

МУНИЦИПАЛЬНОЕ БЮДЖЕТНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ
СОВЕТСКОГО РАЙОНА ГОРОДА РОСТОВА-НА-ДОНУ
«ЦЕНТР ПСИХОЛОГО-ПЕДАГОГИЧЕСКОЙ, МЕДИЦИНСКОЙ И
СОЦИАЛЬНОЙ ПОМОЩИ»

РЕКОМЕНДОВАНО
Методическим советом
МБУ ЦППМС
Протокол
от «06» 09.2016 № 1

УТВЕРЖДАЮ
Директор



Т.В.Наконечная

Приказ
от «23» 09.2016 № 49

Дополнительная общеразвивающая программа
**«Профилактика и коррекция
школьной дезадаптации
в 1 классе»**

Продолжительность программы:
Возраст обучающихся:
Авторы:

20 часов
6-7 лет
Битянова М.Р.
Азарова Т.В.
Афанасьева Е.И.
Васильева Н.Л.

Ростов-на-Дону
2016

МУНИЦИПАЛЬНОЕ БЮДЖЕТНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ
СОВЕТСКОГО РАЙОНА ГОРОДА РОСТОВА-НА-ДОНУ
«ЦЕНТР ПСИХОЛОГО-ПЕДАГОГИЧЕСКОЙ, МЕДИЦИНСКОЙ И
СОЦИАЛЬНОЙ ПОМОЩИ»

РЕКОМЕНДОВАНО
Методическим советом
МБУ ЦППМС
Протокол
от « » _____ № _____

УТВЕРЖДАЮ
Директор
_____ Т.В.Наконечная
Приказ
от « » _____ № _____

Дополнительная общеразвивающая программа
**«Профилактика и коррекция
школьной дезадаптации
в 1 классе»**

Продолжительность программы:

20 часов

Возраст обучающихся:

6-7 лет

Авторы:

Битянова М.Р.

Азарова Т.В.

Афанасьева Е.И.

Васильева Н.Л.

Ростов-на-Дону
2015

Оглавление

I Целевой раздел	4
Пояснительная записка	4
II Содержательный раздел.....	8
2. Структура и содержание программы	8
3. Учебный план программы.....	10
4. Учебно-тематический план программы.....	10
III Организационный раздел	12
Система условий реализации программы.....	12
5. Материально-техническое обеспечение	12
6. Список литературы	12
7. Приложение	13
Протокол обследования.....	13
Анкета.....	14
Конспекты занятий.....	15

I Целевой раздел

Пояснительная записка

1.1. Актуальность и перспективность

Неравномерность развития, как закон диалектики распространяется и на личность: нет похожих людей, нет одинакового уровня развития и образования. Не секрет, что в современной школе увеличивается количество неуспевающих учеников среди младших школьников и почти половина из них – отстает в развитии. Совокупность признаков, которые свидетельствуют о несоответствии психологического, социально и психофизиологического статуса ребенка требованиям ситуации школьного обучения, называемой школьной дезадаптацией.

В настоящее время проблема дезадаптации, изучаемая в педагогической психологии, стала очень актуальной, особенно для младшего школьного возраста.

1.2. Научные, методологические, нормативно-правовые и методические основания программы

Известно, что в этот период адаптации к школе начинают формироваться новые взаимоотношения ребенка со сверстниками и взрослыми, базовые установки, которые будут определять в дальнейшем успешность его учебной деятельности, эффективность стиля общения, возможности личной самореализации в школьной среде. Их нарушение может сопровождаться явлениями ранней школьной дезадаптации. (Ю.А. Александровский, Л.И. Божович, Н.В. Вострокнутов, Л.С. Выготский, А.О. Дробинская, И.В. Дубровина, Е.Е. Кравцова, В.И. Лубовский и др.).

Понятие школьной дезадаптации является комплексным и включает в себя: социально-средовые признаки (характер семейных отношений и их влияние; особенности школьной образовательной среды, межличностных отношений); психологические признаки (индивидуально-личностные, акцентуированные особенности, препятствующие нормальному включению в учебный процесс; динамика формирования девиантного поведения); психофизиологические (отклонения психофизического развития, уровень общей заболеваемости и связанной с ним астенизации учащихся, проявления церебрально-органической недостаточности с выраженными симптомами, затрудняющими обучение) (Е.Б. Беззубова, А.Д. Гонеев, Н.Л. Заваденко, Г.Ф. Кумарина).

В целом, раннюю школьную дезадаптацию можно рассматривать как создаваемую многомерными и многоуровневыми отношениями невозможность для ребенка найти в пространстве школьного обучения свою

личностную позицию. Это может блокировать развитие идентичности, потенциальных возможностей для образовательной самореализации и самоактуализации. Вследствие межличностных и внутриличностных форм дети имеют трудности в обучении, несмотря на сохранное интеллектуальное развитие; затруднено их взаимодействие с социальной средой; снижена способность адекватно адаптироваться к новым требованиям учебной деятельности, возникающим в условиях кризиса семи лет. (Л.Н.Винокуров, Н.Н. Малофеев, Н.М. Назарова, Б.П. Пузанов, Л.М. Шипицина).

Этот возрастной кризис сопровождается типичными изменениями эмоционально-личностной сферы детей, нарушением процесса общения, сложностями формирования произвольности познавательных процессов. Причем особое значение приобретает исследование психологических механизмов возникновения ранней школьной дезадаптации (Н.В. Вострокнутов, Л.С. Выготский, А.О. Дробинская).

Целостная системно организованная деятельность, в процессе которой создаются социально-психологические и педагогические условия для успешного обучения и психологического развития каждого ребенка в школьной среде.

Основополагающими документами при написании программы стали:

- Федеральный закон Российской Федерации от 29 декабря 2012г. № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации»;
- Государственная программа Российской Федерации «Развитие образования» на 2013-2020 годы (утверждена распоряжением Правительства Российской Федерации от 15 мая 2013г. №792-р);
- Санитарно-эпидемиологические требования к условиям и организации обучения в общеобразовательных учреждениях: Постановление Главного государственного санитарного врача РФ от 29 декабря 2010 г. N 189 «Об утверждении СанПиН 2.4.2.2821-10 «Санитарно-эпидемиологические требования к условиям и организации обучения в общеобразовательных учреждениях»;

1.3. Практическая направленность

Проведенный теоретический анализ проблемы ранней школьной адаптации показал ее актуальность для педагогической психологии; позволил выделить ведущие формы и типы ранней школьной дезадаптации; критерии дифференциальной диагностики данных отклонений в развитии в условиях кризиса семи лет; определить пути оптимизации процесса адаптации к школьному обучению.

1.4. Цель и задачи программы

Цель данной программы - создание социально-психологических условий для успешной адаптации первоклассников в ситуации школьного обучения.

Данной цели соответствуют следующие задачи:

- Развитие у детей когнитивных умений и способностей, необходимых для успешного обучения в начальной школе. Комплекс этих умений и навыков входит в понятие психологической готовности к школе.
- Развитие у детей социальных и коммуникативных умений, необходимых для установления межличностных отношений со сверстниками и соответствующих ролевых отношений с педагогами.
- Формирование устойчивой учебной мотивации на фоне позитивной «Я концепции» детей, устойчивой самооценки и низкого уровня школьной тревожности.
- Формирование навыков выражения своих чувств и переживаний.
- Развитие у детей концентрации внимания.

Эти задачи должны рассматриваться в совокупности, как единый комплекс, так как только целостное воздействие на личность ребенка может привести к устойчивому позитивному изменению или формированию определенных психологических феноменов. Кроме того, их реализация возможна при продумывании содержания и организации развивающей деятельности (Н.В. Вострокнутов, А.Д. Гонеев, О.В. Трошин).

1.5. Адресат

Программа адресована обучающим первого класса, испытывающим трудности адаптации в ситуации школьного обучения.

1.6. Продолжительность программы, структура занятий

Данная программа рассчитана на 20 занятий с периодичностью 3 раза в неделю. Длительность каждого занятия 45 минут.

Численность развивающей группы в 1-м классе не должна, превышать 5 - 6 человек.

Структура группового занятия со школьниками включает в себя следующие элементы:

- Ритуал приветствия,
- Разминка,
- Рефлексия предыдущего занятия,

- Основное содержание занятия,
- Ритуал прощания.

1.7. Методы, используемые при реализации программы

- игры и психотехнические упражнения, направленные на развитие познавательной и эмоционально-волевой сферы, навыков адекватного социального поведения школьников,
- психотехники, направленные на развитие собственно групповых структур и процессов поддержания благоприятного внутригруппового климата, сплочение.

1.8. Требования к результату усвоения программы

При условии успешной реализации программы у обучающегося будет отмечаться положительная динамика психического развития, а именно:

- увеличится объем механической и зрительной памяти;
- укрепится желание учиться, получать знания и быть успешным в учебной деятельности;
- стабилизируется эмоциональное состояние, снизится уровень тревожности, оптимизируется самооценка;
- повысится познавательный интерес и готовность к взаимодействию со взрослыми;
- повысится уровень развития психических процессов (внимания, памяти, мышления, пространственных и временных представлений), создающих основу для успешного обучения в школе.

1.9. Система оценки достижения планируемых результатов

Для оценки эффективности программы используются следующие психологические методики, которые проводятся на первом и последнем занятии:

- графический диктант,
- исключение лишнего,
- опросник для оценки уровня школьной мотивации учащихся начальных классов (Н.Г. Лускановой),
- проективная методика рисунок «человека» с целью диагностики эмоционального состояния, самооценки.

– II Содержательный раздел

2. Структура и содержание программы

Цель программы: создание социально-психологических условий для успешной адаптации первоклассников в ситуации школьного обучения.

Категория обучающихся: обучающиеся первого класса, испытывающие трудности адаптации в ситуации школьного обучения.

Продолжительность программы: 20 часов

Режим занятий: данная программа рассчитана на 20 занятий с периодичностью 3 раза в неделю. Длительность каждого занятия 45 минут

Содержание программы:

Занятие 1.

Вступительное слово психолога,

Игра «Мяч», Игра «Тропинка», Игра «Штирлиц», рефлексия занятия.

Занятие 2.

Приветствие, Рефлексия предыдущего занятия, Игра «Мяч», «Закончи слово», «Штирлиц», «Гомеостат», рефлексия занятия.

Занятие 3.

Приветствие, Рефлексия предыдущего занятия, Игра «Конспиратор», «Закончи предложение», «Гомеостат», рефлексия занятия.

Занятие 4.

Приветствие, Рефлексия предыдущего занятия, Игра «Конспиратор», «Переходы», «Кто есть кто? Что есть что?», «Гомеостат», рефлексия занятия.

Занятие 5.

Приветствие, Рефлексия предыдущего занятия, Игры «Переходы», «Кто есть кто? Что есть что?», «Запретное движение», «Гомеостат», рефлексия занятия.

Занятие 6.

Приветствие, Рефлексия предыдущего занятия, Игра «Запретное движение», «Запомни порядок», «Угадай группу», «Составим сказку».

Занятие 7.

Приветствие, Рефлексия предыдущего занятия, Игра «Составим сказку»,

«Слушай хлопки», «Тактильный образ», «Монолог картошки».

Занятие 8.

Приветствие, Рефлексия предыдущего занятия, Игра «Слушай хлопки», «Рассказ наоборот», «Футболист», «Определения».

Занятие 9.

Приветствие, Рефлексия предыдущего занятия, «Футболист», «Определения», «Кто что сделал», «Невидимые слова»

Занятие 10.

Приветствие, Рефлексия предыдущего занятия, Игра «Невидимые слова», «Запомни свое место», «Запретный номер», «Монолог портрета».

Занятие 11.

Приветствие, Рефлексия предыдущего занятия, Игра «Запретный номер», «Заколдованные», «Пасьянс», «Я не знаю».

Занятие 12.

Приветствие, Рефлексия предыдущего занятия, Игра «Заколдованные», «Пасьянс», «Имитация», Игра в мяч.

Занятие 13.

Приветствие, Рефлексия предыдущего занятия, Игра «Имитация», «Цвета», «Кто быстрее», «Кляксы».

Занятие 14.

Приветствие, Рефлексия предыдущего занятия, Игра «Кто быстрее», «Инсценировка», «Сочиним рассказ»

Занятие 15.

Приветствие, Рефлексия предыдущего занятия, Игра «Инсценировка», «Сочиним рассказ», «Дракон кусает свой хвост», «Слушай команду».

Занятие 16.

Приветствие, Рефлексия предыдущего занятия, Игра «Слушай команду», «Кляксы», «Скучно, скучно так сидеть», «Определи игрушку».

Занятие 17.

Приветствие, Рефлексия предыдущего занятия, Игра «Скучно, скучно так сидеть», «Определи игрушку», «Разговор обезьяны и крокодила», 4а, 4б.

Занятие 18.

Приветствие, Рефлексия предыдущего занятия, Игра «Слушай и исполняй», «Возьми и передай», «Снежный ком».

Занятие 19.

Приветствие, Рефлексия предыдущего занятия, Игра «Испорченный

телефон», «Слушай и исполняй», «Части тела».

Занятие 20.

Приветствие, Рефлексия предыдущего занятия, Игра «Поиск аналогий», «Определи игрушку», «Повтори за мной».

3. Учебный план программы

№ п/п	наименование блоков (разделов)	всего часов	в том числе		форма контроля
			теоритических	практических	
1	Диагностический блок (входная, исходящая диагностика)	2		2	диагностика
2	Коррекционно-развивающий блок	20	4	16	Наблюдение, рефлексия
Итого		20	4	16	

4. Учебно-тематический план программы

№ п/п	наименование блоков (разделов)	всего часов	в том числе		форма контроля
			теоритических	практических	
1	Занятие 1	1	0,2	0,8	Наблюдение, рефлексия

2	Занятие 2	1	0,2	0,8	Наблюдение, рефлексия
3	Занятие 3	1	0,2	0,8	Наблюдение, рефлексия
4	Занятие 4	1	0,2	0,8	Наблюдение, рефлексия
5	Занятие 5	1	0,2	0,8	Наблюдение, рефлексия
6	Занятие 6	1	0,2	0,8	Наблюдение, рефлексия
7	Занятие 7	1	0,2	0,8	Наблюдение, рефлексия
8	Занятие 8	1	0,2	0,8	Наблюдение, рефлексия
9	Занятие 9	1	0,2	0,8	Наблюдение, рефлексия
10	Занятие 10	1	0,2	0,8	Наблюдение, рефлексия
11	Занятие 11	1	0,2	0,8	Наблюдение, рефлексия
12	Занятие 12	1	0,2	0,8	Наблюдение, рефлексия
13	Занятие 13	1	0,2	0,8	Наблюдение, рефлексия
14	Занятие 14	1	0,2	0,8	Наблюдение, рефлексия
15	Занятие 15	1	0,2	0,8	Наблюдение, рефлексия
16	Занятие 16	1	0,2	0,8	Наблюдение, рефлексия
17	Занятие 17	1	0,2	0,8	Наблюдение, рефлексия
18	Занятие 18	1	0,2	0,8	Наблюдение, рефлексия

19	Занятие 19	1	0,2	0,8	Наблюдение, рефлексия
20	Занятие 20	1	0,2	0,8	Наблюдение, рефлексия
Итого		20	4	16	

III Организационный раздел

Система условий реализации программы

5. Материально-техническое обеспечение

Групповая работа должна проводиться в просторном, хорошо проветренном помещении со стульями и столами (с возможностью их перемещения).

Для реализации программы необходимо следующее оснащение: музыкальный центр, доска меловая или маркерная, магнитная доска, бумага, ручки, цветные карандаши, фломастеры, гуашь, маркеры, магниты, дидактические материалы и литературное обеспечение согласно программному содержанию.

6. Список литературы

1. Азарова Т.В., Битянова М.Р. «развивающая работа психолога на этапе адаптации детей в школе»/ М.: «Мир эмоций» №1, 1996.
2. Ветер А.Л., Цукерман Г.А. «схема индивидуального обследования детей младшего возраста: для школьных психологов»/ Томск, 1993.
3. Алешина Ю.В. «Индивидуальное и семейное консультирование»/ М.,1994.
4. Давыдов В.В. «Проблемы развивающего обучения»/ М.: «педагогика», 1986.
5. «Диагностика школьной дезадаптации»/М.,1993.
6. «Игры для интенсивного обучения» под ред. Петрушевского В.В./ М.: «Прометей», 1991.
7. Лусканова Н.Г. «Методы исследования детей с трудностями в обучении»/ М., 1993.

8. Психологическая коррекция умственного развития учащихся» под ред. Гуревича К.М., Дубровиной И.В./ М., 1990.

9. «рабочая книга школьного психолога» под ред. Дубровиной И.В./М.,1991.

7. Приложение

Протокол обследования

Фамилия _____ Имя _____

Возраст _____

Школа, класс _____

Дата обследования _____

Исключение понятий:

1. Яблоко, морковь, капуста, перец
2. Ботинки, сапоги, шнурки, валенки
3. Ручка, бумага, карандаш, фломастер
4. Корова, коза, лось, лошадь
5. Термометр, врач, учитель, медсестра

Анкета

1. Тебе нравится в школе или не очень
 - не очень
 - нравится
 - не нравится

1. Утром, когда ты просыпаешься, ты всегда с радостью идешь в школу или тебе часто хочется остаться дома?
 - чаще хочется остаться дома
 - бывает по-разному
 - иду с радостью

2. Если бы учитель сказал, что завтра в школу необязательно приходить всем ученикам, желающим можно остаться дома, ты пошел бы в школу или остался бы дома?
 - не знаю
 - остался бы дома
 - пошел бы в школу

3. Тебе нравится, когда у вас отменяют какие-нибудь уроки?
 - не нравится
 - бывает по-разному
 - нравится

4. Ты хотел бы, чтобы тебе не задавали домашних заданий?
 - хотел бы
 - не хотел бы
 - не знаю

5. Ты хотел бы, чтобы в школе остались одни перемены?
 - не знаю
 - не хотел бы
 - хотел бы

6. Ты часто рассказываешь о школе родителям?
 - часто
 - редко
 - не рассказываю

7. Ты хотел бы, чтобы у тебя был менее строгий учитель?
 - точно не знаю
 - хотел бы
 - не хотел бы

8. У тебя в классе много друзей?

- мало
- много
- нет друзей

9. Тебе нравятся твои одноклассники?

- нравятся
- не очень
- не нравятся

Конспекты занятий

Занятие 1.

Задачи: создание условий для более близкого знакомства детей в микро-группе, развитие наблюдательности, внимания памяти, воображения.

Инструментарий: мяч, музыкальное сопровождение.

Ход занятия:

I. Вступительное слово психолога.

Учащимся объясняются цели занятий, рассказывается, как они будут проходить, вводятся элементарные правила поведения в группе.

II. Разминка (по выбору, на усмотрение руководителя занятия).

III. Содержание занятия.

1. ИГРА «Мяч»

«Внимание! В этой игре с помощью мяча мы попробуем познакомиться. Встаньте все в круг, лицом к центру круга. Пожалуйста, кто-нибудь возьмите в руки мяч. По кругу, по ходу часовой стрелки, начиная от того, у кого мяч, передавая его, назовите четко и громко свое имя. Передавая мяч, глядите в глаза соседу. Начали! А теперь, играя в мяч, будем знакомиться. Тот, у кого мяч, будет кидать его любому из стоящих в круге, и называть при этом имя того, кому адресован мяч. Тот, кто перепутал имя адресата, называет все имена участников игры по кругу, начиная с себя и далее, по часовой стрелке. И так кидайте мячик друг другу, называя при этом имя того, кому вы адресуете мяч».

Рекомендации: необходимо обратить внимание детей на то, что нужно постараться, как можно точнее кидать мяч, чтобы его можно было легко поймать.

На первом занятии нужно постараться, чтобы все ребята побывали в роли ведущего. На следующих занятиях; следует продолжить играть в эту игру.

2. ИГРА «ТРОПИНКА»

«Предлагаю теперь вам такую игру. Встаньте все в затылок за...» (выбирает руководитель ведущего в этой игре сам: этот ребенок должен быть сообразительным и бойким.) Участники этой игры идут змейкой по воображаемой тропинке в затылок друг другу, причем ведущий переходит воображаемые препятствия, которые называет в ходе игры руководитель: причем ведущий переходит воображаемые рвы, а остальные дети повторяют его движения. По хлопку руководителя ведущий становится в хвост змейки и, и ведущим становится второй стоящий ребенок в змейке. Когда все побывают в роли ведущего, оценим ведущего.

«Итак, повторяем движения ведущего, переходя через воображаемые препятствия змейкой. Начали!»

Рекомендации: во время оценивания оригинальности ведущих игры следует разобрать вместе с детьми изображение тех препятствий, которые вызвали у большинства из них; затруднения. Игру можно проводить под музыкальное сопровождение, причем музыка должна быть подобрана в соответствии с преодолеваемым препятствием.

3. ИГРА «ШТИРЛИЦ»

«Внимание! Пусть один из вас будет ведущим. Пожалуйста, кто желает быть ведущим, не стесняйся, выходите вперед. Смелей, смелей! Так, хорошо! Остальные игроки, замрите в разных позах.

Ведущий запоминает позы играющих, их одежду. Запомнил(а)? Посмотри еще немного, запоминай. А теперь ведущий выходит из комнаты. Играющие, сделайте пять изменений в своих позах и одежде. Не у каждого пять, а всего пять, пожалуйста! Готово? Так. Приглашаю ведущего войти. Ведущий, ты должен вернуть всех в исходное положение. Посмотри внимательно и найди пять изменений в позах и одежде играющих. Не у каждого игрока, а всего пять. Так, хорошо. Еще немного осталось. Если ты сумел(а) правильно найти пять изменений, то у тебя хорошая наблюдательность».

Рекомендации: на первом занятии достаточно, чтобы ведущими побывало хотя бы трое детей. Если ребятам было трудно увидеть пять изменений, то можно сократить до трех.

IV. Рефлексия занятия:

С чем мы познакомились на нашем занятии?

Что вам понравилось на нем?

Что не понравилось?

Для чего мы играем в эти игры?

Занятие № 2

Задачи: стимулирование внутригруппового общения, развитие памяти, внимания, логического мышления, работа со словарным запасом детей.

Инструментарий: мяч, музыкальное сопровождение.

Ход занятия:

II. Рефлексия предыдущего занятия:

«Давайте вспомним, с какими играми мы познакомились на предыдущем занятии?» Если дети забывают назвать какую-нибудь игру, то нужно им напомнить. Так же следует вспомнить цель проводимых занятий.

III. Содержание занятия.

1.

На втором занятии следует повторить с детьми игру «Мяч», причем лучше всего выбрать водящими в этой игре тех детей, которые допускали ошибки первоначально (путали имена ребят).

Далее приводятся только те разделы занятия, содержание которых описывается.

2. ИГРА «ЗАКОНЧИ СЛОВО»

Внимание! В этой игре мы будем пытаться заканчивать слова, которые будут начинаться, например, на слог *ра*, *зем*, *го*, *па*.

Я буду кидать каждому из вас мяч и говорить первый слог слова, вы должны будете поймать мяч и, кинув пне его обратно, договорить это слово (т. е. закончить слово) Сначала все дети заканчивают слова, начинающиеся на слог *ра* (дается несколько раз закончить слова, начинающиеся на один и тот же слог), а потом можно каждому из детей задавать разные слоги, с которых начинаются слова.

3. Игра «Штирлиц» (под спокойную тихую музыку).

Эту игру следует повторить также на втором занятии. Сначала в том варианте, в котором дети играли в нее на первом занятии, а затем усложнив ее увеличением измененных поз (можно давать 4—6 изменений). После игры нужно выделить самых наблюдательных и внимательных ребят.

4. ИГРА «ГОМЕОСТАТ»

Внимание! Сыграем в следующую игру. Эта игра поможет нам узнать, умеем ли мы работать вместе. Это сложная игра. И сразу она у нас не

получится. Потребуется несколько занятий, чтобы ее освоить. Игра заключается в следующем. Вся группа собирается в круг. По моей команде все выбрасывают пальцы. Группа наша должна стремиться к тону, чтобы все участники выбросили одно и то же число пальцев. Участникам игры запрещено договариваться, перемигиваться и т. д., т. е. нельзя пытаться согласовать свои действия каким-либо незаконным способом». Для того чтобы предоставить друг другу возможность оценить обстановку и учесть ее в последующих играх, участники после выбрасывания пальцев фиксируют их на какое-то время.

Рекомендации: в первый раз эту игру следует провести не более трех раз, посмотреть на результат. Если у ребят с первых попыток будут получаться неплохие результаты, то следует обязательно сказать ребятам, что они неплохо уже научились чувствовать друг друга. В противном случае, если и после трех попыток игра не получилась, нужно ребят успокоить и настроить на то, что с первой игры очень сложно добиться желаемого результата, но они постараются и вскоре его добьются.

Занятие № 3

Задачи: развитие межличностного общения в группе, развитие памяти (тактильной), внимания, пополнение словарного запаса.

Инструментарий: мяч, платок.

III. Содержание занятия.

I. ИГРА «КОНСПИРАТОР»

«Внимание! Встанем в круг, лицом к центру». Водящий становится внутрь круга. Внимательно смотрим на ребят, затем ему завязывают глаза. Руководитель просит детей поменяться местами и к одному из ребят подводит водящего. Водящий на ощупь, начиная с головы, должен узнать ребят, к которым его подводят.

Рекомендации: дать возможность половине детей побывать в роли водящего. Каждому ребенку дается четыре попытки угадать на ощупь ребят. В конце игры следует подвести итог, кто из детей, сколько сумел угадать. Эту игру нужно проводить в 3 этапа. 1-й этап: на первом занятии половина детей группы должна быть водящими. 2-й этап: на следующем занятии вторая группа детей должна быть водящими. 3-й этап: ребята могут изменять элементы одежды, внешность. И детям предоставляется возможность еще раз быть водящими. На 3-м этапе игры можно давать 4—5 попыток. 3-й этап можно считать итоговым. Если руководитель по времени успевает, то 1, 2 и 3-й этапы игры можно провести на первом занятии.

2. ИГРА «ЗАКОНЧИ ПРЕДЛОЖЕНИЕ»

Эта игра проводится практически аналогично игре «Закончи слово» (см. занятие № 2), только теперь детям нужно, поймав мяч и кинув его обратно руководителю, закончить предложение: летом тепло, а зимой... (холодно); птицы летают, а змеи... (ползают); осенью листья желтые, а летом... (зеленые); сахар сладкий, а лимон... (кислый); и т. д.

Рекомендации: если ученик неверно заканчивает предложение, то это предложение нужно разобрать и выяснить, почему слово, подобранное учеником, не подходит. Также необходимо подобрать правильное слово и объяснить, почему оно подходит.

3. ИГРА «ГОМЕОСТАТ»

Повторяется на этом занятии не более 3 раз. Подводится итог этой игры. Необходимо отметить все положительные моменты в выполнении этого задания.

Занятие № 4

Задачи: развитие общения в группе, развитие наблюдательности, внимания, памяти, умения объединять слова в группы, определять, к какой группе относится то или иное слово.

Инструментарий: мяч, платок.

III. Содержание занятия.

1.

На этом занятии следует повторить игру «Конспиратор». После игры нужно выделить из детей наиболее внимательных и наблюдательных.

2. ИГРА «ПЕРЕХОДЫ»

Внимание! Встаньте в круг, лицом к центру круга. Посмотри на своих товарищей, обратите внимание на цвет волос каждого из них. Сейчас по моей команде вам нужно будет сесть таким образом, чтобы крайнее правое место занял участник самыми темными волосами. Рядом с ним должен расположиться тот, у которого волосы посветлей, а крайнее левое место займет тот, чьи волосы окажутся самыми светлыми. Итак, по моей команде, без лишней суеты вам нужно будет сесть на соответствующее место. Учтите, тот, кто нарушает порядок, выбывает из игры. Итак, справа от меня — брюнет (черный цвет волос) из брюнетов, слева — блондин из блондинов, все остальные занимают соответствующие оттенкам своих волос места между ними».

Рекомендации: игру нужно провести не больше 3 раз, если многие дети допустили ошибки и выбыли из игры, то следует разобраться, почему эти ребята не нашли своего места (возможные причины: ребенок не знает точно, какой у него цвет полос; плохо ориентируется в названиях цветов волос). В этих случаях следует разобрать с детьми на конкретных примерах возможные цвета волос и показать их варианты на примере присутствующих. На следующем занятии необходимо повторить эту игру, чтобы выяснить, насколько, дети усвоили понятия о существующих цветах волос.

3. ИГРА «КТО ЕСТЬ КТО? ЧТО ЕСТЬ ЧТО?»

Дети вспоминают, что некоторые слова можно по определенному признаку отнести к какому-либо классу (группе). Необходимо выяснить, какие группы знают дети (дикие и домашние животные, овощи, фрукты, деревья и т. д.).

«Сейчас вы все встанете в круг, я буду каждому из вас бросать мяч, а вы должны будете поймать его и, бросив обратно мне, сказать слово, которое относится к группе: 1) домашних животных; 2) диких животных; 3) деревьев; и т. д. Но вы должны как можно быстрее называть слова. Те ребята, которые долго не смогут назвать слово или неправильно назовут его выбывают из игры».

Рекомендации: в первый раз нужно немного давать подумать детям при ответах, чтобы меньше ребят выбыло из игры. Для первого раза можно взять такие группы слов, как «домашние животные» и «дикие животные». Если во время игры дети допускают ошибки, их следует исправлять и давать объяснения их ошибок. Также нужно стараться, чтобы дети назвали как можно больше слов, относящихся к той или иной группе. Если ребята не сумели назвать много слов, надо самому руководителю их назвать. Эту игру следует проводить в течение 3 занятий. В конце игры выделить тех учащихся, которые назвали много слов.

4. ИГРА «ГОМЕОСТАТ»

Повторение. Если достигли цели этой игры, то ее не следует больше включать в занятия. Если же игра еще не получилась до конца, то ее можно включать и в последующие занятия.

Занятие № 5

Задачи: развитие наблюдательности, внимания, памяти, произвольности

движений, умения объединять слова в группы по определенным признакам, определять, к какой группе относится то или иное слово.

Инструментарий: мяч, музыкальное сопровождение.

III. Содержание занятия.

1. ИГРЫ «ПЕРЕХОДЫ»

Повторение (правила игры см. в занятии № 4). Игру провести не более 2 раз. Посмотреть, насколько дети усвоили понятия о возможных цветах волос. Если будут дети, которые допустили ошибки, им следует еще раз объяснить, в чем они ошиблись.

2. ИГРА «КТО ЕСТЬ КТО? ЧТО ЕСТЬ ЧТО?»

Продолжение (подробное описание правил игры см. в занятии № 4). На занятии № 5 следует взять следующие три группы слов: овощи, фрукты и можно деревья. Рекомендации к игре те же.

3. ИГРА «ЗАПРЕТНОЕ ДВИЖЕНИЕ»

Звучит веселая ритмичная музыка (например, И. Дунаевский «До чего же хорошо кругом»). Дети стоят полукругом, в центре - ведущий. Он показывает несколько движений, одно из которых (например, приседание) — запретное. Дети должны повторить все действия ведущего кроме запретного. Тот, кто ошибся, выбывает, а оставшиеся дольше всех становятся лучшими игроками.

Рекомендации: в игру лучше первый раз поиграть не более 2 раз, причем ведущих следует заранее подготовить, чтобы не терялись и знали, что им делать, какие движения выполнять. В последующие занятия ведущих не следует уже заранее готовить.

4. ИГРА «ГОМЕОСТАТ»

Если игра в предыдущие занятия не получилась, то ее нужно повторить.

Занятие № 6

Задачи: развитие внимания, зрительной памяти, логического мышления (умения определять, к какой группе относится слово), произвольности движений, расширение словарного запаса.

Инструментарий: мяч, музыкальное сопровождение.

III. Содержание занятия.

1.

На этом занятии следует повторить игру «Запретное движение» (правила этой игры смотрите в занятии № 5). Первый раз игру повторить в

том варианте, в котором дети играли на предыдущем занятии. Если дети успешно научились справляться с игрой в этом варианте, игру можно усложнить. Сделать два запретных движения, т. е. к первому запретному добавить еще одно любое. Ведущим в игре может стать любой ребенок по желанию. В конце игры выделяют детей, которые наиболее успешно сумели справиться с правилами игры.

2. ИГРА «ЗАПОМНИ ПОРЯДОК»

Выбирают 5—6 детей. Остальные — «зрители». Из выбранных детей один становится водящим. Другие 4—5 участников выстраиваются в «паровозики». Водящий должен посмотреть на «паровозик» 1 минуту, а затем отвернуться и перечислить детей по именам так, как они стоят в «паровозике». После этого игроки становятся «зрителями», а «на сцену» выходят другие дети.

Рекомендации: следует отметить детей, которым удалось запомнить все правильно. Игру повторить не более 4 раз. На следующем занятии можно еще раз в нее сыграть.

3. ИГРА «УГАДАЙ ГРУППУ»

Принцип этой игры тот же, что в игре «Кто есть кто? Что есть что?» (подробнее см. в занятии № 4). Кидая мяч, водящий называет любое слово, а ребенок, поймав мяч и кинув его обратно, должен сказать, к какой группе относится это слово. Рекомендации: с детьми нужно перед началом игры обговорить, что называть можно такие слова, которые он сам и другие дети смогут отнести к определенной группе. Если детям трудно придумывать слова, то надо им помочь и назвать несколько примеров. При допущении ошибок следует их исправлять.

4. ИГРА «СОСТАВИМ СКАЗКУ» (1-й ВАРИАНТ)

Нужно с детьми выбрать всем хорошо знакомую сказку. При необходимости можно кратко вспомнить ее содержание. «А теперь мы попробуем рассказать эту сказку следующим образом, каждый из присутствующих будет говорить по одному предложению из этой сказки, причем так, чтобы у нас с вами получилась целая сказка».

Рекомендации: если у кого-то из детей возникают трудности во время игры, ему следует помочь. Помочь этому ребенку может руководитель или сами дети.

Занятие № 7

Задачи: расширение словарного запаса детей, развитие навыков логического и творческого мышления, произвольного внимания, памяти, воображения.

Инструментарий: музыкальное сопровождение.

III. Содержание занятия.

1.

Повторение игры «Составим сказку» (правила игры подробнее см. в зан. № 6).

Меняются условия: когда в игру играют второй раз, нужно усложнить правила составления сказки. Усложнение может быть следующим: каждое предложение должно начинаться на *у*, *н* и т. д.

Рекомендации: детям может быть трудно самим справиться с данным условием. Ребятам нужно помочь, подсказать принцип подбора слов, с которых будет начинаться каждое из предложений этой сказки. В последующих играх ребята сами уже гут выполнять это задание.

2. ИГРА «СЛУШАЙ хлопki!»

Дети двигаются свободно в группе под спокойную музыку. Когда ведущий хлопнет в ладоши определенное количество раз, дети принимают соответствующую позу на 10—20 секунд.

Кол-во хлопков	Позы детей (примерные):
1	поза «аиста» (ребенок стоит на одной ноге, поджав другую)
2	поза «лягушки» (присесть, пятки вместе, носки и колени в стороны, руки между ногами на полу)
3	дети возобновляют ходьбу

Рекомендации: каждую позу можно придумать вместе с детьми в процессе заучивания. Дети должны во время игры свободно двигаться, не мешая друг другу.

Игру в предложенном варианте проиграть не более 4 раз, если ребята быстро и правильно справляются с ней, игру можно усложнить, добавив еще 2 позы (например, зайчики, лошадки и т. д.).

3. ИГРА «ТАКТИЛЬНЫЙ ОБРАЗ»

Дети разбиваются на пары, если кому-то не хватает пары, можно допустить, чтобы была одна тройка. Один из пары детей встает вперед, другой — за ним. Стоящий сзади ребенок рисует на спине своего партнера

образ, например кораблик или дом. Партнер должен определить, что нарисовано. Если он угадывает, пара делает шаг вперед, а дети меняются местами. Побеждает та пара, которая быстрее доходит до руководителя.
Рекомендации: ребятам перед началом игры следует пояснить, что рисовать предметы нужно точно и выбирать предметы с небольшим количеством деталей.

4. ИГРА "МОНОЛОГ КАРТОШКИ»

«Представьте, что картошка оживает. Сейчас вы должны за 6 минут придумать Монолог картошки. А потом нам его рассказать от имени картошки».

Рекомендации: если дети затрудняются, то можно рассказать несколько возможных вариантов в конце игры выделяют лучше монологи.

Занятие № 8

Задачи: развитие произвольного внимания, умения логически мыслить, развитие мыслительных ассоциативных связей, пространственной ориентации, расширение словарного запаса.

Инструментарий: музыкальное сопровождение, мяч, набор предметных картинок.

III. Содержание занятия

1.

На этом занятии следует повторить игру «Слушай хлопки!» (подробное описание этой игры см. в занятии № 7). Сначала повторить игру, используя 3 хлопка, если дети справляются успешно, можно игру усложнить до 5 хлопков с добавлением поз, описанных в занятии №7.

2. ИГРА «РАССКАЗ НАОБОРОТ»

Детям предлагается попробовать сочинить рассказ наоборот, т.е. с конца. Начинает рассказ Ученик, сидящий «в конце часовой стрелки», например: «И после этого они жили долго и счастливо». Следующий перед ним сосед продолжает: «Наконец они помирились». И дальше таким же образом. Причем тот, кто нарушил обратную последовательность повествования, выходит из игры. Рекомендации: в эту игру нужно поиграть 2 раза, причем в первый раз не следует исключать детей из игры, а нужно им помочь исправить ошибку. Второй раз в игру поиграть, уже честно соблюдая правила, с исключением ребят, допустивших ошибки. Выделить из детей лучших.

3. ИГРА «ФУТБОЛИСТ»

«Внимание! Пожалуйста, выберите футболиста, пусть он выйдет на

середину комнаты. Сейчас мы ему завяжем глаза, недалеко положим мяч. Кое-кто из вас будет направляющим для футболиста, будет словами вести его к мячу и объяснять, что нужно сделать, чтобы попасть точно по мячу».

Рекомендации: нужно приблизительно наметить ворота, в которые должен попасть мяч. Если ребенок, направляющий футболиста, теряется при объяснении пути к мячу, нужно помочь ему правильно объяснить. Футболиста также следует поддерживать одобрительными словами. Игра проходит не более 4 раз. Затем выбираются лучшие футболисты и их направляющие. Игру можно повторить на следующем занятии, привлекая других детей в качестве водящих.

4. ИГРА «ОПРЕДЕЛЕНИЯ»

Ведущий показывает одну карточку, на которой нарисован предмет, а затем вторую. Задача игры состоит в том, чтобы ребенок смог придумать слово, находящееся между двумя этими словами и служившее как бы «переходным мостиком» между ними. Дети отвечают по очереди.

Рекомендации: дети сначала могут не понять этого задания. Нужно привести детям несколько примеров. Так, для слов «гусь» и «дерево» (картинки с этими словами показываются) переходными мостиками могут быть следующие слова «летать» (гусь взлетел на дерево), «вырезать» (из дерева вырезали гуся), «спрятаться» (гусь спрятался за дерево) и т. д. Если после приведенных примеров ребенок затрудняется все же ответить, ему обязательно нужно помочь, подвести к правильному ответу. В конце игры нужно отметить, кто из детей смог быстро, правильно справиться с заданием.

Занятие № 9

Задачи: дальнейшее развитие мыслительных ассоциативных связей, пространственной ориентации, развитие наблюдательности, восприятия, памяти.

Инструментарий: музыкальное сопровождение, ручки, бумага.

III. Содержание занятия.

1. Повторить игру «Футболист» (подробное описание см. в занятии № 8).

Ведущими в этой игре выбираются те дети, которые не были ими в предыдущий раз. Рекомендации те же.

2. На этом занятии можно повторить еще одну игру, описанную в занятии № 8 — «Определения». Рекомендации: дети самостоятельно пытаются справиться с заданием без помощи ведущего.

3. ИГРА «КТО ЧТО СДЕЛАЛ?»

Из группы детей выбираются 3—4 ребенка. Один из выбранных — ведущий. Остальные дети — «зрители». 2—3 выбранных ребенка поочередно

показывают водящему какие-то действия (действий должно быть сделано каждым ребенком не более 3). Ведущий смотрит и старается запомнить их. Затем он должен повторить эти действия в том порядке, в котором он их увидел.

Рекомендации: желательно, чтобы дети показывали несложные действия; во время игры нужно, чтобы звучала веселая музыка. Игру можно повторить 4—5 раз, поменяв при этом водящих и показывающих. В конце игры следует выделить среди детей наиболее внимательных.

4. ИГРА «НЕВИДИМЫЕ СЛОВА»

«Сейчас вы возьмете бумагу и карандаш. Приготовьтесь писать. Ведущий будет в воздухе как бы писать простые слова. А вы, если сумели их прочесть, то запишите к себе на листок. А потом ведущий выберет из вас самых сообразительных!»

Рекомендации: ведущий должен в воздухе писать небыстро, понятные слова, состоящие не более чем из 2 или 3 слогов. Ведущий пишет 5 слов. Потом проверяет у ребят, что получилось. И выделяет тех детей, которым удалось угадать его слова. В игру можно сыграть на первом занятии не более 4 раз.

Занятие № 10

Задачи: развитие зрительного восприятия, внимания, самоконтроля, воображения. Укрепление навыков счета, развитие различных видов памяти.

Инструментарий: музыкальное сопровождение, бумага, ручка, репродукция портрета.

III. Содержание занятия.

1. На этом занятии можно повторить игру «Невидимые слова» (см. описание этой игры в занятии № 9). Рекомендации остаются те же.

2. ИГРА «ЗАПОМНИ СВОЕ МЕСТО»

Руководитель быстро и четко называет место в комнате для каждого ребенка, которое он должен занять по команде руководителя. Например, у одного ребенка это место — угол, у другого — стул, у третьего — около двери, у четвертого — центр комнаты и т. д. Затем все дети собираются в группу коло ведущего и ждут команды. По команде «Место!» они пробегаются по своим местам. Рекомендации: команду ведущего можно заменить включением какой-либо ритмичной музыки. Игру провести 2—3 раза. Роли дети сумели справиться быстро и верно с этой игрой, к ней не

следует возвращаться. При допущении ошибок игру можно провести на следующем занятии.

3. ИГРА «ЗАПРЕТНЫЙ НОМЕР»

Выбирается определенная цифра, например 4 — запретная. Дети встают в круг по часовой стрелке и начинают по очереди счет: 1, 2, 3... Когда доходит очередь до четвертого ребенка, он не произносит цифру 4, а хлопает в ладоши (1 раз). Рекомендации: в ходе дальнейшего счета, как только встречается число, содержащее четыре (14, 24, 34 и т. д.) вместо этого числа надо сделать хлопок. Если дети успешно справляются с этим заданием, можно изменить условия игры и в качестве запретных цифр дать набор цифр, между которыми заключена какая-то логическая связь. Например, если считают до 25 (2, 4, 6, 8, 10, 12, 14, 16, 18, 20, 22, 24). Если ребята сумели увидеть эту связь и справились с поставленной перед ними задачей, то можно дать ряд запретных цифр, не имеющих никакой связи. Например, при счете до 25 (4, 7, 14, 18, 21, 23). Дети могут сразу не справиться с этим заданием. Нужно попытаться повторить игру в этом варианте несколько раз, пока не получится.

4. ИГРА «МОНОЛОГ ПОРТРЕТА»

Детям предлагается рассмотреть портрет и за несколько минут (от 5 до 7 минут) придумать монолог этого портрета. Рекомендации: во время монолога ребенка не следует исправлять допускаемые им речевые ошибки. Нужно выслушать до конца. И только после того как ребенок расскажет свой монолог, исправить допущенные им ошибки. В конце этой игры выделите учеников, у которых получились оригинальные, грамотные монологи.

Занятие № 11

Задачи: развитие произвольного внимания, памяти, волевой сферы, формирование выразительных движений, развитие коммуникативных способностей.

Инструментарий: музыкальное сопровождение, набор карточек «Азбука настроений» (см. Приложение 7).

III. Содержание занятия.

1. На этом занятии можно повторить игру «Запретный номер» (подробное описание см. в занятии № 10). Если дети успешно справляются с этой игрой, можно ее усложнить увеличением «запретных цифр». Проиграть в таком варианте игру не более 3 раз.

2. ИГРА «ЗАКОЛДОВАННЫЕ» (ПОД МУЗЫКУ)

«Внимание! Выбираем водящего, остальная группа свободно расходится по комнате. По команде «Стоп!» все замирают. Водящий старается рассмешить «заколдованного», и если ему это удастся, заколдованный присоединяется к водящему». Рекомендации: игра прекращается, когда все участники игры «расколдованы». Выигрывают самые стойкие ребята. Игру следует провести не менее чем на 3 занятиях, чтобы ребятам эта игра стала посильной, и они быстро с ней справлялись.

3. ИГРА «ПАСЬЯНС» (С ИСПОЛЬЗОВАНИЕМ «АЗБУКИ НАСТРОЕНИЙ»)

Руководитель раскладывает перед каждым ребенком вертикально все карточки с одним персонажем, например с кошкой в разных настроениях. Ребенок должен разложить остальные карточки по настроениям, т. е. рядом с «веселой кошкой» положить веселого попугая, рыбу, мышку и т. д. так, чтобы по горизонтали были расположены разные персонажи с одинаковым настроением, а вертикальные колонки занимали карточки с одним и тем же персонажем.

Рекомендации: во время того, как дети выполняют эту работу, нужно посмотреть, у кого как получается. Если у ребенка задание вызывает трудности, то нужно ему индивидуально помочь, т. е. добиться, чтобы он правильно определял настроение разных животных. После того как дети закончили эту работу, нужно попросить детей назвать вам те настроения, которые имеют персонажи по первой, второй, третьей горизонтали. Если ребята затрудняются назвать, или неверно называют настроения персонажей, их нужно исправить или правильно подсказать ответ. Эту игру можно повторить на следующих занятиях в этом варианте, пока не будет видно, что дети справляются с ней быстро, без ошибок и правильно называют настроения.

4. Игра «Я НЕ ЗНАЮ!»

Выбирают ведущего незнайку — мальчика или девочку. О чем ого ни спросят, он ничего не знает. Дети по очереди начинают незнакомке задавать вопрос», а он молчит, разводит руками, т.е. с помощью мимики и жестов показывает, что он «не знает», ничего не видел».

Рекомендации: если детям трудно изобразить свои ответы, можно с ребятами обсудить, так можно это показать жестами, например: поднятие бровей, опущение уголков губ, поднятие плеч, разведение руками. После разбора поиграть в игру еще несколько раз и посмотреть, как дети справляются с поставленной задачей. В конце игры выделить лучших.

Задачи: развитие самоконтроля внимания, умения распознать и изображать чувств и настроения других людей.

Инструментарий: набор карточек «Азбука настроений», мяч, музыкальное сопровождение.

III. Содержание занятия.

1 —2.

В это занятие можно включить повторное проигрывание игр «Пасьянс» и "Заколдованные" (подробное описание этих игр см. в занятии № 11). Рекомендации к этим играм остаются прежними.

3. Игра «ИМИТАЦИЯ»

Используется набор карточек из «Азбуки настроений». Одного ученика просят найти среди карточек всех веселых людей и зверей, другого ребенка — найти всех недовольных и т. д.

Рекомендации: дети должны внимательно рассмотреть всех персонажей, выражающих определенную эмоцию, а затем показать карточки со своим заданным вариантом. Если ребенок допускает ошибки, и нужно исправить при помощи других детей. После того как ребенок правильно найдет всех персонажей, ему можно предложить изобразить на своем лице сходное настроение, разрешая при этом подсматривать на соответствующие картинки. Выигрывает тот ребенок, который сделает это лучше всех. Если же все дети испытывают затруднения, то в игру включается руководитель и демонстрирует мимику настроений сам. Когда дети научатся воспроизводить настроения с помощью зрительной подсказки, можно пытаться выполнить то же задание без картинки, только по названию настроения. С этой игрой нужно продолжить работу на следующем занятии, чтобы дети лучше ее освоили.

4. ИГРА В МЯЧ

Дети свободно двигаются под веселую музыку. У одного из детей (водящего) в руках мяч. Он кидает его и кричит: «Таня!» Девочка из группы по имени Таня быстро подбегает и ловит мяч. Она задумывается, подбрасывает мяч и кричит новое имя. Тот из детей, кто заигрался и не услышал своего имени, становится «зрителем» (выбывает из игры).

Рекомендации: если в группе детей есть одинаковые имена, их нужно на время игры как-нибудь изменить, чтобы они отличались друг от друга. Эту игру можно включать в последующие занятия.

Занятие № 13

Задачи: развитие восприятия, внимания, умения определять чувства и настроения других; снятие агрессии и страхов.

Инструментарий: набор карточек «Азбука настроений», бумага, кисточки, краски разных цветов (гуашь).

III. Содержание занятия.

1. В это занятие надо включить повторение игры «Имитация» (подробно игра описана в занятии № 12). Рекомендации остаются прежними.

2. ИГРА «ЦВЕТА»

Внимание! Сейчас ведущий будет предлагать всем играющим по очереди назвать пять предметов одного цвета (синего, желтого, красного и т. д.). Так он переберет разные цвета. Тот, кто не сможет за 1 минуту припомнить пять предметов названного цвета, выходит из игры. Повторять уже названные предметы не разрешается. Итак, за 1 минуту вы должны придумать пять предметов того цвета, который вам назовет ведущий. Повторять предметы не разрешается».

Рекомендации: если ребенок называет предмет, который ни как не может быть заданного цвета, его необходимо поправить. Достаточно в эту игру сыграть не более 4 раз.

3. ИГРА «КТО БЫСТРЕЙ?»

Для этой игры используются карточки «Азбука настроений». Ведущий раздает каждому из ребят по 6 карточек с одним и тем же персонажем в разных настроениях. Затем ведущий наплывает какое-то настроение, а дети должны как можно быстрее положить на стол ту карточку, на которой их персонаж изображен в названном настроении.

Рекомендации: если дети допускают ошибки, их нужно сразу исправлять в ходе игры. Выигрывает тот из детей, кто даст больше правильных ответов и сделает это быстрее других. На следующем занятии можно продолжать играть с детьми в эту игру, чтобы дети как можно быстрее научились выполнять задачу.

4. ИГРА «КЛЯКСЫ»

К этой игре необходимо заранее подготовить чистые листы бумаги, жидкую краску (гуашь). Детям предлагается взять на кисточку немного краски того цвета, который им хочется, плеснуть кляксу на лист бумаги и сложить лист вдвое так, чтобы клякса отпечаталась на второй половине листа. Затем лист развернуть и постараться понять, на кого или на что похожа получившаяся клякса.

Рекомендации: если кто-либо из ребят затрудняется сказать, на что или кого похожа его «клякса», можно коллективно с детьми обсудить и помочь этому ребенку при ответе. Информация для руководителя группы, которую можно получить в ходе этой игры.

1. Агрессивные или подавленные дети выбирают кляксу темных цветов. Они видят в кляксе агрессивные сюжеты (драку, страшное чудовище и др.). Обсуждение «страшного рисунка» способствует освобождению от негативных переживаний и агрессии в символической форме.

2. К агрессивному ребенку полезно посадить спокойного ребенка. Последний будет брать для рисунков светлые краски и видеть приятные вещи (бабочек, сказочные букеты и др.).

Обсуждение рисунков может способствовать изменению состояния проблемного ребенка.

3. Дети, предрасположенные к гневу, выбирают преимущественно черную или красную краски.

4. Дети с пониженным настроением выбирают лиловые и сиреневые тона (цвета грусти).

5. Серые и коричневые тона выбираются напряженными, конфликтными, расторможенными детьми (пристрастие к этим тонам говорит о том, что ребенок нуждается в успокоении).

6. Возможны такие ситуации, когда дети выбирают цвета индивидуально и не прослеживается четкой связи между цветами и психическим состоянием ребенка.

Эту игру можно проводить через каждые два занятия, тем самым наблюдая за психическим состоянием учащихся.

Занятие № 14

Задачи: развитие активного внимания, памяти, сообразительности, логического мышления, умения распознавать чувства и настроения других, изображать эти настроения и чувства; работа по снятию страхов перед школой.

Инструментарий: набор карточек «Азбука настроений», лист бумаги, ручка.

III. Содержание занятия.

1.

Повторение игры «Кто быстрее?» (подробное описание этой игры см. в занятии № 13).

Рекомендации: если дети свободно, быстро, верно справляются с этой игрой,

то ее можно провести последний раз.

2. ИГРА «ИНСЦЕНИРОВКА»

Попробуйте вместе с детьми придумать разные ситуации, приводящие к тому или иному настроению. Идет коллективное обсуждение с детьми возможных вариантов ситуаций. К этим ситуациям подбираются соответствующие картинки. Затем детей можно разбить на группы. И каждая из групп должна подготовить (за 10 минут) сценку, где дети обыграли бы придуманные ими ситуации.

Рекомендации: во время подготовки группами сценок руководитель может оказывать ребятам небольшую помощь. В конце игры нужно выделить те группы детей, которые хорошо справились с заданием. Эту игру можно включать в следующие занятия, пока ребята сами не научатся справляться с ней.

3. ИГРА «СОЧИНИМ РАССКАЗ» (2 ВАРИАНТА)

Каждому ребенку дается лист бумаги и ручка. Детям нужно в течение 10—12 минут написать одно сложное предложение, которое состояло бы допустим из 20, 30 слов и начиналось бы: «Когда я прихожу из школы...»

Рекомендации: количество слов в предложении определяется руководителем в зависимости от возраста детей. После того как время истекает, каждый из детей заканчивает свое предложение. Выигрывают те дети, которым удалось составить предложение из нужного количества слов и связать слова в предложении по смыслу. Затем игру можно провести в устном варианте. Когда один из ребят начинает рассказывать свою историю, потом его продолжает ведущий, а затем другие дети. Дети при том варианте садятся в круг, и рассказ начинается по часовой стрелке. Ведущий произносит первое предложение: «Маша пошла в школу». По часовой стрелке второй ребенок называет свое предложение, продолжая тему ведущего, и т. д. В итоге должен получиться общий коллективный рассказ про то, как Маша пошла в школу.

Рекомендации: во время первой игры можно детям помогать продолжить предложение своего соседа, если видите, что ребенок не знает, что нужно сказать. В последующих играх дети сами должны суметь составить предложение.

Занятие № 15

Задачи: развитие воображения, памяти, внимания, способности к

сосредоточению, умения изображать чувства и настроения других; снятия напряженности, страхов, боязни школы.

Инструментарий: музыкальное сопровождение, набор картинок «Азбука настроений».

III. Содержание занятия.

1.

Повторение игры «Инсценировка» (подробное описание этой игры см. в занятии № 14). Рекомендации: можно изменить состав группы детей.

2.

Повторить игру «Сочиним рассказ» (подробное описание этой игры см. в занятии № 14).

Рекомендации: эту игру можно провести во 2-м ее варианте, изменив начало рассказа: «Когда Петя пришел в свой класс...»

Ребята должны попытаться самостоятельно придумать свои предложения в этот раз, но если все же кому-то из них это сложно, ему нужно помочь.

3. ИГРА «ДРАКОН КУСАЕТ СВОЙ ХВОСТ»

Звучит веселая музыка. Дети встают друг за другом и крепко держатся за плечи друг друга. Первый ребенок — «голова Дракона», последний — «хвост Дракона». «Голова Дракона» пытается поймать «хвост», а тот уворачивается от нее. Рекомендации: ведущими в этой игре нужно дать возможность побывать многим детям. Во время игры следите, чтобы дети не отпускали друг друга.

4. ИГРА «СЛУШАЙ КОМАНДУ»

Дети маршируют под музыку. Затем музыка внезапно прерывается, и ведущий шепотом произносит команду (сесть на стул; поднять правую ногу; присесть; взяться за руки).

Рекомендации: на первых занятиях можно давать упрощенные варианты команд: сесть на стул; поднять руки вверх. Только после того как все дети легко научатся выполнять такого рода команды, можно включить в игру сложные команды. Причем команды даются на выполнение спокойных движений. Игру следует проводить на нескольких занятиях до тех пор, пока дети не научатся хорошо слушать и контролировать себя.

Занятие № 16

Задачи: обучение детей расслаблению, раскованности; снятие страхов,

агрессии; развитие воображения, восприятия, наблюдательности.

Инструментарий: детские стулья, бумага, кисточки, разноцветные краски (гуашь), игрушки детей, принесенные ими из дома.

III. Содержание занятия.

1.

Повторить игру «Слушай команду» (подробное описание этой игры см. в занятии № 15). Рекомендации к игре те же.

2.

Повторить игру «Кляксы» (подробное описание этой игры см. в занятии № 13). Игру можно немного изменить, дети делают на листе бумаги не одну, а две или три кляксы. Рекомендации остаются прежними.

3. ИГРА «СКУЧНО, СКУЧНО ТАК СИДЕТЬ»

Около одной стены комнаты стоят стулья, их число равно количеству детей. Около противоположной стороны комнаты также стоят детские стульчики, но их число на 1 меньше количества детей. Дети садятся около первой стены комнаты.

Ведущий читает стишок:

Скучно, скучно так сидеть,

Друг на друга все глядеть.

Не пора ли пробежаться

И местами поменяться?

Как только ведущий кончает читать стишок, все дети бегут к противоположной стенке и стараются занять стулья. Проигрывает в игре тот, кому не достается стул.

Рекомендации: не разрешайте детям начинать бег раньше, чем кончится стишок, запрещается детям спихивать друг друга со стула; если ребенок первый занял стул, его нельзя трогать.

4. ИГРА «ОПРЕДЕЛИ ИГРУШКУ»

Игрушки, принесенные детьми, расставлены на столах или стульях. Выбирается один водящий, который выходит на 2—3 минуты из комнаты. В его отсутствие из детей выбирается тот, кто будет загадывать загадку. Этот ребенок должен жестами и мимикой показать, какую игрушку он задумал. Например, задумана игрушка «зайка». Ребенок прыгает, «грызет морковку» и т. д. Водящий должен отгадать игрушку, выбрать ее, взять в руки и громко назвать. Остальные дети хором говорят: «Правильно!» или «Неправильно!». Если ответ правильный, выбирается другой водящий и другой ребенок, который будет загадывать загадку.

Рекомендации: дети могут между собой обсуждать, какую игрушку и

как лучше показать. Если ребенок не может угадать игрушку, он вновь остается водящим, а дети выбирают другого человека, который будет загадывать загадку.

Занятие № 17

Задачи: развитие воображения, творческого мышления, наблюдательности; развитие произвольного внимания, самоорганизации.

Инструментарий: детские стулья, игрушки, мяч.

III. Содержание занятия.

1—2.

Повторить на этом занятии игры «Скучно, скучно так сидеть» и «Определение игрушки» (подробное описание см. в занятии № 16). Рекомендации к этим играм остаются прежними.

3. ИГРА «РАЗГОВОР ОБЕЗЬЯНЫ И КРОКОДИЛА»

Дети разбиваются на пары, где один ребенок будет играть роль обезьяны, а другой — крокодила. В течение нескольких минут пары должны придумать диалог, который может произойти между этими животными.

Рекомендации: если кому-то из детей не хватило пары, то с ним в паре может работать сам руководитель. И начать слушать диалоги, придуманные участниками игры, можно именно с них. В конце подводится итог, у кого из детей получились хорошие диалоги (учитывается актерское мастерство во время прочтения диалога, оригинальность составленного парами диалога).

4А.

В конце занятия можно повторить игру «Дракон кусает свой хвост» (подробное описание этой игры см. в занятии № 15). Рекомендации к игре те же.

4Б.

Может быть проведена игра в мяч (подробное описание этой игры см. в занятии № 12).

Занятие № 18

Задачи: развитие внимания, памяти, воображения, наблюдательности; формирование внутреннего плана действий; развитие координации.

Инструментарий: детские стулья, принесенные детьми предметы.

III. Содержание занятия.

ИГРА «СЛУШАЙ И ИСПОЛНЯЙ»

Ведущий называет несколько действий, но не показывает их. Разрешается повторить это задание 1—2 раза. Затем дети должны повторить эти действия в той последовательности, в какой они были названы ведущим.

Задание 1. Повернуть голову направо, исходное положение, опустить голову вниз, исходное положение.

Задание 2. Поднять правую руку вверх, поднять левую руку вверх опустить обе руки.

Задание 3. Повернуться налево (на 90 градусов), присесть, встать.

Задание 4. Поднять правую ногу, стоя на одной левой ноге, поставить правую ногу.

Рекомендации: в первую игру ведущим должен быть или руководитель группы, или ребенок, заранее подготовленный к этой игре. На первом занятии детям не надо давать сразу 4 задания, так как им будет сложно справиться с ними в первый раз. Можно предложить сначала только два задания и посмотреть, как ребята с ними справляются. Если у них, получается, повторить два задания, то можно добавить третье и четвертое. Но если детям, оказывается, сложно сделать верно два задания, нужно отработать их выполнение и на следующее занятие добавить другие движения.

2. ИГРА «ВОЗЬМИ И ПЕРЕДАЙ»

Дети сидят на стульях по кругу и передают друг другу воображаемые предметы, называя их. Например, Саша передает Свете «тяжелый чемодан», она еле-еле его поднимает, демонстрируя, а кой он тяжелый, и т. д.

Рекомендации: если ребенок испытывает затруднения при изображении какого-либо предмета, ему следует подсказать, как можно изобразить названный ему предмет.

3. ИГРА «СНЕЖНЫЙ КОМ»

Надо выбрать по одному водящему из каждой команды (т.е. предварительно группу нужно разбить на две команды). Члены каждой команды выкладывают на стол по одному предмету, а водящие этих команд глядят на те предметы, которые дети кладут на стол, и пытаются запомнить, кто из детей какой предмет положил на стол и в какой последовательности.

Рекомендации: в каждой команде должно быть не больше 6 человек. В конце игры подводят итог, кому из ребят удалось дать наибольшее количество верных ответов, т. е. кто из водящих оказался наблюдательней

всех. Эту игру можно включать в последующие занятия группы.

Занятие № 19

Задачи: Развитие мышления, зрительной памяти, воображения, внимания, расширение словарного запаса; формировать внутреннего плана действий.

III. Содержание занятия.

1.

Повторение игры «Слушай и исполняй» (подробное описание этой игры см. в занятии № 18).

Рекомендации: игру нужно проводить сначала в том варианте, в каком с ней были знакомы дети. Если дети быстро и легко! научились справляться с этим вариантом, игру можно усложнить, добавив дополнительные задания для ребят.

2. ИГРА «ИСПОРЧЕННЫЙ ТЕЛЕФОН»

В группе детей по их желанию выбирается один водящий. Затем вся группа детей становится к нему спиной и никто не подглядывает. Водящий подходит к одному из детей и тайне от других показывает ему какую-то позу (он выдумывает ее сам). Затем водящий отворачивается и отходит в сторону. Ребенок, которому показали позу, выбирает другого участника и показывает ему ту позу, какую он увидел, и т. д. Когда всем детям показаны позы, они встают в круг лицом друг к другу. Водящий показывает свою позу, и тот из детей, кто закончил игру последним, тоже показывает свою позу. Первая и последняя позы сравниваются детьми по сходности. Рекомендации: позы могут получиться разными, но детям следует объяснить, что ничего в этом страшного нет, что так и должно быть, расскажите про игру «Испорченный телефон». Позы могут получиться и одинаковые - это хороший результат, его необходимо отметить.

3. ИГРА «ЧАСТИ ТЕЛА»

По команде руководителя один из игроков должен повернуться к своему соседу и показать на какую-то часть тела, например на нос. Сосед должен сказать: «Это мой нос», а автор вопроса должен подтвердить: «Правильно!» Затем сосед показывает на какую-то часть тела следующего своего товарища и т.д.

Рекомендации: необходимо обратить внимание детей на то, что нужно быть внимательными и слушать играющих, чтобы не повторялись названные

части тела. Игра длится до тех пор, дети не назовут все части тела. Обычно у детей возникает неловкость, когда кто-нибудь из участников укажет на половой орган, — ребенок не знает, как правильно его назвать. В этой ситуации нужно объяснить правильное название и что ничего стыдного нет, когда вы его название произносите вслух. Если дети забывают указать на какие-либо части тела, нужно им подсказать и показать эти части тела.

Занятие № 20

Задачи: развитие памяти, внимания, умения устанавливать логические связи между словами, расширение словарного запаса.

Инструментарий: музыкальное сопровождение, игрушки.

III. Содержание занятия.

1. ИГРА «Поиск АНАЛОГИЙ»

Называется какой-нибудь предмет. Необходимо найти как можно больше предметов, сходных с ним по различным признакам (внешним и существенным). Можно систематизировать признаки на основе общего применения материала, из которого и изготовлены предметы, отнесение предметов к одному классу

и т. п.

Вариант I — вертолет.

Вариант II — кукла.

Вариант III — земля.

Вариант IV — арбуз.

Пример по варианту II: кукла - погремушка, плюшевый мишка (игрушки); кукла - чашка, тарелка (фарфор); кукла - телефон, футляр (пластмасса).

Рекомендации: детям в этой игре нужна помощь со стороны руководителя группы, неверные ответы нужно исправлять.

2. ИГРА «ОПРЕДЕЛИ ИГРУШКУ»

Каждый ребенок на это занятие из дома приносит какую-либо игрушку. Из группы выбирается один водящий. На 3 - 5 минут он выходит за дверь. В его отсутствие руководитель вместе с ребятами придумывают какую-либо историю, в которой главным персонажем выступает одна из принесенных игрушек. Все игрушки, в том числе и игрушка - игровой персонаж, расставлены на столе. Приглашается водящий ребенок. Ребята по очереди рассказывают ему придуманную историю, не называя главного персонажа, а заменяя его название местоимением «он» или «она». История рассказывается

в течение 3 - 5 минут. Водящий должен показать игрушку, являющуюся главным персонажем рассказанной истории. Если ребенок угадал, выбирается новый водящий и игра повторяется. Но если ответ был неправильным, ребята дополняют рассказанную историю так чтобы помочь водящему новыми деталями, не называя при этом задуманную вещь, догадаться, о какой игрушке идет речь.

3. ИГРА «ПОВТОРИ ЗА МНОЙ!» I ВАРИАНТ

Ведущий сидит за столом, дети стоят вокруг него. Ведущий (руководитель группы) простукивает определенный ритм концом карандаша по столу. Ритмическая фраза должна быть короткой и четкой. Один из ребят (по желанию) повторяет ритм. Затем ведущий спрашивает детей: «Правильно ли Саша (допустим) повторил?» Если кто-то из детей считает, что неправильно, он предлагает свою версию (простукивает ритм).

ИГРА «ПОВТОРИ ЗА МНОЙ!» II ВАРИАНТ

Ведущий играет на фортепьяно короткую мелодичную фразу. Одному из детей предлагает повторить ритм этой фразы ударами карандаша по столу. Далее как в I варианте.

Рекомендации: нужно дать возможность каждому ребенку простучать заданную фразу. Ведущий может не играть, а пропеть музыкальную фразу детской песенки.

