

Значение игр для коррекционно-развивающего обучения

Коррекционно-развивающие занятия необходимы школьникам, не успевающим в школе как из-за отставания в развитии отдельных психических функций (иногда сочетающегося с одаренностью в других областях), так и из-за общей психофизической ослабленности, а также детям, успевающим в школе, но достигающим этого в ущерб своему здоровью. Общим для всех этих групп детей является негативное отношение к обучению, страх неуспеха, неуверенность в своих силах, часто снижение самооценки.

В играх-соревнованиях, применяемых в коррекционно-развивающих занятиях, ведущим мотивом деятельности ребенка становится желание победить в соревновании, проявить себя в нем с наилучшей стороны. Внимание ребенка отвлекается от отрабатываемых в игровой форме когнитивных и моторных навыков, переводит их на произвольный уровень, снимает напряжение и страх не понять объясняемое, что способствует увеличению общей активности ребенка, мобилизации его потенциальных возможностей и дает ощущение легкости усвоения, то есть, в конечном счете, формирует, по Л. С. Выготскому, единство аффекта и интеллекта.

Игра — самый действенный метод борьбы со скукой, неизбежной при использовании классических приемов дидактики. В игре ребенок может растормозиться и полностью проявить себя. «Эмоциональное вовлечение ребенка в процесс социального взаимодействия является предпосылкой когнитивного развития ребенка»

Важно также, что в игровой ситуации ребенок, «проигрывая» свои аккумулированные чувства напряжения, неуверенности, страхов, агрессивности и т. п., выносит их на поверхность, материализует, осознает их и научается контролировать. В результате ребенок становится эмоционально более зрелым и стабильным и преодолеваются его трудности поведения

Важным преимуществом игровых методов является также полимодальность воздействия: практически все игры дают возможность развивать (тренировать) разные когнитивные функции и способности: вербальную и зрительную память, зрительные образы и представления, словарь, общие знания и др. Некоторые игры эффективно способствуют развитию тонкой моторики, координации и ловкости движений, межполушарного взаимодействия в двигательной и зрительной сферах. Классная комната для детей с трудностями обучения в школе и с эмоциональными проблемами была бы организована в виде игровой комнаты. «В игре непонятное становится частично понятным путем особых действий, ориентирующих ребенка в этом непонятном»

Игра широко использует не только вербальные, но и невербальные средства игровой деятельности, что обеспечивает для ребенка, в том числе и для ребенка с речевыми проблемами (задержкой речевого развития, недоразвитием речевых функций, заиканием, алалией и др.), возможность эффективного общения со сверстниками. Это, в свою очередь, реализует положительное воздействие общения на когнитивное функционирование и интеллектуальное развитие ребенка, ибо, как известно, общение оказывает существенное влияние на развитие всех психических процессов и состояний: улучшается усвоение и воспроизведение информации, повышается активность и дивергентность мышления, ибо, как принято говорить, общение будит мысль, формируются более емкие и оригинальные обобщения, развивается эмоциональная сфера и т. д. В общении формируется и обогащается самосознание личности как «социальное знание, перенесенное внутрь» (по Выготскому), формируются мотивационно-потребностная сфера, личность ребенка. «По мере развития детей влияние общения на познавательную активность все более опосредуется личностными образованиями и формирующимся самосознанием, на которые в первую очередь откладывают свой отпечаток контакты с другими людьми. Благодаря подобному опосредованию значение общения лишь усиливается, а его эффект становится все более глубоким и долговременным». Нельзя также забывать, что нарушения общения, несформированность коммуникативных умений являются одним из существенных механизмов неготовности к школьному обучению и/или неуспешности ребенка в школе. Развитие коммуникативных навыков и повышение самооценки оказывается поэтому важным фактором преодоления школьной дизадаптации, то есть неспособности полноценно (в меру своих способностей и развития и не в ущерб своему физическому и психическому здоровью) отвечать требованиям, предъявляемым к ребенку массовой школой.

Игровая коррекция может проводиться в группе или с одним ребенком, соревнующимся с собственными результатами, полученными ранее. Преимущество группы заключается в том, что группа представляет собой своеобразный островок мира, в котором ребенок с помощью педагога и других членов группы может проанализировать собственное поведение и опробовать его новые

формы и средства. Это достигается благодаря особой организации общения в этих группах; активного социального обучения, главной характеристикой которого является «соответствие самой процедуры обучения тем процессам и явлениям, которые создаются в ходе его реализации, то есть отношения участников группы тренинга строятся в полном соответствии со всеми требованиями общения-диалога». Следует отметить, что методы активного социального обучения или социально-психологического тренинга, одной из форм которого является групповая коррекция поведения у детей, восходят еще к идеям интенсивного общения у К. Роджерса (1951), его принципу «здесь и теперь», то есть анализу непосредственно происходящего в данной группе, принципу партнерства и равенства участников группы (совместного восприятия и обсуждения общей увиденной ситуации или проблемы и максимального учета интересов всех участников), осознания и эмоционального переживания проблем каждого члена группы, умения ставить себя в позицию другого, прочесть ситуацию его глазами и т. д. То есть, в группе внимание сосредоточено на непосредственном опыте и вовлечении в него.

В игре ребенок направлен на социальные отношения, взаимодействие. Группа — это идеальная обстановка для детей, нуждающихся в освоении навыков социальных контактов. Стремление детей к обществу других детей естественно, в подростковом возрасте межличностное общение становится ведущей деятельностью ребенка, но часто коммуникативные умения оказываются недостаточно сформированными к подростковому, не говоря уже о младшем школьном возрасте. Это, в первую очередь, относится к гиперактивным, агрессивным и повышено застенчивым детям. И представляя условия для общения таким детям, можно помочь им раскрыть и преодолеть препятствия, блокирующие этот естественный процесс.

Игры, развивающие грамотность

«АЛФАВИТ»

Игра основана на правилах элементарных карточных игр. Она помогает закрепить знания последовательности букв в алфавите, сформировать графический образ слова, провести сукцессивный анализ и осознать написание слова, расширяет словарный запас. Кроме этого, игра развивает зрительное восприятие, внимание, зрительную память, учит продумывать свои ходы на несколько шагов вперед.

Материал: набор из 33 карточек с буквами русского алфавита.

Количество играющих: от 2 до 5. *Возраст играющих:* от 8 лет.

Правила игры: каждый ребенок получает от 6 до 8 карточек с буквами (количество зависит от числа играющих) и держит их в руках, пряча от партнеров по игре. Первым делает ход тот, у кого оказалась самая первая буква по алфавиту. Он выкладывает одну из карточек и называет слово на данную букву. Следующий игрок должен положить сверху карточку с одной из букв названного слова и тоже назвать слово на эту, новую букву. Если такой карточки у игрока нет, он пропускает ход. Зная «свои» буквы, ребенок может предвидеть, каких букв нет у противника, т. е. планировать свои ходы так, чтобы вынудить противника пропустить ход. Если в слове есть буквы Ъ, Ы, Ь, то есть те, слова с которых не начинаются, то карточки с этими буквами тоже выкладываются, но их обладатель после сделанного хода убирает стопку карточек с теми буквами, на которые слова уже были названы, в «бито», а сам сохраняет право на ход с любой буквы, то есть игра как бы начинается заново. После того, как часть карточек ушла в «бито», все участники добирают из «колоды» столько карточек с буквами, сколько не хватает каждому до восьми. При этом получается, что в игре участвуют все буквы. Для усложнения игры с более старшими или более развитыми детьми, можно предложить детям называть слова, в которых данная буква стоит на втором (третьем, последнем) месте.

Выигрывает тот, кто первым выложил все свои карточки с буквами. •

«ПОЛЕТ НА ЛУНУ»

Игра основана на правилах популярных детских игр с фишками и кубиком, определяющим число ходов. Игра может решать различные задачи: закрепление образа написанного слова, повторение правил орфографии, употребление слов в различных грамматических формах, т. е. тренировка навыков словоизменения, закрепление навыка поиска проверочных слов для безударных гласных, а также составление рассказов и пересказов. Игра может быть проведена не только в устной, но и в письменной форме или с элементами письма.

Материал: игровое поле с изображенной на нем траекторией полета на Луну от старта до финиша с пронумерованными этапами, фишки или фигурки пилотов, кубик, лист с заданиями.

Количество играющих: не ограничено. *Возраст играющих:* от пяти до пятнадцати лет (в зависимости от заданий).

Правила игры: игровое поле раскладывается на плоской поверхности (на столе или на полу), на старте устанавливаются фишки каждого игрока. Первым делает ход тот, кто выбросил самое большое число на кубике. Затем каждый игрок делает такое количество шагов, которое указывает ему брошенный кубик. Но чтобы получить право сделать очередной ход, необходимо выполнить задание (придумай три слова на букву А, запиши пять слов под диктовку, составь предложение по схеме и т. д.). Если задание не выполнено, то игрок остается на прежней орбите. Побеждает тот, кто первым достигнет Луны. Можно сразу провести весь цикл, можно разделить его на несколько этапов. Педагог составляет разные по темам и по сложности задания, в зависимости от индивидуальных проблем каждого ребенка.

ГРАММАТИЧЕСКИЕ ЛОТО

Игра придумана учителем русского языка Беляковой Е. К. в 1986 году. Игра помогает усвоить на произвольном уровне различные правила русского языка, увидеть сложности ребенка в их усвоении и понимании. Может быть проведена как в устной, так и в письменной форме.

Материал: 100 карточек по основным орфографическим темам школьной программы (написание Ъ после шипящих, правописание приставок «пре-при», слитное/дефисное написание наречий и т. д.), по 10 карточек на каждое правило со словами, в которых пропущены буквы, (то есть имеется несколько комплектов карточек на каждое правило орфографии), 100 плоских прямоугольных фишек. На каждой карточке, в зависимости от правила, имеются от трех до шести слов, не повторяющихся на другой карточке (рис. 1), и картинка, не обязательно связанная по значению со словами на карточке (предметное или веселое сюжетное изображение, повышающее эмоциональный фон игры и способствующее запоминанию изучаемого материала).

Количество играющих: От 2 до 5. *Возраст играющих:* от 8 до 15 лет.

Правила игры: ведущий (педагог) выбирает орфографическое правило для закрепления, соответствующее уровню речевого развития и школьным проблемам ребенка, раздает участникам по 2 карточки, называет различные составляющие правила (на каждой карточке имеются по одному слову на каждую составляющую правило) и просит играющих закрывать плоскими фишками слова на карточке в соответствии с названным условием. Например: закрой слово, в котором приставка «пре» имеет значение слова «очень», закрой слово, в котором приставка «при» имеет значение присоединения, закрой слово, в котором приставка «при» имеет значение неполного действия, закрой слово, в котором приставка «пре» имеет значение близкое к приставке «пере», закрой слово, в котором приставка «при» имеет значение близости. У играющего всегда должно оставаться одно незакрытое контрольное слово для последующего угадывания (самостоятельного выведения правила). В нашем примере это будет слово с приставкой «при» в значении близости. Другие играющие контролируют правильность выбора слова, и в случае ошибки игрок пропускает ход, а названное правило повторяется через несколько ходов.

Выигрывает тот, кто первым закрыл все нужные слова на своей карточке и сформулировал правило по контрольному слову (самостоятельно или с помощью других игроков). Играющие могут закончить игру или обменяться карточками, или взять новые на эту же тему (на этом или следующем занятии), и соревнование продолжается. Игра может быть продолжена в письменной форме.

Ведущий просит выписать с карточки все слова в два столбика: с приставкой «при» и с приставкой «пре». Придумать с ними предложения или составить целый рассказ, используя все слова.

Выигрывает тот, кто первый справился с заданием и не сделал ошибок. Ведущий просматривает тут же написанный текст и подчеркивает ошибки, на исправление которых тоже требуется время, то есть ребенок, закончивший первым, может в результате оказаться последним. Это условие игры способствует, в конечном счете, преодолению импульсивности на письме — одного из существенных механизмов дисграфии, а также переходу от внешнего контроля со стороны взрослого и других детей, участвующих в игре, к самоконтролю.

«ГРАММИНО»

Игра придумана учеником шестого класса А. Чесаком в 2002 году. Игра основана на правилах игры в домино. Она развивает зрительную память, помогает применять правила и закреплять написание словарных слов на произвольном уровне.

Материал: 28 карточек, разделенных, как костяшки домино, на две части: в одной части записано слово с пропущенной буквой, в другой части одна из букв русского алфавита. Имеется несколько комплектов карточек домино «граммино» на каждое правило орфографии.

Количество играющих: от 2 до 6. *Возраст играющих:* от 8 до 15 лет.

Правила игры: каждый игрок берет 7 карточек из «базара». Одна из карточек «базара» кладется в центр стола. Первый игрок должен выбрать из своих карточек или карточку с буквой, которая пропущена в этом слове, или карточку со словом, в котором должна быть имеющаяся буква. Игроки ходят по очереди. Если нужной карточки нет, то игрок отправляется на «базар» и берет там карточки, пока не получает нужную. Выигрывает тот, кто первым избавится от всех своих карточек.

«СЛОВЕСНЫЙ БОЙ»

Игра тренирует правила орфографии на практике их употребления и повышает грамотность ребенка, расширяет словарный запас, помогает сформировать графический образ слова, преодолеть пространственные трудности, выработать правильную стратегию решения задачи, т. е. эта игра содержит в себе элементы полимодального воздействия на процесс письма. Игра требует максимального внимания, сосредоточенности, вдумчивости.

Материал: лист бумаги с расчерченным полем 6 на 6 клеток и свободным пространством для записи и подсчетов результата.

Количество играющих: от 2 до 4. *Возраст играющих:* от 12 лет.

Правила игры: вначале игроки выбирают тему. Например, животные. Затем каждый из них по очереди называет буквы, имея в виду придуманное название животного. На игровом поле каждого игрока эти буквы могут быть записаны в любой клетке так, чтобы сложить из них названия животных или по горизонтали, или по вертикали. Слова могут пересекаться и перетекать одно в другое (рис. 2). Игроки обязаны заносить в игровое поле все названные буквы, в том числе и те, которые не составляют задуманные ими слова, но называются противником. Каждая буква может называться многократно, т. е. ребенок может гибко менять свою стратегию игры, учитывая ходы противника. Когда все клетки поля всех игроков будут заняты, на свободную часть выписываются получившиеся слова. Затем происходит подсчет очков: за слово из 6 букв игрок получает 8 очков, из 5 — 6 очков, из 4 — 5 очков, из 3 — 3 очка, из 2 — 1 очко. Выигрывает тот, кто набрал наибольшее количество очков.

л и с и ц	а	
		Лисица — 8 очков
о г о с е	л	Осел — 5 очков
		Барс — 5 очков
с в б а р	с	Бык — 3 очка
		Лось — 5 очков
ь у а ш ы	л	Собака — 8 очков
		Рысь — 5 очков
б ы к о с	о	Слон — 5 очков
		Всего : 44 очка

я р а ф ь н

Рисунок 2. Пример заполненного игрового поля в игре «Словесный бой».

Игры, развивающие фразовую речь

«ВЕСЕЛАЯ УЛИТКА»

Игра расширяет словарный запас и общий кругозор ребенка, помогает сформировать образ слова, фиксирует образ буквы, развивает лексические и грамматические связи слов, возможности фразовой речи.

Материал: игровое поле, разделенное на четыре разноцветных квадрата, с нарисованной спиралью, разделенной на секторы с буквами, расположенными не в алфавитном порядке, но так, что в желтых секторах расположены самые частотные буквы для слов русского языка, затем в порядке убывания частотности идут синий, зеленый и красный секторы (рис. 3), фишки, кубик, карточки с темами (имена, города, блюда, дом и его обстановка, животные, художники, литературные герои и т. п.).

Количество играющих: от 2 до 6. *Возраст играющих:* от 6 до 12 лет.

Правила игры: Вариант первый: сначала все игроки отбирают все вместе темы для игры (любое количество из имеющихся карточек с темами, но не менее 3-х) и кладут их в свою отдельную кучку рубашкой вверх. Затем, каждый игрок по очереди, кидая кубик, делает соответствующее число ходов и оказывается на определенной букве в цветном секторе. Затем, взяв верхнюю карточку из своей кучки, игрок узнает нужную тему и должен назвать слово на данную букву по данной теме. Например, животное на букву С — слон, или город на букву В — Витебск. Каждая тема оценена количеством очков от 1 до 5, а цветное поле добавляет от 1 до 4 очков. Выигрывает тот, кто наберет большее количество очков.

Вариант второй: каждый игрок наугад выбирает одну из карточек с темами, лежащих рубашками вверх, — это будет тема его истории. Затем каждый ребенок по очереди бросает кубик 10 раз и записывает выпавшие буквы. Следует придумать историю, в каждом предложении которой все слова будут начинаться с одной из выпавших букв. Количество слов на каждую из выпавших букв (то есть количество слов в каждом предложении рассказа) не ограничено. Выигрывает тот, кто быстрее всех и смешнее всех (по общему мнению, причем общее обсуждение имеет собственную дидактическую ценность, так внешний контроль преподавателя замещается при этом внутренним контролем самих детей), справится с заданием. В игре может быть и несколько победителей в разных номинациях: самая смешная история; самая короткая или самая длинная история; история, сочиненная быстрее всех.

Приведем пример: Выписка из протокола коррекционно-развивающего занятия по русскому языку от 25 марта 2002 г. с использованием игры «Веселая улитка». В игре участвовали 3 детей: Миша К. — 8 лет, Маша Ю. — 9 лет и Саша М. — 9 лет. Все дети не успевали в школе по русскому языку.

Выпавшие буквы: П, В, С, О, Р, У, Х, З, Н, Т.

История, придуманная Сашей, оцененная победителем по 2-м номинациям — самая длинная и самая смешная история: «Пошла панда погулять. Во время выхода встретила волка. Солнце сияло, снег серебрился. Однако они оглянулись. Рядом роились румяные рыси. Уши утыканы украшениями. Хоть хватай. Звери здорово завидовали. Но не надели. Торопливо тронулись тонкой тропинкой».

Два других ребенка обладали не столь богатой фантазией, но и они смогли получить награды по номинации «самая короткая история» и за историю, сочиненную быстрее всех, так что у всех была возможность пережить ситуацию успеха и не потерять интерес к следующей игре.

«СОЧИНЯЛКИ»

Игра развивает воображение и фантазию, образное и логическое мышление, расширяет словарь и предметные образы слов, учит описывать предметы и составлять тексты из предложений, логически связанных между собой, улучшает навык глобального чтения. Игра особенно помогает тем детям, которые затрудняются в составлении текстов, написании сочинений. Преимуществом игры также является возможность постепенного усложнения задания и объективизации успехов ребенка в коррекционно-развивающих занятиях.

Материал: 5 шестиугольных карточек с изображениями предметов (машина, ботинки, дом, кастрюля, дерево), набор карточек со словами, характеризующими предметы по пяти модальностям (запах, материал, звук, способ передвижения, размер — на каждую тему по 5 карточек), пустые карточки.

Количество играющих: один. *Возраст игрока:* от 6 до 15 лет.

Правила игры: Первый вариант: игрок выбирает одно изображение предмета, затем, используя карточки со словами, характеризует этот предмет по пяти модальностям, обкладывая большую карточку маленькими со словами. Характеристика предмета должна состоять из пяти полноценных предложений, то есть предложений не менее, чем из 3-х слов: субъект, предикат, объект. Педагог, выполняющий функцию ведущего в данной игре, оценивает каждое предложение соответствующим числом очков: одно очко за предложение из 3-х слов (словосочетания типа: «железная кастрюля» — оцениваются в 0 баллов), по одному очку за каждое дополнительное слово в предложении, дополнительные очки за сложность конструкции (наличие однородных членов, придаточных предложений, сравнительных оборотов и т. д.), за оригинальность образа. Так, например, предложение «мои ботинки скрипят, как дерево» поощряется педагогом 3 дополнительными очками: за 2 дополнительных слова и за сравнительный оборот, т. е. ребенок получает за него 4 очка. Он суммирует и записывает баллы по 5 предложениям, сравнивает их с баллами, полученными в предыдущем сеансе игры, т. е. как бы соревнуется сам с собой и наглядно видит свои достижения.

Большую роль играет пустая карточка, стимулирующая ребенка придумать шестое предложение уже без опоры на данные слова и по возможности найти новый способ для характеристики данного предмета.

Вариант второй: педагог вместе с ребенком отбирают 5 картинок с предметными изображениями, одно из которых становится главным героем истории, которая составляется на основе тех предметов, которые изображены на других картинках. Таким образом, вербальное опосредствование (слова) заменяется только образным опосредствованием при составлении рассказа по отдельным, не связанным между собой изображениям. Ребенок должен придумать сюжет истории, логику его развертывания. Эта история записывается, она может быть продолжена или изменена на уроке или дома (в качестве домашнего задания). Скучные школьные задания по составлению фраз с заданным словом или сочинения на заданную тему заменяются фантазированием, проявлением остроумия, оригинальности суждений, что охотно делают все дети подросткового и предподросткового возраста. К системе оценок предыдущего варианта игры добавляются дополнительные баллы: смешно — 1 балл, очень смешно — 2 балла; связность предложений между собой и развитие сюжета истории — 3 балла.

Вариант третий: то же самое задание предлагается ребенку, но он имеет пустые карточки без изображений предметов, т. е. уменьшается степень внешней опоры и внешнего программирования высказываний. Ребенок обозначает каждую пустую карточку словом, запоминает их и придумывает с ними историю, создавая тем самым воображаемую ситуацию. Этот вариант игры эффективно способствует усилению внутреннего контроля за своей речью. Активность ребенка в этом варианте игры поощряется удвоением его баллов.

Приведем пример: Выписка из протокола коррекционно-развивающего занятия по русскому языку от 17 января 2001 г. с использованием игры «Сочинялки». В игре участвовал 1 ребенок 11 лет.

Описание пары ботинок с помощью слов на карточках: «Мои ботинки сделаны из ткани. Они меньше собаки, но больше жука. Они пахнут морем. Ботинки звенят, как колокольчик. С их помощью можно летать» (9 баллов).

История 1. (Выбранные изображения: машина, горы, девочка, слон, фрукты). «Однажды я сел в машину и поехал в горы. Там я случайно встретил девочку. Она прогуливала своего слона, чтобы он подышал свежим воздухом. Я был рад познакомиться с такими замечательными друзьями и угостил их фруктами» (21 балл)

История 2. (Пустые карточки ребенок заменяет словами: жираф, крылья, сосиска, Москва, театр).

«Жил-был жираф. Он умел летать. Однажды он полетел в магазин за сосисками. Но в Москве сосиски не продают жирафам. Наш жираф не расстроился и пошел в театр» (28 баллов).

Мальчик с удовольствием отмечает, что на прошлом занятии было только 20 баллов в третьем задании, а всего по 3-м — 42 балла, а сегодня 58. По окончании урока он радостно сообщает об этом маме и просит педагога подтвердить, что он «хорошо придумывал».

Мы видим, что опора на зрительные образы (предметные картинки) во втором задании значительно расширила возможности фразовой речи мальчика, который раньше не успевал в школе по русскому языку и литературе, и особые затруднения у него вызывали сочинения и пересказы. Появились также возможности самостоятельного составления достаточно развернутых фраз без внешней вербальной или перцептивной опоры. После 6 недель занятий с использованием описанных игровых методов (в сочетании с другими методами нейропсихологической коррекции), мальчик стал заниматься в школе по русскому языку на твердую четверку.

«СКАЗОЧКИ»

Игра основана на правилах популярной игры «чепуха». Игра закрепляет навыки спонтанного письма и особенно отрабатывает два орфографических правила: правописание собственных имен существительных и знаки препинания в предложениях с прямой речью. Игра также повышает эмоциональный фон занятия, способствует развитию фантазии, чувства товарищества, умению объективно оценить свое сочинение и сравнить его с другими.

Материал: узкие полоски бумаги, ручки.

Количество играющих: не ограничено. *Возраст играющих:* от 6 до 16 лет и старше.

Правила игры: каждый игрок, последовательно отвечая на вопросы ведущего (имя первого героя сказки, имя его товарища, место их встречи, время их встречи, их времяпрепровождение, что сказал первый, что ответил второй, чем завершилась их встреча), пишет свою сказку каждый раз на

новой бумажке и заворачивает написанную часть, стараясь, чтобы его запись была неизвестна другим. После ответа на каждый вопрос (каждой записи) бумажки передаются по кругу. Вопросы ведущего могут меняться в каждой игре в зависимости от уровня речевого развития группы и цели занятия. В итоге получается столько смешных коллективных сказок, сколько было играющих. Побеждает тот, кто прочитал самую смешную историю, независимо от того, кто являлся автором ее отдельных частей. Можно усложнить задание. Например, все слова в истории должны быть на одну букву или все слова должны содержать в себе какую-то определенную букву.

Приведем пример: Выписка из протокола коррекционно-развивающего занятия по русскому языку от 3 апреля 2003 г. с использованием игры «Сочинялки». В игре участвовали 3 детей: Сережа Л. — 9 лет, Наташа Г. — 9 лет и Андрюша С. — 10 лет, у которых на письме наблюдались замены букв сложного генеза. В частности, они часто смешивали на письме буквы Б и Д. Поэтому в этой игре им было предложено сочинять историю со словами, в которых есть эти буквы.

Ответы на вопросы:

Имя первого героя? — БУРАТИНО.

Имя второго героя? — ЧЕБУРАШКА.

Где встретились? — ПОД БИБЛИОТЕКОЙ.

Когда встретились? — В ДЕКАБРЕ БЕЗ ДВАДЦАТИ ДЕВЯТЬ.

Что делали? — БОЛТАЛИ и БИЛИ БАКЛУШИ.

Кто им помешал? — БЕГЕМОТ.

Что сказал первый герой? — БУДЕМ СОБИРАТЬ ГРИБЫ.

Что сказал второй герой? — ОБЪЕДИМСЯ ДОМАШНИМИ БУЛОЧКАМИ.

Чем закончилась встреча? — ОБЛЕТЕЛИ БЛИЖНИЕ ДОЛИНЫ.

История, прочитанная по этим ответам, признанная всеми игроками самой смешной: Встретились Буратино и Чебурашка под библиотекой. Это было в декабре без двадцати девять. Там они болтали и били баклуши. Вдруг пришел бегемот и помешал им. Тогда Буратино сказал: «Будем собирать грибы». Чебурашка ответил: «Объединимся домашними булочками». Эта встреча закончилась тем, что они все втроем облетели ближние долины.

Характерно, что во всех написанных ответах не было ни одной ошибки смешения букв Б и Д, частых ошибок в тетрадах всех трех учеников.

«ПАРОВОЗИК»

Игра развивает фразовую речь, увеличивает словарь, особенно прилагательные, и учит правильно строить развернутые лексико-грамматические конструкции. Она также активно тренирует вербальную память ребенка. Игра может проводиться в устной или письменной форме (в последнем случае игра переводит процесс письма на произвольный уровень). Игра не требует специального материала.

Количество играющих не должно быть меньше двух. *Возраст играющих* не ограничен.

Правила игры: первый игрок называет любое существительное-подлежащее, второй игрок должен сказать глагол-сказуемое, далее каждый имеет право добавлять по одному слову, относящемуся к любой грамматической категории, повторяя уже имеющиеся, чтобы предложение становилось все длиннее и при этом не оказывалось бессмысленным. Если кто-нибудь из игроков опустил при повторении какое-нибудь из сказанных слов, остальные ему подсказывают, закрепляя всю фразу в памяти. Выигрывает тот, кто закончит предложение, когда никто из остальных игроков не сможет прибавить ни одного слова.

Приведем пример: Выписка из протокола коррекционно-развивающего занятия по русскому языку от 14 ноября 2002 г. с использованием игры «Паровозик». В игре участвовали 4 детей 8 лет: Маша, Оля, Сережа и Артем.

Маша: Дом

Оля: Дом стоял

Сережа: Дом стоял на пригорке

Артем: Дом стоял на лесном пригорке

Маша: Дом стоял на лесном пригорке возле сада

Оля: Дом стоял на лесном пригорке возле зеленого сада

Сережа: Дом стоял на лесном пригорке возле зеленого сада и луга

Артем: Дом стоял на лесном пригорке возле зеленого сада и пестрого луга

Маша: Большой дом стоял на лесном пригорке возле зеленого сада и пестрого луга

Оля: Большой и красивый дом стоял на лесном пригорке возле зеленого сада и пестрого луга

Сережа: Большой и красивый дом стоял под крышей на лесном пригорке возле зеленого сада и пестрого луга

Артем: Большой и красивый дом стоял под черепичной крышей на лесном пригорке возле зеленого сада и пестрого луга

Маша: Большой и красивый дом стоял под красной черепичной крышей на лесном пригорке возле зеленого сада и пестрого луга

Оля: Большой и красивый дом с крыльцом стоял под красной черепичной крышей на лесном пригорке возле зеленого сада и пестрого луга

Сережа: Большой и красивый дом с деревянным крыльцом стоял под красной черепичной крышей на лесном пригорке возле зеленого сада и пестрого луга

Артем: Большой и красивый дом с деревянным крыльцом и трубой стоял под красной черепичной крышей на лесном пригорке возле зеленого сада и пестрого луга

Маша: Большой и красивый дом с деревянным крыльцом и высокой трубой стоял под красной черепичной крышей на лесном пригорке возле зеленого сада и пестрого луга.

Оля: Все, больше не знаю.

(Остальные разводят руками).

Маша: Я выиграла!

Отметим, что у всех четырех детей при нейропсихологическом обследовании при поступлении на коррекционно-развивающее обучение был отмечен недостаточный для их возраста объем вербальной памяти, не превышающий 8 элементов. В ситуации игры, то есть в ситуации соревнования и эмоционального подъема, все четверо смогли запомнить и повторить фразу длиной в 24 слова. И этот эффект улучшения вербальной памяти оказался стабильным: при повторном нейропсихологическом обследовании в конце коррекционного цикла объем запоминания у всех этих детей достиг 10 элементов, что (в сочетании и с другими когнитивными улучшениями) не могло не отразиться позитивно на успешности их обучения в школе.

«РИФМОВКИ И НЕРИФМУШКИ»

Игра помогает ребенку понять, что такое рифмы, учит сочинять простейшие стишки, знакомит с разными способами рифмования, облегчает заучивание стихотворений, благодаря полимодальному воздействию (аудирование и визуализация), формирует чувство ритма, тренирует возможности глобального чтения, помогает закрепить правильность ударений в словах, дифференцировать глухие и звонкие согласные на письме и при произнесении.

Материал: 100 карточек с рисунками предметов и подписями к ним. Часть слов являются рифмами по отношению друг к другу. В словах-подписях выделены цветом конечные слоги. При этом некоторые слова с одинаковыми конечными слогами не рифмуются между собой, если один из слогов ударный, а другой нет (например, робот — компот).

Количество играющих: от 2 до 6. *Возраст играющих:* от 5 до 15 лет.

Правила игры: **Вариант первый:** половина карточек раздаётся поровну всем играющим, а половина остается ведущему. Ведущий называет слова со своих карточек, каждый игрок ищет рифму на это слово среди своих. Эти карточки выкладываются парами на столе. Выигрывает тот, кто быстрее других выложит все свои карточки.

Вариант второй: ведущий называет и показывает слова на карточках, а игроки должны предложить (придумать) свою рифму к названному слову. Все рифмы записываются. За каждую правильную рифму ребенок получает очко. В конце игры подсчитываются очки. Выигрывает тот, кто придумал больше всех рифм. Если количество очков оказалось одинаковым у двух игроков, все вместе играющие обсуждают качество придуманных и записанных рифм и выбирают победителя.

Вариант третий: каждый игрок выбирает из кучи карточек по две пары рифмующихся слов, раскладывает их в столбик и сочиняет стихотворение с этими словами. Способ рифмовки может быть задан или выбран произвольно самим ребенком. Выигрывает тот, кто первый справился с заданием, но игра продолжается до тех пор, пока каждый самостоятельно или с помощью других сочинит и прочитает свое стихотворение.

* **

Таким образом, мы видим, что описанные игровые методы воздействуют на разные аспекты речевой деятельности, а также на различные психические функции детей. Комплексность воздействия, эмоциональная вовлеченность и интерес детей к участию в игровых занятиях, создание

обратной связи и позитивного подкрепления как со стороны педагога, так и других игроков обеспечили эффективность применения этих игр для преодоления трудностей обучения русскому языку в школе и повышения уверенности в своих силах, интереса к занятиям, общей адаптации к школе.

Игровые методы развития математических навыков и представлений

Теоретическое введение

Подавляющее число детей, родители которых обращаются за помощью к психологу, не успевают в школе по математике. Как известно, счетные операции и процесс решения задач имеют очень сложное психологическое строение и требуют взаимодействия всех трех функциональных блоков мозга и большого числа психических функций и процессов. Наибольшее значение для успешности выполнения математических действий имеют:

- 1. пространственный и квазипространственный фактор**, т. е. пространственный анализ и синтез абстрактных компонентов структуры числа и операций с ними, осознание разрядности чисел, положения геометрической фигуры в пространстве;
- 2. развитие абстрактного логического мышления** (понятий больше-меньше, целое-частное, корень и т. п., возможности составить программу решения задачи);
- 3. сформированность и устойчивость зрительных представлений геометрических фигур** (треугольник, квадрат, угол и др.);
- 4. сохранность речевых функций**, позволяющая правильно прочесть и понять условие задачи;
- 5. сформированная серийная организация деятельности**, лежащая в основе серийного счета и разворачивания последовательности операций при решении задачи;
- 6. достаточный уровень сформированности произвольной регуляции** и целенаправленности деятельности, позволяющий адекватно проанализировать условия задачи, выделить существенные и несущественные признаки, наметить основную и промежуточные цели (выбор решения в проблемном поле и интеграция информации в схему задачи) и сравнить результат с исходными условиями задачи.

При применении каждой игры необходимо учитывать, как уже указывалось выше, возрастные особенности детей и их интеллектуальные способности. Игры, развивающие пространственные представления и образы геометрических фигур и математических символов, используются при работе с детьми младшего школьного возраста и даже с дошкольниками. Арифметические и алгебраические игры предназначены, в основном, для подростков, но в упрощенном варианте могут быть применены и для младших школьников.

Как правило, все игровые методы комплексно воздействуют на различные когнитивные способности и навыки, необходимые для успешного овладения разными разделами математики в школе. Но для удобства изложения мы сгруппировали описываемые ниже игры в 4 группы в зависимости от преимущественно решаемой дидактической задачи: игры, развивающие пространственный анализ и синтез; игры, формирующие зрительные представления геометрических фигур и математических символов; игры, формирующие знания математических знаков, терминов и понятий; игры, формирующие навыки счета и математические операции.

Игры, развивающие пространственный анализ и синтез КВАТРОПАЛИИ (КРЕСТИКИ-НОЛИКИ)

Наряду с развитием пространственных представлений игра тренирует внимание ребенка, формирует навыки логического мышления и комбинаторики.

Материал: игровое поле 7 на 6 клеток.

Количество играющих: 2. *Возраст играющих:* от 6 до 15 лет.

Правила игры: правила игры напоминают популярную игру в «крестики-нолики». Каждый игрок поочередно делает ход, ставя в клетке, соответственно, крестик или нолик. Необходимо расположить четыре крестика или нолика либо по вертикали, либо по горизонтали, либо по диагонали. Выигрывает тот игрок, который сумел сделать это первым. Игра начинается с любой клетки самой нижней строчки и идет вверх. Нельзя ставить крестик или нолик, если под ними нет уже нарисованного знака.

Мы видим, что игра отличается от «крестиков-ноликов» тем, что первый знак ставится в самой нижней клеточке и дальнейшая игра идет снизу вверх, что позволяет ее проводить не только на листе бумаги, но и с помощью специального стенда с клеточками-ячейками, в которые каждый игрок может бросать кружки или квадратики с крестиками. Такой вариант игры доступен дошкольникам. Обязательным условием является то, что ход необходимо делать только там, где под выбранной клеточкой уже стоит либо крестик, либо нолик, что не только усложняет игру, но и требует достаточного уровня развития произвольного внимания.

«КРАСОЧНЫЕ КВАДРАТЫ»

Игра развивает пространственные представления, зрительно-пространственную память, логическое мышление (понятия части и целого), способность к конструированию, мелкую моторику, зрительно-моторную координацию и скорость движений.

Материал: игровое поле состоит из 12 больших цветных квадратов, каждый из которых, в свою очередь, состоит из различных геометрических фигур (рис. 5). Количество элементов, образующих квадрат, определяют сложность задания и позволяют ее варьировать для детей разного возраста.

Количество играющих: от 2 до 6. *Возраст играющих:* от 5 до 12 лет.

Правила игры: квадраты распределяются между участниками игры, каждому предлагается внимательно рассмотреть его в течение 2-х минут, затем все составные части вытаскиваются и в перемешанном виде раскладываются на столе. После этого ребенок должен как можно быстрее собрать свой квадрат. Выигрывает тот, кто первым правильно собрал квадрат своего цвета. Для более старших детей можно увеличить количество собираемых квадратов до двух-трех.

АРХИМЕДОВА ИГРА И ГЕКСАМИНО

Игра развивает пространственное, логическое и ассоциативное мышление, воображение ребенка, внимание, память, зрительно-моторную координацию, точность движений. Возможность постепенно уменьшать степень внешней опоры создает хорошие возможности для интериоризации этих способностей.

Материал: набор геометрических фигурок (треугольников или n-угольников). Набор картинок с предметными изображениями

Количество играющих: 1-3. *Возраст играющих:* от 6 до 14 лет.

Правила игры: ребенок должен из данных частей собрать различные картинки (собака, бегущий человек, лебедь, весы, верблюд и др.). Выигрывает тот, кто сделал это первым. В работе по составлению фигуры используются все детали игры. Поэтому, если соревнуются двое детей, то детали берутся сразу из двух игр: одна — «гексамино», другая — «архимедова игра». Если ребенок играет один, он получает очко за каждую собранную картинку, причем при переходе к более сложному заданию очки удваиваются. В конце игры очки подсчитываются, и ребенок как бы соревнуется сам с собой.

Игра предусматривает различный уровень сложности задания (количество деталей) и внешней помощи:

1. Ребенку предлагается собрать картинку, просто наложив детали на изображение объекта с соответствующими разметками (масштаб фигурок и их изображений на картинке совпадают).
2. Ребенку предлагается проделать ту же операцию, но уже на столе, глядя на картинку с необходимыми разметками (масштаб фигурок и их изображений на картинке совпадают).
3. Ребенку предлагается собрать изображение на картинке, на которой отсутствуют соответствующие разметки, а есть только общий контур изображения.
4. Задача усложняется тем, что предмет надо собрать на столе, имея перед собой только изображение с намеченным общим контуром предмета.
5. Выполнение заданий 2 и 4 с изображениями, размеры которых не совпадают с размерами деталей.

Переход к следующему уровню сложности происходит только, если ребенок собрал не менее двух картинок в условиях предыдущего уровня сложности, не прибегая к помощи старших. При затруднениях необходимо вернуться к выполнению менее сложных заданий.

БРИДЖ-ИТ

В переводе с английского название игры означает «перебрось мостик». Игра формирует у ребенка понятия и зрительные представления о ломаной линии, горизонтали и вертикали, прямом угле,

развивает ориентировку в пространстве, концентрацию внимания, зрительно-моторную координацию, логическое мышление.

Материал: лист бумаги или доска с цветными краями, с нарисованными в определенном порядке точками двух цветов, соответствующих цветам границ поля (рис. 6), 2 цветных карандаша или фломастера.

Количество играющих: 2. *Возраст играющих:* 10-15 лет.

Правила игры: двое участников по очереди проводят вертикальные и горизонтальные линии между двумя точками одинакового цвета. Соединять их диагоналями нельзя. Линии противников нигде не должны пересекаться. Один из противников соединяет черным карандашом черные точки, второй соединяет точки другого цвета, вооружившись такого же цвета карандашом. Выигрывает тот, кто первым построит ломаную линию «своего цвета», соединяющую две противоположные стороны доски «своего» цвета. Задача каждого партнера состоит в том, чтобы воспрепятствовать такому соединению, одновременно не забывая о главном — провести «свой цвет» к победе. «Лишних» линий, сделанных из тактических соображений, бояться не надо, бывают такие ситуации, когда они дают преимущество. На рисунке показан выигрышный путь, обозначенный жирной синей линией.

Для старших детей игру можно усложнить, увеличив размер игрового поля или ограничив максимальное количество ходов.

«ФУТБОЛ»

Игра формирует у ребенка понятия и зрительные представления о ломаной линии, горизонтали, вертикали и диагонали, развивает ориентировку в пространстве, зрительно-моторную координацию, способность к переключению внимания.

Материал: лист бумаги в клетку, в двух концах которого нарисованы ворота размером в 10 клеток. Два цветных карандаша или фломастера.

Количество играющих: 2. *Возраст играющих:* 7-12 лет.

Правила игры:

1. Игроки «бьют по воротам» противника, рисуя по очереди линии на бумаге. Длина одного «удара» 3 клеточки.
2. Бить можно по вертикали, по горизонтали, по диагонали, описывая ломаную линию.
3. Пересекать «удары» (линии противника) нельзя.
4. В случае отсутствия варианта удара у игрока, который должен ходить, (если предварительно другой игрок поставил своего соперника в тупик, зажав его своими линиями, которые нельзя пересекать по условию игры), его противник бьет штрафной длиной 10 клеток (по вертикали, по горизонтали или по диагонали) с правом пересечения любого хода.
5. Проигравшим является тот, в чьих воротах окажется мяч.

В этой игре нередко возникают споры детей, относительно правильности/неправильности «удара». Желательно, чтобы педагог не торопился бы их разрешать сам, давая возможность детям отрабатывать навыки эффективного взаимодействия и помогая рассматривать каждый спор с разных сторон.

Проигрыш в этой игре всегда вызывает очень сильные эмоциональные переживания ребенка, поэтому педагогу необходимо находить способы поддержать проигравшего: «Смотри, тебе остался только один удар до победы!» Или: «Зато тебе удалось 2 раза его «запереть» и т. д.

ЧЕТЫРЕ КРАСКИ

Игра формирует у ребенка понятие о сопряженных областях пространства, о различных геометрических формах, развивает воображение и зрительно-моторную координацию.

Материал: лист бумаги и 4 цветных карандаша или фломастера.

Количество играющих: 2. *Возраст играющих:* 11-13 лет.

Правила игры: начинающий игру чертит какую-то область (очерченную замкнутой кривой произвольной формы) с тем, чтобы его соперник закрасил ее любым цветом. Закрасив, второй игрок подрисовывает к этой области новую и предлагает теперь закрашивать первому, и так ход за ходом, но с соблюдением правила: одноцветные области не должны иметь общие границы. Проигрывает тот, кто «запросит» пятый карандаш, т. е. не может соблюсти правила раскрасок из-за положения, в которое его поставил соперник.

Игры, формирующие зрительные представления геометрических фигур и математических символов

ТРЕУГОЛЬНИКИ

Игра формирует у ребенка понятие о треугольнике, его составных элементах, закрепляет зрительный образ треугольника, создает элементарные навыки черчения, развивает зрительно-моторную координацию.

Материал: лист бумаги или доска, на которой нарисовано множество точек. Цветные фломастеры или мелки.

Количество играющих: 2. *Возраст играющих:* 7-12 лет.

Правила игры: каждый игрок по очереди соединяет по две точки так, чтобы в итоге получались треугольники. Тот, кто построил последний отрезок, в результате которого получился треугольник, помечает его своим знаком (первая буква имени или какая-нибудь цифра). При соединении точек отрезками нельзя, чтобы они пересекали уже имеющиеся на листе линии и выделенные области. Также, если какая-либо точка оказалась внутри выделенной области, то в дальнейшем для игры она использоваться не может. В конце игры выигрывает тот игрок, у которого оказалось больше выделенных областей (построенных треугольников).

ЛОГИЧЕСКИЕ ТАБЛИЦЫ

Цель игры. формирование понятий о геометрических фигурах, развитие ассоциативного мышления и восприятия различных оттенков цвета, общая активизация ребенка.

Материал: маленькие карточки с изображением окрашенных предметов (лимон, юбка, паутинка, домик и др.), напоминающих различные геометрические фигуры и имеющих различные оттенки основного цвета, а также большие карточки, где в верхней горизонтальной строке изображены конкретные геометрические фигуры, в левом вертикальном столбце — указан основной цвет.

Количество играющих: от 1 до 10. *Возраст играющих:* 5-10 лет.

Правила игры: на стол выкладываются лицевой стороной вверх большие карточки и стопка маленьких карточек лицевой стороной вниз. Каждый ребенок по очереди берет маленькую карточку, перевернув ее, определяет, на какую геометрическую фигуру похож данный предмет, называет его цвет и находит соответствующую ячейку на одной из выложенных больших карточек. На выполнение каждого задания отводится определенное время. Если ребенок выполняет задание раньше срока, он получает дополнительные очки, в случае затяжки с ответом или ошибки, ребенок либо получает меньшее количество баллов, либо не получает их вовсе, либо на его счет записываются штрафные очки. Выигрывает тот, кто набрал наибольшее количество очков. При игре одним ребенком происходит соревнование с результатом, ранее достигнутым им в этой игре

ГЕОМЕТРИЧЕСКАЯ МОЗАИКА

Цель игры: формирование знаний о геометрических фигурах и их свойствах (форма, размер и др.). Игра также развивает точность и избирательность восприятия, креативные способности, навыки конструирования, способность к ускорению деятельности.

Материал: набор геометрических фигур разных размеров, а также специальные карточки с изображением различных сюжетов, составленных из данных геометрических фигур, например: пейзаж, составленный из овала, треугольников, трапеции, прямоугольников и т. д. (рис. 7).

Количество играющих: 1-3. *Возраст играющих:* 5-14 лет.

Правила игры: существует несколько вариантов правил данной игры для детей разного возраста.

Вариант 1 (для детей 5-6 лет). Ребенок должен самостоятельно как можно быстрее выбрать из сюжетных картинок все треугольники, кружки, четырехугольники или другие фигуры по образцу. Выигрывает тот, кто первым правильно справился с заданием. Сложность игры увеличивает количество карточек, данных каждому ребенку.

Вариант 2 (для детей 6-8 лет). Ребенок должен как можно быстрее составить картинку по образцу на карточке из предоставленного набора геометрических фигур. Выигрывает тот, кто первым правильно справился с заданием.

Вариант 3 (для детей 6-8 лет). Ребенок должен как можно быстрее проклассифицировать геометрические фигуры в соответствии с их размерами, или формой, или цветом, например: выбрать из сюжетных картинок все маленькие треугольники, все синие квадраты и т. п. Выигрывает тот, кто первым правильно справился с заданием.

Вариант 4 (для детей 9-14 лет). Ребенок должен выбрать только правильные фигуры (у которых все стороны равны, если речь идет о n -угольниках), например, равнобедренный треугольник, квадрат. Дети 9-10 лет выполняют это с опорой на образец, более старшие дети — только по наименованию геометрической фигуры. Выигрывает тот, кто первым правильно справился с заданием.

Вариант 5 (для детей 12-14 лет). Детям по очереди предлагается сообразить, какие теоремы можно доказать, манипулируя фигурами (например, все три теоремы равенства треугольников, теорему Пифагора (по Атанасяну), теорему о площади фигуры, составленной из других фигур и др.). Выигрывает тот, кто предложил последний вариант.

ВОЛШЕБНЫЙ МЕШОЧЕК

Цель игры: с помощью тактильного восприятия сформировать у ребенка такие понятия как форма и размер предмета.

Материал: мешочек с различными объемными геометрическими фигурами, выполненными из дерева. Количество предметов от 5 до 12 (в зависимости от возраста ребенка).

Количество играющих: 1-5. *Возраст играющих:* 5-12 лет.

Правила игры: ребенку предлагается на ощупь определить, какой предмет находится в мешочке. Если ребенок затрудняется назвать предмет, то ему можно предложить просто описать его, а другие игроки помогают угадать название. Правильно опознанный предмет ребенок вытаскивает и берет себе. В конце игры каждый подсчитывает, сколько у него фигур, и определяется победитель.

Игры, формирующие знания последовательности чисел, математических терминов и понятий

ПУТЕШЕСТВИЕ ПО МАТЕМАТИКЕ

Цель игры: расширение и закрепление знаний математических терминов и понятий. Одновременно игра тренирует вербальную память, представления о звуковом составе слова и последовательности букв в слове, серийную организацию действий.

Материал: игра не требует специального материала.

Количество играющих: 1-5. *Возраст играющих:* 5-10 лет.

Правила игры: игрокам предлагается в устной или письменной форме какое-либо слово, обозначающее математическое понятие, например, «треугольник». Участники должны составить новые слова, связанные с математикой, на каждую букву из данного слова.

Например:

Т — трапеция, траектория...

Р — равнобедренность, радиан, радиус...

Е — Евклид.

У — угол, уравнение... и т. д.

Каждый из участников по очереди называет придуманные слова в последовательности букв заданного слова. Называемые слова не должны повторяться. Ребенок, не находящий слова на нужную букву в течение минуты, выбывает из игры. Выигрывает тот, кто последним произносит новое придуманное слово на требуемую букву.

«БОРЬБА ЗА ЧИСЛА»

Цель игры: формирование порядкового счета и знания чисел.

Материал: к доске прикрепляется предварительно подготовленная таблица с записанными в колонках числами (рис. 8).

Таблица 1

5 27 11

14 2 16

18 9 23

4 12 3

1 17 7

8 21 15

13 24 19

25 10 22

20 6 26

Таблица 2

40 30 70

100 19 60

20 80 50

Таблица 3

25 19 31 21
27 28 17 18
18 20 23 30
28 24 29 26

Рисунок 8. Таблицы для игры «борьба за числа».

Количество играющих: 1-5. *Возраст играющих:* 7-11 лет.

Правила игры: по знаку ведущего к доске выходят один за другим дети, участвующие в игре. В течение определенного времени они должны найти в таблице и показать пять последовательных чисел. При этом время отсчитывается по секундомеру. За ответ получают очки: 0 очков, если ответ дан через 20 с; 1 очко — через 15 с; 2 очка — через 10 с. Побеждает тот, кто получит большее число очков.

Варианты игры: кто быстрее всех и правильнее найдет и покажет:

- последовательно числа с самого маленького до самого большого в таблицах 2 и 3;
- числа, которые больше на 1 десяток, чем 50, 20, 90 и 10 в таблице 2;
- найти в каждой таблице самое большое и самое маленькое число;
- пропущенные числа в таблицах 2 и 3;
- числа, которые повторяются в таблице 3;
- числа в таблице 3, которые отличаются друг от друга на 1 десяток;
- числа в таблице 3, которые отличаются друг от друга 3 единицами.

МАТЕМАТИЧЕСКОЕ ДОМИНО

Цель игры: отработка и закрепление различных формул, правил. Игра развивает внимание и память. *Материал:* карточки, которые разделены на две части. В одной из частей может быть записан какой-то пример или формула, а в другой части дан ответ. Карточки можно составлять на отработку различных тем, соответствующих школьным программам и индивидуальным трудностям каждого ребенка, поступившего на коррекционные занятия: на выполнение алгебраических действий (+, −, •, :), отработку таблицы умножения, на преобразование выражений, на отработку формул сокращенного умножения, на работу с дробями, на действия со степенями, действия с корнями и т. д. *Количество играющих:* 2-4.

Возраст играющих: 9-14 лет.

Правила игры: все карточки раздаются поровну игрокам, и одна выкладывается на стол. Ход к игрокам переходит поочередно. Задача каждого игрока состоит в том, чтобы найти и подставить те примеры или ответы, которые есть среди их карточек, к той, которая лежит на столе. Выигрывает тот, у кого остается наименьшее число карточек.

Игры, формирующие навыки счета и математические операции

ТАБЛИЦА ЧИСЕЛ

С помощью данной таблицы можно тренировать у ребенка навыки счета в пределах 100, а также выполнять различные алгебраические операции, как, например, сложение и вычитание. Помимо формирования вычислительных навыков, с помощью таблицы можно также развивать пространственное и ассоциативное мышление, внимание, память, воображение ребенка. Данную таблицу можно представить в игре, как географическую карту, по которой совершается путешествие по различным странам, как футбольное поле, как борт корабля, плывущего на запад или на восток и т. д. Вначале воображаемую ситуацию задает педагог, а потом в этот творческий процесс включаются сами дети.

Материал: см. рис. 9.

Количество играющих: 1-4. *Возраст играющих:* 8-13 лет.

Правила игры: ведущий сообщает игроку исходное местонахождение и маршрут (2 шага влево, 15 вниз, 7 влево, 17 вверх и т. д.), ребенок уже сам вначале по таблице, а затем и не глядя на нее (отвернувшись), выполняет различные арифметические действия и сообщает конечный результат. Например: Мы на числе 46. Двигаемся влево на 3 (16), затем вниз на 12 (28), потом вправо на 5 (78), потом вверх на 27 (51) и на 4 влево. Получаем... 11.

1 11 21 31 41 51 61 71 81 91
2 12 22 32 42 52 62 72 82 92

3	13	23	33	43	53	63	73	83	93
4	14	24	34	44	54	64	74	83	94
5	15	25	35	45	55	65	75	85	95
6	16	26	36	46	56	66	76	86	96
7	17	27	37	47	57	67	77	87	97
8	18	28	38	48	58	68	78	88	98
9	19	29	39	49	59	69	79	89	99
10	20	30	40	50	60	70	80	90	100

Рисунок 9. Таблица чисел

ЧИСЛОВЫЕ ДОМИКИ

Цель игры: формирование, отработка и закрепление понятий о составе числа в пределах 10, решение простейших неравенств.

Материал: 4 большие карточки — домики. В них изображены оконца, количество пар которых совпадает с возможными вариантами разложения исходного числа (рис. 10), а также маленькие карточки с цифрами и знаками неравенств. В приложение к этой игре на начальных этапах можно использовать счетные палочки.

Количество играющих: 1-3. *Возраст играющих:* 6-10 лет.

Правила игры: дети наперегонки заполняют окошки домика соответствующими вариантами разложения. Выигрывает ребенок, первым справившийся с заданием.

Возможный вариант игры: дети обмениваются карточками после каждой заполненной пары окошек, но только с партнером, который тоже заполнил очередную пару. По сигналу ведущего «стоп» игра прекращается, и каждый подсчитывает количество заполненных окошек в своем домике.

Выигрывает тот, у кого их больше.

2X2 — «УМИКИ»

Цель игры: изучение и закрепление таблицы умножения.

Материал: карточки с примерами, листы с ответами, а также карточки-вознаграждения («умики») номиналом в 5 и 10 единиц.

Количество играющих: 1-2.

Возраст играющих: 8-12 лет.

Правила игры: стопка карточек с примерами лежит рубашками кверху. Ребенок должен взять карточку, прочитать ее, назвать ответ и найти его на листе с ответами. Если задание выполнено за 10 секунд, то ребенок получает 10 «умиков», если на выполнение задания уходит 15 секунд, то ребенок получает 5 умиков, если 20 секунд — то ничего не получает, если 25 секунд — то ребенок отдает 5 умиков, а если 30, то у ребенка забирается 10 умиков. В конце ребенок подсчитывает свой выигрыш, сравнивая его с результатом прошлой игры, т. е. как бы соревнуется сам с собой. При игре вдвоем между детьми устраиваются блиц-турниры.

ЛАБИРИНТ

Цель игры: точное определение суммы двух или трех чисел. Игра развивает пространственное мышление, сообразительность и скорость счетных операций.

Материал: на доске начерчен (или построен из картона) лабиринт с числами (рис. 11).

Количество играющих: 1-5. *Возраст играющих:* 7-12 лет.

Правила игры: по знаку, данному ведущим, дети должны быстро посчитать и сообразить, через какие трое ворот надо пройти, чтобы сумма чисел, написанных над воротами, равнялась числу, которое написано в центре круга. Числа, написанные над воротами, так же, как и число, написанное в центре, могут изменяться в зависимости от тех задач, которые ставит преподаватель. Так, например, число 10 может быть получено как сумма двух слагаемых, а числа 15 и 20 — как сумма трех слагаемых. Победителем становится тот, кто быстрее всех и точнее покажет наибольшее число возможных путей до центра лабиринта.

* * *

Применение описанных игровых методов на большой выборке детей доказало их высокую эффективность для преодоления трудностей овладения математическими дисциплинами в школе, для преодоления страха перед занятиями математикой и формирования интереса к ним. Показателями эффективности игровых коррекционных занятий были как улучшение школьных

отметок, так и отзывы учителей и родителей. Но самым важным мы считали, если после цикла занятий ребенок говорил: «Математика — это не страшно, это интересно, у меня теперь все получается!»

Игровые методы развития памяти

Теоретическое введение

Память — важнейшая форма психического отражения действительности, заключающаяся в закреплении, сохранении и последующем воспроизведении человеком своего опыта (Психологический словарь, 1996).

Память обеспечивает накопление впечатлений об окружающем мире, служит основой приобретения знаний, навыков, умений и их последующего использования. Сохранение опыта создает возможность для обучения человека и развития его психики (восприятия, мышления, речи).

Л. С. Выготский считал, что память в раннем детском возрасте — одна из центральных психических функций, в зависимости от которых и строятся все остальные функции. Мышление ребенка раннего возраста во многом определяется его памятью. Развитие памяти идет, главным образом, по линии опосредованного запоминания. Ребенок, запоминая с помощью вспомогательного средства, строит операции в ином плане, чем ребенок, запоминая непосредственно, потому что от ребенка, употребляющего знаки и вспомогательные операции, требуется не столько механическая память, сколько умение создать новые связи, новую структуру, т. е. логическая память, богатое воображение, развитое мышление.

В школе ребенок встает перед необходимостью запоминать произвольно. Сначала доминирует механическое запоминание, постепенно переходя к смысловому. Затем смысловая память приобретает опосредованный, логический характер. Коррекционные упражнения построены по тому же принципу.

Память рассматривается в качестве базисной функции в диагностическом нейропсихологическом обследовании в силу ее высокой сензитивности к изменениям функционального состояния мозга, интегративности для других когнитивных процессов и значимости для учебной деятельности. Примерно у 49% детей, которых привели в наш центр родители в связи с трудностями обучения в массовой школе, при нейропсихологическом обследовании были выявлены низкие показатели запоминания по сравнению с возрастными нормативами. Чаще наблюдались симптомы несформированности слухоречевой памяти, на втором месте по частоте встречаемости была слабость зрительной памяти, далее идут дефекты двигательной памяти.

Интегративная роль памяти в реализации других психических процессов обуславливает то, что большинство коррекционных методик оказывают прямое или опосредованное воздействие и на развитие памяти, на что указывалось и при описании выше изложенных игровых методик, направленных на преодоление речевых и математических трудностей. Поэтому в этом разделе мы опишем только небольшое количество дидактических игр, направленных специально на повышение объема и прочности слухоречевой и зрительной памяти. В основу игровых методик были положены принципы эмоционального и логического опосредования процесса запоминания, опоры на мышление и воображение, соответствующие, по Л. С. Выготскому, общим механизмам формирования и развития памяти в онтогенезе.

Сам факт записи информации заключается в ее переводе в образную форму. Абстрактный образ запомнить сложнее, поэтому необходимо после тренировки использования для запоминания наглядных образов научить ребенка преобразовывать образную информацию в конкретную зрительную форму. Такое зрительное представление (визуализация) какой-либо информации состоит в мысленном создании картины-иллюстрации. Поэтому лучше начинать коррекцию нарушений памяти с игровых методов, органически включающих воображаемую ситуацию, которые легче проводить в диадах или мини-группах, постепенно усложняя деятельность ребенка и по способам опосредования, и по объему материала. Опишем некоторые методы формирования опосредованного образа запоминания у детей 8-10 лет. Поскольку сформированность зрительной памяти у большинства детей лучше, чем вербальной, начинать лучше с игр, направленных на развитие зрительной памяти, чтобы ее затем можно было бы использовать в качестве опоры для улучшения слухоречевой памяти.

Игры, повышающие объем и прочность запоминания

ФИГУРЫ

Цель игры — увеличение объема зрительной памяти с помощью семантического опосредования.
Материал — счетные палочки, листы бумаги, кружочки — очки. *Количество игроков* — 2-4.
Дети разбиваются на пары. У каждого ребенка имеется 10 счетных палочек и 10 кружочков (очки). Сначала один в паре строит из палочек фигуру на столе и накрывает ее листом бумаги, затем, подняв его на одну-две секунды, показывает другому полученную фигуру. Посмотрев, второй игрок закрывает глаза и старается создать образ фигуры и посчитать количество использованных палочек. Затем открывает глаза и выкладывает из своих палочек «сфотографированную фигуру». После этого первый игрок поднимает лист и сверяет количество и правильность расположенных палочек с оригиналом. За каждые 3 правильно скопированные элемента из палочек дается одно очко. За каждый не переданный или лишний элемент игрок, копирующий фигуру, должен отдать по одному своему очку. Затем играющие меняются ролями. После того, как каждый из детей воспроизвел 3 фигуры, подсчитывается количество очков у каждого и определяется победитель. Игра может закончиться и раньше, если один из детей стал «банкротом» — потерял все свои очки. По мере тренировки к количеству и месту расположения добавляется еще и цвет палочки.

Приведем в качестве примера Выписку из протокола занятия от 13.02.02 года.

Иван (10 лет). Выкладывает из 9 палочек космический корабль. Антон (10 лет) запомнил и воспроизвел положение 8 палочек, за что получил от Вани 2 очка и отдал одно свое за не воспроизведенный элемент. Зато на следующем этапе, когда он построил ежа из 8 палочек, Ваня воссоздал фигурку ежа только из 6 палочек, то есть количество выигранных и штрафных очков было одинаково и в сумме равно 0. На этом этапе Антон выигрывал с перевесом в одно очко. Переходить к следующей, уже индивидуальной, игре можно в случае, если ребенок свободно удерживает в воображении фигуру из 10 палочек. Детям диктуют слова, а их задача — выкладывать из палочек не рисунок предмета, а образ, который эти слова у них вызывают. Например, Антон (10 лет) на слово «трактор» выкладывает из 6 палочек ломаную линию, образ которой напоминает ему распаханное поле. После окончания диктовки ребенок должен по составленным им образам из палочек назвать слова. За каждое правильно воспроизведенное слово дается очко. В конце занятия подсчитывается количество выигранных очков и сравнивается с результатом прошлого занятия, то есть ребенок тренируется с самим собой. По мере тренировки увеличивается количество слов и уменьшаются промежутки времени между называемыми словами.

ЧЕГО НЕ СТАЛО, ЧТО ИЗМЕНИЛОСЬ

Цель игры — развитие зрительного внимания, возможностей запоминания последовательности зрительных стимулов.

Число участников — 2-4. *Материал* — мелкие игрушки, количество которых последовательно увеличивается от 5 до 10.

Правила игры: педагог раскладывает игрушки на столе и предлагает им запомнить, что находится на столе. Затем дети закрывают глаза, а педагог прячет одну игрушку или меняет их местами. Затем дети, соревнуясь друг с другом, «угадывают», что изменилось.

ВИЖУ, СЛЫШУ, ЧУВСТВУЮ

Цель игры — логическое и полирецепторное осознание словесного материала с тем, чтобы научить детей размышлять о словах, концентрировать на них внимание, представлять образ во всех модальностях и логических связях.

Количество участников — 1-3. *Материал* — игра не требует специального материала.

Правила игры: ведущий говорит; «Сейчас я буду читать (показывать написанные) слова (в зависимости от типа тренируемой памяти), услышав (увидев) каждое слово, представляй себе внешний вид данного предмета, его вкус, запах, звуки, которые он может издавать и т. п. Например, зубная паста на вид белая и блестящая, с мятным запахом, вкусом сладким и острым одновременно». Дети, соревнуясь друг с другом, сначала описывают вслух вызываемые при помощи разных органов чувств образы. Выигрывает тот, кто смог назвать образ последним, когда воображение других иссякло.

Выписка из протокола занятия от 11.03.02 года.

Настя (9 лет) и Вася (8 лет) описывают образы на слово «лимонад».

Психолог: Закройте глаза и представьте лимонад. Что вы видите?

Настя: Он такой желтый-желтый, пузырьков много.

Вася: Бутылка стеклянная с пробкой.

Психолог: Попробуйте лимонад. Что вы чувствуете?

Настя: ...Он сладкий и вкусный...

Вася: Еще какой-то колючий немножко.

Психолог: Чем пахнет лимонад?

Настя: Не знаю... вкусно... наверно, апельсином.

Вася: Еще может лимоном, вишней...

Психолог: Теперь поднесите стакан с лимонадом к уху и прислушайтесь. Что вы слышите?

Настя: Ш-ш-ш... Пузырьки.

Вася: Я ничего не слышу.

Настя: Я выиграла!

После этой игры Настя представила и потом назвала 9 слов из предложенных 10, а Вася 8 из 10 слов, хотя на первичном обследовании объем вербальной памяти не превышал 6 слов из 10.

КВАРТИРА

Цель игры — логическое и визуальное опосредствование словесного материала.

Количество участников — один. *Материал* — игра не требует специального материала. Ребенку предлагается представить свою квартиру (комнату). Затем дается инструкция: «Сейчас я буду называть тебе слова, а ты должен расставлять их в своей квартире». Сначала ребенок вслух описывает свои действия, потом действует в уме. Затем ребенок должен назвать все предъявлявшиеся слова. Каждый правильный ответ оценивается одним баллом.

Выписка из протокола занятия от 06.06.02 года.

Георгий Г. (8 лет): Мячик я положу под стол, шляпу... ну, на вешалку, петуха — пусть по ковру гуляет и т. д.

После этого упражнения Георгий смог вспомнить 10 из названных слов.

МУЛЬТФИЛЬМ

К этой игре желательно переходить после того, как будут хорошо освоены предыдущие, т. к. оно требует сформированности умения переводить информацию в зрительный образ и объединять эти образы единым содержанием.

Количество участников — один. *Материал* — игра не требует специального материала.

Ребенку предлагается представить какое-либо животное. После того, как образ создан, попросить ребенка «оживить» картинку, т. е. чтобы животное начало двигаться, жить своей жизнью в воображении. Пусть, ребенок расскажет про свой образ. После упражнения с живыми существами можно переходить к «оживлению» предметов. На следующем этапе ребенку предлагается 10 слов, которые он должен последовательно «оживить» и связать в одну историю, придумать «мультфильм». Например, даются слова: медведь, тележка, поляна, ежик, яблоко, песня, гроза, волшебник, вертолет, торт.

Выписка из протокола занятия от 20.05.02 года.

Елена П. (9 лет): «Жил-был медведь в лесу, и однажды он пошел в город по делам и взял с собой тележку. Идет-идет, и вдруг полянка, а на ней ежик сидел. И он говорит медведю: «Возьми меня с собой, а я тебе яблочко дам». Медведь и взял его, в тележку посадил. И им стало весело вместе, и они придумали песню. Но неожиданно началась гроза, они спрятались. А потом прилетел волшебник на вертолете и сделал так, чтобы гроза кончилась, и все звери обрадовались. А волшебник подарил им большой-большой торт».

Педагог: «Теперь вспомни все слова, которые я тебе говорила, чтобы тебе было легче представлять свой мультфильм».

Лена воспроизвела 9 слов, пропустив слово «песня».

РИФМЫ

Цель игры — расширение объема слухоречевой памяти, развитие функции анализа звукового состава слова.

Количество участников — 1-2. *Материал* — карточки с предметными изображениями.

Правила игры: детям предъявляются карточки с изображениями различных предметов (около 20).

Предлагается по очереди в ответ на показанную и названную психологом картинку назвать слово, близкое по звучанию (утка-дудка, коза-стрекоза). Спустя некоторое время дети, соревнуясь друг с другом, должны вспомнить, с опорой на предъявлявшиеся таблицы, какие слова участвовали в игре. В дальнейшем поиск созвучных слов осуществляется детьми без наглядной опоры, на слух, в ответ на заданное психологом слово. Победителем считается тот, кто вспомнил больше всего слов, названных всеми участниками игры.

ПОСЛЕДОВАТЕЛЬНОСТИ

Цель игры — развитие запоминания последовательности стимулов.

Количество участников — 1-2. *Материал* — карточки с предметными изображениями.

Правила игры: педагог задает тему игры — дама сдавала в багаж; собираем букет, собираем урожай, паровозик везёт и т. д.

Перед ребёнком в случайном порядке выкладываются 10-12 картинок с изображениями предметов и ставится задача показывать называемые предметы, а также — задача запомнить, в каком порядке назывались и показывались предметы. Затем карточки с изображением предметов требуется разложить в порядке упоминания. Дети делают это, соревнуясь друг с другом (тогда у каждого должны быть одинаковые наборы картинок) или со своим предыдущим результатом.

СТОЛБИКИ

Цель игры — развитие навыка группировки слов при запоминании и развитие запоминания последовательности стимулов.

Количество участников — 2-3. *Материал* — бумага и ручка.

Правила игры: детям предлагается запомнить диктуемые слова, записывая их в столбик. Этот столбик закрывается, после этого требуется мысленно представить его и записать снова. Далее столбики сравниваются, отмечаются пропуски и ошибки в последовательности. Выигрывает тот, у кого было меньше ошибок.

ТРОЙКИ

Цель игры — развитие логической и ассоциативной памяти

Количество участников — 2-3. *Материал* — бумага и ручка.

Правила игры: детям зачитываются несколько пар слов, связанных между собой по смыслу: яйцо-курица; лес-дерево; дом-город и т. д. Требуется подобрать к каждой паре подходящее по смыслу третье слово и записать его. Затем каждый ребенок должен по очереди вспомнить пары слов в соответствии с записанным им собственным третьим словом. Все дети исправляют ошибки каждого и обсуждают, какая ассоциация была более удачной. Выигрывает тот, у кого было больше удачных ассоциаций, способствующих припоминанию.

СТРУКТУРИРОВАНИЕ ТЕКСТА

Цель игры — развитие логической памяти на уровне текстов и формирование навыка группировки слухоречевого материала, что расширяет объём вербальной памяти.

Количество участников — 2-3. *Материал* — крупно напечатанный текст, в котором не расставлены точки в конце предложений.

Правила игры: один или два ребенка по очереди читают текст и расставляют точки. Слушающий игрок должен запомнить и пересказать текст. При этом остальные поправляют его ошибки.

* * *

В целом, обобщая предлагаемые игровые методики развития различных параметров слухоречевой памяти, следует отметить, что они основаны на взаимодействии разных модальностей, опираются на активизацию психической деятельности ребёнка, в том числе образной и ассоциативно-мыслительной. Вместе с тем, что немаловажно, постановка задач, связанных с запоминанием, как правило, завуалирована другими формами активности. Тем самым, процессы памяти органично включаются в целостную функциональную систему психики, опосредованную речью и восприятием.

При повторном нейропсихологическом обследовании в конце цикла коррекционных занятий с систематическим использованием игровых методов у всех детей объём запоминания увеличился с 6-7 при первичном обследовании до 9-10 элементов. При этом существенно снизилась тормозимость следов интерферирующими стимулами, так как опосредующие образы обладают большой стабильностью.

Кроме того, у всех детей после курса занятий наблюдалось улучшение способности к обобщению, исключению лишнего и пониманию логико-грамматических конструкций, что еще раз доказывает, что память и мышление — взаимосвязанные функции и, как память определяет тип мышления, так и переход к иному типу мышления приводит к новому типу запоминания.

Групповая игровая коррекция нарушений поведения

Теоретическое введение

В настоящее время очень многие родители приводят своих детей в психологические центры с жалобами не только на трудности в учебе, но и на проблемы эмоционального характера, нарушения

поведения в семье и школе. В результате дети без выраженных когнитивных нарушений, без диагностированной отчетливой неврологической или психиатрической патологии вынуждены многократно менять школу или даже переходить на домашнее обучение.

Анализируя жалобы обращающихся родителей, можно сказать, что нарушения поведения, с которыми чаще всего обращаются — это повышенная тревожность, агрессивность, гиперактивность детей, и в очень редких случаях встречались аутичные дети. Прослеживается некоторая взаимосвязь жалоб родителей и возраста детей. Но во всех случаях это такие формы поведения ребенка, которые не позволяют ему адекватно взаимодействовать с социумом.

Основные проблемы, на которые жалуются родители, заключаются в неумении детей организовать и контролировать собственное поведение для эффективного взаимодействия с окружающими, т. е., в конечном счете, в нарушениях общения, представляющих реальную опасность для здоровья личности и полноценного развития детей.

Группа — это идеальная обстановка для детей, нуждающихся в освоении навыков социальных контактов. Стремление детей к обществу других детей естественно, в подростковом возрасте межличностное общение становится ведущей деятельностью ребенка, но далеко не всегда коммуникативные умения оказываются достаточно сформированными к подростковому, не говоря уже о младшем школьном возрасте. И представляя условия для общения таким детям, можно помочь им раскрыть и преодолеть препятствия, блокирующие этот естественный процесс.

Формы общения детей друг с другом также складываются постепенно, как и все прочие личностные качества. Надо только, дать возможность детям побольше играть, побольше участвовать в коллективной деятельности с другими ребятами. Только опыт коллективных отношений, опыт подчинения и руководства может воспитать у детей способность к самостоятельности, к отстаиванию собственного мнения, поможет в некоторых случаях противостоять внушению и подавлению. Именно неуверенность в себе чаще всего лежит в основе упрямства и плохого поведения ребенка. Он, не зная более адекватных способов, так добивается признания своей значимости и в собственных глазах, и в глазах окружающих детей и взрослых.

Надо иметь в виду, что отношения детей в игре могут быть так же сложны и противоречивы, так же изменчивы и нестабильны, как и взрослые взаимоотношения с людьми в реальной жизни. Так как подобные умения формируются у ребенка только в социальной среде, являются продуктом общения с взрослыми и со сверстниками, эффективная коррекция нарушений социального взаимодействия возможна только в группе.

Потенциальное преимущество условий группы — это возможность получения обратной связи и поддержки от других детей. Обратная связь позволяет членам группы контролировать и исправлять свое неадекватное поведение. Группа представляет собой своеобразный островок мира, в котором ребенок с помощью педагога и других членов группы может проанализировать собственное поведение и опробовать его новые формы и средства. Значимая обратная связь оказывает влияние на оценку индивидуумом своих установок и поведения, формирование Я-концепции, с развернутого многогранного образа «Я», уменьшение разрыва между «Я» реальным и «Я» идеальным, что является первичной и базовой образующей компетентности в общении), улучшается принятие себя и других, разрешаются внутренние психологические проблемы. В целом повышается коммуникативная компетентность участников. В процессе группового взаимодействия приходит осознание и принятие ценностей и потребностей других. В группе ребенок чувствует себя принятым и принимающим, пользующимся доверием и доверяющим, окруженным заботой и заботящимся, получающим помощь и помогающим. Реакции других на тебя и твои на других в группе могут облегчать разрешение межличностных конфликтов вне группы. В поддерживающей и контролируемой обстановке ребенок может обучаться новым умениям, экспериментировать с различными стилями отношений. Наблюдая происходящие в группе взаимодействия, участники могут идентифицировать себя с другими и использовать установившуюся эмоциональную связь при оценке собственных чувств и поведения, развивают умение фиксировать и делать предметом рассмотрения актуально переживаемые эмоции, навыки социальной перцепции. Формируется «резонанс состояний: желание высказаться — желание выслушать; желание объяснить — желание понять».

Игра помогает находить решения в конфликтных ситуациях («трудный разговор», «опять двойка» и т. п.) в атмосфере доброжелательности и юмора. Дети повышено чувствительны к интонации, а игра — незаменимое средство тренинга неречевого общения. Угадывание и

изображение на групповых занятиях различных эмоциональных состояний способствует формированию способности к эмпатии и коммуникативной компетенций.

Участники группы могут исследовать свои межличностные стили и экспериментировать с ними, устанавливая взаимоотношения с другими членами, которые дают обратную связь. Опыт, приобретаемый в специально организованных группах, помогает решению проблем, возникающих при межличностном взаимодействии. Такие скрытые факторы, как социальное давление, манипулирование партнером, взаимовлияния, повседневно существующие в школе, в компании друзей, семье, осознаются, становятся очевидными в психокоррекционной группе и воздействуют на индивидуальные жизненные установки и изменения поведения. В результате аффективные переживания, происходящие в искусственно создаваемой обстановке, могут естественно переноситься во внешний мир, способствовать личностному росту ребенка и коррекции его поведения.

Следует отметить, что методы активного социального обучения или социально-психологического тренинга, одной из форм которого является групповая коррекция поведения у детей, восходят еще к идеям интенсивного общения у К. Роджерса (1951), его принципу «здесь и теперь», то есть анализу непосредственно происходящего в данной группе, принципу партнерства и равенства участников группы (совместного восприятия и обсуждения общей увиденной ситуации или проблемы и максимального учета интересов всех участников), осознания и эмоционального переживания проблем каждого члена группы, умения ставить себя в позицию другого, прочесть ситуацию его глазами и т. д. То есть, в группе внимание сосредоточено на непосредственном опыте и вовлечении в него.

Группы тренинга общения — это своего рода обучающая лаборатория, где группа стремится определить как можно больше возможностей выбора при встрече с жизненными трудностями и проблемами, найти новые стратегии и виды поведения.

Групповые игры эффективно способствуют развитию позитивных качеств взаимодействия в группе (эмпатия, доверие и др.), а также развитию дефицитарных регуляторных функций, таких как внимание, контроль поведения, двигательный контроль (особенно актуально это для детей младшего возраста).

Критерии формирования коррекционных групп

Для того чтобы этот процесс был наиболее эффективным, целесообразно детские группы общения формировать в зависимости от возраста ребят.

Варианты групповой коррекции в разных возрастных группах детей численностью от 5 до 8 детей в каждой группе:

1. Группа детей от 6 до 8 лет. Данная группа включала детей с такими проблемами, как гиперактивность, тревожность, агрессивность. В группе были как мальчики, так и девочки. Группа может быть открытой. Занятия проводятся каждую неделю по 1 ч. 30 минут в течение учебного года.
2. Группа детей от 10 лет до 12 лет. Можно собрать тревожных и агрессивных детей. Данная группа может быть разнополой, открытая. Занятия 2 раза в месяц по 3 часа в течение учебного года.
3. Группа детей от 12 до 15 лет, тревожные дети. Группа открыта, разнополой, но преимущественно постоянными участниками бывают девочки. Занятия 2 раза в месяц по 3 часа в течение учебного года.

Методы игровой групповой коррекции поведения и эмоциональной сферы ребенка

Групповые методы можно разделить на игровые методы телесно-ориентированной терапии, танцевальные методы, психодраммы, а также ролевые игры.

Остановимся вначале на методах телесно-ориентированной терапии, так как их применение в групповой коррекции мало описано в литературе. Чем младше ребенок, тем больше степеней свободы и легкости имеет его тело. Изначально почти всю информацию об окружающем ребенок получает через телесные ощущения, поэтому на разных участках тела имеются зоны, «запоминающие» на всю жизнь положительные и отрицательные отпечатки общения с миром. Не зря считается, что память тела — самая крепкая. В результате переживаний и эмоциональных проблем образуются телесные зажимы, напряжения, а порой и психосоматические проявления.

Чем меньше мышечных зажимов и отрицательных отметин на теле человека, тем здоровее, свободнее и благополучнее он себя ощущает. Именно поэтому необходимо уделить большое внимание этому аспекту коррекции. Особенно хорошо для этого подходят игры, направленные на

развитие сензитивности. Кроме описанной всеми авторами игры «Поводырь и слепой», можно использовать ряд и других игр.

РИСУНКИ НА СПИНЕ

Цель игры: снятие мышечных зажимов и эмоционального напряжения, обучение детей способам саморегуляции.

Количество участников: 3-5. *Возраст участников:* 6-8 лет.

Правила игры: данная игра похожа на всеми любимый испорченный телефон, но только здесь загадываемое слово рисуется на спине. Дети сидят в кругу спиной друг к другу и рисуют то, что как они поняли, нарисовали им на спине. Когда круг замыкается, становится понятным, отгадали они или нет. Желательно, чтобы каждый ребенок побывал в роли начинающего. Эта игра вызывает у детей большой интерес и эмоциональный подъем.

ВОСКОВАЯ ПАЛОЧКА

Цель игры: снятие мышечных зажимов и эмоционального напряжения, обучение детей доверию к другим, формирование групповой сплоченности.

Количество участников: 5-8. *Возраст участников:* 6-15 лет.

Правила игры: все участники группы становятся плотно друг к другу, чувствуя друг друга. В центр круга становится один из участников. Тот, кто стоит в центре, — восковая палочка, — закрывает глаза и максимально расслабляется; его раскачивают остальные участники группы. Желательно, чтобы на месте восковой палочки побывал каждый ребенок в группе.

ПЕРЕДАЙ СВОЙ ТАНЕЦ

Танцевальные методы способствуют самовыражению, высвобождению эмоций, преодолению внутренних конфликтов, разрядке, преодолению скованности и застенчивости. Создание положительного образа собственного тела ведет к самопринятию. Групповые танцы и гимнастические упражнения создают также уникальную возможность для тренировки обратной связи о том, как тебя воспринимают и принимают другие.

Количество участников: 3-5. *Возраст участников:* 12-15 лет.

Правила игры: все встают в круг. Каждый ребенок по очереди выходит в середину круга и под музыку создает танец-импровизацию, а остальные по кругу пытаются его скопировать. Затем в совместном обсуждении определяется победитель, сумевший наиболее точно передать не только отдельные движения, но и эмоциональное содержание танца. Более взрослые дети любят импровизированные концерты, где один или несколько детей играют роль звезды или популярной группы.

Исходя из того, что все дети, посещавшие группу, имели тенденцию к неадекватному поведению (тревожные, агрессивные, гиперактивные дети), необходимо уделить внимание отработке конкретных навыков общения в возможных ситуациях, а также обучению способам выражения своих чувств адекватным образом (особенно актуально это для агрессивных детей). Здесь эффективно использовать психодраму, ролевую игру (Вачков, 1999). Большое внимание уделялось также тренировке невербальных средств общения: жесты, мимика, пантомима и др. Это способствовало развитию социальной перцепции.

ЗЕРКАЛО

Количество участников: 2. *Возраст участников:* 10-12 лет.

Правила игры: один из детей становится «зеркалом» и должен как можно точнее передавать жесты и мимику другого. Затем дети меняются ролями. Потом происходит обсуждение, какая роль кому больше нравилась, какая была легче или труднее. Роль отражения легче для малоинициативных и скованных детей и труднее для расторможенных, гиперактивных детей.

ТЕНЬ

Количество участников: 2. *Возраст участников:* 10-12 лет.

Правила игры: игра представляет собой усложненный вариант игры «зеркало». Один играющий ходит по помещению и делает разные движения, а его партнер встает сзади — он его тень и должен быстро повторить его движения.

ПОБЕГ

Количество участников: 2. *Возраст участников:* 10-12 лет.

Правила игры: дети изображают свидание за стеклом в тюрьме и должны только с помощью жестов разработать и обсудить план побега и достичь взаимопонимания.

Пример игрового занятия «побег». Выписка из протокола занятия от 27.04.2004. В игре участвуют двое детей: Антон, 11 лет и Миша, 10 лет.

Ведущий: Один из вас сидит в тюрьме.

Антон: Ну, уж нет!

Ведущий: В тюрьме сидит Миша, он — революционер, а ты пришел к нему, чтобы его спасти, и вы обсуждаете план побега, но так, чтобы не услышали охранники. Между вами стекло.

(Миша сразу включается в игру, активно жестикулирует, а Антон все время отвлекается, смотрит на ведущего и других детей, жестами показывая, что Миша «говорит чепуху»).

Миша: Ну что за балбес!

Антон: Ага, а говорить нельзя!

(Миша продолжает очень серьезно пытаться объяснить жестами план побега, пишет в воздухе «записку», потом изображает, как он ее съедает и т. д. Антон заинтересовано наблюдает, но сам активно использовать жестовую речь не может. Затем, во время обсуждения игры, он признает, что ему не удалось договориться с Мишей, но считает, что виноват в этом Миша. Миша и другие члены группы объясняют ему, что виноват Антон, так как недостаточно включался в игру).

Миша: А может ты просто не умеешь говорить руками?

Антон: Умею лучше тебя...

Ведущий: Ну вот и покажи нам в следующей игре. Теперь поиграем в зоопарк.

ЗООПАРК

Количество участников: 3-5. Возраст участников: 8-12 лет.

Правила игры: дети выбирают и по очереди изображают разных зверей: как они ходят, спят, играют, едят и т. д. Потом они меняются ролями и обсуждают, у кого лучше получилось. В совместном обсуждении выбирается «самый красивый зверь», «самый сильный», «самый ловкий», «самый добрый» и т. д.

ПИСЬМО

Модификация игры, описанной Г. А. Волковой и М. О. Федоровой (2004).

Цель игры — развитие способности восприятия эмоций.

Количество участников: 3-8. Возраст участников: 6-8 лет.

Правила игры: «почтальон» (ведущий или один из детей) приносит и раздает письма, в которых зашифрованы с помощью мимических схем 2-3 эмоциональных состояния. Каждый ребенок «читает» свое письмо и пишет таким же способом ответ, который передает по кругу для «чтения» другому члену группы.

Очень интересным также является проведение в группе рисуночных игровых методов. Этими играми можно стимулировать творчество и осознание собственных чувств и эмоций (индивидуальное рисование), многие упражнения очень полезны для анализа межличностных взаимоотношений и конфликтов (рисование с партнером), можно исследовать также ролевые взаимоотношения в группе и влияние членов группы на индивидуальное творчество (групповое рисование).

В групповой коррекции также большое внимание уделялось повышению самооценки детей. Здесь очень полезными были такие игровые упражнения, в которых дети подчеркивают положительные стороны друг друга, например, в конце занятия можно проводить «Похвалилки», где дети хвалят друг друга и отмечают, что у каждого сегодня хорошо получилось.

* * *

Проведенная работа доказывает эффективность групповой коррекции поведения у детей разного возраста. Психологическим механизмом эффективности коррекции являются действующие в группе механизмы группового взаимодействия. Группу необходимо воспринимать не как совокупность субъектов, а как отдельный уникальный организм, живущий по своим законам и имеющий своего лидера. С развитием компетентности в общении происходит переход от диффузного состояния каждой группы к интегративному, целостному образованию.

Эффективности воздействия групповых игровых методов на поведение и эмоциональную сферу детей способствовало обязательное групповое обсуждение каждого занятия в целом и всех его фрагментов.

Важными условиями эффективности коррекции является, во-первых, учет возрастных особенностей детей в выборе методик и основных ориентации групповой работы и, во-вторых, сочетание когнитивного, эмоционального и телесного воздействия для всестороннего и полноценного преодоления проблем ребенка.

Можно вычленить 3 компонента эффекта групповой коррекционной работы с детьми: когнитивный (знания об общении, о себе и других), поведенческий (развитие коммуникативных навыков и решение своих проблем) и эмоциональный (самопринятие и толчок к саморазвитию).

В более общем смысле групповая коррекционная работа с детьми разного возраста создает условия для личностного роста членов группы, перестройки элементов их сознания и самосознания, для освобождения от жесткой «Я-концепции», мешающей внутренним перестройкам в межличностных контактах, сближения «Я-концепции», т. е. представления ребенка о себе, с «Ты-концепцией» взаимодействующих с данным субъектом, формирования и углубления его рефлексивно-эмпатийной позиции, повышения культуры саморегуляции во взаимодействиях со взрослыми и сверстниками.

ЗАКЛЮЧЕНИЕ

Игровые методы коррекции трудностей обучения в школе показывают, какое благотворное влияние оказывают эти методы на формирование и развитие психических функций и способностей ребенка. Игру при этом необходимо воспринимать одновременно как средство преодоления школьных проблем и как самоценную деятельность, способствующую когнитивному и личностному росту ребенка.

Кроме собственно игр, в коррекционную работу необходимо включать игровые моменты: например, игрушка, стоящая на столе, за которым проводится нейропсихологическое обследование ребенка, «назначается» его помощником, что снимает страх перед обследованием. Или, упражнения двигательной коррекции становятся интереснее и легче для малыша, если он не просто ползет к заданной точке, а везет туда на спине игрушку.

Причины трудностей обучения в школе очень разнообразны, поэтому и игровые методы должны быть строго дифференцированы и индивидуализированы, т. е. соответствовать механизмам проблем обучения и поведения в школе, выявляемым при комплексном нейропсихологическом обследовании, а также полу, возрасту и индивидуальным особенностям личности ребенка.

Поэтому первостепенное значение приобретают **творческий подход и доброжелательное внимание, понимающее и принимающее отношение к ребенку психолога**, проводящего игровую коррекцию. Он должен всегда помнить, что обучение (в том числе и коррекционное) есть процесс созидательный, а не исправительный. Ведущая роль в организации игровой деятельности принадлежит взрослому, но эффективной она становится только в условиях полноценного партнерства с ребенком.

В этом процессе педагогу необходимо увидеть и наиболее эффективно использовать сильные стороны психического функционирования и личности ребенка для преодоления всего того, что мешает ему жить в гармонии и согласии с его непосредственным окружением. Важно также увидеть проявление сферы ближайшего развития и талантов ребенка в игре и помнить слова Л. С. Выготского о том, что **в игре ребенок на голову выше самого себя**.

Наряду с этим, игра для ребенка есть отражение усвоенного жизненного опыта и средство его эмоциональной переработки. Задача психолога (педагога) не только выявить все позитивное в ребенке, но и помочь осознать это родителям, вместе с ними реализовать естественное стремление каждого ребенка к развитию и совершенствованию.

У ребенка с печальным и травмирующим опытом неуспеха в школе необходимо сформировать и закрепить переживание успеха, уверенность в собственных силах и возможностях. Именно поэтому основным лозунгом нашей деятельности является:

«УЧИТЬСЯ ЛЕГКО!»