

Министерство образования и науки Хабаровского края

Краевое государственное автономное образовательное учреждение
дополнительного образования
«Центр развития творчества детей (Региональный модельный центр
дополнительного образования детей Хабаровского края)»
Центр художественно-эстетического развития

Рассмотрена

на заседании научно-методического совета Центра протокол № 3 от «31» мая 2024 г.

Утверждаю

Директор
КГБОУ ДПО № 6
В.Е. Джуманова



«31» мая 2024 г.

Утверждаю

генеральный директор
КГАОУ ДО РМЦ

М.В. Кацупий/
«31» мая 2024 г.



ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ
ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ ПРОГРАММА
ХУДОЖЕСТВЕННОЙ НАПРАВЛЕННОСТИ

«СКУЛЬПО + »

Уровень освоения: стартовый

Возраст учащихся: 10-15 лет

Срок реализации: 1 год

Составитель:

Скорнякова Дарья Павловна,

педагог дополнительного образования

Хабаровск

2024

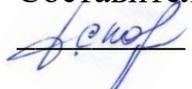
ЛИСТ СОГЛАСОВАНИЯ

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа
«Скульпто +»

Заместитель

директора по УВР ЦХЭР  /Шмбаева П.Е.

Составитель (составители) ДООП педагог дополнительного образования

 / Скорнякова Д.П.

Заключение: Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа соответствует требованиям к разработке ДООП и рекомендована к реализации решением ИМС от «27» мая 2024г., протокол №3.

Раздел 1. Комплекс основных характеристик дополнительной общеобразовательной адаптированной программы

Пояснительная записка

Программа имеет художественную направленность, так как приобщает детей к искусству художественной лепки. Программа предусматривает стартовый уровень и предназначена для учащихся с ограниченными возможностями здоровья.

Данная программа разработана на основе следующих нормативно-правовых документов:

1. Федеральный Закон от 29.12.2012г. № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации».

2. Федеральный закон от 31 июля 2020 г. N 304-ФЗ «О внесении изменений в Федеральный закон «Об образовании в Российской Федерации» по вопросам воспитания обучающихся».

3. Приказ Министерства просвещения Российской Федерации от 27.07.2022 г. № 629 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам».

4. Постановление Главного государственного санитарного врача РФ от 28 сентября 2020 г. N 28 "Об утверждении санитарных правил СП 2.4.3648-20 «Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи».

5. Постановление Главного государственного санитарного врача РФ от 28 января 2021 года № 2 «Об утверждении санитарных правил и норм СанПиН 1.2.3685-21 «Гигиенические нормативы и требования к обеспечению безопасности и (или) безвредности для человека факторов среды обитания»;

6. Распоряжение Правительства Российской Федерации от 31.03.2022г. № 678-р «Концепция развития дополнительного образования детей до 2030 года».

7. Приказ Министерства образования и науки РФ и министерства просвещения РФ от 05.08.2020г. №882/391 «Об организации и осуществлении образовательной деятельности по сетевой форме реализации образовательных программ».

8. Устав краевого государственного автономного образовательного учреждения дополнительного образования «Центр развития творчества детей (Региональный модельный центр дополнительного образования детей Хабаровского края)».

9. Приказ КГАОУ ДО РМЦ от 07.05.2024 № 190П «Об утверждении локальных нормативных актов краевого государственного автономного образовательного учреждения дополнительного образования «Центр развития творчества детей (Региональный модельный центр дополнительного образования детей Хабаровского края)».

Актуальность программы

Актуальность данной программы обусловлена необходимостью решения проблемы социально-педагогической реабилитации детей с ограниченными возможностями здоровья (ОВЗ) (слабослышащие) и направлена на создание благоприятных условий для их творческой деятельности и самореализации.

Отличительная особенность программы

Отличительной особенностью программы «Скульпто+» является её реализация в сетевой форме с привлечением тьюторского сопровождения, как совместная реализация образовательных проектов и социальных инициатив. Данная программа направлена на эстетическое воспитание учащихся, на развитие художественно-творческого потенциала личности посредством обучения изготовлению малых форм скульптуры с использованием различных художественных материалов, включает в себя элементы разных школ: стилизация, анималистика, декоративное панно. При обучении по программе учащийся также приобретает умения пространственно-объемного видения предметов.

На занятиях присутствует тьютор в помощь педагогу дополнительного образования. Задача тьютора состоит в организации обучения (подготовка материалов для занятия, транслирование заданий педагога, сопровождение ребёнка при необходимости покинуть класс) и воспитания, коммуникации с одноклассниками на переменах, включении ребёнка с учётом его интересов и особенностей в социальные проекты. Совместно с тьютором разработаны игры для развития внимательности и мелкой моторики рук у детей.

Адресат программы:

Возраст учащихся: 10-15 лет с нарушениями слуха, относятся ко 2 группе слабослышащих – умеренное снижение слуха; воспринимают шепотную речь на расстоянии от 1 до 3 м., разговорную - от 4 до 6 м.

Дети с нарушением слуха имеют ряд особенностей в психофизическом развитии и общении: затрудняется формирование речи и словесного мышления, развитие познавательной деятельности в целом. Слабослышащие дети замкнуты и обидчивы, у них слабо развита инициатива общения с окружающим миром.

Объем и сроки реализации программы. Режим занятий

Период	Продолжительность занятий	Количество занятий в неделю	Количество часов в неделю	Количество недель	Количество часов в год
1 год	1 ч (по 45 мин)	1	2	41	82

Количественный состав группы – 8-10 человек.

Формы организации занятий: групповая.

Формы проведения занятий: беседа, творческие просмотры работ, практическая работа, выставки, игра, защита проекта, виртуальная экскурсия.

1.2 Цели и задачи программы

Цель программы: формирование и развитие творческих способностей учащихся с ОВЗ посредством обучения изготовлению малых форм скульптуры с использованием различных художественных материалов.

Задачи:

Личностные:

- воспитывать бережное отношение к продукту труда;
- развивать познавательный интерес к декоративно-прикладному творчеству;
- научить оценивать результат собственной работы и сверстников;
- научить высказывать суждения о своих поделках, обсуждать коллективные результаты.

Метапредметные:

- обучить планировать собственную деятельность, распределять роли в процессе выполнения коллективной творческой работы;
- научить видеть замысел своей работы.
- научить анализировать собственную художественную деятельность;
- развивать визуально-пространственное мышление;

Предметные:

- обучить приемам лепки: жгут и жгутики, сплющивание, размазывание, отщипывание;
- научить создавать объёмные формы;
- обучить последовательному созданию крупных работ;
- развивать мелкую моторику, гибкость, пластичность кистей рук, точность глазомера.

1.3 Учебный план 1 год обучения

№	Темы, реализуемые педагогом РМЦ	Количество часов			Форма контроля
		всего	теория	практика	
1	Вводная беседа. Правила работы с инструментами и материалами.	2	2	-	Опрос
2	Рельеф	18	2	16	Опрос, выставка работ
2.1	Что такое скульптура? Её виды. Что такое рельеф? Разбор видов рельефа.	3	1	2	Опрос, выставка работ
2.2	Виды скульптуры: круглая (статуя, бюст); рельеф (барельеф, горельеф, контррельеф.	8	-	8	Опрос, выставка работ
2.3	Приемы лепки: придание целому куску глины формы пласта, отсекание лишнего куска глины для создания орнамента. Применение двух техник лепки – налепливание и создание формы из цельного куска. Освоение основных приемов лепки. Лепка барельефа. Лепка бытового жанра	7	1	6	Опрос, выставка работ
3	Анималистика	28	1	27	Опрос, выставка работ

3.1	Понятие анималистики. набросок животных на бумаге по наблюдению и по памяти. История применения гипса	1	1	2	Опрос, выставка работ
3.2	Лепка тигра. Приёмы надавливания и размазывания, смешивание различных цветов пластилина, создание нужного оттенка.	-	4	4	Опрос, выставка работ
3.3	Лепка утки	-	6	6	Опрос, выставка работ
3.4	Лепка «Бабочка на цветке»	-	6	6	Опрос, выставка работ
3.5	Работа с гипсом	-	10	10	Опрос, выставка работ
4	Станковая скульптура	26	2	24	Опрос, оценка выполненной работы
4.1	Понятие станковой скульптуры	2	1	1	Опрос, выставка работ
4.2	Лепка собаки	6	-	6	Опрос, выставка работ
4.3	Стилизация человека	8	-	8	Опрос, выставка работ
4.4	Скульптура животного	10	-	10	Опрос, выставка работ
5.	Игровая деятельность	8	1	7	Опрос, оценка выполненной работы
	Итого	82	8	74	

Содержание программы

Содержание

1. Вводное занятие (2 часа)

Теория: Цели и задачи программы. Инструктаж по технике безопасности.

Практика: Знакомство детей с материалом. Выявление навыков работы с глиной

2. Рельеф (18 часов)

2.1. *Теория:* Что такое скульптура? Её виды. Что такое рельеф? Понятие о построении объёмных предметов в пространстве.

Практика: Разбор видов рельефа. Какие виды рельефа бывают. Барельеф, горельеф, койланаглиф.

2.2. *Практика:* Виды скульптуры: круглая (статуя, бюст); рельеф (барельеф, горельеф, контррельеф).

2.3. *Теория.* Приемы лепки.

Практика: Придание целому куску глины формы пласта, отсекаание лишнего куска глины для создания орнамента. Применение двух техник лепки – налепливание и создание формы из цельного куска. Освоение основных навыков лепки. Лепка барельефа. Создание эскиза растительного панно, налепливание

деталей. Лепка бытового жанра. Создание эскиза растительного панно, налепливание деталей.

3.Анималистика (28 часов)

3.1. Теория. Понятие «Анималистический жанр». История применения гипса.

Практика: набросок животных на бумаге по наблюдению и по памяти.

3.2. Практика. Лепка тигра: видение объёма, формы, позы животных, создание изображения на бумаге и на куске глины. Изготовление фигур животных: лепка тигра.

3.3. Практика. Лепка утки.

3.4. Практика. Лепка «Бабочка на цветке».

3.5. Практика. Работа с гипсом. Формы для гипсовой отливки. Основы художественной росписи гипсовых изделий. Роспись объёмных фигурок простой формы.

4.Станковая скульптура (26 часов)

4.1. Теория. Понятие станковой скульптуры. Станковая скульптура: вылепливание целой фигуры.

Практика: Составление эскиза будущей лепной работы. Лепка скульптурным способом нового элемента – отгибания края; закреплять умения скатывать шар, вдавливать и примазывать.

4.2. Практика. Лепка собаки.

4.3. Практика. Стилизация человека. Создание эскиза человека, стилизация формы человека, лепка человека по эскизу.

4.4. Практика. Скульптура животного.

5.Игровая деятельность (8 часов)

Теория: Правила игры.

Практика: Игра в настольные игры. Игра «Крокодил». Игра «Наобум».

1.4. Планируемые результаты:

Личностные: учащиеся

- будут способны анализировать собственную художественную деятельность;
- будут проявлять умения и навыки визуально-пространственного мышления;
- будут уметь высказывать суждения о своих поделках, обсуждать коллективные результаты;
- будут аккуратно работать с пластилином, старательно и бережно относиться к продукту труда;

Метапредметные результаты: учащиеся

- будут оценивать результат собственной работы и сверстников;
- овладеют умением распределять роли в процессе выполнения коллективной творческой работы;
- научатся видеть замысел своей работы;
- разовьют мелкую моторику кистей рук, точность глазомера;

Предметные результаты: учащиеся

- научатся лепить следующими приемами: жгут и жгутики, сплющивание, размазывание, отщипывание;
- будут способны создавать объёмные формы согласно правилам;
- научатся создавать крупные работы;

- будут уметь работать с гипсом и изготавливать объемные минифигуры.

Раздел 2. Комплекс организационно-педагогических условий.

2.1. Календарный учебный график.

Год обучения	Дата начала занятий	Дата окончания занятий	Количество учебных недель	Количество учебных дней	Количество учебных часов	Режим занятий
1 год обучения	01.09.2024	30.06.2025	41	41	82	1 раз в неделю по 2 часа.

Развернутый календарно-учебный график: Приложение 1

2.2. Условия реализации программы:

Материально-техническое обеспечение:

- занятия проходят в специально оборудованном классе (оборудованном водоснабжением, столами, стульями);
- специальный набор инструментов: деревянные, пластмассовые и металлические стеки, спонжи, струны, металлические петли и формы, скульптурный нож, формы для заливки гипса.
- специальный материал: пластилин, глина, гипс, специальная одежда: фартуки, нарукавники.

2.3. Формы аттестации/контроля:

- проведение викторин, выполнение тестовых заданий
- участие в конкурсах
- участие в выставках работ

Основная форма контроля деятельности учащихся: опрос.

2.4. Оценочные материалы

Система отслеживания результатов включает в себя диагностическую карту (Приложение № 3).

Перечень методических материалов, необходимых для реализации программы (в расчёте на количество обучающихся):

- игры (Приложение 4),
- методическая литература (раздел 3 - список литературы).

2.5. Методическое обеспечение

Учитывая особенности слабослышащих детей, на занятиях используются специальные приемы и методы подачи материала, которые активизируют познавательную деятельность учащихся и способствуют развитию речевых умений и навыков.

Основной формой является занятие смешанного типа.

Занятие включает в себя теоретическую часть – беседу с показом наглядных пособий, репродукций, показом приёмов работы и практическую часть – самостоятельную работу учащихся.

Программа предусматривает следующие методы проведения занятий:

Словесные (рассказ-объяснение, беседа, чтение книг, сказка)

Наглядные (демонстрация педагогом приемов работы, наглядных пособий, самостоятельные наблюдения учащихся, экскурсии, видео-уроки);

Практические (выполнение упражнений в игровой форме, овладение приемами работы, приобретение навыков, управление технологическими процессами).

Исследовательская и проектная деятельность, ТРИЗ-технологии.

Вышеизложенные методы, их последовательное комплексное сочетание в педагогическом процессе ориентированы на организацию познавательной деятельности с постепенным увеличением доли самостоятельности и творчества детей.

2.6. План воспитательной работы:

№ п/п	Название мероприятия	сроки	Место проведения	Ответственные
1.	Беседа: «Техника безопасности в ЦХЭР, на занятиях в объединении «Скульпто» (по группам)»	сентябрь	Каб. 22	Скорнякова Д.П.
2.	Беседа на тему «Здоровьесбережение» (по группам)	октябрь	Каб. 22	Скорнякова Д.П.
3.	Мероприятие посвященное Дню матери (выставка работ, чтение стихов, чаепитие для мам).	ноябрь	Каб. 22	Скорнякова Д.П.
4.	Информационные беседы к Дню конституции.	декабрь	Каб. 22	Скорнякова Д.П.
5.	Мероприятие посвященное новому году. (карнавал - квест)	декабрь	Каб. 22	Скорнякова Д.П.
6.	Выставка на тему «Новогодняя игрушка в традиции семьи и народа»	январь	Каб. 22	Скорнякова Д.П.
7.	Выставка на тему «День защитника отечества»	февраль	Каб. 22	Скорнякова Д.П.
8.	Мероприятие посвященное Российскому дню космонавтики (по группам) (квест-игра).	апрель	Каб. 22	Скорнякова Д.П.
9.	Выход в краеведческий музей	май	Каб. 22	Скорнякова Д.П.

2.7. Список литературы:

1. Голубкина А. Несколько слов о ремесле скульптура. – М.,1965.;
2. Иодко Р. Построение рельефа на плоскости. – М., 1962.;
3. Одноралов В. Скульптура и скульптурные материалы. – М., 1970.;
4. Соколов В. Лепка фигуры. – М., 1962.;
5. Развитие творческих способностей детей с ОВЗ через занятия декоративно-прикладным искусством <http://nsportal.ru/kultura/dekorativno-prikladnoe-iskusstvo-i-narodnye-promysly/library/2016/02/03/statya-razvitie>
6. Дьюи К. Научитесь лепить животных;
7. Отличительные особенности барельефа и горельефа <https://www.kakprosto.ru/kak-864850-v-chem-otlichie-gorelefa-ot-barelefa>
8. Карлов Г.Н. Изображение птиц и зверей;
9. Школьник Ю. Животные. Полная энциклопедия <http://mega-talant.com>
- 10.Сборник «Развивающих игр для детей с ОВЗ»

Календарный учебный график

Адаптированная дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа художественной направленности «Скульпто+».

Возраст учащихся: 10-15 лет, 1 год

№	Дата	Кол-во часов	Тема занятия	Форма проведения	Работа тьютора в процессе реализации программы
1	6.09	2	Вводное занятие. Правила техники безопасности. Вводная беседа. Правила работы с инструментами и материалами. Выявление интересов, способностей и уровня подготовки учащихся. Знакомство с материалом. Знакомство с общей темой занятий. Пробная работа лепки из глины.	Учебное занятие	Проведение инструктажа по Т.Б. совместно с учителем
2	13.09	2	Что такое скульптура и рельеф	Занятие-игра	Наблюдение, совместное проведение игр.
3	20.09	2	Лепка рельефа	Занятие-игра	Наблюдение, совместное проведение игр.
4	27.09	2	Барельеф растительное панно	Занятие-игра	Наблюдение, совместное проведение игр.
5	4.10	2	Барельеф растительное панно	Учебное занятие	Наблюдение
6	11.10	2	Барельеф растительное панно	Учебное занятие	Наблюдение
7	18.10	2	Барельеф растительное панно	Учебное занятие	Наблюдение
8	25.10	2	Барельеф бытовой жанр панно	Учебное занятие	Наблюдение
9	1.11	2	Барельеф бытовой жанр панно	Учебное занятие	Наблюдение
10	8.11	2	Барельеф бытовой жанр панно	Учебное занятие	Наблюдение, совместное проведение игр.
11	15.11	2	Анималистика. Понятие.	Учебное занятие	Наблюдение
12	22.11	2	Лепка тигра	Учебное занятие	Наблюдение
13	29.11	2	Лепка тигра	Учебное занятие	Наблюдение
14	6.12	2	Лепка утки	Учебное занятие	Наблюдение
15	13.12	2	Лепка утки	Учебное занятие	Наблюдение
16	20.12	2	Лепка утки	Учебное занятие	Наблюдение
17	27.12	2	Лепка «Бабочка на цветке»	Учебное занятие	Наблюдение

18	10.01	2	Лепка «Бабочка на цветке»	Занятие-игра	Наблюдение, совместное проведение игр.
19	17.01	2	Лепка «Бабочка на цветке»	Учебное занятие	Наблюдение
20	24.01	2	Отливка гипса (виртуальная экскурсия по музею)	Занятие-игра	Наблюдение, виртуальная экскурсия
21	31.01	2	Снятие гипсовой формы	Учебное занятие	Опрос
22	7.02	2	Перезаливка гипса	Учебное занятие	Опрос
23	14.02	2	Снятие второй формы гипса. Шлифовка работы, покраска	Учебное занятие	Опрос
24	21.02	2	Шлифовка работы. Покраска	Учебное занятие	Опрос
25	28.02	2	Станковая скульптура. Понятие. Пробные эскизы работ.	Учебное занятие	Опрос
26	7.03	2	Лепка собаки	Учебное занятие	Опрос
27	14.03	2	Лепка собаки	Учебное занятие	Опрос
28	21.03	2	Лепка собаки	Учебное занятие	Опрос
29	28.03	2	Эскиз фигуры стилизованного человека	Учебное занятие	Опрос
30	4.04	2	Лепка фигуры стилизованного человека	Учебное занятие	Опрос
31	11.04	2	Лепка фигуры стилизованного человека	Учебное занятие	Опрос
32	18.04	2	Лепка фигуры стилизованного человека	Учебное занятие	Опрос
33	25.04	2	Станковая скульптура животного. Эскиз	Учебное занятие	Опрос
34	2.05	2	Станковая скульптура животного	Учебное занятие	Опрос
35	16.05	2	Станковая скульптура животного	Учебное занятие	Опрос
36	23.05	2	Станковая скульптура животного	Учебное занятие	Опрос
37	30.05	2	Станковая скульптура животного	Учебное занятие	Опрос
38	6.06	2	Игра «Крокодил»	Занятие-игра	Наблюдение за соблюдением правил игры
39	13.06	2	Игра «Крокодил»	Занятие-игра	Наблюдение за соблюдением правил игры
40	20.06	2	Игра «Наобум»	Занятие-игра	Наблюдение за соблюдением правил игры
41	27.06	2	Игра «Наобум»	Занятие-игра	Наблюдение за соблюдением правил игры

Диагностическая карта

Год обучения

Предмет: Рельеф

№ п/п	Ф.И. учащегося	Уровень освоения программного материала		
		Барельеф	Горельеф	Общий балл
1				
2				
3				
4				
5				
6				
7				

Диагностическая карта

Год обучения

№ п/п	Ф.И. учащегося	Тема раздела	Уровень освоения программного материала	
			Точность пропорций	Пластика
1				
2				
3				
4				
5				
6				
7				

Отслеживание результативности освоения программного материала осуществляется в течение всего периода обучения на занятиях по разным техниками лепки из глины. Уровень освоения программного материала определяется по диагностической карте.

Высокий уровень освоения программы (10-8 баллов): Ребёнок самостоятельно лепит все основные фигуры, составляет простые композиции, не испытывает отрицательные эмоции при неудачах, обращаясь за помощью к педагогу.

Средний уровень освоения программы (7-6 баллов): Ребенок не испытывает трудности при лепке. Самостоятельно разминает материал, выполняет большинство базовых основ самостоятельно или с небольшой помощью педагога.

Низкий уровень освоения программы (5-1 балл): Ребенок не может самостоятельно размять глину, испытывает трудности в изготовлении основных форм из материала. Самостоятельно не может применять основные приёмы лепки.

Игры на развитие творческих способностей Игры с карандашом.

Оборудование: карандаш

Детям раздаются гранёные карандаши. Ребёнок помещает карандаш между ладонями и вращает, перемещая его от основания ладоней к кончикам пальцев.

Удерживать карандаш каждым согнутым пальцем. Удерживать карандаш пальцами, расположенными так: указательный и безымянный сверху, средний и мизинец - снизу.

Работа с резинкой

Оборудование: резинка, коробка

Между указательным и средним пальцами натянуть тонкую канцелярскую резинку. Перебирать эту резинку (как струны гитары) указательным и средним пальцами другой руки. Снимать резинку попеременно пальцами правой и левой руки (указательным, средним и т.д.).

«Гусли». На картонную коробку с отверстиями в крышке натягиваются тонкие резинки. Ребёнок, перебирая пальцами, играет на «гуслях».

Волшебный мешочек.

Оборудование: мешочек, 2 набора одинаковых игрушек.

Цель: В этой игре ребёнок развивает зрительное внимание, память, свою способность узнавать предметы на ощупь.

Один из двух одинаковых наборов мелких игрушек нужно поместить в мешочек. Игрушки из такого же набора по одной показываются ребёнку. Он должен на ощупь выбрать из мешочка такую же игрушку. Через 2-3 занятия ребёнок должен сам узнавать предметы на ощупь, не ожидая показа парной.

Игры с шариками.

Оборудование: разнообразные шарики

Попасть шариком в цель (в игрушку).

Прокатить шарик по столу: подтолкнуть правой, поймать левой рукой.

Держать шарик большим и указательным пальцем, большим и средним пальцем и т.д. удерживать шарик одним согнутым пальцем.

«Футбол». Левая ладонь, лежащая ребром на столе, полусогнута. Это - ворота. Пальцы правой руки поочередно «забивают гол» - подталкивают шарик к левой ладони.

Игры с бусинками.

Оборудование: бусинки, ниточки

«Случайно» рассыпать бусинки. Попросить ребёнка помочь собрать их в коробочку с маленьким отверстием.

Нанизываем бусинки на ниточку, изготавливая украшение для игры.

Нанизываем бусины в определённом порядке, чередуя их по форме, цвету или величине.

Брать пинцетом бусинки и по одной раскладываете в пластиковые ячейки от таблеток.

Игры со шнурками.

Разместить на столе верёвочку, шнурок зигзагом и предложить ребёнку: перепрыгнуть каждым пальчиком через изгибы «ручейка»;

«прошагать» по лесенке из шнурка;

«Плетение» из шнурка узора: кончик шнурка обмотать вокруг мизинца, затем обводить снизу под безымянным, сверху - на средний, снизу - на указательный, сверху - на большой, и обратно - в противоположной последовательности.

Различные шнуровки.

Распутать узелки, «случайно» завязавшиеся на шнурке (не сильно затянутые).

Можно устроить соревнование «Кто быстрее развяжет узелок».

Игры со счётными палочками.

Оборудование: счетные палочки, карточки с изображением предметов.

Выкладывание геометрических фигур.

Составление узоров.

Выкладывание предметов.

Игры по развитию тактильной памяти.

Цель: Способствовать запоминанию ощущений от прикосновения к различным поверхностям, учить находить точные слова для определения своих ощущений.

Материал: карточки с разной на ощупь поверхностью Мех

Наждачная бумага Байка (фланель) Капли воска Верёвка зигзагами Целые палочки. Поломанные палочки Бархат. Вельвет Фольга Целлофан

1. «Что на что похоже»

Предложить ребёнку закрыть глаза, потрогать каждую карточку и попытаться сказать, что напоминает её поверхность.

« Кто какой на ощупь»

Попросить ребёнка сказать, какого человека напоминает та или иная карточка.

Здесь могут быть самые разнообразные ассоциации.

«Улетай, горе»

Попросить разложить дощечки так, чтобы в начале ряда оказалась самая неприятная, а в конце самая приятная. Спросить, какие события (неприятные или приятные, грустные или радостные) напоминает та или иная дощечка.

Игры с прищепками.

Оборудование: прищепки разных видов, основы для создания фигур.

Цель:

1. развитие мелкой моторики.

формирование и развитие соответствующих заданию математических представлений (восприятия цвета, формы, величины, количественных и пространственных отношений);

развитие чувства ритма;

развитие конструктивного мышления;

формирование положительного настроения на работу.

Работа с мозаикой

Оборудование: мозаика различных видов, образцы выкладываемых фигур.

Выложить несколько столбиков из пластинок одного цвета. Выложить рисунок из мозаики, имея перед глазами образец. Составить свой рисунок, основываясь на прошлом опыте.

Макарон, горох, фасоль, разные семечки.

«*Золушка*»: насыпьте фасоль и горох (или разные виды макарон) в одну и ту же

емкость и попросите ребенка отделить одно от другого. Усложненный вариант: попросите ребенка брать горошины большим и средним, большим и безымянным, большим и мизинцем.

Пересыпайте макароны, фасоль или горох из одной емкости в другую с помощью ложки. Ложка должна быть глубокая, чтобы не рассыпать материалы.

«Месим тесто». Погружать руки ребенка в миску с этими материалами и делать вид, что месите тесто, ищем маленькую игрушку.

"Кто больше соберет фасоли?" — собрать фасоль в бутылочку с широким и узким горлышком. Закручивание пробок на бутылочках.

«Бусы для любимой бабушки.» Потребуется приблизительно 200 г макарон с крупным просветом и длинный шнурок. Задача: нанизать макароны на шнурок.

«Покорми Куклу». Под пробкой-шапочкой нарисована смешная рожица, а вместо рта - отверстие диаметром 1-1,5 см (края обработаны скотчем). Предложите ребенку: "Давай покормим куклу макаронами!" Такие куклы особенно любят ракушки, рожки.

Найди приз!

Оборудование: яркие фантики от конфет и мелкие интересные предметы (значки, украшения, игрушки из Киндер-сюрпризов и другое).

Приготовленные предметы необходимо завернуть в фантики, после чего перед ребенком разворачивают один из них, показывая сюрприз. Задача - развернуть оставшиеся "конфетки" и аккуратно сложить фантики.

Пуговицы

Оборудование: пуговицы с крупными дырками, шнурок

«**Забавная змейка**». Предложите нанизать пуговички на шнурок. Для разнообразия можно добавить ненужные ключи, колечки, костяшки от счетов. Важно, чтобы, нанизывая, ребенок почувствовал пальчиками различие фактур, - таким образом, будут стимулироваться тактильные рецепторы.

«**Пуговки-застежки**». На лоскут ткани нашиты пуговицы разного размера. Затем на лоскутках размером чуть больше, чем пуговицы, сделайте прорезы для застежек. Застегнуть на пуговицы фигуры.

Цель: Игра развивает внимание, восприятие.

Смешайте несколько различных комплектов пуговиц и предложите ребенку их рассортировать.

Выложите пуговицы в ряд с определенной закономерностью

Цель: Игра развивает зрительно-моторную координацию.

Складывать пуговицы в стопки (башенки). Дети соревнуются, чья стопка будет выше.

Игра "Пуговица".

Цель: развитие памяти, пространственного восприятия и мышления.

Играют два человека. Перед ними лежат два одинаковых набора пуговиц, в каждом из которых ни одна пуговица не повторяется. У каждого игрока есть игровое поле - это квадрат, разделенный на клетки. Начиная игру выставляет на своем поле 3 пуговицы, второй игрок должен посмотреть и запомнить, где какая пуговица лежит. После этого первый игрок закрывает

листочком бумаги свое игровое поле, а второй должен на своем поле повторить то же расположение пуговиц. Чем больше в игре используется клеток и пуговиц, тем игра становится сложнее.

«Что пропало»

Цель: активизация психических процессов: восприятия, внимания, памяти. Оптимальное количество игроков — 5—10.

Инвентарь: несколько предметов (игрушки, кегли, обручи, скакалка и др.).

Инструкция. На игровой площадке ведущий раскладывает 4—5 предметов. Дети в течение одной минуты рассматривают предметы, стараясь их запомнить. Затем по команде дети становятся спиной к игровой площадке, а ведущий в это время убирает один из предметов. Дети поворачиваются и называют пропавший предмет. Выигрывает тот, кто ошибется меньшее количество раз.

Варианты

Увеличить количество предметов,

Уменьшить время запоминания предметов.

Убрать два предмета.

Методические указания. Для игры следует подбирать такие предметы, которые хорошо знакомы детям.

«Повтори, не ошибись»

Цель: развитие внимания, быстроты реакции; накопление количества и уточнение смысла слов, обозначающих действие.

Количество игроков может быть любым.

Инструкция. Дети стоят полукругом. Ведущий медленно выполняет простые движения руками (вперед, вверх, в стороны, вниз). Дети должны выполнять те же движения, что и ведущий. Допустивший ошибку выбывает. Выигрывает оставшийся последним.

Варианты

Простые движения можно заменить на более сложные, включить движения ногами и туловищем, асимметричные движения (правая рука вверх, левая вперед) и т. д.

Ведущий одновременно с показом движения называет имя одного из играющих, который и должен это движение повторить, а остальные игроки наблюдают. Ведущий проговаривает движение (руки вверх), а выполняет в этот момент другое действие (руки вниз). Дети должны выполнять движение по показу ведущего, не обращая внимания на его сбивающие команды.

На каждое движение ведущий называет слово (например, ручка, самолет, мяч, воробей и т.д.). Дети должны выполнять только те движения, которые сопровождаются названиями летающего предмета (воробей, самолет).

Методические указания. Во время игры ведущему необходимо следить за тем, чтобы все дети видели его одинаково хорошо.

«Узнай друга»

Цель: развитие тактильных ощущений, слухового внимания, памяти, умения ориентироваться в пространстве.

Количество игроков — 8—12. Инвентарь: повязки на глаза.

Инструкция. Одной половине детей завязывают глаза и дают им возможность

походить по игровой площадке. Далее им предлагается, не снимая повязки, найти и узнать друг друга. Узнавать можно с помощью рук — ощупывая волосы, одежду. Затем, когда друг узнан, игроки меняются ролями.

Вариант: если игрок не может узнать другого ребенка при помощи ощупывания, можно предложить попытаться узнать его по голосу.

Методические указания. Следует позаботиться о том, чтобы игровая площадка была абсолютно ровной, иначе дети с завязанными глазами будут чувствовать себя неуверенно.

«Зоопарк»

Цель: активизация речевой деятельности, расширение словаря и понятий по теме «животные», развитие умений в имитации звуков и движений.

Количество игроков — 8—15. Инвентарь: обруч или мел.

Инструкция. Дети выбирают себе роль какого-либо животного. Для самых младших детей роли назначает воспитатель. Каждый «зверь» садится в свою «клетку» — в обруч или круг, нарисованный на полу (земле). В клетке может быть и несколько зверей

обезьяны, зайцы, гуси и т.д.

Незанятые дети встают за педагогом, кладут руки на пояс впереди стоящего, то есть садятся в «поезд», и «едут на прогулку в зоопарк». Подходя к «клетке», педагог спрашивает: «Какой зверь живет в этой клетке?» Сидящие там «звери» должны показать движениями, мимикой, звуками, кого они изображают, а приехавшие экскурсанты угадывают зверей. И так — от клетки к клетке. Поощряются дети, наиболее удачно изобразившие зверей. Затем экскурсанты и бывшие «звери» вместе с воспитателем, взяв друг друга за пояс и высоко поднимая колени, изображают поезд и едут домой.

Вариант: по дороге домой дети поют песенку:

Вот поезд наш едет, гудит паровоз. Далеко, далеко ребят он повез. Уу-уу-уу-уу.

Но вот остановка, дети останавливаются, произнося «ш-ш-ш», опускают руки и спокойно ходят (бегают) во время остановки поезда, собирают цветы на поляне (наклоняются, приседают). По сигналу все бегут, чтобы не опоздать на поезд, и становятся в колонну, вновь изображая вагоны: ходят, высоко поднимая колени, и поют куплет.

Методические указания. Эту игру можно повторить 2—3 раза

«Лохматый пес»

Цель: активизация речевой деятельности, развитие памяти и быстроты реакции, формирование способности имитировать животных (собаку).

Инструкция. Из числа играющих выбирают «пса». Он сидит в стороне. Другие дети медленно идут к нему, приговаривая:

Вот сидит лохматый пес, в лапки свой уткнувши нос. Тихо, мирно он сидит, не то дремлет, не то спит. Подойдем к нему, разбудим и посмотрим, что же будет?

Дети тихонько подходят и хлопают в ладоши. «Пес» вскакивает, рычит, лает и ловит детей. Пойманный игрок становится водящим «псом».

Методические указания. Эта игра отличается большой интенсивностью, поэтому необходимо следить за тем, чтобы дети не перевозбудились.

«Дотронься до...»

Цель: формирование у ребенка представлений о цвете, форме, размерах и других свойствах предметов, развитие быстроты реакции.

Количество игроков может быть любым.

Инструкция. Все играющие одеты по-разному. Ведущий выкрикивает: «Дотронься до... синего!» Игроки должны мгновенно сориентироваться, обнаружить у участников игры в одежде что-то синее и дотронуться до этого цвета. Цвета каждый раз меняются, кто не успел вовремя среагировать, становится ведущим.

Варианты

Можно называть не только цвета, но и формы или размеры предметов.

Например: «Дотронься до... круглого», «Дотронься до... маленького!»

Возможно и усложнять команду за счет сочетания цвета и формы и т.д.

Например: «Дотронься до... красного квадратного!»

Дети могут «искать ответы» не только в одежде, но и среди игрушек, инвентаря.

Методические указания. Ведущему следует давать детям только те задания, которые реально осуществимы, то есть предметы должны находиться в поле зрения играющих.

«Строим цифры»

Цель: развитие элементарных математических представлений, умения ориентироваться в пространстве, организованности.

Количество игроков может быть любым.

Инструкция. Играющие свободно передвигаются по поляне или игровой площадке. Ведущий объясняет: «Я буду считать до 10, а вы за это время должны выстроиться все вместе в цифру 1 (2, 3, 4 и т.д.)». Дети выполняют задание.

Варианты

Дети располагаются по заранее нарисованным на полу цифрам.

Если дети быстро справляются с заданием, можно считать быстрее, таким образом сокращая время построения.

Ведущий усложняет задание: «Пока я буду считать до 10, вы произведете в уме сложение (вычитание) и все вместе выстроите цифру — ответ. Например: $1+1, 2-1$ ». Дети должны построить цифры 2, 1.

Методические указания. Первую игру нужно сделать пробной, объяснив и подробно показав все действия.

«Найди букву»

Цель: разучивание букв, слогов, слов; развитие у детей быстроты реакции, памяти. Количество игроков — 8—10.

Инвентарь: два стенда с крючками, карточки с петлями с изображением букв алфавита.

Инструкция. Дети делятся на две команды. По сигналу ведущего первые игроки каждой команды подбегают к стенду, в нижней части которого расположены «буквы». Выбирают первую букву алфавита — А — и вывешивают ее на стенде. Затем бегом возвращаются к своей команде. Вторые игроки делают то же самое, но вывешивают уже вторую букву алфавита — Б — и т.д. Выигрывает команда, первой закончившая эстафету и совершившая меньше ошибок.

Варианты

Вместо бега можно выполнять какие-либо другие задания.

В начале эстафеты каждой команде выдают по набору букв (например, д, а, ш, я). Дети, посоветовавшись, вместе должны составить из полученных букв слово, распределить буквы между собой и построиться. Когда обе команды будут готовы, начинается эстафета. Каждая команда должна вывесить свое слово на стенде.

Методические указания

Каждый из предложенных вариантов игры должен быть сориентирован на тот возраст, для которого игра доступна.

В первом варианте, при игре с выстраиванием алфавита, возможна помощь детей и ведущего. Все вслух хором проговаривают очередную букву, а игрок должен ее найти.

«Кот и воробушки»

Цель: развитие быстроты реакции, равновесия, способности детей к звукоподражанию. Количество игроков — 6—15. Инвентарь: подвижная опора (бревно), обруч.

Количество игроков — 10—15.

Инструкция. Двое игроков — «рыбаки» — берут друг друга за руки, образуя «невод». Все остальные — «рыбки». «Рыбаки» ловят «неводом» «рыбок». Пойманные дети берутся с «рыбаками» за руки, увеличивая «невод». Игра продолжается до тех пор, пока не останутся две непоиманные «рыбки». Они — победители.

Инструкция. На одной стороне площадки на бревне стоят дети. Это «воробушки» на «жердочках». В стороне сидит игрок — «кот». Он спит. Ведущий говорит:

«Воробушки, полетели!» Воробушки спрыгивают с жердочек и, расправляя крылья и чирикавая (чив-чив-чив), разлетаются во все стороны. По сигналу «Кот идет!» «кот», мяукая, ловит «воробушков». Спаситься от «кота» можно, только запрыгнув на свою жердочку. Выигрывает тот «воробушек», который ни разу не попался в лапы «кота».

Варианты

Вместо бревна можно использовать обруч, встав в него на одну ногу.

«Воробушки» могут не просто летать по площадке, а «купаться» или «клевать крошки» в заранее отмеченных местах, расположенных очень близко к спящему «коту».

Методические указания: Игру следует повторять несколько раз. «Котом» (водящим) становится самый ловкий и быстрый «воробушек». Эту игру особенно любят дошкольники и дети младших классов.

«Невод»

Цель: улучшение координации движений, формирование способности вести совместные действия с партнером, развитие точности движений. Вариант: та же игра, но с речитативом, который произносят «рыбаки», до того как начнут ловить «рыбок»:

Рыбка плавает в водиче, Рыбке весело играть. Рыбка-рыбка, озорница, Мы хотим

тебя поймать.

Во время речитатива «рыбки» плавают, выполняя различные плавные движения руками. После слов «Мы хотим тебя поймать» «рыбки» разбегаются по поляне, а «рыбаки» ловят их.

Методические указания

- Нельзя ловить «разорванным неводом», то есть расцеплять руки.

- «Рыбаки» не должны хватать «рыбок» за руки или за одежду. Подвижные игры для умственно отсталых детей старшего возраста.

«Горячий камень»

Цель: развитие у детей внимания, способности ориентироваться в пространстве, дифференциации мышечных усилий, взаимодействия двигательного и зрительного анализаторов, формирование навыков коллективного взаимодействия.

В игре принимают участие не менее трех игроков. Инвентарь: судейский свисток, мячи разного диаметра.

Инструкция. Все игроки образуют круг на расстоянии вытянутой руки друг от друга, стоя лицом внутрь круга. Каждому игроку выдается мяч. По сигналу ведущего играющие точным пасом двумя руками начинают передавать мячи в руки стоящего справа соседа и ловить мячи, которые им передают игроки, стоящие слева, вплоть до остановки игры ведущим. Игра останавливается, если:

-игрок роняет мяч;

-у кого-то из игроков оказывается в руках более одного мяча;

-игрок неточно передает мяч соседу, и тот не может его поймать.

Участник, допустивший ошибку, забирает с собой один мяч и покидает игровой круг. Из игры выбывает тот, кто допускает ошибку первым. В случае если ошибку одновременно допускают несколько играющих, все они покидают игру.

Игра останавливается по свистку ведущего, и он принимает решение о том, кто выбывает из игры. Два последних участника выходят в финал. Они встают лицом друг к другу на расстоянии 3—4 метров. По сигналу ведущего игрок передает мяч партнеру пасом двумя руками от груди по дугообразной траектории, другой — пасом двумя руками снизу. Проигрывает тот, кто первым совершит ошибку. Если игра возобновляется, то победивший в предыдущей игре имеет право один раз ошибиться и остаться в игре.

Варианты

Игроки могут находиться в положении сидя.

Могут быть использованы набивные мячи.

Можно использовать комбинации мячей, различных по весу и диаметру.

Методические указания: При разучивании игры рекомендуется использовать одинаковые мячи; в начале игры мяч должен находиться у каждого второго участника.

В момент игры:

ведущему следует обращать внимание участников на необходимость точного паса соседу;

необходимо рекомендовать участникам внимательно наблюдать за действиями того соседа, который должен отдавать им мяч, передавать же его не глядя;

в ожидании паса следует держать руки перед грудью.

Игра "Пеньки"

Все играющие сидят в кругу на стульчиках или кубах (пеньках). Водящий (покупатель) идет снаружи по кругу и выбирает себе пенек. Выбрав, обращается к сидящему на нем: "Я хочу у вас спросить. Можно мне ваш пень купить?" Ему в ответ: "Коли друг ты удалой, был пень мой, а станет твой". Оба игрока встают за кругом спиной друг к другу. Все дружно считают: "Раз, два, три - беги!". Кто не успеет сесть на пенек, становится покупателем и игра продолжается.

После игры, Иванушка задает детям вопросы: понравилась ли игра, какие качества развиваются в этой игре (быстрота и ловкость), для чего они необходимы (первым прибежать и занять место).

Иванушка предлагает поиграть в спокойную игру

"Угадай, чей голосок"

Один участник игры становится в круг и закрывает глаза. Дети идут по кругу, не держась за руки, и говорят:

Мы собрались в ровный круг, Повернемся разом вдруг,

И как скажем скок - скок - скок! Угадай, чей голосок?

Слова "Скок - скок - скок!" произносит один ребенок по указанию руководителя. Стоящий в центре должен узнать его. Тот, кого узнали, становится на место водящего.

Иванушка прощается с детьми и уходит.

Упражнение на логическое мышление.

Назовите предметы, похожие на геометрические тела.

упражнение на закрепление знаний об особенностях орнамента. Составьте из готовых геометрических фигур русский орнамент.

упражнение с готовыми геометрическими фигурами различных цветов Составьте пары (контрастные цвета, сближенные цвета).

упражнение с геометрическими фигурами разного цвета Назовите основные, дополнительные, производные цвета.

Ответами служат поднятые геометрические фигуры нужного цвета

упражнение на определение цвета и его выразительного аспекта. Холодные и теплые цвета.

Учащиеся делятся на две группы. Одной группе нужно выбрать цвета для оформления царства Снежной королевы, а второй — для оперения Жар-птицы.