

**Государственное казенное общеобразовательное учреждение Калужской области  
"Калужская школа для обучающихся с ограниченными возможностями здоровья  
"Гармония"**

**РАССМОТРЕНО**  
на заседании методического  
объединения  
протокол № 1  
от «26» августа 2021 г.

**СОГЛАСОВАНО**  
Заместитель директора по  
учебно-воспитательной работе  
\_\_\_\_\_ О.Н. Дерменжи  
«31» августа 2021 г.

**Рабочая программа  
по коррекционному курсу  
«Игра»  
1-4 классы  
Срок реализации 4 года**

## 1. ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Рабочая программа по коррекционному курсу «Игра» составлена в соответствии с Федеральным законом от 29.12.2012г. № 273 - ФЗ «Об образовании в Российской Федерации» на основе:

1. Федеральный закон Российской Федерации «Об образовании в Российской Федерации» N273-ФЗ (в ред. Федеральных законов от 07.05.2013 N 99-ФЗ, от 23.07.2013 N 203-ФЗ);
2. Федеральный государственный образовательный стандарт образования обучающихся с умственной отсталостью (интеллектуальными нарушениями);
3. Примерная адаптированная основная общеобразовательная программа образования обучающихся с лёгкой умственной отсталостью (интеллектуальными нарушениями) (ВАРИАНТ 1);
4. Адаптированная основная общеобразовательная программа образования обучающихся с лёгкой умственной отсталостью (интеллектуальными нарушениями) (ВАРИАНТ 1) ГКОУКО «Калужская школа для обучающихся с ограниченными возможностями здоровья «Гармония»;
5. Программа специальных (коррекционных) образовательных учреждений VIII вида 0-4 классы под редакцией И.М. Бгажноковой (Москва: "Просвещение", 2011 года).
6. Программно-методические материалы под редакцией И.М. Бгажноковой. «Обучение детей с выраженным недоразвитием интеллекта»: – М.: Гуманитарный издательский центр ВЛАДОС, 2009.

**Цель коррекционного курса «Игра»:**  
формирование игровой деятельности.

### **Задачи коррекционного курса:**

- Развивать способность ребенка к эмпатии, сопереживанию.
- Развивать навыки социального поведения.
- Способствовать уверенности в себе и развитию самостоятельности.
- Формировать позитивное отношение к своему «Я», к сверстникам.
- Учить ребенка выражать свое отношение к другим людям разными способами.
- Воспитывать самостоятельность в решении поставленных задач.
- Формировать чувство принадлежности к коллективу, помочь ребенку чувствовать себя более защищенным.
- Снижение агрессивного поведения ребенка.
- Улучшение эмоционального состояния детей.
- Снижение тревоги и ряда других проблем

## 2. Общая характеристика коррекционного курса

Особая роль в развитии личности ребенка, в том числе и аномального, принадлежит игровой деятельности. Формирование игровой деятельности детей с умственной отсталостью отличается качественным своеобразием, которое в первую очередь обуславливается низким уровнем развития предметных, игровых действий детей, недоразвитием пространственной ориентировки, бессистемного проявления двигательной активности, низким уровнем развития моторики и несформированностью психических процессов, неумением четко выделять цели и задачи игры, осуществлять игровое действие. Настоящая программа направлена на формирование у детей с умственной отсталостью игровой деятельности, что послужит залогом продуктивного развития их психической сферы в целом и социально-бытовой адаптации, в частности.

Теоретической основой данной программы являются концептуальные положения теории Л.С. Выготского об общих законах развития аномального и нормально развивающегося ребенка; о структуре дефекта и возможностях его компенсации; о применении системного подхода к изучению и учету зон его актуального и ближайшего развития при организации психологической помощи; об индивидуальном и дифференцированном подходе к детям в процессе реализации коррекционной психолого-педагогической помощи с учетом психофизиологических особенностей ребенка и создания необходимых условий для развития и становления его как субъекта учебной деятельности.

При построении программы использовалась классификация игр А.В. Запорожца и А.П. Усовой, выделяющая:

- 1) «Игры творческие и их разновидности: игры — драматизации и строительные игры;
- 2) подвижные игры;
- 3) дидактические игры».

На основе данной классификации выделены три основных раздела программы: «Творческие игры», «Дидактические игры», «Подвижные игры».

Программа учитывает возрастные и психофизические особенности развития детей с умственной отсталостью и предусматривает поэтапность перехода от предметных игр к сюжетно-ролевым и театрально-игровой деятельности. Последовательное включение ребенка в игру и его обучение в игре обеспечивают формирование всех компонентов игровой деятельности — целевого, потребностно-мотивационного, операционного, содержательного.

Содержанием игр являются реальные явления и события, поэтому в процессе обучения необходимо проводить целенаправленную работу по обогащению жизненного опыта детей, формировать у них практические умения, необходимые для использования в разных жизненных ситуациях. В процессе специальных игровых занятий дети должны получить разнообразные впечатления, которые обогатят их жизненный опыт и игру, позволят понять смысл действий, совершаемых людьми в разных сферах деятельности.

Во многие игры дети играют на протяжении всех этапов обучения. Поэтому, игровое действие усложняется, видоизменяется сюжет и содержание игры, игра развивается, обогащая как практический, так и нравственный опыт ребенка.

Содержание уроков игры и игровой коррекции тесно связано с содержанием уроков ручного труда изобразительной деятельности, музыкально-ритмических занятий. Это обеспечивает системное, комплексное воздействие на ребенка в процессе его обучения.

### **3. МЕСТО КОРРЕКЦИОННОГО КУРСА В УЧЕБНОМ ПЛАНЕ**

Коррекционный курс «Игра» входит в образовательную область "Коррекционные занятия" учебного плана ГКОУКО «Калужская школа для обучающихся с ограниченными возможностями здоровья «Гармония». На изучение курса «Игра» отводится:

- В 1 классе 33 часа, 1 час в неделю,
- во 2 классе 34 часа, 1 час в неделю,
- в 3 классе 34 часа, 1 час в неделю,
- в 4 классе 34 часа, 1 час в неделю.

### **4. Личностные и предметные результаты освоения коррекционного курса** **Личностные результаты освоения коррекционного курса**

<b>1 класс</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>• осознание себя как ученика, заинтересованного посещением школы, обучением, занятиями, как члена семьи, одноклассника, друга;</li><li>• способность к осмыслению социального окружения, своего места в нем, принятие соответствующих возрасту ценностей и социальных ролей;</li><li>• положительное отношение к окружающей действительности,</li></ul>
----------------	---

	<p>готовность к организации взаимодействия с ней и эстетическому ее восприятию;</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• целостный, социально ориентированный взгляд на мир в единстве его природной и социальной частей;</li> <li>• самостоятельность в выполнении учебных заданий, поручений, договоренностей;</li> <li>• понимание личной ответственности за свои поступки на основе представлений об этических нормах и правилах поведения в современном обществе;</li> <li>• готовность к безопасному и бережному поведению в природе и обществе.</li> </ul>
<b>2 класс</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• осознание себя как ученика, заинтересованного посещением школы, обучением, занятиями, как члена семьи, одноклассника, друга;</li> <li>• способность к осмыслению социального окружения, своего места в нем, принятие соответствующих возрасту ценностей и социальных ролей;</li> <li>• положительное отношение к окружающей действительности, готовность к организации взаимодействия с ней и эстетическому ее восприятию;</li> <li>• целостный, социально ориентированный взгляд на мир в единстве его природной и социальной частей;</li> <li>• самостоятельность в выполнении учебных заданий, поручений, договоренностей;</li> <li>• понимание личной ответственности за свои поступки на основе представлений об этических нормах и правилах поведения в современном обществе;</li> <li>• готовность к безопасному и бережному поведению в природе и обществе.</li> </ul>
<b>3 класс</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• осознание себя как ученика, заинтересованного посещением школы, обучением, занятиями, как члена семьи, одноклассника, друга;</li> <li>• способность к осмыслению социального окружения, своего места в нем, принятие соответствующих возрасту ценностей и социальных ролей;</li> <li>• положительное отношение к окружающей действительности, готовность к организации взаимодействия с ней и эстетическому ее восприятию;</li> <li>• целостный, социально ориентированный взгляд на мир в единстве его природной и социальной частей;</li> <li>• самостоятельность в выполнении учебных заданий, поручений, договоренностей;</li> <li>• понимание личной ответственности за свои поступки на основе представлений об этических нормах и правилах поведения в современном обществе;</li> <li>• готовность к безопасному и бережному поведению в природе и обществе.</li> </ul>

4 класс	<ul style="list-style-type: none"> <li>• осознание себя как ученика, заинтересованного посещением школы, обучением, занятиями, как члена семьи, одноклассника, друга;</li> <li>• способность к осмыслению социального окружения, своего места в нем, принятие соответствующих возрасту ценностей и социальных ролей;</li> <li>• положительное отношение к окружающей действительности, готовность к организации взаимодействия с ней и эстетическому ее восприятию;</li> <li>• целостный, социально ориентированный взгляд на мир в единстве его природной и социальной частей;</li> <li>• самостоятельность в выполнении учебных заданий, поручений, договоренностей;</li> <li>• понимание личной ответственности за свои поступки на основе представлений об этических нормах и правилах поведения в современном обществе;</li> <li>• готовность к безопасному и бережному поведению в природе и обществе.</li> </ul>
---------	---

### Предметные результаты освоения коррекционного курса

- Действовать в подвижной игре соответственно сюжету и правилам (до 3-х правил).
- Проявлять умение сдерживать себя: начинать движение после определенных слов, останавливаться в указанном месте и пр.
- Передавать в игре эмоциональные состояния персонажей.
- При направляющей помощи педагога играть в знакомые подвижные игры.
- Проявлять интерес к совместным играм.
- Отвечать на вопросы о том, в какую игру играли, какая любимая игра.
- Знать названия нескольких подвижных игр, под руководством педагога произносить текстовку подвижной игры.
- адекватно, в соответствии с функциональным назначением, использовать простые игрушки в процессе выполнения игровых действий;
- выполнять игровые действия совместно с взрослым, по подражанию, по образцу, по словесной инструкции;
- проявлять интерес и потребность к эмоциональному общению с педагогом, с детьми по ходу игры, используя как речевые, так и неречевые средства общения;
- находить соответствующие предметы и игрушки по характерному образу, звучанию и использовать эти игрушки в процессе игровых действий;
- использовать в игре различные предметы – заменители;
- производить простейшие воображаемые действия по ходу игры;
- создавать простейшую воображаемую игровую ситуацию, брать на себя роль и действовать в соответствии с нею при активной помощи со стороны взрослого;
- выполнять простейшие трудовые действия, отражая представления, полученные в результате экскурсий, наблюдений;
- знакомства с изобразительным и литературным произведениями;

- совместно с взрослым моделировать постройки из крупного и мелкого строительного материала, которые могут быть использованы в процессе сюжетно – ролевых игр.

## **5.СОДЕРЖАНИЕ КОРРЕКЦИОННОГО КУРСА "ИГРА"**

### **1 класс**

#### **Творческие игры (11 часов)**

##### **Сюжетно-ролевые игры (6 часов).**

Отражение в играх разнообразных бытовых сюжетов о жизни и труде людей (семья, магазин, школа, парикмахерская, автобус и пр.). Участие в индивидуальных и подгрупповых играх (2—4 ребенка). Отражение сюжета из 3—4 смысловых эпизодов (логических единиц), содержания любимых сказок.

##### **Строительно-конструктивные игры (3 часа).**

Самостоятельное возведение элементарных бытовых построек (предметов мебели, гаражей, мостов, домиков и пр.).

##### **Театрально-игровая деятельность (2 часов).**

Участие в играх-имитациях (животные, птицы и пр.), в хороводных играх. Использование элементарных режиссерских игр, разыгрывание придуманных под руководством педагога сюжетов с игрушками. Участие совместно с педагогом в играх-драматизациях на темы любимых сказок («Репка», «Кот, петух и лиса», «Колобок» и др.).

##### **Дидактические игры (12 часов)**

Игры с предметами, дидактическими игрушками, с картинками. Игры на выделение в предмете ряда взаимосвязанных признаков: его назначение, части, материал. Объединение предметов в группы по 1—2 признакам: по цвету и форме, по цвету и величине.

Игры с проблемными игровыми ситуациями (помощь игровым персонажам решить их «проблемы» - помочь мишке выбрать корзинку нужной величины, чтобы вошли все найденные им грибы; помочь кукле подобрать одежду по размеру; помочь зайчику выбрать теплую шапочку). При этом дети осуществляют выбор нужного предмета среди нескольких, не соответствующих условиям: или потребностям игрового персонажа.

Игры на развитие пространственной и временной ориентации.

Настольные печатные игры (лото, кубики, мозаика, разрезные картинки и т.д.): складывание картинки из 4—6 частей, составление мозаики по образцу и замыслу, подбор предметных картинок к сюжетам. Нахождение на картинках одинаковых предметов в контурном их изображении.

##### **Подвижные игры (10 часов)**

Игры с элементами общеразвивающих упражнений: ходьба быстрая и медленная, бег, подпрыгивание, пролезание, подлезание и пр. Игры на пространственную ориентировку, равновесие. Игры со сменой темпа. Игры с произношением простого текста. Игры с использованием имитаций. Игры с предметами (кегли, мячи, обручи, ленты и пр.). Игры с метанием и ловлей мяча. Совместные игры типа кольцеброс, кегли. Игры-соревнования.

### **2 класс**

#### **Творческие игры (12 часов)**

##### **Сюжетно-ролевые игры (5 часов).**

Отражение в играх разнообразных бытовых сюжетов о жизни и труде людей (семья, магазин, школа, парикмахерская, автобус и пр.). Участие в индивидуальных и подгрупповых играх (2—4 ребенка). Отражение сюжета из 3—4 смысловых эпизодов (логических единиц), содержания любимых сказок.

### **Строительно-конструктивные игры (2 часа).**

Самостоятельное возведение элементарных бытовых построек (предметов мебели, гаражей, мостов, домиков и пр.).

### **Театрально-игровая деятельность (5 часов).**

Участие в играх-имитациях (животные, птицы и пр.), в хороводных играх. Использование элементарных режиссерских игр, разыгрывание придуманных под руководством педагога сюжетов с игрушками. Участие совместно с педагогом в играх-драматизациях на темы любимых сказок («Репка», «Кот, петух и лиса», «Колобок» и др.).

### **Дидактические игры (12 часов)**

Игры с предметами, дидактическими игрушками, с картинками. Игры на выделение в предмете ряда взаимосвязанных признаков: его назначение, части, материал. Объединение предметов в группы по 1—2 признакам: по цвету и форме, по цвету и величине.

Игры с проблемными игровыми ситуациями (помощь игровым персонажам решить их «проблемы» - помочь мишке выбрать корзинку нужной величины, чтобы вошли вес найденные им грибы; помочь кукле подобрать одежду по размеру; помочь зайчику выбрать теплую шапочку). При этом дети осуществляют выбор нужного предмета среди нескольких, не соответствующих условиям: или потребностям игрового персонажа.

Игры на развитие пространственной и временной ориентации.

Настольные печатные игры (лото, кубики, мозаика, разрезные картинки и т.д.): складывание картинки из 4—6 частей, составление мозаики по образцу и замыслу, подбор предметных картинок к сюжетам. Нахождение на картинках одинаковых предметов в контурном их изображении.

### **Подвижные игры (10 часов)**

Игры с элементами общеразвивающих упражнений: ходьба быстрая и медленная, бег, подпрыгивание, пролезание, подлезание и пр. Игры на пространственную ориентировку, равновесие. Игры со сменой темпа. Игры с произношением простого текста. Игры с использованием имитаций. Игры с предметами (кегли, мячи, обручи, ленты и пр.). Игры с метанием и ловлей мяча. Совместные игры типа кольцеброс, кегли. Игры-соревнования.

## **3 класс**

### **Творческие игры (13 часов)**

#### **Сюжетно-ролевые игры (6 часов).**

Отражение в играх разнообразных бытовых сюжетов о жизни и труде людей (семья, магазин, школа, парикмахерская, автобус и пр.). Участие в индивидуальных и подгрупповых играх (2—4 ребенка). Отражение сюжета из 3—4 смысловых эпизодов (логических единиц), содержания любимых сказок.

#### **Строительно-конструктивные игры (2 часа).**

Самостоятельное возведение элементарных бытовых построек (предметов мебели, гаражей, мостов, домиков и пр.).

#### **Театрально-игровая деятельность (5 часов).**

Участие в играх-имитациях (животные, птицы и пр.), в хороводных играх. Использование элементарных режиссерских игр, разыгрывание придуманных под руководством педагога сюжетов с игрушками. Участие совместно с педагогом в играх-драматизациях на темы любимых сказок («Репка», «Кот, петух и лиса», «Колобок» и др.).

### **Дидактические игры (10 часов)**

Игры с предметами, дидактическими игрушками, с картинками. Игры на выделение в предмете ряда взаимосвязанных признаков: его назначение, части, материал. Объединение предметов в группы по 1—2 признакам: по цвету и форме, по цвету и величине.

Игры с проблемными игровыми ситуациями (помощь игровым персонажам решить их «проблемы» - помочь мишке выбрать корзинку нужной величины, чтобы вошли вес найденные

им грибы; помочь кукле подобрать одежду по размеру; помочь зайчику выбрать теплую шапочку). При этом дети осуществляют выбор нужного предмета среди нескольких, не соответствующих условиям: или потребностям игрового персонажа.

Игры на развитие пространственной и временной ориентации.

Настольные печатные игры (лото, кубики, мозаика, разрезные картинки и т.д.): складывание картинки из 4—6 частей, составление мозаики по образцу и замыслу, подбор предметных картинок к сюжетам. Нахождение на картинках одинаковых предметов в контурном их изображении.

### **Подвижные игры (11 часов)**

Игры с элементами общеразвивающих упражнений: ходьба быстрая и медленная, бег, подпрыгивание, пролезание, подлезание и пр. Игры на пространственную ориентировку, равновесие. Игры со сменой темпа. Игры с произношением простого текста. Игры с использованием имитаций. Игры с предметами (кегли, мячи, обручи, ленты и пр.). Игры с метанием и ловлей мяча. Совместные игры типа кольцеброс, кегли. Игры-соревнования.

### **4 класс**

### **Творческие игры (12 часов)**

#### **Сюжетно-ролевые игры (6 часов).**

Отражение в играх разнообразных бытовых сюжетов и новых впечатлений о жизни и труде людей (семья, почта, поликлиника, автобус и пр.). Участие в индивидуальных и подгрупповых играх (2—5 детей). Отражение сюжета из 3—6 смысловых эпизодов (логических единиц), содержания любимых сказок.

Под руководством педагога комбинирование знакомых сюжетов. Использование разнообразных «построек» из строительных материалов (вокзал, корабль, мост, дворец, крепость и пр.), использование предметов-заместителей.

#### **Театрально-игровая деятельность (6 часов).**

Имитационные игры на передачу эмоционального и физического состояния игровых образов, смену настроений и состояний, используя мимику, пантомимику (расцветающий цветок, смена времен года, приключения гномов, перелет птиц, чудесные превращения).

Театральные, режиссерские игры, игры-драматизации отражающие сюжеты русских народных сказок.

Разыгрывание элементарных театральных спектаклей с куклами, игрушками-самodelками. Пальчиковый театр.

#### **Дидактические игры (12 часов).**

Сравнение предметов по различным признакам (размеру, форме, цвету, назначению и т. п.). Группирование предметов на основе общих признаков (это — посуда, это — обувь; ленты одинаковой длины и одинакового цвета и т.д.).

Составление целого изображения из 6—8 частей.

Составление «рядов» из одинаковых предметов по убыванию или возрастанию того или иного признака (по размеру, по ширине, высоте, интенсивности цвета и т.д.).

Составление простого плана-схемы с использованием разнообразных замещений реальных объектов (игры «Замри», «Волшебные картинки», «Придумай сам», «Где мама?» и др.).

Последовательное мышление, планирование своей поисковой деятельности, реализация образов воображения (развивающие игры «Сложи узор», «Гочечки», «Уголки», и др.).

Игры на развитие пространственной и временной ориентации.

Настольные печатные игры (лото, кубики, мозаика, разрезные картинки и т.д.).

#### **Подвижные игры (10 часов)**

Игры с элементами общеразвивающих упражнений: ходьба быстрая и медленная, бег, подпрыгивание, пролезание, подлезание и пр. Игры на пространственную ориентировку. Игры с произношением стихотворного текста, игры с использованием имитаций. Игры с предметами



и динамическими игрушками (кегли, мячи, обручи, ленты, каталки и пр.). Игры с метанием и ловлей мяча. Игры-соревнования.

## 6.ТЕМАТИЧЕСКОЕ ПЛАНИРОВАНИЕ КОРРЕКЦИОННОГО КУРСВ «ИГРА» 1класс (33 часа,1 час в неделю)

Тема (раздел)	Кол-во часов	Основные виды деятельности обучающихся
Творческие игры	<b>11</b>	<p>Воспроизведение в играх действий взрослых с предметами отдельных действий и цепочки взаимосвязанных; действий животных (собачки, кошечки, зайчика).</p> <p>Создание с помощью педагога элементарных построек, использование их в играх (диванчик, забор, дорожка, кровать).</p> <p>Простейшие игровые действия в играх с водой, песком, со снегом (делать куличики, колобки, строить заборчики, домики).</p> <p>В совместной с педагогом игре воспроизводят сюжет — цепочку связанных по смыслу действий с игрушками. Самостоятельно воспроизводят игровые действия, переносят их на другие игрушки (купать, кормить, гулять — не только с куклой, но и с другими игрушками). По показу взрослого пользуются предметами-заместителями. Связывают игровые действия с образом взрослого (как мама, как папа), с образом животного (как зайчик, как петушок). По отношению к знакомым действиям и предметам пытаются действовать в игровой роли (я — шофер; я — врач, я делаю уколы). По показу педагога включаются со сверстниками в игру с общей игрушкой (прокатывают мяч друг другу, катают кукол в одной коляске). Используют простейшие постройки в игровом сюжете.</p> <p>Называют вслед за педагогом игрушки и действия. Действуют в соответствии с игровой ролью, воспроизводят движения и звуки. Вступают в общение с педагогом через игровой персонаж. Вступают в общение со сверстниками по поводу игрушки и общих действий с ней.</p> <p>Используют в играх музыкальные игрушки (бубен, металлофон, дудочки-свистульки), если это связано с сюжетом.</p> <p>В творческих имитационных играх в мимике, в жестах, движениях передают разное эмоциональное состояние персонажей, их физические особенности. Жестом показывают: маленькая бусинка, сахаринка, куколка — вот такая; огромный снежный ком, дом, гора — вот такие. В играх на темы литературных произведений стремятся выразительно передавать движения, голоса и пр.</p>

Дидактические игры	<b>12</b>	<p>Принимают игровую задачу, действуют в соответствии с правилами. Вычлениают результат, соответствующий задаче (положить красный шарик в красную коробочку; большому мишке дать большую чашку, маленькому — маленькую).</p> <p>Разговаривают с педагогом по ходу игры: о названии предмета, о его назначении, цвете, величине. Задают уточняющие вопросы педагогу: Что это? Как это называется? Куда поставить матрешку?</p>
Подвижные игры	<b>10</b>	<p>Действуют в соответствии с правилами (1-2 правила), по сигналу. Взаимодействуют с партнерами по игре.</p> <p>Отвечают на вопросы о том, в какую игру играли. Выполняют упражнения на расслабление и снятие мышечных напряжений.</p>
Всего	<b>34</b>	

### 2 класс (34 часа, 1 час в неделю)

Тема (раздел)	Кол-во часов	Основные виды деятельности обучающихся
Творческие игры	<b>12</b>	<p>В совместной с взрослыми игре принимают игровую ситуацию, ведут ролевой диалог (мама и дочка, врач и больной). Выполняют цепочку игровых действий, связанных с определенной ролью, например, покупателя в магазине: зайти в магазин, поздороваться, попросить какой-либо товар, оплатить покупку, попрощаться, уйти из магазина. По побуждению взрослого создают игровую обстановку (поставить мебель, принести постельные принадлежности и т.д.).</p> <p>Используют несложные реплики, связанные с той или иной ролью, например покупатель в магазине говорит: «Дайте мне, пожалуйста, чай», «Сколько стоит чай?» и т. п.</p>
Дидактические игры	<b>12</b>	<p>Складывают картинки из 2—4 частей, подбирают предметные картинки к сюжетным (мама накрывает на стол — подберем для нее посуду; куклы собираются гулять — подберем им одежду и пр.).</p> <p>Учатся принимать игровую задачу, выполнять действия в определенной последовательности. Подбирают предметы по определенным признакам, соблюдают очередность, начинают действовать по сигналу и т. п. Отвечают на вопросы педагога по ходу игры: об игровых действиях, материалах и т.п.</p> <p>Пользуются в игре словами, обозначающими цвет, форму, величину предметов. Вслед за педагогом повторяют правила игры («Какую куклолку надо</p>

		поселить в красном домике?», «У которой куклы красное платье?»).
Подвижные игры	<b>10</b>	Действуют в подвижной игре соответственно сюжету и правилам (до 2-х правил). Действуют по сигналу. Передают в игре эмоциональные состояния персонажей. Проявляют интерес к совместным играм. Отвечают на вопросы о том, в какую игру играли, какая любимая игра. Под руководством педагога произносят текстовку подвижной игры. Выполняют упражнения на расслабление и снятие мышечных напряжений.
Всего	<b>34</b>	

### 3 класс (34 часа, 1 час в неделю)

Тема (раздел)	Количество часов	Основные виды деятельности обучающихся
Творческие игры	<b>13</b>	<p>С помощью педагога определяют тему, сюжет, распределять роли до начала игры. Игровые действия согласовывают с принятой ролью. Используют различные предметы-заместители, осуществляют воображаемые действия и принимают воображаемые игровые действия других играющих («Как будто мы уже покормили кукол и теперь будем одевать их на прогулку»). Используют в играх музыкальные игрушки (бубен, металлофон, дудочки-свистульки), если это связано с сюжетом.</p> <p>В творческих имитационных играх в мимике, в жестах, движениях передают разное эмоциональное состояние персонажей, их физические особенности. Жестом показывают: маленькая бусинка, сахаринка, куколка — вот такая; огромный снежный ком, дом, гора — вот такие. В играх на темы литературных произведений стремятся выразительно передавать движения, голоса и пр.</p> <p>Под руководством педагога создают игровую обстановку (устраивают комнату для кукол, обстановку магазина, парикмахерской, кабинета врача, гаража и т.п.). Используют реальные предметы, игрушки и их заместители. Разворачивают игры с песком, водой; снегом, камушками, шишками в несложном сюжете.</p> <p>Отвечают на вопросы по поводу игры, типа: «В какую игру ты играешь?», «Что ты делаешь?», «Какие игрушки тебе нужны в этой игре?», «Какие игры ты любишь?», «Какая самая любимая игра игрушка?», «С кем ты любишь вместе играть?» и т.п. Словесно обозначают тему игры, свою роль и роли других детей,</p>

		выполняемые игровые действия. Под руководством педагога вступают в ролевой диалог, отвечают на вопросы и задают их соответственно принятой роли. Перечисляют несколько знакомых игровых сюжетов.
Дидактические игры	<b>10</b>	<p>Действуют по образцу и в соответствии с игровой задачей, учатся понимать несложные схемы (вести игровой персонаж по игровому полю, согласно направлению стрелок), замещают реальные предметы геометрическими фигурами и располагают реальные предметы соответственно расположению заместителей, т. е. геометрических фигур.</p> <p>Отвечают на вопросы педагога по ходу игры: об игровых действиях, материалах и т. п. Правильно пользуются в игре словами, обозначающими цвет, форму, величину предметов.</p>
Подвижные игры	<b>11</b>	<p>Действуют в подвижной игре соответственно сюжету и правилам (до 3-х правил). Проявляют умение сдерживать себя: начинают движение после определенных слов, останавливаются в указанном месте и пр. Передают в игре эмоциональные состояния персонажей. При направляющей помощи педагога играют в знакомые подвижные игры. Проявляют интерес к совместным играм.</p> <p>Отвечают на вопросы о том, в какую игру играли, какая любимая игра. Знают названия нескольких подвижных игр, под руководством педагога произносят текстовку подвижной игры.</p> <p>Выполняют упражнения на расслабление и снятие мышечных напряжений.</p>
Всего	<b>34</b>	

#### 4 класс (34 часа, 1 час в неделю)

Тема (раздел)	Количество часов	Основные виды деятельности обучающихся
Творческие игры	<b>12</b>	<p>Определяют тему игры и развитие сюжета. Отражают в играх впечатления от реальной жизни (больница, школа, магазин, почта, путешествия, парикмахерская). Осваивают игровое сюжетосложение через передачу в игре знакомых сказок и историй. С помощью педагога договариваются с играющими об общем игровом замысле используя разнообразные способы распределения ролей: считалки, жребий, выбор по желанию и интересам. Пользуются предметами-заместителями.</p> <p>В играх-имитациях выразительно передают</p>

		<p>игровые образы, имитируют характерные движения, передают в мимике и жестах различные эмоциональные состояния.</p> <p>В режиссерских играх действуют и говорят от имени разных персонажей, сочетают движения игрушек с речью.</p> <p>Называют свою роль, определяют словесно изображаемые события, места расположения играющих.</p>
Дидактические игры	<b>12</b>	<p>Принимают поставленную игровую задачу в соответствии с правилами игры, достигают нужного результата. Контролируют достижение результата в соответствии с игровой задачей. Отвечают на вопросы педагога о ходе игры и предполагаемом результате. Играют самостоятельно в настольно-печатные игры, объединяются со сверстниками. В играх с правилами действуют по очереди, по простому алгоритму, схеме, модели.</p> <p>В разговоре с педагогом поясняют ход игры, рассказывают, как правильно действовать в игре. Формулируют в речи, достигнут или нет игровой результат. («У меня получилось правильно — картинка составлена».)</p> <p>Отвечают на вопросы педагога по ходу игры: об игровых действиях, материалах и т. п. Правильно пользуются в игре словами, обозначающими цвет, форму, величину предметов.</p>
Подвижные игры	<b>10</b>	<p>Действуют в подвижной игре соответственно сюжету и правилам (до 3-х правил). Проявляют умение сдерживать себя. Самостоятельно играют в знакомые подвижные игры (с 1-2 правилами). В игре используют имитации: самолеты, конники и т. п. Показывают педагогу знакомую игру.</p> <p>Произносят несложную текстовку подвижной игры. Отвечают на вопросы о том, в какую игру играли, какая любимая игра. По вопросам педагога называют правила в хорошо знакомой подвижной игре. Выполняют упражнения на расслабление и снятие мышечных напряжений.</p>
Всего	<b>34</b>	

## 7. МАТЕРИАЛЬНО-ТЕХНИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ

коррекционного курса «ИГРА» включает:

1. «Обучение детей с выраженным недоразвитием интеллекта»: программно- методические материалы под редакцией И.М. Бгажноковой. – М.: Гуманитарный издательский центр ВЛАДОС, 2009.
2. Катаева А.А., Стребелева Е.А.. Дидактические игры и упражнения в обучении умственно отсталых дошкольников. М.. «Бук- мастер», 1993 г.
3. Самоукина Н.В. . Игры в школе и дома. М., «Новая школа», 1993 г. Т.В. Башаева.
4. Развитие восприятия у детей. Форма, цвет, звук. Ярославль, «Академия развития», 1998.
5. Угадай, как нас зовут: игры и упражнения по развитию умственных способностей у детей дошкольного возраста. /Л.А. Венгер, О.М. Дьяченко, Р.И. Бардина. М, «Просвещение», 1993.
6. Артёмова Л.В. Окружающий мир в дидактических играх дошкольников. М, «Просвещение», 1992. и др...
7. Хухлаева О.В. Тропинка к своему Я: уроки психологии в начальной школе (1-4). - М., 2012.
8. Галанов А.С. Игры, которые лечат. М., 2001г.
9. Любимые детские игры / сост. Г.Н.Гришина, М., 1997г.
10. Маллер А.Р. Специальное воспитание и обучение детей с отклонениями в развитии. – М., 2002г.
11. Михайлова З.А. Игровые занимательные задачи для дошкольников. М., 1985г.
12. Угадай, как нас зовут: Игры и упражнения по развитию умственных способностей детей дошкольного возраста: Кн. Для воспитателей детских садов и родителей /Л.А.Венгер, О.М.Дьяченко, Р.И. Бардина, Л.И. Цеханская – М., 1994г.