

Государственное областное бюджетное учреждение Мурманской области
«Центр психолого-педагогической, медицинской и социальной помощи»

КОРРЕКЦИОННО-РАЗВИВАЮЩИЕ МЕТОДИКИ ДЛЯ РАБОТЫ С ДЕТЬМИ РАННЕГО ВОЗРАСТА



Мурманск, 2016 г.

СОСТАВИТЕЛИ:

Чурило Н.А., начальник отдела-руководитель службы раннего сопровождения детей с ограниченными возможностями здоровья

Ляш А.И., педагог-психолог

Миридонова Е.И., учитель-логопед

Коробкина Л.А., учитель-дефектолог

«Коррекционно-развивающие методики для работы с детьми раннего возраста» (для специалистов служб раннего сопровождения детей с ограниченными возможностями здоровья Мурманской области)

Информационное обеспечение:

ГБУ МО ЦТТТМС-помощи

183038, г. Мурманск, ул. Инженерная, д.2а

тел./факс: (8152) 41-25-81

e-mail: opmpk@mail.ru

Актуальность создания системы ранней помощи сложно переоценить. Первые годы жизни ребенка рассматриваются большинством специалистов как сензитивный период развития двигательной, познавательной и речевой деятельности. Возникающие в этот период различные нарушения в развитии, проявляющиеся даже в минимальной степени, в дальнейшем могут привести к выраженным расстройствам двигательной, психической и речевой сфер в дошкольном и школьном возрасте. Предупреждение и выявление нарушений развития в раннем возрасте и своевременное оказание комплексной коррекционно-развивающей помощи детям способствует снижению численности дошкольников с патологией развития.

Ключевой фигурой, обеспечивающей качество процесса сопровождения, является хорошо подготовленный специалист. Дети с ограниченными возможностями здоровья имеют специфические особенности, в силу которых знания и умения специалиста приобретают большое значение, что требует от педагога подготовки, включающей овладение разнообразными технологиями обучения и воспитания практически всех направлений специальной педагогики и психологии.

Психолого-педагогическое сопровождение сегодня является не просто суммой разнообразных методов коррекционно-развивающей работы с детьми, но выступает как комплексная технология, особая культура поддержки и помощи ребенку в решении задач развития, обучения, воспитания, социализации.

Чем раньше начать работу с малышом по формированию определенных навыков, тем легче ему будет адаптироваться к окружающему миру, получить необходимые для полноценной жизни знания и способности. Именно на этом принципе и основаны коррекционно-развивающие методики раннего развития детей. Коррекционно-развивающие методики являются эффективными средствами коррекции, все чаще применяются специалистами служб ранней помощи и способствуют достижению максимально возможных успехов в преодолении трудностей развития детей раннего возраста.

Техник сотрудничества с «особыми» малышами множество, вводятся они в возрасте от нескольких месяцев до нескольких лет. Учитывая разнообразие подходов, можно подобрать оптимальный вариант обучения малыша и не упустить драгоценного времени.

Коррекционно-развивающие методики, представленные в сборнике, успешно использовались в работе специалистов, профессионально ориентированных на работу с детьми раннего возраста с ограниченными возможностями здоровья. Практический опыт работы их применения показывает положительный результат в работе с детьми с разными проблемами в развитии: с нарушениями речи, аутичными, с проблемами в эмоционально-личностном развитии, с задержкой психического развития. Это объясняется тем, что методики дают возможность широко использовать не только групповую, но и индивидуальную формы работы с детьми данной категории, ставить и решать конкретные коррекционные задачи по созданию новых мотивов, установок, их закреплению в реальной действительности.

Ряд представленных коррекционно - развивающих методик специалисты могут рекомендовать и родителям детей для работы в домашних условиях. Техники настолько просты и доступны, что с ними очень легко разобраться и применять самостоятельно.



Коррекционно-развивающие методики для работы с детьми раннего возраста.

I. Игровые коррекционно-развивающие методики.

ФОЛЬКЛОРНЫЕ ИГРЫ

Основные аспекты хороводной игры.

Хороводная игра - это особый вид символической игры, сочетающий в себе ролевою игру, движение и песню. Хороводная игра часто является ролевой. При этом одна из ролей достается человеку, играющему в центре круга, вторая роль - всем играющим, стоящим в хороводе. Иногда в центре - два играющих и вся "ролевая игра" происходит между ними. Тогда люди, образующие круг, создают, так называемое, игровое пространство, задают ритм и мелодию пением. С одной стороны, задача людей, стоящих в кругу - это оформление "игрового поля", с другой - создание границы, отделяющей пространство игры от "внешнего мира". Во время участия в хороводной игре человек находится в ситуации "соучастия" различным ритмам. Во-первых, сам играющий создает и переживает собственно ритм хоровода. Во-вторых, он находится под влиянием тех ритмов, которые определяют жизнь человека вообще. Это природные ритмы (суточный, недельный, годовой циклы) и ритмы его собственного организма (дыхание, сердцебиение, и т.д.). Наиболее актуальным, осознаваемым для человека является собственно ритм песни и танца. Этот ритм является как бы центральным звеном по отношению к временным ритмам и ритмам человеческого организма.

Роль хороводных игр в развитии детей, имеющих выраженные нарушения психофизического развития.

Развитие игровой деятельности теснейшим образом связано со всем ходом развития ребенка. Каждому этапу онтогенеза соответствует свой тип игры, степень развернутости сюжета, свой уровень символизации и т.д. Другими словами, уровень развития игровой деятельности ребенка зависит от его возрастных и

индивидуальных особенностей, адекватен уровню развития основных психических функций на данный момент.

При различных видах нарушения психофизического развития, уровень самоорганизации поведения ребенка может быть недостаточен для того, чтобы организовать собственную игру так, как это делают его сверстники. Хоровод-это уже "готовая", сформированная структурно и сюжетно, заданная традицией, форма. Для участия в хороводе ребенку не требуется того уровня развития произвольной деятельности, способности к символизации, того уровня развития речи и других психических функций, который был бы необходим ребенку для других видов игровой деятельности.

При этом хороводная игра позволяет ребенку пережить многие типы социальных взаимоотношений, проиграть те же роли, которые ребенок мог бы "отыграть" в сюжетно-ролевой игре, организованной произвольно им самим или с помощью взрослых. Начиная участвовать в народных играх, ребенок попадает в четко организованную пространственно-временную структуру, определяемую поведением других участников и заданными извне правилами. Выход ребенка, как участника, из ситуации занятия может нарушить или прекратить его ход. Это побуждает ребенка продолжать участвовать в занятии, дожидаться его окончания или завершения текущего этапа, не поддаваясь собственному стремлению уйти.

Таким образом, ребенок учится регулировать свое поведение. Все эти виды деятельности предусматривают подчинение определенным правилам, и выстраивание поведенческого стереотипа, который в дальнейшем постепенно может быть заменен смысловой мотивацией.

Типы народных игр.

- **Тактильно-ритмические и хороводные игры**, способствующие формированию схемы тела, тактильной чувствительности, сенсомоторных координаций.
- **Игры, стимулирующие, чувство равновесия, поднимающие общий тонус ребенка.** Для этого подходят телесно ориентированные игры, различные пестушки.

Пестушка (от слова пестовать - нянчить, растить, ходить за кем-либо, воспитывать, носить на руках) - краткие стихотворные приговоры нянюшек и матерей, ухаживающих за ребенком в первые месяцы жизни.

"Потягушеньки"

Сажаем ребенка перед собой. Берем его руки в свои. Разводим с усилием руки ребенка в стороны. Затем обхватываем руками ребенка его тело, приговаривая: "Тяни холсты, потягивай, в коробочку, покладывай!"

Когда мы играем с ребенком в "Потягушеньки", мы даем ребенку почувствовать мышечное напряжение вне туловища (в руках); а затем, когда обхватываем руками ребенка его собственное туловище спереди, ребенок ощущает то же напряжение мышц, но уже пространственно сконцентрированное на передней части туловища. При этом меняются ощущения и в других мышцах туловища, например в плечевом поясе. Это помогает ребенку ощутить собственное тело.

"Редечка"

Играющие садятся вереницей, один сзади другого. Каждый крепко обхватывает сидящего впереди его за талию. Один садится в стороне и называется "бабушкой", а все остальные - "редьки". Одна пара из всех играющих не садится, но обходя сидящих, поет:



"По редичке похожу, похожу,
У бабушки успрошу, успрошу."

Затем эта пара играющих останавливается и спрашивает: "Бабушка, бабушка, дай редички."

"Бабушка" отвечает: "Она не угожая" или "Берите".

Если бабушка разрешила взять редички, двое просящих берут за руки первого из сидящих и тянут его. Сидящие держат его руками. Выдернув одного, отряхивают его, подняв за руки и отводят его в сторону (сушат "редечку"). Затем снова начинают ходить и петь, пока не вытянут всю "редечку". При игре в "Редечку" ребенку предоставлены все возможности ощутить собственное тело. Сначала ребенка обхватывают руки сидящего сзади, не дающие вырвать

"редечку" из грядки. Затем ребенка трясут - постукивают, "отряхивая редечку от земли", бросают "сушиться на солнышке".

«Яблонька»

В центре круга - один играющий. Он - "Яблонька". Остальные играющие идут по кругу, поют и, в соответствии со словами песни, выполняют те или иные движения.

"Мы посадим яблоньку на горе, на горе
наша яблонька расцветет по весне, по весне".

("Яблонька" сидит на корточках и делает ладошками вращательные движения)

"Расти, расти яблонька,
в добрый час, в добрый час,
Потанцуй-ка, яблонька,
Попляши для нас".

("Яблонька" встает и пляшет)

"А мы нашу яблоньку все трясти будем?

(Все играющие сходятся к центру круга и трясут "яблоньку")

«А мы сладки яблочки собирать будем".

(Играющие расходятся, становятся в круг и делают вид, словно собирают яблоки с земли)

"А мы нашу яблоньку
Все пощиплем
Да от нашей яблоньки
Убежим вихрем.

(Играющие сходятся к центру и щиплют, "яблоньку", затем разбегаются, а "яблонька" догоняет кого-нибудь. Он и становится следующей яблонькой. Игра продолжается снова.)

"Мак"

В центре круга - один играющий. Все остальные водят хоровод вокруг него и поют:

"А на горе мак
Под горою так
Ой вы маки, маковочки.
Золотые головочки,
Ой вы девки, да боярки
Встаньте в ряд,
Вторьте в лад".

Затем играющие останавливаются и спрашивают у того, кто в центре. "Поспел мак?" Он отвечает: "Нет, только сеять поехали". Играющие снова идут по кругу и поют, затем останавливаются и спрашивают: "Поспел ли мак?"

Во второй раз играющий в центре отвечает: "Нет, только окучивать пора";

в третий: "Нет, только полоть пора."

В четвертый раз на вопрос "Поспел ли мак?" - дается ответ: "Поспел".

Все играющие со словами: "Пора колотить" сходятся к центру круга и начинают "колотить мак", т. е. слегка постукивать того, кто в центре. Затем игра возобновляется с новым игроком в центре.

Игры "Яблонька" и "Мак" более сложны сюжетно. Можно отметить различные аспекты: усложнение диалогов внутри игры, необходимость подражания, соотнесение движений тексту попевки и т. д. Но нас интересует тот момент, что финалом обеих игр является воздействие на тело ребенка, находящегося в центре круга. Он испытывает различные "массирующие эффекты". "Яблоньку" сначала трясут, потом - щиплют. "Мак" - колотят.

Все описанные игры позволяют ребенку лучше ощутить собственное тело, в частности, туловище.



Игры, позволяющие концентрировать внимание ребенка на его руках и ногах

Для стимуляции изучения ребенком собственных рук, ног хорошо подходят различные пестушки и ритмические игры. Вот некоторые из них.

"Лунь плывет"

Взрослый сажает ребенка перед собой и берет его руки в свои.

Вытягивает ручки ребенка вперед, разводит медленно ручки в стороны и говорит: "Лунь плывет, лунь плывет".

Затем взрослый машет кистями рук ребенка и произносит: "Галки летят, галки летят".

Во время игры "Лунь плывет" сначала ребенку дается возможность пережить напряжение в мышцах рук и плечевого пояса. Затем ощущения смещаются в кисти рук. Со сменой движения меняется и ритм прибаутки.

Взрослый берет правую ручку ребенка в свою, дотрагивается до головы ребенка и произносит: "Поляна", до носа - "Бугор", до рта - "Яма". Затем взрослый постукивает ручкой ребенка до его груди и произносит: "Здесь грудь", до живота - "Здесь живот"; затем опять дотрагивается до груди - "А здесь сердце живет". Таким образом, ладонь ребенка фиксируется в разных точках его тела: на лбу, носу, груди и т.п., что позволяет ребенку сосредоточить на них свое внимание. Сначала движения ребенка произвольны. (Взрослый берет руку ребенка в свою). Затем действия ребенка становятся произвольными. (Взрослый показывает "на себе". Ребенок подражает).

Взрослый сажает ребенка перед собой. Пробегая большими и указательными пальцами вдоль ручек ребенка от плеча до кистей, затем - вдоль ножек ребенка - от бедер до пяток, взрослый приговаривает: "Побегушки бегут, бегут, бегут". Затем взрослый плавно проводит своей ладонью вдоль ручек и ножек ребенка, приговаривая: "Поползушки ползут, Поползушки ползут"

С помощью этой пестушки ребенок получает меняющиеся ощущения на руках и ногах. Мы пытаемся добиться от ребенка зрительного "слежения" за нашими действиями. Подобные игры

являются подготовительной работой к изучению собственного тела, формированию схемы тела.

Можно использовать **пальчиковые игры**, которые позволяют сосредоточить внимание ребенка на более мелких движениях пальцев рук. Мы воздействуем главным образом на кисть ребенка: ладонку, пальчики, концентрируя взгляд ребенка на собственной руке, как на яркой игрушке.

Предлагаем следующие пальчиковые игры:



Взрослый берет правую руку ребенка, расправляет его ладонку так, чтобы все пальчики были выставлены и произносит: "Утро настало, солнышко встало", "Братец Федя, разбуди соседей". " Все потянулись и улыбнулись"

Ребенок должен подвигать всеми пальчиками одновременно. В пестушках и пальчиковых играх существенным является то, что все движения сопровождаются звучащим ритмом. Смена движения или характера тактильного воздействия сопровождается изменением ритма прибаутки, что является дополнительной опорой для фиксации внимания ребенка на происходящем.

Ребенок учится распознавать более тонкие тактильные и кинестетические ощущения и фиксировать на них свое внимание.

Для развития чувства ритма можно использовать самые различные **считалки**.

Простейшая считалка - простой пересчет, иногда до трех, пяти, шести вроде:

Раз, два, три -
Походи водить ты!

Как уже говорилось выше, считалки используются детьми обычно как жребий для выяснения водящего в игре. Но можно использовать считалки и иначе. Вот несколько способов:

- Все играющие стоят в кругу, выставив обе ладонки перед собой. Внутри круга - взрослый. Он, проходя вдоль круга, ударяет каждого по ладошкам, в ритм считалки.

- У взрослого в руках может быть мячик. Проходя вдоль круга и проговаривая считалку, он кидает мяч одному из детей, стоящих в кругу. Затем ребенок бросает мяч обратно. Получив мяч, взрослый кидает мяч следующему ребенку и т. д. Игра продолжается, пока мяч "не обойдет" весь круг или не закончится считалка.

- Можно просто передавать мяч по кругу друг другу в ритм считалке. При этом стихотворение произносится хором. Вот один из вариантов считалок:

"Пан, пан, капитан,
Чем ты коней напичкал?
Я не житом, не овсом,
Только белым калачом.
Конь ретивый с пышной гривой
Скачет по полям
Тут и там.
Где проскачет он
выходи вон".

Можно использовать считалки и на индивидуальных занятиях с детьми. Можно играть в ребенком в "Ладушки" или перебрасываться с ним мячом. Можно также перекачивать мяч по полу. Поиграв, таким образом, можно проговаривать не все слова или слоги, добиваясь произнесения нужного слова ребенком. Ритмичность считалки обязывает произнести данное слово именно в данный момент. Эта необходимость может способствовать активизации речи детей.

Хороводы.

Хороводы с заданной последовательностью движений и действий, которые дети могут усвоить, подражая взрослым: ходьба по кругу, в центр, из центра. Как уже говорилось выше, во время хороводной игры происходит смена внутри игрового пространства. Движения, производимые играющими, внутри круга или по кругу часто и создают возможность освоения пространства круга. Если игры, позволяющие ощутить это "пространство круга" ощутить связь между собственным движением и изменением высоты или величины

внутри круга. Наиболее показательны в этом отношении игры "Во саду ли в огороде", "Каравай", "Пузырь".

« Во саду ли в огороде»

Играющие стоят в кругу, взявшись за руки и поют:

" Во саду ли в огороде девица гуляла".

(Двигаются по кругу по часовой стрелке).

"Она правою рукою цветы собирала".

(Двигаются по кругу против часовой стрелки).

Затем текст песни повторяется, хоровод движется сначала к центру круга, затем из центра.

Хороводы с участником в центре, которому предстоит выбрать следующего водящего:



«Каравай»



Играющие идут по кругу, держась за руки и поют. В центре стоит водящий. Затем играющие в соответствии с текстом песни выполняют соответствующие движения. В конце песни водящий выбирает следующего, подойдя к любому из игроков и поклонившись ему. Выбранный выходит в центр круга. После чего игра возобновляется. Хоровод может сопровождаться различными вариантами напевов. Вот один из них:

"По задворью хожу
Каравай ношу
На чьих именах
Да на Машиных

Вот такой вышины, (поднимают руки вверх)
Вот такой нижины, (опускают руки и садятся на корточки)
Вот такой ширины, (расходятся от центра круга)

Вот такой ужины". (сходятся к центру)

Во время игр "Во саду ли в огороде", "Пузырь", "Каравай" эффект смены пространства является основным. Каждый ребенок, ощущая себя частью круга, видит перед собой пространство внутри круга, других людей и вместе с ними участвует в изменении этого пространства. В игре "Пузырь" особое эмоциональное напряжение ощущается в момент, когда пузырь "максимально надуется" и вот-вот сейчас лопнет. В игре важен момент этого напряжения, т.к. он естественным образом настраивает каждого ребенка, чтобы почувствовать друг друга, чтобы уловить момент готовности всех "сдуть пузырь". Наш опыт показывает, что подобные игры обладают собирающим, "концентрирующим" эффектом. Их хорошо проводить в начале, перед другими хороводами. В игре "Каравай" существуют и другие моменты:

- Смена ролей. Только что ребенок был частью круга, его выбрали, он становится в центре. Хоровод водят вокруг него. Весь эффект изменения пространства круга наблюдает теперь изнутри.
- Ощущение себя центром, вокруг которого происходит движение. Многим детям трудно стоять в центре. Самым психологически напряженным является момент, когда пространство круга сужается и все подходят к стоящему в центре.
- Третьим моментом является необходимость выбора того, кто будет стоять в центре и ожидание выбора ("Кого выберут?", "Выберут ли меня?")
- Ритуал. Необходимость поклониться тому, кого выбираем.

Игры, устанавливающие более сложные связи между собственным движением и происходящим в игровом пространстве.

В этих играх действия центрального игрока становятся более разнообразны и вариативны, где ребенок должен вступить во взаимодействие с другими участниками, но структура хоровода сохраняется.

"Утица"

Играющие стоят в кругу, держась за руки и поют:

"Утица ути, ути
Негде утице пройти
Негде сунуться,
Попросунуться,
Ка бы утице вода,
потопила бы меня,
Ка бы волчий хвост,
Берись за хвост".

"Утица" - ходит, пронзирывая между каждой парой стоящих. Как только песенка заканчивается, он дотрагивается до руки кого-нибудь из стоящих, и тот цепляется "за хвост", т. е. берет "утицу" за талию и тоже становится "утицей". Песня начинается снова. Игра продолжается до тех пор, пока "утица" не соберет всех стоящих в кругу и пока не станет одной длинной утицей. Тогда все вместе двигаются друг за другом в ритм попевки. Посмотрим, что же происходит во время этой игры. Играющие, стоя в кругу, образуют некоторое игровое поле. Внутри него и перемещается "утица", которая двигается в соответствии с ритмом, заданным пением круга. Стоящие в кругу могут, наоборот, подхватывать ритм "утицы". Так или иначе, "утица" и стоящие в кругу, существуют в одном музыкальном ритме, но в разных игровых ролях. Стоящие в кругу ожидают своей очереди присоединиться к "утице". "Утица" двигается то внутри, то во вне круга по своей траектории. При этом выбор следующего присоединившегося к "утице" определяется моментом конца песенки - внешним фактором. Человек, "ухватившийся за хвост", тут же приобретает новую роль и сам должен выполнять ту же функцию, то действие, которое он только что наблюдал со стороны. Затем, дотронувшись до руки, он опять становится более пассивным и просто двигается в соответствии с ритмом попевки. При этом интересно, что каждый подчиняется общему направлению, каждый является частью единой утицы. Направление задает идущий первым. В начале игры пространство круга точно очерчено, стоящими в кругу. Затем, оно все более распадается. В конце игры, когда все становятся "утицей", пространства круга уже нет, и направление движения зависит полностью от движущегося первым. Им определяется также момент конца игры.

"Тетера"

Все играющие выстраиваются в цепочку и держатся за руки. Двое играющих стоят отдельно, друг напротив друга, держа друг друга за руки, образуют "ворота". Поется попевка:

"Тетера шла,
Маховая шла,
По козням,
По разням,
Сама прошла,
Всех детей провела,
Самого лучшего детеныша
Оставила".

Цепочка играющих движется произвольно (направление движения задается идущим первым) и проходит через "ворота". В момент, когда поются слова: "Самого лучшего детеныша оставила", ворота закрываются. (Играющие, образующие ворота, опускают руки). Те из цепочки, кто оказался внутри ворот, становятся воротами. Игра возобновляется, пока "ворота" не переловят всех играющих. Попевка может иметь и другие варианты:

"Йо-хо-хо, там тетера и шла -да
Йо-хо-хо, маховая и шла -да,
Йо-хо-хо, с малыми детушками- да,
Йо-хо-хо, со ребятушками - да,
Йо-хо-хо, вы соседи мои - да
Йо-хо-хо, добродей мои да,
Йо-хо-хо, откуда взялася лиса-да,
Йо-хо-хо, спхватила дитя-да,
Йо-хо-хо, самого меньшинького-да,
Йо-хо-хо, самого лучшенького-да,
Ути - ути - ути" (ворота закрываются).

"Золотые ворота,
Проходите, господа,
Всех детей проведу,

Первый раз прощается,
Второй раз запрещается,
А на третий раз,
Не пропустим вас".

Во время этой игры, те, кто образуют цепочку, являются все вместе "тетерой". Они перемещаются друг за другом.

Направление движения выбирает человек, который идет первым. Движение каждого строго определено. Каждый, будучи пойманным, оказывается внутри нового пространства и сам же становится одним из тех, кто организует это пространство. С одной стороны, теперь он может поймать других. С другой, момент, когда он может опустить руки определен концом попевки. Он не может поймать того, кого хочет. В ворота попадает тот, кто "случайно" оказался внутри ворот в момент конца песенки. Идущий в цепочке, также не может по собственному желанию не попасться в ворота, так как темп и направление его движения строго определены, он часть цепи "тетеры".

Существуют и такие игры в которых центральным моментом является необходимость подражать, повторять те или иные движения за другими, соотносить движения с сюжетом песенки или стихотворения. Таковыми являются игры "Зайка", "Коза", Как у дедушки Семена".

"Коза"



Все играющие встают в круг и берутся за руки. Выбирается ребенок, который будет "козой". "Коза" выходит в центр круга. Все идут по кругу и поют: "Пошла коза по лесу, по лесу, по лесу, искать себе принцессу, принцессу, принцессу". Затем все играющие делают то, о чем говорится в песенке, как бы показывая козе, что надо делать. Она повторяет:

"Давай, коза, попрыгаем,
попрыгаем, попрыгаем.
И ножками подрыгаем,

подрываем, подрываем,
И ручками похлопаем,
похлопаем, похлопаем,
И ножками потопаем,
потопаем, потопаем".

По окончании песенки "коза" подходит к одному из стоящих в кругу, кланяется ему. Тот, кого выбрали и становится снова "козой".

В данной игре основной задачей для стоящего в центре является соотнести свои движения с движениями людей, стоящих в кругу. Подсказкой является также текст песенки.

"Зайка"



Все играющие идут по кругу и поют. В центре - "зайка". "Зайка" выполняет те действия, о которых поется в песенке:

"Зайка, погуляй,
Серенький, погуляй!
Вот так, этак погуляй!
Вот так, этак погуляй!

Зайка, топни ножкой,
Серенький, топни ножкой...

Зайка, поклонись,
Серенький, поклонись...

Зайка, сорви цвет,
Серенький, сорви цвет...

Зайка, свей венок,
Серенький, свей венок..."

(Зайка делает вид, словно срывает цветок, вьет венок и т. д.)

"Зайка, надевай
Серенький, надевай."

(Зайка подходит к одному из стоящих в кругу и делает движение будто надевает венок ему на голову). Выбранный и становится зайкой в следующей игре.

В этой игре стоящий в центре соотносит свои действия только с текстом песенки. Лишь иногда один из взрослых может подсказать необходимое движение ребенку, показав его.

"Как у дедушки Семена"

Все играющие образуют круг. В центре - "дедушка Семен". Все идут по кругу и поют:

"Как у дедушки Семена
Было семеро детей,
Было семеро детей,
Быль семь сыновей,
Они не пили, не ели,
Друг на друга все глядели,
Разом делали вот так".

Все останавливаются. "Дедушка Семен" должен показать, как же делали его сыновья, т. е. придумать и показать любое движение, позу. Все стараются повторить, показанное "Семеном". Затем Семен выбирает того, кто повторил неверно, подходит и кланяется ему. Выбранный становится Семеном. Игра возобновляется.



В данной игре необходимо воспроизвести движения, показанные другим без какой-либо словесной подсказки. Сложна и задача играющего в центре - придумать и показать движения. Все это требует довольно высокого уровня развития произвольной деятельности. Можно упростить игру таким образом, чтобы стоящим в центре круга был взрослый, который мог бы показать движения доступные данным детям.

Сюжетные игры с правилами

Игры, где уже нет четкой пространственно-временной структуры хороводов («Волк и гуси», «Ворон и куры».)

В таких играх ребенок ориентируется на сюжет, действует исходя из своей роли в игре, импровизируя, но, подчиняясь при этом правилам игры. Это требует от ребенка умения понимать смысловой

контекст сюжетной линии и осознавать правила игры, исходя из своей роли в ней.

"Ворон и куры"

Из среды играющих выбирают "ворона" и "хозяйку" - остальные изображают кур. Ворон уходит за угол. Хозяйка - в "дом" и "ложится спать". В это время ворон уносит с собой одну из куриц. Хозяйка, проснувшись, начинает считать кур, но, не досчитавшись, одной, идет к ворону и спрашивает: "Ворон, ворон, Иван Петрович! Не видал ли ты моей курочки?" Ворон отвечает: "Какие тебе курочки? Почто на мое поле пришла?" Хозяйка уходит и опять ложится спать. В это время является ворон и опять уносит курицу. Таким образом, одного за другим хозяйка выдает всех играющих и отправляется к ворону в последний раз. Ворон опять отказывается ответить хозяйке, но она начинает "кликать" кур: "Тю, тю, тю!" Тогда куры соскакивают со своих мест и щиплют хозяйку и ворона. Первую за то, что плохо их берегла, второго за то, что их крал. Ворон с хозяйкой убегают от щиплющих их кур в сторону хозяйкиного дома. В игре "Ворон и куры" мы имеем довольно развернутый сюжет, четко распределены роли (вот ворон, вот куры, вот хозяйка). Игра возобновляется с новыми водящими, которые выбираются с помощью считалочки.



Литература:

1. Бахвалова Н. И. Педагогический поиск новых форм работы по развитию речи через русский народный фольклор // Дошкольная педагогика № 8(49) ноябрь/2008., с.20-23.
2. Гербова В.В. Развитие речи детей в младшей разновозрастной группе (2 - 4 года) // Ребенок в детском саду. - 2001. - №1.
3. Диагностика восприятия художественной литературы детьми дошкольного возраста. Полякова Т.В. Фольклор в развитии речи детей // Воспитатель ДООУ. - 2010. - №1.
4. Смагин А.И. Использование музыкальной терапии в социальной работе / А.И. Смагин // Социально-педагогическая работа. - 2005. - №8.

ТЕАТРАЛИЗОВАННЫЕ ИГРЫ

В период от года до трех лет ребенок осваивает общественно-выработанные способы восприятия окружающих его предметов. Первоначально это происходит в непосредственном общении и взаимодействии с взрослым.

Ребенок проходит путь от копирования действия взрослого к его моделированию и далее - к изобразительному действию (например, «Как папа»), при этом, называя себя именами тех людей, действия которых воспроизводит. Т.е. он уже не подражает, а изображает взрослого.

Способность к изобразительному действию заложена в природе самого ребенка - повышенная восприимчивость, чувственно-образный характер мышления и наивно-игровое отношение к действительности. Это позволяет максимально полно использовать внутренние ресурсы ребенка для полноценного развития.

Театр - одно из ярких эмоциональных средств, формирующих вкус детей и развивающих способность к изобразительному действию. Он воздействует на воображение ребенка различными средствами: словом, действием, изобразительным искусством, музыкой и т. д. Театр формирует у детей целеустремленность, собранность, взаимовыручку, взаимозаменяемость.

Развивающие возможности театра широки. Участвуя в нем, дети

знакомятся с окружающим миром во всем его многообразии через образы, краски, звуки, а умело поставленные вопросы заставляют их думать, анализировать, делать выводы и обобщения. С умственным развитием тесно связано и совершенствование речи. В процессе работы над выразительностью реплик персонажей, собственных высказываний незаметно активизируется словарь ребенка, совершенствуется звуковая культура его речи, ее интонационный строй. Исполняемая роль, произносимые реплики ставят малыша перед необходимостью ясно, четко, понятно изъясняться. У него улучшается диалогическая речь, ее грамматический строй.

Театр является источником развития чувств, глубоких переживаний и открытий ребенка, приобщает его к духовным ценностям. Театрализованные занятия развивают эмоциональную сферу ребенка, заставляют его сочувствовать персонажам, сопереживать разыгрываемые события.

Театр — важнейшее средство развития у детей способности распознавать эмоциональное состояние человека по мимике, жестам, интонации, умения ставить себя на его место в различных ситуациях, находить адекватные способы

В театре формируется опыт социальных навыков поведения благодаря тому, что каждое литературное произведение или сказка для детей всегда имеют нравственную направленность (дружба, доброта, честность, смелость и др.). Любимые герои становятся образцами для подражания и отождествления. Именно способность ребенка к такой идентификации с полюбившимся образом позволяет взрослым через театрализованную деятельность оказывать позитивное влияние на детей.

Таким образом, театрализованные занятия помогают всесторонне развивать ребенка.

КАК ПОДГОТОВИТЬ РЕБЕНКА К «ИГРЕ В ТЕАТР»?

Этап 1. Знакомство детей с персонажами сказки, сказочной ситуацией — чтение книги.

Для чтения сказок следует подбирать «нужное» время - когда ребенок и Вы в спокойном эмоциональном состоянии, в «хорошем расположении духа». Можно прямо перед сном, когда есть время

поразмыслить и поговорить. При засыпании полученный опыт лучше закладывается в подсознание.

Читать нужно с удовольствием, не отвлекаясь, тогда ребенок получит больше пользы, а вы положительные эмоции. При необходимости объясните значение непонятных и неизвестных ребенку слов, ответьте на вопросы, которые возникли у ребенка после прочтения сказки.

После чтения сказки можно обсудить поступки героев и попытаться привести ребенку похожие ситуации из реальной жизни.

Этап 2. Показ спектакля взрослыми, обсуждение сказки.

При показе кукольного спектакля необходимо придерживаться ряда правил: говорить нужно четко и ясно. И обязательно медленно, гораздо медленнее, чем вы обычно говорите. Также необходимо держать паузы. Долгие, интригующие паузы делают спектакль более выразительным. Ну и, разумеется, артисты-игрушки ни в коем случае не должны поворачиваться к зрителям спиной. Когда вы показываете ребенку спектакль впервые, у вас должен быть помощник. Он чем-нибудь займет ребенка, пока вы готовите ширму и «артистов», привлечет его внимание к «сцене» и удержит особо любознательное чадо, мчащееся посмотреть «кто же там такой за ширмой спрятался». Лучше даже заранее взять ребенка на руки и сказать: «Посмотри, что сейчас будет!»

После показа необходимо спросить ребенка, о чем была сказка, какие герои там были, чем она закончилась.

Этап 3. Занятие с ребенком по сказочным материалам.

Такие занятия можно проводить с использованием таких игрушек, как:

1. Матрешка



Рис.1

2. Пазлы



Рис. 2

3. Разрезные картинки или кубики



Рис. 3

4. Серии сюжетных картинок



Рис. 4

Этап 4. Постановка театрализованного представления.

На этом этапе необходимо дать ребенку свободу выбора. Вместе с ним обсуждаем количество ролей, назначаем актёров, продумываем декорации, озвучивание. Так ребенок научится правильно оценивать свои возможности.

После распределения ролей необходимо приступить их разучиванию. Заучивание роли прекрасно тренирует произвольную память. Идёт работа над сценической выразительностью: определение целесообразных действий, движений, жестов персонажа, места на сценической площадке, мимике, интонации. Именно процесс репетиции является важнейшим в детском творчестве, поскольку в процессе работы над образом, ролью, во взаимодействии с другими артистами происходит развитие и творческое становление личности ребёнка, усвоение им социальных норм поведения, формируются высшие произвольные психические функции.

Благодаря необычному сказочному сюжету, занятия позволяют заинтересовывать детей, так как естественная потребность вмешаться в ход событий и повлиять на них заставляет детей приложить максимум усилий для выполнения заданий.

Этап 5. Показ спектакля вместе с детьми.

Показ спектакля может проходить в двух формах:

- непосредственно показ спектакля;
- проигрывание сказки с включением различных игр и упражнений (*приложение 1*).

КУКОЛЬНЫЙ ТЕАТР СВОИМИ РУКАМИ

Пальчиковый театр

Куклы для пальчикового театра можно связать или изготовить из старых перчаток. Для этого нужно аккуратно отрезать от перчатки пальчики и обметать нижний край каждого. Заготовки готовы. Теперь необходимо придать каждому пальчику облик конкретного персонажа. Для этой цели подойдут кусочки ткани, из готовой изготавливают глазки, рот, нос, и надежно пришивают их к каждому пальчику. Для изготовления волос, бороды, усов можно использовать нитки

различной толщины и цветов.



Рис. 5

Все детали пришивайте крепко к заготовке, чтобы малыши не смогли их оторвать и проглотить. Не приклеивайте детали, не используйте мелкие предметы, которые дети могут оторвать и проглотить.

После просмотра сказки уберите кукол подальше от малышей, т.к. они все тянут в рот.

Перчаточный театр

Кукол для перчаточного театра легко можно изготовить самим. Для верхней части обычно используют съемные головки старых кукол или шьют из ткани и поролона. Туловищем и основой куклы служит перчатка, ее натягивают на руку, затем на указательный палец надевают головку куклы, и тогда большой и средний пальцы могут изображать руки персонажа.



Рис. 6

Головку для куклы можно сшить следующим образом.

1. Берем тонкую картонную полоску шириной примерно 4 см и длиной - 7 см. надеваем на левую руку перчатку и оборачиваем

полоску вокруг указательного пальца левой руки. Соединяем два конца полоски так, чтобы полученная трубочка легко одевалась и снималась с пальца, но не болталась из стороны в сторону. Полученную трубочку обтягиваем тонкой тканью так, чтобы один конец трубочки был полностью закрыт тканью.

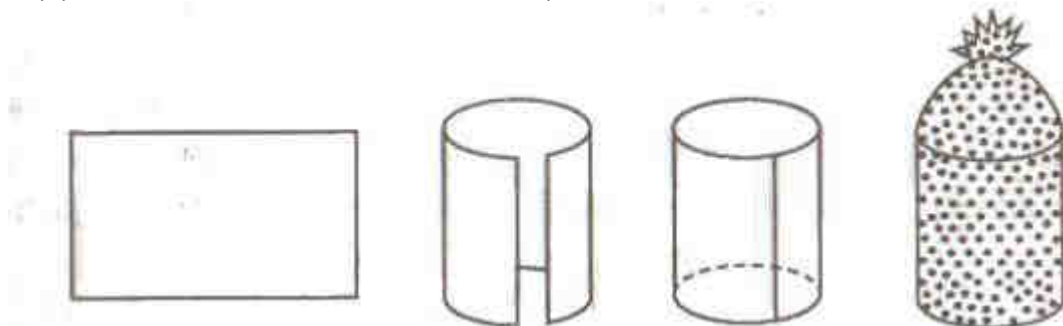


Рис. 7

2. Берем небольшой кусочек тонкого поролона, вырезаем из него круг диаметром приблизительно 9-10 см. к центру поролонового круга пришиваем верхний тканевый конец трубочки. Придаем поролону форму головки, сшив края поролона с низом трубочки, оставив примерно 1 см для шеи головки.

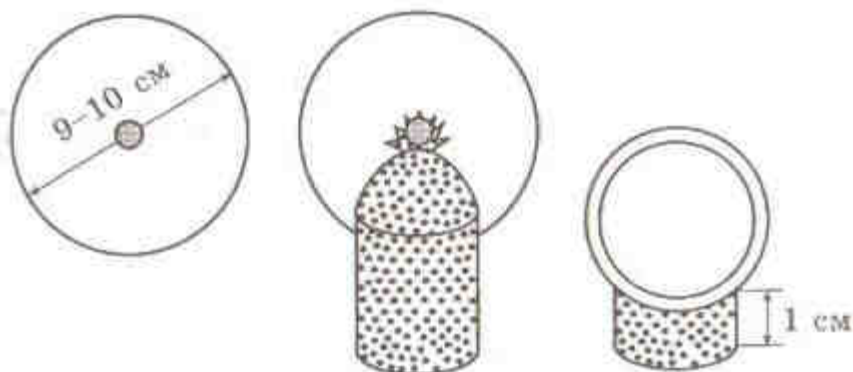


Рис. 8

3. Полученную головку обтягиваем мягкой тканью. Из плотной ткани вырезаем нос, рот, глаза, брови, волосы (или вяжем из ниток) и пришиваем к головке куклы.

Все детали пришиваем к заготовке крепко, чтобы малыши не смогли их оторвать и проглотить.

Театр рукавичек

Кукол для театра рукавичек можно изготовить из старых варежек, варежек-прихваток или связать из подходящих по цвету ниток. В

оформлении используем аппликацию из кусочков плотной ткани ярких цветов (человечка, зверюшку, цветок и пр.) ее пришиваем к внутренней части варежки и дополняем изображение, пришивая вырезанные из ткани или изготовленные из ниток недостающие детали (ушки, усики, бантики и пр.)



Рис. 9

Театр резиновой игрушки

Наиболее простой и удобный в работе с детьми первых лет жизни - театр резиновых игрушек. Создать его очень легко. Вначале подбираем резиновые игрушки. Они должны быть приблизительно одного размера, то есть так, чтобы мышка не была выше кошки. Затем придумываем или подбираем сказку, где бы участвовали эти персонажи. Очень хорошо для раннего возраста использовать народные сказки, например: «Курочка Ряба», «Репка», «Колобок», «Теремок».

Театр картинок (фланелеграф)

Для изготовления фланелеграфа потребуется лист фанеры, оргалита или тонкой доски размером 90х90 см и однотонная фланелевая ткань (спокойного тона: голубого, розового и т.д.)

Подготовленную доску обтягиваем фланелью с двух сторон так, чтобы ворс был снаружи. Устанавливаем на любую подставку на столе. Фланелеграф готов. Затем готовим карточки. Для этого нужно нарисовать или вырезать из старых детских книг героев сказки, которая будет показана малышам, а также разные декорации.

Вырезанные картинки наклеиваем на фланелевую ткань так, чтобы с обратной стороны картинки остался ворс. Тогда ворс на фланелеграфе будет соприкасаться с ворсом на картинке, и она будет держаться. Картинки обязательно нужно выдержать под прессом, чтобы фланель хорошо приклеилась.

При подборе персонажей нужно не забывать про их размеры, например, чтобы заяц был меньше волка, а волк меньше медведя. Фланелеграф и картинки к сказкам хорошо хранить в специально сшитых чехлах, тогда они лучше сохранятся и дольше будут служить.

Фланелеграф предназначен специально для того, чтобы дети не только слушали сказку, но и видели ее героев. Поэтому для показа спектакля нужно установить на столе фланелеграф, разложить на нем декорации к сказке и рассадить перед ним детей. Затем ведущий, сев за стол, кладет перед собой картинки в том порядке, в котором появляются герои сказки.

Рассказывая сказку, героев выкладываем на фланелеграф в том порядке, в каком они появляются. Нужно стремиться выкладывать их по центру фланелеграфа, занимая все свободное пространство. Если герой сказки закончил свою реплику и ушел, картинку с его изображением убираем.

Рассказываем сказку не торопясь, чтобы дети поняли ее содержание. Текст от лица героев произносим не спеша, выразительно, подражая характеру персонажа.

В дальнейшем малыши запомнят содержание сказки, последовательность появления героев и смогут выкладывать картинки уже самостоятельно.

Театр кружек

Изготовить такой театр очень просто. Для этого берем пластмассовые кружки одинакового размера и цвета, переворачиваем их вверх дном и сбоку от ручки приклеиваем картинку персонажа, нарисованную или вырезанную из старых детских книг. Таким образом изготавливаем всех героев для сказки. Театр кружек готов.

Управлять таким театром не сложно. Ведущий держит кружку за ручку и двигает по столу. Если по ходу сказки персонаж начинает

говорить, то ведущий одновременно с текстом покачивает кружкой из стороны в сторону. Если начинает говорить второй персонаж, то первый замирает и внимательно «слушает». Это необходимо для того, чтобы ребенок понял, к какому персонажу в данный момент относится текст.

Со временем дети захотят принять непосредственное участие в спектакле. Поэтому хорошо бы начать постепенно доверять им управлять куклами. Для этого можно взять на себя роль рассказчика, а детям передать кружки. Малыши с удовольствием попытаются произносить реплики героев сказки. Им нужно обязательно помочь в этом, поддержать стремление и похвалить инициативу.



Рис. 10

Театр народной игрушки

Для изготовления театра народной игрушки требуется совсем немного - подобрать по размеру деревянные игрушки для сказки (можно также использовать сказочные матрешки). Перед показом нужно обязательно познакомить детей с каждой игрушкой, показать ее, назвать, дать малышам подержать ее в руках. Когда знакомство состоится, начинаем показ всей сказки. Очень хорошо, если и сами малыши будут участвовать в кукольном спектакле.

СИСТЕМА УПРАВЛЕНИЯ ТЕАТРАЛЬНЫМИ КУКЛАМИ

Для всех видов кукольных театров способ управления один и тот же. Игрушка должна «ожить» в руках взрослого и начать «разговаривать» с малышами. Для этого во время чтения потешки, пения печенки или участия в сказке кукла должна в такт речи взрослого плавно покачиваться, общаясь с детьми.

Если нужно управлять одновременно двумя игрушками, то та, которая в данный момент «говорит», покачивается, а другая в это время замирает в руках взрослого и внимательно «слушает». Затем наоборот, та, которая «слушала», начинает плавно покачиваться в ритме речи взрослого, а другая в это время внимательно «слушает».

Прежде чем показать детям какую-либо сказку, необходимо познакомить детей с куклами: показать куклу, назвать ее, предложить малышам потрогать ее, рассмотреть вместе с ними все ее части, например, где у нее глазки, носик, ротик, ушки, хвостик, дать детям самим внимательно изучить игрушку, поиграть с ней. Можно прочитать потешку про данного персонажа, спеть песенку. Показывать одну и ту же игрушку нужно несколько раз, при этом внимательно наблюдать за реакцией детей. Когда станет ясно, что дети хорошо «изучили» данную игрушку, можно показывать следующую и так далее.

После того, как малыши познакомятся со всеми персонажами, можно начинать показ самой сказки. Спектакль может сопровождаться песенками героев или народными мелодиями.

Очень хорошо знакомить детей с новыми сказками, но и периодически возвращаться к хорошо знакомым. Для детей это будет настоящим подарком. Они с радостью вспомнят сказку, узнав любимых персонажей, будут активно реагировать на происходящее, хлопая в ладоши, улыбаясь и героям, и ведущим.

ИГРЫ С ЭЛЕМЕНТАМИ ТЕАТРАЛИЗАЦИИ

Игры с элементами театрализации включают в себя: речевые упражнения; этюды на выражение основных эмоций; этюды на воспроизведение основных черт характера; игры на развитие внимания и памяти; этюды на выразительность жестов (*приложение 2*).

1. **Речевые упражнения** влияют на эмоционально-личностную сферу ребёнка; развивают чистоту произношения; совершенствуют интонационную окраску речи; развивают умение пользоваться выразительными средствами голоса. Для выполнения этих упражнений необходимо предварительное изучение текстов. Упражнение может быть коллективным или индивидуальным. Важно, чтобы дети делали это осмысленно, эмоционально, с интересом. Тексты должны соответствовать возрастным особенностям детей.

2. **Этюды на выражение основных эмоций** развивают нравственно-коммуникативные качества личности; способствуют пониманию эмоционального состояния другого человека и умению адекватно выразить своё. Содержание этюдов не читается детям.

Эмоциональный пересказ предложенной ситуации является условием для создания множества игровых вариантов на заданную тему. Этюды должны быть коротки, разнообразны и доступны детям по содержанию.

3. **В этюдах на воспроизведение черт характера** дети учатся понимать, какое поведение какой черте характера соответствует.

Акцент делается на модель положительного поведения.

4. **Игры на развитие внимания и памяти** развивают умение быстро сосредоточиться; активизируют память и наблюдательность. В этих играх дети выполняют различные движения по сигналу, повторяют заданные движения и упражнения.

5. Целью **этюдов на выразительность жестов** является развитие правильного понимания детьми эмоционально-выразительных движений рук и адекватное использование жеста. Содержание этюдов активизирует выразительность движений, творческое воображение.

Литература:

1. Сорокина Н.Ф. Развитие творческих способностей у детей от 1 года до 3 лет средствами кукольного театра / Н.Ф. Сорокина, Л.Г. Миланович. - М.: Айрис-пресс, 2008.

2. <http://nsportal.ru/detskiy-sad/raznoe/2011/10/11/attestatsionnaya-rabota-razvitie-tvorcheskikh-sposobnostey-detey>.

3. <http://metod-sbornik.ru/doshkolnoe-obrazovanie/885-sorokina>.

4. <http://dohcolonoc.ru/utrennici/1052-igry-s-elementami-teatralizatsii-dlya-detej-doshkolnogo-voznrasta.html>.

«КОЛОБОК»
СЦЕНАРИЙ СКАЗКИ С ВКЛЮЧЕНИЕМ РАЗВИВАЮЩИХ ИГР
И УТРАЖНЕНИЙ

Действующие лица:

Ведущий
Старик
Старуха
Колобок
Заяц
Волк
Медведь
Лиса

Ведущий: Жили-были старик со старухой. Вот и говорит старик старухе.

Старик: Поди-ка, старуха, по коробу поскреби, по сусеку помети, не наскребешь ли муки на колобок.

Ведущий: Взяла старуха крылышко, по коробу поскребла, по сусеку помела и наскребла муки горсти две.

Замесила муку на сметане, состряпала колобок, изжарила в масле и на окошко студить положила.

Пальчиковая гимнастика

Мы лепили колобка

(Дети имитируют движения «лепки»)

Тесто мяли мы слегка

(Сжимают и разжимают пальцы)

А потом его катали

(«Катают» колобка)

На окошечко сажали

(Раскрывают ладони, показывают их)

Он с окошка прыг да прыг

(Стучат по ладоням пальцами)

Укатился, озорник.

(Вращение кистями)

Колобок полежал, полежал, взял да и покатился — с окна на лавку, с лавки на пол, по полу к двери, прыг через порог — да в сени, из сеней на крыльцо, с крыльца на двор, со двора за ворота, дальше и дальше.

Ведущий: Катится колобок по дороге, навстречу ему заяц.

Заяц: Колобок, а давай в прятки поиграем.

Игра «Найди одинаковых зайчиков»

Детям раздаются картинки с нарисованными зайцами. Нужно найти двух одинаковых зайчиков.

Заяц: Колобок, колобок, теперь я тебя съем!

Колобок: Не ешь меня, заяц, я тебе песенку спою:

Я колобок, колобок,

Я от дедушки ушел,

Я от бабушки ушел,

От тебя, зайца, подавно уйду!

Ведущий: И покатился по дороге — только заяц его и видел! Катится колобок, навстречу ему волк.

Волк: Привет, колобок. Давай играть.

Игра «Чего не хватает?»

Детям демонстрируются картинки с изображенными на них предметами. Необходимо назвать, чего не хватает у каждого предмета.

Волк: Колобок, колобок, теперь я тебя съем!

Колобок: Не ешь меня, серый волк, я тебе песенку спою:

Я колобок, колобок,

Я от дедушки ушел,

Я от бабушки ушел,

Я от зайца ушел,

От тебя, волк, подавно уйду!

Ведущий: И покатился по дороге — только волк его и видел! Катится колобок, навстречу ему медведь.

Медведь: Колобок, колобок, а в моем лесу ты ягоды не соберешь.

Подвижная игра «У медведя во бору»

Ребенок-медведь «спит». Остальные дети ходят по залу и приговаривают:

У медведя во бору

Грибы, ягоды беру.

А медведь не спит,

Он на нас рычит.

Медведь «просыпается» и догоняет детей.

Медведь: Колобок, колобок, сейчас я тебя съем!

Колобок: Где тебе, косолапому, съесть меня!

Я колобок, колобок,

Я от дедушки ушел,

Я от бабушки ушел,

Я от зайца ушел,

Я от волка ушел,

От тебя, медведь, давно уйду!

Ведущий: И опять покатился — только медведь его и видел!
Катится колобок, навстречу ему лиса.

Лиса: Колобок, колобок, куда катишься?

Колобок: Качусь по дорожке.

Лиса: Колобок, колобок, а посмотри какой у меня сарафан некрасивый. Давай его украсим.

Аппликация «Укрась сарафан»

Детям предлагается с помощью пластилина украсить сарафан лисы.

Лиса: Колобок, колобок, спой мне песенку!

Ведущий: Колобок и запел.

Колобок: Я колобок, колобок,

Я от дедушки ушел,

Я от бабушки ушел,

Я от зайца ушел,

Я от волка ушел,

От медведя ушел,

От тебя, лисы, нехитро уйти!

Ведущий: А лиса говорит.

Лиса: Ах, песенка хороша, да слышу я плохо. Колобок, колобок, сядь ко мне на носок да спой еще разок, погромче.

Ведущий: Колобок вскочил лисе на нос и запел погромче ту же песенку. А лиса опять ему:

Лиса: Колобок, колобок, сядь ко мне на язычок да пропой в

последний разок.

Ведущий: Колобок прыг лисе на язык, а лиса его — хам! — и съела.

Ведущий: Вот и сказке конец. А давайте вспомним, какие герои были в нашей сказке.

Игра «Разрезные картинки»

Детям предлагается собрать из частей героев сказки.

ИГРЫ С ЭЛЕМЕНТАМИ ТЕАТРАЛИЗАЦИИ

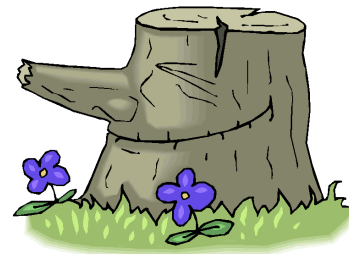
1. Речевые игры и упражнения

1. «Смешные стихи».

Цель: Развивать чистоту произношения. Обращать внимание на интонационную выразительность речи.

Ход: Дети вместе с педагогом произносят стихи. Постепенно, от упражнения к упражнению, дети приобретают навык интонационной выразительности.

«На болоте стоит пень,
Шевелиться ему лень.
Шея не ворочается.
А посмеяться хочется!»



« -Был сапожник? - Был!
- Шил сапожник? - Шил!
- Для кого сапожки?
- Для соседской кошки!»

«- Кошка, как тебя зовут?
- Мяу!
- Стережешь ты мышку тут?
- Мяу!
- Мяу! Хочешь молока?
- Мяу!
- А в товарищи щенка?
- Фрр!!!»



2. «Эхо».

Цель: Менять интонационную окраску при чтении текста.

«Мы бродили тёмным бором,
Мы спросили дружно хором:
- Дома ль бабушка Яга?
Лес ответил нам:
- Ага!»

Текст повторяется, заменяется лишь наречие - как спросили? - «Дружно; тихо; грозно; трусливо; смело...»

3 «Весенние голоса».

Цель: Развивать умение пользоваться выразительными средствами голоса.

Ход:

«Тригрело солнце (поют высокий звук у-у-у)

С пригорка побежал весёлый ручеёк (болтают языком, подражая весёлому «бульканью»).

Выбрались из-под коры жучки (ж-ж-ж)

И букашки (з-з-з)

Расправили крылышки (крш-крш)

И полетели куда-то (тр-тр-тр).

Лес наполнился птичьими голосами (чик-чирик).

Вот и пришла весна!»

2. Этюды на выражение основных эмоций

1. Новая кукла (этюд на выражение радости).

Девочке подарили новую куклу. Она рада, весело скачет, кружится, играет с куклой.

2. Баба-Яга (этюд на выражение гнева).

Баба-Яга поймала Аленушку, велела ей затопить печку, чтобы потом съесть девочку, а сама уснула. Проснулась, а Аленушки и нет — сбежала. Рассердилась Баба-Яга, что без ужина осталась. Бегает по избе, ногами топает, кулаками размахивает.



3. Фокус (этюд на выражение удивления).

Мальчик очень удивился: он увидел, как фокусник посадил в пустой чемодан кошку и закрыл его, а когда открыл чемодан, кошки там не было. Из чемодана выпрыгнула собака.

4. Солёный чай (этюд на выражение отвращения).

Мальчик во время еды смотрел телевизор. Он налил в чашку чая и не глядя, по ошибке вместо сахара насыпал две ложки соли. Помешал и сделал первый глоток. До чего же противный вкус!

5. Золушка (этюд на выражение печали).

Золушка возвращается с бала очень печальной: она больше не увидит принца, к тому же она потеряла свою туфельку...

3. Этюды на воспроизведение черт характера.

1. «Старичок».

Цель: Через мимику, жесты передавать черты характера (весёлый, добрый, смешной, озорной).

Ход: Прочсть детям стихотворение Д. Хармса «Весёлый старичок». Дети имитируют состояния и действия, о которых говорится в стихотворении.

«Жил на свете старичок
Маленького роста,
И смеялся старичок
Чрезвычайно просто:



Ха-ха-ха, да хе-хе-хе,
Хи-хи-хи, да бух-бух!
Бу-бу-бу, да бе-бе-бе,
Динь-динь-динь,
Да трюх-трюх!

Раз, увидев паучка,
Страшно испугался

Но, схватившись за бока,
Громко рассмеялся:

Хи-хи-хи, да ха-ха-ха,
Хо-хо-хо, да гуль-гуль!
Ги-ги-ги, да га-га-га,
Го-го-го, да буль-буль!

А увидев стрекозу,
Страшно рассердился,
Но от смеха на траву
Так и повалился:

Гы-гы-гы, да гу-гу-гу,
Го-го-го, да бах-бах,
Ой, ребята! Не могу!
Ой, ребята! Ах, ах!

2. «Жадный пёс».

Цель: Через мимику и жесты передавать черты характера (жадность).

Ход: Педагог читает стихотворение В. Квитко.

«Жадный пёс дрова принёс,
Воды наносил, тесто замесил,
Пирогов напёк, спрятал в уголок,
И съел сам - гам, гам, гам!»

Дети имитируют состояние и действия, о которых говорится в стихотворении.



3. «Страшный зверь».

Цель: Через пантомиму передавать черты характера и поведения персонажей (смелый, трусливый, глупый, осторожный).

Ход: Педагог читает стихотворение В. Семерина «Страшный зверь». Дети, получившие роли, действуют по тексту.

«Прямо в комнатную дверь,
Проникает хищный зверь!
У него торчат клыки

И усы топорщатся
У него горят зрачки-
Испугаться хочется!

Может это львица?
Может выть волчица?
Глупый мальчик крикнул:
- Рысь!!
Храбрый мальчик крикнул:
- Брысь!»

4. Игры на развитие внимания и памяти

1. «Будь внимателен!»

Цель: Стимулировать внимание; быстро и точно реагировать на звуковые сигналы.

Ход: Дети шагают под весёлую музыку. Затем, на слово «Зайчики», дети изображают зайчиков (прыгают), на слово «Лошадки» - лошадок (ударяя ногой об пол), на слово «Раки» - пятятся, «Аист» - стоят на одной ноге, «Птицы» - бегут, раскинув руки.

2. «Волшебный круг».

Цель: Выполнять внимательно движения по сигналу.

Ход: Играющие стоят по кругу. По сигналу колокольчика дети выполняют заранее обозначенное движение (например, приседают и встают, хлопают в ладоши и т. д.)

3. «Слушай хлопки».

Цель: Развивать активное внимание.

Ход: Играющие идут по кругу. Когда ведущий хлопает в ладоши один раз, дети должны остановиться и принять позу аиста (стоять на одной ноге, руки в стороны). Если ведущий хлопает два раза - принять позу лягушки (присесть, пятки вместе, носки и колени в стороны, руки между



ногами на полу). На три хлопка играющие возобновляют ходьбу.

4. «Запомни своё место».

Цель: Развивать моторно-слуховую память.

Ход: Дети стоят или в разных углах комнаты.

Каждый должен запомнить своё место.

Звучит весёлая музыка, все «превращаются в птичек и двигаются по комнате. Музыка заканчивается. Все должны вернуться на свои места.

5. «Заводные игрушки».

Цель: Развивать моторно-слуховую память.

Ход: В магазине заводных игрушек стоят игрушки: куклы, зайчики, медведи, лягушки, птички, бабочки. Звучит музыка: «у игрушек включается завод».

Дети двигаются по комнате. Музыка замолкает, дети возвращаются на свои места.



6. «В магазине зеркал».

Цель: Развивать наблюдательность и память.

Ход: В магазине стояло много больших зеркал. Туда вошёл человек, на плече у него была обезьянка. Она увидела себя в зеркалах и подумала, что это другие обезьянки и стала вертеть головой. Обезьянки ответили ей тем же.

Она топнула ногой - и все обезьянки топнули ногой. Что ни делала обезьянка, все повторяли в точности её движения.

5. Этюды на выразительность жестов.

1. «Тише».

Цель: Развивать выразительное движение рук и адекватно использовать жест.

Ход: Мышата переходят дорогу, на которой спит котёнок.

Они то идут на носочках, то останавливаются и знаками

показывают друг другу: «Тише!»

Выразительные движения: шея вытянута вперёд, указательный палец приставлен к сжатым губам, брови «идут вверх».

2. «Игра в снежки».

Цель: Развивать выразительность движений, творческое воображение.

Ход: Этюд сопровождается весёлой музыкой. Зима. Дети играют в снежки.

Выразительные движения: нагнуться, схватить двумя руками снег, слепить снежок, бросить снежок резкими, короткими движениями.



3. «Игра с камушками».

Цель: Развивать выразительность движений, творческое воображение.

Ход: Дети гуляют по берегу моря, нагибаясь за камушками.

Входят в воду и брызгаются, зачерпывая воду двумя руками. Затем, садятся на песок и играют с камушками: то подбрасывая вверх, то кидая в море. Звучит лёгкая музыка.



II. Метод Марии Монтессори.

Монтессори – истинная гордость Италии, первая женщина-врач в стране, к тому же трижды выдвигавшаяся на получение Нобелевской премии. Всю свою жизнь она посвятила свободному и естественному развитию детей, и до сих пор десятки тысяч ее последователей работают в педагогических колледжах и вузах всего мира, пропагандируя и внедряя ее взгляды. В 1896 году выпускница медицинского факультета Мария Монтессори начала работать ассистенткой врача в университетской клинике. Там она впервые столкнулась с умственно отсталыми детьми, которые находились в пустой комнате, без игрушек, книжек и любого человеческого общения. Монтессори начала приносить им простейшие предметы: коробки, лоскутки – и прогресс в поведении детей превзошел все ее ожидания. Так сложился отправной пункт педагогики Монтессори: детям (и больным, и здоровым) необходима развивающая среда, которая помогала бы постигать окружающий мир. Монтессори начала штудировать труды по педагогике, психологии, антропологии, много общалась с Жаном Пиаже, Анной Фрейд, наблюдала, экспериментировала, размышляла. В 1900 году она стала директором римской школы для детей с задержками развития и создала в ней специальную развивающую среду.

Результаты работы этой школы ошеломили комиссию итальянского министерства образования, посетившую ее через три месяца: дети с ограничениями в развитии почти догнали своих здоровых сверстников! Методам Монтессори дали «зеленый свет». В январе 1907 года начала работу первая Монтессори-школа – знаменитый Дом ребенка в римском пригороде Сан-Лоренцо. В 1929 году вместе со своим сыном Монтессори организовала Международную Монтессори-ассоциацию (АМІ), которая действует и поныне.

Сейчас мир переживает настоящий бум, это один из самых популярных методов развития детей: например, в Соединенных Штатах обучение в «Монтессори» – хорошее подспорье карьерного роста. Школы и детские сады, работающие по методике Монтессори,

есть почти во всех странах мира, от Италии до Новой Зеландии. Немало их сегодня и в России.

Трагедией для Мария Монтессори стало то, что своего родного сына она была вынуждена отдать на воспитание в интернат: брак с его отцом не состоялся, и Мария боялась осуждения католической церкви. Однако, став юношей, Марио узнал свою настоящую мать, стал ее близким другом, соратником и продолжателем ее дела.

Отличительная черта методики Монтессори (в отличие от метода Домана, например) - полная свобода ребенка. Он сам выбирает, чем, как и в каком объеме ему заниматься. За пропаганду полнейшей свободы эту методику запрещали и в России во времена Сталина, и на ее родине при режиме Муссолини. Монтессори говорила: разверните перед малышом красочную картину мира, и когда пройдет первая растерянность, он сам найдет то, что ему интересно. Но эта «прекрасная свобода» одновременно оборачивается и источником многих проблем, с которыми сталкиваются «Монтессори-дети».

Выбирая эту методику, будьте готовы к тому, что ваш ребенок не примет школьные порядки: ведь он привык сам выбирать, заниматься ему математикой или чтением. В школе такого выбора у него не будет, да и временем своим он не сможет распоряжаться так, как делал это раньше.

Следует отметить, что Мария Монтессори разрабатывала свой метод для детей старше трех лет, однако ее последователи «опустили» методику на год и рекомендуют начинать ее использование с двух - двух с половиной лет.

МОНТЕССОРИ-ИГРЫ: ИНТЕЛЛЕКТ НА КОНЧИКАХ ПАЛЬЦЕВ

Девизом метода воспитания детей «по Монтессори» стали пять слов: «Помоги мне сделать это самому!». Гармоничное слияние свободы и дисциплины, воспитание творческого и в то же время ответственного человека - вот цель ее метода. Монтессори уверена, что в основе развития мышления и речи лежит развитие мелкой моторики: она согласна с утверждением, что «интеллект находится в кончиках пальцев». «Монтессори-игры», описанные ниже, требуют мелких движений, аккуратности и точности. Таким образом, развивая

мелкую моторику и предоставляя малышу полную свободу, вы способствуете развитию его интеллекта, внимания, памяти, речевых способностей, умению творить.

Обратите внимание, что Мария Монтессори разрабатывала свой метод для детей старше трех лет; некоторые современные ее сторонники «спустили» упражнения на двухгодовалых детей.

Практические упражнения

Любая «Монтессори-игра» начинается с презентации: взрослый должен спокойно показать ребенку, как использовать участвующие в игре предметы, внятно назвать их, объяснить свои действия. Например: «Это стакан, а это кувшин. В кувшине вода. Воду можно перелить из стакана в кувшин». Одновременно вы должны показать, как это делается. Делайте все медленно и аккуратно, ведь ребенок будет повторять ваши действия. После презентации предоставьте ребенку возможность играть самому - и вот тут уже не вмешивайтесь, не исправляйте «ошибки», не помогайте. Закончить игру необходимо уборкой, в которой малыш обязательно принимает участие. Покажите, как вытереть разлитую воду, как собрать игрушки.

Рамки-вкладыши

Классические «рамки-вкладыши Монтессори» представляют собой 16 рамок с вкладышами в виде геометрических фигур (круг, треугольник, квадрат и т. д.). К каждому вкладышу приделана маленькая ручка, чтобы ребенок мог вынуть фигурку или вложить ее обратно в гнездышко. Сейчас в магазинах можно найти множество различных рамок-вкладышей, сделанных по образцу, придуманному Монтессори. Это рамки с различными зверюшками, игрушками и т. д. Можно купить и классические, с геометрическими фигурами. А знаменитый отец-педагог Борис Никитин в своей книге «Интеллектуальные игры» предлагает самостоятельно изготовить такие рамочки из плотного и очень толстого картона.



Борис Павлович советует обклеить края вкладыша бумагой (или скотчем), чтобы картинки легко вставлялись в гнезда и дольше служили. Играть с такими рамочками можно и в 10-12 месяцев. По методу Монтессори их использование начинается с двух с половиной лет для тренировки руки и подготовки ее к письму.

Подбери крышечку

Медленно отвинтите крышки и пробки с бутылок и банок разных размеров. Покажите ребенку, как подбираются и закручиваются крышки. Затем перемешайте крышки и расставьте бутылки и банки на столе. Предложите малышу самостоятельно найти крышки для каждой емкости.

Золушка

Рассыпьте немного крупы на подносе и покажите малышу, как можно аккуратно смести ее щеткой в совок. Можно усложнить игру: перемешать разные крупы (рис, гречу, пшеницу, горох, фасоль и т. д.) и предложить ребенку сначала собрать каждую крупу в отдельную кучку, а затем уже смести ее на совочек. После того как крупа убрана с подноса, «помойте» его - налейте немного воды и покажите, как «волшебная губка» впитывает в себя воду. Предложите ребенку повторить опыт.



Застежки

Возьмите несколько кусочков плотной ткани, вырежьте их в форме различных животных: еж, грибок, заяц, морковка и т. д. Глаза, рот и нос можно выделить, пришив пуговицы или кусочки блестящей бумаги, а можно и просто нарисовать фломастером или гелевой ручкой.



На один кусочек, например, зайца пришейте несколько пуговиц различных размеров и кнопки. На втором кусочке ткани - морковке - сделайте петли и прорезы, пришейте вторую половину кнопок. Аналогично

действуйте с другими «игрушками», чтобы ежика и грибок можно было пришнуровать друг к другу, машину и колеса приклеить с помощью липучек. Используйте крючки, петли, ремешки и т. д.

Прищепки

Обычные бельевые прищепки - великолепный инструмент для развития мелкой моторики. Всячески поощряйте ребенка играть с ними: пусть он помогает вам развешивать носовые платки, прикрепляет прищепки к разным игрушкам в виде украшения, складывает из них орнаменты.



Разные лоскутки

Вместе с малышом внимательно исследуйте три пары лоскутков, контрастных по текстуре: например, шелк и шерсть, хлопок и мех, кожу и мохер. Рассмотрите их, потрогайте, погладьте, опишите словами, даже понюхайте. Затем оставьте по одному лоскутку из каждой пары на столе, а остальные спрячьте в непрозрачный мешок или коробочку. Попросите ребенка на ощупь подобрать пары к лоскуткам, оставшимся на столе. Постепенно добавляйте другие пары лоскутков.

Волшебный мешочек

Положите в непрозрачный мешок 8-10 предметов, знакомых ребенку (свисток, куклу, резиновую игрушку, ключи, шахматную фигуру, расческу и т. д.). Завяжите ему глаза, попросите вытащить один предмет и на ощупь определить, что это такое. Когда малыш освоит это упражнение, замените вещи в мешке, постепенно повышая уровень их сложности. Можно разнообразить игру: например, прячьте в мешочек предметы, названия которых начинаются на букву К (карандаш, книжка, коробка, курочка, кнопка и т. д.). Когда ребенок будет доставать их, обратите его внимание на эту особенность вещей. Другой вариант: положите в мешок несколько



предметов, сделанных из одного материала - дерева, металла, бумаги, резины. Попросите ребенка доставать только деревянные предметы или только бумажные. Это прекрасный способ развивать и тактильную чувствительность ребенка, и его мелкую моторику.

Аквариум

Наполните большой сосуд водой и вместе с ребенком побросайте туда различные мелкие предметы: пуговицы, детали конструктора, фишки, мячики и др. Обратите внимание, чтобы малыш бросал вещи тремя пальцами то правой, то левой руки. Заполнив аквариум, предложите ребенку превратиться в рыбака и «выудить»



все предметы с помощью поварешки, ложки с длинной ручкой, дуршлага, палочки. Пусть он попробует как можно больше предметов в качестве удочки, но при этом не помогает себе свободной рукой.

Комментируйте ход «рыбалки»: обращайтесь внимание ребенка на то, какие предметы плавают, а какие лежат на дне.

Разноцветные бусины

В одной коробке перемешайте разноцветные бусины или бисер. Предложите малышу разложить их в две, а затем в три коробки,



руководствуясь каким-либо им самим выбранным принципом: цветом, размером, формой. Покажите ребенку, что бусины надо брать только по одной, двумя пальцами. Следите, чтобы бусин не было слишком много, а то ребенок быстро потеряет интерес к игре.

Бусинка и желобок

Сделайте прозрачный желобок из кусочка трубы, шланга, авторучки. Расположите его немного под углом: например, один конец положите на книгу, а второй - на блюдце. Покажите ребенку, как положить бусинку в желобок, пусть он увидит, как она катится и падает в блюдце. Пусть он сам «переправляет» бусины в блюдце, регулируя скорость их падения с помощью угла наклона желобка -

например, устройте соревнование: чья бусина быстрее докатится до блюдца.



Литература:

Рапопорт А. Энциклопедия методов раннего развития. – М.: АСТ, 2009 г.

КОРРЕКЦИОННО-ДИАГНОСТИЧЕСКИЙ КОМПЛЕКС «ЛЕЛЬ»

Коррекционно-диагностический комплекс «Лель» разработан на основе метода Марии Монтессори.

Цель - диагностика и развитие уровня познавательного, моторного, речевого развития и развития деятельности.

Основные задачи, реализуемые в процессе работы:

- выявление уровня развития предметно-игровых действий;
- определение уровня практической ориентировки на цвет, форму, величину;
- выявление понимания сюжетного изображения;
- выявление развития мышления, памяти, внимания, воображения, связной речи и т.д.

Оборудование коррекционно-диагностического комплекса «Лель».

Коррекционно-диагностический комплекс «Лель» включает следующий набор игр:

1. «Шершавые парные картинки».

Игра состоит из 2 коробок, в каждой по 10 деревянных карточек с шершавыми картинками. Парные картинки одинакового цвета, различного содержания, но похожи по форме. Размер карточек 12смХ12см.



Цель игры: на ощупь подобрать указанную картинку, назвать её цвет по памяти, а также подобрать парную ей картинку. Игра многофункциональна.

Игра предназначена для детей от 2 до 5 лет.

2. «Книжка - малышка».



Игра состоит из трёх вариантов деревянных книжечек: «Игрушки», «Овощи и фрукты», «Зверюшки». Деревянные листы книги скреплены шнурками с яркими шариками. Размер 12смХ12см.

Цель игры: рассматривание картинок, назвать одним словом предметы, нарисованные в книжке, составление маленьких рассказов по картинкам.

Игра предназначена для детей от 1,5 до 3 лет.

3. «Конструктор мышления».

Деревянная конструкция со стержнями различного размера и четырьмя кругами разного цвета (основные цвета) Необходимо вставить круги через стержни на основание конструкции. Для этого нужно соответствующим образом поворачивать круги то одной, то другой стороной. Диаметр кругов - 12см. Высота конструкции - 28см.



Цель игры: Развитие логического и пространственного мышления, счёт, развитие мелкой моторики рук.

Игра предназначена для детей от 2 до 7 лет.

4. «Пирамидка конструктор».

Деревянная пирамида состоит из 10 брусков различного размера и цвета (цвета повторяются).

Цель игры: формирование понятий цвета и формы, счёт, развитие мелкой моторики рук.



Игра предназначена для детей от 3 лет.



5. «Рыбка – шнуровка».

Деревянная рыбка, фрагменты которой необходимо прошнуровать, используя различные варианты.

Цель игры: развитие пространственного и логического мышления, развитие мелкой моторики рук.

Игра предназначена для детей от 2 до 5 лет.

6. «Математическое лото № 1».

В деревянной коробке 12 карточек с изображением цифр от 1 до 12 и аналогичного количества кружочков на второй половине карточки. Карточки распилены определённым способом, чтобы осуществлялся контроль над ошибкой.



Цель игры: обучение счёту в пределах 12, обучение цифрам и соотнесение количества и обозначения цифрой, развитие мелкой моторики.

Игра предназначена для детей от 3 до 7 лет.

7. «Что из чего?» (Собака).



Красочная и объёмная деревянная игра состоит из основы жёлтого цвета и 4-х вкладышей различных оттенков жёлтого цвета и размера, на которых изображены собаки в развитии (от зародыша до взрослой собаки).

Цель игры: изучение эволюции развития собаки, изучение оттенков жёлтого цвета, развитие логического мышления, развитие глазомера.

Игра предназначена для детей от 3 до 7 лет.

8. «Что из чего?» (Курица).

Красочная и объёмная деревянная игра состоит из основы зелёного цвета и 4-х вкладышей различных оттенков зелёного цвета и размера, на которых изображены курицы в



развитии (от зародыша до взрослой курицы).

Цель игры: изучение эволюции развития собаки, изучение оттенков жёлтого цвета, развитие логического мышления, развитие глазомера.

Игра предназначена для детей от 3 до 7 лет.

9. «Угадайка».

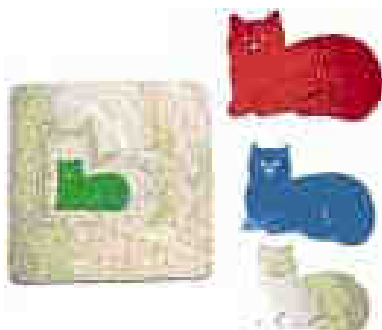
Комплект представляет собой деревянную подставку с четырьмя отверстиями разного диаметра, которые закрываются крышками разной величины и цвета. Под красной крышкой - красный грибок, под зелёной крышкой - зелёная ёлочка, под синей крышкой - синий зайчик, под жёлтой крышкой - жёлтый цыплёнок.



Цель игры: запоминание основных цветов, соотнесение цвета фигуры и крышки, развитие памяти, развитие мелкой моторики.

Игра предназначена для детей от 1,5 до 7 лет.

10. «Большой - маленький» (Кошка).



Игра представляет собой деревянную многослойную подставку с выемками для фигурок кошек различного размера и цвета (5 штук от самой большой до самой маленькой). Специально в днище подставки предусмотрено окошко, через которое ребёнок должен догадаться «вытолкнуть» всех слоников.

Цель игры: запоминание основных цветов, соотнесение цвета фигуры и размера, развитие глазомера, развитие памяти, развитие мелкой моторики.

Игра предназначена для детей 1,5 до 5 лет.

11. «Большой - маленький» (Слон).

Игра представляет собой деревянную подставку с выемками для фигурок слоников различного размера, но одинакового цвета.



Специально в днище подставки предусмотрено окошко, через которое ребёнок должен догадаться «вытолкнуть» всех слоников.

Цель игры: запоминание основных цветов, соотнесение цвета фигуры и размера, развитие глазомера, развитие памяти, развитие мелкой моторики.

Игра предназначена для детей от 1,5 до 5 лет.



12. «Пальчики - вкладыши».



Комплект представляет собой имитацию детских объёмных ладошек, расположенных на планшете. Все части (и пальчики и ладошки) вынимаются за чопики. Размеры пальчиков составляют в среднем 6смХ1,8см, раскрашены в разные цвета.

Цель игры: запоминание основных цветов, соотнесение цвета фигуры и размера, развитие глазомера, развитие памяти, развитие мелкой моторики.

Игра предназначена для детей от 2,5 до 5 лет.

13. «Бабочка».

Комплект состоит из деревянной фигуры бабочки и подставки, на которую нанесён красочный рисунок. Сама бабочка, состоящая из 11 частей, раскрашена с двух сторон в различной цветовой гамме, что позволяет выкладывать разнообразные узоры крыльев бабочки.



Цель игры: развитие пространственного и логического мышления, развитие мелкой моторики рук.

Игра предназначена для детей от 3 до 5 лет.



14. «Надень фигуру».

Игра состоит из деревянной подставки с четырьмя стержнями разной формы: прямоугольной, круглой, треугольной, а также комплекта геометрических тел в количестве 12шт. синего цвета. Посадочный диаметр фигур соответствует диаметру стержней.

Цель игры: развитие пространственного и логического мышления, развитие мелкой моторики рук, закрепление ориентировки в названиях геометрических тел.

Игра предназначена для детей от 2 до 5 лет.

15. «Мамы и детки» (Домашние птицы).

Деревянный планшет, на котором красочные изображения домашних птиц и их детёнышей: курица и цыплята, индюк и индюшата, гусь и гусята, утка и утята. Детёныши нарисованы на вкладышах одинакового фона. Задача ребёнка - подобрать каждой маме её детёныша, ориентируясь на содержание и форму вкладыша.



Цель игры: подобрать каждой маме её детёныша, ориентируясь на содержание и форму вкладыша, запомнить названия детёнышей, развитие мелкой моторики рук.

Игра предназначена для детей от 3 до 5 лет.



16. «Мамы и детки» (Дикие животные).

Деревянный планшет, на котором красочные изображения диких животных и их детёнышей: лиса и лисята, медведь и медвежата, заяц и зайчата, олень и оленёнок. Детёныши нарисованы на вкладышах одинакового фона. Задача ребёнка - подобрать каждой маме её детёныша, ориентируясь на содержание и форму вкладыша.

Цель игры: подобрать каждой маме её детёныша, ориентируясь на содержание и форму вкладыша, запомнить названия детёнышей, развитие мелкой моторики рук.

Игра предназначена для детей от 3 до 5 лет.



17. «Мамы и детки» (Домашние животные).

Деревянный планшет, на котором красочные изображения домашних животных и их детёнышей: корова и телёнок, коза и козлёнок, свинья и поросёнок, лошадь и жеребёнок.

Детёныши нарисованы на вкладышах одинакового фона. Задача ребёнка - подобрать каждой маме её детёныша, ориентируясь на содержание и форму вкладыша.

Цель игры: подобрать каждой маме её детёныша, ориентируясь на содержание и форму вкладыша, запомнить названия детёнышей, развитие мелкой моторики рук.

Игра предназначена для детей от 3 до 5 лет.

18. «Кто где живёт?» (Двор), (Море), (Лес).

Игра представляет собой красочно раскрашенную картину, в зависимости от вида игры это может быть лес, морское дно или деревенский двор, на которых изображены животные и места их обитания. В каждой игре - 7 - 8 обитателей, которые "спрятаны" в своих жилищах и

в которых

можно найти, приподняв за чопики вырезанные детали верхнего листа картины. Все съёмные детали, под которыми расположены животные, разные по

форме и размерам. Картина сделана из двойного листа ДВП вставлена в рамку, сделанную из дерева. В готовом виде ее размеры составляют 26смх17см.

Цель игр: расширение представлений об окружающем мире и среде обитания животных, развитие связной речи, развитие мелкой моторики.

Игры предназначены для детей от 3 до 5 лет.



и

19. «Занимательные фигуры».

Комплект представляет собой деревянную подставку, на которой на деревянных стержнях нанизаны по 4 разноцветных фигуры четырех основных цветов: (прямоугольник, квадрат, круг, треугольник).

Цель игры: определение названий геометрических фигур и их характерных отличий, составление различных фигур, классификация по форме и цвету.



Игра предназначена для детей от 3 до 5 лет.

20. «Дерево – шнуровка».

Комплект представляет собой деревянные бусы с отверстиями, иглу со шнуром и закрепляющий шарик. Бусы окрашены в зелёный цвет (есть варианты).

Цель игры: развитие цветового восприятия, развитие точности движений, развитие пространственного мышления, развитие счёта до 10, развитие мелкой моторики.



Игра предназначена для детей от 2 до 4 лет.

21. «Лото ассоциации».



Лото состоит из 20 деревянных карточек (9смх4,5см), расположенных в 2 ряда в коробке, сделанной из дерева (21смх21смх2,4см). Каждая группа карточек связана между собой ассоциативными связями. Каждая пара картинок разрезана, причем линия среза у каждой пары карточек разная. Это позволяет совмещать правильно только подходящие по ассоциативным признакам рисунки.

Цель игры: развитие ассоциативного и логического мышления, развитие речи. Игра предназначена для детей от 3 до 5 лет.

Игры и задания представленные в данном комплексе очень нравятся детям. Используя оборудование, представленное в комплексе детей легко заинтересовать и привлечь к коррекционно-развивающей работе, у детей формируется мотивация. Таким образом, данный комплекс в совокупности с целенаправленной

коррекционно-развивающей работой способствует выявлению и преодолению имеющихся нарушений и позволяет ребенку полноценно развиваться в дальнейшем.

Литература:

<http://olenenok.do.am/lcl.docx>

III. НЕТРАДИЦИОННЫЕ МЕТОДИКИ.

МУЗЫКАЛЬНАЯ ТЕРАПИЯ

Во многих странах мира исцеление мелодией, или музыкотерапия, считается одним из самых эффективных средств, способствующих улучшению физического и психического состояния человека - и особенно ребёнка. Мы можем этого не замечать, но музыка занимает в жизни каждого из нас значительное место. Оказывается, музыка не только носит функцию развлечения и создания атмосферы, но и оказывает чудодейственный эффект на наш организм. Приятные эмоции, вызванные мелодией, благотворно влияют на кровообращение, обмен веществ, стимулируют дыхание. Не удивительно в таком случае, что музыка - это панацея от всех нервно-психических заболеваний.



В логопедии музыкотерапия применяется для развития у детей:

- слухового внимания;
- чувства темпа, ритма и времени;
- мыслительных способностей и фантазии;
- коммуникативных навыков;
- тренировки общей и артикуляционной моторики.

Вы увидите, что малыш танцует, двигается в такт музыки, притопывает, прихлопывает с удовольствием. Составьте ему компанию: кружитесь, пойте, радуйтесь вместе с ним, хвалите своего маленького артиста.



Музыкальная ритмика - отлично помогает в устранении тиков, заикания, расторможенности, чувства ритма, развитии речевого дыхания. Исцеление мелодией улучшает общее эмоциональное состояние ребёнка, а значит, повышает мотивацию к учебе и приносит удовлетворение от неё; а также стимулирует речевую функцию.

Музыкотерапия как учебный процесс, включает:

- прослушивание музыкальных произведений;

- пение песен;
- ритмические движения под музыку;
- сочетание музыки и рисования, артикуляционной, пальчиковой гимнастики.

В работе с детьми дошкольного возраста музыкотерапия заключается в музыкальном оформлении игр, дыхательной гимнастикой, воспроизведением заданного ритма. Музыка следует использовать во время выполнения самостоятельной работы, когда исключается речевое общение (кроме чтения под музыку - для заикающихся детей).

Необходимо учитывать следующие рекомендации:

- Использовать для прослушивания нужно те произведения, которые нравятся и знакомы ребенку. Они не должны привлекать их внимания своей новизной.
- Продолжительность прослушивания - не более 10 минут в течение всего занятия.
- Громкость звучания - обязательно умеренная.
- Все занятия объединяет единый лексический и тематический материал, который соответствует этапам логопедической работы.



Литература:

1. Битова А.Л. Музыка как элемент терапии в процессе реабилитации детей с ограниченными возможностями
<http://www.osoboedetstvo.ru/biblioteka/text/bitova02.txt>

2. Битова А.Л., Константинова И.С., Цыганок А.А. Место музыкальной терапии в системе помощи ребенку с нарушениями развития <http://www.osoboedetstvo.ru/biblioteka/text/bitova11.doc>

3. Шанских Г. Музыка как средство коррекционной работы // Искусство в школе. - 2003.

ПРАЖСКАЯ ПРОГРАММА «РОДИТЕЛИ И ДЕТИ» (РЕКИР)

(автор Ярослав Кох)

Программа РЕКИР - стремление побудить родителей общаться с ребенком с первых минут его жизни и поддерживать естественное развитие малыша с учетом его индивидуальности и своеобразия характера.

Цели программы:

1. Способствовать позитивному развитию взаимоотношений родителей и ребенка.

Программа создает условия для построения позитивных отношений между родителями и детьми через совместные переживания, игры, движение, радость общения. Благодаря целенаправленному наблюдению за своими детьми родители будут лучше понимать потребности детей и правильно реагировать на их поведение. Практическое применение научных знаний и опыта способствует правильному обращению с детьми, а также проявлению способностей самих родителей.

2. Поддерживать развитие ребенка. Грудной ребенок может сам показать родителям, в каком ритме, темпе и направлении идет его развитие. Подвижные игры - это активные формы обучения, из которых младенец «формирует» собственную игровую программу в соответствии со своими потребностями и возможностями. Движение и игра с самого раннего возраста становятся посредниками между ребенком и необходимыми ему для полноценного развития способностями, растущими душевными и физическими силами.

3. Способствовать обмену опытом между родителями. РЕКИР предоставляет шанс взрослым участникам групп заложить фундамент для создания многих важных воспитательных принципов. В группах



происходит интенсивный обмен родительским опытом, где родители открывают для себя много нового.

4. Поддерживать общение детей друг с другом. Этот метод предоставляет детям первого года жизни возможность быть вместе со своими сверстниками и устанавливать первые социальные контакты в присутствии родителей. Благодаря регулярным встречам у детей возникает доверие не только к родителям, но и к другим взрослым.



Стандарты, определяющие работу в РЕКІР группах.

- Группа состоит из 6-8 взрослых и их детей, по возможности одного возраста.
- Работа в группе начинается в возрасте 4-6 недель. Можно начинать и с детьми более старшего возраста.
- Встречи происходят один раз в неделю и длятся 90 минут - до или после обеда; при этом одевание и раздевание младенцев является частью занятий.
- Все игровое занятие дети проводят голенькими. Работу групп следует проводить в достаточно просторном, теплом и чистом помещении.
- Развивающие игры - основное содержание работы группы. Они позволяют сопровождать поддерживать развитие детей, а также передавать знание взрослым деятельно и позитивно, в конкретных ситуациях.
- Работа с родителями может быть продолжена: родительские вечера, встречи отцов, встречи в выходные дни.



- Вести группу имеет право только специалист, получивший соответствующий сертификат.

Важным направлением работы группы является общение детей между собой. По итогам работы группы исследования контактов между детьми выявили: дети с интересом рассматривают друг друга. Они следят за тем, что делают другие. Дети смотрят друг на друга и, общаясь, выражают свои эмоции - мимикой, движениями головы и

рук. Чуть позже дети начинают подползать друг к другу. Они протягивают друг другу руки, а позднее хватают друг друга за руки. Дети смотрят друг на друга и «разговаривают», издавая различные звуки. Дети улыбаются друг другу или общаются посредством мимики. Дети подражают друг другу. Малыши легко идут на контакт, и их общение очень позитивно.

Подвижные игры, песенки, потешки и пальчиковые игры помогают родителям с максимальной внимательностью и чуткостью отслеживать развитие детей. На занятиях малышам предлагают игрушки, привлекающие их интерес и побуждающие к движению.

Литература:

Полински Л. РЕКІР: игра и движение. Более 100 развивающих игр для детей первого года жизни. - М., 2006.
http://lib.aldebaran.ru/author/polinski_lizel/polinski_lizel_peekip_igra_i_dvizhenie_bolee_100_razvivayushih_igr_dlya_detei_pervogo_goda_zhizni/

СЕНСОРНАЯ ИНТЕГРАЦИЯ.

Сенсорное развитие ребенка - это развитие его восприятия и формирование представлений о внешних свойствах предметов: их форме, величине, положений в пространстве, а так же запахе, вкусе и т.д. Значение сенсорного развития в раннем и дошкольном детстве трудно переоценить. Именно этот возраст наиболее благоприятен для совершенствования деятельности органов чувств, накопления представлений об окружающем мире.

Сенсорное развитие, с одной стороны, составляет фундамент общего умственного развития ребенка, а с другой - имеет самостоятельное значение, так как полноценное восприятие необходимо для успешного обучения ребенка в детском саду, в школе и для многих видов деятельности.

Сенсорное развитие детей раннего и дошкольного возраста тесно связано с сенсорной интеграцией.

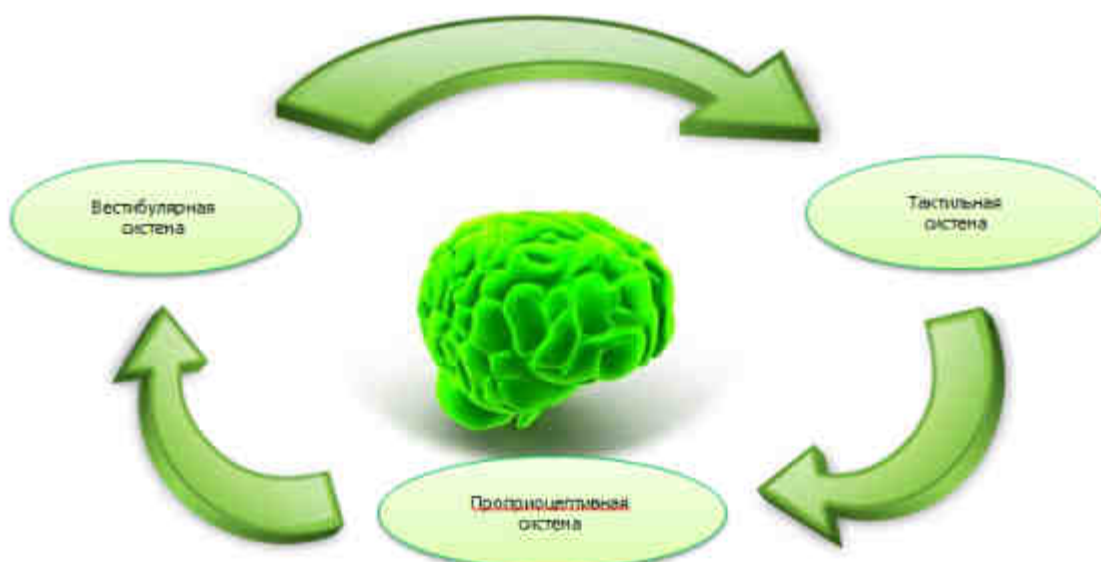
Существует несколько понятий сенсорной интеграции:

- это неврологический процесс, который организует ощущения от тела и окружающей среды и дает человеку возможность эффективно функционировать;

- это взаимодействие всех органов чувств; она начинается очень рано, уже в утробе матери; взаимодействие всех органов чувств подразумевает упорядочивание ощущений и раздражителей таким образом, чтобы человек мог адекватно реагировать на определенные стимулы и действовать в соответствии с ситуацией.



У ребенка с ограниченными возможностями здоровья наблюдаются трудности с обработкой сенсорной информации, что подтверждается их измененной реакцией на проприорецептивные, вестибулярные либо тактильные раздражители.



Проприоцептивные ощущения - это бессознательное различие ощущений, приходящих от наших суставов, мышц, сухожилий и связок.

Вестибулярные ощущения - это чувства от гравитации, регистрации движений головы, а также передвижения тела в пространстве.

Тактильные ощущения - это способность ощущать и различать прикосновения.

Проблемы сенсорной интеграции довольно распространены среди детей с такими нарушениями, как аутизм, задержка психического развития, задержка речевого развития, фетальный алкогольный синдром; так же наблюдается у детей, воспитываемых в условиях сенсорной депривации, например, домах ребенка.

Эти проблемы приводят к «нарушению сенсорной интеграции». Данный термин обозначает комплексное расстройство, при котором дети не правильно интерпретируют повседневную сенсорную информацию, в том числе тактильную, зрительную, слуховую, обонятельную, вкусовую и двигательную, что в свою очередь, приводит к проблемам поведения, обучения, развития речи, общения, координации и т.д.

У детей с нарушениями сенсорной интеграции, чаще всего, одно или несколько чувств недостаточно развиты (гипосензитивность) или наоборот - чрезмерно чувствительны (гиперсинзитивность).

Проявления нарушений сенсорной интеграции у детей.

1. Тактильная дисфункция:

- эмоциональное или негативное реагирование даже на легкое прикосновение;

- уход в себя, если прикосновение кажется ребенку скребущим и неприятным, ребенок начинает тереть то место к которому прикасались;

- сверхреакция на боль (дети делают трагедию из-за малейшей царапины) или очень слабая реакция на боль;

- раздражение на новую одежду, особенно жесткую и колючую, на воротнички рубашки, ремни, шапки, носки и т.д.;

- избегание игр, в которых можно испачкаться (песок, рисование пальцами), или наоборот не обращают внимание на грязь на лице;

- делают больно детям или домашним животным во время игры, не осознавая, что тем больно.

2. Вестибулярная дисфункция:

- медленно и осторожно двигаются, часто просто сидят на месте, или наоборот, испытывают потребность в постоянном движении;

- испытывают дискомфорт в лифте, на эскалаторе, укачиваются при езде в машине;

- боятся упасть, даже если такой угрозы нет;

- пугаются, когда находятся вниз головой.

3. Проприорецептивная дисфункция:

- умышленно врезаются в окружающие предметы и крушат все вокруг;

- шлепают ногами во время ходьбы;

- любят стучать палкой или другими предметами о стену или забор во время ходьбы;

- трут руки о стол, кусают и сосут пальцы, щелкают суставами;

- жуют несъедобные предметы - воротничок рубашки, манжеты, завязки капюшона, карандаши, игрушки;

- трудно понимают расположение тела в пространстве, поэтому они часто подают;

- трудно поднимаются и спускаются по ступеньками;

- плохо удерживают позу;

- не способны поддержать баланс, стоя на одной ноге.

В целом нарушения сенсорной интеграции вызывают:

- снижение самооценки;
- фрустрацию из-за невозможности находиться среди других детей;

- чувство физической и психологической небезопасности;

- трудности в освоении знаний.

Для того, чтобы помочь ребенку с нарушениями сенсорной интеграции, необходимо организованное пространство: помещение должно быть довольно большое и безопасное (наличие покрытия или мата на полу); имеется оборудование, обеспечивающее сенсорные ощущения (качели, шведские стенки, сухой бассейн); есть оборудование и приспособления для организации детских игр.

При организации коррекционно-развивающей работы с детьми раннего возраста с нарушениями сенсорной интеграции необходимо:

- постараться исключить возможность отвлекаться;
- чтобы помочь ребенку удержать внимание - не давать одновременно больше одного задания;
- если ребенок волнуется, что его могут ударить, найти для него место, где он сможет почувствовать себя в безопасности, например, не в центре группы, а с краю;
- постарайтесь убрать то, что может приводить к зрительной перегрузке (различная информация на стенах, ковровые покрытия с яркими рисунками, игрушки и предметы, которые отражают свет, бликуют и т.д.);
- твердые, гулкие поверхности, шум аквариума, радио, открытое окно, осветительные или обогревательные приборы, которые издают звук, мешают детям сосредоточиться на задании, поэтому, необходимо убрать такие вещи;

В помещении, где находятся дети (игровая комната), должно быть тихое место, где ребенок, который устал или расстроился, может отдохнуть.

Для преодоления сенсорной интеграции используют разные упражнения.

Тактильная дисфункция.

При *низкой* сенсорной чувствительности можно использовать упражнения на развитие мелкой моторики (работа с материалами разной фактуры и плотности).

При *высокой* сенсорной чувствительности упражнения на прикосновение (к телу, к различным материалам с разной текстурой, массаж).

Используются игры, где необходимо толкать или тянуть что-то, нести умеренно тяжелые предметы, прыгать. Ощупывание руками разных поверхностей, хождение по ним ногами, соприкосновение всем телом с различными материалами (шариками в сухом бассейне, с песком, камешками, крупой, водой разной температуры и т.д.). Если ребенок избегает прикосновения с незнакомыми предметами, целесообразнее использовать знакомые игрушки (предметы), их можно, например, прятать под одежду ребенка и искать.

Вестибулярная дисфункция.

Проводятся занятия, которые способствуют развитию вестибулярной системы (лошади-качалки, качели, карусель и кресла-качалки, иппотерапия), различные виды игр.

Игры с большим мячом, традиционные игры с потешками («По кочкам», «Кто на лодочке плывет...» и т.д.) и различные виды упражнений. Например, «Хождения по скамейке, можно использовать игру «Перейди через пропасть».

Игра перелезание через стулья, 2 стула ставятся спинками друг к другу, упражнения хорошо проводятся с двумя детьми, при этом им нужно помогать друг другу.

Упражнения на качалке (в гамаке, гамак должен быть подвешен петлей и обхватывать все тело ребенка).

Проприоцептивная дисфункция.

При *низкой* сенсорной чувствительности.

- размещайте мебель у стены комнаты, чтобы сделать навигацию проще

- обозначайте границы с помощью яркого скотча на полу

При *высокой* сенсорной чувствительности:

используются все виды занятий для развития мелкой моторики, любой вид рукоделия, бисероплетение, рисование и раскрашивание. Обязательное изучение материалов различной фактуры.

Так же можно использовать такие упражнения:

- поочередные движения правой и левой руки;
- синхронные движения обеих рук;
- учить детей фиксировать одну руку на предмете, объекте, а другой совершать какие-либо движения;
- учить детей осуществлять не синхронные движения обеих рук для выполнения какого-либо действия.

В работе с детьми используются:

- любые пальчиковые игры;
- игра в мяч (ловить его);

- хлопки в ладоши;
- собирать пирамидки, доставать предметы, нанизывать крупные бусины и колечки;
- рвать бумагу, катать «колбаски» из пластилина;
- застегивать пуговицы.

Основная идея сенсорной интеграции состоит в том, что мозгу для комфорта требуется определенный уровень ответа от рецепторов зрительных, слуховых, вестибулярных, тактильных в коже и проприоцептивных в глубине. Один и тот же человек может любить яркие краски, но не выносить громких звуков. При этом любить носки грубой вязки и тяжелые ботинки, но не выносить свитеров и украшений. Т.е. данному человеку для комфортного состояния необходимы довольно узкие требования. Понимание такого влияния сенсорного ответа на самочувствие может помочь человеку в двух направлениях: научить создавать себе комфортные условия в ближайшем будущем и попытаться постепенно снять проблему регулярными упражнениями.



К таким упражнениям относится адаптированный вариант работы докторов Пола И.Деннисона и Гейл Деннисон "Гимнастика мозга". Открытия этих авторов основаны на понимании взаимосвязи физического развития, становления и достижений языкового учебного личности.



Упражнения.

1. "Перекрестные шаги и прыжки"

(можно под музыку или пение). Прыгайте так, чтобы в такт движения правой ноги двигалась левая рука. А теперь — левая нога и правая рука. Прыгайте вперед. В стороны, назад. Глазами двигайте во

всех направлениях. При ходьбе коснитесь левой рукой правого колена, а теперь правой рукой левого колена.



2. "Ленивые восьмерки".

Возьмите в правую руку карандаш и начертите на бумаге восьмерку (знак бесконечности), теперь — левой. А теперь правой и левой одновременно. А теперь начертите восьмерки в воздухе, поочередно каждой рукой и обеими одновременно.



3 "Двойной рисунок".

Возьмите в каждую руку карандаш или ручку. Изобразите на листе бумаги что угодно, двигая обеими руками одновременно:



- навстречу друг другу;
- вверх — вниз, т. е. левой рукой вверх, правой рукой — вниз, и наоборот;
- разводя в разные стороны.

4. "Слон".

Согните колени, прижмите голову к плечу и вытяните руку вперед (ту, которой пишете). Рисуйте ленивую восьмерку в воздухе, одновременно вытягивайте верхнюю часть туловища вслед за рукой, двигая



ребрами. Смотрите дальше своих пальцев. Повторите то же с другой рукой.



5. "Вращение шеи".

Дышите глубоко, расслабьте плечи, опустите голову прямо вниз. Медленно вращайте головой из стороны в сторону, совершенно расслабляясь при выдохе. Делайте небольшие круговые движения подбородком. После этих движений голос при чтении и говорении будет звучать сильнее.

6. "Перекрестный шаг сидя". Сядьте на коврик. Представьте себе, что вы едете на велосипеде и касаетесь при этом локтями противоположных колен. Поднимите правое колено, коснитесь левым локтем. Левое колено - правый локоть.

7. "Энергизатор"

Сядьте за стол. Руки на стол, ладонями вниз. Положите голову между руками. Выдох. Вдох спокойный и глубокий. Легко поднимайте голову, начиная со лба, затем шею, затем верхнюю часть тела; нижняя часть тела и шея расслаблены. Выдох, опустите подбородок на грудь. Опустите голову так, чтобы удлинить задние мышцы тела. Расслабьтесь и дышите глубоко.

Данный метод рекомендуется для использования с детьми, имеющими педагогическую запущенность, Синдром дефицита внимания и гиперактивности, отставания в эмоциональном развитии, Синдром Дауна.

Существуют разные виды деятельности, которые либо приводят детей в состояние готовности к занятиям, либо, наоборот, успокаивают. В зависимости от поставленных задач можно использовать подобные упражнения для того, чтобы активизировать или успокоить детей.

Упражнения, которые помогают настроиться на работу: прыжки на мяче, на батуте или матрасе, прыжки «Руки-ноги вместе и в стороны», лазание по лестнице, перетягивание каната и т.д.

Упражнения, которые помогают ребенку успокоиться: отталкивание от стены, медленное раскачивание, обнимание людей или больших мягких предметов и игрушек.

Понимание особенностей и потребностей каждого ребенка может помочь в построении эффективной коррекционно-развивающей работы, помочь ребенку наладить контакты, общение со сверстниками и взрослыми, и полноценно развиваться во всех направлениях.

Литература:

1. Ененкова Л.Н. «Сенсорная интеграция».
2. Э. Джин Айрес «Ребенок и сенсорная интеграция».
3. Улла Кислинг «Сенсорная интеграция в диалоге».
4. Кэрол Сток Крановиц «Разбалансированный ребенок».

ХРОМОТЕРАПИЯ

На логопедических занятиях используются традиционные здоровьесберегающие технологии, такие как пальчиковая, артикуляционная, дыхательная, зрительная гимнастика. Помимо традиционных здоровьесберегающих компонентов большая роль отводится и нетрадиционным формам. К ним относится технология хромотерапии (цветотерапии).



Хромотерапия — наука, изучающая свойства цвета. Цвету издавна присвоено особое значение, оказывающее благотворное или отрицательное действие на человека.

Задачи, которые можно решать, применяя технологию хромотерапии:

- Автоматизация и дифференциация исправленных звуков с помощью предметов различных цветов.
- Совершенствование грамматического строя речи, развитие связной речи.
- Развитие общей и мелкой моторики.
- Обучение детей расслаблению в зависимости от окружающего их цветового пространства.
- Развитие правильного дыхания.

Как известно, одни цвета приятны для глаз, успокаивают, способствуют приливу внутренних сил, бодрят; другие — раздражают, угнетают, вызывают отрицательные эмоции. Каждый цвет воздействует на людей по-разному, носит избирательный характер, и педагогам необходимо это учитывать в работе. Доказано, что, меняя цветовой режим, можно воздействовать на функции вегетативной нервной системы, эндокринные железы и другие органы и процессы в организме. Педагогам, психологам, родителям необходимо владеть элементарной информацией о цветотерапии и использовать эти знания в учебно-образовательном процессе, коррекционной и лечебной педагогике.

Перейдем к краткому описанию каждого цвета.

Синий цвет стимулирует умственную деятельность, оказывает успокаивающее воздействие, расслабляет, снимает спазмы, уменьшает головные боли, понижает аппетит.

Голубой цвет оказывает тормозящее действие при психическом возбуждении.

Фиолетовый цвет угнетает психические процессы, снижает настроение.

Красный цвет активизирует, повышает физическую работоспособность, улучшает кровообращение, нормализует работу пищеварительного тракта, оказывает благотворное действие на нервную систему при депрессии, стрессе, головных болях, вызывает ощущение теплоты, стимулирует психические процессы

Зеленый цвет успокаивает, повышает защитные силы организма

Розовый цвет оказывает тонизирующее воздействие

Желтый цвет вызывает чувство покоя, нейтрализует негативные действия

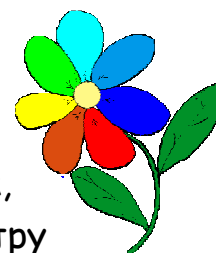
Белый цвет включает в себя все цвета и считается цветом очищения, единения, открытости. Он оказывает тонизирующее действие на организм человека и эффективно используется для оживления любого другого цвета

В логопедической работе элементы хромотерапии можно применять как на индивидуальных занятиях, так и на подгрупповых и групповых.

Вот несколько примеров по применению цвета как здоровьесберегающего компонента на следующих методах, например

Упражнение «Цветик-семицветик» (на дыхание.)

Перед детьми «Цветик-семицветик». Дети должны определить, какого цвета каждый лепесток у этого цветка, загадать желание и оторвать лепесток. Помогите ветру унести ваш лепесток, подуйте на него длительно и плавно. Вдох делаем носом, а выдох — ртом



Упражнение на координацию речи с движением «Желтая песенка».



Желтое солнце на землю глядит, (Руки вверх, потянулись, глаза вверх),

Желтый подсолнух за солнцем следит. (Качание руками влево — вправо),

Желтые груши на ветках висят. (Встряхивание руками вниз),

Желтые листья с деревьев летят. (Махи руками в стороны — вверх — вниз),

Желтая бабочка, желтая букашка.

Желтые лютики, желтая ромашка. (Приседания).

Желтое солнышко, желтенький песочек,

Желтый цвет радости, радуйся дружок. (Прыжки на месте)

Как известно, большая часть индивидуальной работы отводится автоматизации поставленного звука. Использование цвета в период автоматизации может превратить скучную работу в интересную. В зависимости от автоматизируемого звука логопед предлагает ребенку картинки разных предметов, но одного цвета. Нужный звук, таким образом, повторяется многократно, а ребенок получают интерес от процесса работы с цветом. Например, автоматизация звука «ж»: желтый жакет, желтый жилет, желтый пожар, желтый флажок, желтый медвежонок.

Также, автоматизируя звуки, можно проводить работу по совершенствованию грамматического строя речи. Здесь можно развивать такие категории, как:

- согласование существительных с прилагательными в роде и числе (синий василек, синяя страна, синее небо);
- изменение прилагательных вместе с существительными по падежам (есть) синий василек, (нет) синего василька), (подошел) к синему васильку);
- согласование количественных числительных с прилагательными и существительными разных родов (одна розовая ягода, две розовые ягоды);
- подбор родственных слов (зеленый, зеленка, зелень, зеленеют, позеленел, зеленоглазый, зелено, Зеленушка);
- составление описательных рассказов, сочинение сказок.

Используя технологию хромотерапии при коррекции звукопроизношения у детей с нарушениями речи, можно отметить, что заметно улучшается качество логопедической работы:

- речь у детей приходит в норму за более короткий срок, чем на традиционных занятиях;
- дети быстрее справляются с заданиями логопеда, заинтересованные разнообразием цветовых оттенков, окружающих их на занятиях.

Таким образом, на фоне комплексной логопедической помощи здоровьесберегающие технологии оптимизируют процесс коррекции речи детей-логопатов и способствуют оздоровлению всего организма ребенка.



Литература:

1. Марцинковская Т.Д. Ваш тревожный ребенок. М.: Издательский центр «Вектоана-граф», 2005 г.
2. Погосова Н.М. Цветовой игротренинг. СПб.: Речь, 2005, 84 с.
3. Ремезова Л.А. Играем с цветом//М: «Школьная пресса», 2004 г.
4. Серов Н.В. Лечение цветом. СПб., 1997.

ЭКСПЕРТНАЯ СИСТЕМА ИНДИВИДУАЛЬНОГО СОПРОВОЖДЕНИЯ «ЛОНИГТЮД»

Ранняя диагностика отклонений в психомоторном развитии детей имеет большое значение для предупреждения формирования задержки развития и для ранней адаптации детей с проблемами в развитии к нормальной жизни. Известно, что после трех лет многие проблемы, связанные с развитием детей, уже невозможно полностью разрешить, а можно только замаскировать. Небольшое отставание в раннем возрасте успешно компенсируется при помощи специальных коррекционных занятий. И чем раньше выявлены проблемы и начата коррекция, тем больше у ребенка шансов вырасти здоровым и жить полноценной жизнью.

По ряду причин объективная оценка развития детей раннего возраста затруднена. Для получения объективных данных необходимо, чтобы ребенок хорошо себя чувствовал, а взрослый, проводящий обследование, обладал достаточным опытом, наблюдательностью, умелым подходом к ребенку. Предлагаемая экспертная система должна помочь в разрешении этих проблем.

Экспертная система «Лонгитюд» - это ассистент специалиста (психолога, педагога, врача), работающего в сфере индивидуального сопровождения развития детей.

Основу экспертной системы Лонгитюд и все содержание ее базовой версии составляют методики исследования психомоторного развития детей дошкольного возраста. В первую очередь это авторские методики Шкала развития и «Экспертная оценка уровня развития».

Экспертная система являет ассистентом специалиста (психолога, педагога, врача), работающего в сфере индивидуального сопровождения развития детей.

Экспертная система предназначена для:

- определения уровня развития детей, начиная с двух месяцев;
- выявления у детей отклонений в психомоторном развитии;
- контроля динамики развития ребёнка;
- подготовки индивидуальной программы занятий для обследованного ребенка.

Экспертная система состоит из двух блоков - **диагностического и развивающего**.

Диагностический блок представляет собой набор вопросов и заданий для обследования детей разного возраста специалистом и бланков вопросов и заданий для родителей. Возможно использование нескольких видов опросников:

1. **Стандартный**, соответствующий определённому возрастному диапазону и наиболее широкому и глубокому характеру обследования (для индивидуального обследования);
2. В случае «углублённого» обследования предъявляется расширенный набор вопросов и заданий, ответы на которые будут полезны для более точной диагностики.
3. **Подготовленный** индивидуально для ребёнка. В случае, если ребёнок обследуется повторно или при подозрении на отставание можно задать вопросы не только для календарного возраста обследуемого ребёнка, но и для более раннего возраста (например, если ребёнку 5 лет, а ему необходимо предъявить дополнительно вопросы на 4-х летний возраст) или расширить возрастной диапазон в сторону более старшего возраста.
4. специально подготовленный опросник для группы детей по какому-то одному или нескольким параметрам.

Всего в систему включено 39 параметров. Но в определённом возрастном диапазоне используется меньшее количество параметров, необходимых для оценки уровня развития ребенка конкретного возрастного этапа. Общие параметры делятся на более мелкие субпараметры, но их все можно сгруппировать в несколько разделов:

- развитие социально-эмоциональной сферы (4 субпараметра);
- моторное развитие (4 субпараметра);
- умственное развитие (18 субпараметров);
- речевое развитие (5 субпараметров);

- развитие деятельности (5 субпараметров).

Параметры	№ и дата обследования, возраст на момент теста	№ 1		№ 2	
		28.10.2008 3 г. 1 мес.	15.12.2008 3 г. 2 мес.		
S. Социально-адаптивные функции.		-0,10	-0,09		
M. Общая моторика.		-0,56	0,05		
MG. Координация общих движений.		-0,44	0,03		
MV. Зрительно-моторная координация.		-0,29	-0,13		
MS. Тонкая моторная координация.		-0,20	0,01		
I. Восприятие и познавательная активность.		-0,12	0,04		
IS. Представления о цвете предметов.		0,08	0,14		
IM. Математические представления.		-0,24	0,03		
ID. Представления о величине предметов.		0,05	0,08		
IF. Представления о форме предметов.		-0,74	-0,28		
IS. Понимание отношений "часть - целое".		-0,15	0,03		
IR. Память.		-0,14	0,05		
IA. Внимание.		0,01	0,01		
IC. Понимание речи.		-0,15	0,04		
IT. Активная речь.		-0,47	-0,23		
TG. Грамматический строй речи.		(-0,48)	(-0,07)		
A. Развитие деятельности.		-0,00	-0,08		
AD. Рисование.		-0,26	-0,07		
FR. Самоконтроль.		0,22	0,08		
E. Навыки самообслуживания.		-0,39	0,08		
EH. Культурно-гигиенические навыки.		(-0,96)	0,01		

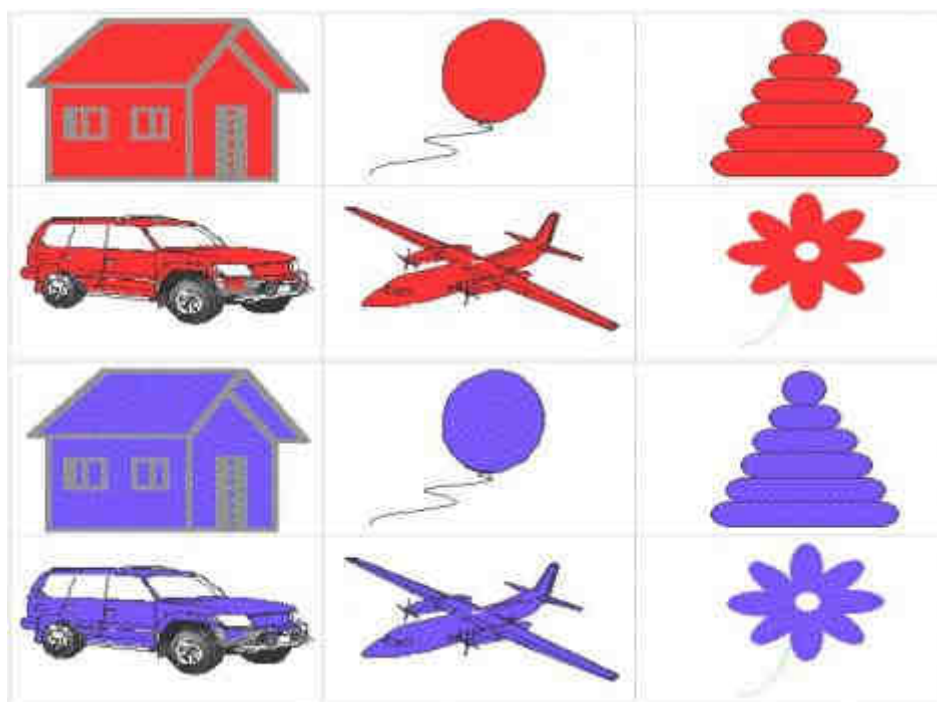
Т.о. родители заполняют предложенные им бланки (анкетные данные, анамнез и ответы на опросник) при первичном обследовании. Далее специалист проводит самостоятельное обследование ребёнка и вводит в компьютер все полученные данные. В результате их обработки специалист получает заключение, которое включает в себя как обобщённые качественные оценки (например,

обнаружение признаков отставания или необходимость дополнительного обследования), так и количественные данные (числовые значения параметров и ориентировочный возраст развития по разным параметрам).

При необходимости можно создать файл графического представления результатов всех проведенных исследований в виде таблицы.

В данной системе также предусмотрена возможность создания «*Программы развития*» для ребёнка с учётом его индивидуальных особенностей. Она представляет собой план занятий с ребёнком на ближайшие 3-6 месяцев и включает в себя общие рекомендации, игры и упражнения, которые уже по силам ребёнку и способствуют его дальнейшему развитию. Программа состоит из разделов, соответствующих параметрам, которые оценивались во время обследования, формируется с учётом индивидуальных показателей

развития обследованного ребёнка отдельно по каждому параметру. Каждый раздел включает теоретические положения, рекомендации по организации занятий, игры. Если для игры необходимы какие-то игрушки, то приводится их описание или изображение. В основу построения программы развития положены требования, предъявляемые к умениям и навыкам детей каждого возрастного периода, изложенные в Программах, утверждённых Министерством образования Российской Федерации.



Основные цели, на которую направлена данная система - это скрининговая диагностика, выявление детей, требующих дополнительного обследования и занятий, длительное наблюдение за ходом развития детей и групп, подготовка индивидуальных рекомендаций по развитию ребёнка на основе диагностики зоны его ближайшего развития.

Использование экспертной системы достаточно для *первичной оценки возможных проблемных зон*, но недостаточно для *диагностики отклонений*. Если проблема выявлена, обязательно необходима консультация узкого специалиста с использованием специализированных и более сложных методов обследования (логопеда, дефектолога, психолога, окулиста, специалиста по физическому развитию и т.д.) Поэтому ошибкой является как чрезмерное доверие к выводам экспертной системы, так и ориентация

на использование только субъективного мнения специалиста при определении наличия и степени отклонения от нормы.

Если ребёнок имеет в анамнезе болезнь Дауна, ДЦП или другое заболевание, существенно влияющее на развитие психомоторики, то специальные методики в исполнении специалистов, учитывающих специфику этих заболеваний, дадут более точные диагностические результаты и рекомендации.

Программа развития может использоваться в работе с детьми, имеющими значительные нарушения психомоторики, только после предварительной редакции специалистом, наблюдающим ребёнка, т.к. рекомендации и игры даны в общем виде и не учитывают специфику разнообразных заболеваний. Специалист может дополнить представленный текст собственными рекомендациями. Реализация программы проводится как под руководством специалиста на специальных занятиях, так и дома родителями самостоятельно.

Литература:

<http://testpsy.net/ru/downloads/uchebnye-materialy>

IV. МЕТОДИКА РАБОТЫ С ДЕТЬМИ РАННЕГО ВОЗРАСТА С СИНДРОМОМ ДАУНА

(В. Дмитриева)

Как ребенок или любой человек приобретает новые навыки или научается вести себя? В основном, мы учимся на своих удачах и неудачах. Действия, приводящие к успеху, или достижение желаемой цели, к примеру, веселая игра с новой погремушкой, вызывает чувство достижения. Мать хвалит малыша, когда он успешно натянет пару носков или быстро откажется от соблазнительной игрушки, принадлежащей другому ребенку. Это повторяется до тех пор, пока ребенок не "научится" навыкам - действиям, которые происходят легко и привычно.



Таким же путем ребенок, взрослый или животное обнаруживает, какое действие бывает неудачным или неприятным, или вызывает нежелательные последствия и научается избегать подобного поведения. Маленький ребенок, который еще не умеет самостоятельно одеваться, если родители проявляют нетерпение в связи с его "неправильными" действиями или затянувшимся процессом одевания, может бросить всякие попытки самостоятельно одеться. Если после того, как он ударил другого ребенка, у него отбирают игрушку, или если он кричит, требуя печенья, и не получает его, он вскоре понимает, что подобные действия непродуктивны. В соответствии с принципами поведения, "неуспешные" действия менее предпочтительны и, следовательно, им не следует "научаться" или пользоваться. Всякое поведение подчиняется этим законам.

Последовательное использование этих принципов, основанных на том, что ребенок переживает успех, когда использует подходящее поведение, и терпит неудачу, если ведет себя неподходящим образом, дает там надежную технику занятий с детьми, имеющими трудности в обучении, которых раньше считали "необучаемыми".

ПРИНЦИПЫ И ТЕХНИКА ОБУЧЕНИЯ

Всякая эффективная программа, будь это программа обучения алгебре в колледже или развития координации глаз и рук ребенка, основывается на следующих принципах и техниках.

От простого к сложному

Надо начинать с простого задания, с которым ребенок способен справиться, учитывая его уровень развития, а затем, по мере достижения успеха, переходить к следующей, более сложной задаче. К примеру, если ребенок способен двигать руками, кистями и пальцами, он потенциально способен протягивать руки к объекту и хватать его, хотя в начальный момент он, возможно, не может делать этого привычно и ловко. Поэтому, первый шаг программы может представлять собой простое движение рук и кистей, а заключительный шаг - протягивание рук и захватывание предметов.

Точность программы

Родителям или учителям, начиная занятие, нужно заранее совершенно точно знать, что должен сделать ребенок. Требования или критерии должны быть последовательными. К примеру, если задание состоит в том, чтобы ребенок поднимал определенный предмет только правой рукой, необходимо не позволять ему пользоваться двумя руками вместе или использовать левую руку.

Техники исправления и подкрепления

Примеры процедур подавания реплик, исправления и подкрепления;

1. Родитель подносит к ребенку погремушку и говорит: "Смотри" (Реплика)
2. Ребенок смотрит (Положительный отклик)
3. Родитель улыбается и говорит: "Хорошо" (Подкрепление) или
4. Родитель подносит к ребенку погремушку и говорит: "Смотри" (Реплика)
5. Ребенок не смотрит. (Отрицательный отклик)
6. Родитель повторяет: "Смотри", - и физически поворачивает голову ребенка так, чтобы его глаза были обращены на игрушку, то есть приводит глаза в контакт с предметом. (Исправление)

7. Ребенок смотрит. (Положительный отклик)

8. Родитель улыбается и говорит "Вот, правильно, теперь ты смотришь». (Подкрепление)

Следует запомнить, что положительный отклик всегда должен подкрепляться каким-то поощрением, ребенку, что задание выполнено. Подкрепление говорит малышу, что он успешен, и его действия верны. Это дает положительные ощущения и ускоряет научение.

Каждый малыш отдает индивидуальное предпочтение определенным подкреплениям. Многие дети хорошо работают, получая внимание взрослого. Улыбка, слово, кивок, поглаживание может составлять, при необходимости, своеобразную последовательность подкрепления положительного отклика. В таких случаях можно использовать и немного вкусной пищи, скажем, четверть чайной ложечки фруктового пюре, кусочек печенья, немного молока или мороженого, преподнося этот лакомый кусочек с теплым вниманием, что очень эффективно сказывается на успешности выполнения заданий.

Положительный отклик подкрепляется, а отрицательный игнорируется и следующий ответ исправляется действием, поскольку вербальная коррекция, такая как «Нет, не делай этого!», представляет собой форму внимания взрослого к отрицательному отклику, а это может подкрепить его. Совершенно необходимо, чтобы подкрепление следовало только за положительными откликами, поскольку только так ребенок не запутается. К примеру:

1. Родитель протягивает ребенку мячик и говорит: "Положи мяч в коробку. (Реплика)
2. Ребенок берет мяч и бросает его на пол. (Отрицательный отклик)
3. Родитель, не комментируя действий малыша, качает головой и не смотрит на него 15-20 секунд. (Отрицательный отклик игнорируется)
4. Родитель, по-прежнему молча, дает мячик ребенку и повторяет свою реплику: "Положи мяч в коробку". (Реплика)



5. Ребенок берет мячик, но перед тем, как он что-нибудь сделает с ним, родитель физически помогает ему положить мяч в коробку. (Исправление и положительный отклик)

6. Родитель говорит: "Хорошо" и дает ребенку пол-ложечки яблочного пюре или обнимает его. (Подкрепление)

Ход процесса должен фиксироваться в записях

Для того, чтобы успешно составлять программу обучения, чтобы была возможность следить за тем, как продвигается дело, крайне важно фиксировать в записях те отклики, которые дает ребенок.

Это не так уж трудно, вы просто отмечаете каждую свою реплику и отклик ребенка, будь он отрицательным, положительным или исправленным. Лист бумаги или страница тетради и определенные условные значки - вот все, что вам потребуется для этого.

Чтобы с толком использовать записи, вам необходимо освоится с тем, что они обозначают. Таблица, которая здесь дана, сообщает о том, что было предложено десять реплик. Ребенок дал три (или 30%) положительных откликов, два (или 20%) отрицательных и пять (или 50%) исправленных откликов.

Пример

Задача: Взять игрушку

Дата: 15.02.98

Реплика «Возьми»	/	/	/	/	/	/	/	/	/	/
Отклики:	-	И+	+1	-	И+	И+	+1	И+	И+	+1

Условные обозначения

Реплика	/
Положительный отклик	+
Отрицательный отклик	-
Исправление отклика	И+
Подкрепление	1

Примечание:

1. Подкрепление дается только после исправления или положительного отклика и никогда - после отрицательного!

2. Необходимо четко обозначать задачи и точно указывать дату на листе для записей.

Записи, сделанные в течение одного дня, помогут вам определить, как ребенок вел себя в этот день. Записи за неделю помогут проследить, есть ли продвижение или оно отсутствует. Если записи показывают, что после нескольких дней занятий с ребенком он дал 75 или 80 процентов положительных откликов, по сравнению с 30 процентами, которые наблюдались в первый день, можно сделать вывод, что продвижение налицо. Тогда вы можете принять решение о том, что пора начать осваивать новое действие и ставить перед ребенком новую задачу.

Другие моменты, которые следует запомнить

Новизна.

Все дети любят новизну, а внимание очень маленьких детей не удерживается долго на чем-нибудь одном. Если вы предлагаете ребенку предметы и игрушки, то не предъявляйте ему одно и то же больше трех раз за одно занятие. Для некоторых детей (пока они не дали 75-80 процентов положительных откликов на реплику) двух раз подряд может оказаться достаточно, и в третий раз они отказываются откликнуться. (То есть в вышеприведенном примере неверно было бы предлагать ребенку все 10 раз взять одну и ту же игрушку, а следовало перед началом занятия заготовить 5 разных и менять их после каждого второго предъявления)

Подготовленность.

Прежде чем начать работать с ребенком, необходимо подготовиться. Надо запастись материалами, листом для записей и карандашом, так, чтобы все это было под рукой. В начале, одно занятие должно занимать не больше десяти минут. После того, как ваш малыш освоит первые упражнения, вы можете увеличить время до двадцати минут, а в итоге максимальная продолжительность занятия должна составлять тридцать минут.

Особенности работы и особенности подхода

Очень важно установить привычный ритм работы, чтобы он стал основой дальнейшего обучения. Формирование хороших условий и ритма работы зависит от родителей и учителей, а также от определенной дисциплины, которой необходимо придерживаться.

Место работы

Начиная с определенного возраста, важно, чтобы ребенок выполнял упражнения сидя. Для этого вполне подойдет высокий детский стульчик со столиком, столик для пеленания ребенка (достаточный по размерам) или низкий детский стульчик. Если есть необходимость, обеспечьте ребенку добавочную поддержку с помощью свернутых одеял или плотных подушек. Убедитесь, что он сидит достаточно удобно и безопасно, а также достаточно высоко для того, чтобы он мог, не напрягая локти, положить руки на стол. Поверхность столика должна быть на уровне пояса ребенка. (К сожалению, маленьких детей иной раз сажают для работы так, что поверхность стола приходится им под подбородок!) Если ножки ребенка в сидячем положении не достают до пола, подставьте стул или коробку так, чтобы стопы имели опору.



Время

Выберите время, когда ребенок отдохнул, и вы можете быть уверены, что у вас в распоряжении есть 10-20 минут, в течение которых вас ничто не отвлечет (Быть может, на это время стоит отключить телефон или попросить домашних вас не беспокоить. Если ребенок будет знать, что время занятий - то время, когда ваше внимание принадлежит ему целиком и полностью, это будет хорошим стимулом для него, и он будет любить этот вид деятельности). Не напрягайтесь, если вам трудно работать каждый день. Трех или четырех хорошо структурированных и проходящих без напряжения занятий в неделю достаточно, они принесут гораздо больше пользы, чем семь поспешных и неорганизованных.

Структурирование процесса.

Задание должно быть построено таким образом, чтобы ребенок был способен и пытался дать желаемый отклик. Вы, в свою очередь, должны добиваться того, чтобы ваш малыш давал правильный отклик, независимо от вашего требования, как минимум в 80 % случаев. Только тогда вы можете быть уверены, что он действительно усвоил задание. Структурирование ситуации обучения на деле означает разбиение задания на серии маленьких шагов, которые, когда малыш последовательно осваивает их, позволяют, в результате, овладеть каким-то навыком.

Гарантия, что за правильным откликом последует награда.

Вам необходимо точно установить, что правильный отклик будет вознагражден, будь то поощрение просто за процесс "делания", или ваша положительная оценка, или какой-то другой вид одобрения. Другими словами, как учитель, вы должны быть уверены, что правильный ответ гарантирует вашему ученику лучик успешности.

Вам необходима аккуратность.

Чему вы стараетесь научить? Вы должны совершенно точно выяснить для себя, какой отклик хотите получить от ребенка, и исключить другой. Не упускайте из виду задачу и держите занятие под контролем. Именно поэтому, очень важно смотреть на себя объективно. Постарайтесь слышать себя и замечать, что вы делаете. Не слишком ли много вы говорите, не слишком ли быстро, а может быть вы часто говорите "нет"? Способны ли вы оказать достаточную помощь, чтобы предоставить малышу возможность завершить задание, не подавляя его инициативы и научения?

К примеру, вы протягиваете ребенку кольцо, чтобы он надел его на палочку, но он вместо этого кидает его через плечо. Что делать? Одернуть его, сказав: "Нет, нет, это плохо!" "Не делай этого, не шали!?" Одергивание только обращает внимание на то поведение, которого вы хотите избежать.

Лучше всего было бы игнорировать его бросок. Спокойно дайте ему другое кольцо. Скажите: "Надень кольцо на палочку", и постарайтесь удержать его руку перед тем, как он опять бросит его, а затем мягко, но уверенно просто руководите им, чтобы получился желаемый отклик. Затем, сделав это, подкрепите правильный отклик и сделайте запись.

Не одними занятиями...

Кроме предусмотренных расписанием занятий очень важно предоставить ребенку возможность самостоятельно поиграть с игрушками и предметами. Дайте ему погремушки, пластмассовые тарелки и коробки, мячи, мягкие игрушки, озвученные игрушки, деревянные ложки, чтобы ими можно было размахивать и стучать. Для безопасности, не давайте ему слишком мелких предметов, которые он мог бы целиком засунуть в рот. Чтобы ребенок не терял интерес и ощущал новизну, не давайте ему в это время тех предметов, которыми вы пользуетесь во время специальных занятий. Если

хотите, то можно использовать подобные предметы, но не те же самые.



Надо сказать, что для ребенка игра - это определенная работа, это действительно так. Играя, ваш малыш совершенствует те практические навыки, которым вы научили его. Он будет смотреть, дотягиваться, брать, комбинировать и разбирать предметы. Обычные дети приобретают эти навыки в естественном ходе их взросления. Без специальных занятий, дети с особенностями развития гораздо менее успешны.

По мере того, как ребенок растет и развивается, ему нужны новые и более сложные задания и упражнения, с помощью которых он мог бы продолжить свое продвижение.

Литература: http://journal.downsideup.wiki/ru/post/vremja_nachinat

V. МЕТОДИКИ КОРРЕКЦИИ АУТИЗМА

Методики коррекции аутизма направлены на снижение аномальных особенностей, связанных с аутизмом, а также для повышения качества жизни людей, страдающих аутизмом, и особенно детей.

Аутизм - психическое расстройство, возникающее вследствие нарушения развития мозга. Это явление характеризуется отклонениями в социальном взаимодействии и общении, а также ограниченным и повторяющимся поведением. Аутизм имеет широкий спектр проявлений, но основные симптомы являются общими:

- желание уйти от контакта;
- одиночество;
- стремление к навязчивым стереотипным формам поведения;



- необычное речевое развитие;
- неадекватная реакция на сенсорные, воздействующие на органы чувств, раздражители.

Методики, направленные на раннее вмешательство при аутизме:

1. Прикладной анализ поведения

Applied behavior analysis, АВА, или "Модификация поведения". Существует уже около тридцати лет. Основывается на идее, что любое поведение влечет за собой некоторые последствия, и если ребенку последствия нравятся, он будет это поведение повторять, а если не нравятся, то не будет. При этом подходе все сложные навыки, включая речь, творческую игру, умение смотреть в глаза, и др., разбиваются на мелкие блоки - действия (behaviors). Каждое действие разучивается с ребенком отдельно, затем действия соединяются в цепь, образуя сложное действие. При разучивании действий ребенку дают задание, если он не может справиться один, дают подсказку, а затем вознаграждают правильные ответы и игнорируют неправильные.

Например, вот одно из упражнений из программы "Язык - понимание". Специалист дает стимул, или задание ("подними руку"), затем дает подсказку (поднимает руку ребенка), затем вознаграждает ребенка за правильный ответ. После несколько попыток (задание - подсказка - вознаграждение) делается попытка без подсказки: специалист дает задание: "Подними руку", и ждёт, даст ли ребенок правильный ответ. Если ребенок отвечает правильно без подсказки, он получает вознаграждение (его хвалят, дают что-нибудь вкусное, отпускают играть). Если ребенок дает неправильный ответ или не дает никакого ответа, специалист опять проводит несколько попыток с подсказкой, а потом пробует попытку без подсказки. Упражнение заканчивается, когда ребенок дает правильный ответ без подсказки. Когда ребенок начинает давать правильный ответ без подсказки в 90% случаев, вводят другой стимул, например "кивни головой" (первые два задания должны быть максимально непохожими). "Кивни головой" отрабатывается так же, как "подними руку".

Затем, когда ребенок станет выполнять "кивни головой" в 90% случаев, начинают чередовать "подними руку" и "кивни головой":

сначала "ТР" - "КГ", потом "ТР" - "ТР" - "КГ", потом в другом порядке. Эти два стимула считаются освоенными, когда ребенок дает 90% правильных ответов при чередовании двух стимулов в произвольном порядке. Затем вводят и отрабатывают третий стимул, затем чередуют все три, затем вводят четвертый, и др. Когда у ребенка в запасе много освоенных стимулов (включая такие полезные для ежедневной жизни, как "иди сюда", "дай (название предмета)", "возьми (название предмета)"), начинают работать над обобщением, или генерализацией навыков - проводят упражнения в неожиданных местах (в ванной, на улице, в магазине), чередуют людей, дающих задание (специалист, родители, бабушки и дедушки, знакомые, другие дети).

В какой-то момент ребенок не только осваивает те стимулы, которые с ним отрабатывали, но и начинает сам понимать новые задания без дополнительной отработки (например, "закрой дверь" ему показывают один-два раза, и этого оказывается достаточно). В таком случае программа считается освоенной - ребенок дальше может осваивать информацию из окружающей среды, как это делают типично развивающиеся дети.

В арсенале АВА несколько сотен программ, среди них невербальная и вербальная имитация, общая и мелкая моторика, понимание языка, называние предметов, называние действий, классификация предметов (кладет карточки с вилок и ложкой в одну стопку, а карточки с кошкой и собакой - в другую), "покажи, как ты..." (делает вид, что причесывается / надевает шапку / крутит руль / тушит пожар / мяукает и ловит мышью), местоимения (правильно употребляет "я иду" - "ты идешь"), ответы на вопросы "Что", "кто", "где", "когда", "как", употребление "да" и "нет", и др. Среди более продвинутых программ - "Скажи, что будет, если..." (предугадывает исход действия), "Расскажи историю", "Делай как (имя сверстника)", "Позови (имя сверстника) играть", и др.

Конечная цель АВА - дать ребенку средства осваивать окружающий мир самостоятельно.

Поэлементное разучивание многих десятков действий занимает много времени. Считается, что АВА дает наибольший эффект, если заниматься с ребенком по этой методике 30-40 часов в неделю (при этом проверено, что аналогичное количество часов, проведенное с

ребенком без особой методики, далеко не столь результативно). Кроме того, в идеальном варианте надо начинать занятия по этой методике до того, как ребенку исполнится 6 лет (АВА помогает также старшим детям, но чем раньше начать занятия, тем лучше будет результат).

Эта методика чрезвычайно действенна. По результатам Ивара Ловааса, основателя этой методики, примерно половина детей, получавших АВА, после окончания АВА может заниматься в обычной школе. Из общего числа детей, получавших АВА, до 90% улучшают свое состояние.

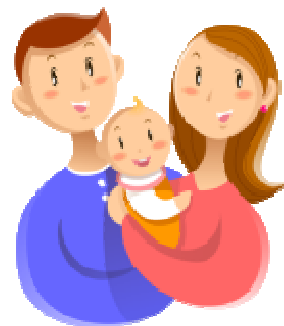
Родители, даже при наличии сил и ресурсов, как правило не могут давать ребенку сорок часов интенсивных занятий в неделю на протяжении нескольких лет. Обычно домашняя программа АВА для ребенка организуется силами родителей, плюс несколько человек нанятых и специально обученных специалистов, как правило студентов, и супервайзора - специалиста по программам. Один специалист занимается с ребенком на протяжении двух-трех часов (делая за это время пять-шесть программ), на протяжении одного дня с ребенком могут последовательно работать два-три специалиста, и таким образом ребенок получает пять-шесть часов в день. Все специалисты записывают в журнал свои действия: над какими программами работали, сколько попыток, какие подсказки, сколько правильных ответов, сколько неправильных. Каждый следующий специалист просматривает записи предыдущего и начинает с того места, где предыдущий остановился. Раз в две-три недели происходит собрание всех специалистов, где супервайзор просматривает журнал, просит специалистов продемонстрировать, что именно они делают, решает, какие стимулы и программы уже освоены, и ставит новые цели.



С финансовой точки зрения домашняя программа тоже нелегкое предприятие. В США стоимость домашней программы обязан покрывать School District (что-то вроде РОНО). На практике это часто происходит через суд, но как правило удается добиться успеха.

2. Обучение основным реакциям

Терапия обучения основным реакциям - это концентрация на развитии у ребенка ключевых поведенческих навыков, таких как мотивация, реакция на многочисленные сигналы, самоуправление и социальная инициация. Терапия используется для обучения языковым, социальным, коммуникационным навыкам и способности к восприятию информации образовательного характера. Особое внимание также уделяется роли родителей ребенка в его адаптации/лечении.



3. The P.L.A.U. Project

Программа призвана обучить родителей и специалистов осуществлять интенсивное развивающее воздействие на маленьких детей с аутизмом с целью научить их взаимодействовать с окружающим миром. Программа практикуется в США, Австралии, Канаде, Великобритании, Ирландии и Швейцарии.

The P.L.A.U. Project при работе с детьми с расстройствами аутистического спектра следует рекомендациям Национальной академии наук:

- программа наиболее эффективна для детей в возрасте от полутора до 5 лет;
- интенсивное вмешательство должно осуществляться по 25 часов в неделю;
- ребенка необходимо вовлекать во взаимодействие с родителем/специалистом;
- необходимо определить стратегическое направление терапии (например, развитие социальных или языковых навыков);
- родитель/специалист должен помнить, что при взаимодействии с ребенком он должен исполнять роль учителя/партнера по игре в отношении 1:1 или 1:2.

4. "Игровое время" (Floortime/DIR)

Методика создана Стенли Гринспаном. Использует интересы ребенка, даже патологические (например, часами тереть по стеклу) для установления с ним контакта (специалист или родитель

становится рядом и тоже трет по стеклу, или закрывает стекло, и ребенок вынужден на это отреагировать - начать тереть стекло в другом месте, или тереть руку специалиста, или тереть стекло по очереди с специалистом - все эти возможности уже будут началом контакта).

Гринспан выделяет шесть стадий развития ребенка: стадия интереса к миру (достигается к трем месяцам), стадия привязанности (к пяти месяцам), стадия двухсторонней коммуникации (к девяти месяцам), стадия осознания себя (к полутора годам), эмоциональных идей (к двум с половиной годам), эмоционального мышления (к четырем годам). Аутисты обычно не проходят все стадии, а останавливаются на одной из них.



Задачей "игрового времени" является помочь ребенку пройти через все стадии. Двусторонняя коммуникация достигается, если ребенок реагирует на действия специалиста. Всякий раз, когда такая реакция происходит, закрывается один круг коммуникации. специалист должен стремиться к тому, чтобы ребенок стал закрывать как можно больше кругов в процессе общения. При этом сам специалист ставит себя в положение помощника, ассистента при ребенке, ребенок ведет, а специалист следует за ним; таким образом ребенок осознает и утверждает себя как личность. Специалист не предлагает новых идей в игре, но развивает идеи, предлагаемые ребенком, а также задает вопросы, прикидывается непонимающим и побуждает ребенка объяснять, а значит, анализировать игровые ситуации. Таким образом в ребенке развивается эмоциональное мышление. Только в том случае, когда ребенок перестает закрывать круги коммуникации, то есть прерывает общение, специалист может вмешаться и предложить новые идеи.

Гринспан советует не прерывать ребенка, даже если ребенок вводит в игру агрессивные мотивы. Если ребенок таким образом выговаривается, он помогает себе научиться не бояться себя и своих эмоций, а обыгрывать их и таким способом управлять ими.

"Игровое время", в отличие от АВА, как считает Гринспан, не требует многочасовых занятий, и может проводиться родителями.

Однако хорошо, чтобы родителей консультировал супервайзор, специализирующийся на этой методике.

5. Сенсорная интеграция

Большинство людей учатся комбинировать свои чувства и ощущение собственного тела, чтобы получить представление об окружающем мире. Дети с аутизмом сталкиваются с проблемой обучения этим навыкам.

Терапия с помощью сенсорной интеграции основывается на предположении, что ребенок либо чересчур возбужден, либо недостаточно возбужден окружающей обстановкой. Таким образом, цель сенсорной интеграции - совершенствовать способность мозга обрабатывать сенсорную информацию, таким образом, что ребенок начинает лучше коммуницировать в повседневной жизни.

Примеры сенсорной интеграции:

- Раскачивание в гамаке (ориентация в пространстве)
- Танец под музыку (слуховая система)
- Игра с коробочками, наполненными фасолью (тактильные ощущения)
- Ползание в туннелях (прикосновение и ориентация в пространстве)
- Прикосновение к раскачивающимся шарикам (зрительно-тактильная координация)
- Вращение на стуле (баланс и зрение)
- Балансирование на перекладине (баланс)



6. Развитие межличностных отношений, РМО (Relationship Development Intervention, RDI)

Разработана в штате Техас, авторы - двое психологов, Стивен Гатстин и Рашель Шили.

Гатстин и Шили считают, что нормально развивающийся ребенок очень рано, месяца в три, начинает ориентироваться на общение, находить в общении главное удовольствие, и предпочитает его нахождению в одиночестве. Потом эта потребность в общении разрастается, ребенок научается разделять эмоции других людей (сначала родителей), научается смотреть в глаза, чтобы распознать выражение лица, и обожает играть с родителями (простейшие игры

типа "ку-ку" или "ладушки"). Это к шести месяцам. К году ребенок уже способен находить удовольствие в том, что в знакомую игру можно вносить вариации, учится искать на лице взрослого одобрение или неодобрение своим действиям и корректировать свое поведение в соответствии с выражением лица взрослого. К полутора годам учится быстро переключаться, не повторяться, не "застрывать" на одном виде деятельности. К двум - двум с половиной начинает понимать точку зрения другого (если сидит напротив взрослого и хочет показать картинку в книжке, переворачивает книжку, чтобы взрослому было видно не вверх ногами). К четырем годам понимает, что у других могут быть другие чувства и идеи, начинает этим интересоваться. После четырех лет начинает понимать дружбу, заводит друзей. У аутистов же по какой-то причине эта сторона восприятия мира нарушена. На самом раннем этапе не вырабатывается интерес к окружающим людям и умение разделять эмоции. Дальше человек живет без этого, и все остальное, что у обычных детей на этом строится, тоже не вырабатывается. Отсюда отсутствие зрительного контакта, то есть хуже того, отсутствие интереса к эмоциям других, любовь к привычным ритуалам (не научился ценить вариации), навязчивые идеи (не научился переключаться), и, конечно, не научается интересоваться мнением других, и не умеет дружить.



Что делать? Гатстин и Шили предлагают пройти с ребенком весь путь в ускоренном варианте. Сначала надо научить ребенка находить удовольствие в общении. После этого можно учить читать выражение лица, координировать свои действия с другим человеком, не "застрывать" и др. То есть первый, самый главный шаг - научить потребности в общении. Как? Для этого специально выработаны упражнения. Как правило, для конкретного ребенка выбирают парую-тройку упражнений и проделывают их в быстром темпе. Например, ребенок на первой стадии первого уровня - ему нужно научиться разделять эмоции, научиться смотреть в лицо, чтобы не пропустить что-нибудь интересное, и нужно научиться воспринимать других людей (для начала - взрослых) как основной источник интересных событий. С ним делают, например, такие упражнения: ведут его по дивану (на небольшой высоте обостряется внимание, но надо, чтобы

кто-нибудь подстраховывал) в сторону матери, которая его радостно подхватывает на руки. Если ему это нравится, то он скоро начинает сам бежать по дивану к матери. Мать его подхватывает и, например, раскачивает на диванной подушке, считая до трех, а на счет "три" осторожно делает "плюх" на кучу других подушек. Если ему это нравится, он скоро начнет перед счетом "три" в предвкушении "плюха" смотреть матери в лицо. Потом он опять идет по дивану, потом опять мать качает на подушке. Когда ему уже комфортно с этими упражнениями, начинают вариации - по дивану надо идти медленно или быстро, мать бросает его с подушкой на кучу других не на счет "три", а на счет "четыре", и т.д. Если ему некомфортно (бывает, нервная система не переносит раскачиваний, или он боится высоты, или не любит падать с подушкой на другие подушки), выбирают другое упражнение. Цель - чтобы ребенок стал обращаться к матери, то есть смотреть на нее, минимум в двух ситуациях - в предвкушении любимой игры, и если ему весело и хорошо - поделиться радостью. Время от времени проверяют, получает ли ребенок удовольствие от общения или от чего-то другого, например, ему нравится валяться на подушке. Проверяют так: мать ненадолго самоустраняется, например, кладет ребенка на подушку для раскачивания и отворачивается. Если ребенок будет пытаться установить контакт - издавать звуки, тянуть за рукав, говорить "мам" или "еще" - все в порядке, цель достигнута. Если вместо попыток возобновить совместную игру будет скакать на подушке сам - значит, ценит подушку, а не общение, и еще есть над чем работать.



Таким образом с ребенком занимаются по два-три часа в день (можно больше), небольшими интервалами по десять-двадцать минут, максимум полчаса, чтобы не перенапрягать - внимание поначалу очень плохо концентрируется. Заниматься могут и родители, и другие взрослые. Хорошо было бы, чтобы за занятиями иногда наблюдал психолог, знакомый с методикой (но в России, кажется, таких пока нет). Цель занятий заключается в том, чтобы ребенок стал получать удовольствие от общения с другими людьми.

Три важных отступления: во-первых, в отличие от прикладного анализа поведения, здесь не применяют никаких внешних

вознаграждений, конфет, игрушек, телевизора за успехи. Наградой должен стать сам процесс совместной игры, и если этого не происходит, взрослым надо подумать, что и как изменить в своей стратегии.

Во-вторых, в самих играх не употребляют никаких сложных игрушек, никаких настольных игр, и вообще ничего такого, на чем ребенок может заикнуться, потому что цель - развить интерес к общению, а не усугубить и без того чрезмерно развитый интерес к взаимодействию с предметами, а не с людьми. Поэтому реквизит для игр должен быть простейший. Мячи, мягкие бесформенные подушки без рисунков и надписей (их можно использовать многими способами - строить из них крепости, падать на них, прятать под ними предметы, кидаться ими, и др.), одеяло для игры в прятки, и т.п. Само помещение для занятий на этом уровне должно быть как можно проще, без отвлекающих факторов - голые стены, минимум мебели. Если такого помещения нет, можно на время занятий завешивать простынями все, что может отвлекать - телевизор, застекленные или открытые шкафы и полки. Даже окна, через которые видно улицу, хорошо закрывать занавесками.



И, в-третьих, на начальных двух уровнях (пока ребенок не научится некоторым важным вещам: вниманию к выражению лиц, быстрому переключению и некоторым др.), в занятиях должны участвовать только сам ребенок и один или двое взрослых. На этой стадии ребенок еще не готов ко взаимодействию с другими детьми, их спонтанные реакции ему еще непонятны, они могут сбить его с толку или напугать. (Естественно, за пределами занятий общение с

другими детьми может быть вполне интенсивным, нужно только помнить, что ребенок еще не может извлечь из этого общения всей пользы.) В конце второго уровня можно начинать проводить занятия с ребенком и другими детьми, но не сверстниками, а либо младшими детьми, либо тоже прошедшими два уровня аутистами. Нормальный ребенок того же возраста, чувствуя неумение аутиста адекватно реагировать на возникающие ситуации, как правило берет весь контроль в свои руки, и лишает ребенка-аутиста возможности

научиться распознать ситуацию и придумать адекватное решение. Двое же аутистов, научившихся находить интерес в общении и до какой-то степени координировать собственные действия с реакцией партнера, вполне эффективно учатся поддерживать игру и решать возникающие проблемы. Взрослый должен вмешиваться минимально – только если его попросят, или если ситуация очевидно зашла в тупик.

Всего, согласно данной методике, ребенок в своем развитии проходит через шесть уровней межличностных отношений, начиная с большего интереса к людям, чем к неодушевленным предметам, и кончая умением завязывать настоящую дружбу, а также поддерживать отношения в группе. Нормальные дети оказываются на шестом уровне годов к четырем, а среди аутистов, с которыми не занимались по этой программе, Гатстин и Шили не наблюдали никого выше четвертого уровня (уровень, которого нормальный ребенок достигает в полтора – два с половиной года). Большинство же детей-аутистов, невзирая на возраст и всевозможные достижения в других областях (развитая речь, таланты к музыке, математике, рисованию, компьютерному делу и др.), находятся по межличностным отношениям где-то на первом уровне, то есть на уровне младенца моложе шести месяцев. Однако после нескольких месяцев (или года) занятий по этой методике ребенок с большой вероятностью оказывается на втором уровне и, если продолжать занятия, будет двигаться дальше. Вот некоторые из тех целей, которые достигаются на последующих уровнях:

Уровень 3: вместе с партнером ребенок вносит в игру вариации, придумывает новые правила игры (при этом координирует свои действия с партнером, а не настаивает на обязательном принятии своих правил), одна игра плавно переходит в другую, интерес представляет не конкретная игра, а процесс совместного творчества. Уровень 4: сравнивает свое восприятие предметов с тем, как их воспринимает партнер ("Я думаю, это облако похоже на слона, а ты как думаешь?"), интересуется эмоциями партнера. Уровень 5: сравнивает идеи, мнения и эмоции, учится понимать, что люди чувствуют на самом деле, когда притворяются. Уровень 6: решает, что нужно сделать, чтобы другу было хорошо с ним общаться, проверяет,



что друг думает об их дружбе; считает принадлежность к группе важной частью своего "я" и предпринимает адекватные действия, чтобы быть в группе.

Для этих уровней тоже разработаны диагностические критерии и упражнения, которые можно найти на сайте [ConnectionsCenter](#). Таким образом, эта методика применима к детям, страдающим практически любым заболеванием внутри аутистического спектра - к детям с низкофункциональным аутизмом, с высокофункциональным, с синдромом Аспергера и с первазивным расстройством развития. При этом прогресс не зависит от начального уровня функционирования - низкофункционирующие дети могут продвигаться семимильными шагами, компенсируя плохо развитую речь искренним интересом к окружающим, вниманием к происходящему и готовностью радоваться или печалиться вместе со всеми. Немногие, но уместно употребляемые слова (например, "вот здорово", "давай", "не надо" и "еще") позволяют полноценно общаться во многих ситуациях. Кроме того, замечено, что после пробуждения потребности в общении речь начинает развиваться гораздо успешнее, чем раньше. Если у ребенка есть потребность объяснить свое желание другому (например, он хочет, чтобы с ним поиграли в мяч), то способ (умение сказать "мяч" или "давай") придет гораздо легче чем, если просто обучать слову "мяч".

Конечная цель методики - дать детям по возможности полноценную жизнь. Что такое полноценная жизнь, каждый понимает по-разному, но для большинства людей жизнь является полноценной, когда в ней есть работа и друзья. У аутистов возможность иметь друзей поражена в наибольшей степени - среди взрослых высокофункционалирующих аутистов, по результатам одного опроса, проведенного в США, 96% ответили, что не имеют друзей, 86% - что не общаются ни с кем, кроме родственников. Что касается работы, то многие аутисты обладают способностями в той или иной области, но неумение общаться резко ограничивает их возможность получить и удержать работу. По данным проведенного в Англии опроса взрослых с синдромом Аспергера, больше 50% опрошенных получают высшее образование, но только 12% работают на полной ставке; при вышеупомянутом опросе высокофункционалирующих аутистов в США выяснилось, что только 10% работают на нормальной работе. При

этом неверно было бы думать, что аутисты не замечают этого или что им это безразлично. Исследования показывают, что около 40% аутистов впадают в депрессию, а свидетельства самих аутистов говорят о том, что они тяжело переживают жизнь в изоляции и невозможность понять, что движет окружающими людьми. Методика по развитию межличностных отношений позволяет улучшить положение: с помощью ее можно научить аутиста понимать, зачем и как люди общаются, и дать ему возможность самому общаться с людьми. Методика существует еще не так давно, чтобы можно было опрашивать выросших клиентов об их друзьях и работе, но интересно, что многие дети, начинавшие когда-то с первого уровня, сейчас уже учатся в университетах, и их родители часто жалуются, что дети, вместо того, чтобы заниматься, проводят все время с друзьями. Похоже, что это хороший знак.



Литература:

<http://ria.ru/spravka/20120402/614653488.html>

<http://lechenieautizma.org/trainings>

СОДЕРЖАНИЕ

Введение	3
I. Игровые коррекционно-развивающие методики	5
1. Фольклорные игры	5
2. Театрализованные игры	21
II. Метод Марии Монтессори	44
1. Монтессори-игры: интеллект на кончиках пальцев	45
2. Коррекционно-диагностический комплекс «Лель»	50
III. Нетрадиционные методики	59
1. Музыкальная терапия	59
2. Пражская программа «Родители и дети» (РЕКИР)	61
3. Сенсорная интеграция	63
4. Хромотерапия	72
5. Экспертная система индивидуального сопровождения «Лонгитюд»	76
IV. Методика работы с детьми раннего возраста с синдромом Дауна	81
V. Методики коррекции аутизма	88