должен сделать один дом. Так получается целая улица.

На второй прогулке педагогу надо показать ребятам, как много на улице разных машин: на одних ездят люди, на других возят хлеб, на третьих — молоко, четвертые убирают снег. Есть машины, на которых возят больных. Показав транспорт, следует рассказать, что эти машины возят людей на работу, домой с работы, в детский сад или в школу, а также объяснить, как надо себя вести в общественном транспорте. (не кричать, не толкаться, уступать место старым и больным и т. д.).

После второй прогулки педагогу следует побеседовать с ребятами о транспорте, показать на иллюстративном материале изображения машин разных видов: легковых, грузовых, самосвалов, для перевозки молока, хлеба, машин, убирающих снег, автобусов, и т. д. Кроме того, с учащимися можно рассмотреть рисунки, на которых изображено внутреннее помещение автобуса, чтобы дать представление, что происходит внутри. Показ такой картинки учитель может сопровождать следующим рассказом: «Кондуктор дает билет, девочка уступает место бабушке: бабушке трудно стоять, она старенькая; вот сидит мама с малышом на руках, ей уступили место: малыш маленький, его будут толкать, а маме тяжело его держать на руках; инвалиду тоже надо уступить место; надо помогать, пожилым людям сойти с автобуса или троллейбуса». После этого педагог может предложить вниманию детей рисунок с отрицательным содержанием: в автобусе сидит мальчик, а рядом стоит старушка, и спросить ребят, правильно ли ведет себя мальчик, воспитанный ли он и почему дети думают, что он невоспитанный.

На занятии педагог предлагает ребятам нарисовать какую-нибудь из тех машин, которые они видели на улице. В конце занятия следует показать учащимся все рисунки, называя изображенные на них машины и закрепляя названия. Во время свободных игр педагогу нужно собрать все машины, какие имеются в классе. И превратить часть из них в специализированные: к одному металлическому грузовику сделать картонный кузов с записью «Продукты», к другому — свернутый трубкой картон и надписать «Квас», к легковой машине приклеить маленький красный крест — на ней будут возить больных. Затем педагог может посоветовать детям построить из строительного материала несколько домов (улицу) и поиграть с ними и

машинами: возле больницы дежурит «Скорая помощь», грузовик возит в магазин вылепленные из пластилина овощи и фрукты, в продуктовый магазин на специальной машине из пекарни привозят хлеб, булочки, печенье, булочки, по улице едет маршрутное такси.

На третьей прогулке по улице педагог должен рассказать ребятам о пешеходах: на улице много людей, они - идут и на работу, и с работы, и в магазин, и в больницу. Возле магазина можно показать ребятам людей, которые заходят туда за покупками, около школы - школьников, которые идут учиться, и т. д. Также надо сказать детям, что людей на улице много, все спешат, поэтому по ней надо ходить так, чтобы никому не мешать. После этого учитель сообщает ребятам некоторые правила, которые нужно соблюдать на улице: на улице нельзя бегать, играть, ходить надо спокойно, не толкая прохожих, только по тротуару, по дороге ходить нельзя — там едут машины, автобусы.

После такой прогулки педагог вместе с учащимися может рассмотреть картинки, где нарисованы пешеходы на улице. Рассматривая изображенных людей, нужно рассказать о них: «Вот идут школьники с портфелями, они торопятся в школу; вот дедушка идет в магазин, у него в руках большая сумка, вот мама гуляет с малышом, показывает ему улицу, дома, машины; вот мальчик несет мяч, он идет на футбольное поле, будет играть с друзьями в футбол» и т. д. Очень хорошо показать детям картинку, на которой изображено, как ребята помогают старушке нести тяжелую сумку или переводят ее через дорогу. Также можно показать рисунок, где изображен мальчик, который поднимает с тротуара бумажку и бросает ее в урну.

Во внеурочное время педагогу нужно предложить каждому ребенку вылепить из пластилина кого-нибудь из людей, которых они видели на улице. Нужно напомнить детям: «Можно лепить девочку с портфелем, папу и маму, можно тетю с сумкой или милиционера». После занятия педагог с детьми рассматривает изделия, дает каждому из них оценку.

На четвертой прогулке педагог показывает ребятам, как пешеходы переходят улицу, останавливаются на перекрестке смотрят налево направо. Затем ребятам нужно объяснить, что нельзя перебежать улицу, а надо переходить ее спокойно. по пешеходным дорожкам, не играть на дороге, не сорить, бумажки бросать не на тротуар, а в урны. Педагог может продолжить свой рассказ тем, что на улице должно быть всегда чисто, «поэтому улицу убирают дворники, подметают, поливают, зимой чистят тротуары от снега. Дорогу убирают машины и т. д. После этого педагог может перевести ребят через дорогу с целью научить ребят правильно переходить улицу.

После этой прогулки-экскурсии взрослому надо показать детям изображение перекрестка в городе, рассмотреть переходящих улицу пешеходов, спросить у детей, какой, по их мнению, сейчас свет на светофоре и почему они так считают. В беседе педагог должен закрепить те впечатления и знания, которые дети получили во время прогулки.

Педагог также может предложить детям нарисовать перекресток, светофор и машины или пешеходов на перекрестке, затем провести с ними подвижную

игру, распределив роли милиционера, водителей и пешеходов. Милиционер стоит на перекрестке и с помощью учителя руководит движением машин и пешеходов.

Впоследствии после четырех прогулок педагог может провести с учащимися беседу по большой картине, на которой изображены и разные дома, и пешеходы, и идущий транспорт, и перекресток с милиционером, светофором, переходящими улицу людьми. Также хорошо показать ребятам и фильмы или фрагменты по теме «На улице».

Для игры в «улицу» кроме склеенных детьми домов и вылепленных ими из пластилина фигурок учитель совместно с детьми должен приготовить и другие атрибуты: картонные фигурки пешеходов, урны, светофор (с одной стороны на нем будет красный свет, с другой - зеленый, время от времени светофор нужно поворачивать), игрушечные трамваи, троллейбусы, автобусы и др.

После подготовки и предварительной работы к игре педагог говорит детям, что они будут играть в «улицу», но для этого сначала надо ее построить. Педагог раздает домики, он предлагает детям сделать ровную, красивую улицу, советует (если дети испытывают затруднения), как лучше расположить на ней дома. Когда все готово, педагог говорит, что улица не бывает пустой: по тротуарам идут люди, а по мостовой едут машины. Он предлагает ребятам сделать на улице тротуары, людей. Педагог рассказывает о «жизни» улицы и предлагает детям по ходу повествования совершать те или иные действия: «Первым на улицу приходит дворник. Он смотрит, чистый ли тротуар, не насорил ли кто, и подметает тротуар. Света, помоги дворнику подмести этот тротуар, а ты, Рома, помоги убрать другой тротуар. (Дети берут фигурки дворников и подметают улицу.). Вот, молодцы, теперь оба тротуара чистые. Приезжают машины - они убирают проезжую часть - сначала одна подметает, а потом другая поливает, чтобы дорога тоже была чистая. Женя, ты шофер. Подмети своей машиной дорогу. Алеша тоже шофер. Он сейчас польет дорогу водой. (Ребята двигают машины и убирают дорогу.). Теперь улица чистая. Утро. Шоферы едут на машинах, на улицах много машин. (Дети вывозят на улицу машины.). Вот идут в школу дети. Давайте поможем им дойти быстро. (Фигурки ребят проходят к школе и их ставят за зданием, как будто они вошли внутрь.). На улице появляется много людей: они идут в магазин, к доктору, на работу. (Ребята играют с фигурками — двигают их вдоль улицы, пешеходы заходят в дома и т. д.). Педагог во время игры не должен показывать детям игровые действия. Его задача - объединить все игровые действия ребят общим замыслом и помочь им реализовать его, развить сюжет игры.

Форма игры в виде рассказа педагога, иллюстрируемого игровыми действиями детей, помогает детям полностью овладеть и замыслом, и содержанием игры. Эта форма игры служит хорошей подготовкой к ролевой игре на эту тему, дети в ней учатся вычленять и дифференцировать отдельные ролевые действия, проявлять самостоятельность в обыгрывании роли.

После такой подготовки педагог призывает ребят брать на себя определенные роли (шофера, дворника, милиционера, продавца в магазине и т. д.), в соответствии с которыми и будут действовать в процессе игры. Далее, развиваясь, игра может быть объединена с другими игровыми темами: «Магазин», «Школа», «Детский сад», «Шоферы», «Поликлиника» и др.

Игра «Транспорт»

Цель:- познакомить с видами транспорта и их назначением;

Задачи:

- закрепить правила дорожного движения;
- развить пространственное мышление.

Оборудование:

- макеты машин, автобуса, трамвая;
- дорожные знаки;
- билеты, жезл;
- форма водителя, кондуктора.

Роли:

- водитель;
- кондуктор;
- пассажиры;
- инспектор ДПС.

Примерные действия:

- покупка билетов, кондуктор проверяет билеты, посадка и высадка пассажиров, поездка по маршруту, регулирование движения;

Речевые обороты:

- «Ваш билет, пожалуйста»;
- «Следующая остановка — „Школа“»;
- «Соблюдайте правила дорожного движения!».

Обсуждение игры: впечатления, отметить активных участников, закрепить правила поведения в общественном транспорте, правила дорожного движения.

Блок «Культура и досуг»

Игра «Музей»

Цель: познакомить с правилами поведения в музее, расширить знания о культурных объектах и развить умение слушать и задавать вопросы.

Оборудование: макеты экспонатов (картины, скульптуры, древности); путеводители, билеты, бейджи экскурсовода.

Роли: экскурсовод, посетители; смотритель музея;

Примерные действия: осмотр экспозиции, экскурсия с рассказом об экспонатах, покупка сувениров.

Обсуждение игры: впечатления, отметить активных участников, закрепить правила поведения в музее.

Игра «Театр»

Цели:

- познакомить с театральными профессиями; - развить артистические навыки и выразительность речи, сформировать культуру посещения театра.

Оборудование:

- ширма, декорации, костюмы, маски, афиши, билеты, программки.

Роли: актёр; режиссёр, билетёр, зритель, костюмер.

Примерные действия: репетиция спектакля, продажа билетов, просмотр представления, антракт с обсуждением.

Закрепить речевые обороты- «Добро пожаловать в наш театр!», «начинаем спектакль!», «браво! Вы отлично сыграли!».

Подготовка к игре: провести беседу по теме, рассмотреть иллюстрации, видео, изготовить атрибуты вместе с детьми.

Ход игры: распределить роли, обозначить правила и сюжет, контролировать взаимодействие детей, поощрять инициативу и вежливое общение.

Завершение: обсудить впечатления, отметить активных участников, предложить домашнее задание (нарисовать сцену из игры, рассказать родителям).

Блок «Природа и экология»

Игра «В лесу»

Цель.

упражнять детей в ориентировании на плоскости и проговаривать место расположения заданного предмета или животного. Закрепление названий различных видов растений, семян, грибов. Воспитание интереса и любви к природе.

Оборудование и адаптированные материалы:

- Коллекции цветов, листьев, семян, грибов. Рисунки стволов деревьев. Костюмы для детей. Ключ из картона. Угощение.

Предварительная подготовка:

экскурсии в парк, изготовление костюмов для игры, гербарий семян, листьев, цветов, грибов. Подготовка игр и аттракционов для лесного карнавала.

Игровые роли: Хозяева лесных опушек, гости леса.

Ход игры. Перед началом игры педагог совместно с учащимися проводит экскурсию в ближайший парк, знакомит с названиями растений, деревьев, привлекает внимание к обитателям леса: насекомым, птицам и т. д. Ребята слушают голоса птиц. На поляне можно им прочитать рассказы о природе.

После этого педагог совместно с детьми начинает подготовку к предстоящей игре.

Педагог предварительно распределяет роли: нескольких человек выбирает на роли хозяев лесных опушек, остальные — гости леса. Хозяева лесных опушек под руководством педагога подбирают материал для игр с гостями.

В день проведения игры педагог оформляет групповую комнату: делают игровые пункты: Цветочную поляну, Старый дуб, Семечко, Листик и Гриб. На Цветочной поляне на столе раскладывается коллекция полевых цветов, у Старого дуба - рисунки с изображением стволов различных деревьев, у Семечка - семена деревьев и кустарников, у Листка - коллекция листьев, у Гриба — коллекция грибов.

В каждом игровом пункте находятся его хозяева - два-три ребенка в костюмах, изображающих цветы, грибы, листья, и т. д. Они ведают коллекциями.

После этого все гости леса приглашаются в групповую комнату. Педагог говорит: «Ребята, сегодня вам нужно будет найти Ключ от леса. Тот, кто найдет Ключ, никогда не заблудится в лесной чаще, ему будут понятны и разговор птиц, и следы на земле животных. Но найти Ключ нелегко. Для этого необходимо выполнить все задания, которые вас ждут в лесу. Сначала вам нужно побывать на Цветочной поляне, потом сходить к Старому дубу, затем найти Семечко, Листик, и, наконец, побывать в гостях у хозяина грибов. Если вы ответите на вопросы, которые вам зададут хозяева леса, то вы получите волшебный Ключ. Кто из вас первым найдет Ключ и принесет его на Лесную поляну, получит право открыть веселый лесной карнавал».

После этого ребята подходят к месту, где находится Цветочная поляна. Ее хозяева показывают ребятам коллекцию цветов (5—6). Дети по одному называют цветы, «Посади голубой цветок на поляну слева от старого дуба.

Там хозяева показывают коллекцию рисунков с изображением различных стволов деревьев и предлагают назвать деревья, чьи это стволы (5-6) и «Спрятать лисичку за дуб справа от центральной полянки». После этого ребята переходят к игровому пункту — Семечко, где ребятам предлагают рассмотреть внимательно коллекцию семян и назвать от каких они растений. Затем детям предстоит пройти еще одно испытание, — они переходят к Листик, где хозяева предлагают вниманию детей коллекцию листьев, ребятам нужно отгадать, от каких они деревьев. «Подари березовый листочек белочке, сидящей справа от елки. Далее дети попадают в гости к хозяину грибов, где отгадывают названия грибов. Кто из детей первым выполнит все задания и правильно ответит на вопросы, получает Ключ и имеет право начинать лесной парад.

Педагог дает сигнал о подготовке к карнавалу. Лесной карнавал начинается с общего парада, затем ребята показывают заранее подготовленные танцы лесных жителей, исполняют стихи и песни о лесе, о птицах, загадывают загадки. Заканчивается карнавал чаепитием на Лесной поляне с дарами леса — ягодами, пирогом с джемом.

игра «Поход»

Цель: социализация и развитие коммуникативных навыков детей с нарушением интеллекта через моделирование ситуации туристического похода; формирование основ экологической культуры и безопасного поведения в природе.

Задачи:

- закрепить элементарные правила безопасности в природной среде;
- развить навыки совместной деятельности и распределения ролей с учётом индивидуальных возможностей;
- сформировать базовые туристические умения (сбор рюкзака, организация привала);
- воспитать бережное отношение к природе, взаимопомощь и доброжелательность в коллективе;
- стимулировать речевую активность и использование социально значимых фраз («Помоги мне», «Давай вместе», «Спасибо»).

Оборудование и адаптированные материалы:

- рюкзаки (лёгкие, с яркими метками для каждого ребёнка);
- детская палатка (упрощённой конструкции);
- муляжи еды и посуды (пластиковые котелок, тарелки, ложки, бутылки с водой);
- «аптечка» (контурные картинки или мини-коробки с изображениями бинта, пластыря, термометра);

- компас и карта-схема (крупные, с контрастными цветами и пиктограммами);
- коврик для привала (яркий, противоскользящий);
- имитация костра (красные круги из фетра, безопасные светодиодные огоньки);
- пакеты для мусора (с ручками, разного цвета для сортировки);
- фотоаппарат-игрушка (с кнопкой-кликер для звукового подтверждения снимка);
- головные уборы (кепки с липучками, регулируемые по размеру);
- макеты природных объектов (грибы, ягоды, животные — объёмные, тактильно различимые);
- визуальные подсказки (карточки с этапами игры, жестами, ключевыми словами).

Роли с учётом возможностей детей:

- руководитель похода — организует действия, следит за порядком (для ребёнка с развитыми организаторскими навыками);
- фотограф — фиксирует события (для ребёнка с хорошей зрительно-моторной координацией);
- повара — «готовят» еду, накрывают на стол (для детей с развитой мелкой моторикой);
- дежурные по палатке — помогают устанавливать и убирать палатку (для детей с достаточной двигательной активностью);
- экологи — собирают мусор, следят за чистотой (для детей, склонных к упорядочиванию);
- проводник — ориентируется по карте, выбирает маршрут (для ребёнка с пространственным мышлением).

Предварительная подготовка:

- беседы «Кто такие туристы?», «Что брать в поход?», «Как вести себя в лесу» (с опорой на картинки и реальные предметы);
- рассматривание иллюстраций туристического снаряжения, природных объектов;
- просмотр коротких видео о походах (с субтитрами и комментариями);
- игра «Собери рюкзак» (выбор нужных предметов из набора, с объяснением назначения);
- разучивание коротких речёвок и песен (простых, с повторяющимися фразами);
- тренировка элементарных действий (застёгивание липучек на рюкзаке, раскладывание коврика).

Ход игры

Педагог рассказывает о «волшебном месте», показывает карту-схему с яркими маркерами.

- Распределение ролей: дети выбирают карточки с изображениями ролей, получают соответствующие атрибуты.

- Проверка снаряжения: «Всё ли взяли? Не забыли воду и аптечку?» (с использованием визуальных чек-листов).
- Повторение правил: не шуметь, не мусорить, слушать руководителя (с демонстрацией пиктограмм).

Основная часть

- «Путешествие»:

- дети «идут по тропе» (маршируют под музыку, преодолевают «препятствия»: кочки — мягкие модули, ручеёк — синяя лента на полу);
- остановки для отдыха с выполнением ролей (фотосессия, «готовка»).

- Привал:

- установка палатки (с помощью педагога или в парах);
- «разведение костра» (размещение красных кругов, включение светодиодных огоньков);
- имитация приготовления еды, накрывание на стол;
- фотографирование «пейзажей» и группы.

- Проблемные ситуации (по выбору педагога, с опорой на визуальные подсказки):

- на поляне мусор — нужно убрать (сортировка по цветам пакетов);
- один из туристов «устал» — оказываем помощь (предложение воды, отдых на коврике).

- Отдых: пение песен, рассказы о природе, наблюдение за «животными» (макетами).

Заключительная часть

- Сбор вещей: дети убирают предметы, проверяют, всё ли убрано (с использованием чек-листа).
- «Тушение костра»: убирают красные круги, выключают огоньки.

Обсуждение:

- Что больше всего понравилось? (с опорой на картинки-эмоции);
- Какие правила запомнили? (показ пиктограмм);
- Сюрпризный момент: вручение «медалей туриста» (из картона с липучкой) или наклеек.

Рекомендации по выбору тем:

Для младших школьников подойдут бытовые темы («Семья», «Магазин», «Больница»).

Для старших учащихся можно вводить более сложные сюжеты, связанные с профессиями или общественными мероприятиями.

Важно: педагог должен активно участвовать в игре, направляя действия детей, корректируя их поведение и стимулируя коммуникацию. Регулярное проведение игр помогает закрепить навыки и способствует успешной социализации учащихся с нарушением интеллекта.