

МИНИСТЕРСТВО ОБРАЗОВАНИЯ ИРКУТСКОЙ ОБЛАСТИ
ГОСУДАРСТВЕННОЕ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ КАЗЕННОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ
ИРКУТСКОЙ ОБЛАСТИ
«СПЕЦИАЛЬНАЯ (КОРРЕКЦИОННАЯ) ШКОЛА № 5 г. ИРКУТСКА»

<p>РАССМОТРЕНО на заседании МО ГОКУ СКШ №5 г. Иркутска Протокол № <u>1</u> от « <u>28</u> » <u>08</u> 2023г. Руководитель МО <u>С.А. Молостова</u></p>	<p>СОГЛАСОВАНО с заместителем директора по УВР ГОКУ СКШ №5 г. Иркутска <u>Л.А. Ербаева</u> « <u>31</u> » <u>августа</u> 2023г.</p>	<p>УТВЕРЖДЕНО Директор ГОКУ СКШ №5 Иркутска Е. В. Рудницкая 2023г.</p> 
--	--	---

**РАБОЧАЯ ПРОГРАММА
ПО КУРСУ ВНЕУРОЧНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ
«ИГРОТЕКА»
ДЛЯ ОБУЧАЮЩИХСЯ С УМСТВЕННОЙ ОТСТАЛОСТЬЮ
(ИНТЕЛЛЕКТУАЛЬНЫМИ НАРУШЕНИЯМИ)
ВАРИАНТ 2
1 «А» КЛАССА
НА 2023-2024 уч.г.**

Составитель:
Учитель Зваричева Е. А.

Пояснительная записка

Рабочая программа по курсу внеурочной деятельности «Игротека» разработана в соответствии с требованиями Федерального государственного образовательного стандарта обучающихся с умственной отсталостью (интеллектуальными нарушениями), утвержден приказом Министерства образования и науки РФ от 19 декабря 2014 г. № 1599 и Федеральной адаптированной общеобразовательной программой начального общего образования для обучающихся с умственной отсталостью (интеллектуальными нарушениями), утверждённой приказом Министерства просвещения Российской Федерации от 24 ноября 2022 г. №1026).

План внеурочной деятельности формируется образовательной организацией с учетом особенностей развития и особых образовательных потребностей обучающихся с умеренной, тяжелой, глубокой умственной отсталостью, тяжелыми и множественными нарушениями развития.

Основными задачами организации внеурочной деятельности:

- 1) поддержка всех видов деятельности обучающихся в достижении планируемых личностных результатов освоения программы общего образования, развитии их жизненной компетенции;
- 2) развитие навыков общения и коммуникации с окружающими;
- 3) формирование навыков организации своей жизнедеятельности с учетом правил безопасного образа жизни в доступных для обучающихся с умеренной, тяжелой, глубокой умственной отсталостью, тяжелыми и множественными нарушениями развития пределах;
- 4) расширение представлений об окружающем мире, повышение познавательной активности обучающихся с учетом возрастных и индивидуальных особенностей участников;
- 5) развитие навыков совместной деятельности со взрослыми и сверстниками, становление качеств, обеспечивающих успешность участия в коллективном труде;
- 6) формирование культуры поведения.

Программа внеурочной деятельности «Игротека» обеспечивает достижение планируемых результатов освоения ФАООП. Программа внеурочной деятельности «Игротека» соответствует реабилитационному(абилитационному) направлению курса внеурочной деятельности. Реабилитационная (абилитационная) деятельность направлена на преодоление ограничений жизнедеятельности обучающихся с умеренной, тяжелой, глубокой умственной отсталостью, тяжелыми и множественными нарушениями развития.

Известно, что умственно отсталые дети отстают в развитии духовных интересов, потребностей. Поэтому сама игровая деятельность, вызывающая у детей интерес и содержащая в себе необходимые компоненты развития личности, является средством духовного развития. В игре складываются отношения между детьми, вырабатываются привычки, правила поведения. Дети больше узнают друг друга, взаимодействуют между собой, познают нехитрые игровые ситуации, проявляют самостоятельность, подражают, радуются, фантазируют, т. е. в игре идет активное формирование личности, имеющее большое социальное значение.

Цель программы: формирование у младших школьников с умственной отсталостью (интеллектуальными нарушениями) мотивации сохранения и приумножения здоровья посредством игры.

Задачи: - формирование умения выполнять развернутые игровые действия с игрушками и предметами;

- формирование умения действовать по подражанию, образцу, инструкции;
- развитие внимания, памяти, усидчивости, наблюдательности;
- формирование умения ориентироваться в пространстве;
- развитие общей и мелкой моторики;
- формирование интереса к игровой деятельности;

Состояние у ребенка с ТМНР нестабильно. Эмоциональное напряжение, усталость могут вызвать внутренний дискомфорт, который чаще выражается в нарушении поведения, капризах, ссорах, драках. Иногда они могут вызвать обратные реакции: пассивность, нежелание вступать в контакт. Преодолевать эмоциональное напряжение можно с помощью игр.

Содержание программы учебного предмета.

Программный материал содержит следующие виды игр: настольные игры, подвижные, сенсорные, игры ситуации, сюжетно-ролевые. По содержанию все игры лаконичны, выразительны и несложны. Они вызывают активную работу мысли, способствуют расширению кругозора, уточнению представлений об окружающем мире, совершенствованию всех психических процессов, стимулируют переход детского организма к более высокой ступени развития. В играх много познавательного материала, содействующего расширению сенсорной сферы детей, развитию их мышления и самостоятельности действий. Активная двигательная деятельность игрового характера и вызываемые ею положительные эмоции усиливают все физиологические процессы в организме, улучшают работу всех органов и систем.

Возникающие в игре неожиданные ситуации приучают детей целесообразно использовать приобретенные двигательные навыки. Увлеченные сюжетом игры, дети могут выполнять с интересом и притом много раз одни и те же движения, не замечая усталости. В подвижных играх ребенку приходится самому решать, как действовать, чтобы достигнуть цели.

Содержание программы «Игротека» направлено на формирование, сохранение и укрепление здоровья детей, приобщение их к здоровому образу жизни средствами физической культуры и спорта, обеспечение знаниями в области культуры здоровья, воспитание потребности к систематическим занятиям физической культурой и спортом, на развитие психических процессов (мышления, памяти, внимания, восприятия, речи, эмоционально – волевой сферы личности).

Настольные игры: Мемори; «найди свою игрушку в мешочке», «Лото».

Подвижные игры: Игра «Жмурки», «Кошки - мышки», Игра «Кошки – мышки, волшебная шляпа», море волнуется раз, Мяч в кругу, Мыши водят хоровод.

Сенсорные игры: «Пирог для жужи», Соберем бусы, Украсим коврик, Дорожки, На что похоже, Машина для гномика.

Игры ситуации: Жили-были Гномики, перекресток, помоги гномикам найти свой домик, Что изменилось? Магазин.

Сюжетно-ролевые игры: Поездка на автобусе, угостим Анечку чаем, Пирог для жужи, Соберем бусы и тд.

Личностные и предметные результаты освоения учебного курса.

Личностные результаты:

- умение адекватно реагировать на игровые ситуации;
- интерес к взаимодействию с другими детьми и взрослыми в игровой деятельности,
- умение сопереживать, проявлять внимание;
- повышение двигательной активности, развитие ловкости;
- развитие памяти, внимания через выполнение повторяющихся игровых действий;
- умение самостоятельно играть в свободное время.
- получение удовольствия от игры;

Предметные результаты:

- выполнять отдельные предметно-игровые действия, цепочки предметно-игровых действий;
- выполнять развернутые игровые действия с игрушками и предметами;
- выполнять действия с предметами в сочетании с бытовыми действиями;
- понимать смысл выполняемых действий;
- соотносить роли с игровыми действиями: убежать от водящего, ловить игроков;
- действовать по подражанию, образцу, инструкции;
- узнавать предметы по названию, внешнему виду, на ощупь;
- ориентироваться в пространстве во время игровой деятельности;
- развивать фиксацию взгляда, активизировать прослеживающую функцию;
- находить одинаковые картинки;
- определять месторасположение источника звука;
- соблюдать правила игры;
- придерживаться выбранной роли до конца игры.

Тематическое планирование

Разделы программы Тема	Кол-во часов	дата	Основные виды учебной деятельности обучающихся
Настольные игры(игры на развитие внимания). 1.Игра «Мемори»,	1		Найти две парные карточки и собрать их как можно больше.Работать по показу учителя.
2.Игра «Найди свою игрушку в мешочке».	1		Выбирать игрушку, ощупывать её, затем называть.
3.Игра «Лото»,	1		Заполнять карточку с определенными цифрами специальными фишками с помощью педагога.
Подвижные игры 4.Игра «Жмурки»	1		На слух найти или поймать любого из сбежавших игроков.
5.Игра «Кошки - мышки»	1		Развивать у детей умениедействовать по сигналу.
6.«Волшебная шляпа»	1		Под музыку дети передают другдругу шляпу, затем выполняют действия по показу учителя.
7.«Море волнуется раз.	1		Выполнять упражнения по показуучителя
8.«Мяч в кругу».	1		Передать мяч другому игроку по просьбе педагога
9.«Мыши водят хоровод».	1		Развивать двигательную активностьс помощью педагога.
10.«Солнышко и дождик»	1		Учить детей находить свое место вигре, ориентироваться в пространстве, развивать умение выполнять действия по сигналу учителя.
Игровые ситуации. 11.«Жили-были Гномики».	1		Развитие гибкости кистей и пальцев рук. Игровое поле (Коврограф)
12.«Дружные гномики»	1		Педагог демонстрирует детям фигурки гномиков).Развитие памятиу детей.
13.«Помоги гномикам найти свойдомик».	1		Прикрепить разноцветные кружки большого размера над квадратамитого же цвета..
14.«Игра перекресток»	1		Выложить зебру из веревочек белого цвета и перевести Слоненкана другую сторону.
15.Что изменилось?	1		Игроки делятся на 2 команды. Однакоманда загадывает, другая отгадывает. Затем командыменяются местами.

16.«Магазин».	1		Закрепление правил поведения в общественном месте. Умение находить предметы по цвету и форме.
17. «День рождения у слоненка».	1		Придумать, что можно подарить Слоненку. - Внимательно слушать объяснения педагога.
18.«Цветы для пчелки Жужи».	1		Целенаправленно выполнять действия по инструкции педагога.
19.«Домик для гномов»	1		Перемещать указательный палец в соответствии с текстом.
20. «Бусы»	1		Приклеивать на веревочку ягоды-кружки .
21.«Клумба»	1		Посади цветы так же. По образцу. Умение работать в паре, втроем.
22.«Карта сокровищ»	1		Двигать пальцем по стрелочкам, сделанным из веревочек..
23.«Тук-тук»	1		По вызову педагога ребенок выходит и повторяет действия за педагогом.
24.«Большие и маленькие».	1		Умение соотносить предметы по величине.
Сюжетно-ролевые игры 25.«Поездка на автобусе».	1		Расширять представления о профессиях водителя.
26.«Угостим Анечку чаем»	1		Употреблять в речи названия предметов(чашка, ложка и тд.)
Сенсорные игры. 27.«Пирог для жужи».	1		Умение выделять признак-цвет.
28.«Соберем бусы».	1		Выбрать кружки красного и зеленого цветов, и разложить их в соответствии с заданной закономерностью.
29.«Украсим коврик»	1		Выполнить задания по образцу на миниларчиках.
30.«Дорожки»	1		Положить дорожки в соответствии с цветом от гномика к домику..
31.«На что похоже?»	1		На ковровографе веревочками по очереди выкладываются фигуры-следы. На что они похожи
32.«Машина для гномика»	1		Сделать аппликацию машины с помощью «Разноцветных веревочек».
33.«Лужок с цветами»	1		Выложить из веревочек и кружков цветы, бабочек.
Итого 33 часа			

Приложение

Игра «Мемори»,

Игра «Мемори» представляет собой набор карточек — по две карточки на одно изображение. Смысл игры — найти две парные карточки и собрать их как можно больше. *Ход игры.* Карточки перемешиваются, и из них выкладывается игровое поле изображениями вниз. Игровое поле должно быть определенной правильной формы, например, квадрат или прямоугольник. Каждый игрок за один ход открывает две карточки. В случае если они одинаковые, то он забирает карточки себе и делает еще один ход. В противном случае карточки кладутся на прежние места, «рубашками» вверх и ход переходит к другому игроку. Кто собрал большее количество парных карточек, тот и выиграл.

Вначале можно упростить правила игры - играть с открытыми карточками или выбрать для игры небольшое количество карточек.

Игра «Жмурки».

Для проведения игры необходимо приготовить повязку на глаза, колокольчик или бубен. Если нет музыкальных инструментов - ничего страшного, сигналы можно подавать голосом или хлопая в ладоши.

Ход игры.

1 вариант. Водящий - взрослый, дети убегают.

2 вариант. Водящий – ребенок, остальные дети убегают.

Игроки разбегаются в разные стороны и начинают «дразнить» водящего, подавая ему разные сигналы о своем местонахождении. Можно звонить в колокольчик или хлопать в ладоши.

Пойманный игрок становится водящим.

Ролевая игра «Поездка на автобусе».

Игра «Поездка на автобусе».

Для проведения игры необходимо приготовить модель автобуса с местами для пассажиров, местом для водителя с рулем, цветные карточки - проездные билеты.

Ход игры. Взрослый предлагает детям поиграть в игру «Автобус».

Сначала педагог предлагает детям рассмотреть игрушечный автобус, обращая внимание на его детали. Затем дети подходят к модели автобуса, рассматривают его. Взрослый обращает внимание детей, что в автобусе есть место для водителя (кабина, руль, кресло и т.д.), места для пассажиров, место кондуктора. Далее педагог рассказывает детям правила поведения в автобусе (необходимо купить билет у кондуктора, предъявить билет контролеру, занять место в автобусе, выйти на нужной остановке).

1 вариант. Взрослый – водитель, дети - пассажиры.

2 вариант. Ребенок водитель, остальные дети пассажиры.

Педагог знакомит детей с особенностями выбранной роли, учит детей последовательно выполнять действия, связанные с ней.

Для усложнения игры можно ввести роли кондуктора и контролера, создавать различные ситуации (например, едем в магазин, в зоопарк и др.). При этом детям нужно будет учиться выходить из автобуса на нужной остановке, приобретать и предъявлять билет.

. Игра «Найди свою игрушку в мешочке», игра «Кошки - мышки».

Игра «Волшебный мешочек»

Для проведения игры необходимо приготовить игрушки резко различной формы, величины, фактуры по количеству детей, непрозрачный мешочек – «волшебный мешочек» с завязкой, в который складываются предметы-игрушки.

Ход игры:

Вариант 1. Взрослый демонстрирует детям мешок, предлагая детям узнать, что там лежит. Дети вынимают предметы из мешка, называя их. Затем взрослый складывает предметы в мешок. Ребенок опускает руку в мешок, на ощупь находит предмет, который назвал учитель.

Вариант 2. Ребенок выбирает игрушку, ощупывает её, затем называет (показывает на картинке) предмет, который он держит в руке.

Игра «Кошки-мышки»

Ход игры. Выбирается двое водящих - кошка и мышка. Остальные игроки становятся в круг, взявшись за руки, тем самым образуя между собой ворота. Кошка стоит за кругом, мышка - в круге. Задача кошки - войти в круг и поймать мышку. При этом кошке разрешается прорывать цепь игроков, подлезать под сцепленные руки. Игроки стараются не пропустить кошку внутрь круга. Смена водящих происходит, когда кошка поймает мышку.

Игра «Лото», игра «Мяч в кругу».

Игра «Лото»

Для проведения игры необходимо приготовить карты лото с изображением знакомых детям предметов, маленькие картинки с изображением тех же предметов.

Ход игры. Педагог раздает детям карточки лото, а сам поднимает одну из маленьких картинок и спрашивает: «У кого такая картинка?» Ребенок, у которого есть такая картинка, поднимает вверх руку или говорит «У меня». Поле того как выбор сделан, ребенок получает картинку и накладывает ее на такую же картинку в своей карточке.

Игра с мячом «Мяч в кругу».

Для проведения игры необходимо подготовить большой гимнастический мяч (фитбол).

Ход игры. Дети стоят в кругу. Педагог объясняет детям, что мяч – это Колобок, который будет катиться на слова:

Колобок, Колобок,

У тебя румяный бок.

Ты по полу покатись

И Катюше (ребятам) улыбнись!

Затем педагог предлагает одному из участников игры передать мяч-Колобок другому игроку. Например, по просьбе педагога («Катенька, покати мячик Диме») девочка прокатывает мяч двумя руками названному участнику. Тот, получив мяч, прокатывает его другому ребенку, которого назвали по имени. Каждая передача мяча одним игроком другому сопровождается стихотворением.

Игра «Домино», игра «Волшебная шляпа».

Игра «Домино»

Ход игры. Каждому игроку раздается по 5 карточек (костяшек), остальные карты кладутся на стол лицевой стороной вниз. С помощью считалочки определяется игрок, который ходит первым, размещая карту (костяшку) лицевой стороной вверх на середине стола. Ход передается по часовой стрелке. Если у игрока есть карточка с тем же изображением, он ее кладет, если нет, берет 1 из оставшихся карточек (костяшек). Если карточка подошла – кладет на стол, если нет – передает ход. Игра продолжается до тех пор, пока у одного из игроков не останется карточек. Он и будет победителем.

Игра «Волшебная шляпа».

Ход игры. Участники сидят в кругу, на расстоянии вытянутой руки. Под музыку дети передают друг другу шляпу. Когда музыка перестает звучать, шляпа остается в руках одного из игроков. Ребенок, у которого остается в руках шляпа, должен выполнить задание. Например, станцевать, рассказать стихотворение, изобразить животное и др.

Игра «Море волнуется раз».

Ролевая игра «Угостим Анечку чаем»

Для проведения игры необходимо приготовить кукол, чашки, блюда, ложки, сахарницу и чайник из чайного сервиза, игрушечное печенье.

Ход игры. Педагог накрывает стол для детей, показывает и называет каждое действие. На первом занятии целесообразно накрыть общий стол по числу играющих детей. Взрослый приглашает детей за стол, еще раз уточняет, что стоит на столе, как называется каждый предмет и для чего он нужен, как им можно пользоваться. Педагог говорит детям о том, что за этим столом дети будут пить чаем своих дочек (кукол). Педагог на своей кукле показывает, как нужно правильно ее взять, усаживает на левое колено и придерживает левой рукой. Дети выбирают себе кукол, выполняют те же действия, что и взрослый. Педагог говорит со своей куклой: "Сейчас будем пить чай, Анечка. Вот чай наливаю в чашку... положу сахар... ложкой размешаю... возьми печенье... кусай печенье... пей чай... Не торопись, чай горячий..."

На последующих занятиях дети сами будут пить кукол чаем, игровое действие постепенно усложняется за счет введения в игру сливочника (чай со сливками), варенья и т.п. Где возможно, усложняется и речевое сопровождение, например: "Не пей чай из ложки. Держи чашку крепко. Молодец, ешь печенье аккуратно, не кроши".

Игра «Лото», игра «Жмурки».

Игра «Лото»

Для проведения игры необходимо приготовить карты лото с изображением знакомых детям предметов, маленькие картинки с изображением тех же предметов.

Ход игры. Педагог раздает детям карточки лото, а сам поднимает одну из маленьких картинок и спрашивает: «У кого такая картинка?» Ребенок, у которого есть такая картинка, поднимает вверх руку или говорит «У меня». Поле того как выбор сделан, ребенок получает картинку и накладывает ее на такую же картинку в своей карточке.