

Государственное казённое общеобразовательное учреждение
«Специальная (коррекционная) общеобразовательная
школа-интернат № 36 города Ставрополя»

КОРРЕКЦИОННО-РАЗВИВАЮЩАЯ ПСИХОЛОГО-ПЕДАГОГИЧЕСКАЯ ПРОГРАММА

«Память поколений: игры разных народов как средство коррекционно-профилактического ресурса для детей с нарушениями слуха»

Разработчики:

Бараева Руфина Ховезовна, педагог-психолог
Жидкова Кристина Александровна, педагог-психолог
Земцова Александра Михайловна, педагог-психолог
Литвинова Елизавета Сергеевна, педагог-психолог
Норкина Светлана Викторовна, педагог-психолог
Чебаненко Алёна Самвеловна, педагог-психолог

Организация:

Государственное казённое общеобразовательное
учреждение
«Специальная (коррекционная)
общеобразовательная
школа-интернат № 36 города Ставрополя»
Адрес сайта: stavsch36.gosuslugi.ru
Телефон: 26-09-46
Электронная почта: sch_internat36@mail.ru
Руководитель организации: и. о. директора
школы Герасимова Наталья Владимировна
Контактное лицо: Литвинова Елизавета
Сергеевна (89888484623)

г. Ставрополь
2025 год

Оглавление

1. Пояснительная записка.....	3
1.1. Аннотация и обоснование практической актуальности.....	3
1.2. Актуальность программы.....	4
1.3. Сведения об уровне образования, виде и направленности программы.....	4
1.4. Целевая аудитория и целевая группа.....	4
1.5. Сфера применения и типы трудностей.....	5
1.6. Описание проблемной ситуации.....	5
1.7. Цели и задачи программы.....	6
1.9. Длительность реализации.....	6
1.10. Этапы и алгоритм реализации программы:.....	6
1.11. Методическое обеспечение.....	7
1.12. Измеряемые конструкты и критерии оценки.....	7
1.13. Ожидаемые результаты.....	7
1.14. Психодиагностический инструментарий.....	8
1.15. Описание используемых методик и технологий.....	9
1.17. Описание сфер ответственности, основных прав и обязанностей участников реализации программы.....	9
1.18. Обеспечение гарантий прав участников программы.....	11
1.19. Система внутреннего контроля.....	11
1.20. Сведения о практической апробации программы.....	11
1.21. Результаты, подтверждающие эффективность реализации программы.....	12
1.22. Ограничения применения программы и предложения по ее дальнейшему развитию	16
1.23. Предложения по развитию.....	16
1.24. Подтверждение соблюдения правил заимствования.....	17
2. Учебно-тематический план коррекционно-развивающей психолого-педагогической программы «Память поколений: игры разных народов как средство коррекционно-профилактического ресурса для детей с нарушениями слуха».....	17
3. Содержание коррекционно-развивающей психолого-педагогической программы «Память поколений: игры разных народов как средство коррекционно-профилактического ресурса для детей с нарушениями слуха».....	19
4. Список литературы.....	22
5. Конспекты занятий.....	24
Приложение.....	120

1. Пояснительная записка

1.1. Аннотация и обоснование практической актуальности

Представленная коррекционно-развивающая психолого-педагогическая программа «Память поколений: игры разных народов как средство коррекционно-профилактического ресурса для детей с нарушениями слуха» представляет собой научно обоснованный методический комплекс, направленный на решение ряда задач педагога-психолога и дефектолога, сопровождающих образовательный процесс младших школьников с нарушениями слуха. К ним можно отнести особенности развития познавательной, эмоционально-волевой, коммуникативной и двигательной сфер. Помимо этого, благодаря использованию традиционных игр возможно решение профилактических, образовательных и воспитательных задач, таких как патриотическое воспитание и профилактика девиантного поведения обучающихся.

Д.Б. Эльконин последовательно выступал против формально-примитивного подхода к детскому развитию, подчёркивая, что развитие и присвоение культуры носят деятельностный характер. Согласно его концепции, ребёнок выступает не как пассивный объект приспособления к условиям жизни, а как активный субъект их преобразования, воспроизводящий и созидающий в себе человеческие способности. Источники и резервы развития ребёнка, по Эльконину, заключены в специфических формах деятельности, адекватных его потребностям и возможностям. В этой связи эффективное и полноценное развитие (в противоположность искусственно ускоренному) предполагает не сворачивание, а своевременное и максимально полное использование потенциала игровой деятельности. В современных условиях данные положения приобретают особую остроту и актуальность.

Нарушение слуха у детей обуславливает специфику развития познавательной сферы, затрагивая восприятие, память, мышление и речь. Данные особенности связаны с ограниченностью слуховых ощущений и восприятий, в результате чего основная нагрузка по переработке информации распределяется на зрительный анализатор.

Существенное влияние нарушение слуха оказывает и на становление эмоционально-волевой сферы. Эмоции, являясь фундаментом психического развития ребёнка, согласно исследованиям Л.С. Выготского и А.В. Запорожца, при своих нарушениях порождают системные последствия: от

снижения познавательной работоспособности до формирования стойких поведенческих девиаций и социальной дезадаптации.

У младших школьников с нарушениями слуха наблюдается замедленное развитие координационных способностей. Это обусловлено, прежде всего, нарушением последовательности и задержкой в формировании двигательного репертуара, что замедляет процесс овладения двигательными навыками и препятствует запуску ряда важнейших процессов развития. Психофизические и возрастные особенности развития координационных способностей у данной категории детей исследовались рядом учёных (Молчанова Л.Н., Бузовкина А.В., Платонова Я.В. и др.). Формы, методы и условия развития этих способностей разрабатывались в трудах В.В. Лебединского, Коноваловой А.О., Калюжина В.Г., Боряковой Н.Ю. и других исследователей.

1.2. Актуальность программы

Актуальность программы обусловлена спецификой развития детей с нарушениями слуха, для которых характерны трудности в спонтанном усвоении социальных норм, развитии речи и коммуникации, что приводит к риску социальной изоляции. Программа предлагает традиционный подход, используя народную игру как наглядно-действенный и мотивирующий инструмент развития, коррекции и профилактики. Адаптация игр проводится с акцентом на зрительное восприятие, тактильные ощущения и ритмику. Это позволяет создать безбарьерную среду для развития коммуникативных навыков, эмоциональной грамотности и внутреннего ресурса личности. А также в таких условиях развиваются представления о справедливости, доброте и других важнейших человеческих качеств, пробуждаются нравственные чувства, позволяющие в дальнейшем стать развитой личностью.

1.3. Сведения об уровне образования, виде и направленности программы

Уровень образования: начальное общее образование (варианты 1.2, 2.2, 2.3 ФГОС ОВЗ для слабослышащих и позднооглохших обучающихся).

Вид программы: коррекционно-развивающая психолого-педагогическая программа.

Направленность: коррекция и развитие когнитивной и личностно-коммуникативной сфер и этнокультурное воспитание.

1.4. Целевая аудитория и целевая группа

Целевая аудитория: дети 7-11 лет с нарушениями слуха разной степени, в том числе после состояния кохлеарной имплантации.

Социально-психологические особенности: особенности в развитии устной и письменной речи, вербальной коммуникации; ведущая роль у зрительного восприятия и памяти, а также наглядно-образного и наглядно-действенного мышления; потенциальные трудности понимания абстрактных понятий и правил; возможные проблемы в формировании коммуникативных навыков; отставание в развитии когнитивных процессов и моторных функций.

1.5. Сфера применения и типы трудностей

Сфера трудностей:

1. Трудности, связанные с ограниченными возможностями здоровья - нарушения слуха.
2. Социально-коммуникативные трудности.
3. Особенности развития эмоционально-волевой и личностной сфер.
4. Трудности адаптации.
5. Задержка развития познавательной сферы.
6. Трудности в спонтанном усвоении социальных норм.

Конкретные типы трудностей:

1. Дефицит развития слухового восприятия, экспрессивной и импрессивной речи.
2. Трудности пространственной ориентации и координации движений.
3. Низкий уровень навыков совместной деятельности в новой группе.
4. Несоответствующий уровень самооценки данному возрасту.
5. Девиантное поведение.
6. Низкий уровень развития творческого мышления.
7. Сложности в понимании правил новой для детей игры.
8. Сужение представлений об окружающем мире, в том числе о культурном разнообразии.

1.6. Описание проблемной ситуации

Когнитивный уровень: недостаточный уровень развития познавательной сферы; фрагментарность знаний о социальных нормах; трудности понимания инструкций; недостаточность знаний о культуре и традициях народов России.

Эмоционально-волевой уровень: повышенная тревожность в новых социальных ситуациях; неумение проявлять адекватные эмоции в соответствии с ситуацией; фрустрация из-за коммуникативных неудач.

Поведенческий уровень: несоблюдение заданной дисциплины; повышенная возбудимость/ригидность, проявляющееся в поведении; моторная неловкость.

1.7. Цели и задачи программы

Цель: коррекция и развитие когнитивных процессов, эмоционально-волевой сферы, личностных качеств, двигательной сферы, воспитание уважительного отношения к традициям российского народа у детей с нарушениями слуха в процессе адаптированной народной игровой деятельности.

Задачи:

Коррекционные: корректировать недостатки в развитии вербальной коммуникации, нарушения в двигательной сфере.

Развивающие: развивать когнитивные процессы, а именно восприятие, внимание, память, речь, мышление, воображение, развивать эмоционально-волевою сферу и внутренний ресурс личности; формировать навыки работы в паре и команде; развивать двигательные навыки.

Профилактические: профилактика девиантного поведения обучающихся.

Образовательные: расширять знания детей о народных играх России.

Воспитательные: воспитывать уважительное отношение к традициям российского народа; передавать опыт предыдущего поколения; воспитывать эмоционального, сознательного, действующего в меру своих возможностей ребенка.

1.9. Длительность реализации

Период времени: 1 учебный год.

Количество академических часов: 34 занятия.

Режим проведения: 1 занятие в неделю продолжительностью 40 минут.

1.10. Этапы и алгоритм реализации программы:

1. **Подготовительный этап** (вводное занятие):

- а) познакомить участников с программой и тематикой занятий;
- б) определить правила работы группы;

в) повысить мотивацию обучающихся к участию в занятиях через положительный игровой опыт.

2. Основной (коррекционно-развивающий) этап (32 недели).

а) организация и проведение тематических занятий с обучающимися;

б) консультирование педагогов и родителей при необходимости или их запросу.

3. Заключительный этап (итоговое занятие-праздник):

а) закрепить навыки коммуникации, произвольной регуляции, координации движений.

б) актуализировать знания об играх и народах России; развивать рефлексивные навыки.

в) систематизировать знания о культурном разнообразии России.

г) воспитывать чувство гордости за свою страну, уважение к многообразию культур, благодарность группе.

1.11. Методическое обеспечение

1. **Научно-методическое обеспечение:** программа опирается на положения **сурдопсихологии и сурдопедагогики** (Р.М. Боскис, Т.А. Власова), теорию деятельности и игровой деятельности (Л.С. Выготский, А.Н. Леонтьев, Д.Б. Эльконин), принципы полисенсорного подхода в коррекционной работе.

2. **Нормативно-правовое обеспечение:** ФГОС ОВЗ, Федеральный закон «Об образовании в РФ» №273-ФЗ, Профессиональный стандарт «Педагог-дефектолог», Профессиональный стандарт «Педагог-психолог (психолог в сфере образования)»

1.12. Измеряемые конструкты и критерии оценки

Количественные критерии: количество обучающихся младшего школьного возраста с нарушениями слуха, вовлеченных в реализацию программы;

Качественные критерии:

а) наличие или отсутствие изменений на личностном, познавательном уровнях обучающихся и психологических характеристик классов после реализации программы;

б) положительная динамика психологических характеристик классов в ходе реализации программы.

1.13. Ожидаемые результаты

- а) формирование положительной групповой динамики и снижение проявлений коммуникативной тревожности.
- б) сформированность умения работать в паре и команде.
- в) улучшение координации движений и ориентации в пространстве.
- г) расширение активного словаря, связанных с эмоциями и игровыми действиями.
- д) приобретение базовых знаний о культурах и играх народов России.

1.14. Психодиагностический инструментарий

1. *Наблюдение с целью фиксации проявления коммуникации;*
2. *Познавательные процессы:*
 - а) «Исключение предметов (Четвертый лишний)» (модификация Т.В. Егоровой) – диагностика операции обобщения и классификации (Приложение 1);
 - б) «Сравнение понятий» – диагностика операций анализа, синтеза и вербального сравнения (Приложение 2);
 - в) «Простые аналогии» – диагностика операции сравнения и логических умозаключений (Приложение 3);
 - г) «Изучение и определение уровня словесно-логической памяти» (Л.Ф. Тихомирова) – также упоминалась как запоминание пар слов (Приложение 4);
 - д) «Схемы» (адаптированная методика «Мнемотехника») – последовательность и осмысление (Приложение 5);
 - е) «Определение запоминания и воспроизведения текстов» (Э.Н. Петлякова, С.Н. Подгорная) (Приложение 6);
3. *Эмоционально-волевая и коммуникативная сфера:*
 - а) «Изучение понимания эмоциональных состояний людей, изображенных на картинке» (Г.А. Урунтаева, Ю.А. Афонькина) (Приложение 7);
 - б) Метод наблюдения – для фиксации проявления коммуникативных навыков.
4. *Двигательная сфера и координация*
 - а) «Домик» (Н.И. Гуткина) – зрительно-моторная координация, копирование образца (Приложение 8);
 - б) «Разрезные картинки» (С.Д. Забрамная) – целостность восприятия (Приложение 9);

- в) Пробы Хэда - зрительно-пространственная организация движений (Приложение 10);
- г) Проба Ромберга «Аист» – статическое равновесие (Приложение 11).

1.15. Описание используемых методик и технологий

- а) адаптированные традиционные игры.
- б) телесно-ориентированные и танцевально-двигательные методики для развития координации и снятия мышечных зажимов.
- в) элементы психогимнастики и релаксации;
- г) моделирование, визуальные схемы
- д) технологии постановки и автоматизации социальных навыков через сценарии игр.

1.16. Ресурсное обеспечение

1. **Требования к специалистам:** должен реализовывать программу педагог (сурдопедагог), владеющий технологиями коррекционной работы с детьми с нарушениями слуха.

2. **Учебные и методические материалы:** конспекты с инструкциями, наборы пиктограмм, карточки с правилами с изображениями.

3. **Материально-техническое оснащение:** звукоусиливающая аппаратура (при необходимости), музыкальные инструменты, сенсорное оборудование (тактильные коврики), кукольный театр, маски с изображениями разных персонажей.

4. **Цифровые технологии:** интерактивная доска для демонстрации видео-инструкций и слайдов с четкими изображениями, акустическая система.

1.17. Описание сфер ответственности, основных прав и обязанностей участников реализации программы

Участники программы	Сферы ответственности	Основные права	Основные обязанности
Образовательная организация	Соблюдение действующего законодательства Российской Федерации в части защиты персональных данных обучающихся и их родителей (законных представителей),	Право на ведение коррекционно-развивающей, консультативной, просветительской и профилактической деятельности.	Обеспечение условий для проведения занятий в соответствии с требованиями, обозначенными в программе. Оказание психолого-

	<p>противодействия коррупции.</p> <p>Соблюдение прав и свобод обучающихся, родителей несовершеннолетних обучающихся, работников образовательной организации.</p>		<p>педагогической помощи детям на основании согласия в письменной форме их родителей (законных представителей).</p> <p>Предоставление педагогическим работникам свободы в выборе форм обучения, методов обучения и воспитания.</p>
Педагог-психолог	<p>Соблюдение действующего законодательства Российской Федерации в части защиты персональных данных, противодействия коррупции. Соблюдение принципов коррекционно-развивающей, консультативной, просветительской и профилактической деятельности.</p>	<p>Право на повышение своей профессиональной компетентности по программам дополнительного профессионального образования по программе повышения квалификации или профессиональной переподготовки. Право на внесение изменений в содержание программы с учетом индивидуальных особенностей детей.</p> <p>Право на выбор и использование педагогически обоснованных форм, средств, методов обучения и воспитания.</p>	<p>Организация и сохранение положительного характера обратной связи «Психолог-родитель», «Психолог-ребенок.</p> <p>Создание в течение занятия спокойной психоэмоциональной атмосферы, благоприятных условий для эмоционального и личностного развития, усвоения норм поведения в группе</p> <p>соблюдение должностной инструкции.</p>
Родители (законные представители) несовершеннолетних	<p>Соблюдение действующего законодательства Российской Федерации. Соблюдение Устава образовательной организации, требований локальных актов образовательной организации.</p>	<p>Право на ознакомление с программой.</p> <p>Право на обращение на консультации к педагогу-психологу.</p>	<p>Обеспечение посещаемости детьми занятий с соблюдением расписания занятий.</p> <p>Выполнение рекомендаций педагога-психолога</p>
Обучающиеся	<p>Соблюдение Устава образовательной организации, требований локальных актов образовательной организации.</p>	<p>Право на уважение человеческого достоинства, охрану и защиту здоровья.</p> <p>Право на предоставление условий для обучения с учетом особенностей их психофизического развития и состояния здоровья, в том</p>	<p>Соблюдение правил техники безопасности, правил внутреннего распорядка обучающихся образовательной организации.</p>

		числе получение социально-педагогической и психологической помощи, бесплатной психолого-медико-педагогической коррекции.	
--	--	--	--

1.18. Обеспечение гарантий прав участников программы

Участники программы (педагоги, воспитатели, родители) должны быть извещены о цели работы, о применяемых методах и способах использования полученной информации.

Работа с детьми начинается только после того, как родители (законные представители) дали письменное согласие на участие в ней.

Психолог информирует родителей (или законных представителей детей) о результатах реализации программы, а также доводит до их сведения любую интересующую их информацию, выявленную в ходе занятий и касающуюся их ребенка.

Педагог-психолог руководствуется «Этическим кодексом психолога» и исходит из уважения личного достоинства, прав и свобод человека, правозглашенных и гарантированных Конституцией Российской Федерации и международными документами о правах человека.

1.19. Система внутреннего контроля

Ведение отчетной документации: журнал, дневник наблюдения после каждого проведенного занятия. Беседы с классным руководителем и воспитателем класса.

Факторы, влияющие на достижение результатов

а) **Положительные:** систематичность занятий, согласованная работа специалистов, поддержка семьи, адекватная техническая оснащенность (слуховые аппараты/импланты).

б) **Отрицательные:** сложная структура дефекта (например, сочетанные нарушения), нерегулярность посещений, отсутствие единой коммуникативной стратегии в окружении ребенка.

1.20. Сведения о практической апробации программы

- 1. Регион проведения:** Ставропольский край, город Ставрополь.
- 2. Организация-участник:** Государственное казённое общеобразовательное учреждение «Специальная (коррекционная) общеобразовательная школа-интернат № 36 города Ставрополя»

3. **Категория испытуемых:** дети с нарушениями слуха младшего школьного возраста.
4. **Общий объем выборки:** 75 человек.
5. **Описание выборки**
6. **Экспериментальная группа (ЭГ):** 75 детей (49 мальчиков, 26 девочек), возраст 7-11 лет. Все дети используют слуховые аппараты или кохлеарные импланты.

1.21. Результаты, подтверждающие эффективность реализации программы

Оценка эффективности разработанной программы, основанной на использовании народных игр как средства психокоррекции, проводилась на выборке из 75 обучающихся младшего школьного возраста с нарушениями слуха (слабослышащие, позднооглохшие, дети после кохлеарной имплантации). Сравнительный анализ данных, полученных в ходе первичной и итоговой диагностики, позволяет говорить об устойчивой положительной динамике в развитии ключевых сфер личности ребёнка, однако результаты позволяют говорить об устойчивой положительной динамике в развитии ключевых сфер личности ребёнка.

Одной из мишеней диагностики являлось изучение мыслительных операций (обобщения, классификации, сравнения), которая у школьников с кохлеарными имплантами имеет свою специфику из-за особенностей речевого развития. Диагностика проводилась по трём ключевым направлениям: наглядное обобщение, вербальное сравнение и построение умозаключений по аналогии.

Исследование операции обобщения (методика «Исключение предметов») показало, что невербальный компонент мышления у детей достаточно развит: изначально 80 % обучающихся демонстрировали средний и высокий уровни, справляясь с выделением существенных признаков при минимальной помощи. После реализации программы показатели улучшились незначительно (высокий уровень вырос с 40 % до 47 %), что подтверждает тезис о том, что наглядное мышление является сильной стороной этих детей, а игры лишь закрепили этот навык.

Иная картина наблюдалась при оценке вербально-логического мышления (методика «Сравнение понятий»). Здесь сдерживающим фактором выступил дефицитарный словарный запас: дети часто не понимали значения слов, пытаясь найти внешние, несущественные связи. Тем не менее работа с загадками и словесными играми дала результат: высокий уровень вырос с 15

% до 26 %, а количество детей, нуждающихся в постоянной помощи (низкий уровень), сократилось с 35 % до 24 %.

Наиболее впечатляющий качественный скачок произошёл в развитии операции сравнения (методика «Простые аналогии»). На старте эксперимента ни один ребёнок (0 %) не владел навыком построения аналогий на высоком уровне, а половина выборки (49 %) находилась на низком уровне и не справлялась с заданием. После формирующего этапа произошла кардинальная перестройка структуры группы: низкий уровень сократился более чем в три раза (до 15 %), средний уровень стал доминирующим (70 %), и впервые появилась группа детей с высоким уровнем (15 %). Это свидетельствует о том, что алгоритм поиска логических связей (анalogий) успешно тренируется в процессе игры, даже несмотря на сохраняющиеся лексические пробелы.

В сфере познавательных процессов, в частности словесно-логической памяти, наиболее заметный сдвиг произошёл за счёт перехода обучающихся с низкого уровня развития на средний. Если до начала занятий критически низкие показатели демонстрировали 82 % детей, испытывавших трудности даже с выполнением простой инструкции, то после реализации программы этот показатель снизился до 53 %, а доля детей со средним уровнем выросла практически в 2,5 раза (с 17 % до 44 %). Качественный анализ показывает, что включение в игры рифмованных правил, считалок и цепочек действий помогло детям научиться использовать простейшие мнемотехнические приёмы и удерживать в памяти алгоритм игры. В то же время следует признать, что существенного прироста в группе с высоким уровнем развития памяти не зафиксировано (изменение в пределах статистической погрешности – с 1 % до 3 %). Это указывает на то, что игровые методы эффективно формируют базовую произвольность и способность запоминать конкретный материал, но пока недостаточно влияют на сложные механизмы смыслового, абстрактного запоминания у данной категории детей. Результаты представлены ниже.

1. Динамика развития познавательных процессов

Таблица 1. Динамика уровня сформированности операции обобщения

Уровни	До реализации (чел. / %)	После реализации (чел. / %)	Динамика
Высокий	30 (40%)	35 (47%)	▲ +7%

Уровни	До реализации (чел. / %)	После реализации (чел. / %)	Динамика
Средний	30 (40%)	29 (38%)	▼ -2%
Низкий	15 (20%)	11 (15%)	▼ -5%

Таблица 2. Динамика развития вербально-логического мышления

Уровни	До реализации (чел. / %)	После реализации (чел. / %)	Динамика
Высокий	11 (15%)	19 (26%)	▲ +11%
Средний	38 (50%)	38 (50%)	0%
Низкий	35 (35%)	18 (24%)	▼ -11%

Таблица 3. Динамика развития операции сравнения

Уровни	До реализации (чел. / %)	После реализации (чел. / %)	Динамика
Высокий	0 (0%)	11 (15%)	▲ +15%
Средний	38 (51%)	53 (70%)	▲ +19%
Низкий	37 (49%)	11 (15%)	▼ -34%

В сфере познавательных процессов, в частности словесно-логической памяти, наиболее заметный сдвиг произошёл за счёт перехода обучающихся с низкого уровня развития на средний. Если до начала занятий критически низкие показатели демонстрировали 82 % детей, испытывавших трудности даже с выполнением простой инструкции, то после реализации программы этот показатель снизился до 53 %, а доля детей со средним уровнем выросла практически в 2,5 раза (с 17 % до 44 %). Качественный анализ показывает, что включение в игры рифмованных правил, считалок и цепочек действий помогло детям научиться использовать простейшие мнемотехнические приёмы и удерживать в памяти алгоритм игры. В то же время следует признать, что существенного прироста в группе с высоким уровнем развития памяти не зафиксировано (изменение в пределах статистической погрешности – с 1 % до 3 %). Это указывает на то, что игровые методы эффективно формируют базовую произвольность и способность запоминать

конкретный материал, но пока недостаточно влияют на сложные механизмы смыслового, абстрактного запоминания у данной категории детей.

Таблица 4. Сводные показатели развития памяти

Уровни	До реализации (чел. / %)	После реализации (чел. / %)
Высокий	1 (1%)	2 (3%)
Средний	13 (17%)	33 (44%)
Низкий	61 (82%)	40 (53%)

2. Динамика эмоционально-личностной сферы

Значительные качественные изменения наблюдаются в эмоционально-волевой сфере. Благодаря психотерапевтическому потенциалу народной игры, в которой естественным образом моделируются ситуации успеха, неудачи и смены ролей, удалось повысить уровень эмоциональной грамотности. Количество детей со средним уровнем развития, способных адекватно распознавать эмоции и реагировать на них, увеличилось на 15%. Педагоги отмечают снижение физической агрессии в ответ на проигрыш: дети стали чаще использовать вербальные способы выражения чувств. Однако здесь также выявлено ограничение: если базовые эмоции (радость, гнев) дети научились распознавать хорошо, то тонкая эмоциональная дифференциация (различение удивления и страха, обиды и грусти) по-прежнему вызывает затруднения у трети испытуемых. Это говорит о необходимости усилить работу именно над нюансировкой эмоциональных состояний, возможно, с использованием дополнительных визуальных опор.

Таблица 5. Уровень эмоциональной грамотности

Уровни	До реализации (чел. / %)	После реализации (чел. / %)
Высокий	7 (9%)	10 (13%)
Средний	28 (37%)	39 (52%)
Низкий	40 (54%)	26 (35%)

3. Динамика двигательной сферы

Анализ двигательной сферы и координации выявил специфическую особенность: программа оказала выраженное положительное влияние на

зрительно-моторную координацию и ориентацию в пространстве, но оказалась малоэффективной в отношении статического равновесия. Так, по методике «Домик» точность копирования и работы рук улучшилась, дети стали совершать меньше пространственных ошибок. В то же время пробы на устойчивость (например, поза Ромберга) показали лишь незначительную динамику. Около 20–30 % детей сохраняют низкий уровень статического равновесия, что объясняется первичными физиологическими нарушениями вестибулярного аппарата, которые трудно поддаются коррекции исключительно с помощью подвижных игр без специализированных нейропсихологических.

Таблица 6. Сравнительная характеристика моторных навыков

Параметр	Тенденция изменения		Результат
Зрительно-моторная координация	Положительная		Снижение количества ошибок. Улучшение ориентировки в схеме тела.
Статическое равновесие	Слабовыраженная		Низкий уровень сохраняется у 20–30% детей.
Уровни	До реализации (чел. / %)	После реализации (чел. / %)	Динамика
Высокий	30 (40%)	35 (47%)	▲ +7%
Средний	30 (40%)	29 (38%)	▼ -2%
Низкий	15 (20%)	11 (15%)	▼ -5%

В целом полученные результаты подтверждают, что народная игра является действенным инструментом социализации и коррекции, особенно в части развития коммуникативной инициативы.

1.22. Ограничения применения программы и предложения по ее дальнейшему развитию

Реализация программы также выявила ряд организационно-методических ограничений. Гетерогенность группы, в которой присутствуют дети с разным уровнем речевого развития и слухового восприятия (в том числе после КИ), создавала трудности в освоении правил: то, что было доступно одним, требовало длительного разъяснения другим.

1.23. Предложения по развитию

В качестве вектора дальнейшего развития программы целесообразно дифференцировать игровой материал по уровням сложности речевых

инструкций, а также усилить блок нейрокоррекции специальными упражнениями на балансирах для компенсации вестибулярных нарушений. Также перспективным видится вовлечение родителей в процесс закрепления навыков, поскольку перенос опыта игры на занятиях в реальные условия происходит медленнее, чем ожидалось. Дальнейшим развитием данной программы выступает разработка дистанционного модуля для родителей с видео-инструкциями по народным играм для домашних занятий, а также создание цифрового интерактивного пособия-путеводителя по народным играм России для детей с нарушениями слуха.

1.24. Подтверждение соблюдения правил заимствования

Все материалы программы, включая авторские адаптации народных игр, разработаны на основе анализа открытых этнографических, педагогических и сурдопедагогических источников с соблюдением авторских прав. Конспекты занятий являются авторской разработкой, прошедшей апробацию.

2. Учебно-тематический план коррекционно-развивающей психолого-педагогической программы «Память поколений: игры разных народов как средство коррекционно-профилактического ресурса для детей с нарушениями слуха»

№ пп	Тема занятия	Количество часов
1.	Знакомство с миром народных игр	1
2.	Кавказ: Дагестан	1
3.	Кавказ: Дагестан	1
4.	Кавказ: Осетия	1
5.	Кавказ: Осетия	1
6.	Кавказ: Кабардино-Балкария	1
7.	Кавказ: Кабардино-Балкария	1
8.	Кавказ: Ингушетия	1
9.	Кавказ: Ингушетия	1
10.	Калмыкия	1

11.	Калмыкия	1
12.	Приволжье: Башкирия	1
13.	Приволжье: Башкирия	1
14.	Приволжье: Марий Эл	1
15.	Приволжье: Марий Эл	1
16.	Приволжье: Мордовия	1
17.	Приволжье: Мордовия	1
18.	Приволжье: Татарстан	1
19.	Приволжье: Татарстан	1
20.	Приволжье: Удмуртия	1
21.	Приволжье: Удмуртия	1
22.	Приволжье: Чувашия	1
23.	Приволжье: Чувашия	1
24.	Сибирь: Бурятия	1
25.	Сибирь: Бурятия	1
26.	Сибирь: Якутия	1
27.	Сибирь: Якутия	1
28.	Сибирь: Тыва	1
29.	Сибирь: Тыва	1
30.	Север: Коми	1
31.	Север: Коми	1
32.	Русский народ	1
33.	Русский народ	1
34.	Путешествие по играм народов России завершено!	1
Итого:		34

3. Содержание коррекционно-развивающей психолого-педагогической программы «Память поколений: игры разных народов как средство коррекционно-профилактического ресурса для детей с нарушениями слуха»

№	Дата проведения План	Дата проведения Фактически	Тема занятия	Коррекционно-развивающая цель 21
1			Знакомство с миром народных игр	Развитие коммуникативных навыков (установление зрительного контакта, умение представиться) и развитие произвольной регуляции (принятие правила "поднятой руки")
2			Кавказ: Дагестан	Развитие пространственных представлений (ориентация в зале) и развитие зрительно-моторной координации (повтор движений в "Зеркале")
3			Кавказ: Дагестан	Развитие сенсомоторики (тактильное восприятие) и развитие внимания (концентрация на действии с мелкими предметами)
4			Кавказ: Осетия	Развитие произвольной регуляции (выполнение действий по очереди) и развитие меткости
5			Кавказ: Осетия	Развитие эмоционального интеллекта (распознавание базовых эмоций) и развитие навыков взаимодействия в паре
6			Кавказ: Кабардино-Балкария	Развитие скорости реакции на сигнал и развитие произвольности (следование визуальным сигналам)
7			Кавказ: Кабардино-Балкария	Развитие равновесия (удержание статической позы) и развитие координации движений в группе
8			Кавказ: Ингушетия	Развитие крупной моторики (координация движений) и развитие внимания (распределение)
9			Кавказ: Ингушетия	Развитие ритмического чувства и развитие слухового внимания (реакция на звуковые сигналы)
10			Калмыкия	Развитие мелкой моторики (пинцетный захват, моторика стоп) и развитие речевых навыков (пропедевтика звука [Ж])
11			Калмыкия	Развитие зрительно-моторной координации (выкладывание узора) и развитие произвольности (соблюдение очередности)
12			Приволжье: Башкирия	Развитие вестибулярного аппарата (удержание равновесия) и развитие речевого дыхания (направленная воздушная струя)
13			Приволжье: Башкирия	Развитие памяти (запоминание предметов) и развитие навыков классификации
14			Приволжье: Марий Эл	Развитие ритмичности (воспроизведение ритма ногами) и развитие пространственных представлений
15			Приволжье: Марий Эл	Развитие ориентации в пространстве (движение по схеме) и развитие меткости
16			Приволжье: Мордовия	Развитие скорости реакции (ответ на зрительный сигнал) и развитие навыков взаимодействия в паре
1			Приволжье:	Развитие силовых качеств (адекватное

4. Список литературы

1. Боскис, Р. М. Глухие и слабослышащие дети / Р. М. Боскис. – М.: Изд-во АПН РСФСР, 1963. – 335 с.
2. Власова, Т. А. О детях с отклонениями в развитии / Т. А. Власова, М. С. Певзнер. – М.: Просвещение, 1973. – 175 с.
3. Выготский, Л. С. Основы дефектологии / Л. С. Выготский; под ред. Т. А. Власовой. – М.: Педагогика, 1983. – 369 с.
4. Выготский, Л. С. Проблема возраста / Л. С. Выготский // Собрание сочинений: в 6 т. Т. 4. Детская психология / под ред. Д. Б. Эльконина. – М.: Педагогика, 1984. – С. 244–268.
5. Выготский, Л. С. Роль игры в психическом развитии ребенка / Л. С. Выготский // Вопросы психологии. – 1966. – № 6. – С. 62–76.
6. Кенеман, А. В. Детские подвижные игры народов СССР: пособие для воспитателя детского сада / А. В. Кенеман. – М.: Просвещение, 1988. – 239 с.
7. Князева, О. Л. Приобщение детей к истокам русской народной культуры / О. Л. Князева, М. Д. Маханёва. – СПб.: Акцидент, 1997. – 300 с.
8. Кудрявцев, В. Т. Развивающая педагогика оздоровления / В. Т. Кудрявцев, Б. Б. Егоров. – М.: Линка-Пресс, 2000. – 290 с.
9. Леонтьев, А. Н. Потребности, мотивы и эмоции: конспект лекций / А. Н. Леонтьев. – М.: Изд-во Моск. ун-та, 1971. – 40 с.
10. Литвинова, М. Ф. Русские народные подвижные игры: пособие для воспитателя дет. сада / М. Ф. Литвинова; под ред. Л. В. Русской. – М.: Просвещение, 1986. – 78 с.
11. Осокина, Т. И. Игры и развлечения детей на воздухе / Т. И. Осокина, Е. А. Тимофеева, Л. С. Фурмина. – М.: Просвещение, 1983. – 220 с.
12. Петлякова, Э. Н. Развиваем память и внимание / Э. Н. Петлякова, С. Н. Подгорная. – М.: ИКЦ «МарТ», 2005. – 160 с.
13. Покровский, Е. А. Детские игры, преимущественно русские: (в связи с историей, этнографией, педагогией и гигиеной) / Е. А. Покровский. – 2-е изд., испр. и доп. – М.: Типо-лит. В. Ф. Рихтер, 1895. – VI, 368 с.
14. Теплова, А. Б. Проблемы внедрения фольклорной игровой практики как коррекционно-профилактического ресурса (результаты и перспективы экспериментальной работы) / А. Б. Теплова, В. А. Чернушевич, Н. Н. Чупракова // Психология и право. – 2020. – Т. 10, № 2. – С. 64–77. – DOI: 10.17759/psylaw.2020100206.
15. Теплова, А. Б. Ресурсы народной игры как социокультурного средства профилактики девиантного поведения / А. Б. Теплова, В. А.

Чернушевич // Культурно-историческая психология. – 2017. – Т. 13, № 3. – С. 51–59.

16. Тихомирова, Л. Ф. Развитие познавательных способностей детей: популярное пособие для родителей и педагогов / Л. Ф. Тихомирова. – Ярославль: Академия развития, 1996. – 192 с.

17. Тугучева, Н. В. Развитие словесно-логической памяти у детей 5-7 лет [Электронный ресурс] / Н. В. Тугучева. – URL: <https://tugucheva-estalsad5.edumsko.ru/articles/post/2936319> (дата обращения: 14.11.2025).

18. Чернушевич, В. А. Народная игровая культура как средство формирования норм общения в детском возрасте / В. А. Чернушевич, Е. А. Куприянова, Е. И. Бобрышова // Психология и право. – 2016. – Т. 6, № 2. – С. 93–106.

19. Шангина, И. И. Русские дети и их игры / И. И. Шангина. – СПб.: Искусство-СПБ, 2000. – 295 с.

20. Эльконин, Д. Б. Детская психология: учеб. пособие для студ. высш. учеб. заведений / Д. Б. Эльконин; ред.-сост. Б. Д. Эльконин. – 4-е изд., стер. – М.: Издательский центр «Академия», 2007. – 384 с.

21. Эльконин, Д. Б. Психология игры / Д. Б. Эльконин. – М.: Педагогика, 1978. – 304 с.

5. Конспекты занятий

Занятие 1. Вводное

Тема: Знакомство с миром народных игр.

Цель: ознакомление участников с программой занятий, создание доброжелательной и безопасной атмосферы в группе.

Задачи:

- 1) познакомить участников с программой и тематикой занятий;
- 2) определить правила работы группы;
- 3) познакомить участников друг с другом;
- 4) повысить мотивацию обучающихся к участию в занятиях через положительный игровой опыт.

Оборудование и материалы: карточки с речевым материалом по теме, карта России, клубок ниток.

Ход занятия:

Ритуал вхождения в занятие - игра в кругу «Имя и движение»

Участники стоят в кругу. Каждый по очереди называет свое имя и показывает любое простое движение (например, хлопок, прыжок, поворот). Все хором повторяют имя и движение.

Мини-лекция по теме: «Что такое народная игра?»

Народные игры – это уникальная часть культурного наследия, передаваемая из поколения в поколение. Они представляют собой традиционные, часто коллективные занятия, которые отражают быт, обычаи и мировоззрение определённого народа. Такие игры служат не только для развлечения, но и являются важным средством физического, умственного и нравственного воспитания. Они развивают ловкость, смекалку, силу, а также учат взаимодействию и соблюдению правил. Примерами могут служить русские «Городки» или «Лапта».

Работа с картой: дети изучают разные субъекты России.

Обсуждение по теме «Наши правила»

Совместно с детьми вырабатываются правила группы (например, «поднимаем руку, чтобы высказаться», «не перебиваем», «помогаем друг другу», «здесь не бывает проигравших»). Правила записываются на ватмане и вывешиваются на каждом занятии.

Упражнение «Паутинка»

Инструкция: Ведущий держит клубок ниток. Он называет свое имя и что-то, что он любит. Затем он держит конец нити и бросает клубок любому

другому участнику. Тот ловит, представляет себя, и так далее. В итоге получается паутина, символизирующая связь всех членов группы.

Вопросы: что у нас получилось? Что чувствуете, когда держите ниточку?

Народная игра «Отгадай»

Инструкция: Ведущему завязывают глаза, и он начинает прыгать на одной ноге по кругу. Другую ногу он держит вытянутой вперед. Любой ребенок может осторожно хлопнуть водящего по вытянутой ноге. Тот останавливается и пытается угадать, кто ударил его по ноге. Если водящий угадал, то проигравший игрок сменяет водящего. Если нет, то игра продолжается и водящий опять начинает прыгать по кругу на одной ноге.

Рефлексия

Участники по кругу передают мягкую игрушку и завершают фразу: «Сегодня мне понравилось...»

Приложения к занятию 1.

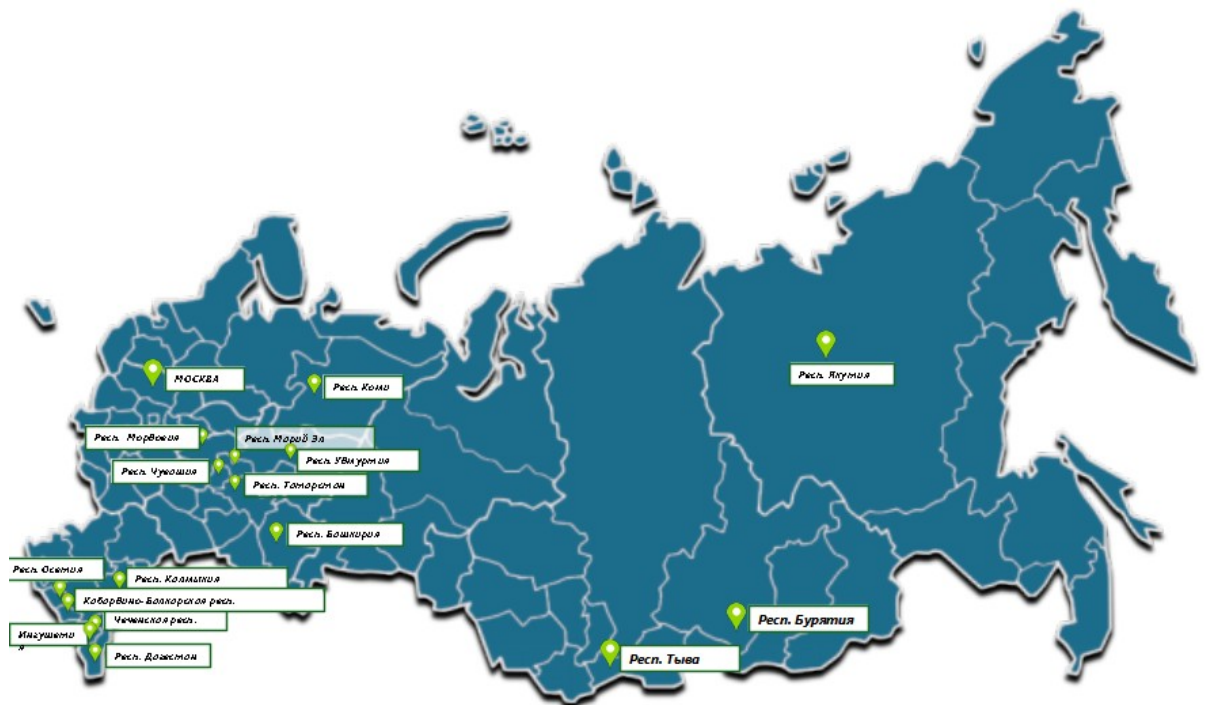


Рис.1.Карта России (для каждого занятия)

Занятие 2.

Тема: Кавказ. Дагестан.

Цель: развитие физической ловкости, скорости реакции и навыков вербальной и невербальной коммуникации с помощью традиционной игры народов Дагестана.

Задачи:

- познакомить с культурой Дагестана;
- развивать координацию движений и навыки пространственной ориентации;
- учиться действовать в команде.

Оборудование и материалы: карта России, изображения дагестанской природы и костюмов, схема к игре, карточки с речевым материалом по теме, шапки (количество - вдвое меньше, чем игроков).

Ход занятия:

Ритуал вхождения в занятие - игра в кругу «Передай сигнал»

Участники стоят в кругу, держась за руки. Ведущий посылает сигнал-рукопожатие. Задача - передать его как можно быстрее по кругу.

Мини-лекция по теме: «Страна гор - Дагестан»

Дагестан - край контрастной природы, от гор до моря, населенный более чем 3 народами, такими как: аварцы, даргинцы, кумыки, лезгины, ногайцы и др., которые бережно хранят свои традиции. Здесь, в суровых условиях, ценятся сила, ловкость и особенно взаимовыручка, основанные на крепких семейных и общинных узах. Величественная природа и культурное многообразие сочетаются с мужеством и готовностью прийти на помощь.

Работа с картой: дети находят на карте изучаемый субъект и ставят отметку.

Обсуждение по теме мини-лекции

Вопросы: Какие народы Дагестана вы знаете? Какие качества особенно ценятся в Дагестане? Каким образом сочетаются культура и природа Дагестана?

Упражнение «Зеркало»

Инструкция: Дети разбиваются на пары. Один - «ведущий», другой - «зеркало». Ведущий делает медленные движения, зеркало их точно отражает. Затем игроки меняются ролями.

Пример: поднять руки вверх и улыбнуться; присесть, опустить руки и сделать грустное выражение лица.

Итог: важно быть внимательным к партнеру, чтобы работать слаженно.

Народная игра Дагестана «Достань шапку»

Инструкция: Игроки делятся на две команды. За чертой, которая находится от них на расстоянии 1 м, лежат шапки. Каждой паре (игрокам из разных команд) даётся своё задание, выполняя которое, дети двигаются к черте. Взять шапку может только тот игрок, который первый добрался до черты. Игроки бегом возвращаются к своим командам, встают в конец колонны. Затем даётся задание для второй пары и т.д. Выигрывает та команда, у которой больше шапок.

Работа со схемой игры.

Пример: допрыгать до черты на левой (правой) ноге, на 2-х ногах; дойти на пятках (носках) (можно добавить различные положения рук: руки на пояс, вверх и т.д.); дойти на полусогнутых ногах, доползти на четвереньках (на ладонях и ступнях); доскакать боковым галопом; допрыгать ноги вместе - ноги врозь и т.д.

Рефлексия

Каждый ребенок по кругу продолжает фразу: «Сегодня я научился/потренировался...».

Приложения к занятию 2.

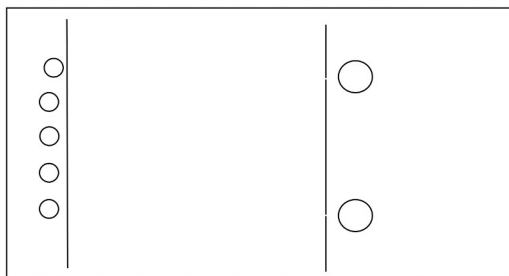


Рис.2. Схема игры «Достань шапку»



Рис.3. Изображение национальных костюмов Дагестана



Рис. 4. Сулакский каньон

Занятие 3.

Тема: Кавказ: Дагестан.

Цель: развитие физической быстроты, выносливости с помощью традиционной игры народов Дагестана.

Задачи:

закрепить материал про народные игры Дагестана;

- развивать быстроту движений, выносливости;
- развивать координацию движений и навыки пространственной ориентации;
- учиться действовать в команде.

Оборудование и материалы: карточки с речевым материалом по теме, карта России, карточки с речевым материалом по теме, схема к игре, камни, бита, карандаши или палочки.

Ход занятия:

Ритуал вхождение в занятие - игра в кругу «Обмен улыбками»

Инструкция: все садятся в круг и смотрят друг на друга. Ведущий предлагает сначала просто посмотреть друг на друга, а затем обменяться улыбками с соседом справа. Когда каждый обменялся улыбкой, ведущий предлагает передать улыбку дальше по кругу, не переставая улыбаться.

Итог: позитивное настроение, установление вербального и невербального контакта.

Закрепление материала по прошедшей теме «Страна гор - Дагестан».

Вопросы: Какие народы Дагестана вы знаете? Какие качества особенно ценятся в Дагестане? Каким образом сочетаются культура и природа Дагестана?

Упражнение «Ловишка-палочка»

Инструкция: ведущий держит палочку вертикально за верхний конец, опирая ее нижним концом о пол. Участник держит руки на уровне груди, не касаясь палочки. По команде ведущего «Палка», ведущий отпускает палочку. Участник должен как можно быстрее поймать палочку до того, как она упадет на пол, схватив ее обеими руками.

Подводится итог: развиваем скорость рефлексов и мгновенную реакцию на изменение ситуации, учимся быть внимательными.

Народная игра Дагестана «Альчики»

Инструкция: «Альчики» (так называли в Дагестане лодыжки ног барана или козы) кладут на плоский камень у глухой стены. Каждый игрок ставит на камень по два альчика (косточки). Первый бросок каждый игрок

делает из-за контрольной линии, расположенной на расстоянии 5-1 шагов от камня (в зависимости от возраста игроков). Если игрок сумел, стоя за контрольной линией, добросить свою битку до камня и сбить с него альчик, то он забирает себе этот альчик и снова бьет по оставшимся альчикам, но уже с того места, куда отскочила от стены его битка. Если игрок промахнулся, то ход переходит к следующему игроку. Выигрывшим считается тот, кто соберет больше всех альчиков. Можно использовать вместо альчиков карандаши или палочки длиной около 1 см.

Работа со схемой игры.

Рефлексия

Каждый ребенок по кругу продолжает фразу: «Сегодня мне больше всего понравилось...»

Приложения к занятию 3.

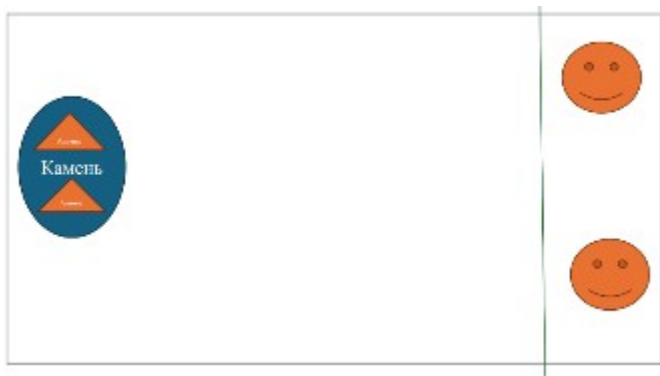


Рис. 5. Схема игры «Альчики»

Занятие 4.

Тема: Кавказ: Осетия

Цель: развитие меткости, координации и стратегического мышления с помощью традиционной игры народов Осетии.

Задачи:

- познакомить с культурой Осетии;
- развивать зрительное восприятие и точность движений;
- учиться соблюдать очередность и правила игры.

Оборудование и материалы: карта России, изображения национальных костюмов и природы субъекта, карточки с речевым материалом по теме, маленькие мячики или мешочки с песком, корзина/обруч, мишени.

Ход занятия:

Ритуал вхождения в занятие - «Эстафета комплиментов»

Инструкция: передавая мяч, каждый говорит комплимент соседу.

Мини-лекция по теме: «Осетия - край воинов и нарттов»

Осетия, расположенная в сердце Кавказа, хранит вековые легенды, в которых оживают герои знаменитого Нартского эпоса. Эти сказания повествуют о бесстрашных богатырях, для которых неотъемлемой частью жизни был верный конь - символ свободы и силы. Нартские витязи, наряду с воинской доблестью, славились своей невероятной меткостью в стрельбе из лука. Это мастерство было жизненно важно как в бою, так и на охоте, и до сих пор отражает гордый и независимый дух осетинского народа.

Работа с картой: дети находят на карте изучаемый субъект и ставят отметку.

Обсуждение по теме мини-лекции

Вопросы: Какую роль играл верный конь в жизни нартских богатырей? Какое воинское мастерство было особенно важным для нартских витязей?

Упражнение «Меткий стрелок»

Инструкция: Дети по очереди бросают мешочки в корзину с разного расстояния.

Пример: поднять правую руку и кинуть красный мешочек в корзину.

Итог: важно быть внимательным к цели, чтобы попасть в точку.

Осетинская народная игра «Метание сплеча»

Инструкция: Мешочек поднимают на уровень правого плеча и кладут на ладонь. Играющий, несколько отклонившись всем корпусом и приседая, с силой выбрасывает мешочек вперед.

Пример: Правой рукой поднять мешок с песком на уровне плеч, поддаться назад всем корпусом, чуть присесть и с силой бросить мешочек вперед.

Рефлексия

Дети по очереди продолжают фразу: «Чтобы попасть в цель, нужно быть...»

Приложения к занятию 4

Рис. 6. Изображение осетинских национальных костюмов



Занятие 5.

Тема: Кавказ: Осетия

Цель: развитие навыков вербальной коммуникации, умения вести диалог, сплочение команды с помощью традиционной игры народов Осетии.

Задачи:

- закрепить материал у детей про культуру Осетии через игровую деятельность;
- тренировать навыки мимики, пантомимы;
- учить координировать совместные действия в команде.
- развивать чувство ритма и умение следовать визуальным сигналам.

Оборудование и материалы: карта России, карточки с речевым материалом по теме, большие пиктограммы эмоций (радость, злость, задумчивость, решительность), верёвка для изготовления кольца диаметром 2 метра.

Ход занятия:

Ритуал вхождения в занятие - «Осетинский пирог»

Инструкция: Дети встают в круг, плотно прижавшись друг к другу плечами. «Мы - один большой осетинский пирог. Сейчас мы его «печем». Ведущий показывает движение: легкое приседание со звуком «пых-пых» (вибрация ощущается всеми). Затем «пирог готов» - все поднимают руки вверх и делают глубокий вдох и выдох.

Итог: создать чувство общности, тактильный контакт, настроить на совместную деятельность.

Закрепление материала по теме: «Осетия - край воинов и нарттов»

Вопросы: Какую роль играл верный конь в жизни нартских богатырей? Какое воинское мастерство было особенно важным для нартских витязей?

Упражнение «Сила эмоций»

Инструкция: Ведущий показывает пиктограммы эмоций (радость, злость, упрямство). Дети по очереди изображают эту эмоцию только мимикой и позой.

Пример: Ведущий говорит: «Покажи «крепкую башню» (уверенная, сильная поза). Покажи «тающий снег с гор» (плавные, легкие движения). Покажи «решительность» (шаг вперед, твердый взгляд)».

Итог: благодаря пониманию эмоций можно увидеть, что чувствует в данный момент собеседник.

Народная игра Осетии «Перетягивание»

Инструкция: через середину круга диаметром 4-6м проводится прямая, делящая его на две равные части. По обе стороны линии спинами друг к другу становятся два участника игры. На них надевается кольцо из веревки диаметром 2м, так чтобы оно проходило под руками (каждый участник перетягивая как бы впрягается, пропуская веревку подмышками). Приседая, участники подают корпус вперед, чтобы веревка слегка натянулась. По сигналу два игрока начинают тянуть друг друга. Кто кого вытянул из круга, тот и выиграл. Одновременно могут состязаться несколько пар.

Работа со схемой игры.

Пример: одна пара встают спинами друг к другу, надевают веревочное кольцо, принимают исходное положение. По сигналу начинают тянуть.

Рефлексия:

Инструкция: Дети в кругу. Передают друг другу «осетинский пирог» (воображаемый или мягкий мяч).

Пример: показать одним мимикой или позой, что они чувствуют после игры. Варианты: Я «сильный», «Мы команда», «Было трудно, но интересно», «Я договорился».

Приложения к занятию 5.



Рис. 7. Пиктограммы эмоций

Занятие 6.

Тема: Кавказ: Кабардино-Балкария

Цель: развитие скорости реакции, координации движений и навыков невербального взаимодействия в команде с помощью традиционной игры народов Кабардино-Балкарской Республики.

Задачи:

- познакомить с культурой Кабардино-Балкарии;
- развивать умение быстро реагировать на визуальные сигналы.
- учить согласовывать движения с действиями партнера.
- формировать навык пространственной ориентации.

Оборудование и материалы: карта России, фотографии Эльбруса, орлов, национальных костюмов, яркие повязки на руку (2-3 цвета), длинная прочная веревка (6-8 м), карточки с речевым материалом по теме, схемы к играм, цветные круги из картона (красный, желтый, зеленый), колокольчик или свиток с флажком., мягкий коврик или мат.

Ход занятия:

Ритуал вхождения в занятие «Орлиная стая»

Инструкция: Дети встают в круг. «Мы - стая орлов. Покажем, как орлы приветствуют друг друга». Ведущий показывает движение: правая рука согнута в локте, кисть сжата в кулак («лапа орла»). Каждый участник касается своим «крылом» (локтем) «крыла» соседа по кругу.

Мини-лекция по теме: «Край двуглавого Эльбруса»

Кабардино-Балкарская Республика - край величественных гор и древних традиций, где господствует белоснежный пик Эльбруса, высочайшая вершина Европы. Эта земля - дом для гостеприимных кабардинцев и балкарцев, чья вековая дружба и взаимное уважение составляют основу её уникального многонационального духа. Небо республики, словно живой символ, украшают парящие орлы, отражая силу и свободу этого края. Здесь, под взглядом вечных вершин, люди живут в согласии, сохраняя богатое культурное наследие и радушно встречая гостей. Природа и человек здесь неразрывно связаны, создавая неповторимую атмосферу Кабардино-Балкарии.

Работа с картой: дети находят на карте изучаемый субъект и ставят отметку

Вопросы: Какая гора является высочайшей вершиной Европы? Какие два народа в наиболее большом количестве проживают в КБР? Какие птицы символизируют силу и свободу края?

Упражнение «Орлиный взгляд»

Инструкция: Дети становятся в шеренгу. На противоположной стороне зала ведущий показывает цветные круги.

Пример:

Задача детей:

- а) Красный круг - присесть («орёл заметил опасность»).
- б) Желтый круг - подпрыгнуть («орёл взлетает»).
- в) Зеленый круг - сделать шаг вперед с руками-«крыльями» в стороны («орёл парит»).

Подводится итог: «Мы учимся быть зоркими и быстрыми, как орлы».

Работа со схемой.

«Повелитель лунки» (кабардинская народная игра)

Инструкция: если игра проводится на улице, тогда в центре площадки радиусом примерно 15 м выкапывают лунку, в которую кладут мяч. Если игра проводится в спортзале, то можно расположить мяч в середине очерченного центра поля. «Повелитель лунки» отходит к краю игрового поля. Остальные игроки располагаются вокруг мяча на расстоянии 2-4 м от него (от величины этого расстояния зависит сложность игры). «Повелитель лунки» громко выкрикивает имя любого игрока, тот бежит к мячу и пытается догнать игроков, которые врассыпную разбегаются по площадке. Водящий должен обязательно попасть мячом в одного из игроков. Тогда этот игрок выбывает из игры. А в случае промаха выбывает сам водящий. Остальные игроки опять становятся вокруг лунки с мячом, и «повелитель лунки» выкрикивает имя следующего водящего. Последний игрок, оставшийся в игре, объявляется «повелителем лунки».

Работа со схемой.

Рефлексия

Дети по очереди продолжают фразу: «Самое главное, что я понял(а) сегодня, это...»

Приложения к занятию 6.



Рис.8.1. Изображение национальных костюмов Кабардино-Балкарии



Рис.8.2. Изображение национальных костюмов Кабардино-Балкарии

Рис. 9 Изображение орла на фоне горы Эльбрус

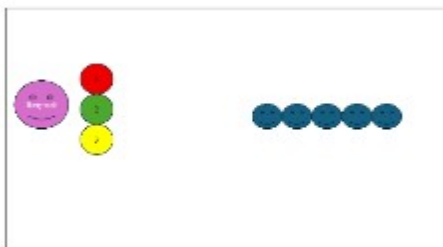


Рис. 10. Схема к игре «Орлиный взгляд»

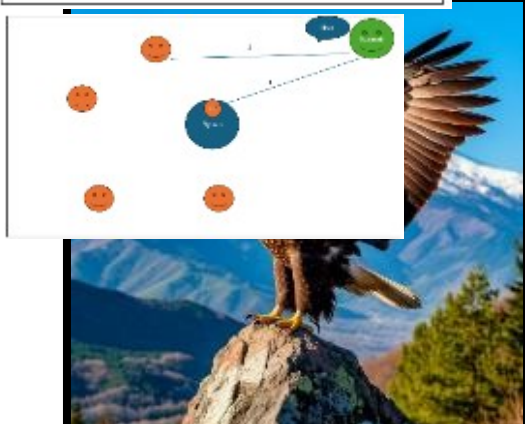


Рис.11. Схема к игре «Повелитель лунки»

Занятие 7.

Тема: Кавказ: Кабардино-Балкария

Цель: развитие ловкости, равновесия, координации и умения действовать в изменяющихся условиях с помощью традиционной игры народов Кабардино-Балкарской Республики.

Задачи:

- закрепить представления о культуре Кабардино-Балкарии;
- развивать вестибулярный аппарат и чувство баланса.
- учить быстро менять направление движения, следуя за лидером.
- формировать умение работать в едином ритме с группой.

Оборудование и материалы: карточки с речевым материалом по теме, длинная прочная верёвка (5-6 м) с мягким узлом на конце.

Ход занятия:

Ритуал вхождения в занятие – «Скачки на жеребцах»

Инструкция: Дети встают в круг. «Мы – быстрые кони. Покажем, как кони готовятся к скачкам». Ведущий показывает движения, дети повторяют:

- а) «Бъём копытом» – поочерёдный топот ногами.
- б) «Помашем гривой» – наклоны головы в стороны.
- в) «Разомнём спину» – прогибы в спине назад и вперёд.

Закрепление материала по теме «Край двуглавого Эльбруса»

Вопросы: Какая гора является высочайшей вершиной Европы? Какие два народа в наиболее большем количестве проживают в КБР? Какие птицы символизируют силу и свободу края.

Упражнение «Конь и всадник»

Инструкция: Дети делятся на пары. Один – «конь» (встаёт впереди), второй – «всадник» (встаёт сзади, кладёт руки на плечи «коню»).

а) «Конь» закрывает глаза (или прищуривается). «Всадник» направляет его:

- б) Лёгкий нажим на левое плечо – поворот налево.
- в) Нажим на правое плечо – поворот направо.
- г) Два лёгких похлопывания по плечам – движение вперёд.

Через 2-3 минуты участники меняются ролями.

Кабардино-балкарская народная игра «Журавли- журавли»

Инструкция: В игре вожак журавлиной стаи, которого выбирают считалкой, говорит следующие слова: «Журавли-журавли, выгнитесь дугой». Все играющие в процессе размеренной ходьбы выстраиваются дугой. Затем вожак, убудряя темп, продолжает «Журавли-журавли, сделайте веревочкой». Участники игры быстро, не опуская рук, перестраиваются в

одну колонну за вожаком, который все учащает шаги по темпу песни. «Журавли-журавли, извивайтесь, как змея». «Журавлиная» вереница начинает делать плавные зигзаги. Вожак дальше поет: «Змея сворачивается в кольцо», «Змея выпрямляется» и т.д. **Рефлексия**

Дети по очереди продолжают фразу: «Я чувствую себя...» (и можно добавить: «потому что...»).

Занятие 8.

Тема: Кавказ: Ингушетия

Цель: развитие физической ловкости, скорости реакции и навыков вербальной/невербальной коммуникации через знакомство с традициями ингушского народа.

Задачи:

- познакомить детей с понятием «Галгайче» (Страна башен), культурой строительства родовых башен и значением головного убора.
- тренировать координацию и быстроту движений с помощью народной состязательной игры.
- воспитывать уважение к партнеру и чувство сплоченности (в соответствии с кодексом чести «Эздел»).

Оборудование и материалы: карточки с речевым материалом по теме, карта России (отметка Ингушетии); изображения ингушских боевых башен (вовнушки, эрзи), национальных мужского и женского костюмов, флаг с солярным знаком (солнцем), звук энергичной лезгинки или народной ингушской мелодии; шапки (папахы или их имитация) – в два раза меньше, чем игроков;

Ход занятия:

Ритуал вхождения в занятие: Педагог предлагает детям встать в круг. Педагог: «Давайте положим правую руку на сердце (в знак искренности) и молча, взглядом поприветствуем каждого в кругу, подарив ему улыбку».

Мини-лекция по теме:

Педагог: «Ингушетию называют «Страной башен». Давно мастера строили высокие башни прямо на скалах. Ингуши живут по строгому кодексу чести (правилам) «Эздел», который учит быть вежливыми, уступать место старшим и защищать слабых. Самый важный предмет для мужчины здесь - высокая шапка (папах): сбить её с головы считалось страшным оскорблением.

Обсуждение по теме мини-лекции: почему шапка была так важна для горца? (Это символ чести и достоинства).

Упражнение «Тень мастера» (вариация «Зеркала»)

Инструкция: Дети разбиваются на пары. Один - «Мастер», второй - его «Тень». Мастер «строит башню»: выполняет воображаемые движения (поднимает тяжёлый камень, укладывает его, вытирает лоб, смотрит вдаль, на горы), делая это плавно и молча. Тень должна в точности повторять каждое движение.

Пример движений:

- а) Протянуть руки, «взять» камень и положить перед собой.
- б) Встать на цыпочки, «посмотреть» с высоты башни вниз.
- в) Сложить руки на груди в знак уважения.

Народная игра «БЕГ, ВОЛОЧА НОГУ» ког текхош адар

Инструкция:

Играют дети школьного возраста, от 6 до 4 человек. Участники делятся на две команды: «охотников» и «зверей». Каждый «охотник» выбирает себе партнера из команды «зверей» и играет с ним до конца игры. На площадке проводятся три параллельные линии. Первая из них – старт для «охотников», вторая – старт для «зверей», третья – общий финиш. Расстояние между линиями зависит от размера площадки и состава играющих. «Охотники» и «звери» принимают на старте исходное положение: упор присев, одна нога в сторону. По сигналу начинается бег (на руках и одной ноге, волоча вторую ногу) «охотников» и «зверей». Каждый «охотник», крича: «Лови! Догоняй!», – стремится до финишной линии догнать своего партнера-«зверя». Игрок, изменивший во время бега положение «упор присев одна нога в сторону», считается проигравшим. Ловить можно только до линии финиша. Не пойманные «звери», а также догнавшие своих «зверей» «охотники» считаются победителями. Проигравшие катают победителей на спине условленное расстояние. пары и т.д. Выигрывает та команда, у которой больше шапок.

Пример: пройти приставным шагом (пятка к носку) боком, держа спину идеально ровно; прыжки на двух ногах с продвижением вперед; бег с высоким подниманием колена; передвижение на ладонях и ступнях (не касаясь коленями пола); прыжки на одной ноге.

Рефлексия «Камень в основание»

Каждый ребенок, сидя в круге, имитирует, что кладет камень в общую кладку, и говорит:

«Сегодня я стал сильнее, потому что...»

«Мне было интересно узнать про...»

В конце педагог говорит: «Мы построили нашу общую башню дружбы!».

Приложения к занятию 8.

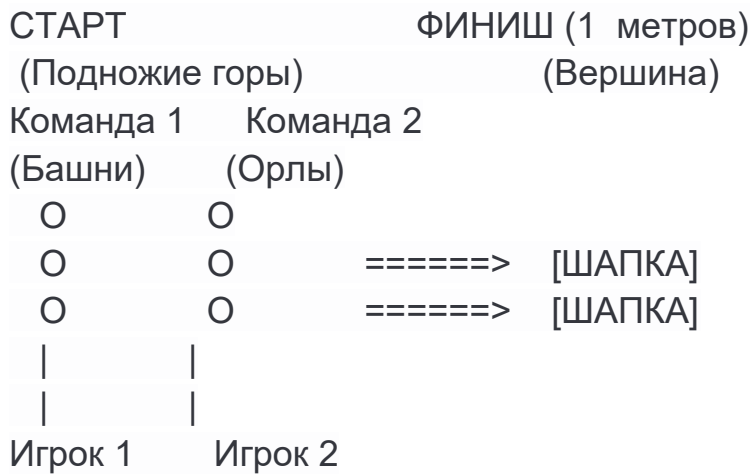


Рис.12. Схема игры «БЕГ, ВОЛОЧА НОГУ»



Рис.13. Изображение ингушских башен на фоне гор



Рис.14. Изображение ингушских национальных костюмов



Рис.15. Флаг с солярным солнцем

Занятие 9.

Тема: Кавказ: Ингушетия

Цель: Закрепление знаний о культуре Ингушетии через музыкально-ритмические упражнения и игры на внимание.

Задачи:

- вспомнить ключевые понятия (башни, папаха, гостеприимство).
- развивать чувство ритма, слуховое внимание и координацию;
- формировать умение работать в команде;

Оборудование и материалы: карточки с речевым материалом по теме, четкая ритмичная кавказская мелодия, бубен, карточки или предмет «Папаха» (шапка) для передачи по кругу, «Мешочек джигита» (в нем предметы: игрушечная башня/кубик, картинка горы, шапка, картинка, лепешка).

Ход занятия:

Ритуал вхождения «Приветствие горцев»

Действие: Дети встают в круг. Педагог говорит, что в горах очень важно слышать друг друга.

Инструкция: Мы передаем приветствие хлопком. Педагог хлопает в ладоши определенное количество раз (например, 2 раза), сосед должен повторить точно так же, повернувшись к следующему. «Эхо» должно пройти по всему кругу и вернуться к педагогу неизменным.

Интерактивная беседа «Мешочек джигита»

Педагог достает мешочек. Дети по очереди вытягивают предмет и подкладывают табличку с названием, а также табличку, как это связано с Ингушетией.

- Кубик/Башня: «Ингушетия - страна башен, их строили за 1 год».
- Шапка: «Папаха - символ чести мужчины».
- Изображение горы: «Жизнь в горах требует силы и ловкости».
- Хлеб/Лепешка: «Закон гостеприимства».

Психомышечная тренировка «Скала и Вода» (Разминка)

«Скала»: «Представьте, что вы превратились в крепкую каменную башню или скалу. Напрягите ноги, спину, кулаки, сожмите зубы. Вы твердые, вас не сдвинуть ветром». (Удерживаем 5-7 секунд).

«Горная вода»: «А теперь солнце пригрело, лед растаял, и вы превратились в быстрый ручей. Мышцы мягкие, тело расслабленное, руки болтаются как плети, шея мягкая».

Повторить 3 раза.

Упражнение «Сердце гор»

Педагог: «У каждого народа есть свой музыкальный ритм. У народов Кавказа он зажигательный, четкий и быстрый, как горная река. Послушайте *мелодия лезгинки). Давайте попробуем его прохлопать».

Инструкция: Дети стоят в кругу. Педагог задает ритм лезгинки (медленно): Хлоп – Пауза – Хлоп-Хлоп-Хлоп. (Раз – и – два-три-четыре). Дети повторяют ритм руками. После того. Как ребята усвоили ритм руками, подключаем ноги: на сильный хлопок делаем шаг ногой в центр круга, на серию быстрых хлопков – три притопа на месте.

Упражнение «Узкая тропа» (Взаимодействие)

Оборудование: На полу лежит веревка или полоса скотча (длина 3-4 метра) – это «узкая тропа над ущельем».

Инструкция: Два ребенка встают с разных концов веревки. Их задача – пойти навстречу друг другу и разойтись на узкой тропе так, чтобы никто не упал (не сошел с веревки).

Важно: Разговаривать нельзя. Нужно найти способ помочь друг другу (держаться за руки, обняться, присесть).

Остальная группа наблюдает и поддерживает тишину.

Обсуждение: «Как вы поняли, как нужно действовать? Что вы чувствовали, когда встретились на середине?»

Рефлексия «Чаша мудрости»

Инструкция: Дети сидят в кругу. Психолог просит сложить ладони лодочкой («чашей»).

«Сегодня мы учились быть стойкими как скалы и гибкими как вода. Закройте глаза и подумайте, какое качество вам сегодня пригодилось больше всего: внимание, память или умение дружить? Положите мысленно это качество в свою чашу». Дети по очереди делятся: «Я кладу в свою чашу спокойствие / внимательность / дружбу».

Занятие 10. Калмыкия

Цель: развитие речевого слуха, речевого общения, мелкой моторики стопы и саморегуляции через калмыцкую народную игру

Задачи:

– познакомить детей с культурными особенностями Калмыкии (юрта, степь, альчики).

– развивать координацию движений, быстроту реакции и мелкую моторику ног (профилактика плоскостопия, стимуляция речевых зон мозга).
Тренировать слуховое восприятие (реакция на звучание бубна).

– воспитывать уважение к партнеру по игре, чувство сплоченности и интерес к традициям народов России.

Оборудование: 1 -12 настоящих или пластиковых альчиков (или крупных бусин/камешков); 4 неглубокие тарелочки (по 2 на пару); яркий калмыцкий платок или коврик-юрта на полу; бубен

Ход занятия:

Ритуал вхождения

Дети встают в круг, берутся за руки.

Инструкция:

«Ребята, встанем в круг. Посмотрите друг другу в глаза и улыбнитесь.

В Калмыкии люди приветствуют друг друга от всего сердца.

Положите правую руку на сердце, наклоните голову и скажите соседу:
«Привет»

Основная часть

Педагог показывает карту и иллюстрации.

Педагог: «Далеко-далеко есть республика КАЛМЫКИЯ (показ таблички и карты). Там весной вся СТЕПЬ (табличка) становится красной и желтой. Это цветут ТЮЛЬПАНЫ (картинка). Там живут добрые и ловкие люди – калмыки. Раньше они жили в ЮРТАХ (картинка) – это такие круглые дома. Они танцевали танец орла и верблюда. А ещё у них есть игральные косточки – АЛЬЧИКИ (показывает альчик). Ими играют так ловко, что даже взрослые удивляются! Сегодня мы с вами тоже станем ловкими».

Упражнение «Ловкие пастухи»

Инструкция: Педагог: «Калмыки – отличные пастухи. Они много ходят по степи. Чтобы ноги были сильными, они тренируются.

Сядьте на стульчики. Снимите обувь (остаемся в носочках).

Перед вами на коврике лежат альчики. Ваша задача: пальцами ног захватить альчик и положить его в тарелочку.

Правой ногой – в правую тарелочку, левой – в левую».

Игра «Передача альчиков»

Инструкция: «Передача альчиков»

Игра развивает мышцы кисти рук и пальцев. Дети сидят на стульчиках кружком. Воспитатель дает двум рядом сидящим детям по альчику и предлагает передавать их (один вправо, другой влево). Когда альчики встретятся, дети ударяют их друг о друга со словом «стукнулись», затем встают и бегут по кругу в противоположные стороны. Прибежав к своим стульчикам, дети говорят «встретились», и отдают альчики воспитателю. Он передает их другой паре детей и игра повторяется.

Упражнение на дыхание:

Педагог: «Мы много играли, бегали. Давайте отдохнем. Представьте, что у вас в руках красивый степной тюльпан. Он очень нежный». «Вдыхаем носом аромат цветка (глубокий вдох), и медленно выдыхаем ртом на лепестки, чтобы они не задрожали (долгий плавный выдох)». (Повторить 3 раза).

Рефлексия:

Педагог: «Где мы сегодня были? (В Калмыкии). Чем играли? (Альчиками).

Если вам понравилось играть – поднимите альчик высоко вверх! Если было трудно – спрячьте его в ладошке».

Приложение к занятию 10.



Рис. 16 Изображение национального костюма Калмыкии



Рис. 17. Цветение тюльпанов в калмыцкой степи

Занятие 11. Калмыкия

Цель: Закрепление знаний о культуре Калмыкии, активизация речевой активности, развитие мелкой моторики рук и глазомера.

Задачи:

– закрепить словарь по теме (юрта, степь, альчик). Формировать навык действовать по словесной инструкции.

– развивать мелкую моторику рук (пинцетный захват), зрительное внимание и способность работать по образцу (выкладывание орнамента). Развивать глазомер и точность движений руки.

– воспитывать выдержку, умение соблюдать очередность в игре.

Оборудование:

- Те же альчики (или камешки/крупные бусины) – по 1 -15 штук на ребенка.

- Листы бумаги с нарисованными контурами калмыцких орнаментов (спираль, рог, тюльпан).

- Корзина или коробка.

- Таблички со словами (закрепление): Калмыкия, альчик, узор, игра.

- Бубен.

Ход занятия:

Ритуал вхождения «Круг солнца»

Педагог: Привет!) Рада вас видеть. В Калмыкии очень любят солнце. Давайте сделаем солнце руками. Поднимаем руки вверх - вдох (лучи тянутся к небу). Опускаем руки вниз через стороны - выдох (солнце садится в степь). Посмотрите друг на друга и подарите солнечную улыбку».

«Что мы помним?»

Педагог показывает альчик: «Ребята, что это у меня в руке?». Дети (хором или индивидуально): «Альчик» (или «косточка»).

Педагог: «Верно. А где играют в альчики? В какой республике?»

Дети: «В Калмыкии».

Педагог: «Молодцы! На прошлом занятии мы ловили их ногами, а сегодня наши пальчики на руках будут трудиться, чтобы речь была красивой».

Упражнение «Степной узор»

Педагог: «Калмыки украшают свои юрты и одежду красивыми узорами. Посмотрите на картинку (показывает образец).

Этот узор похож на рога барана (завиток).

Инструкция: взять альчик двумя пальцами (большим и указательным – показывает «клювик») и выложить узор точно по линии на бумаге».

Дети выкладывают мозаику из камешков/альчиков по контуру.

Подвижная игра «Меткий стрелок»

Педагог: «Калмыки – меткие охотники. Проверим вашу меткость.

Инструкция: Встаем в шеренгу. У каждого в руке альчик. Впереди стоит корзина – это «нора суслика». Правило: бросаем только тогда, когда я ударю в бубен. Если бубен молчит - бросать нельзя, нужно ждать».

Ход игры:

Педагог выдерживает паузу. Удар в бубен. Дети бросают альчики в цель. Подсчет попаданий: «Сколько альчиков в норе? Давайте посчитаем вместе: один, два, три...»

Релаксация «Полет орла»

Инструкция:

Педагог: «Мы хорошо потрудились. Теперь превратимся в степных орлов.

Орлы летают высоко-высоко, они свободные и спокойные.

Расправьте крылья (руки в стороны). Медленно плаваем по воздуху. Не машите быстро, орел парит.

Орел устал, орел садится на скалу. (Дети медленно садятся на стулья или ковер, опускают руки, расслабляют плечи).

Рефлексия:

Педагог: «Ребята, посмотрите на свои руки. Они сегодня создавали красивые узоры и метко бросали. Погладьте свои руки, скажите им «спасибо».

Вам понравилось играть в калмыцкие игры?

Какое слово мы запомнили?

Занятие 12.

Тема: «Приволжье: Башкирия. Медовый край»

Цель: Развитие вестибулярного аппарата (чувства равновесия), речевого дыхания и ритмической стороны движений через погружение в культуру Башкирии.

Задачи:

- познакомить детей с символами Башкирии (Уральские горы, лошадь, мед, курай):
- развивать динамическое и статическое равновесие (профилактика вестибулярных нарушений).
- развивать длительный плавный выдох;
- тренировать переключаемость внимания:
- воспитывать бережное отношение к природе, умение действовать согласованно в коллективе.

Оборудование: карта России, иллюстрации (горы, всадник на лошади, улей/пчела, музыкальный инструмент курай); таблички: Башкирия, Уральские горы, мёд, лошадь; узкая скамейка или веревка/лента на полу (для имитации мостика/тропы); мешочки с песком (или пластиковые стаканчики) – «горшочки с медом»; бумажные ленточки или вертушки (для дыхательной гимнастики); бубен или барабан.

Ход занятия

Ритуал вхождения «Гора и Ветер»

Педагог: «Мы приехали в Башкирию. Здесь есть высокие-высокие ГОРЫ (показ картинки «Уральские горы»).

Давайте превратимся в гору.

Инструкция: Ноги поставьте широко, крепко прижмите к полу (мы – гора, нас не сдвинуть). Руки тянем вверх, соединяем ладони над головой (вершина горы). Стоим крепко! А теперь подул ветер (педагог слегка подталкивает детей, проверяя устойчивость). Гора не падает! Молодцы, вы сильные».

Мини-лекция «Богатства Башкирии»

Педагог: «Башкирия – очень красивая республика. Здесь делают самый вкусный МЁД (картинка). Его собирают пчелы. Здесь быстрые ЛОШАДИ (картинка). Башкиры – отличные наездники. Здесь играют на дудочке – КУРАЙ (картинка). Сегодня мы будем учиться держаться в седле и собирать мед».

Упражнение «Переправа через Уральские горы»

Инструкция: Педагог: «Чтобы добыть мед, нужно пройти по узкой горной тропе.

Берем «горшочек с медом» (мешочек с песком), кладем его на голову. Спина прямая, руки в стороны (как крылья). Идем по веревочке (тропинке) аккуратно, чтобы «мед» не упал. Смотрим вперед, а не под ноги!»

Ритмическая разминка «Джигиты» (Наездники)

Инструкция:

Педагог: «Теперь садимся на коней!» Когда бубен стучит МЕДЛЕННО – лошадка идет шагом (высоко поднимаем колени, спина прямая). Когда бубен стучит БЫСТРО – лошадка скачет галопом (прямой галоп, одна нога впереди). Когда бубен МОЛЧИТ – лошадка пьет воду (наклон вперед)».

Действие: Смена движений под ритм. Педагог четко меняет темп, помогая детям визуально (амплитудой удара по бубну).

Башкирская народная игра «Юрта» (Тирмэ) – Вариация с платком

Инструкция:

Педагог: «В Башкирии тоже жили в юртах». Мы идем по кругу и говорим (или хлопаем): «Мы веселые ребята, соберемся все в кружок!» Как только я подниму платок вверх - вы должны быстро забежать под него и спрятаться в «юрту». Кто не успел – тот остался на улице».

Действие: Педагог держит платок за центр, дети бегают вокруг. По сигналу педагог раскрывает платок как купол, дети забегают под него.

Дыхательное упражнение «Мелодия Курая» (или «Аромат цветов»)

Инструкция:

Педагог: «Башкирская дудочка КУРАЙ звучит долго и красиво. Чтобы на ней играть, нужно много дыхания. Возьмите ленточки. Встаньте прямо. Вдох носом (короткий, плечи не поднимаем!). Выдох ртом – дуем на ленточку долго-долго, чтобы она «танцевала». Губы трубочкой. Следим за щеками – они не должны надуваться!»

Рефлексия «Чаша с медом»

Дети садятся на ковер. Складывают ладони лодочкой («чаша»).

Педагог (проходит и «наливает» невидимый мед каждому в ладошки):

«Вот вам сладкий башкирский мед за вашу смелость и ловкость.

Попробуйте его (дети понарошку едят). Вкусно? (Показывают жест «Во!», улыбаются).

Приложение к занятию 12.



Рис. 18. Изображение игры на музыкальном инструменте курае



Рис. 19. Гора Юрактау



Рис. 20 Изображение башкирского всадника на лошади

Занятие 13.

Тема: «Подарки Башкирии: Трудолюбивая пчелка» (Закрепление)

Цель: закрепление представлений о Башкирии, развитие зрительной памяти, концентрации внимания и мелкой моторики рук.

Задачи:

- закрепить словарь (мед, пчела, цветок, улей). Учить классифицировать предметы по цвету/форме.
- развивать зрительную память;
- развивать мелкую моторику;
- развивать речевое дыхание и голосовую активность;
- воспитывать усидчивость, умение доводить начатое дело до конца;

Оборудование: игрушка Пчела (бибабо или мягкая); набор картинок/предметов: Бочонок с медом, Цветок, Лошадка, Пчела; сенсорная коробка (или подносы): фасоль, смешанная с желтыми и оранжевыми бусинами/пуговицами («капельки меда»); пластиковые баночки с узким горлышком; картинки-символы (улей, луг); таблички: Пчела, Мёд, Жужжит.

Ход занятия

Ритуал вхождения «Здравствуй, друг»

Педагог: «Встанем в круг. В Башкирии друзья при встрече пожимают руки двумя руками. Повернитесь к соседу, возьмите его руку в свои две ладони и слегка потрясите. Улыбнитесь. Скажем вместе: «Привет». А теперь покажем, что мы готовы слушать (указываем на уши) и смотреть (указываем на глаза)».

Сюрпризный момент «Гостя из улья».

Инструкция: Педагог (достаёт пчелу): «Смотрите, кто к нам прилетел! Кто это?» Дети: «Пчела». Педагог: «Верно. Башкирская пчела. Она делает сладкий...что?» Дети: «Мёд». Педагог: «Пчела говорит, что она потеряла свои капельки меда. Поможем ей собрать их?»

Игра «Что спряталось в траве?»

Педагог: «Посмотрите на стол. Здесь лежат предметы из Башкирии.

Инструкция:

Назовем их: Лошадь, Цветок, Мед, Пчела. Запомните их! Закрывайте глаза (дети закрывают ладонями). (Педагог убирает один предмет, например, Лошадку). Открывайте глаза! Чего не стало?»

Упражнение «Сортировка меда»

Инструкция: Педагог: «Пчелки очень трудолюбивые. Они собирают мед по капельке. Перед вами на подносе все перемешалось: камни (фасоль) и мед (желтые бусины/пуговицы). Нужно выбрать только желтые капли меда и

положить их в баночку. Берем пальчиками (показ: большой и указательный). Работаем молча, старательно, как пчелы».

Фонетическая ритмика и дыхание «Полет пчелы»

Инструкция:

Педагог: «Мед собрали, теперь летим в улей. Встаем. Пчелы машут крыльями (руки в стороны, мелкие быстрые движения кистями).

Пчелы поют песенку: «Ж-ж-ж-ж-ж». Вдох носом. Выдох: ЖЖЖЖЖЖ (прикладываем ладонь к гортани – чувствуем вибрацию).

Тихо жужжим (маленькая пчела).

Громко жужжим (большая пчела)».

Подвижная игра «Медведь и Пчелы»

Инструкция:

Педагог: «Один из вас будет Медведь (надевает маску/шапочку). Он спит в берлоге. Остальные – пчелы. Пчелы летают, собирают нектар (дети бегают, приседают). Как только Медведь просыпается и рычит «Рррр!» – пчелы должны быстро улететь в свои ульи (сесть на стульчики). Медведь ловит тех, кто не успел».

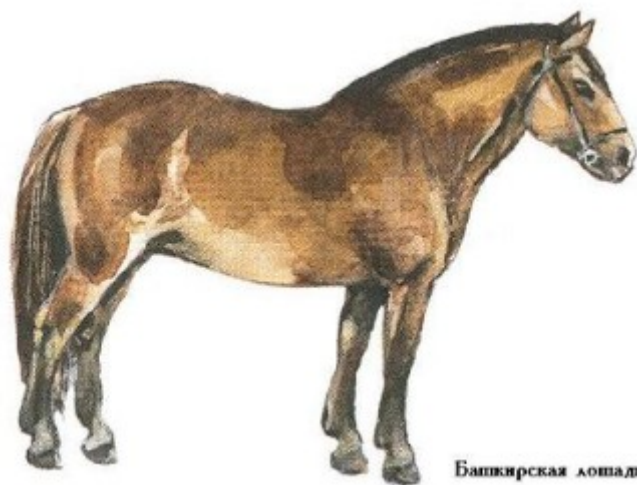
(Игра проводится 2–3 раза со сменной водящего).

Рефлексия и Ритуал выхода «Соты успеха»

Педагог: «Посмотрите, у нас есть большой улей, но соты пустые.

Если вам сегодня понравилось быть пчелками и вы старались – возьмите желтую наклейку и заклейте одну соту. Заполним улей медом!»

Приложение к занятию 13.



Башкирская лошадь



Рис. 21 Изображения к игре

Занятие 14. Приволжье: Марий Эл

Цель: Комплексное развитие психомоторной и эмоционально-волевой сферы детей с нарушениями слуха посредством погружения в ритмическую и игровую культуру народа мари.

Задачи:

- познакомить с символами Марий Эл (лось, лес, марийская вышивка).
- формировать навык сопряженных действий (выполнять движения синхронно с группой).
- развивать пространственные представления (право, лево, центр).
- воспитывать чувство партнерства, любовь к природе.

Оборудование: карта России, иллюстрации (густой лес, лось, марийский национальный костюм с вышивкой, город Йошкар-Ола); таблички: Марий Эл, Лес, Лось, танцуем; красные атласные ленты (по 2 на каждого ребенка) - символ марийской вышивки; большой барабан (или бубен с низким звуком).

Ход занятия

Ритуал вхождения «Священное дерево»

Педагог: «Мы приехали в Республику МАРИЙ ЭЛ. Здесь очень много лесов. Марийцы уважают лес и деревья.

Давайте станем могучими деревьями.

Инструкция: Ноги поставьте широко – это корни. Они уходят глубоко в землю. Чувствуете пол? Тело прямое – это ствол. Руки вверх – это ветви. Подул ветер – ветви качаются (руки), а корни (ноги) стоят крепко! (Дети покачиваются). Ветер стих. Деревья замерли. Посмотрели друг на друга, кивнули –поздоровались».

Мини-лекция «Край лося и узоров»

Педагог: «Марий Эл – зеленая республика. Посмотрите на карту – сколько здесь лесов!

В лесах живет хозяин – ЛОСЬ (показ картинки и таблички). У него большие рога. Покажем рога лося (растопыренные пальцы у головы).

А еще марийцы носят белую одежду с красивой красной вышивкой. Они очень любят танцевать».

Ритмическое упражнение «Марийская дробь»

Инструкция:

Педагог: «Марийцы танцуют ногами. Они стучат пятками так, что земля радуется. Встанем в круг. Руки на пояс. Слушаем барабан (или смотрим на мою руку).

Бум - Бум - Бум (Медленно) – топаем правой ногой: ТОП - ТОП - ТОП.

Бум-бум-бум (Быстро) – топаем быстро, как горох сыплется: топ-топ-топ.

Чередование: Медленно – Быстро.

Чувствуете, как пол дрожит? Это ритм!»

Упражнение «Красные ленты»

Инструкция: Педагог: «Марийская вышивка состоит из красных линий. Мы с вами «вышьем» узор в воздухе. Возьмите ленты в обе руки. Делаем как я (зеркальный показ):

Крест: Руки скрестили перед грудью (защита).

Солнце: Руки вверх и в стороны.

Река: Волнистые движения руками перед собой (влево-вправо).

Дорога: Две прямые руки вперед».

Далее педагог показывает фигуру молча, дети должны мгновенно повторить. Затем педагог вызывает ребенка-ведущего, и все повторяют за ним.

Подвижная игра «Охота на Лося»

Инструкция: Педагог: «Выбираем Лося (надевает маску). Лось живет в лесу (центр зала). Остальные – охотники. Они стоят у стены. Охотники подходят к Лосю и хлопают (приманивают). Лось спит. Но когда Лось поднимает руки-рога вверх – он просыпается и бежит за охотниками! Охотники должны убежать в «дом» (за линию). Кого Лось осалил – тот замирает и становится «деревом».

Релаксация «Лесное озеро»

Инструкция: Педагог: «Мы убежали от лося и вышли к лесному озеру. Вода в нем чистая и спокойная. Сядем на ковер. Спина прямая. Представьте, что наши глаза – это лодочки. Посмотрим далеко вдаль (на другой берег) – зафиксировали взгляд. Посмотрим на кончик носа (близко) – зафиксировали. Посмотрим влево (на камыши). Посмотрим вправо (на уток). Закроем глаза и послушаем тишину леса».

Рефлексия

«Марийский узор». Дети кладут свои красные ленты на пол в центре круга, создавая общий узор (солнышко или звезду). Педагог: «Посмотрите, какой красивый узор у нас получился! Мы сегодня танцевали, как марийцы, и были ловкими, как лоси. Понравилось топтать ногами? (Покажите класс). Понравилось играть с лентами? Вы молодцы! Занятие окончено».



Рис. 22 Марийский лес



Рис. 23. Изображение марийского национального костюма



Рис. 24. Изображение марийского лося

Занятие 15.

Тема: Приволжье: Марий Эл

Цель: развитие ориентации в пространстве, меткости и способности действовать по заданной инструкции в команде с помощью традиционной игры народов Марий Эл.

Задачи:

- закрепить знания о марийской культуре
- научиться соблюдать очередность и правила игры.
- развивать координацию движений и навыки пространственной ориентации;

Оборудование и материалы: карточки с речевым материалом по теме, карта России, мягкие мячики или мешочки с песком (1 -15 шт), картонные мишени с изображением лесных животных (заяц, лиса, волк), лёгкие переносные ширмы или картонные перегородки (3-4 шт) – «деревья».

Ход занятия:

Ритуал вхождения в занятие – «Магический предмет»

Инструкция: ведущий приносит какой-то предмет (например, мяч или игрушку) и передает его по кругу. Каждый ребенок, держась за предмет, говорит что-то хорошее о себе или о своем дне.

Закрепление материала по прошедшей теме «Приволжье: Марий Эл»

Вопросы: ребята о чём мы говорили на прошлом занятии?

Вопросы: Какие народы Марий Эл вы знаете? Какие качества особенно ценятся в там? Какие народные игры Марий Эл вы помните?

Работа с картой: дети находят на карте изучаемый субъект и ставят отметку.

Упражнение «Охотничья тропа»

Инструкция: В зале расставляются мишени (картонные животные) и «деревья» (ширмы). Дети по очереди проходят «тропу»: нужно тихо пробраться между «деревьями». Остановиться у каждой мишени и сделать меткий бросок мешочком. Попасть в 3-4 мишени по пути. Ведущий может показывать правильную стойку для броска, а также отмечает цветом зоны мишеней (красный – близко, жёлтый – далеко).

Марийская народная игра «Биляша»

Инструкция: игроки делятся на две команды, которые выстраиваются одна напротив другой вдоль параллельных линий, на расстоянии нескольких метров друг от друга. По жребию решается, какая команда начинает игру. Один из игроков этой команды с криком: «Биляша!», направляется к шеренге

противников. Дети из другой команды ждут его приближения, каждый ребенок вытягивает вперед свою правую руку. Водящий хватает за руку любого игрока и пытается перетянуть его на сторону своей команды, а тот упирается изо всех сил.

Если водящему удалось перетянуть игрока из другой команды за линию своей команды, то он берет его в плен и ставит позади себя.

Теперь игрок из другой команды может попробовать свои силы. Если он сумеет перетянуть на свою сторону игрока, за чьей спиной стоит пленник, то это будет двойная победа: он освободит члена своей команды и захватит противника. Игра продолжается, пока одна из команд не захватит определенное количество пленников или всю команду противников.

Правила:

- Нельзя прятать руки за спину, таким образом, сопротивляясь захвату.
- Тянуть к себе игрока можно любой рукой, но только не двумя руками сразу.
- Игроки могут поддерживать сопротивляющегося члена своей команды только возгласами или скандированием.
- Пленником считается игрок, переступивший за черту другой команды обеими руками.

Рефлексия

Каждый ребенок по кругу продолжает фразу: «Сегодня мне больше всего понравилось...»)

Приложения к занятию 15.

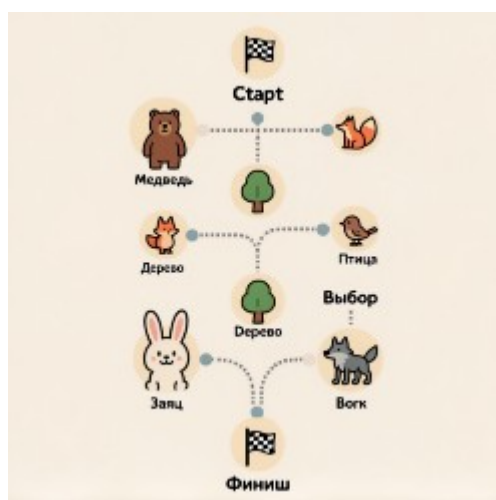


Рис. 25. Схема для Упражнения «Охотничья тропа»



Рис. 25. Схема для Марийской народной игры «Бияша»

Занятие 16.

Тема: Приволжье: Мордовия

Цель: развитие скорости реакции, ловкости и умения взаимодействовать в динамичной командной игре с помощью традиционной игры народов Мордовии.

Задачи:

познакомить с культурой мордовского народа

развивать умение быстро реагировать на зрительные сигналы.

формировать умение работать в паре и координировать действия.

Оборудование и материалы: карточки с речевым материалом по теме, карта России, Фотографии мордовской природы, народов и флага, жёлтые и оранжевые ленты или платочки (1 -15 шт) – «лучики», большой жёлтый обруч – «солнце», мягкий мяч, свисток или цветной флажок для сигналов.

Ход занятия:

Ритуал вхождения в занятие - «Эмоциональный мяч»

Инструкция: Дети стоят в кругу, и у каждого есть мяч. Ведущий бросает мяч одному из детей, и тот должен назвать свою эмоцию (например, «радость», «грусть») и объяснить, почему он ее чувствует. Затем он бросает мяч другому ребенку.

Мини-лекция по теме: «Мордовский народ и солнце»

Мордовия – это республика, расположенная в Приволжье. Она известна своими красивыми лесами, реками и озерами. Здесь живут два основных народа: мокшане и эрзяне. У каждого из них есть свои языки, обычаи и праздники. Мордовский народ очень почитал солнце. Считали его символом жизни и радости. В центре мордовского флага даже нарисован солярный знак-символ солнца.

Вопросы: Какие народы Мордовии вы знаете? Какой символ можно считать у Мордовии? Какие народы живут в Мордовии?

Работа с картой: дети находят на карте изучаемый субъект и ставят отметку.

Упражнение «Собери солнышко»

Инструкция: Дети делятся на 2-3 команды. У каждой команды в центре зала лежит обруч («солнце»). Разбросаны ленточки-«лучики». По сигналу (свисток) один игрок от каждой команды бежит, берёт один «лучик» и кладёт его к своему «солнцу». Бежит обратно и передаёт эстафету (хлопает по руке следующего игрока). Побеждает команда, которая быстрее соберёт все «лучики» к своему солнцу.

Народная игра «Панжомнесэ» - эрз., «Пантемаса» - мокш.

Инструкция: Играющих пять человек. На земле чертится квадрат, по углам дома садятся четыре играющих, а пятый стоит на середине. Он подходит к одному из сидящих игроков и спрашивает:

Дядя (тётя), у тебя ключи?

Тот отвечает, указывая на соседа:

Вон у дяди (тёти) спроси.

Так водящий обходит всех четверых. Последний ему советует: посередине поищи!

Водящий отходит в середину, а в это время остальные вскакивают и меняются местами. Водящий старается быстро занять чьё-либо место, пятый играющий опять остаётся без места. И игра повторяется сначала.

Правила: Меняться местами можно лишь тогда, когда ведущий отходит в середину. Уголок занимает тот, кто первым туда попал. Если кто-нибудь не поменяет место, то он становится водящим.

Рефлексия

Каждый ребенок по кругу продолжает фразу: «Сегодня мне больше всего понравилось...»

Приложения к занятию 16.



Рис. 26. Схема ритма для игры «Панжомнесэ» - эрз., «Пантемаса» - мокиш»

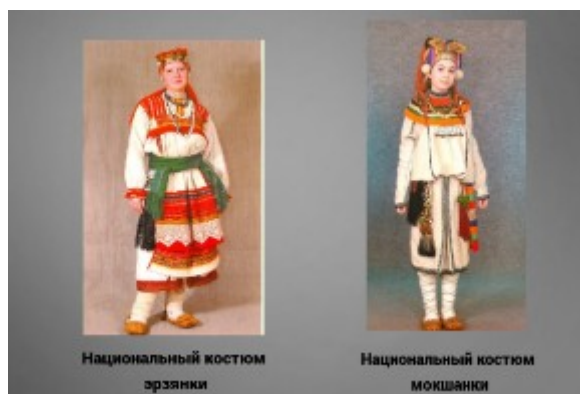


Рис. 26. Изображения мордовских народов



Рис. 27. изображение природы Мордовии



Рис. 29. Схема изображение флага мордовии

Занятие 17. Приволжье: Мордовия

Тема: Приволжье: Мордовия

Цель: развитие силовых качеств, координации и умения действовать в команде в условиях силового противоборства с помощью традиционной игры народов Мордовии.

Задачи:

- познакомить с мордовскими народными играми, связанными с проявлением силы.
- развивать умение действовать согласованно в парных и командных упражнениях.
- тренировать навыки силового взаимодействия и сохранения равновесия.
- формировать умение адекватно оценивать свои силы и возможности партнёра.

Оборудование и материалы: карточки с речевым материалом по теме, карта России, маты или мягкие коврики, короткие прочные канаты (1,5-2 м) – 4-5 шт., цветные повязки на руку для обозначения пар.

Ход занятия:

Ритуал вхождения в занятие - «Дубравушка»

Инструкция: Дети стоят в кругу. «Мы - деревья в мордовском лесу. Покажем, какие мы крепкие». Ведущий показывает:

«Дерево растёт» – медленно поднимаются на носочки, тянутся вверх.
 «Ветер качает дерево» – делают наклоны в стороны, сохраняя ноги прямыми.
 «Крепкие корни» – топают ногами, широко расставляя стопы.

Закрепление материала по прошедшей теме «Приволжье: Мордовия»

Вопросы: ребята о чём мы говорили на прошлом занятии?

Вопросы: Какие народы Мордовии вы знаете? Какой символ можно считать у Мордовии? Какие народы живут в Мордовии?

Работа с картой: дети находят на карте изучаемый субъект и ставят отметку.

Упражнение «Богатырские пары»

Инструкция: Дети разбиваются на пары. Каждой паре даётся задание:

«Тачка» – один ребёнок идёт на руках, другой держит его за ноги.

«Верблюды» – оба встают на четвереньки спиной друг к другу, пытаются аккуратно толкаться, стараясь сдвинуть партнёра с места.

«Перетягивание» – сидя друг напротив друга, упираясь ступнями и держась за короткий канат, перетягивают партнёра на свою сторону.

Народная игра «Курочки» («Сараскесэ» - эрз., «Сараскакс» - мокш.)

Инструкция: играющие делятся на две группы. Дети - курочки, усевшись на траву, образуют круг. За каждой курочкой стоит игрок - хозяин курочки. Водящий ходит по кругу и решает, у кого взять курочку. Подходит к одной из них и трогает её за голову. Сразу же водящий и хозяин курочки пускаются бежать наперегонки по кругу. Кто из них прибежит первым, тот и становится хозяином, а оставшийся становится водящим. Игра продолжается.

Правила: Нельзя мешать бегущим вокруг играющих. Хозяином будет тот, кто первым займет место. Бежать наперегонки можно только после того, как водящий дотронется рукой до курочки.

Рефлексия

Дети садятся на маты в круг и по кругу передают набивной мяч. Каждый, кто получает мяч, должен показать жестом, как он сегодня помог кому-то или как с ним поделились силой.

Каждый ребёнок жестом показывает:

- «Я был сильным» (показывает свои мышцы).
- «Я был осторожным» (показывает, как аккуратно толкался).
- «Мы уважали друг друга» (показывает на всех и делает поклон).

Приложения к занятию 17.



Рис. 30. Схема народной игры «Курочки» («Сараскесэ» - эрз., «Сараскакс» - мокш.)

Занятие 18.

Тема: Приволжье: Татарстан

Цель: развитие ловкости, быстроты реакции и стратегического мышления в подвижных играх с помощью традиционной игры народов Татарстана.

Задачи:

- узнать о татарской культуре через народные игры.
- развивать умение быстро менять направление движения и уворачиваться.
- тренировать навыки пространственной ориентации и предвосхищения действий других игроков.
- формировать умение действовать по простым, но строгим правилам.

Оборудование и материалы: карточки с речевым материалом по теме, фотографии татарских узоров, элементов национальной архитектуры, обручи (5-6 шт), Свисток или колокольчик для сигналов.

Ход мероприятия

Ритуал вхождения в занятие - «Татарский орнамент»

Инструкция: Дети стоят в кругу. «Татарские узоры очень красивые и сложные. Давайте создадим свой орнамент». Ведущий показывает: «Волна» – все делают одновременное плавное движение руками вправо-влево. «Уголок» – все одновременно делают резкий поворот направо. «Цветочек» – все приседают, затем медленно встают, поднимая руки вверх и раскрывая ладони.

Мини-лекция по теме: «Татарская сноровка»

В республике Татарстан проживает много народов – татары, чувашаи, мордва, кряшены, русские. В татарской семье главой является отец. Мама занимает особое важное место. Татарских детей с детства учат уважать старших, не причинять боли младшим и всегда помогать людям в беде. Татары любили и любят украшать свои дома. На любых украшениях у татар – не только домов, но и посуды и в вышивках только орнаменты и цветочно-растительные узоры. Сабантуй - это народный весенний праздник у татар и башкир, посвященный окончанию весенних полевых работ. На празднике обязательно проводятся спортивные состязания.

Вопросы: Какие народы Татарстана вы знаете? Как воспитываются дети в Татарстане? Какие узоры встречаются в Татарстане?

Работа с картой: дети находят на карте изучаемый субъект и ставят отметку.

Упражнение «Ловкие ноги»

Инструкция: по залу разложены обручи – «островки безопасности». Дети свободно перемещаются по залу. По первому сигналу (свисток) все должны запрыгнуть в обруч (в обруче может быть не более 2 человек). По второму сигналу (два свистка) все продолжают свободное движение. По третьему сигналу (хлопок) все должны замереть в той позе, в которой были.

Народная татарская игра «Хлопушки» (Абакле)

Инструкция: На противоположных сторонах площадки рисуются две параллельные черты. За одной чертой стоят в шеренге дети. Одна рука у них на поясе, другая вытянута вперёд ладонью вверх. Это старый город. В новом городе (за другой чертой) пока никто не живёт. Выбирается ведущий, который со словами: «Хлоп да хлоп – сигнал такой. Я бегу, а ты за мной!» подходит к одному из игроков и тихонечко хлопает его по ладошке. После окончания слов они бегут в «новый город». Кто первый пересёк черту, тот остаётся там жить. Кто проиграл, тот ведущий. Так до тех пор, пока все дети не переберутся жить в новый город.

Рефлексия

Дети садятся в круг. Каждый ребёнок по очереди жестом показывает самый удачный свой манёвр сегодня: как он замер, как убегал, как дотронулся до другого. Каждый ребёнок жестом показывает:

- «Я был внимательным» (указывает на глаза).
- «Я был быстрым» (показывает на ноги).
- «Я был хитрым» (подмигивает).

Приложения к занятию 18



Рис. 30. Изображения татарских геометрических орнаментов и украшения домов



Рис. 30. Схема сигналов для Народной татарской игры «Хлопушки» (Абакле)

Занятие 19.

Тема: Приволжье: Татарстан

Цель: развитие ловкости и умения проявлять смекалку в народных играх с помощью традиционной игры народов Татарстана.

Задачи:

- познакомить с культурой Татарстана и праздником Сабантуй.
- развивать умение быстро бегать, прыгать и уворачиваться.
- тренировать координацию движений в условиях соревновательной деятельности.
- формировать умение действовать по правилам и проявлять уважение к сопернику.

Оборудование и материалы: карточки с речевым материалом по теме, два маленьких обруча, мягкие мячи (2-3 шт), мешочки с песком для метания, свисток, барабан или бубен для сигналов.

Ход занятия

Ритуал вхождения в занятие - «Приветствие Сабантуя»

Инструкция: Дети стоят в кругу. «Мы на празднике Сабантуй! Давайте поздороваемся, как татары». Ведущий показывает: «Сабантуй – это радость!» – все улыбаются и поднимают большие пальцы рук вверх.

«Сабантуй – это сила!» – все сгибают руки в локтях, показывая бицепсы.

«Сабантуй – это дружба!» – все поворачиваются и легонько хлопают соседа по плечу.

Закрепление материала по прошедшей теме Приволжье. Татарстан

Вопросы: ребята о чём мы говорили на прошлом занятии?

Вопросы: Какие народы Татарстана вы знаете? Как воспитываются дети в Татарстане? Что такое сабантуй?

Работа с картой: дети находят на карте изучаемый субъект и ставят отметку.

Упражнение «Сабантуйские забавы»

Инструкция: Дети делятся на 2 команды. Проходят полосу препятствий-соревнований:

- «Бег в мешках» (или просто быстрый бег до отметки и обратно).
- «Прыжки через кочки» (перепрыгнуть через 3-4 обруча, лежащих на полу).
- «Метание мешочков» в горизонтальную цель (обруч на полу).

Народная Татарская игра «Скок-перескок» (Кучтем-куч)

Инструкция: На игровой площадке по кругу на расстоянии 5 -1 см чертятся круги по количеству участников. В них находятся дети. Водящий стоит в середине большого круга. По команде водящего: «Скок-перескок!» дети на одной ноге, двигаясь по часовой стрелке, должны, освобождая свой, перескочить в следующий круг. Водящий при этом тоже скачет на одной ноге, стараясь занять свободный круг. Если ему это удаётся, то ребёнок, не успевший занять «домик», становится водящим.

Рефлексия

Дети садятся в круг. Каждый ребёнок по очереди жестом показывает, в чём он сегодня был молодец (быстро бегал, ловко прыгал, метко бросал, хорошо прятался), и получает от ведущего воображаемую медаль (легкое прикосновение рукой к груди).

Приложения к занятию 18.



Рис. 31. Яркие фотографии праздника Сабантуй.



Рис. 32. Схема расстановки народной татарской игры «Скок-перескок» (Кучтем-куч)

Занятие 20.

Тема: Приволжье: Удмуртия

Цель: развитие зрительно-моторной координации, меткости и умения действовать по алгоритму в командной игре с помощью удмурской народной игры.

Задачи:

- познакомить с культурой Удмуртии.
- тренировать навыки ориентирования по схемам и зрительным ориентирам.
- формировать умение работать в малых группах, распределяя роли.

Оборудование и материалы: карточки с речевым материалом по теме, карта России, фотографии удмурского народа, национальных орнаментов, мягкие мячики или мешочки с песком (1 -15 шт), картонные мишени с изображением лесных зверей (лось, волк, заяц, белка), цветные следы из картона или плотной ткани (по 5-6 следов двух цветов), карта-схема «охотничьей тропы», свисток или колокольчик для сигналов.

Ход занятия

Ритуал вхождения в занятие - «Лесной хор»

Дети стоят в кругу. «Мы в удмуртском лесу. Послушаем его голоса». Ведущий показывает звуки и движения: «Ветер шумит» - все делают плавные движения руками со звуком «ш-ш-ш». «Дятел стучит» - постукивают указательным пальцем одной руки по ладони другой. «Медведь рычит» - низкое «р-р-р» и показывают лапы с когтями.

Мини-лекция по теме: «Удмуртский охотник»

Приволжье - это огромный край в России, который тянется вдоль величавой реки Волги. Здесь живут удмурты - очень дружелюбный и трудолюбивый народ. Удмурты - мастера гончарного дела. Из глины они лепят замечательные игрушки: петушков, лошадок, необычных птиц с загадочными узорами. А еще Удмурты считают медведя сильным и мудрым. В старину даже говорили: «Медведь - это как человек, только в меховой шубе».

Обсуждение по теме мини-лекции

Вопросы: где живут удмурты? Чем они занимаются? Какое животное самое сильное?

Работа с картой: дети находят на карте изучаемый субъект и ставят отметку.

Упражнение «Тропа охотника»

Инструкция: Дети делятся на 2 команды. Каждая команда получает свои цветные следы и карту-схему. Нужно разложить следы на полу так, как показано на схеме. Пройти по своим следам. На конце тропы каждому участнику нужно метнуть мешочек в мишень (изображение зверя).

Народная Удмурская игра Водяной (Ву мурт)

Инструкция: очерчивают круг – это пруд или озеро, река. Выбирается ведущий – водяной. Играющие бегают вокруг озера и повторяют слова: «Водяного нет, а людей-то много». Водяной бегает по кругу (озеру) и ловит играющих детей, которые подходят близко к берегу (линии круга). Пойманные дети остаются в кругу. Игра продолжается до тех пор, пока не будет поймано большинство игроков.

Правила.

Водяной ловит, не выходя за линию круга. Ловишками становятся и те, кого поймали. Они помогают водяному.

Рефлексия

Задание: «Благодарность лесу». Каждый ребёнок жестом показывает, за что он благодарен лесу сегодня (за меткость, за тихую походку, за внимание). Каждый ребёнок жестом показывает:

- «Я был метким» (показывает рукой «прямо в цель»).
- «Я был тихим» (прикладывает палец к губам).
- «Я был внимательным» (показывает на глаза).



Рис. 33. Карты-схемы «Охотничьи тропы» разной сложности.

Занятие 21.

Тема: Приволжье: Удмуртия

Цель: развитие чувства ритма, координации движений и умения действовать синхронно в группе с помощью традиционной игры народов Удмуртии.

Задачи:

- познакомить с удмуртскими традициями.
- развивать умение выполнять движения в общем ритме.
- тренировать навыки пространственной ориентации в кругу.
- формировать умение действовать согласованно, чувствуя партнёров.

Оборудование и материалы: карточки с речевым материалом по теме, карта России, платок или шарф

Ход мероприятия

Ритуал вхождения в занятие - «Солнечный круг»

Инструкция: Дети встают в круг, взявшись за руки. «Мы - частички одного большого солнца». Ведущий показывает: «Солнце всходит» - все медленно поднимают сцепленные руки вверх. «Солнце греет» - делают шаг к центру, не расцепляя рук. «Солнечные лучики» - отпускают руки и вытягивают их в стороны, поворачиваясь вокруг себя.

Закрепление материала по прошедшей теме «Удмуртский охотник»

Вопросы: ребята о чём мы говорили на прошлом занятии?

Вопросы: где живут удмурты? Чем они занимаются? Какое животное самое сильное?

Работа с картой: дети находят на карте изучаемый субъект и ставят отметку.

Упражнение Серый заяц

Инструкция. На площадке чертится квадрат (6х6м) – это забор. У одной из сторон забора сидит заяц. «Собаки» (1 игроков) располагаются полукругом в 3-5 м у противоположной стороны забора. Игроки говорят: «Зайчонок, зайчонок, почему в огород заходил? Почему мою капусту ел?» На последние слова заяц делает прыжок от забора и старается убежать. «Собаки» ловят его, окружая сцепленными руками.

Правила.

Заяц считается пойманным при полном смыкании круга. Выбегать из-под рук при сомкнутом круге заяц не имеет права.

«Народная удмуртская игра «Удмуртские горелки»

Инструкция: Играющие разбиваются на пары и строятся колонной, как в русских «горелках». Однако водящий становится лицом к первой паре,

впереди от нее, примерно в 1 шагах. Он держит в поднятой руке платок или шарф.

Последняя пара разъединяет руки, и каждый игрок бежит вдоль своей стороны колонны вперед, к водящему. Тот игрок, который успеет схватить платок первым, становится водящим, а другой игрок становится в пару с прежним водящим во главе колонны. Вся колонна постепенно продвигается вперед, а водящий отступает на несколько шагов назад, чтобы расстояние между ним и первой парой не уменьшалось.

Правила:

Сигналом к началу бега для каждой пары является поднятие ведущим платка вверх, над головой.

Водящий не должен протягивать платок навстречу одному из игроков, а должен держать его в высоко поднятой руке.

Если подбежавшие игроки одновременно схватились за платок, то водящий остается, а эта пара становится впереди колонны.

Игрокам нельзя силой вырывать платок друг у друга.

Рефлексия

Дети садятся в круг. Каждый ребёнок по очереди жестом показывает самый удачный свой манёвр сегодня: как он замер, как убежал, как дотронулся до другого. Каждый ребёнок жестом показывает:

- «Я был внимательным» (указывает на глаза).
- «Я был быстрым» (показывает на ноги).
- «Я был хитрым» (подмигивает).

Приложения к занятию 21:

1. Набор ритмических карточек с разными комбинациями точек и линий.
2. Схема основных хороводных фигур (круг, спираль, змейка).

Занятие 22.

Тема: Приволжье: Чувашия

Цель: развитие скоростно-силовых качеств, ловкости и умения взаимодействовать в команде с помощью традиционной игры народов Чувашии.

Задачи:

- Познакомить с культурой Чувашии, образом солнечного коня в мифологии.
- Развивать умение бегать с ускорением, менять направление движения.
- Развивать навыки работы в команде.

Оборудование и материалы: карточки с речевым материалом по теме, карта России, изображения чувашских национальных костюмов, схемы упражнения и игры, колышек и верёвка

Ход занятия:

Ритуал вхождения в занятие – «Тропа солнечного коня»

Инструкция: Дети встают в шеренгу. «Мы - кони чувашского солнца. Разомнём копыта». Ведущий показывает:

- «Конь бьёт копытом» – поочерёдное притопывание ногами.
- «Конь скачет галопом» – лёгкие подпрыгивания на месте.
- «Конь ржёт» – выдох с вибрацией губ «тр-р-р».

Мини-лекция по теме «Чуваши»

Чуваши – это народ, который живёт в Чувашской Республике, на юго-востоке России. У них есть свой язык – Чувашский. Чуваши верят, что земля, вода и лес – это не просто природа, а живые духи, которых нужно уважать и почитать. В их народных историях и обычаях конь часто символизирует солнце. Для украшения одежды, полотенец и других вещей чуваши используют красивую вышивку, чаще всего красного и белого цветов.

Работа с картой: дети находят на карте изучаемый субъект и ставят отметку.

Обсуждение по теме мини-лекции

Вопросы: где проживают чуваши? Что они используется для украшения одежды? Что символизирует образ коня в культуре Чувашей?

Упражнение «Скачки»

Инструкция: Дети делятся на 2 команды – «табуны». Проводится эстафета с помощью разных приемов.

Пример: «Прямой забег» – до стены и обратно, «Змейка» – обежать кегли, «Прыжки через барьеры» – перепрыгивание через натянутую низкую верёвку.

Чувашская народная игра «Хищник в море»

Инструкция: в центре поля надо закрепить колышек или столбик. На этот колышек надевается сверху веревка, которая закрепляется на высоте 2 -3 см от поверхности с помощью незатягивающейся петли. За другой конец веревки берется ведущий. Он прижимает этот конец веревки к своему бедру и бежит по кругу.

Образованный с помощью веревки круг – это «море», а веревка – это «хищник». Остальные дети – «рыбки», которые стремятся убежать от «хищника» – веревки, перепрыгнув ее. «Ведущий» может закручивать веревку то по часовой стрелке, то против, то ускорять, то замедлять свой бег, а «рыбки», задевшие «хищника», выбывают из игры. Игру следует продолжать, пока в море не останется всего 2-3 «рыбки». Затем можно выбрать нового ведущего и продолжать игру.

Работа со схемой игры.

Правила:

- Нельзя поднимать веревку выше уровня бедра, потому что это сделает игру опасной.

- «Рыбки», выскочившие за пределы «моря», считаются проигравшими.

Рефлексия

Инструкция: Дети садятся в круг, «уставшие кони после скачек».

Правила: «Я – солнечный конь». Каждый ребёнок жестом показывает, каким конём он был сегодня.

Пример: «Я был быстрым» (изображает бег), «Я был сильным» (показывает мышцы), «Мы помогли друг другу» (показывает, как освобождал пару).

Приложения к занятию 22.



Рис. 33 Изображение чувашских национальных костюмов

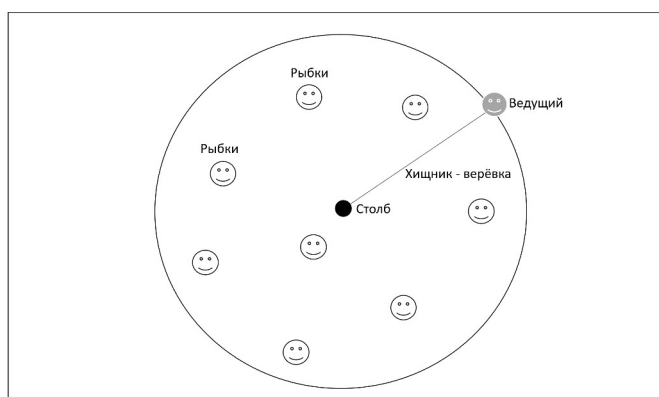


Рис.34. Схема игры «Хищник в море»

Занятие 23.

Тема: Приволжье: Чувашия

Цель: развитие силовых качеств, координации и умения действовать в команде и в паре с помощью традиционной игры народов Чувашии.

Задачи:

- закрепить знания о чувашских традициях.
- развивать речевые навыки.
- развивать умение действовать согласованно в парных и командных упражнениях.
- тренировать навыки силового взаимодействия и сохранения равновесия.
- развивать умение адекватно оценивать свои силы и анализировать свой результат деятельности.

Оборудование и материалы: карточки с речевым материалом по теме, карта России, изображения чувашских национальных костюмов, схема игры, маты или мягкие коврики, короткие прочные канаты (1,5-2 м) – 4-5 шт.

Ход мероприятия

Ритуал вхождения в занятие - «Узор из силы»

Инструкция: дети стоят в кругу и говорят: «Мы – частички одного большого узора, узора силы». Ведущий показывает:

- «Квадрат» – все напрягают мышцы и замирают в твердой позе.
- «Волна» – все делают одновременное плавное приседание и подъем.
- «Солнце» – все вытягивают руки к центру круга, почти касаясь кончиков пальцев соседей.

Закрепление материала по прошедшей теме «Чуваши»

Вопросы: ребята о чём мы говорили на прошлом занятии?

Уточняющие вопросы: на каком языке говорят чуваши? Для чего чуваши используют вышивку? Какие цвета используют в вышивке? Что важно почитать\уважать чувашам?

Работа с картой: дети находят на карте изучаемый субъект и ставят отметку.

Упражнение «Богатырские пары»

Инструкция: Дети разбиваются на пары. Каждой паре даётся задание:

- «Встречное перетягивание» – сидя друг напротив друга, упиравшись ступнями и держась за короткий канат, перетягивают партнёра на свою сторону.
- «Верблюды» – встать на четвереньки спиной друг к другу и осторожно, упиравшись, попытаться сдвинуть партнёра с места.

- «Оплот» – стоя спиной к спине, попытаться мягко оттолкнуть партнёра, упираясь в него спиной и ногами.

Чувашская народная игра «Пекарь»

Инструкция: среди игроков выбирается водящий - пекарь. Остальные встают парами друг за другом. Пекарь стоит спиной к игрокам во главе колонны и говорит: «Я пеку хлеб».

- Игроки: «Успеешь ли испечь?»
- Пекарь: «Успею».
- Игроки: «Сумеешь ли догнать?»
- Пекарь: «Попробую!»

Игроки последней пары бегут мимо пекаря, пекарь их ловит.

Работа со схемой игры.

Правила: Пекарь осаливает игроков касанием руки. Если пекарь поймает одного из игроков, то встает с ним в пару. Игрок, оставшийся без пары, становится пекарем. Если пекарь никого не поймает, то остается водящим. Пекарь не должен ловить игроков, если они, избежав его, взяли за руки.

Рефлексия

Инструкция: Дети садятся на маты в круг.

Правила: «Мой сильный узор». Каждый ребёнок проговаривает и показывает жестом, какой «силовой узор» он сегодня добавил в общую копилку (сила рук, сила ног, сила спины, сила воли).

Пример: «Я был сильным» (показывает свои мышцы), «Я был устойчивым» (широко расставляет ноги и твердо стоит на них), «Я уважал силу других» (показывает рукопожатие).

Приложения к занятию 23

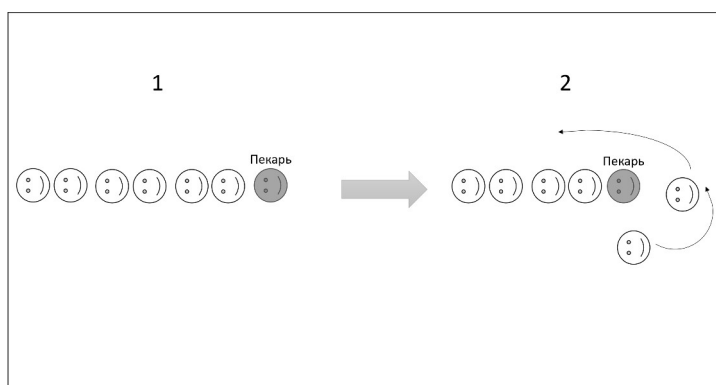


Рис.35. Схема игры «Пекарь»

Занятие 24.

Тема: Сибирь: Бурятия

Цель: развитие координации, равновесия и умения действовать в команде с помощью традиционной игры народов Бурятии.

Задачи:

- познакомить с культурой Бурятии.
- развивать умение сохранять равновесие при выполнении движений.
- тренировать навыки пространственной ориентации и согласованных действий.
- развивать навыки работы в тройке.

Оборудование и материалы: карточки с речевым материалом по теме, карта России, изображения бурятских национальных костюмов, схема игры, мел для изображения круга, гимнастические палки или лошадки-палки (по количеству детей), маты или мягкие коврики.

Ход занятия

Ритуал вхождения в занятие - «Приветствие солнцу»

Инструкция: Дети стоят в кругу. «Мы в бурятской степи. Приветствуем восходящее солнце». Ведущий показывает, а дети повторяют:

- «Солнце восходит» – плавно поднимают руки вверх.
- «Поклон земле» – наклон вперёд с опусканием рук.
- «Круг жизни» – поворот вокруг себя с раскинутыми руками.

Мини-лекция по теме: «Дети степей»

Буряты – это народ, предки которого начали осваивать земли в районе озера Байкал начиная с VI века. Традиционно буряты вели полукочевой образ жизни скотоводов. Проезжая по Бурятии, часто можно увидеть деревянные или каменные столбы, украшенные разноцветными ленточками. Ленточка, привязанная на культовый столб, является просьбой человека к духу этого места.

Работа с картой: дети находят на карте изучаемый субъект и ставят отметку.

Обсуждение по теме мини-лекции

Вопросы: где живут буряты? Почему кочевники всегда помогают друг другу? Что обозначает ленточка, которую привязывают к культовому столбу?

Упражнение «Степные наездники»

Инструкция: Каждый ребёнок получает «коня» (гимнастическую палку) и действует по примеру педагога.

Пример: «Шаг коня» – ходьба с высоким подниманием колен. «Галоп» – прыжки на месте с продвижением вперёд. «Остановка» – резкое приседание с удержанием равновесия.

Бурятская народная игра «Иголка, нитка, узелок»

Инструкция: все игроки делятся на тройки. Первый в тройке – иголка, второй – нитка, третий – узелок. Все в тройке держатся за руки. Чертится большой круг. Что иголка будет делать, тоже должны выполнять нитка и узелок.

Работа со схемой игры.

Пример: иголка прыгает в круг, за ней нитка и узелок.

Правила: если игроки одной тройки засмотрелись и сделали неправильное движение, то вся тройка выбывает из игры.

Рефлексия

Инструкция: Дети садятся на маты в круг.

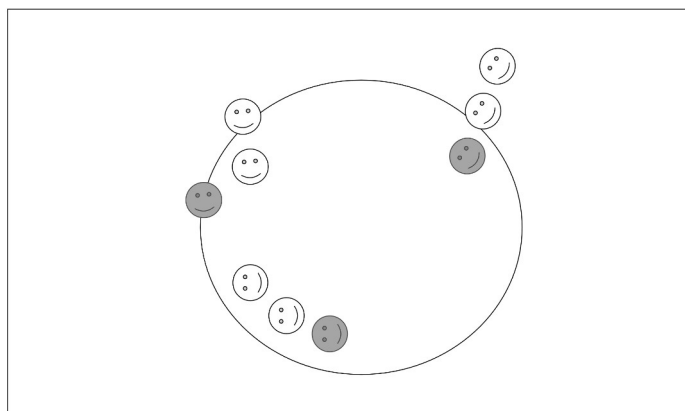
Правила: «Дар степи». Каждый ребёнок проговаривает и показывает жестом, какой дар он получил от степного народа (силу, ловкость, умение работать в паре).

Пример: «Я был устойчивым» (показывает твердую стойку), «Я был внимательным» (показывает на глаза), «Мы доверяли друг другу» (показывает на партнёра).



Приложения к занятию 24.

Рис. 36. Изображение бурятских национальных костюмов.



*Рис.37. Схема игры
«Иголка, нитка,
узелок»*

Занятие 25.

Тема: Сибирь: Бурятия

Цель: развитие глазомера, меткости и умения действовать по стратегии в команде.

Задачи:

- закрепить знания о культуре Бурятии.
- развивать умение метать предметы в горизонтальную и вертикальную цель.
- тренировать навыки скрытного перемещения и маскировки.
- формировать умение действовать по сигналу и быстро менять стратегию поведения.

Оборудование и материалы: карточки с речевым материалом по теме, карта России, схемы упражнения и игры, голубая ткань для маскировки «под воду».

Ход занятия:

Ритуал вхождения в занятие - «Волны Байкала»

Инструкция: Дети сидят на полу вокруг синей ткани («Байкал»). «Мы на берегу великого озера. Послушаем его голос». Ведущий показывает:

- «Волны накатывают» – все делают плавные движения руками вперед-назад.
- «Ветер гудит» – все гудят низким голосом «у-у-у».
- «Нерпа ныряет» – все приседают, обхватив колени, и медленно «всплывают».

Закрепление материала по прошедшей теме «Дети степей»

Вопросы: ребята о чём мы говорили на прошлом занятии?

Уточняющие вопросы: где живут буряты? В каком веке начали там жить их предки? Какой образ жизни вели предки бурятов?

Работа с картой: дети находят на карте изучаемый субъект и ставят отметку.

Упражнение «Охотничья засада»

Инструкция: Дети делятся на две группы – «охотники» и «нерпы». «Нерпы» перемещаются по «озеру» (синяя ткань), могут «нырять» (присесть) и «всплывать» (встать). «Охотники» с мягкими мячами стоят на «берегу». По сигналу (свисток) они делают один бросок, стараясь попасть в «нерпу». «Нерпа», в которую попали, отходит на «берег».

Работа со схемой игры.

Бурятская народная игра «Рукавицу гнать»

Инструкция: ребята выбирают ведущего и садятся вокруг него тесным кругом, чтобы не было зазоров между сидящими. Руки все игроки держат за спиной. У одного из игроков в руках рукавица. Он начинает громко нараспев приговаривать: «Рукавицу гони!», одновременно передавая рукавицу своему соседу. Тот, в свою очередь, громко подхватывает песню и как можно быстрее передает рукавицу дальше. Ведущий указывает на игрока, который должен показать свои руки. Если в них рукавица, то проигравший становится ведущим, если нет, то игра продолжается.

Работа со схемой игры.

Правила:

- Поет только тот, у кого рукавица.
- Нельзя пытаться задержать у себя рукавицу, надо быстро передавать ее следующему игроку, который тут же начинает петь. Так создается эффект «какофонии», когда несколько игроков поют одновременно, с небольшой задержкой по времени.
- Если водящий правильно указал игрока, у которого рукавица, тот не имеет права передавать ее дальше, а должен показать водящему и занять его место.

Рефлексия

Инструкция: Дети садятся в круг вокруг «озера Байкал».

Правила: «Благодарность озеру». Каждый ребёнок проговаривает и показывает жестом за что он благодарен Байкалу сегодня (за меткость, за ловкость, за красоту).

Пример: «Я был метким» (показывает рукой «прямо в цель»). «Я был ловким» (показывает, как увернулся от мяча). «Мы уважали друг друга» (делает поклон озеру и всем участникам).

Занятие 26.

Тема: Сибирь: Якутия.

Цель: развитие ловкости, координации и умения действовать в команде с помощью якутской народной игры.

Задачи:

- познакомить с культурой Якутии, образом жизни в условиях Севера.
- тренировать навыки пространственной ориентации и согласованных действий.
- развитие навыков слаженной работы в паре и группе.

Оборудование и материалы: карточки с речевым материалом по теме, карта России, изображения якутских национальных костюмов, схема игры, колокольчик, кубики-модули или другая мягкая мебель.

Ход занятия

Ритуал вхождения в занятие - «Танец северного сияния»

Инструкция: Дети свободно располагаются в зале. «Мы – краски северного сияния». Ведущий показывает:

- «Всполохи» – плавные движения руками с лентами вверх-вниз.
- «Переливы» – бег на носочках с изменением направления.
- «Затухание» – медленное опускание на корточки.

Мини-лекция по теме: «Дети тундры»

Якуты – это народ, который живёт на Дальнем Востоке России, в суровых условиях Севера. Они привыкли жить в холодной погоде и умеют делать многое, что помогает им выжить. Якуты занимаются охотой, рыбалкой и разведением оленей. Они делают из кожи и шерсти теплую одежду, чтобы не замерзнуть. На Севере у якутов есть свои красивые украшения, деревянные дома и оригинальные юрты – специальные жилища, которые легко разбираются и переносятся.

Работа с картой: дети находят на карте изучаемый субъект и ставят отметку.

Обсуждение по теме мини-лекции

Вопросы: где живут якуты? Чем они занимаются? Почему олень – главный помощник якутов? Что такое юрты?

Упражнение «Оленья упряжка»

Инструкция: Дети делятся на команды по 3-4 человека – «упряжки». Первый – «олень», остальные – «каюр» (погонщик). «Упряжка» движется змейкой между «сугробами» (кубиками). По сигналу колокольчика «олени» меняются.

Якутская народная игра «Льдинки, ветер и мороз»

Инструкция: Играющие встают парами лицом друг к другу и хлопают в ладоши, приговаривая:

Холодные льдинки,
Прозрачные льдинки,
Сверкают, звенят
Дзинь, дзинь...

Делают хлопок на каждое слово: сначала в свои ладоши, затем в ладоши с товарищем. Хлопают в ладоши и говорят дзинь, дзинь до тех пор, пока не услышат сигнал «Ветер!». Дети-льдинки разбегаются в разные стороны и договариваются, кто с кем будет строить круг – большую льдинку. На сигнал «Мороз!» все выстраиваются в круг и берутся за руки.

Работа со схемой игры.

Правила: выигрывают те дети, у которых в кругу оказалось большее число игроков. Договариваться надо тихо о том, кто с кем будет строить большую льдинку. Договорившиеся берутся за руки. Менять движения можно только по сигналу «Ветер!» или «Мороз!».

Рефлексия

Инструкция: Дети садятся в круг, складывая свои «хвостики» в центр.

Правила: «Подарок тундры». Каждый ребёнок проговаривает и показывает жестом, какой подарок он получил от Севера (ловкость, скорость, умение работать в команде).

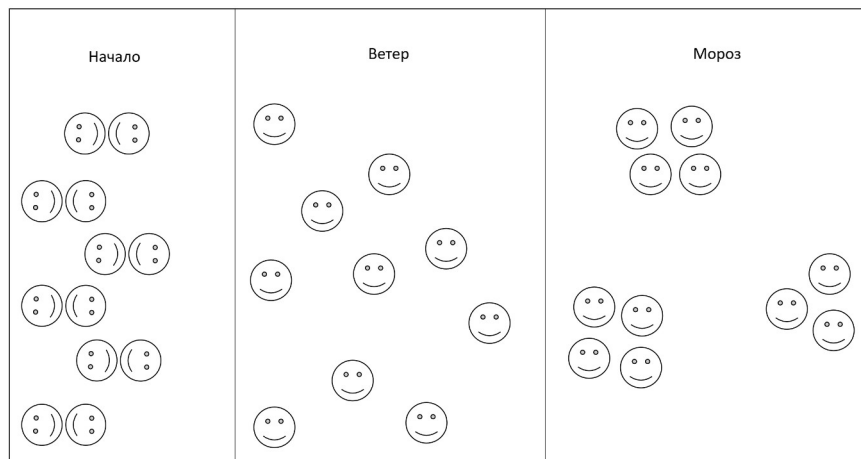
Пример: «Я был быстрым» (изображает бег), «Я был ловким» (показывает, как увернулся), «Мы помогли друг другу» (показывает на всю группу).

Приложения к занятию 26.



Рис.40. Изображение якутских национальных костюмов.

Рис.41. Схема игры «Льдинки, ветер и мороз»



Занятие 27.**Тема:** Сибирь: Якутия.**Цель:** развитие ловкости, координации и умения действовать в команде с помощью якутской народной игры.**Задачи:**

- закрепить знания о культуре Якутии.
- тренировать навыки пространственной ориентации и согласованных действий.
- развивать ловкость и внимание.

Оборудование и материалы: карточки с речевым материалом по теме, карта России, схема игры, изображения северного сияния, черный лист бумаги, средства для рисования: гуашь, краски в стиках, восковые мелки, верёвочный шнур.**Ход занятия:****Ритуал вхождения в занятие - «Танец северного сияния»****Инструкция:** Дети свободно располагаются в зале. «Мы – краски северного сияния». Ведущий показывает:

- «Всполохи» – плавные движения руками с лентами вверх-вниз.
- «Переливы» – бег на носочках с изменением направления.
- «Затухание» – медленное опускание на корточки.

Закрепление материала по прошедшей теме «Дети степей»**Вопросы:** ребята о чём мы говорили на прошлом занятии?**Уточняющие вопросы:** где живут якуты? В каких условиях они живут? В каких постройках живут якуты? Из чего они делают свою одежду?**Работа с картой:** дети находят на карте изучаемый субъект и ставят отметку.**Творческая работа «Северное сияние»****Инструкция:** на черном листе бумаги с помощью разнообразных средств (гуашь, краски в стиках, восковые мелки) нужно изобразить северное сияние. Перед работой дети смотрят разные изображения северного сияния.**Народная игра «Рыбаки и рыбки»****Инструкция:** на полу лежит шнур в форме круга – это сеть.

В центре круга стоят трое детей – рыбаков, остальные игроки рыбки. Дети-рыбки бегают по всей площадке и забегают в круг. Дети-рыбаки ловят их.

Работа со схемой игры.

Правила: ловить детей-рыбок можно только в кругу. Рыбки должны забегать в круг (сеть) и выбегать из него, чтобы рыбаки их не поймали. Кто поймает больше рыбок, тот лучший рыбак.

Рефлексия

Инструкция: Дети садятся в круг, складывая свои «хвостики» в центр.

Правила: «Подарок тундры». Каждый ребёнок жестом показывает, какой подарок он получил от Севера (ловкость, скорость, умение работать в команде).

Пример: «Я был быстрым» (изображает бег), «Я был ловким» (показывает, как увернулся), «Мы помогли друг другу» (показывает на всю группу).

Приложения к занятию 27.



Рис. 41.1. Изображения северного сияния



Рис. 41.2. Изображения северного сияния

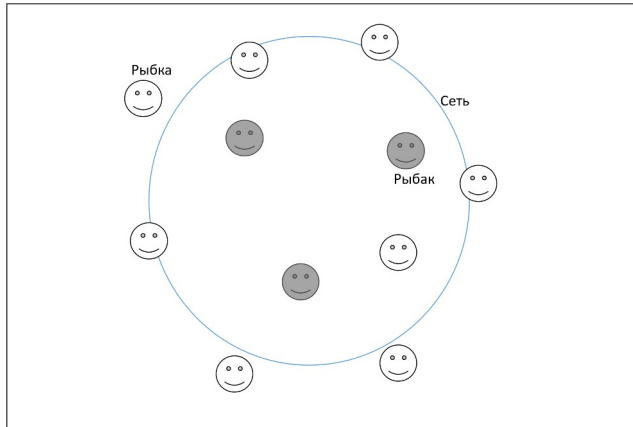


Рис. 42. Схема игры «Рыбаки и рыбки»

Занятие 28.**Тема:** Сибирь. Тыва.**Цель:** ознакомить участников с культурой Тывы и развивать наблюдательность, с помощью традиционной игры народов Сибири.**Задачи:**

- Познакомить со смыслом и ролью игры «Найди бусинку» в культуре Тывы
- Развить умение распознавать невербальные сигналы людей
- Стимулировать совместную работу в команде

Оборудование и материалы: карточки с речевым материалом по теме,

- Карта России, изображения тувинских народных костюмов,
- схема игры,
- небольшая бусина, 2-3 запасные бусинки,
- фоновая тувинская музыка.

Ход занятия:**Ритуал вхождения в занятие** – Включение тихой фоновой тувинской музыки, «Тувинское приветствие»:

- Легко наклонить голову вперед.
- Сказать: «**Эртинел!**» (*Здравствуйте!* на тувинском языке).

Мини-лекция по теме:

Тыва (Тува) – уникальный регион Сибири, где основная традиционная деятельность была скотоводством. Для тувинцев внимательность и умение понять другого человека были жизненно важными качествами. Народные игры, в том числе «Найди бусинку», тренировали эти навыки уже несколько столетий. Игра проходила на семейных и народных праздниках – для детей и взрослых одновременно. Её смысл не только в развлечении, но и в формировании командного духа.

Работа с картой: дети находят на карте Тыву и ставят отметку.**Обсуждение по теме мини-лекции:**

Почему для скотоводов Тывы важна внимательность?

Как думаете, почему народные игры важны для любой культуры?

Упражнение «Тайна в глазах»

Инструкция: Один участник показывает ситуацию только мимикой и позой (без слов), остальные должны угадать, что происходит. Каждый показ длится не более 3 секунд.

Пример: Участник нервно моргает, прижимает руки к груди и часто смотрит вокруг – участники угадывают, что он скрывает важный секрет.

Итог: Короткое обсуждение: какие мелкие детали помогли угадать ситуацию.

Народная игра «Найди бусинку»

Инструкция: Разделяем участников на две равные команды. Команда-прячущая выбирает ведущего – он берет бусинку и делает вид, что прячет её в руке каждого члена своей команды, на самом деле прятать только у одного. Команда-ищущая выбирает 2 находчика: каждый имеет право открыть одну руку. Если бусинку не нашли – находчики исполняют короткий номер (танец). Если нашли – команда получает право прятать бусинку в следующем раунде.

Пример: Команда А выбирает Ивана как ведущего – он прячет бусинку у Марии. Команда Б выбирает Петю и Анну как находчиков: они открывают руку Марии и находят бусинку. Теперь команда Б будет прятать.

Работа со схемой игры.

Рефлексия

Что было сложнее для тебя – прятать бусинку или искать? Почему?

Что ты запомнил о Туве?

Приложение к занятию 28.

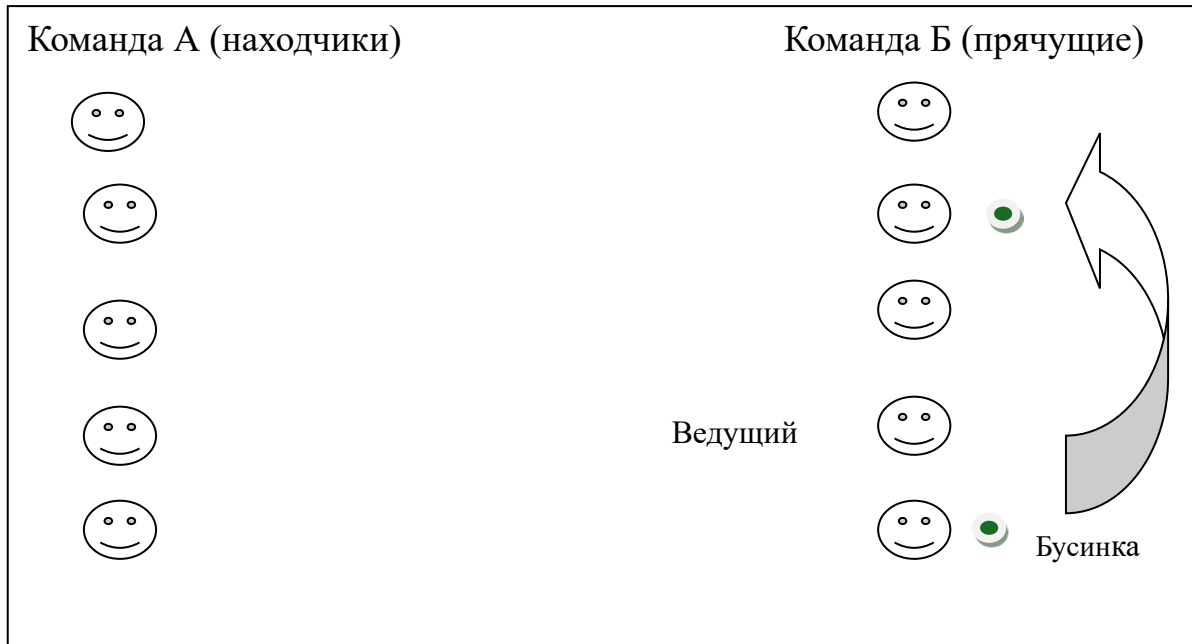


Рис. 43. Схема игры «Найди бусинку»

Рис.44. Изображения тувинских народных костюмов



Занятие 29.

Тема: Сибирь: Тыва

Цель: развитие скоростно-силовых качеств, счета в уме, координации и умения действовать в команде, с помощью традиционной игры народов Сибири.

Задачи:

- Познакомить с культурой Тывы, традициями конных скачек.
- Развивать умение бегать с ускорением, преодолевать препятствия.
- Тренировать навыки пространственной ориентации и равновесия.
- Развитие навыков устного счёта и представлений о числе.
- Развитие познавательного интереса к традициям других народов.

Оборудование и материалы:

- Фотографии тувинских степей, всадника.
- Гимнастические палки – «кони».
- Невысокие барьеры (1 -15 см) – 4-5 шт.
- Атласные ленточки (равное количеству человек в кассе)
- Кости (счетные палочки)
- Карточки аллюров лошади

Ход занятия:

Ритуал вхождения в занятие - «Приветствие солнцу»

Дети стоят в кругу. «Мы в тувинской степи. Приветствуем утреннее солнце». Ведущий показывает:

- «Восход» – плавно поднимают руки вверх.
- «Поклон земле» – наклон вперёд с опусканием рук.
- «Круг жизни» – поворот вокруг себя с раскинутыми руками.

Мини-лекция по теме: «Всадники Тывы»

Подача материала: Ведущий показывает фотографии и использует энергичные жесты:

- *Показ степи:* широко разводит руки. «Тыва – край бескрайних степей. Здесь рождаются лучшие наездники».

- *Показ скачек:* изображает скачку на воображаемом коне. «С детства они учились управлять конём».

- *Показ борьбы:* принимает устойчивую позу. «Соревновались в силе и ловкости».

Обсуждение по теме: «Всадник Тывы?»

Тыва край гор, равнин или степей? Кто такие наездники? Какие качества нужны наезднику?

Упражнение «Степные скакуны»

Инструкция: Каждый ребёнок получает «коня» (гимнастическую палку).

- «Шаг коня» – ходьба с высоким подниманием колен.
- «Галоп» – прыжки на месте с продвижением вперёд.
- «Прыжок через барьер» – перепрыгивание через невысокое препятствие.

Визуальные подсказки:

- Ведущий показывает каждое движение.
- Использует карточки для смены движений.

Вопросы: «Какое движение было самым сложным?»

Итог: «Хороший наездник чувствует своего коня».

Народная тувинская игра «Кости» (устный счет)

Дети делятся на две команды, и каждая команда выбирает своего водящего. Водящие получают одинаковое количество косточек (альчиков, лодыжек). Могут быть использованы и счетные палочки.

Каждый водящий распределяет «косточки» между игроками своей команды, а часть косточек может спрятать в другом месте, но так, чтобы игроки другой команды не видели, сколько косточек выбыло из игры. То же самое делает и другой водящий.

Затем каждая команда пытается угадать, сколько всего косточек спрятано в руках их соперников. Водящий называет предполагаемое число. Если оно правильное, то все спрятанные в руках косточки переходят к игрокам другой команды.

Игроки обеих команд опять перепрятывают косточки. У игроков проигравшей команды их могло остаться мало (мы не знаем, сколько косточек отложил в сторону водящий до начала игры), и тогда у некоторых игроков в команде может вообще не остаться косточек. Но они все равно должны сжимать кулачки и всем своим видом показывать, что и у них есть косточки.

Игра продолжается до тех пор, пока у игроков одной команды совсем не останется косточек.

Правило:

Надо громко, для всех игроков объявить количество косточек, выданных командам

Водящие не должны называть одно и то же число, когда угадывают количество косточек, находящихся в руках игроков.

Игра продолжается до тех пор, пока у команды есть хотя бы одна косточка.

По взаимной договоренности можно прервать игру и определить команду-победителя: она должна собрать больше косточек, чем команда соперников.

Работа со схемой игры

Рефлексия

Дети садятся в круг, складывая ленточки к центру. Каждый ребенок по кругу продолжает фразу: «Сегодня я научился/потренировался...».

Приложение к занятию 29.



Рис. 45.1. Изображение тувинской степи



Рис. 45.2. Изображение тувинской степи

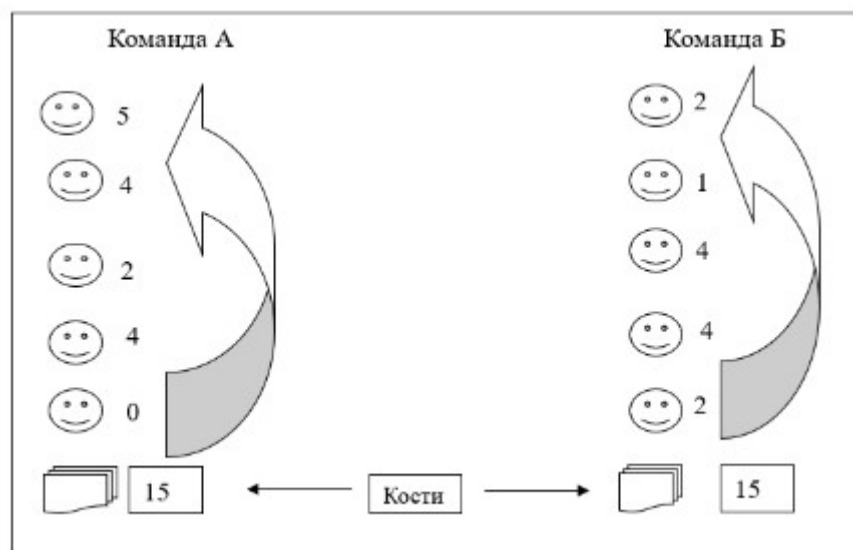


Рис. 46. Схема игры «Кости»



Рис. 46. Изображение тувинского всадника

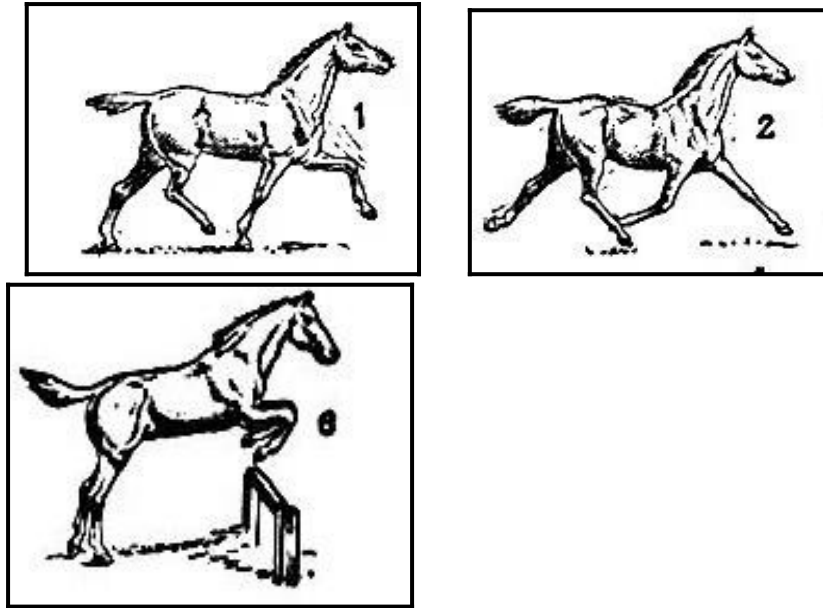


Рис. 47. Изображения аллюров лошади

Занятие 30.

Тема: Север. Коми.

Цель: развитие скоростно-силовых качеств, сплочение группы, знакомство с традициями, ценностями и игровыми практиками, с помощью традиционной игры народов Сибири.

Задачи:

- познакомить участников с основными чертами культуры народа коми, связанными с природой и промыслами.
- развивать навыки невербальной коммуникации, саморегуляции и командного взаимодействия.
- создать условия для позитивного группового опыта через народные игры.
- способствовать рефлексии эмоционального состояния и полученного опыта.

Оборудование и материалы: карточки с речевым материалом по теме,

- Карта России, народные костюмы народа коми,
- карточки с символами «Северный ветер» и «Метель»,
- музыка для фона (спокойная и тревожная),
- небольшая палочка (можно карандаш),
- предмет для обозначения границ игровой зоны (скакалка, липкая лента),
- аудиозапись народной мелодии Коми.

Ход занятия:

Ритуал вхождения в занятие «Северный ветер»

Инструкция: Участники стоят в кругу. Психолог: «Мы переносимся на просторы севера, где дует ветер. Посмотрите на карточку – это «Северный ветер». Давайте вместе изобразим его плавными, волнообразными движениями рук и корпуса. (Все выполняют). А теперь ветер усиливается и превращается в «Метель»! Движения становятся быстрыми, резкими, порывистыми». Упражнение повторяется несколько раз, чередуя состояния.

Мини-лекция по теме: «Кто такие коми? Северные охотники».

Коми – древний народ, живущий в суровом северном краю, богатом лесами и реками. Их жизнь испокон веков была тесно связана с природой: охотой, рыболовством и оленеводством. Традиционные верования включают почитание духов леса, воды и огня. Суровые условия воспитали

в народе коми такие качества как выносливость, взаимовыручка, наблюдательность и уважение к окружающему миру.

Работа с картой: дети находят на карте Коми и ставят отметку

Обсуждение по теме мини-лекции:

- Какие чувства у вас вызывает описание жизни народа коми?
- Как, по-вашему, жизнь в лесу и зависимость от природы повлияла на характер этих людей?
- Почему для охотников так важны были качества внимательности и умения работать в группе?

Упражнение «Стой, олень!»

Инструкция: «Сейчас мы превратимся в стадо оленей. Мы ограничим территорию нашего «пастбища». Я буду «охотником». По моей команде: «Беги, олень!» – вы разбегаетесь по площадке. Моя задача – догнать кого-то и, коснувшись этой палочкой, сказать: «Стой, олень!». Пойманный «олень» отходит в сторону. Игра продолжается, пока я не поймаю пятерых «оленей».

Пример: Дети бегают по залу. Психолог догоняет одного из участников, легко касается его палочкой и говорит: «Стой, олень!». Участник останавливается и выходит из игры.

Итог: Обсуждение, что помогало убежать, а что – догонять? Какие хитрости использовали?

Народная игра «Оленма» (Усложненный вариант)

Инструкция: «Теперь разделимся на две команды – две стаи оленей. Команды встают на противоположных сторонах зала. Одна команда бежит навстречу другой с криком «Оленма!» и пытается осалить игроков противника. Осаленные игроки присоединяются к команде противника. Задача – переманить на свою сторону как можно больше игроков».

Пример: Команда «Лес» с криком «Оленма!» бежит к команде «Тундра». Игроки «Тундры» убегают, но несколько из них осалены и теперь переходят в команду «Леса».

Рефлексия после игры: Что было сложнее: убежать или догонять? Как ваша команда действовала сообща? Что чувствовали, когда переходили в другую команду?

Работа со схемой игры

Рефлексия

Участники встают в круг. Психолог: «Давайте поделимся впечатлениями. Передавая палочку-«посох охотника», продолжите одну из фраз:

- «Сегодня я узнал, что...»
- «Больше всего мне понравилось...»
- «Я почувствовал себя как настоящий охотник (олень), когда...»

Приложение к занятию 30.

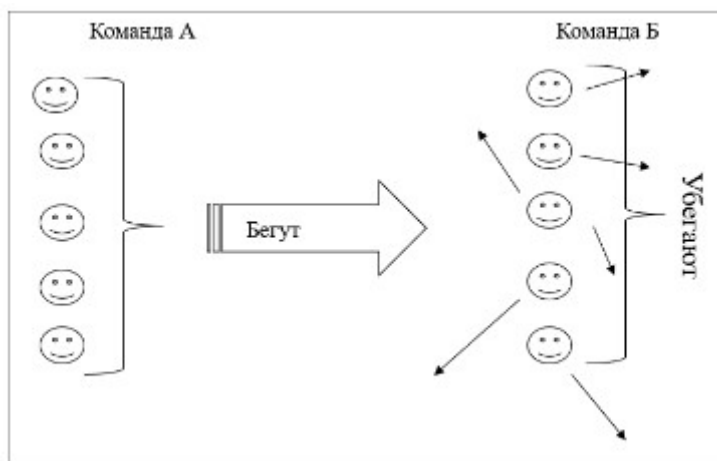


Рис. 48. Схема игры «Оленема»



Рис. 49. Изображения тувинских народных костюмов



Рис. 50 Карточки с символами «Северный ветер» и «Метель»

Занятие 31.**Тема:** Север. Коми**Цель:** Формирование представлений о культуре народа коми через погружение в традиционный уклад жизни.**Задачи:**

- познакомить с особенностями жизни в тундре и традиционным жилищем – чумом.
- развивать навыки командного взаимодействия и координации движений.
- воспитывать уважение к культуре коренных народов Севера.
- создать условия для эмоционального проживания темы через игровую деятельность.

Оборудование и материалы:

Гимнастические палки – 6 шт.,
 ткань или покрывало,
 карточки с изображением чума, оленей,
 схема строения чума,
 барабан,
 мешочки с песком,
 корзины – 2 шт.,
 карточки-смайлики для рефлексии.

Ход занятия:**Ритуал вхождения в занятие – «Утро в тундре»**

Инструкция: Дети сидят в кругу с закрытыми глазами. Психолог по очереди касается плеча каждого ребенка – это сигнал «проснуться». Ребенок встает, потягивается, изображает пробуждение олененка.

Мини-лекция по теме: «Жизнь в тундре: чум и традиции»

Коми – народ, живущий в суровых условиях тундры. Их традиционное жилище – чум, который можно быстро собрать и разобрать при перекочевках. Чум делают из шестов и покрывают оленьими шкурами. В центре чума разводят костер для обогрева и приготовления пищи. Жизнь в тундре требует силы, ловкости и умения работать в команде.

Обсуждение по теме мини-лекции

- Почему чум – удобное жилище для кочевого народа?
- Какие качества характера развиваются у людей, живущих в тундре?

Упражнение «Построй чум»

Инструкция: Дети делятся на 2 команды. Каждая команда получает схему строения чума, палки и ткань. По сигналу нужно установить чум:

Взять 4-6 палок

Поставить шалашиком

Накрыть тканью,

Закрепить края

Пример: Команда мальчиков и команда девочек соревнуются, кто быстрее и аккуратнее соберет чум. Психолог помогает советами.

Итог: Обсуждение, что было сложнее всего в строительстве чума, как команда договаривалась о совместных действиях.

Народная игра «Ловкий оленевод»

Инструкция: На расстоянии 2-3 метра ставятся конусы (рога оленя). Дети по очереди бросают кольца (скакалки, свернутые кольцом), пытаясь набросить на конус.

Пример: Каждый ребенок делает 3 попытки. За каждое попадание команда получает 1 балл. Психолог показывает правильную технику броска.

Рефлексия после игры: Кто оказался самым метким? Что помогало попадать в цель?

Подвижная игра «Важенка и олени»

Инструкция: Выбирается «важенка» (мама-олень) - встает в центре круга. Остальные - «олени» - стоят по кругу. Психолог говорит слова:

ТРАВА - олени приседают,

ВОЛК - бегут к важенке,

ВЕТЕР - кружатся на месте.

Пример: Игра сопровождается барабаном: медленный ритм - «трава», быстрый - «волк», плавный - «ветер». Дети учатся реагировать на разные сигналы.

Работа со схемой игры

Рефлексия

Дети садятся в круг возле построенного чума. Каждый ребенок выбирает карточку-смайлик (отлично / хорошо / плохо) и кладет в «корзину настроения», объясняя свой выбор.

Приложение к занятию 31.



Рис. 51. Изображения чума



Рис. 52. Изображение оленей

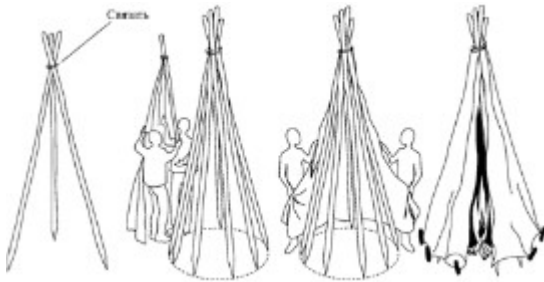


Рис. 53. Схема строения чума



Рис. 54. Карточки-смайлики для рефлексии

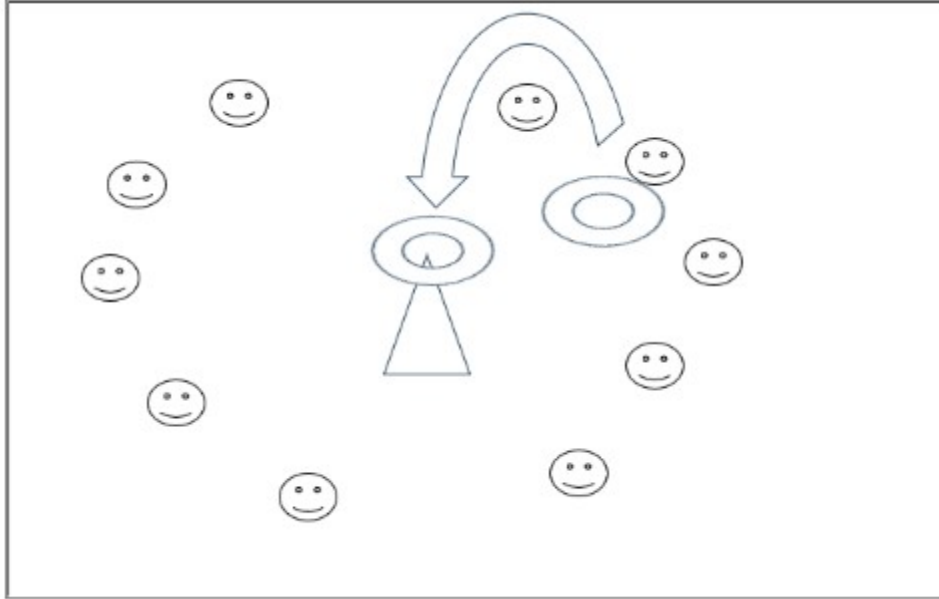


Рис. 55. Схема игры «Ловкий оленевод»

Занятие 32.**Тема:** Русский народ**Цель:** развитие ритмичности движений, эмоциональной выразительности и чувства общности через традиционные русские хороводные игры.**Задачи:**

- развивать чувство ритма, координацию движений в группе, зрительно-пространственную ориентацию.
- формировать умение синхронизировать свои действия с действиями группы; развивать эмоциональную экспрессию.
- познакомить с традицией русского хоровода, его значением в культуре.
- воспитывать уважение к русским традициям, чувство принадлежности к общей культуре.

Оборудование и материалы:

- Русские народные костюмы (или элементы: платки, кушаки, кокошники)
- Аудиозаписи русских народных песен
- Ленточки разноцветные – по 2 на каждого ребенка
- Карточки с изображением хоровода
- Барабан
- Иллюстрации русских праздников

Ход занятия:**Ритуал вхождения** – хороводная игра «Здравствуй, друг!»*Инструкция:* Дети стоят в кругу, держась за руки. Психолог показывает движения (под музыку или барабан):

Идем по кругу вправо (4 шага)

Идем влево (4 шага)

Идем в центр, поднимая руки (2 шага)

Отходим назад (2 шага)

Кланяемся друг другу

Мини-лекция: «Что такое хоровод?»

Хоровод – древняя русская традиция. Люди водили хороводы на праздниках: Масленица, Троица, свадьба. Хоровод символизирует солнце, единство, дружбу.

Обсуждение: «Зачем люди водили хороводы?»

Что чувствуют люди в хороводе?

Почему хоровод – это круг?

Итог: Хоровод объединяет людей, дарит радость.**Упражнение** «Передай платочек»*Инструкция:* Дети стоят в кругу. Под музыку (или ритм барабана) передают платочек по кругу. Когда музыка останавливается (визуальный сигнал: психолог

поднимает руку), тот, у кого платочек, выходит в центр и показывает любое движение. Все повторяют.

Обсуждение: Какое движение было самым красивым?

Кто придумал самое необычное?

Народная игра «Золотые ворота»

Инструкция: Двое детей встают лицом друг к другу, берутся за руки и поднимают их вверх – это «ворота».

Остальные дети цепочкой (держась за руки) проходят под воротами по кругу под музыку/ритм.

На слове «СТОП» (визуальный и звуковой сигнал) ворота опускаются.

Тот, кто оказался пойман, встает в ворота (теперь трое держат руки), ворота становятся шире.

Игра продолжается, пока все не станут воротами.

Текст (на табличках и проговаривается):

Золотые ворота, проходите, господа!

Первый раз прощается, второй – запрещается,

А на третий раз – не пропустим вас!

Работа со схемой игры

Хороводная игра с лентами «Плетень»

Инструкция: Дети берут по 2 ленточки в руки.

Встают в круг.

Под музыку идут по кругу, плавно поднимая и опуская ленточки (волны).

По сигналу меняют направление.

По сигналу останавливаются и машут лентами над головой (салют).

Рефлексия «Хоровод впечатлений»

Дети встают в круг. Психолог задает вопрос: «Что вам понравилось сегодня?»



Рис. 56 Изображение «Масленица»



Рис. 57. Изображение «Троица»



Рис. 58. Изображение «хоровод»



Рис. 59. Схема игры «Золотые ворота»

Занятие 33.

Тема: Русский народ

Цель: закрепление знаний о русских народных играх, развитие физической активности и командного духа.

Задачи:

- развивать ловкость, быстроту реакции, координацию движений.
- формировать навыки командной игры, умение принимать победу и поражение.
- расширить знания о русских народных традициях и играх.
- воспитывать чувство справедливости, радость от совместной игры.

Оборудование и материалы:

- Канат
- Мячи – 2 шт.
- Платки для завязывания глаз – 2 шт.
- Колокольчик
- Кегли или кубики
- Корзины
- Музыкальное сопровождение
- Карточки с названиями игр

Ход занятия:

Ритуал вхождения – игра «Ручеёк» (повторение первого занятия)

Инструкция: Дети встают парами, держась за руки и поднимая их вверх – образуется коридор. Ведущий проходит по коридору, выбирает пару, берет за руку. Оставшийся ребенок становится ведущим.

Мини-лекция: «Русские народные забавы»

Русский народ любил играть! На праздниках и ярмарках устраивали игры и состязания.

Показ иллюстраций: перетягивание каната, горелки, жмурки, городки. Эти игры развивали силу, ловкость, смекалку.

Обсуждение: «Какие качества развивают игры?»

Что нужно для перетягивания каната?

Что нужно в жмурках?

Итоги: Игры делают нас сильнее, умнее и дружнее!

Упражнение-разминка «Богатыри»

Инструкция: Психолог показывает движения (дети повторяют):

«Поднимаем меч» – руки вверх

«Натягиваем лук» – имитация натягивания

«Скачем на коне» – подскоки

«Раздвигаем богатырскую силу» – руки в стороны, напряжение мышц
Повторить 2-3 раза под ритм барабана.

Народная игра «Перетягивание каната»

Инструкция: Дети делятся на 2 команды.

Команды встают по разные стороны каната.

По сигналу (визуальному + барабан) начинают тянуть канат на себя.

Побеждает команда, которая перетянет канат за отмеченную линию.

Проводится 2-3 раунда.

Работа со схемой игры

Народная игра «Жмурки с колокольчиком»

Инструкция: Выбирается «жмурка» – ему завязывают глаза платком.

Другой ребенок получает колокольчик.

Остальные дети стоят по кругу.

Ребенок с колокольчиком ходит по кругу и звонит.

«Жмурка» пытается поймать его (на слух/вибрацию).

Если поймал – меняются ролями.

Работа со схемой игры

Игра-эстафета «Веселая ярмарка»

Инструкция: Дети делятся на 2 команды. Эстафета включает 3 этапа:

Пронеси мяч на ложке (или в руках перед собой) до корзины и обратно.

Прокати мяч между кеглями змейкой.

Попади мячом в корзину (3 попытки).

Побеждает команда, которая быстрее и точнее выполнит задания.

Рефлексия «Ярмарка эмоций»

Дети садятся в круг. Психолог раскладывает карточки с эмоциями и картинками игр.

Каждый ребенок выбирает:

Какая игра понравилась больше всего?

Какую эмоцию вы чувствовали?



Рис. 60 Изображение игры «Перегибание каната»



Рис. 61 Изображение игры «Горелки»



Рис. 62. Изображение игры «Жмурки»



Рис. 63. Изображение игры «Городки»

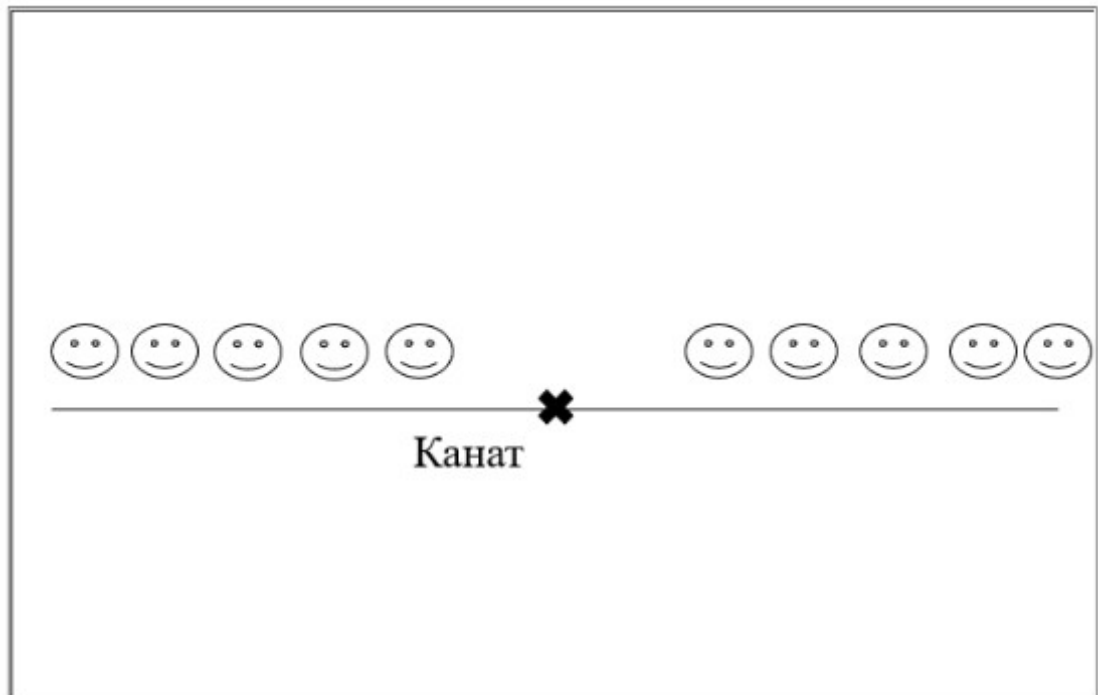


Рис. 64. Схема игры «Перетягивание каната»



Рис. 65. Схема игры «Жмурки»

Занятие 34.

Тема: «Путешествие по играм народов России завершено!»

Цель: обобщение и закрепление полученных знаний и навыков, создание ситуации успеха для каждого ребенка, празднование совместных достижений.

Задачи:

- закрепить навыки коммуникации, произвольной регуляции, координации движений.
- актуализировать знания об играх и народах России; развивать рефлексивные навыки.
- систематизировать знания о культурном разнообразии России.
- воспитывать чувство гордости за свою страну, уважение к многообразию культур, благодарность группе.

Оборудование и материалы:

- Карта России с отмеченными регионами (которые изучались)
- Атрибуты для игр (мячи, платки, ленты, скакалки и т.д.)
- Музыкальное сопровождение (народная музыка разных народов)
- Угощения (по возможности)
- Ватман, фломастеры, карандаши, клей
- Силуэты людей в национальных костюмах
- Фотографии с занятий (если велась фотосъемка)

Ход занятия

Торжественное открытие праздника

Психолог:

«Здравствуйте, дорогие путешественники! Целый год мы с вами путешествовали по России, познакомились с играми разных народов. Сегодня – праздник! Праздник дружбы, игры и наших успехов!»

Ритуал вхождения – общий круг «Мы вместе!»

Дети и взрослые встают в круг, берутся за руки.

Психолог:

«Мы – одна команда!» (все поднимают руки вверх)

«Мы – дружные!» (качают руками вправо-влево)

«Мы – молодцы!» (все хлопают)

Мини-лекция: «Наше путешествие по России»

Демонстрация карты России с отмеченными регионами.

Психолог называет народы, с играми которых познакомились дети (русские, татары, башкиры, чуваша, коми и др.), показывает на карте.

Краткое напоминание: «Мы узнали, что все народы любят играть, и игры учат нас дружбе, ловкости, смелости».

Введение темы праздника:

«Сегодня мы вспомним самые любимые игры и поиграем в них все вместе!»

Викторина «Вспомни игру и народ»

Инструкция: Психолог показывает карточки с изображениями игр или атрибутов. Дети вспоминают:

Как называется игра?

У какого народа эта игра?

Примеры:

Картинка: мешочек на плече - Осетины, «Метание с плеча»

Картинка: чум и олень - Коми, «Ловля оленей»

Картинка: праздник сабантуй - Татары, «Скок-перескок»

За правильные ответы – жетоны или наклейки.

Игровой марафон «Любимые игры» (по выбору детей)

Инструкция: Психолог предлагает детям выбрать 3-4 игры, в которые они хотят поиграть на празднике.

Примерный список игр для выбора:

«Журавли-журавли» (кабардино-балкарская)

«Золотые ворота» (русская)

«Водяной» (удмуртская)

«Хлопушки» (татарская)

«Кости» (тувинская)

«Хоровод с лентами» (русская)

Проводятся выбранные игры (по 5-7 минут каждая).

Творческое задание «Хоровод дружбы народов»

Инструкция: На большом ватмане нарисован круг (хоровод). Каждому ребенку предлагается:

Выбрать силуэт человека в национальном костюме (заготовки разных народов).

Раскрасить или украсить его (фломастеры, наклейки).

Приклеить в общий хоровод.

В центре хоровода психолог пишет: «**МЫ – ДРУЖНАЯ РОССИЯ!**»

Обсуждение:

Какой костюм ты выбрал?

Почему тебе понравился этот народ?

Итоги: Мы создали наш общий хоровод дружбы!

Рефлексия «Что мне дали эти занятия?»

Инструкция: Дети садятся в круг. Психолог задает вопросы (с визуальной поддержкой):

Чему вы научились за этот год?

Что вам понравилось больше всего?

С кем вы подружились?

Что нового узнали о России?

Каждый ребенок может ответить (устно, жестами, выбрать картинку).

Приложение к занятию 34.



Рис. 66. Карточки людей в народных костюмах

Приложение 1.

Методика «Исключение предметов» направлена на исследование особенностей мышления человека.

Она позволяет установить уровень обобщения, доступный ребенку или взрослому, а также выявить особенности протекания у них процессов анализа, сравнения и синтеза, приводящих к формированию категории, включающей только три из четырех предъявленных предметов. Наглядная форма предъявления стимулов-предметов, а также возможность дать ответ в форме указания (словесного или двигательного) на «лишний», «неподходящий» к остальным предметам провоцирует испытуемых на использование конкретных связей-ассоциаций, тогда как правильное решение обычно требует отрыва от наглядного образа и перехода на уровень словесного, более абстрактного обозначения группы предметов. Варьирование степени сложности задач означает, что если самые легкие из них могут быть решены на уровне синкретичного, наглядно-действенного обобщения, то для решения более сложных задач нужно подняться уже на уровень житейских, обыденных понятий, а самые сложные могут потребовать обобщений на уровне научных понятий. Оценить используемый при решении задачи на исключение предмета уровень обобщения помогает не только поступающий от испытуемого вариант ответа, но и развернутое словесное объяснение этого ответа, которое обязательно запрашивается экспериментатором.

Вариант методики «Исключение предметов» рассчитан на изучение мышления детей, начиная с трехлетнего возраста и до подросткового, детей с интеллектуальной недостаточностью, а также здоровых и психически больных взрослых людей.

Характеристика стимульного материала Предлагаемый набор состоит из 28 карточек-заданий. На каждой карточке изображены 4 предмета, три из которых имеют общий признак и, следовательно, могут быть обобщены, а у одного предмета, подлежащего исключению, этот признак отсутствует. Задания имеют разную степень трудности. Все задания разбиты на 7 групп. В каждой группе — по четыре карточки-задания. Задания, входящие в каждую группу, объединяет определенная 8 качественная особенность процесса нахождения правильного решения. Сложность заданий нарастает от Группы I к Группе VI. Задания из Группы VII содержат материал, который провоцирует проявление нарушений процесса обобщения. Их рекомендуется предъявлять в тех случаях, когда нужно дополнительно проверить предположения о конкретности и инертности мышления, об искажении процесса

обобщения. Внутри каждой группы задания также располагаются от простого к более сложному. Для удобства карточки задания имеют на обратной стороне обозначения номера группы (римская цифра) и номера задания внутри группы (арабская цифра). Например, IV-2 будет означать, что эта карточка-задание принадлежит четвертой группе и стоит в ней на втором месте. Конечно, ранжирование карточек-заданий по сложности основано на усредненных данных здоровых людей, и этот порядок может несколько отличаться у разных испытуемых. Дело в том, что одно и то же задание может оказаться и легким, и трудным, в зависимости от таких факторов, как знакомость стимульного материала, особенности жизненного опыта испытуемых либо патологические особенности их мыслительных процессов. Важно подчеркнуть, что каждая из включенных в данный набор карточек-заданий имеет одно правильное решение (за исключением некоторых случаев, где имеются два правильных решения). Качество решения повышается в зависимости от того, принимается ли оно на уровне простого выбора лишнего предмета, объясняется ли данный выбор случайным набором признаков у трех объединенных предметов, их функциональными или существенными свойствами и используется ли для обозначения выбора соответствующая вербальная категория.

Ниже приведено описание всех 28 заданий

Группа I. «Простые обобщения»

I-1 — три цветка и кошка

I-2 — три дерева и цветок

I-3 — три игрушки и яблоко

I-4 — три ребенка и кукла

Группа II. «Стандартные обобщения»

II-1 — посуда и стол

II-2 — фрукты и сыр

II-3 — животные и птица

II-4 — транспорт и лошадь

Группа III. «Дифференцированные обобщения»

III-1 — одежда зимняя и купальник

III-2 — одежда верхняя и майка

III-3 — предметы мебели, на которых можно спать, и стол

III-4 — женская обувь и мужской ботинок

Группа IV. «Обобщения более сложные по существу и по названию»

IV-1 — кондитерские изделия и яблоко

IV-2 — молочные продукты и хлеб

IV-3 — напитки и мороженое

IV-4 — струнные музыкальные инструменты и звонок-колокольчик

Группа V. «Обобщения, требующие развернутого объяснения»

V-1 — принадлежности для шитья и очки

V-2 — вещи, внутрь которых можно что-то положить, и зонт

V-3 — предметы, имеющие отношение к электричеству, и пила

V-4 — принадлежности для младенца и молоток

Группа VI. «Задачи, имеющие два решения»

VI-1 — курица, утка, цыпленок и яйцо (первое решение — домашние птицы и яйцо, второе решение — лишняя утка, так как из яйца вылупляется цыпленок и превращается в курицу)

VI-2 — корабль, самолет, вертолет, ракета (первое решение — транспорт и лишняя ракета, второе решение — корабль плывет, а остальное летает)

VI-3 — лезвие бритвы, нож, ножницы, молоток (первое решение — все режущее и молоток, второе решение — инструменты для работы и лезвие) 10

VI-4 — лыжи, коньки, самокат, санки (первое решение — все, на чем катаются зимой, и самокат, второе решение — все, на чем катаются стоя, и санки)

Группа VII. «Задачи с провокацией»

VII-1 — желтые лимон, груша и перец и синий виноград (фрукты и перец, провокация по цвету)

VII-2 — висящие на ветках один персик, одна груша, одна шишка и две сливы (фрукты и шишка, провокация по количеству)

VII-3 — арбуз, чашка, нож и тарелка (посуда и арбуз, провокация ситуативного решения)

VII-4 — конечности: лапа животного, лапа птицы, нога человека и ухо (конечности и ухо, провоцирует страхи, препятствующие обобщению частей тела человека и животного)

Техника проведения исследования Методику «Исключение предметов» используют только в ходе индивидуального обследования. Данные об испытуемом (дата обследования, фамилия и имя, год и месяц рождения, пол, сведения об образовании и, возможно, о предыдущем диагнозе) заносятся в протокол, образец которого приведен в Приложении. Объяснение инструкции и проверку того, как она усвоена, проводят на карточках-заданиях из Группы I «Простые обобщения». Например, для задания I-1 (три цветка и кошка) инструкция дается следующим образом: «Посмотри! На этой карточке нарисованы четыре картинки: ландыш, колокольчик, василек и кошка [Экспериментатор последовательно показывает на каждую называемую им картинку]. Три из них подходят друг к другу, их можно назвать одним словом, а одна картинка — лишняя, сюда не подходит. Какая картинка здесь лишняя?» Если испытуемый показывает на изображение кошки, то ему

говорят: «Правильно! А теперь объясни, почему ты так решил?» При ответе испытуемого «Потому что здесь три картинки — цветы, а кошка — не цветок, она лишняя», его поощряют «Молодец!» и предлагают следующую карточку-задание из той же группы, чтобы проверить усвоение инструкции. Теперь уже испытуемому говорят просто: «Какой предмет лишний на этой карточке?» Если испытуемый отвечает правильно, например, выполняя задание I-2 (три дерева и цветок), он указывает на цветок, то надо спросить: «Почему цветок здесь лишний?» Правильным объяснением здесь будет: «Потому что на остальных картинках изображены деревья, а цветок — не дерево». Правильный ответ нужно принять с одобрением, говоря «хорошо» или «молодец». Если испытуемый дает ответ, который показывает, что он не понял инструкции, например, указывает первый попавшийся предмет и не может никак аргументировать такой выбор, надо попробовать повторить всю процедуру инструктирования и в случае ее неэффективности прекратить об следование.

Если испытуемый легко справился с карточками I-1 и I-2, то можно переходить к Группе II «Стандартные обобщения». Если и эти задания решаются легко, можно последовательно предъявить по одной-две карточки из Групп III, IV, V, а также из Группы VI, чтобы оценить способность испытуемого найти два возможных решения. Однако часто серьезные затруднения вызывают уже задания из групп начальной сложности. Тогда очень важно зафиксировать уровень возможных правильных обобщений испытуемого, а также характерные для него ответы, свидетельствующие о специфических особенностях мышления. При этом важно помнить, что по одному неправильному ответу нельзя делать вывод о нарушении процесса обобщения у ребенка или взрослого, как нельзя делать вывод о состоянии интеллекта по качеству выполнения одной методики.

Следует отмечать те правильные решения, которые осуществляются только в наглядном плане (испытуемый правильно выделяет лишнюю картинку, но не может дать словесного объяснения) Все субъективные и нестандартные решения, которые объясняются испытуемым в речевом плане, обязательно заносятся в протокол исследования.

Схема заполнения протокола Ответы испытуемых отмечаются в специальном протоколе.

При анализе обобщений, произведенных испытуемым, учитывается следующее:

1. План обобщений — наглядный и речевой
 - а) производит ли испытуемый обобщения в наглядном плане без речевых обобщений;
 - б) пользуется ли обобщениями в речи, владеет ли обобщающими словами;

в) дает ли развернутые обобщения в речи, способен ли объяснить свое решение в речевом плане;

г) способен ли видеть два возможных решения задачи;

2. Уровень обобщений, максимальный для данного испытуемого, — на уровне какой из групп обобщений он справляется с заданием полностью, и на уровне какой группы частично (т.е. решает не все задания из данной группы или не во всех может дать обобщение на вербальном уровне)

а) группа I: испытуемый способен понять задание на простые обобщения;

б) группа II: испытуемый владеет стандартными обобщениями;

в) группа III: испытуемый способен к дифференцировке стандартных обобщений;

г) группа IV: испытуемый способен к самостоятельному анализу и поиску обобщающего признака и формулирует его в словесной форме;

д) группа V: испытуемый знаком с функциями различных предметов и способен к сложным речевым формулировкам и объяснениям;

е) группа VI: испытуемый способен найти два возможных решения задачи на обобщение;

ж) группа VII: выявляет нестандартные виды обобщения, которые встречаются при различной психической патологии;

3. Выявляются такие особенности мышления, как снижение и искажение уровня обобщения

а) Снижение уровня обобщения выражается в том, что оно происходит по конкретным или ситуативным признакам, тогда как полноценное обобщение предполагает объединение предметов по существенным признакам. В качестве конкретных признаков рассматриваются цвет, форма, размер и др., которые как бы лежат на поверхности и одновременно не являются существенными. Например, яблоко и мячик — круглые, а груша не круглая, «она не подходит». «Лишняя куртка, потому что у нее капюшон, а у майки, свитера и пиджака — капюшона нет». Действительно, здесь просматривается определенная логика, но это логика синкретичного мышления, и ей далеко еще даже до уровня житейских понятий (см. Давыдов, 1972). Взрослые умственно отсталые и психически больные люди часто сердятся, если им предлагают подумать и дать другой ответ. Они начинают доказывать свое, считая свою правоту очевидной и обижаясь на непонимание. Ситуативные обобщения — это объединение испытуемым предметов, используемых в конкретных житейских ситуациях. Пример такого обобщения: «Арбуз, тарелка и нож подходят друг другу, так как арбуз кладут на тарелку и нарезают ножом, а чайная чашка — не подходит, так как в нее арбуз не влезет» (правильный ответ: «Тарелка, нож, чашка — это посуда, лишняя — арбуз»). Обобщение по конкретным

и ситуативным признакам, является характерной чертой конкретного мышления, что, в свою очередь, может свидетельствовать о снижении интеллекта: задержке психического развития, умственной отсталости или деменции. Понятно, что степень проявления этих особенностей может быть разной. Иногда ситуативные обобщения можно встретить у маленьких детей, что свидетельствует лишь о синкретизме их мышления. В некоторых случаях ребенка можно научить правильно обобщать на коррекционных занятиях, в основном это относится к детям с задержкой развития и в меньшей степени — к умственно отсталым детям. Если уровень интеллекта не позволяет ребенку освоить категориальные обобщения и находить существенные признаки для создания новых обобщений, то любой результат обучения останется только на уровне запоминания. Таким образом, спустя какое-то время ребенок забудет то, чему его учили, и вернется к тому способу обобщений, который свойствен его уровню и качеству мышления.

б) Искажение уровня обобщения проявляется в объединении предметов по «латентным», скрытым признакам. Главным признаком для группировки становится признак, который не только не является существенным, но практически никогда не встречается в мышлении обычного человека. Он может показаться, на первый взгляд, весьма оригинальным, но в большинстве случаев свидетельствует об искажении процесса обобщения. Искажение процесса обобщения считается одним из характерных признаков шизофренического мышления.

в) Использование методики «Исключение предметов» позволяет выявить и такое нарушение мыслительной деятельности, как разноплановость. Разноплановость наблюдается в основном у взрослых больных шизофренией, но может встречаться у детей и подростков. В этом случае наблюдается неравномерность при выполнении операции обобщения. Мы видим, как больной наряду со стандартными обобщениями делает также обобщения и по конкретным, и по латентным признакам. Это свидетельствует о полном разладе в системе обобщений больного. Он мыслит как бы одновременно на разных уровнях. В этих случаях большую диагностическую ценность имеют объяснения и высказывания больного во время проведения исследования.

г) Эмоциональное решение задач на исключение лишнего предмета исследовано мало. Однако подобный тип решений встречается как у дошкольников с нормальным психическим развитием, так и у детей с 19 невротическими проявлениями. В большинстве случаев это связано с конкретной социальной и микросоциальной ситуацией развития ребенка.

Эмоциональное решение некоторых задач на исключение лишнего предмета не должно мешать правильно оценить интеллект ребенка и его способность к обобщению. Однако присутствие такого рода решений дает дополнительную

диагностическую информацию при целостном психологическом исследовании ребенка. Выделение лишнего предмета по «эмоциональному принципу» встречается, хотя и реже, и при исследовании взрослых больных. Подростки с нарушением поведения, алкоголики, дементные больные иногда дают такого рода ответы наряду с другими формами неправильных или правильных обобщений.

ПРИЛОЖЕНИЕ

Образец бланка регистрации ответов

Дата обследования _____ ФИО испытуемого _____

Месяц и год рождения _____

Дополнительная информация _____

№ карточки	Ответ испытуемого		Словесное объяснение ответа		Примечания
	Лишний предмет	Правильно (+) Неправильно (-)	Есть (+) Нет (-)	Обобщающее слово	
I-1					
I-2					
I-3					
I-4					
II-1					
II-2					
II-3					
II-4					
III-1					
III-2					
III-3					
III-4					
IV-1					
IV-2					
IV-3					
IV-4					
V-1					
V-2					
V-3					
V-4					
VI-1					
VI-2					
VI-3					
VI-4					
VII-1					
VII-2					
VII-3					
VII-4					

Приложение 2.

Методика "Сравнение понятий"

Данная методика относится к классическим, используемым для усвоения процессов анализа и синтеза. Может быть применена для изучения мышления школьников любого возраста.

Ход выполнения задания.

Испытуемому предлагают сравнить понятия, указать сходство, а затем их различия. Все ответы записываются. Если инструкция не сразу понимается, то дается образец. Выясняя сходство понятий, ученик должен назвать (выделить) общий существенный признак. Например, "вечер" и "утро" сходны тем, что эти части дня различны тем, что "утро" - начало дня, а "вечер" - его конец. Неумение выделить эти признаки свидетельствуют о слабости операций анализа синтеза, обобщения, склонности к конкретному мышлению.

Сравнение понятий.

1. Ботинок - карандаш
2. Ветер - соль
3. Вечер - утро
4. Волк - луна
5. Ворона - воробей
6. Голод - жажда
7. Девочка - кукла
8. Дождь-снег
9. Дуб - береза
10. Золото - серебро
11. Картина - портрет
12. Корзина - сова
13. Корова - лошадь
14. Кошка - яблоко
15. Летчик - танкист
16. Лыжи - коньки
17. Маленькая - большая
18. Молоко - вода
19. Обман - ошибка
20. Озеро - река
21. Ось - оса.
22. Очки - деньги
23. Поезд - самолет
24. Река - птица
25. Сани - телега
26. Сказка - песня
27. стакан - петух
28. Трамвай - автобус
29. Утро - вечер

30. Яблоко - вишня

В списке имеются и "несравнимые понятия" (река - птица; стакан - петух; ботинок - карандаш; волк - луна; ветер - соль; очки - деньги; кошка - яблоко). Предъявляя такую пару, не надо спешить с разъяснениями. Если ребенок растерян, то ему можно подсказать, что здесь встречаются слова, которые не сравнимы. В дальнейшем такие пояснения не делаются. Дело в том, что эти пары слов подобраны так, что провоцируют конкретное "ситуативное" высказывание. Помимо конкретности мышления, можно увидеть еще и "соскальзывание", что свидетельствует о неустойчивости ума. Если ученик настаивает на сравнимости несравнимых понятий и придумывает неестественные объяснения - есть основание предполагать резонерство, склонность к демагогии.

Норма 18-23 сравниваемых понятия.

Количественная обработка заключается в подсчете количества выделенных испытуемым в каждой паре черт сходства и различия. Высокий уровень развития операции сравнения отмечается в том случае, когда он назвал более 20 черт, средний – 10-15 черт, низкий – менее 10 черт. Важно учесть, какие черты испытуемый отметил в большем количестве - черты сходства или различия, часто ли он употреблял родовые понятия.

Приложение 3.

Методика «Простые аналогии»

Методика направлена на возможность установления логических связей и отношений между понятиями. Отличием от предыдущей методики является заданность слов для выбора одного по аналогии. В данном варианте методики минимизирован фактор трудностей актуализации нужного слова.

В данном комплекте подбор простых аналогий выстроен в порядке усложнения заданий - по мере увеличения номера задания.

Примечание. Задание только в самом крайнем случае может быть предъявлено ребенку на слух с опорой на пассивное чтение, и только при условии достаточного объема слухоречевой памяти.

Выделенные курсивом задания представляют собой вариант наглядной помощи. Выполнение этих заданий можно рассматривать как вариант обучения. В этом случае возможен анализ обу-чаемости ребенка.

Ребенку предъявляется пара слов из левого столбца, и его просят подобрать такое слово из нижних пяти справа, которое так же будет относиться к верхнему слову справа, как нижнее слово из левой части относится к своему верхнему (по аналогии).

Оценивается возможность выявления отношений между верхним и нижним словами в левой части задания и подбора по аналогии с этим нижнего слова из правой части. Может быть выявлено утомление при работе с вербально-логическим материалом.

Возрастные и индивидуальные особенности использования

Это задание можно предъявлять, если ребенок владеет осмысленным чтением. Методика более адекватна для работы с детьми с мнестическими трудностями. и возможна к применению для детей, нормативно начиная с возраста 7-7,5 лет.

Условно нормативным является правильное выполнение заданий в полном объеме (11-12 заданий, с выявлением существенных связей) с 10-летнего возраста.

Анализируемые показатели:

- возможность удержания инструкции и выполнения задания до конца;
- доступность выполнения заданий по аналогии;
- возможность анализа большого количества печатного (зрительного) материала; стратегия выявления ребенком логических связей и отношений между понятиями;
- наличие ответов импульсивного характера;
- инертность в выборе связей;
- оценка характера обучаемости и объема необходимой помощи со стороны взрослого.

1. Лошадь: жеребенок	Корова: пастбище, рога, молоко, теленок, бык
2. Тонкий: толстый	Безобразный: красивый, жирный, грязный, урод, веселый
3. Свинец: тяжелый	Пух: трудный, перина, перья, легкий, куриный
4. Ложка: каша	Вилка: масло, нож, тарелка, мясо, посуда
5. Яйцо: скорлупа	Картофель: курица, огород, капуста, суп, шелуха
6. Коньки: зима	Лодка: лед, каток, весло, лето, река
7. Ухо: слышать	Зубы: видеть, лечить, рот, щетка, жевать
8. Собака: шерсть	Щука: овца, ловкость, рыба, удочки, чешуя
9. Пробка: плавать	Камень: пловец, тонуть, гранит, возить, каменщик
10. Чай: сахар	Суп: вода, тарелка, крупа, соль, ложка
11. Дерево: сук	Рука: топор, перчатка, нога, работа, палец
12. Дождь: зонтик	Мороз: палка, холод, сани, зима, шуба
13. Бежать: стоять	Кричать: молчать, ползать, шуметь, звать, плакать
14. Волк: пасть	Птица: воздух, клюв, соловей, яйца, пение
15. Растение: семя	Птица: зерно, клюв, соловей, пение, яйцо
16. Театр: зритель	Библиотека: актер, книги, читатель, библиотекарь, любитель
17. Железо: кузнец	Дерево: пень, пила, столяр, кора, листья
18. Нога: костыль	Глаза: палка, очки, слезы, зрение, нос
19. Утро: ночь	Зима: мороз, день, январь, осень, сани

Приложение 4.

Методика «Словесно-логическая память» (Л. Ф. Тихомирова)

Цель: изучение особенностей ассоциативного запоминания детей.

Инструкция: испытуемым зачитываются 10 пар слов, которые взаимосвязаны по смыслу. После 10 секундного перерыва зачитываются лишь первые слова каждой

пары, дети должны воспроизвести вторые слова, записать на листе те пары слов, которые они запомнили.

Стимульный материал:

Кукла – играть Барабан – музыка

Лампа – вечер Снег – зима

Груша – компот Бабочка – муха

Паровоз – ехать Книга – учитель

Корова – молоко Щетка – зубы

Обработка данных: подсчитываем, сколько пар слов воспроизведено правильно. Если правильно произнесено 6 пар из 10, то уровень развития словесно-логической памяти в норме.

Уровни словесно-логической памяти:

I уровень (низкий) – менее 3 пар слов,

II уровень (средний) – 4-5 пар слов,

III уровень (высокий) – 6 пар правильно воспроизведенных слов.

Протокол к методике «Словесно-логическая память» (ассоциативное запоминание)

Дата: имя, возраст.

Слова	Воспроизведенные
Кукла - играть	
Барабан - музыка	
Лампа - вечер	
Снег - зима	
Груша - компот	
Бабочка - муха	
Паровоз - ехать	
Книга - учитель	
Корова - молоко	
Щетка - зубы	

Приложение 5.

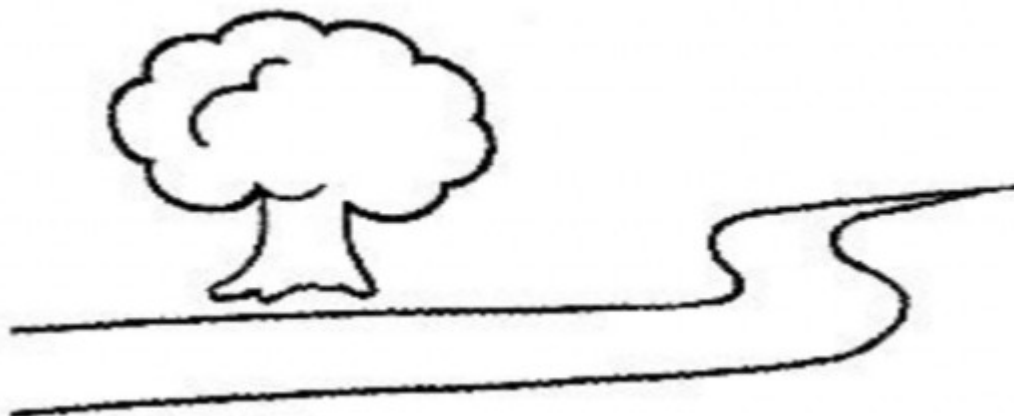
Описание методики: ребёнку показывается, как делается схематичный рисунок к одному предложению. Когда навык будет отработан на двух-трёх предложениях,

следует перейти к небольшим рассказам. Затем попросить пересказать текст по схеме.

Обработка данных: анализируется объём, точность, последовательность событий и осмысление текста.

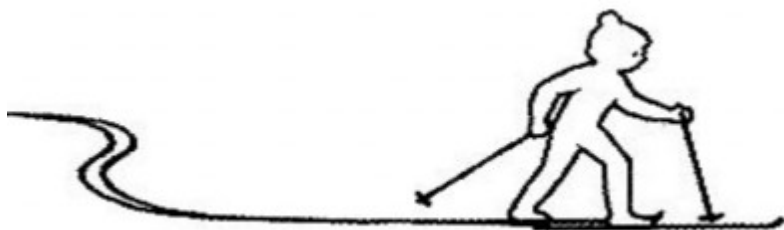
Стимульный материал: предложения, тексты, лист бумаги, карандаш.

У дороги растёт большое дерево.



Мальчик катается на лыжах.

Небо затянуло чёрными тучами. Вскоре начался сильный дождь



Текст «Превращения снежинок».

Зимой во время снегопада снежинки летят дружно, пританцовывая и кружась, особенно, если дует ветер. Падая на землю, они превращаются в сугробы и так лежат всю зиму, укутывая все вокруг белым покрывалом. И только весной, когда начинает сильно пригревать солнце, снежинки тают, превращаясь в водные потоки.



Приложение 5.

Методика «Определение запоминания и воспроизведения текстов» (Э. Н. Петлякова, С. Н. Подгорная)

Описание методики: ученику предлагается запомнить и пересказать прочитанный экспериментатором текст.

Обработка данных: анализируется объём, точность, последовательность воспроизведения текста, а также осмысление текста при воспроизведении. При неоднократном пропитывании текста оценивается влияние повторений на запоминание и воспроизведение текста.

Текст «Утка и утята».

Вдоль реки шла утка с утятами, увидев самоварную трубу, утята залезли в неё и вылезли из трубы чёрными. Утка не узнала своих утят, ей показалось, что это воронята. Она стала шипеть на них и прогонять. Утята пошли к реке и искупались в ней. Тогда мама-утка их признала

Оценка полученных результатов:

1 уровень – дети не справляются с заданиями, низкий уровень внимания, не усидчивы, объем памяти ограничен, не получается связать текст по смыслу, последовательность и осмысленность текста сильно нарушены, наличие ошибок.

2 уровень – у детей ограниченный объем памяти, не сформированы способы запоминания, наличие трудностей в воспроизведении текста, в его последовательности и связи по смыслу, есть незначительные ошибки.

3 уровень – дети показывают хорошие показатели запоминания и воспроизведения полученного материала, хорошо размышляют, умеют обдумывать, помнят содержание текста, связывают текст по смыслу в его последовательности, отсутствие ошибок при воспроизведении.

Приложение 6.

Методика «Изучение понимания эмоциональных состояний людей, изображённых на картинке»

Авторы: Г. А. Урунтаева, Ю. А. Афонькина.

Цель: выявление способности к пониманию эмоционального состояния другого человека.

Материал: 1. Рисунки с изображением детей и взрослых с проявлением определенного эмоционального состояния: радости, страха, гнева, горя, так и оттенков эмоциональных состояний.

2. Ситуативные картинки, изображающие хорошие и плохие поступки как детей, так и взрослых. Методика проводится индивидуально с детьми от 3 до 7 лет в два этапа.

Первая серия. Перед ребенком выкладывают изображения разнообразных эмоциональных состояний и просят его описать картинку и ответить на вопросы: «Кто изображен на ней? Какое это лицо? Как он себя чувствует? Как ты догадался об этом?»

Вторая серия. Ребенку последовательно показывают сюжетные картинки и задают вопросы: «Что делают дети (взрослые)? Как они это делают (дружно, ссорятся, не обращают внимания друг на друга и т.д.)? Как ты догадался? Кому из них хорошо, а кому плохо? Как ты догадался?»

Обработка данных: подсчитывают число верных ответов в разных возрастных группах отдельно по каждой серии и по каждой картинке выявляют, доступно ли детям понимание эмоциональных состояний взрослых и сверстников, на какие признаки они опираются, кого лучше понимают: взрослого или сверстника. Определяют зависимость этих показателей от возраста детей.

Высокий уровень (3 балла) – ребенок показал полное понимание эмоционального состояния сверстника.

Средний уровень (2 балла) – преобладает частичное понимание эмоционального состояния сверстника.

Низкий уровень (1 балл) – недостаточное понимание эмоционального состояния сверстника.

Для изучения осознания детьми своих собственных эмоций с ними проводится беседа по следующим вопросам:

1. Что ты любишь?
2. Что ты не любишь?
3. Когда тебе весело?
4. Что ты делаешь, когда тебе весело?
5. Когда тебе грустно?
6. Что ты делаешь, когда тебе грустно?
7. Когда тебе страшно?
8. Что ты делаешь, когда тебе страшно?
9. Когда ты злишься?
10. Что ты делаешь, когда злишься?
11. Когда ты удивляешься?

Приложение 6.

Методика «Домик» Н. И. Гуткина

Цель исследования: определить способность ребенка копировать сложный образец.

Материал. Картинка, изображающая домик, отдельные детали которого составлены из элементов прописных букв.

Инструкция испытуемому: «Перед тобой лежит лист бумаги и карандаш. На этом листе я прошу тебя нарисовать точно такую картинку, которую ты видишь на этом рисунке (перед испытуемым кладут листок с «Домиком») Не торопись, будь внимательным, постарайся, как чтобы твой рисунок был точно такой же, как этот на образце. Если ты что-то не так нарисуешь, то стирать резинкой или пальцем ничего нельзя, а надо поверх неправильного или рядом нарисовать правильно. Тебе понятно задание? Тогда приступай к работе». По ходу работы ребенка необходимо зафиксировать: какой рукой он рисует — правой или левой; как он работает с образцом: часто ли смотрит на него, проводит ли воздушные линии над рисунком-образцом, повторяющие контуры картинки, сверяет ли сделанное с образцом или, мельком взглянув на него, рисует по памяти; быстро или медленно проводит линии; отвлекаемость во время работы; высказывания и вопросы во время рисования; сверяет ли испытуемый после окончания работы свой рисунок с образцом. По окончании работы взрослый предлагает ребенку проверить, все ли у него верно. Ребенок может исправить неточности (это необходимо отметить психологу).

Обработка экспериментального материала производится путем подсчета баллов, начисляемых за ошибки.

Безошибочное копирование рисунка оценивается 0 баллов.

Ошибками считаются:

а) отсутствие, каких-либо детали рисунка. (4 балла). Оцениваемые детали: правая половина забора, левая половина забора, дым, труба на крыше, крыша, штриховка на крыше, окно, линия, изображающая основание домика;

б) увеличение отдельных деталей рисунка более чем в 2 раза при относительно произвольном сохранении размера всего рисунка. (3 балла за каждую увеличенную деталь);

в) неправильно изображенный элемент рисунка. (2 балла). Неверно воспроизведенное количество элементов в детали рисунка не считается за ошибку, то есть неважно сколько будет палочек в заборе, колечек дыма или линий в штриховке крыши.

г) неправильное расположение деталей в пространстве рисунка (1 балл): расположение забор не на одной общей с основанием дома линии, а как бы в подвешенном в воздухе или ниже основания домика; смещение трубы к левому углу крыши; существенное смещение окна в какую-либо сторону от центра; расположение дыма более чем на 30 градусов отклоняется от горизонтальной линии; основание крыши по размеру соответствует основанию домика, а не превышает его;

д) отклонение прямых линий более чем на 30 градусов от заданного направления. (1 балл).

е) разрывы между линиями в тех местах где они должны быть соединены (1 балл за каждый разрыв). Если линии штриховки крыши не доходят до линии крыши, 1 балл ставится за штриховку в целом, а не за каждую линию штриховки отдельно;

ж) залезание линий одна на другую. (1 балл за каждое залезание).

2. Методика «Разрезные картинки» (С.Д. Забрамная)

Цель: выявление уровня развития целостного восприятия предметной картинке
Возраст: для детей с 3 лет.

Материал: предметные картинки, разрезанные по диагонали.

Инструкция: «Сделай целую картинку».

Критерии оценивания:

1 балл – не понимает цель задания, действует неадекватно в условиях обучения.

2 балла – принимает задание, но условия задания не понимает, действует хаотически, после обучения не переходит к самостоятельному способу выполнения.

3 балла – принимает и понимает цель задания, выполняет методом перебора вариантов, после обучения переходит к методу целенаправленных проб.

4 балла – принимает и понимает цель задания, действует самостоятельно методом проб либо практическим примериванием

3. Исследование зрительно-пространственной организации движений (проба Хэда)

Инструкция: 1) Инструкция: «Когда я подниму правую руку, ты тоже поднимешь правую руку, а когда я подниму левую руку, ты тоже поднимешь левую руку». «Подними правую руку!» «Возьми правой рукой левое ухо». «Подними левую руку!» «Возьми левой рукой правое ухо».

2) Инструкция: «То, что я буду делать правой рукой, ты будешь делать своей (прикоснуться) правой рукой, то, что я буду делать левой рукой, ты будешь делать своей (прикоснуться) левой рукой»

Критерии оценки:

Высокий уровень – задание выполняется правильно, в предложенном темпе;

Выше среднего – задание выполняется правильно, но в замедленном темпе;

Средний уровень – правильно выполняются 5-7 заданий, после чего возникают эхопраксии, ошибки замечаются и исправляются самостоятельно;

Ниже среднего – эхопраксии возникают после первого задания и удерживаются при выполнении последующих;

Низкий уровень – стойкие эхопраксии, ошибок самостоятельно не замечает.






4. Проба Ромберга «Аист».

Цель: оценить способность поддерживать равновесие тела в статическом режиме мышечной работы на одной ноге.

Методика проведения: ребенок снимает обувь и занимает исходное положение: стойка на одной ноге, вторая сгибается в колене и прижимается стопой к внутренней стороне колена опорной ноги, руки на поясе. По готовности ребенок отрывает пятку опорной ноги от пола, в это же время запускается секундомер.

Оценка: фиксируется время устойчивого стояния на одной ноге. Полученный результат фиксируется в секундах.

Уровни оценки:

-  Низкий уровень: 0–1 секунда и меньше.
-  Ниже среднего: 2 секунды.
-  Средний уровень: 3–6 секунд.
-  Выше среднего: 7–8 секунд.
-  Высокий уровень: 9 секунд и больше.

5. Проба для изучения функции статического равновесия

(без зрительной коррекции): стояние нога за ногу в течение 15 секунд закрытыми глазами.

Для оценки результатов выполнения данной пробы мы использовали такие диагностические критерии, как темп и точность, которые представлены в таблицах 1, 2.

Таблица 1. Шкала обработки результатов по показателю точности

Оценки по результатам диагностики	Описание оценок
0	Ребенок верно выполняет задание
1	Отмечается ряд мелких погрешностей, исправляемых самим ребенком без участия экспериментатора
2	Отклонения участка более чем на 1 см (проба на исследование локализации представлений);

Отклонения угла более, чем на 30° (проба на перенос угла согнутой руки на другую руку);

Ребенок выполняет задание после нескольких попыток; выполняет задание с подсказками и наводящими вопросами

3 Задание недоступно даже после подробного и многократного разъяснения со стороны экспериментатора

Таблица 2. Шкала обработки результатов по показателю темпа

Оценки по результатам диагностики Описание оценок

0 Ребенок верно и быстро осуществляет задание

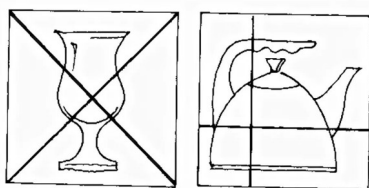
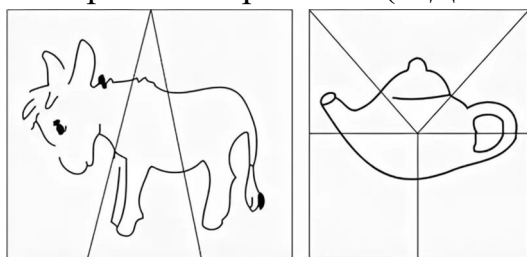
1 Отмечается ряд мелких погрешностей, исправляемых самим ребенком без участия экспериментатора

2 Время выполнения задания составляет от 30 до 60 секунд

3 Задание недоступно даже после подробного и многократного разъяснения со стороны экспериментатора

Приложение 7.

«Разрезные картинки» (С.Д. Забражная)



Приложение 8.






Проба Ромберга «Аист».

Цель: оценить способность поддерживать равновесие тела в статическом режиме мышечной работы на одной ноге.

Методика проведения: ребенок снимает обувь и занимает исходное положение: стойка на одной ноге, вторая сгибается в колене и прижимается стопой к внутренней стороне колена опорной ноги, руки на поясе. По готовности ребенок отрывает пятку опорной ноги от пола, в это же время запускается секундомер.

Оценка: фиксируется время устойчивого стояния на одной ноге. Полученный результат фиксируется в секундах.

Уровни оценки:

-  Низкий уровень: 0–1 секунда и меньше.
-  Ниже среднего: 2 секунды.
-  Средний уровень: 3–6 секунд.
-  Выше среднего: 7–8 секунд.
-  Высокий уровень: 9 секунд и больше.

5. Проба для изучения функции статического равновесия (без зрительной коррекции): стояние нога за ногу в течение 15 секунд закрытыми глазами.

Для оценки результатов выполнения данной пробы мы использовали такие диагностические критерии, как темп и точность, которые представлены в таблицах 1, 2.

Таблица 1. Шкала обработки результатов по показателю точности

Оценки по результатам диагностики Описание оценок

0 Ребенок верно выполняет задание

1 Отмечается ряд мелких погрешностей, исправляемых самим ребенком без участия экспериментатора

2 Отклонения участка более чем на 1 см (проба на исследование локализации представлений);

Отклонения угла более, чем на 30° (проба на перенос угла согнутой руки на другую руку);

Ребенок выполняет задание после нескольких попыток; выполняет задание с подсказками и наводящими вопросами

3 Задание недоступно даже после подробного и многократного разъяснения со стороны экспериментатора

Таблица 2. Шкала обработки результатов по показателю темпа

Оценки по результатам диагностики Описание оценок

0 Ребенок верно и быстро осуществляет задание

1 Отмечается ряд мелких погрешностей, исправляемых самим ребенком без участия экспериментатора

2 Время выполнения задания составляет от 30 до 60 секунд

3 Задание недоступно даже после подробного и многократного разъяснения со стороны экспериментатора