

Содержание:

1	Название программы	стр. 2
2	Постановка проблемы	стр. 2
3	Социальная целесообразность	стр. 5
4	Цель и задачи программы	стр. 5
5	Принципы и подходы к реализации программы	стр. 5
6	Направления развития клиентов	стр. 6
7	Участники программы	стр. 8
8	Этапы реализации программы	стр. 8
9	Особенности реализации программы для людей с ОВЗ	стр. 9
10	Дальнейшее развитие программы	стр. 16
11	Ожидаемый результат	стр. 16
12	Комментарии к бюджету	стр. 16
13	План реализации программы	стр. 18
14	Планируемые результаты освоения программы	стр. 28
15	Диагностический инструментарий	стр. 31
16	Приложение	

Описание программы

1. НАЗВАНИЕ РАЗВИВАЮЩЕЙ ПРОГРАММЫ

**«Применение игровой технологии В. Воскобовича
в работе с клиентами»**

2. ПОСТАНОВКА ПРОБЛЕМЫ

Программу планируется реализовать в краевом государственном бюджетном учреждении социального обслуживания «Арсеньевский психоневрологический интернат».

Клиентами КГБУСО «Арсеньевский психоневрологический интернат» являются люди с расстройствами высшей нервной системы. Основные диагнозы получателей социальных услуг: параноидная шизофрения, умственная отсталость, слабоумие. Поэтому необходимо проведение работы с клиентами на восстановление и формирование психических процессов.

Изучив современные технологии, направленные на решение данной задачи, мы остановили свой выбор на технологии интенсивного развития психических процессов и интеллектуальных способностей «Сказочные лабиринты игры» В.В. Воскобовича. Нас привлекло то, что основная идея технологии заложена в основу игр и становится максимально действенной, так как игра обращается непосредственно к получателям социальных услуг с психическими расстройствами добрым, самобытным, веселым и грустным языком сказки, интриги, забавного персонажа или приглашения к приключениям. Особенность ее в том, что в этой игре реально выстраивается почти весь процесс обучения клиентов и у нее широкий возрастной диапазон. Первые игры В. В. Воскобовича появились еще в начале 90-х годов XX века. Интерес к ним вызван прежде всего оригинальностью решения обыкновенных задач, заложенных в играх творческим потенциалом, вариативностью игровых упражнений. Развивающий эффект вызван использованием данной технологии в системе. Сейчас разработано более 40 игровых пособий. Достоинство данных развивающих игр - их многофункциональность. С одной и той же игрой могут заниматься по разному. Это возможно потому, что к простому физическому

манипулированию присоединяется система постоянно усложняющихся развивающих вопросов и познавательных заданий. С помощью игр можно решать большое количество задач: освоить или повторить цифры и буквы; цвет или форму; счёт, ориентироваться в пространстве; тренировать мелкую моторику рук; совершенствовать речь, мышление, внимание, память, воображение. К каждой игре разработано большое количество разнообразных игровых заданий и упражнений, направленных на решение одной образовательной задачи. Такая вариативность определяется конструкцией игры и сочетанием материалов, из которых она сделана.

Данная авторская технология интегрирует сразу несколько «классических» технологий: развивающее обучение, игровые технологии, элементы теории решения изобретательных задач (ТРИЗ), элементы проблемного метода, обучение в сотрудничестве (работа в парах, командная работа), а при задействовании компьютерной техники – информационно- коммуникативные технологии (ИКТ).

Особенности технологии «Сказочные лабиринты игры»:

1. **Широкий диапазон** – с одной и той же игрой могут заниматься клиенты с разными диагнозами. Это возможно потому, что к простому физическому манипулированию присоединяется система постоянно усложняющихся развивающих вопросов и познавательных заданий.
2. **Многофункциональность** – с одной стороны, с помощью одной игры можно решать большое количество задач. С другой стороны одну задачу можно решать с помощью разных игр. Незаметно для себя клиент ориентируется в пространстве, совершенствует речь, мышление, внимание, память, воображение, учится сопереживать героям игры, делать нравственный выбор.
3. **Вариативность**– в рамках одной игры можно усложнить задачу для каждого клиента, ориентируясь на зону ближайшего развития. Каждая игра предполагает множество вариаций её проигрывания, возможность придумывания новых способов занятий с ней.

4. **Сказочность**– построение процесса взаимодействия наставника и клиента, самостоятельной деятельности на основе сказочного сюжета является одним из эффективных путей активизации познавательных процессов. Вся технология построена на создании и использовании в работе с клиентами «длинных» и «быстрых» сказок. «Длинные» сказки проходят в несколько занятий и завязаны на одной игре. Алгоритм построения «быстрой» сказки следующий:

- «взрослая задача»;
- создание/ использование модели;
- мультипликация (оживление);
- проблемная ситуация;
- разрешение проблемной ситуации;
- проверка выполнения «взрослой задачи».

Клиент становится действующим лицом событий, проживает сказочные приключения, преодолевает вместе с героем совсем не сказочные препятствия, добивается успеха. Одновременно знакомится с игрой, отвечает на поисковые вопросы, решает интеллектуальные задачи, выполняет творческие задания.

5. **Взаимосвязь развивающих пособий**– все игры можно рассматривать как образные и фронтальные средства. У игр существуют аналоги. Между играми существуют чёткие логические связи.

6. **Поэтапность**– каждая развивающая игра включает в себя определённую систему, каждый новый вариант проигрывания игры или новое задание построено на основе усвоенного ранее содержания и представляют последующий материал. «Движение» в игре происходит от простого к сложному, от знакомого к неизвестному.

7. **Комфортность**–развивающих игр Воскобовича обеспечивается рядом факторов:

- качественное изготовление игр (лёгкость, безопасность);
- красочность;
- методическое сопровождение (инструкции, фото и видеоматериалы);

- мобильность (можно взять с собой, перенести).

Новизна данной программы состоит в корректировке утраченных психических процессов получателей социальных услуг через интересные занятия мотивационного плана, порождают интерес к приобретаемым знаниям, умениям, навыкам, а значит, помогают в реализации основной цели.

3. СОЦИАЛЬНАЯ ЦЕЛЕСООБРАЗНОСТЬ программы состоит в том, что клиенты с развитыми мыслительными операциям, процессами и функциями быстрее запоминают материал, более уверены в собственных силах, легче адаптируются в любой обстановке.

4. ЦЕЛЬ ПРОГРАММЫ

Развитие мыслительных операций через игровые действия.

Задачи программы:

1. Эффективное развитие всех психических процессов;
2. Развитие логического мышления, воображения, познавательного интереса;
3. Развитие речевых функций и словотворчества;
4. Развитие навыков моделирования, мелкой моторики руки.

5. ПРИНЦИПЫ И ПОДХОДЫ К РЕАЛИЗАЦИИ ПРОГРАММЫ

- 5.1. *Принцип системности*- от простого к сложному, поэтапное освоение программного материала;
- 5.2. *Принцип развития* – выражается в историчности взгляда на психические особенности человека;
- 5.3. *Принцип детерминизма* – требует установления причинно-следственных связей, которые позволяют изучать не только уже произошедшее, но и ориентирует на предполагаемый будущий результат и его учёт при планировании и осуществлении деятельности в актуальном режиме времени.

6. НАПРАВЛЕНИЯ РАЗВИТИЯ КЛИЕНТОВ

Социально-коммуникативное развитие:

Основной целью данного направления является эффективная социализация клиентов, приобщение их к социокультурным нормам, традициям. Данная технология способствует:

- ситуации общения;
- совместной деятельности, в процессе которой происходит становление различных форм самостоятельности, целенаправленность и саморегуляция собственных действий, самоконтроль, самооценка;
- развитие социального и эмоционального интеллекта, эмоциональной отзывчивости и сопереживания, уважительное отношение к сообществу людей;
- при организации игровых зон проявление аккуратности, бережливости, поддержание порядка, проявление позитивных установок по отношению к трудовым действиям и творчеству.

Познавательное развитие:

Познавательное развитие способствует ориентации получателей социальных услуг в окружающем мире – природном и социальном. Развивающие игры Воскобовича стимулируют развитие познавательных функций и направлены на формирование и совершенствование различных умственных действий и операций. В процессе использования игровых пособий происходит:

- развитие интересов, любознательности и познавательной мотивации, проявляемой в игровой активности;
- формирование познавательных действий, осознанности;
- развитие воображения и творческой активности;
- формирование представлений об объектах окружающего мира, причинно следственные связи.

Речевое развитие:

Развитие коммуникативной компетентности:

- обогащение активного словаря;
- развитие связной, грамматически правильной диалогической и монологической речи;
- развитие речевого творчества;
- развитие звуковой культуры речи

Совместная деятельность с использованием игровых пособий побуждает получателей социальных услуг к вступлению в контакт с окружающими, является мотивом к коммуникативной деятельности и стимулом к взаимодействию.

Художественно-эстетическое развитие:

По данному направлению при использовании игр Воскобовича решаются следующие задачи:

- становление эстетического отношения к окружающему миру;
- образное восприятие музыки, художественной литературы, фольклора за счёт использования игровых пособий;
- создание атмосферы свободного и радостного творчества, развитие конструктивных, основанных на фантазировании.

Физическое развитие:

По данному направлению можно выделить две ключевые задачи:

- развитие крупной и мелкой моторики обеих рук;
- становление целенаправленности и саморегуляции в двигательной сфере.

7. УЧАСТНИКИ ПРОГРАММЫ

Целевой группой программы являются клиенты учреждения. Участниками программы помимо клиентов учреждения могут являться персонал учреждения, партнёры.

8.ЭТАПЫ РЕАЛИЗАЦИИ ПРОГРАММЫ

1 этап

Теоретическая часть – знакомство с играми В. Воскобовича под руководством специалистов по социальной работе.

2 этап

Практическая часть – применение игр на развитие разных психических процессов, обучение игровым действиям.

3 этап

Самостоятельные игры получателей социальных услуг индивидуальные и коллективные, проявление творческих способностей, словотворчества.

4 этап.

Диагностика эффективности реализации программы.

9. ОСОБЕННОСТИ РЕАЛИЗАЦИИ ПРОГРАММЫ ДЛЯ ЛЮДЕЙ С ОВЗ

Сопровождение людей с ограниченными возможностями здоровья в условиях учреждения социального обслуживания предполагает вовлечение в разные виды деятельности. Инклюзивный подход предусматривает новый взгляд на нетипичного человека, его индивидуальность. Личность рассматривается как неповторимая и свободная, проектирующая себя собственными усилиями, ответственная за свои действия по отношению к себе и окружающему миру. Для обеспечения развития личности с ОВЗ в различных видах деятельности, коррекции недостатков применение развивающей технологии В. Воскобовича решает задачи развития и коррекции личности клиентов психоневрологического интерната.

В структуру технологии входит целеполагание, планирование, реализация цели, а так же анализ результатов, в которых личность клиентов с ОВЗ реализует себя согласно индивидуальным особенностям. Особым компонентом технологии является мотивационный, который обеспечивается добровольностью принятия технологии при познании окружающей действительности, а так же возможностями выбора, элементами соревновательности, удовлетворения потребности в самореализации.

Коррекционно-развивающая задача технологии реализуется в двух направлениях в зависимости от индивидуальных возможностей клиентов с ОВЗ: формирование основ жизненной компетенции (коррекция сенсомоторного развития) и академического компонента (коррекция и развитие познавательной сферы). По итогам решения данных задач эффективность технологии в каждом конкретном случае определяется показателями готовности клиента с ОВЗ к инклюзии:

- уровнем психофизического и речевого развития, соответствующим речевой норме и близким к ней;
- возможностью овладения общими навыками и представлениями об окружающем.

Группа клиентов с ОВЗ неоднородна. В неё входят люди с нарушениями слуха, зрения, речи, опорно-двигательного аппарата, с задержкой психического развития, интеллекта, тяжёлыми ментальными заболеваниями и др. Диапазон различий в развитии клиентов с ОВЗ чрезвычайно велик – от людей с легко устранимыми трудностями, до людей с тяжёлыми нарушениями. Для категории клиентов с ОВЗ требуется разработка индивидуального варианта системы дидактического сопровождения при реализации программы, соответствующей их возможностям и потребностям. Занятия проводятся с учётом возрастающей сложности, последовательности формирования умений, способов ориентировки в задании, уровня обобщения и др. Поэтому вводятся в работу игры по практической ориентировке, затем игры, основанные на зрительной ориентировке, и конце игры, в которых клиенты должны опираться на приобретённые навыки. Целью коррекции является максимальное задействование возможностей пособия для формирования нарушенных функций.

Нарушения зрения:

При нарушении зрения зрительное восприятие резко отличается от восприятия нормально видящих людей по степени полноты, точности и скорости отображения. Из-за нарушения зрения получатели социальных услуг довольно часто могут видеть не основные, а второстепенные признаки объектов, в связи с чем образ объекта искажается и таким закрепляется в памяти. Информация, получаемая слабовидящими людьми с помощью остаточного зрения становится более полной, если поступает в комплексе с сенсорной и осязательной информацией. Людям с нарушениями зрения необходимо активное взаимодействие с окружающими людьми и насыщенность предметно-практического опыта за счёт стимуляции разных анализаторов (слуховой, зрительный, кинестический).

Нарушения слуха:

Слабослышащие клиенты могут реагировать на голос повышенной громкости. Главная проблема трудности в понимании и восприятии речи окружающих. Учитывая особые потребности людей с нарушениями слуха специалисты при работе с данной категорией ОВЗ должны соблюдать выполнение обязательных правил: стимулировать в игре полноценное взаимодействие с слабослышащим клиентом, способствовать скорейшей адаптации в коллективе, соблюдать необходимые методические требования (местоположение относительно клиента, , требования к речи, наличие наглядного и дидактического материала, контроль понимания клиентом заданий и инструкций), организации рабочего пространства.

Нарушения опорно-двигательного аппарата:

Клиенты с нарушениями опорно-двигательного аппарата – неоднородная группа, основной характеристикой которых является задержки формирования, недоразвития, нарушение или утрата двигательных функций. У данной категории граждан нарушена пространственная ориентация. Это проявляется в замедленном освоении понятий, обозначающих положение предметов и частей в пространстве, неспособности складывать целое из частей. Часто страдает произвольность внимания, его устойчивость и переключаемость. Клиент с трудом и на короткое время сосредоточивается на предполагаемом объекте или действии, часто отвлекается. Мыслительные процессы характеризуются инертностью, низким уровнем сформированности операции обобщения. Специалисты должны учитывать эти особенности. Это прежде всего ограничения со стороны предметно-практической деятельности, недостаточное развитие предметного восприятия, затруднение манипуляции предметами и их восприятия на ощупь, разнообразные эмоциональные расстройства. Для клиентов с нарушениями опорно-двигательного аппарата подходят все виды игр данной технологии. В случае затруднения выполнения манипуляций в игре специалист регулирует оптимальное расстояние от глаз клиента до игрового пособия. Направляет движения руки сопряжёнными действиями «рука в руке». Более тонкие

манипулятивные движения (открывание, закрывание, действия двумя пальцами) надо сначала показать, одновременно объясняя порядок действий, затем проделать эти действия вместе «рука в руке». Далее предоставить клиенту самостоятельность и при необходимости помогать действием или советом. Для клиента с нарушениями опорно-двигательного аппарата речевое сопровождение игры является необходимым фактором его развития. В связи с этим полезно задавать клиенту вопросы, побуждающие найти ту или иную деталь, побуждающие строить простые фразы, привлекающие к манипулятивным действиям. Ответы могут быть устными, однако если у клиента проблемы с речью (отсутствие, малопонятная и т.д.), то можно предложить альтернативные формы ответа – физические (показ движениями, наглядность и др.).

Нарушения эмоционально-волевой сферы:

Такие клиенты представляют собой полиморфную группу с нарушениями аутистического спектра, характеризующуюся различными клиническими симптомами: нарушено развитие средств коммуникации и социальных навыков, аффективные проблемы становления активных взаимоотношений с динамично меняющейся средой. Нарушение контакта с окружающими отчётливо проявляется и в нарушении коммуникативной функции речи. Люди данной категории ведут себя отчуждённо, нервно, крайне неестественно, часто имеют отсутствующий, устремлённый в себя взгляд, предпочитают уединение. В основе образовательного процесса с данными клиентами лежит установление эмоционального контакта, который постепенно перерастает в сотрудничество. Данное обстоятельство становится необходимым условием. Сотрудничество заключается в том, что специалист стремится передать свой опыт, а клиент хочет и может его усвоить. Способы усвоения весьма разнообразны: различные подкрепления инициативы выполнения заданий в рамках технологии, употребление выразительных жестов в соотношении с сюжетом и замыслом игры, выработка подражания действиям специалиста и умения действовать по образцу. Данные навыки у людей с нарушениями

аутистического спектра вырабатываются в индивидуальные сроки с индивидуальными особенностями, что обусловлено структурой нарушения.

При проведении игр специалисты должны соблюдать следующие методические требования:

- занятия следует проводить строго в соответствии с алгоритмом включения в игру, уделяя внимание его интересам и желаниям;
- каждое задание обыгрывается с учётом специфических интересов;
- в ходе каждого занятия необходимо использовать поощрение;
- специалист выступает в роли стороннего наблюдателя, вмешательство в игру не должно быть прямым.

Ментальные нарушения:

Для получателей социальных услуг с ментальными нарушениями характерна неустойчивость внимания, неравномерная работоспособность. Они испытывают трудности в процессе восприятия (зрительного, слухового, тактильного). Снижена скорость выполнения перцептивных операций. Однако клиент может правильно выполнить инструкцию, содержащую словесное обозначение. Особые трудности клиенты испытывают при овладении представлениями о величине (длина, высота, толщина, ширина). Так же наблюдается несформированность ориентировочно-исследовательской деятельности и тактильно-двигательного восприятия, которое обогащает чувственный опыт и позволяет получить сведения о свойствах предметов. Замедлен процесс формирования межанализаторных связей, которые лежат в основе сложных видов деятельности. Отмечаются недостатки зрительно-моторной, слухо-зрительно-моторной координации. Ограничен объём памяти, и снижена прочность запоминания. Характерна неточность воспроизведения и быстрая утеря информации. Замедлен процесс формирования мыслительных операций. Нарушения речи имеют преимущественно системный характер и входят в структуру дефекта. При сопровождении клиентов данной категории необходимо помнить о интеллектуальных нарушениях в развитии. В следствие инертности и

аутистического спектра вырабатываются в индивидуальные сроки с индивидуальными особенностями, что обусловлено структурой нарушения.

При проведении игр специалисты должны соблюдать следующие методические требования:

- занятия следует проводить строго в соответствии с алгоритмом включения в игру, уделяя внимание его интересам и желаниям;
- каждое задание обыгрывается с учётом специфических интересов;
- в ходе каждого занятия необходимо использовать поощрение;
- специалист выступает в роли стороннего наблюдателя, вмешательство в игру не должно быть прямым.

Ментальные нарушения:

Для получателей социальных услуг с ментальными нарушениями характерна неустойчивость внимания, неравномерная работоспособность. Они испытывают трудности в процессе восприятия (зрительного, слухового, тактильного). Снижена скорость выполнения перцептивных операций. Однако клиент может правильно выполнить инструкцию, содержащую словесное обозначение. Особые трудности клиенты испытывают при овладении представлениями о величине (длина, высота, толщина, ширина). Так же наблюдается несформированность ориентировочно-исследовательской деятельности и тактильно-двигательного восприятия, которое обогащает чувственный опыт и позволяет получить сведения о свойствах предметов. Замедлен процесс формирования межанализаторных связей, которые лежат в основе сложных видов деятельности. Отмечаются недостатки зрительно-моторной, слухо-зрительно-моторной координации. Ограничен объём памяти, и снижена прочность запоминания. Характерна неточность воспроизведения и быстрая утеря информации. Замедлен процесс формирования мыслительных операций. Нарушения речи имеют преимущественно системный характер и входят в структуру дефекта. При сопровождении клиентов данной категории необходимо помнить о интеллектуальных нарушениях в развитии. В следствие инертности и

малозэмоциональности данных клиентов необходимы такие методические приёмы, которые могли бы привлечь внимание и заинтересованность. Клиенты с ментальными нарушениями пассивны и не проявляют желания активно действовать с элементами игр. Специалистам необходимо создавать у клиентов положительное эмоциональное отношение к предлагаемой деятельности.

Речевые нарушения:

Данная группа клиентов разнообразна с точки зрения структуры и тяжести нарушения. Тем не менее любое речевое нарушение предполагает определённый алгоритм коррекции, который охватывает все составляющие речевого компонента. Но особое значение приобретает системный подход при коррекции общего недоразвития речи (ОНР). Данное речевое нарушение характеризуется нарушением формирования у клиентов всех компонентов речевой системы: фонетического, фонематического и лексико-грамматического. У клиентов с ОНР наблюдается патологический ход речевого развития. При этом отмечается сохранность слуха и удовлетворительное понимание обращённой речи. Очень важно, чтобы процесс нормализации речи осуществлялся с учётом специальных принципов:

- принцип взаимосвязи сенсорного, умственного и речевого развития;
- принцип коммуникативно-деятельностного подхода к развитию речи;
- принцип формирования элементарного осознания явлений языка;
- принцип обогащения мотивации речевой деятельности;
- принцип комплексности воздействия на клиента;
- принцип воздействия на все стороны речи;
- принцип учёта индивидуальных особенностей клиента.

Основой работы с такими клиентами является тематический подход. Он обеспечивает концентрированное изучение материала, многократное повторение речевого материала ежедневно, что очень важно для восприятия речи. Концентрированное изучение темы способствует успешному накоплению речевых средств и активному использованию их клиентами.

Важным аспектом при коррекции речевых нарушений является работа по развитию неречевых функций. При этом принимаются во внимание все зоны актуально и ближайшего развития, что обеспечивает интеллектуальное развитие. Технология «Сказочные лабиринты игры» обеспечивает процесс коррекции с помощью развивающего и дидактического материала и позволяет:

- выявить особые потребности клиентов с речевыми нарушениями;
- осуществить индивидуальную медико-педагогическую помощь клиентам с ОНР с учётом особенностей психофизического развития и индивидуальных возможностей клиентов;
- обеспечить интеграцию во все виды деятельности.

10. ДАЛЬНЕЙШЕЕ РАЗВИТИЕ ПРОГРАММЫ:

Реализация программы «Применение игровой технологии В.Воскобовича в работе с клиентами» планируется постоянно:

1. Индивидуальные занятия - 1 раз в неделю;
2. Коллективные занятия – 1 раз в неделю.

11. ОЖИДАЕМЫЙ РЕЗУЛЬТАТ ПРОГРАММЫ:

1. выполнение различных умственных операций;
2. умение логически мыслить;
3. развитие памяти, концентрация внимания;
4. самостоятельное выполнение творческих заданий;
5. умение самостоятельно приобретать знания.

12. КОММЕНТАРИИ К БЮДЖЕТУ

Важная роль отводится созданию специальной развивающей среды:

- кабинет дополнительного образования;
- компьютеры с CD-DVD – 1 шт.;
- многофункциональное устройство принтер/ сканер/ копир –1 шт.;
- мультимедийный аппарат – 1 шт.;
- Коврограф «Ларчик»;
- Настольные игры «Квадрат Воскобовича», «Геоконт», «Игровизор», «Складушки», «Чудо крестики», «Фонарики. Эталоны формы», «Чудо соты», «Логоформы», «Математические корзинки», «Шнур затейник», «Конструктор букв»;
- мультимедиа-тека (слайдовые презентации, видео) о применении технологии;
- подключение к сети Интернет, WI-FI, электронная почта.

Развивающая предметно-пространственная среда

должна обеспечивать максимальную реализацию образовательного потенциала клиентов. Она должна быть организована таким образом, чтобы любой клиент мог удовлетворить свои потребности в движении и общении.

В ней должны быть организованы места для уединения, для спокойных видов деятельности. В связи с этим актуальными становятся такие качества среды как множественность (содержание и насыщение), трансформируемость, полифункциональность, вариативность, доступность и безопасность.

Организация образовательного пространства и разнообразие материалов, оборудования и инвентаря должны обеспечивать:

- игровую, познавательную, исследовательскую и творческую активность всех клиентов;
- двигательную активность, в том числе развитие крупной и мелкой моторики;
- возможность самовыражения.

Трансформируемость пространства предполагает возможность изменений предметно пространственной среды в зависимости от образовательной ситуации, в том числе от меняющихся интересов и возможностей клиентов.

Полифункциональность материалов предполагает возможность разнообразного использования различных составляющих предметной среды.

Вариативность среды предполагает наличие различных пространств, а также разнообразных материалов и игр, обеспечивающих свободный выбор клиентов, периодическую сменность игрового материала, появление новых предметов, стимулирующих познавательную и исследовательскую активность.

Доступность среды предполагает свободный доступ клиентов (в том числе с ограниченными возможностями) к пособиям и играм, обеспечивающим все виды активности, исправность и сохранность материалов и оборудования.

Безопасность предполагает всех элементов развивающей среды по обеспечению надёжности и безопасности их использования.

Психолого-педагогические условия:

- реализация демократичного (открытого стиля) взаимодействия;
- осуществление индивидуального подхода, мотивация.

ПЛАН РЕАЛИЗАЦИИ ПРОГРАММЫ

№ п/п	Игры	Задачи	Описание	Сроки
1.	«Квадрат Воскобовича»	умение смотреть на ситуацию в целом, не заикливаясь на мелких деталях; способности к моделированию; хорошего уровня развития ориентирования в пространстве; креативности, памяти, внимательности, старательности.	Пособие содержит 32 треугольника разного цвета. Они располагаются на установленном расстоянии по отношению друг к другу и приклеены к тканевой основе, которая отлично сгибается. В игре работают 4 основных цвета: красный, желтый, синий, зеленый. «Квадрат Воскобовича» с легкостью трансформируется в разные формы: самолет, черепаха, дом и другие. Формы собираются как плоские, так и объемные. Можно воспользоваться для сборки готовыми схемами, а можно пофантазировать и придумать свой образ. Всего схем сложения более 100.	Январь март
2.	«Игровизор»	ориентирование на плоскости, изображение фигур, копирование изображений по клеточкам, знакомство с понятием симметрии и т.д. (показывать путь по лабиринту, обводить по контуру, проводить по дорожкам); можно писать графические диктанты	Игра, позволяющая сэкономить много бумаги на рисовании, прохождении лабиринтов и выполнении других различных заданий, которые требуют прорисовки. Игровизор состоит из: подложки – листа заламинированного картона, на котором расчерчена сетка; прозрачный пластик, рисуют по которому маркерами на водной основе. Между собой листы скреплены пружиной. На подложке в углах	Февраль апрель

			нарисованы животные. С их помощью малышу легче ориентироваться на листе. Лев живет в левом верхнем углу, лань в левом нижнем углу, павлин красуется в правом верхнем углу, а пони в правом нижнем углу.	
3.	«Чудо крестики»	Закрепление основных цветов, развитие умений сравнивать и производить анализ, формирование представления о целом и части, схематическая ориентировка, изобретательные проявления.	Игра выглядит как рамка с вкладышами, отличающимися формой и цветом. Используемые геометрические фигуры собираются из отдельных частей. Когда клиенты начнут хорошо справляться с этими упражнениями, они усложняются. С помощью предложенных схем можно составлять разнообразные образы фигур и предметов. В «Альбоме фигурок» представлена наглядность к головоломке.	Март июнь
4.	«Фонарики. Эталоны формы»	развитие изобретательных способностей и воображения; речевое развитие, развитие мелкой моторики руки; тактильной восприимчивости; мыслительных процессов; памяти; математических навыков: количественный счет, понятия «больше-меньше», пространственные отношения, умения конструировать на плоскости.	В комплекте предложены «фонарики» - эталоны разных форм и размеров. К полю игры, выполненному из ковролина, они закрепляются с помощью ленты. Поле для игры можно располагать как горизонтально, так и вертикально. В альбоме, который входит в комплект, предлагаются различные схемы для конструирования фигур. Можно работать, опираясь на них, а можно проявить воображение и придумать самостоятельно. Альбом подразделен на темы: человек, животные, бабочки и другие. Это сделано для удобства его использования.	Апрель июль
5.	«Чудо-соты»	развитие логики; мелкой моторики; зрения; представления о понятиях «часть и	Игра сделана в форме рамки, в которой сделаны отверстия	Май август

		целое», умение находить решения математических задач	в виде сот. В каждой соте содержится подборка геометрических фигур. Количество деталей во всех сотах разное. Цвета тоже разные. В красной соте – одна деталь, зеленая – две, оранжевая – четыре, желтая и синяя – по пять деталей. Например, зеленая сота состоит из двух трапеций..	
6.	«Логоформочки»	Развитие логики, мыслительных процессов, памяти, внимательности, мелкой моторики, фантазии.	Поле этой замечательной развивающей игры составлено из квадратов 3*3 см. Снизу расположена подвижная линейка, пользуясь которой можно смоделировать геометрическую фигуру или составную. Составляются они из 3 эталонных красных фигур (круг, треугольник, квадрат) и 6 зеленых составных. Составные фигуры, которые образованы с помощью объединения верха и низа эталонных, получили свое название по схожести с предметами, которые они напоминают (ваза, грибок). Названия можно увидеть в инструкции. Фигуры в горизонтальных и вертикальных рядах расположены в строгой последовательности. В вертикальных рядах все фигуры имеют одинаковый верх (вершки), в горизонтальных – низ (корешки).	Июнь сентябрь
7.	«Математические корзинки»	Развитие мелкой моторики с помощью операций раскрашивания, штриховки.	С помощью этого пособия можно совершить сказочное путешествие в страну математики. Герои игры, цифры-зверята, помогут освоиться в мире счета и закрепить его, побывать в гостях у чисел и выяснить их	Июль октябрь

			состав, будут подвергать цифры сравнению и совершать математические действия. Всего в инструкции описано 10 игр.	
8.	«Шнур затейник»	развитие пространственного мышления, внимательности, памяти, усидчивости.	Это пособие выполнено в виде деревянной досочки с 27 сквозными отверстиями. В комплекте также идут красный, синий и зеленый шнурки. Задача клиента в том, чтобы пользуясь предоставленными схемами продевать шнурки в отверстие или наматывать их на крепления. В результате он получает рисунок или написанное слово.	Август ноябрь
9.	Развивающая игра «Шнур грамотей Яблонька»	Развитие внимания и речи, умения ориентироваться на плоскости. Отработка навыков чтения и словотворчества. Развитие гибкости мышления, умения нестандартно мыслить и находить необычные решения поставленных задач.	• основа для игры в виде дерева • шнурок • инструкция с правилами игры и примерами слов Фанерная основа представляет собой дерево с нарисованными яблочками. На каждом яблоке находится буква слова «яблонька». В центре «растет» яблоко со звездочкой, которая может заменить любую букву. Вместо «плодоножек» у всех яблочек вставлены кнопки.	Сентябрь декабрь
10.	«Забавные цифры»	Развитие умения анализировать, сравнивать, сопоставлять и объединять числа. Развитие памяти, мышления, фантазии, речи.	В комплект игры входят 10 ярких красочных карточек с цифрами, сделанных из картона, и детальная инструкция. С помощью цифр в виде зверей можно сделать из скучного процесса обучения	Октябрь январь

			математике познавательную и увлекательную игру под названием «Цифроцирк». На всех карточках нарисована не просто цифра, а цифрозверь, например 1 – это еж, 2 – заяц... В прилагаемой инструкции описывается много игр с цифроцирком, которыми можно воспользоваться для занятий. Цифроцирк познакомит с цифрами, натуральными числами, порядковым и количественным значением числа.	
11.	Развивающая игра «Волшебная восьмёрка»	Запоминать и отличать цифры и цвета радуги, развитие внимания, памяти, логического мышления, координации глаз-рука и мелкой моторики.	Игра «Волшебная восьмерка» – своеобразный конструктор, В состав игры входит фанерное игровое поле с резинками, с помощью которых на нем закрепляются детали конструктора. На поле изображена восьмерка с написанными на ней словами считалки шифра цветов радуги (КОХЛЕ-ОХЛЕ-ЖЕЛЕ-ЗЕЛЕ-ГЕЛЕ-СЕЛЕ-ФИ). Также в комплекте игры 7 двусторонних деталей для конструирования цифр. Одна сторона у всех деталей одинакового цвета, другая окрашена в какой-либо из цветов радуги.	Ноябрь февраль
12.	«Геокоонт»	ориентировка по системе координат; развитие креативности; умения анализировать и сравнивать.	Название игры образовано от словосочетания «геометрический контур». Она представляет собой доску, на которой располагаются пластиковые гвоздики. В комплект входят цветные резиночки и подробная инструкция. В инструкции описаны	Декабрь март

			необычные путешествия сказочных персонажей по лесу, встреча с пауком Юком и его цветными паутинами. Задания выполняются с усложнением. Клиенты создают узоры, закрепляя резинки на гвоздиках по схемам или придумывая их самостоятельно. Можно изобразить дорожки, геометрические фигуры, сложные узоры-паутинки.	
13.	«Конструктор букв»	формирование представлений о том, как связаны между собой звук и буква, запоминание графического обозначения букв, развитие мелкой моторики руки и воображения.	Пособие представляет собой фанерную дощечку с закрепленными на ней резинками. Они выполняют функцию фиксации деталей буквы. В комплект включено 15 элементов разных форм для составления букв. Конструктор поможет в закреплении алфавита. С его помощью можно выкладывать графическое обозначение каждой буквы, перестраивая ее потом в другую.	Январь март
14.	Коврограф «Ларчик»	Пособие является универсальным так как : способствует сенсорному развитию , развитию психических процессов (память, внимание , мышление , воображение). Так же развивает математические , речевые , экологические предпосылки у клиентов. Клиенты знакомятся с такими понятиями, как вертикаль, горизонталь, диагональ. Учатся ориентироваться на плоскости .	Игровое поле из ковролина и наглядный материал : «Забавные буквы» , «Забавные цифры» , «Разноцветные веревочки» , «Разноцветные круги» , «Разноцветные квадраты-эталоны цвета» , «Буквы и цифры» и оригинальные элементы : зажимы , кармашки ,... В процессе игры коврограф превращается в волшебную поляну в Фиолетовом лесу ,на которой происходят различные чудеса . Поле коврографа разделено сеткой , которая	Февраль апрель

помогает знакомить
клиентов с
пространственными и
количественными
отношениями и облегчает
построение геометрических
контуров и облегчает в
дальнейшем ориентировку в
тетрадах в клетку, позволяет
увидеть границу клеток их
расположение.

В комплект входят:

Разноцветные веревочки .

Ими можно обводить и
соединять , создавать
различные фигуры и узоры
измерять величину
предметов .

**Разноцветные круги-
липучки.**

-«Бусы».

На коврографе
располагаются в ряд
кружочки группами на
некотором расстоянии друг
от друга. В каждой группе
количество шариков
увеличивается на один
(1,2,3,4 шарика из
«Разноцветных
липучек»). Это одна нитка с
бусами.

**Разноцветные квадраты и
Радужные гномы.**

Карточки семи цветов
радуги .

**Пространственные
карточки :ЛЕВ , ПАВЛИН
ПОНИ , ЛАНЬ.**

«Лев, лань, павлин и пони»

Все манипуляции с
карточками рассказываются
в виде сказки.

Образные элементы.

Занимательные игры с
«забавными цифрами» из
Цифроцирка.

Круговерт и стрелочка.

Используется для
начертания кругов.

Вспомогательные элементы:
касса , кармашки ,зажимы ,
знаки отрицания.

15	Игра «Счетовозик»	Порядковый счёт, соотношение цифр и количества, составление числа второго десятка, решение арифметических задач.	Увлекательная развивающая игра В. Воскобовича из серии «Цифроцирк». Эти названия говорят сами за себя: на ярком и веселом паровозике поместился целый учебник математики! У счетовозика есть окошки с красными фонариками (их количество соответствует цифре), и специальные кнопки, в которые продевается или накручивается шнурок. В первом ряду расположены числа первого десятка, во втором - число ноль и арифметические знаки, а в третьем - числа второго десятка.	Март май
16	Змейка Воскобовича	Развитие и тренировка внимания, логики, сообразительности. Развитие умения различать геометрические фигуры, определять их свойства и размеры, пространственное мышление, воображение, логику, внимание, умение сравнивать и анализировать, гибкость мышления, моторику рук и творческие способности.	Полоска ткани с наклеенными на нее разноцветными треугольниками – «вечное оригами». С одной стороны треугольники зеленые и красные, с другой – синие и желтые. Между треугольниками остаются полоски ткани, по которым Змейку можно сгибать. Во что можно превратить змейку? В домик, конфету, улитку, панаму, собаку (список далеко не полон). В альбоме есть около 100 заданий трех уровней сложности – плоскостные фигуры, цветные фигуры, объемные фигуры. А ведь можно и самим что-то придумать!	Апрель июнь
17.	Развивающая игра «Чудо цветик»	Развитие логического мышления, моторики руки, навыков счета, конструкторских способностей и воображения.	комплектация рамка для вкладышей 2 чудо-цветика инструкция и альбом с фигурками Один из цветиков одноцветный и разделен на 10 частей, второй – четырехцветный и разделен	Июнь август

			на 4 неравные части (одну десятую часть круга, две десятых части круга, три десятых части круга и четыре десятых части круга). Инструкция к игре – это сказочная история под названием «Тайна поляны чудесных цветов» в трех частях. Взрослый читает сказку и задает вопросы от имени персонажей или просит выполнить то или иное упражнение.	
18.	Игра «Кораблик Плюх плюх»	Развитие умения группировать предметы по цвету; определять и называть высоту предметов (мачт); закрепление количественного и порядкового счета в пределах пяти; развитие пространственной ориентировки (вправо, влево, вверх, вниз); количественных представлений (один-много-ни одного); развитие мелкой моторики рук (снимать флажки с мачт и нанизывать их обратно, нанизывать на шнурок). Формирование логического мышления, памяти, внимания, воображения.	Данная развивающая игра выполнена в виде яркого кораблика с разноцветными флажками (парусами). Флажки можно надевать на деревянные рейки. На основании кораблика нанесены цифры от 1 до 5.	Июль сентябрь
19	Игра «Кораблик Брызг брызг»	Игра способствует: совершенствованию интеллекта, внимания, памяти, мышления, речи. Тренировке мелкой моторики рук. Развитию математических представлений о цвете, высоте, предметов, пространственных представлениях, условной мерке (флажок, количественном и порядковом счете, составе числа. Развитию умения решать логико-	Пособие представляет собой плоскую деревянную лодочку с 7 мачтами, которые сделаны на ковролиновой основе. Кораблик можно закрепить на вертикальной поверхности с помощью липучек, т.е. данное пособие может использоваться для фронтальной и индивидуальной работы. У кораблика семь мачт, на каждой мачте расположены разноцветные флажки. Флажки деревянные,	Август октябрь

		математические задачи.	каждый их них имеет удобный держатель и крепится к мачте липучкой. Все мачты пронумерованы цифрами от 1 до 7	
20	Игра «Кораблик Буль-буль»	Основная задача игрового пособия – освоение счета до ста, развитие мыслительных способностей, внимания и памяти. Формирование представлений о сенсорных свойствах и качествах, знакомство с такими понятиями, как высота, цвет, расположение предметов в пространстве. Тренировка мелкой моторики руки и тактильно-осознательных анализаторов.	Игровое поле виде корабля с 10 мачтами, с прикреплённым корпусом (фанера, шелкография); 10 пластин по 10 флажков с держателями и липучкой, 2 голубые пластины по 5 флажков, 1 зелёная пластина по 4 флажка, 2 жёлтые пластины по 3 флажка, 5 оранжевых пластин по 2 флажка, 15 цветных флажков (5 голубых, 4 зелёных, 3 жёлтых, 2 оранжевых, 1 красный)	Сентябрь ноябрь

14. ПЛАНИРУЕМЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ ОСВОЕНИЯ ПРОГРАММЫ

Достижения клиентов в освоении данной программы определяется как образовательный результат. Результаты определяются, как целевые ориентиры:

- клиенты овладевают основными культурными способами деятельности, проявляют инициативу и самостоятельность в разных видах деятельности;
- овладевают установкой положительного отношения к миру, обладают чувством собственного достоинства, активно взаимодействуют в социуме, способны договариваться, учитывать интересы других людей, сопереживать, разрешать конфликты;
- обладают развитым воображением, которое реализуется в разных видах деятельности, подчиняются правилам и социальным нормам;
- могут выражать свои мысли и эмоции, использовать активную речь;
- способны к волевым усилиям;
- проявляют любознательность, интересуются причинно-следственными связями;
- способны к принятию собственных решений, опираясь на свои знания и умения в разных видах деятельности.

Этапы мониторинга

1. Определение цели, задач, предмета мониторинга, выделение мониторинговых показателей, являющихся критериями изменений состояния объекта, подлежащего диагностике.

2. Сбор мониторинговых данных с помощью методов, адекватных цели и задачам мониторинга. На данном этапе выявляются условия реализации образовательной технологии, определяются способности, интересы и другие индивидуальные особенности клиентов в отношении этих условий.

3. Анализ и обсуждение полученных данных, их интерпретация и описание.

Педагогическая диагностика проводится в начале реализации программы. В конце года организуется итоговая диагностика. Проводится сравнительный анализ результатов. Данные обсуждаются и интерпретируются, выявляются причины недостатков, определяются ресурсы и пути их минимизации. Определяется основа для конструирования образовательного процесса на следующий год, организации работы с клиентами.

Цель педагогической диагностики – получить оперативные данные о текущем реальном состоянии и тенденциях изменения объекта диагностирования, раскрытие ресурсов для дальнейшей эффективной реализации программы.

Оценка образовательных результатов производится по трём критериям:

№ п/п	Уровни развития		
	Высокий	Средний	Низкий
1	Проявляет интерес ко всем занятиям, понимает нужность занятий	Понимает важность деятельности, в которой участвует, проявляет интерес к занятиям с несложным материалом	Занимается по побуждению извне, проявляет интерес только к занятиям с занимательным содержанием
2	Стремится к самостоятельному выполнению заданий различной сложности, обнаруживает уверенность и ответственность при выполнении заданий	Подражает в выполнении заданий, самостоятельно выполняет задание при повторении материала, но часто обращается за помощью	Не чувствует ответственности за выполнение заданий, самоуверен, переоценивает свои возможности. Выполняет задания кое как
3	Проявляет интерес к процессу выполнения задания и его качеству, к оценке наставника относится спокойно	Интерес к качеству выполнения к заданию связан с желанием получить хорошую оценку, похвалу	Не проявляет интереса к качеству задания, положительная оценка не приводит к улучшению качества работы
4	Осознаёт способ выполнения задания, обнаруживает наличие самоконтроля	Способ выполнения задания усваивает с помощью, способен контролировать выполняемое задание	Соглашается с предложенным способом выполнения задания, но из-за отсутствия самоконтроля не следует ему
5	Умеет учитывать свои возможности при выборе задания	Выбирает более лёгкое задание, чтобы выполнить его хорошо	Не умеет выбирать посильное задание (меняет его в процессе занятия)
6	Всегда следует	Следует предложенному	Соглашается с

	намеченному плану при выполнении задания	плану, при самостоятельной работе планом не пользуется	предложенным планом, но никогда ему не следует
7	Способен выполнять задание в различном темпе	Обнаруживает замедленный темп работы, не успевает выполнять задание	Выполняет задание всегда торопливо, нерационально использует время занятий
8	Указанное выполняют сразу, точно, размеренно	Проявляет точность в выполнении заданий, но иногда требует повторения указаний	Не руководствуется указаниями при выполнении заданий или торопится и выполняет их неточно
9	На занятиях отвлекается очень редко	Иногда отвлекается в связи с незнанием или обращением за помощью	Часто отвлекается по разным причинам
10	Обнаруживает способность видеть недостатки своей работы, адекватно оценивает работу товарищей	Завышает оценку своей работы	Работу оценивает неадекватно, при обнаружении недостатков в своей работе не проявляет желания исправить их

15. ДИАГНОСТИЧЕСКИЙ ИНСТРУМЕНТАРИЙ

Для клиентов с тяжёлыми нарушениями

Задание 1 «Дорисуй фигуры»

Цель: определение креативности клиента

Материал: опросный лист формата А5, в центре изображения фигур (квадрат, треугольник, круг), карандаши.

Процедура проведения: каждому клиенту предлагается дорисовать любые детали в каждой фигуре, чтобы получился какой то предмет, после этого испытуемый рассказывает, что он дорисовал.

Критерии результатов:

Низкий уровень 0-2 балла – отказ, к фигуре ничего не дорисовано, сделаны попытки дорисовать фигуры.

Средний уровень 3-4 балла – созданы образы, которые являются основой рисунка, образы недостаточно разработаны, схематичны.

Высокий уровень 5-6 баллов – образы разработаны, содержат в себе несколько деталей.

Задание 2 «Найди пару»

Цель: определение клиента ориентироваться в пространстве, развитие цветового восприятия.

Материал: таблица с парами геометрических фигур, каждая пара одного цвета (всего 5 пар)

Процедура проведения: каждому клиенту предлагается найти пару к каждой фигуре

Критерии результатов:

Низкий уровень 1 балл – 3 ошибки.

Средний уровень 2 балла – 2 ошибки.

Высокий уровень 3 балла – выполнено без ошибок.

Задание 3 «Повтори рисунок»

Цель: определение уровня развития наглядно-действенного мышления.

Материал: опросный лист формата А5, на котором изображены два гриба, один в цвете, другой контурный, два карандаша (коричневый и жёлтый)

Процедура проведения: задание заключается в том, чтобы воспроизвести картинку, изображённую на этом же рисунке. Перед выполнением даётся инструкция, раскрасить так, чтобы два гриба были одинаковыми, на выполнение отводится 10 минут.

Критерии результатов:

Низкий уровень 1 балл – клиент не смог выполнить задание в отведённое время, рисунок просто зачерчен.

Средний уровень 2 балла – клиент выполнил задание в отведённое время, но в его работе имеются недочёты: незакрашенные участки, контуры фигур выходят за пределы образца.

Высокий уровень 3 балла – клиент выполнил задание в отведённое время, контуры фигур не вышли за пределы образца.

Задание 4 «Стрелочки»

Цель: определение способностей клиентов к ориентировке в пространстве, цветового восприятия.

Материал: опросный лист формата А5, на котором изображены стрелочки, направленные в разные стороны, цветные карандаши или фломастеры.

Процедура проведения: задание заключается в том, что клиенту предлагается раскрасить красным цветом стрелочку, которая направлена вниз, синим – стрелочку, направленную вверх, зелёным – стрелочку, направленную вправо, жёлтым – направленную влево.

Критерии результатов:

Низкий уровень 1 балл – допущено до 4 ошибок.

Средний уровень 2 балла – допущено до 1 ошибки.

Высокий уровень 3 балла – выполнено без ошибок.

Задание 5 «Расскажи, что видишь»

Цель: выявление степени развития речевых способностей клиентов.

Материал: лист бумаги с изображением персонажей фиолетового леса.

Процедура проведения: клиенту предлагается рассказать о действии, которое он видит на картинке.

Критерии результатов:

Низкий уровень 1 балл – клиент затрудняется ответить.

Средний уровень 2 балла – клиент называет персонажи и 1-2 дополнительные детали.

Высокий уровень 3 балла – клиент называет персонажи, все дополнительные детали и действия.

Анализ обработки данных

Низкий уровень	Средний уровень	Высокий уровень
0 – 6 баллов	7 - 12 баллов	13-18 баллов

№ п/п	ФИО клиента			Дорисуй фигуры			Найди пару			Повтори рисунок			Стрелочки			Расскажи, что видишь			Итого
	В	С	Н	В	С	Н	В	С	Н	В	С	Н	В	С	Н	В	С	Н	

Диагностический инструментарий

Для клиентов с ментальными нарушениями

Задание 1 «Дорисуй фигуры»

Цель: выявление творческого потенциала

Материал: опросный лист формата А5, в центре изображения фигур (7 фигур, составленных из элементов игры «Логоформочки» и игры «Прозрачный квадрат»), карандаши.

Процедура проведения: каждому клиенту даётся 7 фигур, составленных из элементов игры «Логоформочки» и игры «Прозрачный квадрат» и предлагается подумать и дорисовать эти фигуры так, чтобы получилась картинка. После выполнения даётся качественная и количественная оценка рисунков. Каждая фигура оценивается отдельно

Критерии результатов:

Низкий уровень 0-7 баллов – клиент нарисовал нечто простое, неоригинальное, на рисунке слабо прослеживается фантазия, рисунок лишён дополнительных деталей.

Средний уровень 8-14 баллов – клиент изобразил отдельный объект, но с разнообразными дополнениями, наполнил воображаемый объект различными особенностями.

Высокий уровень 15-21 балл – клиент рисует несколько объектов по воображаемому сюжету.

Задание 2 «Стрелочки»

Цель: определение способностей клиентов к ориентировке в пространстве, цветового восприятия.

Материал: опросный лист формата А5, на котором изображены стрелочки, направленные в разные стороны, цветные карандаши или фломастеры.

Процедура проведения: задание заключается в том, что клиенту предлагается раскрасить красным цветом стрелочку, которая направлена вниз, синим – стрелочку, направленную вверх, зелёным – стрелочку, направленную вправо, жёлтым – направленную влево.

Критерии результатов:

Низкий уровень 1 балл – допущено до 4 ошибок.

Средний уровень 2 балла – допущено до 1 ошибки.

Высокий уровень 3 балла – выполнено без ошибок.

Задание 3 «Повтори рисунок»

Цель: определение уровня развития наглядно-действенного мышления.

Материал: опросный лист бумаги в клетку, на котором изображены три рисунка по клеткам, простой карандаш.

Процедура проведения: задание заключается в том, чтобы воспроизвести картинку в правой части листа, изображённые на этом же листе слева. Перед выполнением даётся инструкция, нарисовать точно такие же фигуры, рисуя точно по клеточкам.

Критерии результатов:

Низкий уровень 1 балл – клиент не смог выполнить задание за 20 минут

Средний уровень 2 балла – клиент выполнил задание за 20 минут, но в его работе имеются недочёты: количество клеток не соответствует образцу, имеются неточности в расположении рисунка.

Высокий уровень 3 балла – клиент выполнил задание менее чем за 20 минут, то есть нарисовал в левой части все 3 фигуры.

Задание 4 «Образная фигура»

Цель: диагностика усвоения пространственных отношений, усвоения алгоритмов выполнения действий по знаковым обозначениям, определение последовательности действий (чтение схемы, способы и пути выполнения действий).

Материал: игра «Геокоонт», игра «Геовизор», маркер, приложение к «Игровизору».

Процедура проведения: каждому клиенту даётся инструкция: «Посторой ломаную линию по координатам (Б4-Ф3-Ф2-С3-Г1-Г2-32) с помощью кольцевой резинки на игре «Геокоонт», затем симметричное её отображение. Перенеси рисунок на «Геовизор», дорисуй до предметной картинки.

Критерии результатов:

Низкий уровень 1 балл – клиент выполнил часть задания, испытывает затруднения

Средний уровень 2 балла – клиент выполнил задание, но в его работе были неточности, справился с помощью наставника.

Высокий уровень 3 балла – клиент выполнил задание самостоятельно.

Задание 5 «Конструирование по схеме»

Цель: диагностика наглядно образного мышления, организации деятельности, умения действовать по образцу, анализировать пространство.

Материал: игра «Чудо крестики 2», альбом со схемами или схематичные рисунки, лист бумаги формата А 4.

Процедура проведения: клиенту показывают изображение предмета, состоящее из деталей игры «Чудо крестики 2», предлагают самостоятельно выложить точно такое же изображение на лист бумаги с помощью трафарета, соблюдая расцветку деталей.

Критерии результатов:

Низкий уровень 1 балл – клиент справляется с заданием, допускает многочисленные неточности в расположении деталей игры и переносе на лист бумаги.

Средний уровень 2 балла – клиент складывает изображение с помощью деталей игры, но при переносе на лист бумаги допускает множество неточностей.

Высокий уровень 3 балла – клиент самостоятельно справляется с заданием.

Анализ обработки данных

Низкий уровень	Средний уровень	Высокий уровень
0 – 11 баллов	12 - 22 балла	23-33 балла

№ п/п	ФИО клиента			Дорисуй фигуры			Стрелочки			Повтори рисунок			Образная фигура			Конструирование по образцу			Итого
	в	с	н	в	с	н	в	с	н	в	с	н	в	с	н	в	с	н	

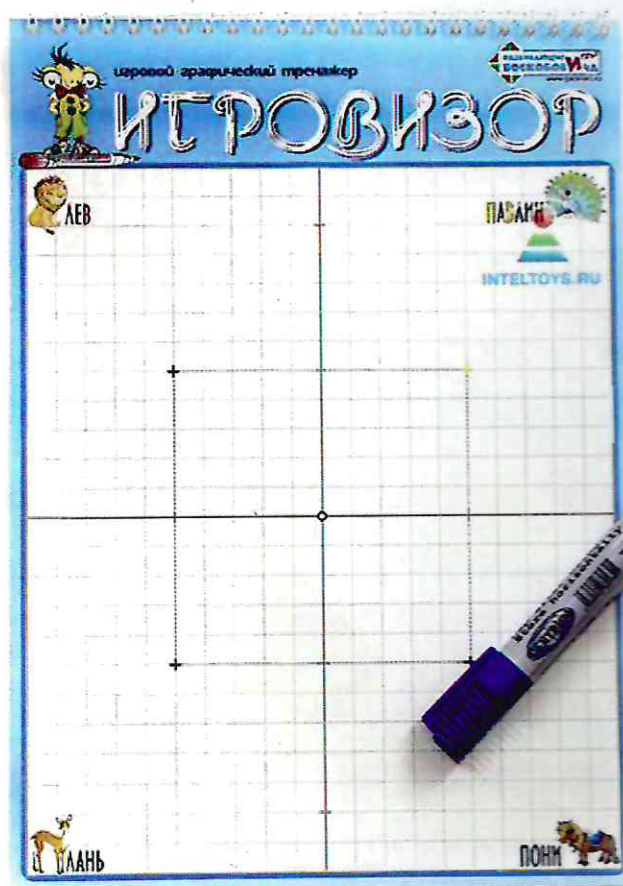
«Квадрат Воскобовича» ("Игровой квадрат")

«Квадрат Воскобовича» состоит из 32 разноцветных треугольников, наклеенных на гибкую тканевую основу и расположенных на определенном расстоянии друг от друга. Основные цвета игры красный, желтый, синий и зеленый. «Квадрат Воскобовича» можно легко трансформировать, создавая разнообразные объемные и плоские фигуры: самолет, конфету, домик, ворону, черепаху и т.д. Данные фигуры можно собирать по предложенным схемам или придумывать собственные образы.

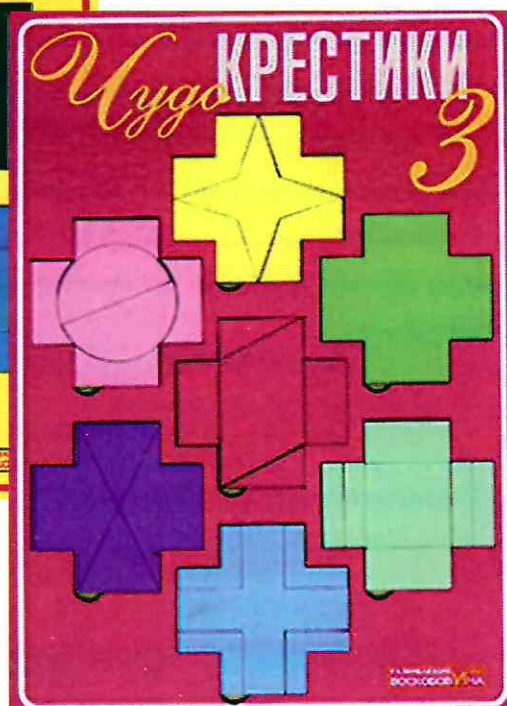
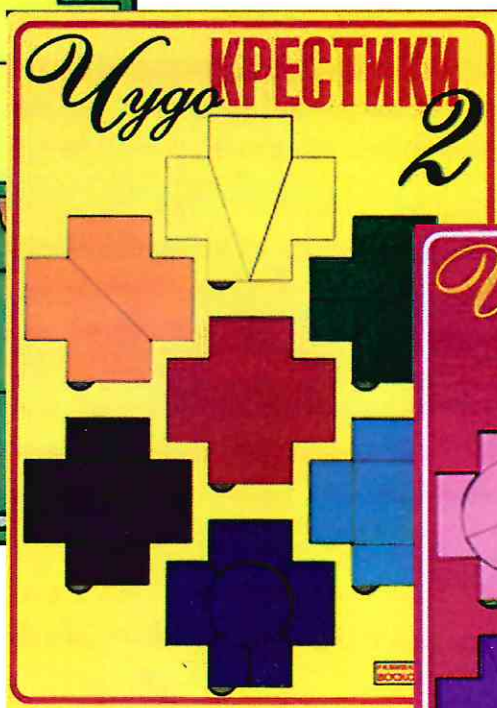
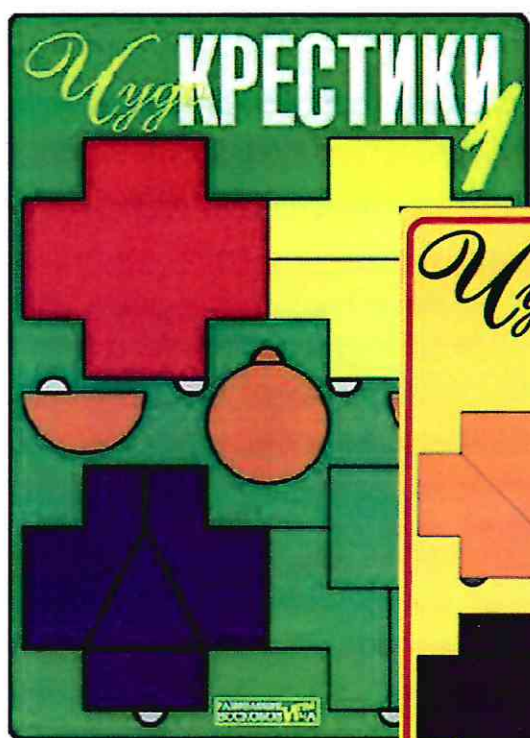
Игра развивают мелкую моторику рук, пространственное мышление, сенсорные способности, мыслительные процессы, умение конструировать, творчество.



«Игровизор». Представляет из себя своеобразный альбом формата А4, состоящий из двух листов, скрепленные пружиной: нижний картонный и верхний из прозрачного пластика. Под пластиковый слой можно положить развивающие задания, которые выполняются маркером. Используя прилагаемый к тренажеру маркер, можно рисовать различные геометрические фигуры и превращать их в предметы и целые сюжетные картины, писать цифры и буквы, выполнять графические диктанты, решать примеры, играть в морской бой или крестики-нолики и выполнять множество разных интересных заданий. Пособие совершенствуют три группы навыков: аналитические, творческие, моторные. Учат ориентироваться в пространстве, разбираться в формах и размерах, изучать понятие «симметрии» и сравнивать изображения по всем этим признакам. Также продолжать творить, развивая свое воображение! В игре укрепляется моторика рук, совершенствуется координация. Пособие является дополнительным помощником в обучении письму, черчению, даже счету.

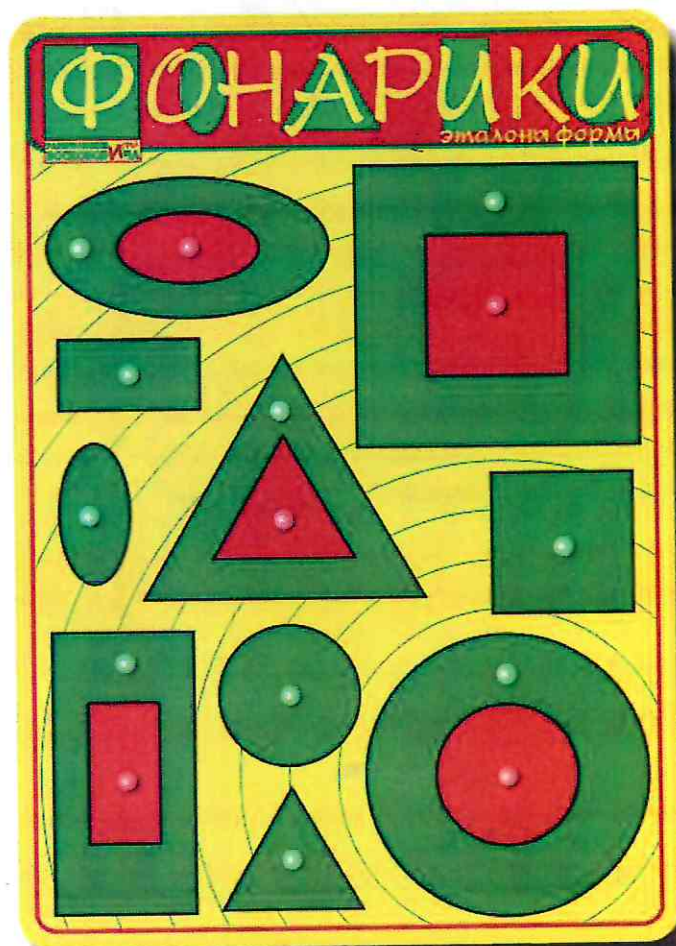


«Чудо – Крестики». Представляют собой игру с вкладышами. Вкладыши сделаны из кругов и крестиков. Крестики разрезаны на части в виде геометрических фигур. На начальном этапе собираются разрезанные фигуры в единое целое. Далее задание усложняется: по схемам собирают сначала дорожки, башни, а затем драконов, человечков, солдатиков, насекомых и многое другое. Игра способствует: развитию внимания, памяти, воображения, творческих способностей, различению цветов радуги, геометрических фигур, их размера, развивает умение «читать» схемы, сравнивать и составлять целое из частей.

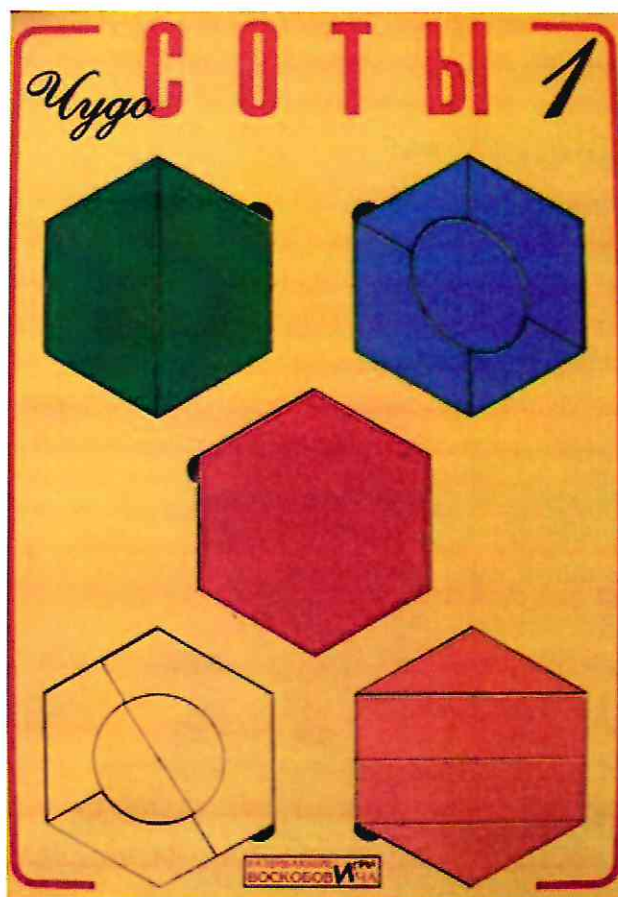


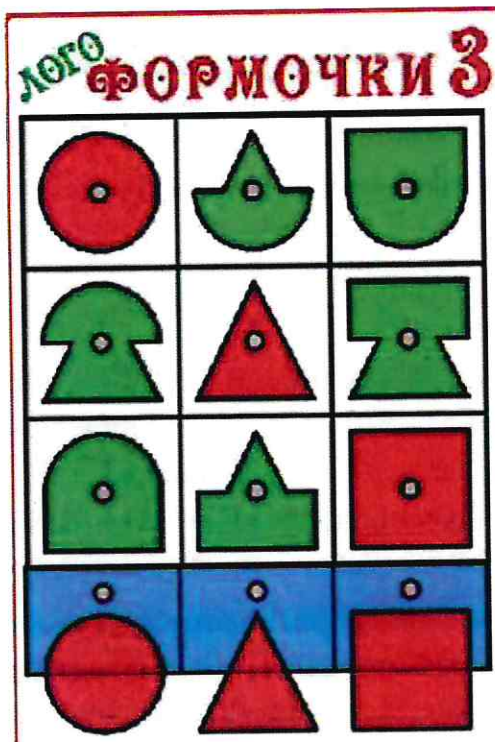
«Фонарики» Воскобовича — это эталоны форм. Игра направлена на развитие творческих и сенсорных способностей. Восприятие цвета, формы, величины, воображения, речи, тренировку моторики, тактильных и осязательных анализаторов. Благодаря вариативности и свободе творчества при игре с эталонами формы развивается внимание, память и мышление. Игровое пособие «Фонарики» способствует и развитию математических навыков, с их помощью можно освоить количественный счет, пространственные отношения, понятия «больше-меньше».

Доска-рамка и комплект форм с вкладышами из 10 деталей разного размера круглой, квадратной, треугольной, прямоугольной и овальной формы зеленого и красного цвета. Все «фонарики»-формы имеют удобные держатели. К игре прилагается альбом с примерами фигур, разделённый на темы. Эта игра может быть использована как дополнительное пособие для коврографа «Ларчик».



«Чудо – Соты». Это пособие представляет собой деревянную рамку с пятью разноцветными вкладышами, по форме напоминающими соты. Каждая сота состоит из нескольких частей – геометрических фигур. Можно собрать все соты воедино в рамке или конструируя из 4 них всевозможные фигуры и силуэты. Предметы можно складывать по предложенной схеме или придумывать их самостоятельно. По предложенным схемам из геометрических фигур можно сконструировать на плоскости следующие предметы: замок, кабриолет, павлина, платье, кувшинку, верблюда, такси, ракету, медведя, парусник, вара, зайца, оленя, самовар, розу, человечков, делающих утреннюю гимнастику и многое другое. Игра способствует: развитию воображения, творческих и сенсорных способностей (восприятие цвета, формы, величины); совершенствованию интеллекта (внимание, память, мышление, речь); тренировке мелкой моторики руки, тактильно-осязательных анализаторов; освоению количественного счета, пространственных отношений.





"Логоформочки" Воскобовича

Это еще одна прекрасная развивающая игра Воскобовича. Поле игры разделено на квадраты размером 3х3. Внизу поля находится подвижная линейка. Передвигая линейку, можно моделировать геометрические и любые другие составные фигуры, которые состояются из 3 геометрических эталонных фигур красного цвета (круг, треугольник, квадрат) и 6 составных фигур зеленого цвета.

Шесть составных фигур путем соединения верхней и нижней частей геометрических эталонных фигур. Каждая составная фигура имеет название по сходству с соответствующим предметом: грибок, вазочка, окно и т.д. желанию может дать свои. Эти названия вы найдете по периметру инструкции. Каждую фигуру мысленно можно разделить на две части - верхнюю часть и нижнюю часть фигуры. Все фигуры в горизонтальных и вертикальных рядах игрового поля расположены в определенном порядке, то есть: в вертикальных рядах у фигур одинаковые верхние половины (вершки), а в горизонтальных рядах - нижние половины (корешки). На каждой фигуре игрового поля есть пластмассовый гвоздик, с помощью которого удобно вынимать и вставлять фигуры в ячейки, как в формочки.

У Логоформочек Воскобовича есть еще одно достоинство - фигурки могут служить раскрасками, их можно обводить и разукрашивать, рисовать с помощью них различные сюжеты. "Логоформочки" Воскобовича способствуют развитию внимания, памяти, логического мышления, воображения, мелкой моторики рук. Играющие научатся анализировать, сравнивать, объединять части в целое.

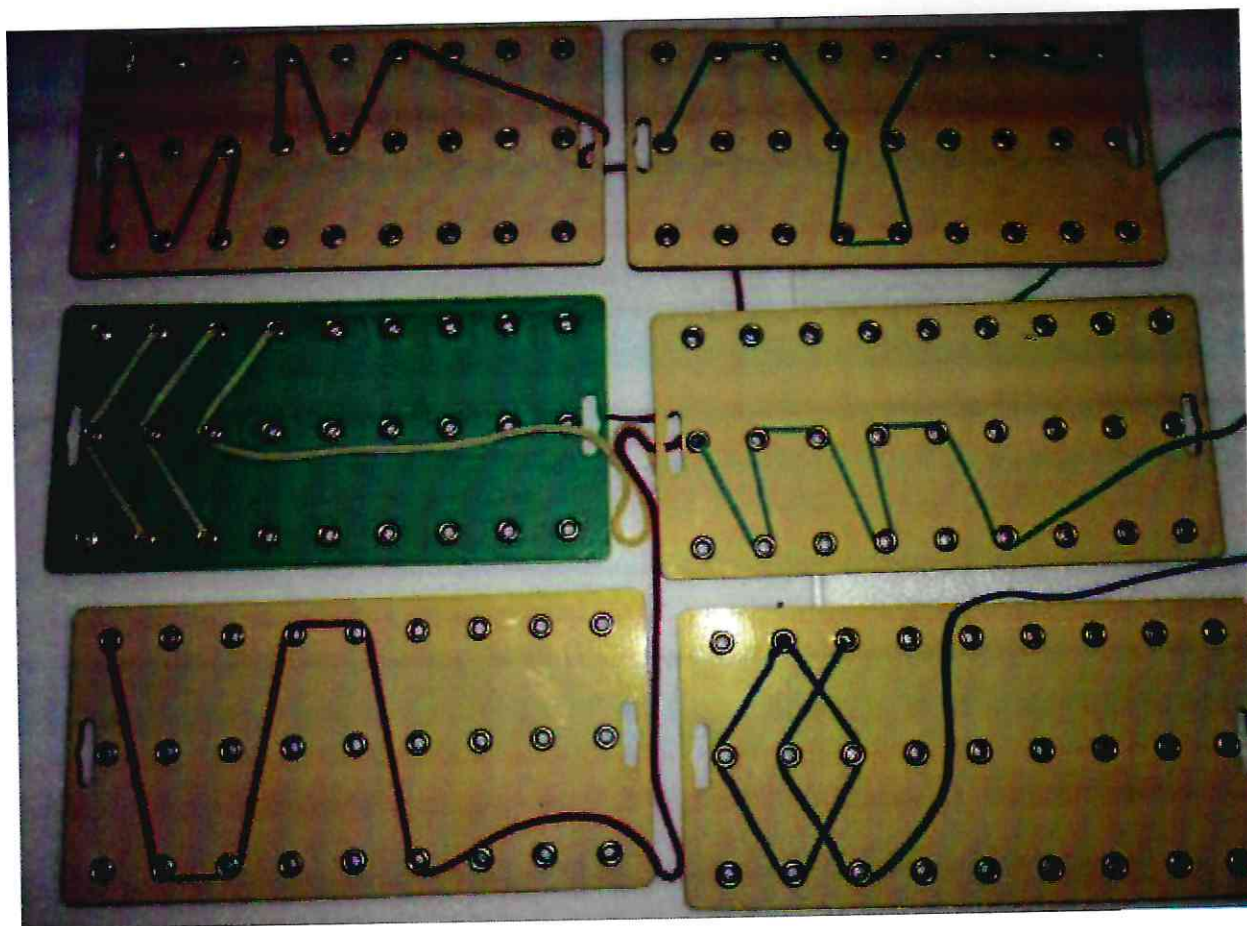
«Математические корзинки» Это обучающая игра с помощью которой играющие осваивают состав числа в пределах пяти, десяти, второго десятка. Учится считать, складывать и вычитать. Знакомится с такими понятиями, как полное, неполное и пустое множество. Отличительной особенностью этой дидактической игры является комплексное использование трех анализаторов: слухового, зрительного и тактильно- осязательного. Это помогает наилучшему освоению состава числа и счетной деятельности. Игроку нужно вкладывать в корзинки с разным количеством выемок определенное количество вкладышей-грибов. В игре развиваются: мелкая моторика руки (играющий манипулирует грибками и корзинками, обводит их карандашом, раскрашивает или заштриховывает изображение); сенсорные способности (восприятие цвета); психологические процессы (внимание, память, мышление).



«Шнур-затейник» - это увлекательное занятие и эффективное средство развития. Пособие представляет собой фанерную дощечку с выпуклыми дырочками-кнопками (имеется возможность их огибать, три цветных шнурочка, инструкция со схемами).

Игра развивает математические способности (закрепляются навыки счета и знание цифр); психические познавательные процессы: внимание, память, мышление, воображение; пространственные ориентировки.

Нелегко продевать тонкий шнур через маленькие дырочки, да при этом ещё не сбиться со счета, не путать команды «влево» и «вправо», иначе испортишь красивый узор.



«Забавные цифры» образные карточки на которых изображены сказочные животные-артисты цирка. Игра знакомит с цифрами и числами натурального ряда, с порядковым и количественным значением числа, развивает внимание (произвольно, концентрированности, объема), произвольную память, операции логического мышления (умения анализировать, сравнивать, сопоставлять, объединять), воображение и речь, в ней усваивается счёт и отсчёт. В состав пособия входят карточки с изображением весёлых зверюшек – артистов ЦифроЦирка:

- Ёжик Единичка – наездник,
- Зайка Двойка – укротитель диких зверей,
- Мышка Тройка – воздушная гимнастка,
- Крыска Четвёрка – силачка,
- Пёс Пятёрка – жонглёр,
- Кот Шестёрка – акробат,
- Крокодил Семёрка – канатоходец,
- Обезьяна Восьмёрка – заклинательница змей,
- Лиса Девятка – фокусница,
- МагНолик Нолик - директор ЦифроЦирка.

Карточки выполнены на картоне, полноцветная печать, с обратной стороны снабжены липучками для удобного и прочного крепления на игровом поле «Коврограф Ларчик». Перед тем, как играть, рекомендуется разрезать лист с цифрами на отдельные карточки.



«Геоконт» Представляет собой игровое поле с закрепленными пластмассовыми гвоздиками, на которые натягиваются разноцветные резинки и получаются контуры разных геометрических фигур, предметные силуэты, узоры, цифры, буквы. Игра способствует: развитию сенсорных способностей (восприятие цвета, формы, величины); совершенствованию интеллекта (внимания, памяти, мышления, воображения, речи); тренировке мелкой моторики кисти и пальцев); освоению геометрических представлений, пространственных отношений, букв и цифр; развитию творческих способностей.



Конструктор букв – помощник в формировании навыков чтения. Играющий создаёт букву своими руками, произносит и слышит её название. Таким образом, в обучении задействованы все виды памяти. Всего у этой игры существует 3 варианта.

15 деталей

игровое поле с подвесом

эластичный шнур

инструкция

В инструкции даны схемы всех букв алфавита.

Из деталей конструктора также можно собрать разнообразные фигурки. Делать это лучше на столе, так как изображения могут быть больше, чем игровое поле.

Что развивает Конструктор букв Воскобовича

В первую очередь, играющий изучает или закрепляет алфавит, запоминает графический образ буквы. Собирая ее самостоятельно, он развивает координацию движений, укрепляет тактильную память.

Эта игра способствует быстрому усвоению правильного облика буквы, поэтому является отличным пособием для логопедических занятий.

Составляя буквы из деталей, играющий вычленяет отдельные графические элементы. Благодаря этому, он хорошо ориентируется и в письменном изображении букв.



Коврограф «Ларчик» Уникальное авторское пособие В. Воскобовича избавлено от многих недостатков школьной доски и фланелеграфа. Большая сила сцепления ковролина с контактной лентой позволяет прочно закреплять на коврографе наглядный материал. Оригинальные элементы: зажимы, кармашки, кружки, веревочки обеспечивают разнообразие, наглядность и динамичность занятий.

Это пособие предоставляет огромный простор для творческой деятельности, подходит для индивидуальных и групповых занятий.

Какие развивающие элементы включает в себя коврограф:

1. *Игровое поле из ковролина размером 1,2х1,2 м.* На него нанесена сетка, с которой играющие знакомятся с пространственными и количественными отношениями и строят геометрические контуры. Обучающие занятия с коврографом превращают его в волшебную ковравую полянку в Фиолетовом лесу, на которой происходят разные чудеса. Разложите поле на полу или повесьте на стену – в комплекте специальные зажимы.

2. *Разноцветные веревочки.* Пять веревочек из контактной ленты длиной 1 м перед началом игры каждая разрезается на две части. Мерой длины при этом служат клетки коврографа «Ларчик». Первая веревочка – одна и девять клеток, вторая – две и восемь и так далее. Веревочками можно обводить и соединять картинки, выделять множества, создавать из них различные фигуры и узоры, измерять величину предметов.

3. *Разноцветные липучки:* 25 разноцветных кружков из контактной ленты, 5 кружков с держателями, пять зажимов. Кружки используются для выполнения заданий, а зажимы для фиксации картинок и карточек на коврографе Воскобовича.

4. *Цветные карточки.* Это 10 карточек из ковролина всех цветов радуги, также черная, белая и серая. Карточки снабжены липучкой для крепления на коврографе.

5. *Буквы, цифры.* В комплекте 90 карточек из прозрачной пленки: 15 буквами красного цвета (гласные), 30 с буквами синего цвета (твердые согласные, твердый знак), 30 с буквами зеленого цвета (мягкие согласные, мягкий знак), 15 желтого цвета с цифрами и арифметическими знаками.

6. *Забавные буквы* – 10 картонных карточек с гласными. Но это не просто буквы, а веселые клоуны с забавными именами: Арлекин, Ярлекин, Орлекин и другие!

7. *Забавные цифры* – 10 картонных карточек с изображением «зверей-цифры»: Ёжик-единичка, Зайка-двойка и другие.

Все эти карточки – настоящие цирковые артисты, а кто из детей не любит цирк? Клоуны, радужные гномы и дрессированные звери превращают обучение в увлекательное представление.

8. Кармашки и трехрядная касса, сделанные из ковролина и прозрачной пленки, служат для размещения карточек на коврографе.

9. *Стрелочка и круговерт* – деревянные инструменты для «рисования» кругов, измерения отрезков и направлений.

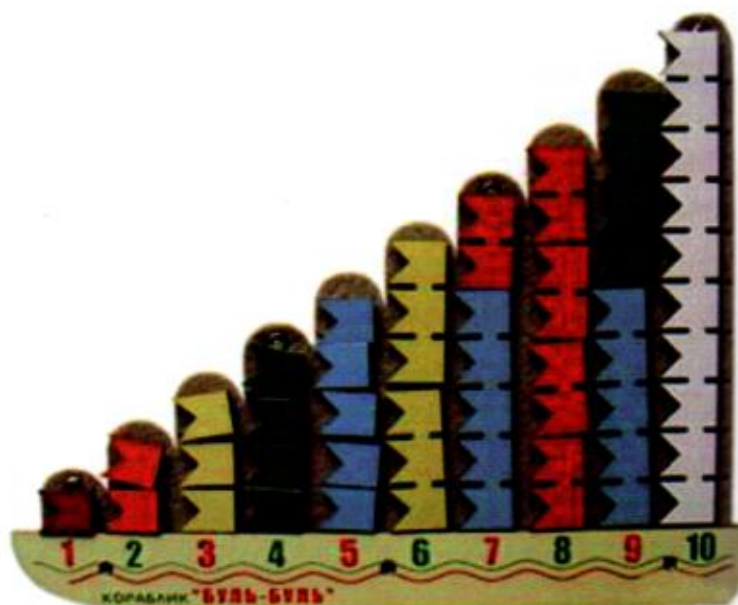
10. *Методическое пособие.* В нем родители и педагоги находят подробное описание приемов и особенностей занятий с коврографом. В книжке дано множество игровых мини-ситуаций с упражнениями и задачами, которые можно выполнить с помощью коврографа «Ларчик».

Что развивают игры с коврографом

развитие сенсорных способностей, внимания, мышления, памяти, воображения, задания, знакомящие с окружающим миром, обучение математике, грамоте и развития речи.



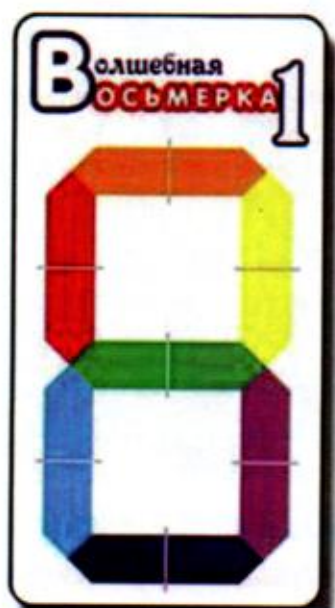
"Кораблик" Воскобовича



Любой корабль предвещает увлекательное плавание, а "Кораблик Воскобовича" уплывает в математическую страну. С таким корабликом математика превращается в увлекательную игру. А знания, полученные в такой необычной форме, никогда не сотрутся из памяти. Они станут прочным фундаментом для дальнейших успехов в учебе и познании окружающего мира.

Прежде всего, играя с "Корабликом" Воскобовича, клиент легко осваивает счет в пределах 100. С "Корабликом" ребенок легко ориентируется в таких понятиях, как количественный и порядковый счет. Кроме того, легко, как бы попутно и между делом закрепит понятия о цвете и высоте предметов, об их пространственных отношениях, познакомится с понятием "условность" с помощью "условной мерки" в виде флажка. С помощью мачт "Кораблика" получит не абстрактное, а образное представление о счете десятками и о составе числа.

Мачты и флажки "Кораблика" Воскобовича выполнены из фанеры. Сам кораблик и все его элементы прикрепляются с помощью ленты-липучки на игровое поле, сделанное из ковролина.

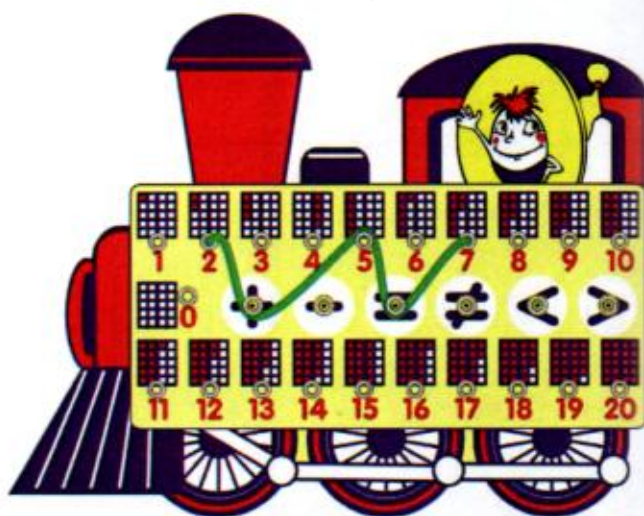


"Волшебная Восьмерка" Воскобовича

Знакомство с цифрами при помощи этого необычного пособия доставит истинное удовольствие. Занятие математикой превратится в увлекательную игру. "Волшебная Восьмерка" Воскобовича поможет развить память, внимание, воображение, мелкую моторику рук, пространственное и логическое мышление, умение считать, составлять цифры и образные фигуры.

Эта увлекательная и развивающая игра представляет собою основу, изготовленную из дощечки. На дощечку с помощью резинок крепятся разноцветные детали цифр, тоже фанерные. Клиент должен научиться складывать из этих деталей-палочек все цифры от 0 до 9. Попутно он усваивает понятие о цвете при помощи особой считалки Воскобовича. Она звучит так: "Кохле-Охле-Желе-Зеле-Геле-Селе-Фи". В этой считалке начальные буквы соответствуют 7 цветам радуги. Самое основное правило - цвета должны идти в строго определенном порядке. Это позволит составлять цифры не только из палочек, но и мысленно.. В начале занятий можно воспользоваться прилагающейся к игре инструкцией, в которой описаны некоторые варианты игр. Например, игра Зашифруй цифру: где выложена цифра "восемь". Необходимо из нее сделать цифру "девять" и произнести считалку, которая в результате получится (Кохле-Охле-Желе-Зеле-Селе-Фи).

Счетовозик – увлекательная развивающая игра В. Воскобовича из серии «Цифроцирк». Эти названия говорят сами за себя: на ярком и веселом паровозике помещился целый учебник математики!



Какие знания везет Счетовозик

Пассажир этого занимательного паровоза – персонаж по имени Магнолик. Его любимое занятие – рассматривать окошки: среди них нет ни одного одинакового, в каждом горит разное количество «фонариков» (красных клеточек). Это количество соответствует номеру окошка – от 0 до 20. Таким образом, в игре клиент знакомится не только с цифрами но и с их количественным значением.

Рядом с каждым окошком находится штырек. Шнур, который также входит в комплект, может огибать штырьки, закручиваться вокруг них или продеваться внутрь. Соединяя с помощью шнурочка цифры и знаки можно создавать арифметические примеры и неравенства.

Числа в окошках Счетовозика

Игровое поле состоит из трех рядов:

- верхний – числа первого десятка (1-10);
- средний – пустое окошко с цифрой 0 и арифметические знаки (+, -, =, ?, <, >);
- нижний – числа второго десятка (11-20).

Что развивает Счетовозик

пространственно-логическое мышление, внимание, память, мелкую моторику рук, состав числа.

Змейка Воскобовича – это полоска ткани с наклеенными на нее разноцветными треугольниками – «вечное оригами». С одной стороны треугольники зеленые и красные, с другой – синие и желтые. Между треугольниками остаются полоски ткани, по которым Змейку можно сгибать. Во что можно превратить змейку? В домик, конфету, улитку, панаму, собаку (список далеко не полон). В альбоме есть около 100 заданий трех уровней сложности – плоскостные фигуры, цветовые фигуры, объемные фигуры. А ведь можно и самим что-то придумать!

Играя со «Змейкой» можно давать задания на тренировку внимания, логики, сообразительности. Например, положите Змейку красно-зеленой стороной вверх и попросите ребёнка ответить на вопросы. Сколько красных квадратов? (Три). Сколько красных треугольников? (Восемь). Сколько зеленых треугольников? (Восемь). Каких треугольников больше - зеленых или красных? (Поровну). Сколько зеленых квадратов? (Ни одного). Попросите сделать так, чтобы остался только один красный квадрат, четыре зеленых треугольника и два красных. Что для этого нужно сделать? И таких заданий можно придумать великое множество!

Занятия со «Змейкой» развивают умение различать геометрические фигуры, определять их свойства и размеры, пространственное мышление, воображение, логику, внимание, умение сравнивать и анализировать, гибкость мышления, моторику рук и творческие способности.



Игра Воскобовича «Чудо-цветик», комплектация

- рамка для вкладышей
- 2 чудо-цветика
- инструкция и альбом с фигурками

Один из цветиков одноцветный и разделен на 10 частей, второй – четырехцветный и разделен на 4 неравные части (одну десятую часть круга, две десятых части круга, три десятых части круга и четыре десятых части круга).

Что развивает игра с набором

Вы используете игру на протяжении нескольких лет и усложняете задания в зависимости от уровня подготовки клиента. Он начинает с простого – вкладывания лепестков в заданную форму. После конструирует по схеме и по собственным эскизам, развивает пространственное мышление и фантазию. Составление фигур из отдельных элементов положительно влияет на творческие способности и умение нестандартно мыслить.



ПРИЛОЖЕНИЕ 2

Электронное методическое пособие программы «Применение игровой технологии В. Воскобовича в работе с клиентами»

Диск 1:

1. Двухцветный квадрат Воскобовича
2. Четырёхцветный квадрат Воскобовича
3. Прозрачный квадрат Воскобовича
4. Змейка
5. Квадрат Воскобовича своими руками

Диск 2:

1. Игровизор – развивающая игра Воскобовича
2. Универсальный графический тренажёр – Игровизор
3. Геовизор – пособие Вячеслава Воскобовича

Диск 3:

1. Развивающая игра Воскобовича Чудо крестики 1
2. Развивающая игра Воскобовича Чудо крестики 2
3. Развивающая игра Воскобовича Чудо крестики 2+
4. Развивающая игра Воскобовича Чудо крестики 3
5. Обзор на альбом фигурок «Чудо крестики»

Диск 4:

1. Игра Воскобовича «Фонарики» (коврограф)
2. «Фонарики» развивающая игра Воскобовича (настольная)
3. Игра Воскобовича «Чудо соты» (коврограф)
4. «Чудо цветик» развивающая игра Воскобовича (настольная)

Диск 5:

1. «Логоформочки 3» развивающая игра Воскобовича
2. «Логоформочки 5» развивающая игра Воскобовича
3. Трафарет «Логоформочки» Вячеслава Воскобовича
4. Пособия «Логоформочки»

Диск 6:

1. «Математические корзинки 5» развивающая игра Воскобовича
2. «Математические корзинки 10» развивающая игра Воскобовича
3. «Математические корзинки 10 ларчик» развивающая игра Воскобовича
4. «Математические корзинки 100 ларчик» развивающая игра Воскобовича

Диск 7:

1. «Шнур затейник 1» развивающая игра Воскобовича
2. «Шнур затейник 2» развивающая игра Воскобовича
3. «Шнур затейник 3» развивающая игра Воскобовича
4. «Шнур грамотей Яблонька» развивающая игра Воскобовича
5. «Шнур затейник Счетовозик» развивающая игра Воскобовича

Диск 8:

1. «Набор карточек Забавные цифры» развивающая игра Воскобовича
2. «Прозрачная цифра» развивающая игра Воскобовича
3. «Волшебная восьмёрка» развивающая игра Воскобовича
4. «Волшебная восьмёрка магнит» развивающая игра Воскобовича

Диск 9:

1. «Геокоонт» развивающая игра Воскобовича
2. «Игровой набор Геокоонт» развивающая игра Воскобовича
3. «Геокоонт Малыш и геокоонт Штурвал» развивающая игра Воскобовича

Диск 10:

1. «Конструктор букв» развивающая игра Воскобовича
2. «Конструктор букв Ларчик» развивающая игра Воскобовича
3. «Забавные буквы» набор карточек Воскобовича

Диск 11:

1. «Коврограф Ларчик 1» пособие Воскобовича
2. «Коврограф Ларчик 2» пособие Воскобовича
3. «Коврограф Ларчик и мини Ларчик» обзор состава пособия Воскобовича

Диск 12:

5. «Кораблик Плюх-плюх» развивающая игра Воскобовича
6. «Кораблик Брызг-брызг» развивающая игра Воскобовича
7. «Кораблик Буль-буль» развивающая игра Воскобовича



