

Государственное бюджетное общеобразовательное учреждение Самарской области
«Школа-интернат для обучающихся с ограниченными возможностями здоровья с.Малый Толкай»

«Утверждаю»:

к использованию в образовательном процессе
директор школы-интерната:

/Самойлова Т.И./

Приказ № 50/1 от 31 августа 2023 г.

«Рассмотрено»:

на заседании МО начальных классов
Протокол № 1
от « 31» августа 2023 г.

«Согласовано»

зам. директора по УВР
Станина Л.В.
от « 31» августа 2023 г.

«Принято»

решением педагогического
совета ГБОУ с. Малый Толкай
Протокол № 1
от «31» августа 2023 г.

**Рабочая программа
по курсу внеурочной деятельности
коррекционно – развивающей направленности
«Игротерапия»**

Автор составитель:

Чебан Н.Г.

Квалификационная категория высшая

Классы: 1¹, 1, 1с.

2023-2024 учебный год

Содержание:

- I. Пояснительная записка.
- II. Общая характеристика курса внеурочной деятельности.
- III. Описание места курса внеурочной деятельности в учебном плане.
- IV. Планируемые результаты освоения конкретного курса.
- V. Содержание учебного курса.
- VI. Тематическое планирование с определением основных видов деятельности обучающихся.
- VII. Контроль результатов освоения программы.
- VIII. Материально-техническое обеспечение образовательного
- IX. Список использованных источников и литературы.

I. Пояснительная записка.

Рабочая программа по курсу внеурочной деятельности: «Игротерапия» составлена на основании следующих нормативно-правовых документов:

1. Закон РФ от 29 декабря 2012 г. №273 - ФЗ «Об образовании в Российской Федерации».
2. Приказ от 19 декабря 2013 г. № 1599 «Об утверждении федерального государственного образовательного стандарта обучающихся с умственной отсталостью (интеллектуальными нарушениями).
3. Федеральная адаптированная основная общеобразовательная программа воспитания обучающихся с умственной отсталостью (интеллектуальными нарушениями) (вариант 1) для 1-4 классов ГБОУ школы-интерната с. Малый Толкай.
4. Федеральная адаптированная основная общеобразовательная программа воспитания обучающихся с умственной отсталостью (интеллектуальными нарушениями) (2 вариант) для 1-4 классов ГБОУ школы-интерната с. Малый Толкай.
5. Порядок организации и осуществления образовательной деятельности по основным общеобразовательным программам - образовательным программам начального общего, основного общего и среднего общего образования, утвержденным приказом Министерства образования и науки Российской Федерации от 22.03.2021 года №115.
6. Санитарные правила СП 2.4.3648-20- «Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи», утвержденные постановлением Главного государственного санитарного врача Российской Федерации от 28.09.2020 № 28 .
7. Положение о рабочих программах отдельных учебных предметов (курсов), коррекционных курсов, внеурочной деятельности ГБОУ школы-интерната с. Малый Толкай (приказ №50/1 от 31.08.23)
8. Учебный план ГБОУ школы-интерната с. Малый Толкай на 2023-2024 учебный год.

Цель программы - формирование познавательной активности и социальной адаптации обучающихся, посредством игровой деятельности.

Образовательные задачи:

- учить участвовать в диалоге, играх, брать роль и выполнять её.
- формировать интерес к совместным со сверстниками и педагогом играм и общению, умения слушать и слышать собеседника, работать в группе;
- формировать у детей игровые умения: действовать в соответствии с разными ролями партнёров, менять игровую роль; вовремя вступить в игру и соблюдать условия игры;

Коррекционно-развивающие задачи:

- корректировать ВПФ ребенка, недостатки познавательной деятельности и эмоционально-волевую сферу.
- развивать слухоголосовые и зрительно-двигательные координации, моторную неловкость, общую и мелкую моторику;
- обогащать словарный запас новой терминологией.

Воспитательные задачи:

- воспитывать активную жизненную позицию;
- воспитывать духовно-нравственные качества по отношению к окружающим;
- воспитывать у обучающихся интерес к играм, мотивацию к учению.

II. Общая характеристика курса «Игротерапия»

Термин «игротерапия» предполагает наличие игровой деятельности. Педагогическая целесообразность курса обусловлена тем, что игровая деятельность более доступна обучающимся с умственной недостаточностью (интеллектуальными нарушениями) при овладении ими учебными навыками и формированию мотивации к обучению. Игровой материал подобран с учетом возрастных и психических особенностей обучающихся, соответствует уровню знаний и умений, целям и задачам образовательной программы 1¹, 1, 1с. классов образовательных учреждений для обучающихся с ОВЗ (интеллектуальными нарушениями). Коррекционная направленность занятий в игровой форме

поможет обучающимся в непринужденной обстановке успешно овладевать содержанием начальной ступени обучения, восполнить пробелы в знаниях. Спецификой программы является то, что ребенок познает окружающий мир через игровую деятельность. Без специального обучения игра у обучающихся с умственной отсталостью (интеллектуальными нарушениями), не может занять ведущее место и оказать воздействие на его психическое развитие - важнейшая цель во внеурочной работе. Являясь уникальным средством реабилитации, игротерапия может выполнять функции социализации, коррекции и развития, воспитания, адаптации, релаксации. В ходе игры обучающиеся приобретают навыки взаимодействия в коллективной деятельности: умение действовать сообща (навык сотрудничества), считаться с интересами других (само и взаимоконтроль), подчинять свои интересы общим (соподчинение), уступать, принимать правильное решение. Игра помогает развивать любознательность, облегчить процесс усвоения знаний, сделать любой учебный материал доступным для каждого обучающегося. В процессе игры создаются благоприятные условия для формирования норм человеческих взаимоотношений, развитие морали ребенка и совершенствование психических процессов.

III. Место учебного предмета в учебном плане.

В соответствии с учебным планом количество часов рабочей программы рассчитано на 33 ч., при часовой нагрузке 1 раз в неделю. Продолжительность занятия 25-30 минут.

Количество часов по четвертям. Количество часов в неделю: 1 ч.

Сведения по часам:

ПЕРИОД	Кол-во часов
I-четверть	8
II-четверть	8
III - четверть	10
IV - четверть	7
Всего	33

IV. Планируемые результаты освоения обучающимися учебного предмета.

Минимальный уровень:

- приемы условных действий с игрушками и различными предметами- правила общения с детьми и взрослыми- правила поведения в социуме.

Достаточный уровень:

- разнообразные приемы предметных, сюжетно-ролевых, подвижных и театрализованных игр:
- правила общения с детьми и взрослыми;
- социальные нормы поведения;
- правила ролевого поведения;
- способы построения сюжета.

1. Личностные базовые учебные действия:

- осознание себя как ученика, заинтересованного посещением школы;
- способность к осмыслению социального окружения и социальной роли ученика;
- самостоятельность в выполнении учебных заданий;

- самостоятельность в выполнении поручений;
- понимание личной ответственности за свои поступки на основе правил поведения в классе, детском коллективе, образовательном учреждении;
- стремление к безопасному поведению в природе и обществе.

2. Регулятивные базовые учебные действия:

- входить и выходить из учебного помещения со звонком;
- ориентироваться в пространстве класса (зала, учебного помещения);
- пользоваться учебной мебелью; – адекватно использовать ритуалы школьного поведения (поднимать руку, вставать и выходить из-за парты и т.д.);
- работать с учебными принадлежностями (инструментами, спортивным инвентарем);
- организовывать рабочее место;
- передвигаться по школе, находить свой класс, другие необходимые помещения;
- принимать цели и произвольно включаться в деятельность, следовать предложенному плану и работать в общем темпе;
- активно участвовать в деятельности, контролировать свои действия;
- оценивать действия одноклассников;
- соотносить свои действия и их результаты с заданными образцами, принимать оценку деятельности, оценивать ее с учетом предложенных критериев, корректировать свою деятельность с учетом выявленных недочетов.

3. Познавательные базовые учебные действия:

– выделять существенные, общие и отличительные свойства предметов; – устанавливать видо-родовые отношения предметов; – делать простейшие обобщения, сравнивать, классифицировать на наглядном материале; – пользоваться знаками, символами, предметами – заместителями; – наблюдать; – работать с информацией (понимать изображение, текст, устное высказывание) под руководством и с помощью учителя.

4. Коммуникативные базовые учебные действия:

– вступать в контакт и работать в коллективе (педагог – ученик, ученик – ученик, ученик – класс, педагог - класс);

– использовать принятые ритуалы социального взаимодействия с одноклассниками и учителем;

– обращаться за помощью и принимать помощь; – слушать и понимать инструкцию к учебному заданию в разных видах деятельности и быту;

– договариваться и изменять свое поведение с учетом поведения других участников спорной ситуации.

V. Содержание учебного предмета

Виды игр, используемые на занятиях по игротерапии:

Сюжетно-ролевые.

Дидактические.

Игры на развитие пространственной ориентации.

Подвижные игры.

VI. Календарно-тематическое планирование.

№	Тема	Кол-во часов	Дата проведения	Прогнозируемый результат	Средства обучения	Деятельность обучающихся	Направления коррекционной работы
І четверть							
1.	Игра «Найди пару»	1	05.09.23	Уметь различать, называть цвета.	Спортплощадка.	По сигналу дети бегают, а когда услышат хлопок, каждый должен найти себе пару по цвету кружочка или флажка и взяться за руки.	Развивать память, концентрацию внимания, мыслительную способность, умения различать цвета и фигуры.
2.	Интерактивная игра «Школа дорожных наук»	1	12.09. 23	Соблюдать правила дорожного движения.	Кабинет ЦОС.	В игровой форме выполняют задания на знания ПДД, дорожных знаках.	Развитие речи, мышления, памяти. Расширение кругозора об устройстве улиц о видах дорожных знаков.
3.	Игра «Самолетики»	1	19.09.23	Уметь выполнять все движения по сигналу.	Бумажный самолетик	Запоминают правила игры и играют.	Развитие и коррекция коммуникативной, эмоционально-волевой и опорно-двигательной сфер.
4.	Дидактическая игра «Термометр».	1	26.09.23	Уметь оперировать понятиями «тепло», «холодно».	Модель термометра.	Учатся определять температуру тела.	Познакомить детей с различными видами термометров и принципом их работы, развивать интерес к творческому поиску, формировать навыки безопасного обращения

							с термометром.
5.	Собери пазл. Картинное лото.	1	03.10.23	Приобретут навык соединения частей в единое целое, выделять признаки объектов.	Пазлы. Разрезанные на части картинки.	Самостоятельно собирают картинки.	Развивать память, мыслительную способность, мелкую моторику.
6.	Игра «Что напутал художник»	1	10.10.23	Научатся излагать мысли, высказываться, размышлять, доказывать свое мнение.	Цветные картинки.	Рассматривают картинки, отвечают на вопросы.	Обогащать и закреплять словарь ; развивать внимание, логическое мышление, связную речь, творческие способности, воображение, сообразительность,
7.	Подвижная игра «Лиса в курятнике»	1	17.10.23	Мягко прыгивать, сгибая ноги в коленях; бегать не задевая друг друга, увертываться от ловящего.	Спортплощадка, спортзал.	Играют в игру	Развитие и коррекция речи и психических процессов; развитие и коррекция коммуникативной, эмоционально-волевой и опорно-двигательной сфер.
8.	Сюжетно-ролевая игра «Ждём гостей»	1	24.10.23	Научатся элементарным навыкам социального общения, правилам гостевого этикета.	Разрезные картинки (с изображением самовара, мух-цокотухи, денежки); принадлежности для сервировки стола.	Обыгрывают ситуации прихода и принятия гостей.	Формировать знания детей о гостевом этикете, Развивать логическое мышление и воображение; Находить нужные предметы в группе и использовать их по назначению; Формировать навыки аккуратности; Формировать навыки

							поведения и общение с гостем; Воспитывать приветливость, заботливость.
		8					
II четверть							
9.	Занятие в сенсорной комнате «Путешествие по волшебной комнате»	1	07.11.23	Развивать тактильные, слуховые и зрительные анализаторы. Уметь снижать эмоциональное напряжение.	Картинки с солнышком, тучкой, с дождиком, музыка леса, музыка для релаксации «Осенний вальс», песня «Улыбка».	Выполняют задания, которые находятся в коробке(сундучке): загадки, упр. «Узнай на ощупь», «Ветерок», «Барометр настроения».	Социально - коммуникативное развитие(развивать тактильные, слуховые и зрительные анализаторы; развивать психические процессы: внимание, память, мышление, воображение, цветоощущения, воспитание дружелюбного отношения друг к другу)
1.	Раскрась картинку.	1	14.11.23	Закрепляют знания по цвету.	Предметные картинки. Раскраски в формате А4.	Раскрашивают картинки.	Закреплять основные и дополнительные цвета в активном словаре ребенка, развивать зрительное внимание и память.
2.	Конструирование из счетных палочек разных фигур (по образцу)	1	21.10.23	Уметь выкладывать фигуры по образцу.	Счетные палочки. Образцы фигур.	Выкладывают фигуры по образцам.	Развитие памяти, воображения, внимания, речи.

3.	Дидактическая игра. «Волшебный мешочек»	1	28.10.23	Определять на ощупь предметы и уметь его назвать.	Непрозрачный мешочек и предметы разной формы, величины, фактуры.	Определяют на ощупь форму предмета.	Развивать пространственную ориентацию. Развивать внимание, память, мыслительные процессы и операции, координацию движений .
4.	Прогулка «В продуктовом магазине».	1	05.12.23	Пополнение знаний детей о разнообразии продуктов питания в магазине, о людях работающих в магазине.	Магазин продуктов.	Изучают ассортимент продуктов питания, знакомятся с продавцом.	Развивать диалогическую речь и наблюдательность. Научить выбирать самые полезные продукты; Расширять знания о профессиях работников социальной сферы, содержании и значимости их труда
5.	Игра-ситуация « Зайка заболел».	1	12.12.23	Расширятся знания по уходу за больным и использованию мед. инструмента.	Игрушечные зверята, медицинские инструменты. халат и чепчик для врача.	Распределяют роли и участвуют в игре.	Учить детей уходу за больными и пользованию медицинскими инструментами, воспитывать внимательность, чуткость, расширять словарный запас: ввести понятия «больница», «больной», «лечение», «лекарства», «температура»,

							«стационар».
6.	Занятие в сенсорной комнате «В волшебном лесу»	1	19.12.23	Выполнять упражнения по теме занятия.	Кресла - пуфики, лампа «костёр», аудиозапись звуков ночного леса .	Выполняют упражнение «Ежик», “Медвежата”, упражнение «Елка - воображала», «Слушай звуки», «Собери хворост для костра», этюд «Замерзли», упражнение «Г реем руки». Игра «Кто украл мои орешки?»	Обучение приемам снятия физического и эмоционального напряжения, тревожности; преодоление у неуверенности, нерешительности, скованности, пассивности; формирование положительного образа «я», чувства уверенности в себе.
7.	Сюжетно-ролевая игра с речетативом «Два Мороза»	1	26.12.23	Уметь выполнять все движения по сигналу, проговаривать слова.	Шапки деда Мороза.	Участвуют в игре.	Совершенствовать координацию движений, пространственную ориентацию, умения удерживать равновесное состояние в стоячем положении; формировать навыка ловко и своевременно выполнять действия в соответствии со звуковым сигналом; развивать психические процессы: внимание, память, мышление, воображение; тренировать навык

							быстрого бега с резкой сменой направления; Развивать речь.
		8					
			3 четверть				
8.	Развивающая компьютерная игра «Конфетки»	1	09.01.24	Сформируются коммуникативные и информационные), умения работы с ИКТ Научатся различать цвета, считать, объединять предметы по признакам, сравнивать предметы по величине.	Кабинет ЦОС	Выполняют игровые задания.	Развивать наблюдательность, формировать умения обобщать предметы и явления на основе существенного признака; Формировать ключевые компетентности (коммуникативные и информационные), навыки работы с ИКТ; Развивать познавательные способности; Формировать умения, работать в команде, организовывать и контролировать свою деятельность.
1.	Упражнение «Разноцветные клеточки».	1	16.01.24	Уметь закрасить соответствующим цветом пустую клетку.	Поля из клеток на отдельных листах бумаги по количеству	Закрашивают цветными карандашами соответствующую	Развивать пространственные представления о расположении

					обучающихся, цветные карандаши, ластик.	клетку, которую сообщает педагог.	объектов по вертикальной оси, развитие умения самостоятельного употребления слов, обозначающих расположение в пространстве.
2.	Дидактическая игра «Живая-не живая»	1	23.01.24	Расширить представления о живой и неживой природе.	Карточки по 6 штук на человека с изображением живой и неживой природой, лист белой бумаги формата А4.	Распределяют картинки таким образом, чтобы в верхней части листа были картинки с изображением живой природы, а на нижней – неживой.	Сформировать представление учащихся о живой и неживой природе. Развивать познавательную деятельность, умение классифицировать, выделять признаки, группировать. Развивать умение сравнивать, анализировать.
3.	Сюжетно-ролевая игра «Золушка»	1	30.01.24	Знать сюжет сказки «Золушка», воспроизводить сюжет.	Инвентарь по сказке «Золушка» Ш. Перро.	Обыгрывают отрывок из сказки по ролям.	Развивать память, фантазии и речь у ребенка, умения пересказывать и воспроизводить сюжет.
4.	Игры в сенсорной комнате «Путешествие в поисках клада»	1	06.02.24	Развитие тактильных, слуховых и зрительных анализаторов; овладение методами снижения эмоционального напряжения; развитие коммуникативных	Пуфы – «модули», сухой бассейн, сундучок с заданиями, перчаточная кукла, колпаки клоунов, мешок с яблоками,	Выполняют игровые задания.	Развивать психические процессы: внимание, память, мышление, воображение. Развить тактильные, слуховые и зрительные анализаторы; Воспитывать

				навыков.	смайлики.		коммуникативные навыки; Развивать смелость и уверенность в себе;
5.	Развивающая компьютерная игра «Логический ряд»	1	13.02.24	Сформируются коммуникативные и информационные), умения работы с ИКТ. Научатся различать цвета, считать, объединять предметы по признакам, сравнивать предметы по величине.	Кабинет ЦОС	Выполняют игровые задания: выстраивают логический ряд из разноцветных кристаллов	Развивать наблюдательность, формировать умения обобщать предметы и явления на основе существенного признака; Формировать ключевые компетентности (коммуникативные и информационные), навыки работы с ИКТ; Развивать познавательные способности; Формировать умения, работать в команде, организовывать и контролировать свою деятельность.
6.	Дидактическая игра «Зеленые загадки»	1	27.02.24	Расширятся представления по темам «Фрукты» и «Овощи».	Мешочек с овощами и фруктами. Эмблемы с изображением одного овоща или фрукта.	Отгадывают загадки. Выполняют игровые действия.	Закрепить знания детей по темам «Фрукты» и «Овощи».
7.	Сюжетные игры	1	05.03.24	Самостоятельное	Спортивный зал.	Дети выполняют	Учить игровым

	«Зайцы и волк»			выполнение физических упражнений согласно словесной инструкции.		действия, о которых говорится в стихотворении.	действиям. Развивать ловкость, внимание, Учить ориентироваться в пространстве. Развивать речь. Воспитывать умение действовать сообща.
8.	Подвижная русская народная игра «У медведя во бору»	1	12.03.24	Соотносить действия в соответствии с произносимыми словами в игре.	Спортивный зал. Маска медведя.	Дети выполняют действия согласно правилам игры.	Развивать двигательную активность, координацию. Расширить словарный запас, умение сосредотачиваться и соотносить действия в соответствии с произносимыми словами, умение быстро реагировать на слова воспитателя. Повысить эмоциональный уровень и сплоченность группы.
9.	Игра «Рисунки на клеточках»	1	19.03.24	Смогут ориентироваться на листе бумаги, различать понятия «вправо – влево», «вверх – вниз». Расширятся знания о различных видах линий: вертикальных, горизонтальных,	Тетрадные листы в клетку, простой карандаш, ластик.	Изображают предмет-отгадку по клеточкам тетрадного листа.	Развивать мышление, внимание, ориентацию в пространстве.

				параллельных. Уверенно держать карандаш, проводить прямую линию в любом направлении.			
		10					
IV четверть							
1.	Театрализованная игра по сказке «Репка»	1	02.04.24	Научатся принимать и воспроизводить цепочку игровых действий и действовать соответственно выбранной роли до конца игры.	Настольный плоскостной театр по сказке «Репка», атрибуты к сказке «Репка» (шапочки, костюмы)	Играют в игру в соответствии с выбранной ролью.	Учить детей; Учить принимать воспроизводить цепочку игровых действий и действовать соответственно выбранной роли до конца игры; Формировать умение фиксировать свои наблюдения в речевых высказываниях: Воспитывать дружелюбное отношение к сверстникам, коллективизм, взаимопомощь
2.	Игра в сенсорной комнате «Волшебная коробочка»	1	09.04.24	Развитие тактильных, слуховых и зрительных анализаторов;	Карточки из набора «Пифагорики», разноцветные	Выполняют игровые задания.	Развивать познавательную сферу - внимание, память, словесно-

				овладение методами снижения эмоционального напряжения; развитие коммуникативных навыков.	пуговицы, вязаный шарфик.		логическое мышление.
3.	Подвижная русская народная игра «Гуси лебеди»	1	16.04.24	Уметь выполнять действия взятой на себя роли.	Спортплощадка.	Дети выполняют действия согласно словам, правилам игры.	Развивать ловкость, быстроту реакции. Закреплять умение выполнять действия взятой на себя роли. Согласовывать слова с игровыми действиями.
4.	Развивающая компьютерная игра «Котенок»	1	23.04.24	Сформируются коммуникативные и информационные), умения работы с ИКТ. Научатся выбирать детальки нужного цвета и ставить их в правильные места.	Кабинет ЦОС.	Собирают мозаику с котёнком-двойником, для этого выкладывая на пустом поле точно такую же картинку.	Развивать наблюдательность, формировать умения обобщать предметы и явления на основе существенного признака; Формировать ключевые компетентности (коммуникативные и информационные), навыки работы с ИКТ; Развивать познавательные способности; Формировать умения, работать в команде, организовывать и контролировать свою деятельность.

5.	Дидактическая игра «Когда это бывает?»	1	07.05.24	Расширятся представления детей о временах года и сезонных явлениях природы по основным существенным признакам. Научатся соотносить описание природы в стихотворном тексте с определением времени года.	«Разрезные картинки (времена года).	Отгадывают загадки, выбирают соответствующие картинки.	Закрепить и систематизировать представления детей о временах года и сезонных явлениях природы по основным существенным признакам. Учить соотносить описание природы в стихотворном тексте с определением времени года. Учить использовать полученные знания в играх. Активизировать и обогащать словарь детей, способствовать развитию связной речи.
6.	Игра на развитие пространственной ориентации «Ориентировка на листе бумаги».	1	14.05.24	Научаться ориентироваться на листе бумаги.	Листы А4, простой карандаш, цветные карандаши, ластик	Изображают (рисуют) предметы по заданию на листе А4.	Учить ориентироваться на листе бумаги. развивать умение выделять углы на листе бумаги, мелкую моторику пальцев, активный словарь; Научить умению двигаться в заданном направлении; Корректировать внимание, межличностные отношения;

							Воспитывать уважение друг к другу, вежливость
7.	Подвижная игра «Кто лишний»	1	21.05.24	Соотносить действия в соответствии с произносимыми словами в игре.	Спортплощадка.	Дети выполняют действия согласно правилам игры.	Развивать двигательную активность, координацию. Расширить словарный запас, умение сосредотачиваться и соотносить действия в соответствии с произносимыми словами, умение быстро реагировать на слова воспитателя. Повысить эмоциональный уровень и сплоченность группы.
		7					
		33					

VII. Контроль результатов освоения программы.

Промежуточная / итоговая

Сроки проведения: декабрь 2023/май 2024

Цель: определение уровня сформированности навыков предметно-игровой деятельности.

Форма проведения: практическое занятие

Содержание аттестации: анализ деятельности обучающегося, определение степени сформированности навыков.

Методика определения результата: наблюдение за обучающимися во время выполнения заданий и определение наличие навыка/отсутствие навыка. Сумма оценок является показателем уровня результативности освоения обучающимся программы.

Форма оценки: уровень (высокий, средний, низкий).

Критерии оценки уровня: баллы.

Критерии оценки уровня:

3 балла - высокий уровень – обучающийся в основном овладел умениями и навыками, предусмотренными программой за конкретный период; выполняет задания самостоятельно, не испытывает особых трудностей; выполняет практические задания с элементами творчества;

2 балла - средний уровень – обучающийся частично овладел умениями и навыками, предусмотренными программой за конкретный период; выполняет задания с помощью педагога, в основном, на основе образца;

1 балл - низкий уровень - обучающийся овладел лишь отдельными умениями, предусмотренными программой; помощь педагога не принимает, испытывает серьёзные затруднения при выполнении заданий.

- **высокий уровень освоения программы** (свыше 26 баллов);

- **средний уровень освоения программы** (от 19 до 26 баллов);

- **низкий уровень освоения программы** (от 0 до 18 баллов).

Содержание аттестации: оценка деятельности согласно критериев; заполнение диагностической карты.

Критерии оценки деятельности обучающихся:

1. Умение вступать в контакт с другими детьми.

2. Умение играть с детьми всего класса.
3. Доброжелательность в игре.
4. Использование речи (жеста), как средства общения в игре.
5. Умение разрешать конфликты.
6. Контроль своего поведения.
7. Самостоятельность в игре.
8. Участие в коллективных играх.
9. Соблюдение правил игры.
10. Понимание и выполнение инструкций педагога.
11. Выполнение игровых действий совместно со взрослым, с детьми и по подражанию.
12. Использование игрушек, игр по назначению.

VIII. Материально-техническое обеспечение образовательного

Материально-техническое обеспечение курса «Игротерапия» включает:

Кабинет ЦОС;

сенсорная комната;

учебная зона кабинета, оснащенная необходимой школьной мебелью;

настольные игры;

атрибуты для сюжетно-ролевых игр;

печатные пособия.

IX. Используемая литература.

1. Бгажнокова «Обучение детей с выраженным недоразвитием интеллекта»: программно – методические материалы. – М.: Гуманитарный издательский центр «Владос», 2016.
2. Баряева Л.Б. «Игры – занятия с детьми с проблемами в интеллектуальном развитии».- СПб.: Издательство «СОЮЗ», 2013
3. Зарин А. «Обучение сюжетно-ролевой игре детей с проблемами интеллектуального развития».- РГПУ им. Герцена; СОЮЗ, 2011.
4. Карабанова О.А. «Игра в коррекции психического развития ребенка». Учебное пособие. - М.: Российское педагогическое агентство, 2016
5. Ключева Н.В., Касаткина Ю.В. «Учим детей общению», Ярославль: Академия развития, 2012
6. Митиева Л.А., Удалова Э.Я. «Развитие сенсорной сферы детей»: пособие для учителей специальных (коррекционных) образовательных учреждений VIII вида - М. «Просвещение», 2015.
7. Панфилова М.А. «Игротерапия общения», Практическое пособие для психологов, педагогов и родителей. — М.: «Издательство ГНОМид», 2011