

Муниципальное бюджетное дошкольное образовательное учреждение
детский сад комбинированного вида № 2 «Рябинка» поселка Мостовского
муниципального образования Мостовский район
(МБДОУ детского сада комбинированного вида № 2 «Рябинка»
поселка Мостовского)

**«Развитие игровых навыков у детей с РАС через включение в коррекционную
деятельность инновационных технологий»**

методическое пособие

Автор: Дронова Марина Сергеевна - учитель-дефектолог
345foxi@mail.ru

пгт. Мостовской,
2025 г.

Аннотация.

Данное пособие представляет собой методический материал для повышения качества коррекционно-развивающей деятельности специалистов ДООУ и педагогических работников и направлена на формирование компетенций для подготовки и проведения коррекционно-развивающих занятий с детьми с расстройством аутистического спектра. В методическом пособии представлены описание важности и актуальности развития игровых навыков детей с РАС для успешной социализации таких детей в обществе сверстников, а так же представлены примерные опорные программы которые педагог или специалист может использовать для составления своих коррекционных программ, в приложениях так же имеются консультации для родителей детей с РАС и примеры игровых заданий для педагогов и родителей.

Рассмотрены общие и специфические особенности развития игровых навыков детей с РАС. Показаны основные требования к организации коррекционной работы с данной категорией детей. Данное методическое пособие призвано оказать помощь учителям-дефектологам, педагогам-психологам, учителям-логопедам, воспитателям коррекционных групп в организации коррекционного сопровождения детей с РАС, в частности при подготовке к коррекционно-развивающим занятиям с детьми с РАС по формированию у них игровых навыков используя нестандартные подходы, инновационные технологии. Направлено на оказание практической помощи в подготовке и проведении индивидуальных коррекционно-развивающих занятий.

Содержание

Аннотация.....	2
Содержание.....	3
Пояснительная записка.....	4
Особенности развития игры у детей с РАС	6
Организация диагностического исследования развития игровых навыков.....	9
Организация и построение индивидуальной работы по развитию игровых навыков у детей с РАС.....	11
Заключение.....	15
Список источников и литературы.....	16
Приложение 1.....	18
Приложение 2.....	20
Приложение 3.....	24
Приложение 4.....	25
Приложение 5.....	26
Приложение 6.....	27

Пояснительная записка.

Актуальность: Гуманизация социальных отношений предполагает не только принятие лиц с ограниченными возможностями здоровья в качестве равноправных членов общественных отношений, но и создание всех возможных условия для реализации их способностей и удовлетворения их потребностей. В этом отношении лица с расстройствами аутистического спектра составляют особую категорию, поскольку они плохо приспосабливаются к социальным условиям, испытывают серьёзные трудности в установлении и поддержании социальных контактов. Данные особенности обусловлены имеющейся структурой нарушения и требуют целенаправленной систематической коррекции с дошкольного возраста.

Потребности в современных подходах развития игровых навыков у детей с расстройством аутистического спектра возникла, как следствие необходимости воздействия на развитие и формирование социально-коммуникативного взаимодействия у таких детей с окружающими их людьми и сверстниками, а так же возможности через игру вызывать познавательную активность ребёнка с аутизмом. Как говорил В.А. Сухомлинский: «Игра – это огромное окно, через которое в духовный мир ребёнка вливается живительный поток представлений, понятий об окружающем мире».

В последнее время большое внимание уделяется изучению развития игровых способностей у детей с РАС, рассматриваются коррекционные возможности игры. Несмотря на то, что обычно игровые навыки у таких детей не считаются самыми важными и в списке развития отодвигаются на последний план, мы считаем, что необходимо обратить внимание на этот аспект и осознать его важность, особенно для социализации и коммуникации такого ребёнка в кругу сверстников.

Игра определяется учёными как путь развития эмоциональной, когнитивной и социально-коммуникативной сферы аутичного ребёнка, но несмотря на большое внимание учёных со всего мира к данной проблеме, в практике современной педагогики и психологии пока нет готовых программ по развитию и формированию навыков игры у детей с РАС. Поэтому только специальная целенаправленная коррекционная работа сможет помочь формированию навыков игровой деятельности у детей с данными нарушениями, при этом важен поиск новых технологий, адаптированных под особенности ребёнка с РАС.

Из-за различного первичного уровня развития игры у каждого ребёнка с РАС необходимо составление индивидуальные программы для каждого из детей, соответствующая его интересам и уровню развития.

Программа должна опираться на развивающую парадигму образования. Один из принципов нашей программы, который наиболее важен при работе с детьми с РАС – индивидуализация образования. Путём реализации принципа индивидуализации, мы получаем неподдельную мотивацию.

Цель данного методического пособия оказать методическую помощь педагогам работающим с детьми с РАС в организации и проведении коррекционно-развивающих занятий используя инновационные технологии. Задачи: систематизировать и обобщить знания о детях с РАС и особенностями развития и становления игры у данной категории детей, представить диагностический материал для определения первичного уровня развития игры и последующего контроля развития навыков, раскрыть особенности организации развивающих и коррекционных занятий направленных на формирование игровых навыков детей с РАС, активировать интерес педагогов к проектированию и написанию индивидуальных коррекционно-развивающих программ.

Методическое пособие состоит из аннотации, пояснительной записки с обоснованием актуальности, целей, задач и особенностей разработки. В основной части представлена информация как построить и организовать коррекционно-развивающую работу по развитию игровых навыков детей с РАС, используя при этом инновационные технологии и индивидуально-личностный подход. Особое внимание уделено организации диагностического исследования таких детей, с привлечением родителей, предлагаются

диагностические таблицы для удобства структурирования и обработки полученных диагностических данных. В заключительной части даны список использованной литературы для возможности самостоятельного изучения данного вопроса, приложения с примерами построения индивидуальных программ, рекомендациями по организации развивающих занятий для родителей и педагогов, консультацией для родителей детей с РАС.

Практическая значимость пособия заключается в разработанной программе, направленной на развитие игровых навыков у детей с РАС через включение в психолого-педагогическую, коррекционную деятельность различных педагогических технологий, что станет сильным стимулом к развитию и становлению игры у дошкольников с РАС. Данное пособие будет интересно и полезно, прежде всего, практикующим педагогам-психологам и дефектологам, работающим в условиях дошкольного образовательного учреждения, центра развития ребёнка, а также студентам, изучающим проблему развития игровых навыков у детей дошкольного возраста с РАС, родителям, воспитывающим таких детей и заинтересованных в развитии своего ребёнка. Также предлагаю практические рекомендации и развивающую программу всем, кто интересуется данной проблемой.

Особенности развития игры у детей с РАС.

В современном обществе в 21 веке, гуманизация отношений людей в социуме вышла не только на уровень принятия лиц с ограниченными возможностями здоровья, но и теперь государственные и общественные социальные институты стремятся создать все возможные условия для их реализации в обществе, а так же реализации их способностей и удовлетворения потребностей. Лица с расстройством аутистического спектра в этом отношении составляют особую категорию, ведь все мы знаем как плохо они приспосабливаются к социальным условиям действительности, зачастую испытывая серьёзные трудности не только в поддержании социальных связей, но и в простом для нас установлении контакта. Все эти особенности обусловлены имеющейся структурой нарушения и требуют целенаправленной систематической коррекции с самой первой социальной ступени, с дошкольного возраста.

Потребности в современных подходах развития игровых навыков у детей с расстройством аутистического спектра возникла, как следствие необходимости воздействия на развитие и формирование социально-коммуникативного взаимодействия у таких детей с окружающими их людьми и сверстниками, а так же возможности через игру вызывать познавательную активность ребёнка с аутизмом. Как говорил В.А. Сухомлинский: «Игра – это огромное окно, через которое в духовный мир ребёнка вливается живительный поток представлений, понятий об окружающем мире».

Большое количество учёных как зарубежных (L.Kanner R. Loomes, G. Russell,) так и отечественных (Васягина Н.Н., Баенская Е.Р., Никольская О.С., Либлинг М.М. Семаго Н.Я., Семаго М.М. и др.), изучали развитие детей с РАС, множество трудов написано, но до сих пор остаётся очень много вопросов, и так мало ответов.

В последнее время в педагогическом сообществе большое внимание уделяется изучению развития игровых способностей у детей с РАС, рассматриваются коррекционные возможности игры. Несмотря на то, что обычно игровые навыки у таких детей не считаются самыми важными и в списке развития отодвигаются на последний план, я считаю, что необходимо обратить внимание на этот аспект и осознать его важность, особенно для социализации и коммуникации таких детей в кругу сверстников.

В российских источниках имеется наиболее подробная и проработанная методика обследования игровых навыков у детей с РАС, которую предложил Хаустов А.В. [19]. В основе методики лежит учёт особенностей психического развития детей с расстройствами аутистического спектра, что обуславливает необходимость проведения поэтапной работы по сбору объективной информации.

На первом этапе автор предлагает в процессе опроса родителей собрать сведения о личностных и социальных компетенциях, навыках, особенностях поведения ребёнка.

На следующем этапе в ходе включённого наблюдения за свободной деятельностью ребёнка полученные от родителей сведения уточняются и пополняются. На этом этапе важно зафиксировать, какие игрушки, материалы, действия заинтересовали ребёнка, чтобы впоследствии использовать эту информацию.

Только после первоначального сбора информации и установления с ребёнком эмоционального контакта возможно проведение процедуры обследования с применением актуальных тестовых заданий. В конце проводится протоколирование и анализ результатов обследования.

В качестве критериев оценивания сформированности игровых навыков предлагаются такие:

- игровые материалы, использующиеся ребёнком в процессе игры;
- уровень игровых действий ребёнка;
- социальное поведение в процессе игры.

Полученные данные ложатся в основу составления индивидуальной коррекционной программы, в которой предусмотрена не только работа педагога с ребёнком, но часть, реализуемая другими педагогами и родителями.

Коррекционная работа с ребёнком, имеющим расстройства аутистического спектра, имеет некоторые особенности.

Чтобы в начале коррекционной работы выстроить основу взаимодействия с аутичным ребёнком, необходимо обратиться к стереотипной игре. У каждого ребёнка с аутизмом есть одна, две «избранных» игры. Погружаясь в такие игры, ребёнок способен часами манипулировать предметами, совершая непонятные действия.

Основные особенности такой игры – это нет определённой цели и логики; изначально подразумевается только один игрок – сам ребёнок; вся игра состоит из повтора одних и тех же своеобразных манипуляций и действий; игра устанавливается и остаётся неизменной на протяжении длительного времени; игра может длиться долго, часами.

Педагог берет за основу понравившиеся ребёнку отдельные сенсорные свойства предмета, используя их для построения своей развивающей и обучающей сенсорной игры с ребёнком, такие игры помогают открыть новые возможности для развития. Цель сенсорных игр – подарить ребёнку возможность испытать новые чувственные ощущения: тактильные, обонятельные, слуховые, двигательные, зрительные, вкусовые.

Важно, чтобы игры вводились педагогом в занятия в определённой последовательности. После формирования навыков игры в разные виды игр на занятиях могут использоваться все виды игр попеременно. Выбор игры при этом зависит не только от целей, которые поставил педагог, а зачастую от того, как протекает занятие, от желаний, настроения и реакций самого ребёнка. Такое построение коррекционного занятия предполагает пластичность педагога, артистичность в использовании различных игр.

Хаустов А.В. [19], характеризуя игровую деятельность детей с РАС, отмечал, что для существует ряд требований к организации игр. Автор отмечал как необходимость такие: повторяемость игры; путь «от ребёнка» (недопустимо навязывать ребёнку игру, это бесполезно и даже вредно); игра достигнет своей цели лишь в случае, если ребёнок сам захотел в неё поиграть; каждая игра требует развития внутри себя – введения новых элементов сюжета и действующих лиц, использование различных приёмов и методов.

Все игры взаимосвязаны между собой и свободно «перетекают» одна в другую. Игры развиваются в тесной взаимосвязи. Так, в ходе сенсорной игры может возникнуть игра терапевтическая. В этом случае спокойная игра перерастает в бурное выплёскивание эмоций. Точно так же она может вернуться в прежнее спокойное русло. В терапевтической игре выявляются старые, скрытые страхи ребёнка, что тут же может вылиться в разыгрывание психодрамы. С другой стороны, чтобы не допустить перевозбуждения ребёнка во время терапевтической игры или психодрамы, в нужный момент у нас есть возможность переключить его на воспроизведение действий его стереотипной игры или предложить полюбившуюся сенсорную игру. Кроме этого, возможно развитие одного и того же игрового сюжета в разных видах игр.

Отечественные учёные отмечают, что специальная коррекционная работа по формированию навыков игровой деятельности у детей с РАС очень важна, поскольку в игре создаются условия для раскрытия коммуникативного потенциала ребёнка, что позволяет направить его психическое развитие в русло социального взаимодействия. Повышение уровня развития игровой деятельности приводит к более глубокому пониманию сущности социального мира, способствует формированию у ребёнка с расстройствами аутистического спектра способности к восприятию различных аспектов социального взаимодействия.

В ходе игрового взаимодействия с другими людьми, сверстниками ребёнок с РАС может испытать эмоции, адекватные эмоциям других людей. Поэтому появляется возможность для формирования эмпатийных чувств, способности сочувствовать и сопереживать.

В последние годы в системе дошкольного образования активно используются разнообразные педагогические технологии, что позволяет значительно повысить эффективность формирования у детей умений и навыков в разных видах детской деятельности в соответствии с ФГОС ДО и ФАОП ДО. Процессы инклюзии обеспечивают доступность дошкольного образования для детей, имеющих нарушения в развитии, а значит

необходимо адаптировать различные педагогические технологии для работы с ними. В научной литературе есть результаты работы с детьми с РАС с использованием игровых, здоровьесберегающих, проектных, информационно-коммуникационных технологий, квест-технологии в работе по формированию игровой деятельности у детей дошкольного возраста с РАС.

Таким образом, игра является источником развития когнитивной, эмоциональной и социально-коммуникативной сфер аутичного ребёнка. В то же время хочется отметить, что на современном этапе развития отечественной специальной психологии и педагогики не существует общепринятых программ по формированию игровых навыков аутичных детей. В связи с этим, на мой взгляд, необходимо создавать свои индивидуальные программы адаптированные под каждого «особенного» ребёнка опираясь на все многообразие современных инновационных технологий.

Организация диагностического исследования развития игровых навыков.

Организация диагностики исходного уровня развития игровых навыков. Это:

1. Беседа с родителями.
2. Наблюдение.
3. Заполнение разработанной диагностической таблицы.

На первом этапе в ходе беседы с родителями выявляются следующие особенности:

1. Игровые материалы, используемые ребёнком в процессе игры.
2. Способы игры.
3. Социальное поведение в процессе игры.

На II этапе – обследуются игровые навыки детей в ходе свободной игровой ситуации. На данном этапе необходимо уточнить сведения, полученные от родителей. А также итог первого и второго этапа – выявление зоны актуального развития игры ребёнка, которая станет основой для построения индивидуальных и подгрупповых программ развития игровых навыков. Результаты обследования наглядно показывают, какие навыки у каждого ребёнка сформированы на данный момент.

Для выявления уровня актуального развития игры ребёнка с РАС предлагаю использовать свободные игровые ситуации.

Специально организованное обследование осуществляется с соблюдением определённого алгоритма, так в первую очередь необходимо подготовили свободное, просторное игровое пространство, это должна быть большая, широкая комната (например кабинет психолога) прямоугольной формы. На втором этапе подобрать разнообразный игровой материал и упорядочено расположить его по периметру всей комнаты. При таком упорядоченном расположении необходимо разделить игровой материал, в одной части комнаты помещаются материалы для конструирования, в другой – для подвижных игр, в третьей части механические игрушки, в четвёртой – игрушки для сюжетных игр, в пятой – дидактические игры и игры с переходом хода. На третьем этапе ребёнку предоставляется время для самостоятельной игры в подготовленной комнате, педагог заходит вместе с ребёнком в игровую комнату и даёт ему возможность самостоятельно выбрать игровые материалы и поиграть с ними так, как ему хочется. А педагог тем временем с интересом наблюдает за свободной игрой исследуемого, всегда готовый включиться в его игру по его желанию.

В процессе наблюдения необходимо обращать внимание на следующее:

- Игрушки, которые выбрал ребёнок;
- Уровень игровых действий ребёнка: манипулирование, упорядочивание, функциональная игра, символическая игра, сюжетно-ролевая игра.
- Социальное поведение ребёнка в течение игры: ребёнок игнорирует взрослого или вовлекает его в игру. Если вовлекает, то каким способом?

Далее переходим к наблюдению свободной игры в группе с другими детьми. В игровой комнате необходимо организовать неструктурированное игровое занятие в небольшой группе сверстников. В группе может находиться 1-2 ребёнка с РАС, и дети с нормальным развитием. Дети, находящиеся в данной группе должны быть приблизительно одного возраста и уровня развития. Важное условие – в данной группе не должны находиться дети, у которых отмечаются проявления немотивированной агрессии. Детям даётся возможность поиграть самостоятельно. Педагоги занимают позицию наблюдателя и не вмешиваются в процесс свободной игры.

В ходе игры отмечаются следующие особенности:

- Проявляет ли ребёнок интерес к другим детям?
- Как реагирует ребёнок на попытки других детей вступить в контакт? Например, избегает, игнорирует или отвечает.
- Иницирует ли ребёнок контакт в ходе игры?
- Если иницирует, то каким образом?
- Например, подходит к другому ребёнку, дотрагивается до него, имитирует его действия или обращается к нему вербально и т.д.?

- На каком уровне выполняются совместные игровые действия: манипулирование, упорядочивание, функциональная игра, символическая или сюжетно-ролевая и т.д.?

При обследовании каждого ребёнка в ходе свободных игровых ситуаций, необходимо записывать полученную информацию. На основании наблюдения за поведением ребёнка в ходе неструктурированных, свободных игровых ситуаций можно сделать выводы об уровне актуального развития его игровых навыков, и ближайшем возможном уровне формирования новых игровых навыков.

Каждый игровой навык оценивается от 0 до 3 баллов,

где 0 баллов – навык не сформирован,

1 балл – навык сформирован частично,

2 балла – навык сформирован на среднем уровне,

3 балла – навык сформирован на высоком уровне.

Таким образом, каждый диагностируемый ребёнок, всего набирает от 0 до 15 баллов, где:

от 0 до 5 баллов – низкий уровень развития игры,

от 6 до 10 баллов – средний уровень развития игры,

от 11 до 15 баллов – высокий уровень развития игры.

По результатам второго этапа наблюдений по каждому ребёнку заполняется разработанная мною, на основе таблицы возрастных нормативов игры (Лисина, 1986; Эльконин, 1978; Beyer, Gammeltoft, 2000; Johnson-Martin, Attermeier, Hacker, 1990; Sparrow, Balla, Cicchetti, 1984) диагностическая таблица игровых навыков. Данные таблицы представлены в таблицах №3 - №6 в приложении и описаны мною ниже.

Количественный анализ результатов бесед с родителями и проведённого обследования детей позволяет составить таблицу.

Исходный уровень сформированности игровых навыков у детей дошкольного возраста с РАС можно отразить в сводной таблице

Таблица 1.

показатель и ФИО детей	1	2	3	4	5	Общий результат
Ребёнок 1	2	2	2	1	0	7
Ребёнок 2	3	2	0	0	0	5
Ребёнок 3	2	0	0	0	0	2
Ребёнок 4	3	2	2	0	0	7

Данные диагностического обследования чаще всего показывают, что высокий уровень игровых действий у детей данной категории не выявляется.

Организация и построение индивидуальной работы по развитию игровых навыков у детей с РАС.

При построении и проведении индивидуальных коррекционно-развивающих занятий предлагаю использовать следующие методики и технологии: здоровьесберегающая технология, квест-технология и индивидуально-личностный подход.

Из-за различного первичного уровня развития игры у каждого ребёнка с РАС, я предлагаю опираться только на диагностические выводы полученные по каждому ребёнку и индивидуальные интересы ребёнка, тем самым формируя для каждого особенного ребёнка - свою индивидуальную программу. Для демонстрации примера построения такой программы я продемонстрирую 4 индивидуальные программы, составленные мною на детей моей коррекционной группы.

Программа для каждого из детей планируется и разрабатывается, строго соответствующая его интересам и уровню развития.

В целом, игра рассматривалась мною, как способ развития эмоциональной, когнитивной и социально-коммуникативной сферы аутичного ребёнка. Поскольку в современной специальной педагогике и психологии пока недостаточно общепринятых программ по формированию и развитию игровых навыков детей с РАС, я решила составить свою программу развития игровых навыков у детей с РАС с использованием современных подходов, в частности, одной из современных технологий - квест – технологии.

Квест-технология – это инновационная, недавно сложившаяся, педагогическая технология, в которой используются элементы игры, мозгового штурма и тренинга. Квест имеет ряд существенных признаков: 1) наличие сюжета игры; 2) наличие заданий; 3) наличие цели, к которой можно прийти только преодолев задания.

Я предлагаю адаптировать подобранные квесты для ваших детей, предположив, что возможность предлагать детям разные задания, мы сможем учесть их индивидуальные образовательные возможности и обеспечить удовлетворение их образовательных потребностей.

В каждом из квестов, основная идея должна быть взята из любимого мультфильма, песни, компьютерной игры и т.д., тогда ребёнок получает мотивацию и быстрее включается в работу с педагогом.

Программа опирается на развивающую парадигму образования. Один из принципов программы, который наиболее важен при работе с детьми с РАС – индивидуализация образования. Путём реализации принципа индивидуализации, мы получаем неподдельную мотивацию. А через использование квест-технологии как опоры развивающей программы, мы получаем:

- игровую форму;
- постепенное усложнение материала, незаметное для ребёнка;
- удовлетворение необходимости, для ребёнка с аутизмом, поощрительной системы в построении игрового обучения.

Цель индивидуальных занятий: развитие игровых навыков и игрового взаимодействия у детей с РАС посредством использования инновационной квест-технологии.

Задачи:

1. Создать атмосферу безопасности и сотрудничества на занятиях.
2. Способствовать установлению партнерских взаимоотношений на индивидуальных занятиях.
3. Способствовать возможности раскрытия эмоций детей, получение ими радости, веселья от игры.
4. Активизировать ресурсные возможности каждого ребёнка, опираясь на зону ближайшего развития.
5. Повысить игровые навыки и способности детей.

Индивидуальные занятия должны иметь продолжительность – от 20 до 40 минут, в зависимости от возраста и способностей ребёнка, проводится с периодичностью 1 раз в

неделю. Помощь и содействие в реализации вашей программы могут осуществлять старший воспитатель, учитель-логопед, учитель-дефектолог, педагог-психолог, тьютер.

Каждое занятие состоит из трёх частей: вводный (подготовительный) этап, основной этап, заключительный этап.

На подготовительном этапе необходимо достичь положительного настроения на занятии; сохранить во время занятий доброжелательных отношений. На этом этапе основные процедуры разминки – это приветствия и установление контакта.

Основной этап выполняет ведущую роль в ходе всего занятия. Он включает в себя дидактические игры, направленные на развитие игровых навыков, объединённые единым сюжетом в виде квест-игры, которые так нравятся ребёнку.

На заключительном этапе необходимо запланировать получение детьми поощрения (приза) за работу и как результат – закрепление положительных эмоций от работы на занятии.

Примеры индивидуальных программ:

Ф.И. ребенка: Ребенок 1

Возраст: 7 лет 2 мес.

Адаптированная индивидуальная программа строится на цикле квестов «Мимимишки» (по мотивам любимого мультфильма ребёнка) в рамках которого ребёнок передвигается по карте, которую ему прислал Тучка (в кабинете специалиста) и выполняет на каждом квесте по 3 игры: на 2 занятия например это «Поймай мишку», «Мишка идёт по грибы», «Мишка готовит кашу», за каждую игру ребёнок получает смайлик мимимишки, когда ребёнок выполняет 3 упражнения – игры и соберёт 3 смайла, он получает приз (в зависимости от подкрепления используемого педагогом и оговорённого в начале занятия с ребёнком, это может быть пирожное – мишка «Барни», а можно использовать конфеты, наклейки, фишки и т.д.). В результате ребёнок быстрее включается во взаимодействие со специалистом, снижается количество негативизма, стереотипий в речи ребёнка и аутистимуляций.

Ф.И. ребенка: Ребенок 2

Возраст: 5 лет 4 мес.

Адаптированная индивидуальная программа строится на цикле квестов «Кукла», адаптированных под индивидуальный уровень развития (девочка не говорящая, сильно привязана к своей кукле). В ходе квестов ребёнок выполняет 3 простейших игровых действия: например 1. «Одень кукле шапку», 2. «Покорми куклу», 3. «Уложи куклу спать». За каждое правильно выполненное игровое действие, ребёнок получает красный шарик, выполняя все 3 игровые упражнения, ребёнок обменивает полученные шарики, на главный приз – например мороженное (приз выбирается индивидуально из интересов ребёнка). В результате цикла таких квестов, ребёнок учится взаимодействовать со специалистом, эмоционально откликаться, выполнять некоторые простые действия, радуется получению каждого шарика, оговорённого с ним в самом начале, что даёт ему стимул продолжать игру. Зачастую только в формате такого квеста можно привлечь сложных детей к игровым действиям и заинтересовать самим процессом игры, получая от неё положительные эмоции.

Ф.И. ребенка: Ребенок 3

Возраст: 4 года 8 мес.

Адаптированная индивидуальная программа строится на цикле квест-игр «Винни-Пух», в ходе которых ребёнку предлагается выполнить 3 простейших игровых упражнения: например 1. «Покажи где?», 2. «Собери пазл Винни-Пух». 3. «Сделай бусы для Винни-Пуха». За каждое верно выполненное игровое упражнение ребёнок получает любимые фигурки из мультфильма «Винни-Пух», когда ребёнок выполняет все задания квеста, призом, можно обозначить, возможность поиграть с этими любимыми фигурками в его стереотипную игру. Таким образом, ребёнок с помощью квеста начинает немного отходить

от своей стереотипной игры, она становится для него призом. Ребёнок изначально настороженно относящийся к новым играм, с помощью любимых героев начинает взаимодействовать со специалистом, это становится, возможно единственной, возможностью обучения ребёнка новым играм, которое он принимает и понимает, стереотипии уменьшаются, контакт с ребёнком налаживается.

Ф.И. ребенка: Ребенок 4

Возраст: 6 лет 10 мес.

Адаптированная индивидуальная программа строится на цикле квест-игр с опорой на дидактические игры «Дорожные знаки» (ребёнок очень увлечён дорожными знаками). Ребёнок с удовольствием следит за главным героем Дядей Степой на видеоролике и соглашается отправиться в путешествие по группе, чтобы помочь Дяде Степе отыскать дорожные знаки. Ребёнок с помощью педагога учится находить конверты, которые отмечены на специальной карте, и выполняет по 3 задания на каждом квесте, например: 1. «Собери дорожный знак», 2. «Какой предмет лишний», 3. «Найди все дорожные знаки». В результате получаем неподдельный интерес ребёнка, которого сложно мотивировать на игру с педагогами. Так, ребёнок сам стремится выполнять все задачи, чтобы помочь собрать герою осколки дорожных знаков, и в награду Дядя Степа дарит ему светящуюся в темноте наклейку. Ребёнок осваивает новые игры, не отвергает контакт и взаимодействие с педагогами.

При соблюдении всех условий и рекомендаций положительное действие инновационной квест-технологии, даст свои плоды. В зависимости от первоначального уровня ребёнка, результаты работы с такими сложными детьми: налаживание контакта со специалистами, проявление интереса к игре, осваивание новых игр и форм работы в необычной форме.

В такой адаптированной форме индивидуального квест-занятия появляется большой потенциал обучения игровым навыкам детей с РАС, самое главное правильно обнаружить интересы и подобрать посильные ребёнку игры и игровые упражнения.

Квест- технологии позволяют не только индивидуализировать процесс коррекционной работы, но и насытить её разнообразным содержанием. Так, подбирая задания для квестов, можно включить в индивидуальные программы элементы информационно-коммуникационных и здоровьесберегающих технологий.

Работа на компьютере предполагает определённый алгоритм действий, что позволяет поддерживать внимание ребёнка. Некоторые задания квестов предполагают решение игровых задач на компьютере. Особенно привлекают такие задания детей 5-6 лет, они проявляют большую активность, длительное время выполняя задания, порой дети даже не хотели переключаться на другие задания. Детей помладше можно заинтересовать яркими картинками, даже если их не очень интересует выполнение заданий, то они все равно с интересом рассматривают изображения.

Сохранение и поддержание здоровья детей, в том числе психологического, остаётся одной из актуальных задач дошкольного образования. Поэтому в работе нельзя забывать про техники, позволяющие снизить утомление ребёнка на занятии, поддержать его положительный эмоциональный настрой. В ходе индивидуальных занятий в процессе прохождения квеста включайте такие элементы здоровьесберегающих технологий: пальчиковые игры и упражнения, элементы массажа и дыхательной гимнастики, релаксационные игры и упражнения.

На современном этапе большинство родителей, которые воспитывают детей с РАС, стремятся дать им лучшее, обучить простейшим санитарно-гигиеническим навыкам, речи, самостоятельности. Это, безусловно, нужные качества, но их недостаточно для полноценного развития такого особенного ребёнка. И, к сожалению, многие родители упускают важность развития игровых навыков детей с расстройством аутистического спектра, а этого очень не хватает, для реализации потенциала ребёнка с РАС. Ведь именно

через игру любой, как нормотипичный, так и ребёнок с ОВЗ обучается навыкам необходимым в повседневной жизни, берет на себя роль взрослого, в игре ребёнок может проживать взрослую жизнь, подготавливать себя к ней. В детских садах и школах основное внимание педагогов направлено на усвоение знаний и овладению определённых навыков, позволяющих выполнять необходимые требования к успеваемости, а вот развитию игровых навыков детей с РАС уделяется недостаточно времени.

Поэтому рекомендую уделить много внимания просветительской и консультативной работе с семьями, воспитывающими ребёнка с РАС. Проводите индивидуальные консультации, на которых, опираясь на результаты обследования игровых навыков, каждому родителю давайте конкретные рекомендации, способствующие закреплению вашей работы, как специалиста. Выступления на родительских собраниях позволяет повысить психолого-педагогическую компетентность родителей в вопросах значения игровой деятельности для психического развития ребёнка, мастер-классы помогают сформировать у родителей навыки организации игровой деятельности детей с расстройствами аутистического спектра. Каждое мероприятие вызывает у родителей ряд вопросов, которые можно обсудить в форме индивидуальных бесед.

С разрешения родителей, некоторые индивидуальные занятия можно снять на камеру и при консультировании родителей демонстрировать для них в качестве аргументов.

Для родителей в приложении 6 подготовлена информация для работы с детьми дома «Поиграем с детьми», которую вы можете разместить на сайте детского сада и вручить лично родителям в руки.

Не обходите вниманием и возможности дистанционных форм работы с родителями. Можно создать группу в Сферум или Телеграмм и в этой группе систематически размещать информацию, касающуюся коррекционной работы с детьми, давали советы родителям по ходу работы, отвечать на вопросы родителей, осуществляя обратную связь.

Таким образом, организация коррекционно-развивающей работы по формированию игровых навыков с детьми, имеющими расстройства аутистического спектра, предполагает длительный комплексный характер с участие всех специалистов и родителей.

Для проведения анализа результативности разработанной и проведённой вами программы, предлагаю вам поставить следующие задачи:

1. Провести повторное диагностическое исследование.
2. Провести анализ результатов диагностики и сделать выводы.

Таблица для внесения данных итогового уровня сформированности игровых навыков у детей дошкольного возраста с РАС

Таблица 2.

Показатель и ФИО детей	1	2	3	4	5	Общий результат
Ребёнок 1	3	3	2	1	0	9
Ребёнок 2	3	2	1	1	0	7
Ребёнок 3	2	1	1	1	0	5
Ребёнок 4	3	2	3	1	0	9

Заключение.

Систематическое использование квестов в работе с детьми дошкольного возраста, имеющими расстройства аутистического спектра, позволяет обеспечить положительную динамику в формировании у них игровых навыков. Однако работа должна быть продолжительной и системной, поскольку любые навыки у детей с РАС формируются медленно и легко распадаются. Обязательным условием проведения коррекционной работы является единство требований детского сада и семьи, поэтому обязательно нужно проводить работу с родителями.

Развитие игры у аутичного ребёнка не нормативно, игра не проходит столько ступеней развития, как у обычного ребёнка. Игровая деятельность и её развитие взаимосвязано с формированием коммуникации. Ребёнок с аутизмом не может общаться с другими детьми, как обычный ребёнок, такие дети требуют обучения стратегиям общения. Они не вступают в игры сверстников и не играют обычным способом, их игры состоят из определённым манипуляций, понятных под час только им самим (постройки рядами, раскачивания, стук молоточком и т.д.), такие игры могут воспроизводиться часами, затрудняя возможность вступить в игру с ребёнком или вовлечь его в свою игру.

Потенциал игровой деятельности в коррекции расстройств аутистического спектра, по моему мнению, изучен недостаточно. Для ребёнка с РАС, так же, как и для нормально развивающихся детей, игра имеет огромное значение. Она позволяет развить их исследовательские навыки, символические способности, гибкость мышления, воображения. Это оказывает существенное влияние на поведение ребёнка, которое становится менее однообразным, стереотипным и более гибким.

Помимо дидактических и сюжетно-ролевых игр в работе с детьми с РАС можно и необходимо использовать подвижные, настольные, игры-драматизации и др., что позволит говорить о применении игровых технологий в коррекционном процессе.

Список литературы:

1. Альтернативная и дополнительная коммуникация как основа для развития, реабилитации и обучения людей с нарушениями в развитии: Сборник статей международной научно-практической конференции 18-20 сентября 2014 г./ под науч. ред. В. Л. Рыскиной. - СПб., 2014. 240 с.
2. Васягина Н.Н., Григорян Е.Н., Казаева Е.А. Психолого-педагогические аспекты реабилитации детей с расстройством аутистического спектра в условиях дошкольного образования // Национальный психологический журнал. – 2018. – №2(30). – С. 92–101.
3. Гросс К. Душевная жизнь ребенка: Пер. с нем. - Киев, 2006.
4. Ихсанова С.В. Система диагностико-коррекционной работы с аутичными дошкольниками. – СПб., 2011.
5. Калугина И. Ю., Колюцкий В. Н. Возрастная психология: Развитие человека от рождения до поздней зрелости. Учебное пособие для студентов высших специальных учебных заведений. – М., 2011.
6. Концепция образования лиц с расстройствами аутистического спектра (проект). // Образовательная политика. - 2014, 4 (66). - С. 106-112.
7. Лебедев В.И. Психология и психопатология одиночества и групповой изоляции. - М.: Юнити, 2012. - 407 с.
8. Лебединская К.С. Диагностика раннего детского аутизма. Начальные проявления / К.С. Лебединская, О.С. Никольская. М.: Просвещение, 2001.- 96 с.
9. Лютова Е.К. Шпаргалка для взрослых: Психокоррекционная работа с гиперактивными, агрессивными, тревожными и аутичными детьми / Е.К. Лютова, Г.Б. Моница.- М.: 2000. 61 с.
10. Мельникова С.В. Психокоррекционная работа с ранним детским аутизмом // Вестник психосоциальной и коррекционно-реабилитационной работы. - 2013. - №1. - С. 38-45.
11. Морозов С. А. Классификация расстройств аутистического спектра: потребности, проблемы, возможные решения. Публичная лекция. // Образование обучающихся с тяжелыми нарушениями развития. / Под общ. ред. А. М. Царева, - Псков.-2018.- С. 221-228.
12. Никольская О.С., Лебединский В.В., Баенская Е.Р., Либлинг М.М. Эмоциональные нарушения в детском возрасте и их коррекция. – М.: Медицина, 2003. – с. 127.
13. Осяк С.А. Образовательный квест – современная интерактивная технология/ Осяк С.А., Султанбекова С.С., Захарова Т.В., Яковлева Е.Н., Лобанова О.Б. // Современные проблемы науки и образования. – 2015. – №12.
14. Приказ Министерства образования и науки Российской Федерации (Минобрнауки России) от 17 октября 2013 г. № 1155, г. Москва.-«Об утверждении федерального государственного образовательного стандарта дошкольного образования» - URL: <https://rg.ru/2013/11/25/doshk-standart-dok.html#comments> (дата обращения 22.07.2019).
15. Семаго Н.Я., Семаго М.М. Создание специальных условий для детей с расстройствами аутистического спектра в общеобразовательных учреждениях: методический сборник / отв. ред. С.В. Алехина; ред. Е.В. Самсоновой. – М.: МГППУ, 2012. – 56 с.
16. Семаго Н.Я., Семаго М.М. Исследование особенностей развития познавательной сферы детей дошкольного и младшего школьного возрастов. Диагностический Комплект. - М.: АРКТИ, 2014.
17. Тара Делани Развитие основных навыков у детей с аутизмом. Эффективная методика игровых занятий с особыми детьми / Екатеринбург: изд-во Рама Паблишинг, 2016. - 267 с.
18. Течнер С. фон, Мартинсен Х. Введение в альтернативную и дополнительную коммуникацию: жесты и графические символы для людей с двигательными и интеллектуальными нарушениями, а также с расстройствами аутистического спектра. М.: Теревинф, 2014. 432 с.
19. Хаустов А.В. Организация коррекционной работы по формированию навыков социальной игры у детей с расстройствами аутистического спектра. Аутизм и нарушения

развития. № 1 (36). 2012.

20. Хаустов А.В., Красносельская Е.Л., Хаустова И.М. Дети с расстройствами аутистического спектра. Протокол педагогического обследования // Практика управления ДОУ. – 2014. – №1. – с. 32–50.

21. Хаустов А.В. Клинико-психолого-педагогическая характеристика детей с детским аутизмом // Практическая психология и логопедия.- 2015. - №5-6. - С. 9-15.

Приложение 1.

«Развитие общения и игры в норме и при раннем детском аутизме»

Возраст	Развитие в норме	Развитие при аутизме
2 месяца	Поворачивает голову и глаза на звук. Улыбается при общении	–
6 месяцев	Протягивает руки в ожидании, когда его возьмут на руки. Повторяет действия, имитируя взрослого.	Менее активен, требователен, Некоторые дети очень возбудимы. Слабый зрительный контакт. Нет ответных социальных проявлений.
8 месяцев	Отличает родителей от незнакомых людей. Игры типа "Дай и возьми" с обменом предметами со взрослыми. Игры в прятки ("ку-ку") и др. сходные по сценарию. Показывает объекты взрослым. Машет рукой на прощание. Плачет или ползёт за мамой после того, как она уходит из комнаты.	Ребёнка трудно успокоить, если он огорчён. Около 1/3 детей чрезмерно замкнуты и могут активно отвергать взаимодействие. Около 1/3 детей любят внимание, но мало выражают интерес к другим.
1 год	Ребёнок чаще иницирует игры. Ведущая в той же мере, как и отвечающая роль при взаимодействии. Возрастает зрительный контакт со взрослыми во время игр с игрушками.	Контакты обычно уменьшаются, как только ребёнок начинает ходить, ползать. Не волнуется при разлуке с матерью.
1 год 6 месяцев	Появляется что-то похожее на игру: показывает, предлагает, берет игрушки. Игра с самим собой	–
2 года	Появляются эпизоды, похожие на игру. При активной деятельности проявляется деятельность, похожая на игровую (напр., игры типа "Догони и дотронься" в большей степени, чем общая игра с игрушками).	Обычно отличает родителей от других, но большой привязанности не выражает. Может обнять, поцеловать, но делает это автоматически, если его кто-то попросит. Не различает взрослых (кроме родителей). Могут иметь место сильные фобии. Предпочитают быть в одиночестве.
3 года	Обучается взаимодействию со сверстниками. Эпизоды поддержания взаимоотношений со сверстниками. Часто ссорится со сверстниками. Любит помогать родителям в ведении домашнего хозяйства.	Не допускает к себе других детей. Чрезмерно возбудим. Не понимает значения наказания.

	Любит смешить других. Хочет сделать что-то хорошее родителям.	
4 года	Распределяет роли со сверстниками в социо-драматической игре. Предпочитает друзей по игре. Взаимодействует со сверстниками вербально, иногда физически. Исключает нежелательных детей из игры.	Не способен понять правила игры.

Приложение 2.

Таблица для внесения результатов обследования игровых навыков у детей с РАС

Особенности игры ребёнка	Ф.И. ребенка			
	Ребенок 1	Ребенок 2	Ребенок 3	Ребенок 4
<i>Игровые материалы, используемые ребёнком в процессе игры:</i>				
Какие предметы использует ребёнок для игры?	разнообразные	разные	кукла, предметы домашней утвари	игрушки, кубики, пазлы
Использует ли ребёнок неигровые предметы для игры?	нет	да	да	нет
Играет ли ребёнок с погремушками, игрушечным маракасом, барабаном, бубном или другими сенсомоторными игрушками?	да, любит бубен	да	да	да
Использует ли ребёнок оборудование для подвижных (спортивных) игр: мягкие игровые модули, мат, мячи, горку, клюшки, кегли, качели и т.д.?	да, мячи, модули, кегли	нет, только редко мяч	да, но часто не по назначению или просто манипулирует ими	да, мячи, модули, качели
Играет ли ребёнок с наборами для конструирования: конструкторами, кубиками, мозаиками?	да, предпочитает мозаики	да	нет	да
Играет ли ребёнок с механическими игрушками: юлой, заводными машинками, животными, летающими вертолётами и т.д.?	да	да	нет	нет
Играет ли ребёнок с игрушками для функциональных,	да	да	да, куклами, посудкой	да, с посудкой

символических и сюжетно-ролевых игр: с машинками, куклами, кукольной одеждой, посудой, предметами кукольной мебели, кукольными домиками и т.д.?				
Играет ли ребёнок в настольные дидактические игры, игры с правилами.	да, но не действует по правилам, просто подражает другим в игре не понимает правил	нет	нет	нет
Способы игры:				
Манипулирует ли ребёнок предметами (бросает, стучит, гремит, кусает или облизывает)?	нет	да, бросает, стучит	да, бросает, стучит, гремит, облизывает	да, стучит, гремит, шуршит
Выкладывает ли ребёнок предметы в ряд, строит из них башню или прячет один – в другой?	да	да	да	да
Использует ли ребёнок игровые предметы в соответствии с их функцией (катает машину, пьёт из кукольной чашки, расчёсывает волосы куклы игрушечной расчёской и т.д.)?	да	да	да, пьёт из кукольной чашки	да, катает машинку, пьёт из кукольной чашки
Использует ли ребёнок предметы-заместители (например, палочку вместо ложки)?	нет	нет	нет	нет
Осуществляет ли ребёнок два последовательных действия в	да	нет	нет	нет

процессе игры (например, кормит куклу, затем кладёт её спать)?				
Осуществляет ли ребёнок несколько последовательных, сюжетных действий в процессе игры?	нет	нет	нет	нет
Принимает ли ребёнок на себя определённую роль (например, притворяется зайчиком)?	да	нет	нет	нет
Действия ребёнка стереотипны или разнообразны?	большинство стереотипны	стереотипны	стереотипны	стереотипны
<i>Социальное поведение в процессе игры:</i>				
Избегает ли ребёнок взрослого в процессе игры?	иногда	да	да	нет
Наблюдает ли ребёнок за действиями взрослого в процессе игры?	по настроению	да	нет	да
Вовлекает ли ребёнок взрослого в игру (даёт или показывает игрушку, просит о помощи и т.д.)?	иногда	нет	да, при возникновении сложностей	да
Имитирует ли ребёнок действия взрослого в процессе игры?	да	нет	нет	да
Принимает ли ребёнок инициативу взрослого в процессе игры?	в большинстве случаев нет, но бывают исключения	нет	нет	да
Принимает ли ребёнок участие в простых социальных играх (например, щекотание, «Ладушки», «Поровненькой дороженьке» и	да	нет	нет	редко, «чаще не понимает», но ему нравится эмоциональный контакт с близкими

т.д.)?				
Принимает ли ребёнок участие в играх с переходом ходов со взрослым (например, ребёнок и взрослый катают друг другу машинку)?	да	нет	нет	нет
Делится ли ребёнок со взрослым игрушками в процессе игры?	да	да, только с близкими	нет	да
Избегает ли ребёнок других детей в процессе игры?	нет	да, стремится к уединению	нет	нет
Играет ли ребёнок рядом с другими детьми?	да, но предпочитает укромный уголок	да, в отдалении	да	да
Наблюдает ли ребёнок за действиями других детей в процессе игры?	да	да	да	да
Имитирует ли ребёнок других детей в процессе игры?	да, свою сестру	да	нет	да
Принимает ли ребёнок инициативу других детей в ходе игры?	нет	нет	нет	да
Вовлекает ли ребёнок других детей в свою игру?	нет	нет	нет	нет
Принимает ли ребёнок участие в играх с переходом ходов с другими детьми?	нет	нет	нет	нет
Соблюдает ли ребёнок правила в процессе игры?	нет	нет	нет	нет
Ждёт ли ребёнок своей очереди в процессе игры?	нет	нет	нет	нет

Приложение 3.

Таблица для внесения результатов обследования детей с РАС

первичное/итоговое обследование		
Ф.И. ребенка: <u>Ребенок 1</u>		
Возраст: _____		
Дата исследования: _____		
Игровой навык	Балл (от 0 до 3)	Комментарии
манипулирование и упорядочивание	От 0 б. до 3 б.	
функциональная игра	От 0 б. до 3 б.	
символическая игра	От 0 б. до 3 б.	
игры-иммитации	От 0 б. до 3 б.	
сюжетно-ролевая игра	От 0 б. до 3 б.	
Итого:		От 0 до 15 баллов

Консультация для родителей «Игра детей с РАС»

Потребности в современных подходах развития игровых навыков у детей с расстройством аутистического спектра возникла как следствие необходимости воздействия на развитие и формирование социально-коммуникативного взаимодействия у таких детей с окружающими их людьми и сверстниками, а также возможности через игру вызывать познавательную активность ребёнка с аутизмом.

Развитие игры у аутичного ребёнка не нормативно, игра не проходит столько ступеней развития, как у обычного ребёнка. Игровая деятельность и её развитие взаимосвязано с формированием коммуникации. Ребёнок с аутизмом не может общаться с другими детьми, как обычный ребёнок, такие дети требуют обучения стратегиям общения. Игра здесь выступает, как наиболее быстрый и эффективный способ социального сотрудничества и коммуникация детей с РАС. Главной проблемой ребёнка с РАС является недостаток навыков и интереса для создания единой игровой ситуации с другими детьми и участия в ней. В подавляющем большинстве дети с аутизмом не демонстрируют заинтересованность в сотрудничестве и игре со сверстниками.

Учёные отмечают, что для детей с расстройствами аутистического спектра свойственно: «застрывать» в некоторых («избранных») играх; играть в игры, которые предназначены для более младшего возраста; «не впускать» педагога в свою игру и не проявлять желание участвовать в специально организованной взрослым игре, то есть игровое взаимодействие у таких детей затруднено. Дети с РАС не вступают в игры сверстников и не играют обычным способом, их игры состоят из определённым манипуляций, понятных подчас только им самим (постройки рядами, раскачивания, стук молоточком и т.д.), такие игры могут воспроизводиться часами, затрудняя возможность вступить в игру с ребёнком или вовлечь его в свою игру.

Игрушки детьми используются нецеленаправленно и подчас очень необычно. Чаще всего ребёнок просто манипулирует предметами, без определённой цели или стратегии. В таких играх ребёнок с аутизмом может «застрывать», тем самым надолго растягивая изучение предметного мира. Основным стимулом и мотивом таких своеобразных игр является привлекательность сенсорных ощущений, которые ребёнок получает посредством манипуляций. Функциональное назначение предметов ребёнка с аутизмом не волнует, чаще всего такие дети отказываются применять предмет в соответствии с его назначением, поскольку для них оно менее важно, чем его отдельные сенсорные свойства.

Символическая игра встречается редко и когда появляется, в ней доминируют определённые темы, связанные с особыми интересами ребёнка, например, с характерными телевизионными программами, которыми ребёнок озабочен и которые он имитирует. Отмечается отсутствие сюжетности, усложнения игры. Навыки ролевой игры в дошкольном возрасте – слабые или отсутствуют совсем, проявляется неспособность к пантомиме.

Несмотря на то, что обычно игровые навыки у таких детей не считаются самыми важными и в списке развития отодвигаются на последний план, мы считаем, что необходимо обратить внимание на этот аспект и осознать его важность, особенно для социализации и коммуникации такого ребёнка в кругу сверстников. Для ребёнка с РАС, так же, как и для нормально развивающихся детей, игра имеет огромное значение. Она позволяет развить их исследовательские навыки, символические способности, гибкость мышления, воображения. Это оказывает существенное влияние на поведение ребёнка, которое становится менее однообразным, стереотипным и более гибким.

Таким образом, игровая деятельность у детей с РАС самостоятельно практически не формируется, что обусловлено отсутствием продуктивного интереса к сверстникам и содержанию большинства игровых ситуаций, а также несформированностью игровых и коммуникативных навыков.

Приложение 5.

Рекомендации для педагогов и родителей

«Поиграем с детьми»

«Звонок другу»

Лягушонок звонит друзьям, и приглашает их на концерт или просит выбрать подарок. Задача ребёнка — правильно запомнить и набрать номера их телефонов. В конце игры можно пересказать, с кем говорил лягушонок и о чем шла речь. Например, лягушонок хочет выбрать подарок для бабочки и просит совета у зайца. Диктор говорит номер: 5, 3. Ребёнок повторяет эти цифры и затем набирает их на телефоне. Заяц не знает, что подарить бабочке, но подскажет лягушонку, кому можно позвонить. Следующий номер будет из трех цифр и так далее по нарастающей.

** Развитие внимания и тренировка навыка счета*

Дети задействуют зрительное и слуховое внимание: ищут предмет, соотносят картинки между собой, подбирают оттенки цветов, расставляют предметы по заданной схеме и выполняют другие задания.

«Жадные пылесосы»

На экране появляются группы разных предметов и диктор говорит, какие предметы надо сосчитать. Например, надо посчитать все одушевлённые предметы или все зелёные. Ребёнок считает предметы и выбирает нужную цифру на пылесосе. В настройках можно выбрать время на ответ. Чем оно больше, тем проще ребёнку. Игра поможет развить внимание у детей и закрепить с ними навык счета.

** Развитие логического мышления*

В играх дети ищут логические ошибки в картинках, комбинируют геометрические фигуры, выбирают предмет по описанию и выполняют другие задачи.

«Кто лишний?»

Ребёнок должен выбрать одну из четырёх картинок, которая не подходит под остальные. Например, птицу среди трёх животных. Или автомобиль среди трёх видов водного транспорта. Игра поможет развить логическое мышление у детей

** Развитие пространственного мышления*

Игра поможет развить пространственное мышление у детей

«Пират и клад»

Пират зарыл клад и нарисовал карту. Теперь он идёт их откапывать вместе с ребёнком. Пират говорит, сколько сделать шагов и в какую сторону, а ребёнок показывает клетку на карте, куда надо встать пирату. Игра поможет ребёнку лучше ориентироваться на пространстве листа в клетку.

** Составление рассказа по картинке*

Дети составляют рассказ с заданными словами, по схеме или картинке.

«Что сначала»

Перед ребёнком три картинки, которые образуют историю. Ребёнок выстраивает их в хронологической последовательности и составляет рассказ по ним. Например, на одной картинке человек сажает семечко, на второй из земли растёт росток, на третьей стоит дерево. Ребёнок раскладывает их в правильной последовательности и проговаривает историю целиком.

Приложение 6.

Примерные индивидуальные коррекционные программы

Ф.И. ребенка: Ребенок 1 Возраст: 7 лет 2 мес. адаптированная индивидуальная программа строится на цикле квестов «Мимимишки» (по мотивам любимого мультфильма ребёнка) в рамках которого ребёнок передвигается по карте, которую ему прислал Тучка (в кабинете специалиста) и выполняет на каждом квесте по 3 игры: на 2 занятия например это «Поймай мишку», «Мишка идёт по грибы», «Мишка готовит кашу», за каждую игру ребёнок получает смайлик мимимишки, когда ребёнок выполняет 3 упражнения – игры и соберёт 3 смайла, он получает приз (в зависимости от подкрепления используемого педагогом и оговорённого в начале занятия с ребёнком, это может быть пирожное – мишка «Барни», а можно использовать конфеты, наклейки, фишки и т.д.). В результате ребёнок быстрее включается во взаимодействие со специалистом, снижается количество негативизма, стереотипий в речи ребёнка и аутистимуляций.			
№ п/п	Цели занятия	Ход занятия:	Кол-во минут (кол-во занятий)
1	Знакомство. Создание благоприятной атмосферы для расположения ребёнка к совместной со взрослым деятельности. Создание мотивации.	Игры на установление контакта и взаимодействия.	60 мин. (2 зан.)
2	Формирование у ребёнка представления о квесте, развивать умение придерживаться плана игры, научиться получать жетоны за выполненное упражнение и приз за пройденный квест.	1 квест: 1. «Поймай мишку», 2. «Мишка идёт по грибы», 3. «Мишка готовит кашу».	60 мин. (2 зан.)
3	Формирование игровых навыков, игрового взаимодействия, понимания замысла игры.	2 квест: 1. «Лисичка и чаепитие»; 2. «Тучка собирает шишки»; 3. «Поймай Цыпу»	60 мин. (2 зан.)
4	Формирование игровых навыков, игрового взаимодействия, понимания замысла игры.	3 квест: 1. «Лисичка готовит пирог»; 2. «Помоги Вале найти клад»; 3. «Обойди болото с Саней».	60 мин. (2 зан.)
5	Формирование игровых навыков, игрового взаимодействия, понимания замысла игры.	4 квест: 1. «Подарок для Кеши»; 2. «Прятки с Цыпой»; 3. «Готовим припасы с Тучкой».	60 мин. (2 зан.)
6	Формирование игровых навыков, игрового взаимодействия, понимания замысла игры.	5 квест: 1. «На пикник с Мимимишками»;	60 мин. (2 зан.)

		2. «Одеваем Кешу на прогулку»; 3. «Варим варенье с Лисичкой».	
7	Формирование игровых навыков, игрового взаимодействия, понимания замысла игры.	6 квест: 1. «Саня играет в прятки»; 2. «Лисичка готовит суп»; 3. «Кеша готовится в пожарные».	60 мин. (2 зан.)
8	Формирование игровых навыков, игрового взаимодействия, понимания замысла игры.	7 квест: 1. «Лисичка-повар»; 2. «Валя ремонтирует машину»; 3. «Собираю ягоды с Соней».	60 мин. (2 зан.)
9	Формирование игровых навыков, игрового взаимодействия, понимания замысла игры.	8 квест: 1. «Помоги Лисичке найти пары носков»; 2. «Помоги Кеше построить дом»; 3. «Помоги Вале посадить овощи».	60 мин. (2 зан.)
10	Формирование игровых навыков, игрового взаимодействия, понимания замысла игры.	9 квест: 1. «Идём с Соней в магазин»; 2. «Сортируем овощи и Фрукты с Вале»; 3. «Помоги Цыпе лечь спать».	60 мин. (2 зан.)
11	Формирование игровых навыков, игрового взаимодействия, понимания замысла игры.	10 квест: 1.«Помоги одеться Тучке»; 2. «Большое чаепитие»; 3. «Цыпа учится летать».	60 мин. (2 зан.)
12	Формирование игровых навыков, игрового взаимодействия, понимания замысла игры.	11 квест: 1. «Помоги Лисичке убратся»; 2. «Соня учится сервировать стол»; 3. «Валя копает лабиринт».	60 мин. (2 зан.)
13	Формирование игровых навыков, игрового взаимодействия, понимания замысла игры.	12 квест: 1. «Лисичка варит компот»; 2. «Кеша собирает овощи»; 3.«Саня учит движения».	60 мин. (2 зан.)
14	Формирование игровых навыков, игрового взаимодействия, понимания замысла игры.	13 квест: 1. «Мишки играют с мячом»; 2. «Кеша строит дом»; 3. «Лисичка приглашает друзей на чай».	60 мин. (2 зан.)
Итого:			840 мин. (14 часов) (28 зан.)

Ф.И. ребенка: Ребенок 2 Возраст: 5 лет 4 мес. Адаптированная индивидуальная программа строится на цикле квестов «Кукла», адаптированных под индивидуальный уровень развития (девочка не говорящая, сильно привязана к своей кукле). В ходе квестов ребёнок выполняет 3 простейших игровых действия: например 1.«Одень кукле шапку», 2. «Покорми куклу», 3. «Уложи куклу спать». За каждое правильно выполненное игровое действие, ребёнок получает красный шарик, выполняя все 3 игровые упражнения, ребёнок обменивает полученные шарики, на главный приз – например мороженное (приз выбирается индивидуально из интересов ребёнка). В результате цикла таких квестов, ребёнок учится взаимодействовать со специалистом, эмоционально откликаться, выполнять некоторые простые действия, радуется получению каждого шарика, оговоренного с ним в самом начале, что даёт ему стимул продолжать игру. Зачастую только в формате такого квеста можно привлечь сложных детей к игровым действиям и заинтересовать самим процессом игры, получая от неё положительные эмоции.			
№ п/п	Цели занятия	Ход занятия:	Кол-во минут (кол-во занятий)
1	Знакомство. Создание благоприятной атмосферы для расположения ребёнка к совместной со взрослым деятельности. Создание мотивации.	Игры на установление контакта и взаимодействия.	30 мин. (2 зан.)
2	Формирование у ребёнка представления о квесте, развивать умение придерживаться плана игры, научиться получать шарики за выполненное упражнение и приз за пройденный квест.	1 квест: 1.«Одень кукле шапку», 2. «Покорми куклу», 3. «Уложи куклу спать».	40 мин. (2 зан.)
3	Формирование игровых навыков, игрового взаимодействия, понимания замысла игры.	2 квест: 1. «Поим куклу чаем», 2. «У куклы обед», 3. «Кукла ложится спать».	40 мин. (2 зан.)
4	Формирование игровых навыков, игрового взаимодействия, понимания замысла игры.	3 квест: 1. «Помоги кукле одеть штаны», 2. «Кукла собирается гулять», 3. «Покачай куклу перед сном».	40 мин. (2 зан.)
5	Формирование игровых навыков, игрового взаимодействия, понимания замысла игры.	4 квест: 1. «Помоги кукле одеть кофту», 2. «Кукла учится держать ложку» 3. «Чаепитие»	40 мин. (2 зан.)
6	Формирование игровых навыков, игрового взаимодействия, понимания замысла игры.	5 квест: 1. «Играем с куклой в мяч», 2. «Кукла учится ходить», 3. «Учим куклу чистить зубы»	40 мин. (2 зан.)

7	Формирование игровых навыков, игрового взаимодействия, понимания замысла игры.	6 квест: 1. «Помой кукле руки», 2. «Помоги кукле умыться»; 3. «Покорми куклу».	40 мин. (2 зан.)
8	Формирование игровых навыков, игрового взаимодействия, понимания замысла игры.	7 квест: 1. «Одень куклу», 2. «Кукла идёт в магазин», 3. «Кукла ищет красный цвет».	40 мин. (2 зан.)
9	Формирование игровых навыков, игрового взаимодействия, понимания замысла игры.	8 квест: 1. «Покорми куклу», 2. «Раздень куклу», 3. «Кукла ложится спать».	40 мин. (2 зан.)
10	Формирование игровых навыков, игрового взаимодействия, понимания замысла игры.	9 квест: 1. «Искупай куклу», 2. «Одень куклу», 3. «Кукла пьёт чай».	40 мин. (2 зан.)
11	Формирование игровых навыков, игрового взаимодействия, понимания замысла игры.	10 квест: 1. «Собери куклу на прогулку», 2. «Покатай куклу в коляске», 3 «Помой кукле руки».	40 мин. (2 зан.)
12	Формирование игровых навыков, игрового взаимодействия, понимания замысла игры.	11 квест: 1. «Одень куклу», 2. «Обуй куклу», 3. «Расчеши куклу».	40 мин. (2 зан.)
13	Формирование игровых навыков, игрового взаимодействия, понимания замысла игры.	12 квест: 1. «Кукла учится ходить на горшок», 2. «Помой кукле руки», 3. «Искупай куклу».	40 мин. (2 зан.)
14	Формирование игровых навыков, игрового взаимодействия, понимания замысла игры.	13 квест: 1. «Кукла играет в мяч», 2. «Умой куклу», 3. «Кукла идёт в магазин».	40 мин. (2 зан.)
Итого:			550 мин. (9 часов 10 мин.) (28 зан.)

Ф.И. ребенка: Ребенок 3 Возраст: 4 года 8 мес. Адаптированная индивидуальная программа строится на цикле квест-игр «Винни-Пух», в ходе которых ребёнку предлагается выполнить 3 простейших игровых упражнения: например 1. «Покажи где?», 2. «Собери пазл Винни-Пух». 3. «Сделай бусы для Винни-Пуха». За каждое верно выполненное игровое упражнение ребёнок получает любимые фигурки из мультфильма «Винни-Пух», когда ребёнок выполняет все задания квеста, призом, можно обозначить, возможность поиграть с этими любимыми фигурками в его стереотипную игру. Таким образом, ребёнок с помощью квеста

начинает немного отходить от своей стереотипной игры, она становится для него призом. Ребёнок изначально настороженно относящийся к новым играм, с помощью любимых героев начинает взаимодействовать со специалистом, это становится, возможно единственной, возможностью обучения ребёнка новым играм, которое он принимает и понимает, стереотипии уменьшаются, контакт с ребёнком налаживается.			
№ п/п	Цели занятия	Ход занятия:	Кол-во минут (кол-во занятий)
1	Знакомство. Создание благоприятной атмосферы для расположение ребёнка к совместной со взрослым деятельности. Создание мотивации.	Игры на установление контакта и взаимодействия.	30 мин. (2 зан.)
2	Формирование у ребёнка представления о квесте, развивать умение придерживаться плана игры, научиться получать любимые игрушки за выполненное упражнение и приз (стереотипную игру) за пройденный квест.	1 квест: 1. «Покажи где?», 2. «Собери пазл Винни-Пух». 3. «Сделай бусы для Винни-Пуха».	30 мин. (2 зан.)
3	Формирование игровых навыков, игрового взаимодействия, понимания замысла игры.	2 квест-13 квест	По 30 мин. (2 зан.) (каждый)
Итого:			420 мин. (7 часов) (28 зан.)

Ф.И. ребенка: Ребенок 4 Возраст: 6 лет 10 мес. Адаптированная индивидуальная программа строится на цикле квест-игр с опорой на дидактические игры «Дорожные знаки» (ребёнок очень увлечён дорожными знаками). Ребёнок с удовольствием следит за главным героем Дядей Степой на видеоролике и соглашается отправиться в путешествие по группе, чтобы помочь Дяде Степе отыскать дорожные знаки. Ребёнок с помощью педагога учится находить конверты, которые отмечены на специальной карте, и выполняет по 3 задания на каждом квесте, например: 1. «Собери дорожный знак», 2. «Какой предмет лишний», 3. «Найди все дорожные знаки». В результате получаем неподдельный интерес ребёнка, которого сложно мотивировать на игру с педагогами. Так, ребёнок сам стремится выполнять все задачи, чтобы помочь собрать герою осколки дорожных знаков, и в награду Дядя Степа дарит ему светящуюся в темноте наклейку. Ребёнок осваивает новые игры, не отвергает контакт и взаимодействие с педагогами.			
№ п/п	Цели занятия	Ход занятия:	Кол-во минут (кол-во занятий)
1	Знакомство. Создание благоприятной атмосферы для расположение ребёнка к совместной со взрослым деятельности. Создание	Игры на установление контакта и взаимодействия.	60 мин. (2 зан.)

	мотивации.		
2	Формирование у ребёнка представления о квесте, развивать умение придерживаться плана игры, научиться собирать из осколков (частей) дорожные знаки, и обменивать на приз за пройденный квест.	1 квест: 1. «Собери дорожный знак», 2. «Какой предмет лишний», 3. «Найди все дорожные знаки».	60 мин. (2 зан.)
3	Формирование игровых навыков, игрового взаимодействия, понимания замысла игры.	2 квест -13 квест	По 60 мин. (2 зан.) (каждый)
Итого:			840 мин. (14 часов) (28 зан.)