

СОБИРАЕМ ГОЛОВОЛОМКИ

Цель: развитие коммуникативных склонностей ребенка.

Содержание: сначала ребенку предлагают собрать одну или несколько головоломок ("Танграм", "Квадрат Пифагора", "Сложи квадрат" и т. Д.). Затем незаметно из коробки извлекают одну деталь. Ребенок складывает знакомую головоломку и вдруг обнаруживает, что не хватает детали. Тогда он обращается за помощью. Если ребенок еще не готов к такого рода общению, взрослый может помочь ему: "Эта деталь у меня. Если она тебе нужна, можешь попросить, и я отдам ее." На первых порах можно даже помочь ребенку сформулировать просьбу.

Полученный навык закрепляется постепенно, при каждом повторении данной игры, а затем переносится на другие виды деятельности.

ЧУДЕСНЫЙ МЕШОЧЕК

Цель: развитие кинестетических ощущений, восприятия цвета, формы, умения сотрудничать со взрослым.

Содержание: На левую руку ребенку надевают волшебный "мешочек", в котором находятся геометрические фигурки. Мешочек должен быть чуть больше ладошки.

Наощупь ребенок левой рукой выбирает по заданию взрослого определенную геометрическую фигуру, а правой рисует на бумаге его контуры. Затем из мешочка вынимается выбранная фигурка, она сравнивается с нарисованной, раскрашивается тем же цветом, что и оригинал. Желательно, чтобы ребенок произносил вслух название фигуры, цвета и те действия, которые производит.

Игру лучше проводить в такой последовательности: сначала в мешочке должны находиться предметы только одной формы (например, только треугольники, затем- двух форм, трех форм, четырех форм и т.д.

Всякий раз (кроме первого варианта) ребенку дается такая установка: "Выбери такой предмет, как я тебе

ГОВОРЯЩИЕ РИСУНКИ

Цель: Развитие наблюдательности, коммуникативных склонностей, умения работать с пооперационными картами и составлять их.

Содержание: Ребенок получает пиктограмму и выполняет действия в соответствии с указанием на рисунке. Затем он рассказывает взрослому о том, как он догадался, что нужно сделать именно это. После небольшого диалога ребенок и взрослый могут поменяться ролями. Теперь уже взрослый выполняет изображенное схематично ребенком задание, а затем отвечает на его вопросы.

ФИЗКУЛЬТУРНИКИ

Цель: Развитие координации движения, обучение ребенка навыкам работы с пооперационными картами.

Содержание: Взрослый объясняет ребенку, что сейчас они вместе будут играть в физкультурников. Физкультурники должны будут выполнять различные упражнения, например, поднимать руки вверх и опускать их вниз, прыгать на одной или на двух ногах, хлопать в ладоши над головой и т. Д.

Для того чтобы не забыть, какое упражнением как надо выполнять, перед началом игры необходимо заготовить схемы (пооперационные карты). Взрослый и ребенок вместе рисуют схему к одному из упражнений, например:

После того, как заготовлены 2-3 схемы, взрослый кладет перед ребенком одну из них и просит сделать то, что на ней изображено. Когда ребенок научится читать схему взрослый, предлагает ему освоить вторую схему. Затем ребенку предлагается выполнить, последовательность из первого и второго упражнения и т.д.

Выполненные совместно с ребенком рисунки-схемы к

СИММЕТРИЧНЫЕ РИСУНКИ

Цель: Развитие коммуникативных склонностей, умения работать с партнером.

Содержание: Предлагается по образцу нарисовать предмет вместе со взрослым от оси: ребенок рисует справа (слева, если левша), взрослый - слева.

Договариваются, каким карандашом. Взрослый определяет исходные точки. Карандаши ставят одновременно в одну точку и проводят в одном ритме.

МЕНЯЛКИ ИГРУШЕК

Цель: Эта игра учит взаимодействию с окружающими при помощи не только вербальных, но и невербальных средств, например, осуществлять контакт глаз.

Содержание: Все дети встают в круг, каждый держит в руках какую-либо игрушку. Водящий стоит спиной к играющим и громко считает до 10. В это время некоторые играющие меняются предметами. При этом все действия выполняются молча. Меняться дважды одной игрушкой не разрешается. Водящий входит в круг. Его задача - угадать, кто с кем поменялся игрушками. Можно договориться заранее, сколько попыток дается ведущему для отгадывания.

Примечание. Как правило, аутичным детям бывает трудно сразу включиться в игру. Обычно они сначала (иногда в течение нескольких дней или даже недель) просто наблюдают за игрой со стороны, затем, при желании, они могут встать в круг и принять участие в игре, а затем они могут согласиться водить. Причем, если ребенок не может или не хочет считать вслух, за него это сделать может взрослый или кто-то из ребят.

СОЗДАЕМ МУЛЬТФИЛЬМЫ

Цель: Учить детей восстанавливать последовательность происходящих событий, развивать коммуникативные склонности.

Содержание: Ребенку предлагается вспомнить основные события, которые происходили в течение предыдущего дня. Затем взрослый на карточках небольшого размера, сложенных в гармошку вместе с ребенком, делает зарисовки к основным режимным моментам. На листе плотной бумаги взрослый рисует телевизор, прорезает в нем окошки и начинает с ребенком просмотр мультфильмов: "Вот ты встал утром, вспомни, что ты сказал маме? Затем ты сел завтракать, выходя из-за стола, что ты сказал?" И т.д.

По окончании занятия ребенок может сложить карточки и взять с собой, чтобы посмотреть мультфильм дома вместе с мамой и папой.

Данную игру следует проводить в течение нескольких занятий

ВОЛШЕБНЫЙ СУНДУЧОК

Цель: Игра способствует развития тактильных ощущений, формированию навыков связной речи.

Содержание: Красиво оформленный сундучок содержит различные мелкие предметы. Надо доставать из сундучка их, рассматривать, играть с ними. Перебирать в сундучке предметы очень нравится детям.

Можно построить занятия на закрепление свойств предметов.

Фантазировать: где это пригодится и т.д.

Эту игру можно проводить с тканью, мехом, пуговицами, клубочками пряжи, бросовым материалом. Пофантазировать или заняться поделками.

Необходимо любую поделку делать до конца, чтобы ребенок захотел еще раз и два и... вернуться к волшебному сундучку.

РУКАВИЧКИ

Цель: включение детей в групповую работу.

Для игры нужны вырезанные из бумаги рукавички, количество пар равно количеству пар участников игры. Ведущий раскидывает рукавички с одинаковым орнаментом, но не раскрашенным, по помещению. Дети разбредаются по залу. Отыскивают свою “пару”, отходят в уголок и с помощью трех карандашей разного цвета стараются, как можно быстрее, раскрасить совершенно одинаковые рукавички.

Дети сразу видят и понимают целесообразность своих действий (ищут пару). Педагог наблюдает, как организуют совместную работу пары, как делят карандаши, как при этом договариваются. Проводить игру рекомендуется в два этапа. На первом этапе дети только ищут парную рукавичку. Проиграв подобным образом несколько раз можно переходить ко второму этапу: найдя пару, участники игры раскрашивают парные рукавички.

ОХОТА НА ТИГРОВ.

Цель: научить детей планировать свои действия во времени.

Группа участников встает в круг. Водящий выходит за круг, становится спиной к группе и начинает громко считать до 10. В это время участники передают друг другу маленького игрушечного тигра. После окончания счета тот, у кого находится тигр, вытягивая руки вперед, закрывает тигра ладонками. Остальные участники делают то же самое. Задача водящего – найти тигра.

Как правило, аутичным детям трудно сразу включиться в игру, поэтому сначала необходимо дать им возможность понаблюдать за ходом игры со стороны.

ЩЕПКИ ПО РЕКЕ

Цель: создать спокойную, доверительную атмосферу. Участники встают в два длинных ряда, один напротив другого. Расстояние между рядами должно быть больше вытянутой руки. Это все вместе - Вода одной реки.

По реке сейчас поплывут Щепки. Первый ребенок, первая Щепка, начинает движение. Он сам решит, как будет двигаться. Например, закроет глаза и поплывет прямо. А Вода плавно поможет руками Щепке найти дорогу. Возможно, щепка поплывет не прямо, а будет крутиться. Вода должна и этой щепке помочь найти дорогу. Может быть, Щепка, оставив глаза открытыми, будет двигаться хаотично или кругами. Вода должна и ей помочь. Когда Щепка проходит до конца Реки, она становится рядом с последним ребенком и ждет, пока не приплывет следующая, которая встает напротив первой. Тем самым они составляют Реку и постепенно удлиняют ее. Так, неспешно. Река будет блуждать по классу, пока все дети не проплывут по Реке, изображая Щепки.

Дети сами могут решить, как они в качестве “Щепок” будут “двигаться по Воде”: медленно или быстро.

ПОКАЖИ НОС

Цель: помочь детям ощутить и осознать свое тело.

Раз, два, три, четыре, пять,

Начинаем мы играть.

Вы смотрите, не зевайте

И за мной все повторяйте,

Что я вам сейчас скажу

И при этом покажу.

Воспитатель, называя части своего тела, показывает их на себе, кладет на них руку. Дети повторяют за ним движения, показывая на себе на себе названные части тела. Затем воспитатель начинает «путать» детей: называть одну часть тела, а показывать другую. Дети должны заметить это и не повторить неверные движения.

КТО Я?

Цель: развитие представлений и воображения ребенка

Содержание: Взрослый поочередно надевает на себя атрибуты представителей различных профессий (врач, артист, дирижер, дрессировщик, милиционер и т.д.) Ребенок должен отгадать, кто это был.

ПРИДУМКИ

Цель: научить детей распознавать различные эмоции. Взрослый просит ребенка придумать небольшой рассказ, ориентируясь на картинки. Он говорит: «Я начну придумывать историю, а ты продолжишь ее. К этой истории у нас уже нарисованы картинки. Например, Таня вышла во двор гулять. Она взяла мяч. Настроение у нее было вот такое, (педагог показывает на карточку №1...), Как ты думаешь, что произошло?» «Затем Таня ...» (Педагог показывает карточку №2...) и т. д (см. рис.).

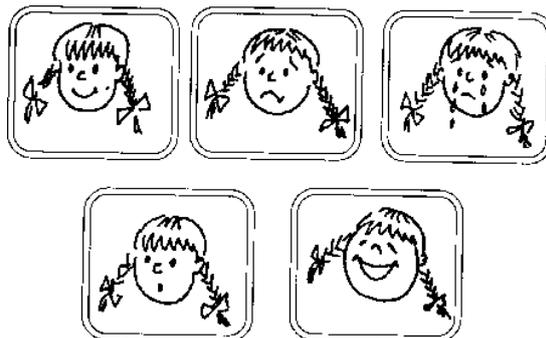


Рис. Наглядный материал к игре «Придумки»

ПОКАЖИ ПО-РАЗНОМУ

Цель: научить детей распознавать и показывать различные ощущения и действия, ознакомить их со словами-антонимами.

1 этап игры: Взрослый говорит:

- Вот я захожу в ворота высокие (и сопровождает свои слова показом), а вот я захожу в ворота ... (взрослый пригибается) Какие? Ребенок должен назвать антоним к слову «высокие».
- Я несу легкий пакет (показывает), а теперь я несу (показывает) ... Какой пакет?
- Я перехожу широкую реку (показывает), а вот я перепрыгиваю через ручей (показывает)... Какой?
- Я иду медленно, а вот я иду... Как?
- Я гуляю, мне жарко. Но вот подул ветер, и мне...
- Я смотрю грустный спектакль. А теперь смотрю...

2 этап игры: Все действия выполняет ребенок, а взрослый комментирует или устанавливает правила игры, например. «Если я скажу, что ворота высокие,

СОЛНЕЧНЫЙ ЗАЙЧИК

Цель: развитие внимания и умения ориентироваться в пространстве.

«К нам в гости пришел Солнечный зайчик. Найди, где он находится. (Педагог включает фонарик и светит им на стенку). А теперь зайчик будет двигаться. Запомни, как он двигался, и нарисуй его путь».

Ребенок следит взглядом

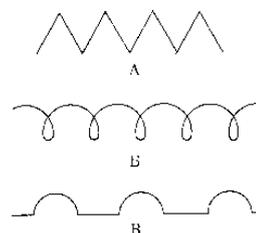


Рис. 10. Примерные траектории движения

дом за движением светового пятна, а затем зарисовывает траекторию пути зайчика на бумаге (рис. 10). Вместо фонарика можно использовать лазерную указку, а в солнечный день — зеркальце.