



ПРИ ПОДДЕРЖКЕ
**ФОНДА
ПРЕЗИДЕНТСКИХ
ГРАНТОВ**

О.В. Смирнова

«МАГАЗИН» - обучаемся играя!

**Методическое пособие
для специалистов и родителей**



2020 г.

Название: «МАГАЗИН» - обучаемся играя!
Методическое пособие для специалистов и родителей.
Смирнова О.В.

Об авторе:

Смирнова Олеся Владимировна, клинический психолог. Сфера профессионального интереса: детская нейропсихология, телесно-ориентированная психотерапия, арт-терапия.

Автор методического пособия для родителей и специалистов «Приручи мячи» (Успешное обучение через сенсомоторную коррекцию).

Издание осуществляется в рамках проекта "От нуля и старше". Организация комплексной психолого-педагогической помощи детям с проблемным развитием (преимущественно раннего возраста) в условиях Центра поддержки семьи особого ребенка "Школа Лечебной Педагогики" при поддержке гранта Президента Российской Федерации на развитие гражданского общества, предоставленного Фондом президентских грантов.

Мария Пукач, учитель-дефектолог ГБОУ г. Москвы 1206, эксперт программ фонда "Со-единение":

Пособие содержит описание игр для дошкольного и младшего школьного возраста, которое позволяет решать как общеразвивающие, так и коррекционные задачи.

Предлагаемые игры имеют широкое окно применения: в них можно играть с детьми разного возраста и разным уровнем возможностей, применять их в индивидуальных и групповых форматах, использовать в детском саду и на занятиях со специалистами.

Игры описанные в пособии позволяют решать полный спектр коррекционно-развивающих задач: развивать речь и навыки коммуникации, улучшать психические функции - самоконтроль, саморегуляцию, внимание, рабочую память, мышление, формировать пространственные и зрительно-пространственные представления, моторные и координаторные навыки, счетно-количественные представления; расширяют спектр представлений об окружающем мире, могут успешно применяться при подготовке к школе, как обычной. Так и коррекционной.

Игры составлены с учетом задач возраста и ведущей деятельности дошкольников и младших школьников, опираются на нейропсихологические знания.

Каждая игра вариативна, что дает возможности разнообразия в применении.

В пособии подробно описаны все необходимые материалы, даны подробные инструкции, приведены примеры заданий по уровням – от простого к сложному.

Все необходимое для игр родители и специалисты легко могут изготовить сами из подручных материалов, которые затем можно подстраивать под задачи и возможности конкретного ребенка, трансформировать по мере необходимости.

Содержащиеся в пособии игры рекомендуются к применению на индивидуальных и групповых развивающих и коррекционно-развивающих занятиях с детьми дошкольного и младшего школьного возраста.

Содержание:

Предисловие.

Какие ЗАДАЧИ мы решаем, играя в «Магазин для малышей» и «Магазин»?

Игра «Магазин для малышей» (2,5 — 5 лет).

Игра «Магазин» (5 - 8 лет).

ЧАСТЬ 1. ПОДГОТОВКА.

Задание 1. ДЕЛАЕМ СЧЕТЫ.

Задание 2. ДЕЛАЕМ ИГРОВЫЕ ДЕНЬГИ.

Задание 3. ДЕЛАЕМ КОШЕЛЁК.

Задание 4. ГОТОВИМ ТОВАР .

ЧАСТЬ 2. Играем.

Задание 5. ОТКРЫВАЕМ ОТДЕЛ.

Задание 6. РАСПРОДАЖА.

Задание 6. ПРОСТРАНСТВЕННЫЕ ИСТОРИИ.

Задание 7. МАТЕМАТИЧЕСКИЕ ИСТОРИИ.

Задание 8. ПЛАНИРУЕМ, ВВОДИМ СЮЖЕТ.

Предисловие.

РАЗВИТИЕ идёт через ИНТЕРЕС.

Игра помогает создать мотив и включить ребёнка в деятельность.

Через неё происходит развитие, она наполняет смыслом коррекционные занятия и повышает их эффективность. А главное - игра легко вписывается в повседневную жизнь.

Задача пособия помочь как специалистам, так и родителям, создавать игровое пространство для оптимального развития исходя из особенностей возраста и состояния (способностей) ребёнка.

Представленная игра — это универсальный инструмент, позволяющий решать актуальные задачи и перемещать фокус коррекционного, развивающего воздействия на «хромающую» функцию.

Если нужно сделать акцент на развитие мелкой моторики и зрительно-моторной координации мы выделяем больше времени на задания «подготовительного этапа». Упор на аккуратность, задача детей сделать красивые и ровные карточки с товарами. Для этого необходимо стараться чётко по линии разрезать карточки основы, научиться выделять товар, обводить его плавным контуром и вырезать как можно точнее. При заполнении витрин будем использовать прищепки разного размера, стараться чтоб между карточками было одинаковое расстояние. При работе с канцелярскими кнопками будем делать разметку (линию) полком и точками на карточке с товаром выделять место крепления.

Если ведущая задача - развитие мышления или развитие навыка самоорганизации и самоконтроля - этап подготовки можно уложить в 1-2 занятия, сделать упор на заданиях — играх основной части.

Игры – это маленькие регулярные шаги, которые мы, родители и специалисты делаем ВМЕСТЕ с ребёнком по пути во взрослую самостоятельную жизнь. Они обязательно приведут к положительному результату.

Видео-фрагмент игры «Магазин для малышей» можно посмотреть в нашей группе в ВК «Движение — жизнь» <https://vk.com/club171704972>

Какие ЗАДАЧИ мы решаем, играя в «Магазин для малышей» и «Магазин»?

*** РАЗВИВАЕМ МЫШЛЕНИЕ.**

В ходе игры закрепляются представления о цвете, форме, размере, количестве.

Чтобы получить нужный товар, ищем такие же фигуры как на ценнике.

А заодно, ищем различия и схожесть: в форме, величине, цвете; сортируем товар на категории.

Получая новые знания, ребёнок учится, мыслительные операции совершенствуются. Годом к 4-5 он уже умеет анализировать, сравнивать и обобщать, иногда для овладения этими операциями требуется помощь.

Играя в «Магазин» ребёнок учиться СРАВНИВАТЬ, АНАЛИЗИРОВАТЬ и ОБОБЩАТЬ. Это - прекрасный способ стимулировать мозг к работе и развитию.

Примечание: при возникновении сложностей на помощь приходят наводящие вопросы.

*** РАЗВИВАЕМ РЕЧЬ.**

Стимулируем речевую активность - если ребёнок говорит, просим объяснить, что хочет приобрести без указательного жеста. Помогаем формулировать полные предложения.

Развиваем словарный запас и знания об окружающем мире. Активно используем словарные ряды: проговариваем названия товаров и просим назвать одним словом. И, наоборот, обозначаем категорию, например, молочные продукты, и ищем все товары этой категории.

*** РАЗВИВАЕМ ПРОСТРАНСТВЕННЫЕ ПРЕДСТАВЛЕНИЯ.** Эта очень важная составляющая психической деятельности. По словам Леонтьева А.Н. они образуют «ось координат», через которую ребёнок, а потом и взрослый человек воспринимает окружающую действительность.

Сначала ребёнок начинает понимать что такое «далеко-близко», «высоко-низко», «над-под», «вверху-внизу», «к себе – от себя», «право-лево», «сзади».

Следующий этап – вербализация этих представлений. Это понимание и использование в речи предлогов, приставок, сравнительных категорий, языковых логико-грамматических конструкций. Все этапы развития пространственных представлений протекают опосредованно через активное взаимодействие со средой.

*** РАЗВИВАЕМ МЕЛКУЮ МОТОРИКУ.**

Привлекаем ребёнка к процессу создания «товаров», «денег», дополнительного оборудования (счёты, витрины).

Помним об особенностях актуального развития и привлекаем ребёнка к доступным ему видам деятельности. Ребёнок может сам рисовать фигуры, вырезать - здорово, если нет — учим обводить фигуры по шаблону, и просим приклеить к карточке - основе.

* УЧИМ ПЛАНИРОВАТЬ деятельность И СЛЕДОВАТЬ АЛГОРИТМУ работы.

Любое действие имеет цель. Эта цель достигается через выполнение нескольких связанных между собой действий. Цепочка действий называется алгоритмом.

Понимание концепции алгоритма даёт возможность разложить процесс на действия (элементы). В перспективе — это способ оптимизации деятельности.

* ДАЁМ ВОЗМОЖНОСТЬ «примерять» разные социальные роли. Покупатель, продавец. Можно ввести в игру смежные профессии.

* ФОРМИРУЕМ МАТЕМАТИЧЕСКИЕ ПРЕДСТАВЛЕНИЯ, ОСВАИВАЕМ И ЗАКРЕПЛЯЕМ АРИФМЕТИЧЕСКИЕ ОПЕРАЦИИ (сложение и вычитание в пределах десяти и с переходом через десяток).

* РАЗВИВАЕМ НАВЫКИ КОММУНИКАЦИИ (групповая игра).

* РАЗВИВАЕМ ВНИМАНИЕ.

Игра «Магазин для малышей» (2,5 — 5 лет).

ПОДГОТОВКА к игре.

В качестве товаров используем любимые игрушки.

Витрин может быть несколько с различной тематикой (строительные материалы, продукты, книги и т. д.) или одна общая витрина.

Заранее РЕШАЕМ:

- что будет заменой денег (геометрические фигуры, бусины, бумага, листья),
- играем с готовыми «деньгами» или будем их изготавливать,
- как будет выглядеть ценник.

КАК ИГРАТЬ?

Ниже предложено два основных варианта. Можно воспользоваться ими или придумать свой.

На фото представлен вариант игры, в котором ребёнку необходимо дать в качестве оплаты такие же фигуры как на ценнике.



Примечание:

* Чем младше ребёнок, тем проще «цена» (форма, цвет), со временем она усложняется (увеличиваем количество фигур, добавляем размер).

Ещё один вариант игры, когда нужно не просто дать такие же фигуры, а выложить их по образцу или продолжить последовательность.



Примечание:

* Чем младше ребёнок, тем проще «цена» (из 2,3 фигур), со временем она усложняется (увеличиваем количество фигур, усложняется сама последовательность).

ДОБАВЛЯЕМ ИГРОВОЙ КОНТЕКСТ.

Сюжет в игре может быть любым. Прекрасно, когда ребёнок сам предлагает его. В качестве примера предлагаем следующие варианты:

* К тебе на праздник придут гости, нужно купить угощение. Далее составляется список товаров, и ребёнок идёт в «Магазин».

* Мишка переехал в новую берлогу, помоги ему обставить дом (спальню, кухню, прихожую и т.д.). Составляется список необходимого, закрепляем категории (мебель, техника и т. д.).

Примечания:

* Уровень и вариант игры легко подобрать под возможности любого ребёнка. На этапе знакомства с игрой, желательно использовать самый простой вариант и усложнять исходя из анализа зоны ближайшего развития (сейчас ему сложно, но с организующей помощью и наводящими вопросами он справляется).

* Игра эффективна как в индивидуальном формате (когда играет взрослый и ребёнок), так и в групповом.

Игра «Магазин» (5 - 8 лет).

Ниже мы опишем различные варианты заданий. Часть заданий мы используем как домашние, но можно их выполнять и на занятии.

За одно занятие выполняем то количество заданий, которое позволяет время.

Активно привлекаем детей к созданию игрового оборудования (счёты, витрины, деньги, кошельки, товары).

Игра «Магазин» своеобразный *конструктор*. Исходя из задач специалист может использовать определённый тип заданий на нескольких занятиях. Для закрепления выдавать карточки-задания со схожими инструкциями в качестве домашней работы.

Например, ребёнку сложно даётся понимание пространственных представлений. В таком случае специалист составляет для него дополнительные карточки схожие с игровыми заданиями из блока «Пространственные истории».

Ключевые задачи игры «Магазин»:

- развитие мышления,
- развитие пространственных представлений,
- развитие математических представлений,
- формирование навыка планирования деятельности.

Развитие внимания, мелкой моторики, самоконтроля и т.д — это сопутствующие приятные бонусы.

Игра подходит как для индивидуальной, так и для групповой работы.

В групповой игре дети учатся:

- * взаимодействовать,
- * решать игровые задачи совместно,
- * ждать,
- * контролировать свои эмоции,
- * работать по правилам группы,
- * помогать другому и принимать помощь (в том числе просить о помощи).

Когда играем в группе — это отличный тренажёр для внимания — есть игровая задача и есть много отвлекающих факторов.

Примечания:

* Напоминаем взрослым, что домашнее задание — зона ответственности ребёнка. Взрослый не напоминает и может помочь только после соответствующей просьбы.

* Если ребёнок не умеет просить помощи или не понимает своих сложностей, взрослый обращает на это внимание. Для этого полезно

использование «специальных» психотерапевтических сказок, с обсуждением сюжета, проблем героев и способов их решения.

* Если ребёнок забыл выполнить домашнее задание — во время игры он останется без необходимых материалов. В этом случае просим сопровождающего взрослого подсказать ребёнку, что можно попросить у других участников. Ведущий группы поощряет эту инициативу с оговоркой, что так можно только один раз. Если возникает такая ситуация полезно всем вместе обсудить и записать правила регулирующие этот вопрос. Можно завести блокнот для домашних заданий.

ЧАСТЬ 1. ПОДГОТОВКА.

Рассказываем детям об игре в магазин и просим помощи в создании игры.

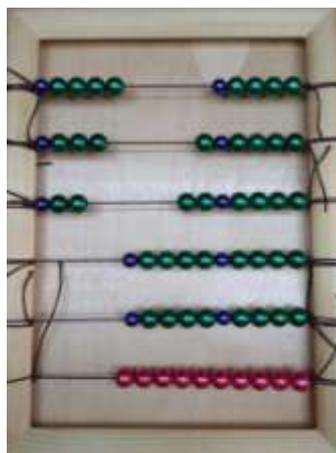
Задание 1. ДЕЛАЕМ СЧЕТЫ (выполняем на занятии).

Для каждого ребёнка готовим набор:

- рамка и отверстиями для натягивания нитей,
- нити,
- бусины,
- схема (можно распечатать, нарисовать от руки или попросить детей перерисовать для себя схему с общего образца).

Алгоритм:

1. Готовим рабочее место. Раскладываем наборы, сортируем бусины.
2. Изучаем и анализируем схему. Проговариваем что, где и сколько.
3. Изготавливаем счёты.



4. Прибираем рабочее место.

Примечания:

- * Взрослый больше наблюдатель и помощник только если требуется помощь.
- * Наши счёты отличаются от привычных.

Дополнительно:

- * Обсуждаем историю создания первых счётов и их назначение.

Пример текста:

В Древней Греции и Месопотамии (около 5 000 тысяч лет назад) появился невероятный способ, позволяет развить память, внимание и устный счет до фантастических результатов.

Основа - древние счеты-абакус. В Китае они называются суаньпань, а в Японии – соробан. Это самый главный инструмент, который был придуман для того, чтобы люди научились быстро и правильно считать. Можно сказать, что абакус — это прародитель современного калькулятора. Абакус устроен таким образом, что умение считать на нем тренирует мозг, творческие способности и интеллект.

* В качестве домашнего задания предлагаем более подробно изучить тему «Какие бывают счёты» и ответить на вопрос: «Чем отличается абакус от наших счёт?»

Задание 2. ДЕЛАЕМ ИГРОВЫЕ ДЕНЬГИ (начинаем на занятии, заканчиваем дома).

Показываем образец на занятии, показываем, как делать разметку и предлагаем сделать дома по:

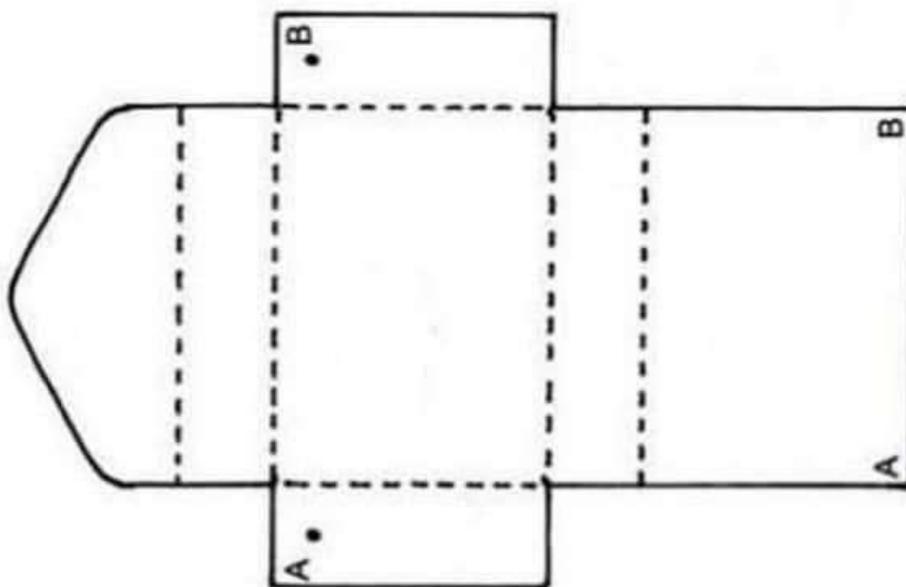
- 15 купюр номиналом 1
- 10 купюр номиналом 2
- 7 купюр номиналом 5
- 5 купюр номиналом 10

Размеры купюр: 3 см в ширину на 6 см в длину.

Алгоритм для работы дома:

- 1.** Готовим рабочее место, материал для работы (листы, карандаш, линейку, фломастер).
- 2.** Делаем разметку карандашом на бумаге с помощью линейки.
- 3.** Вырезаем по линиям разметки.
- 4.** Отсчитываем нужное количество заготовок и пишем цифры.

Задание 3. ДЕЛАЕМ КОШЕЛЁК (выдаём схему кошелька на занятии и предлагаем сделать дома).



Дополнительно (по желанию):

* сделать несколько разных кошельков, конвертов. Для этого вместе со взрослым нужно найти другие схемы. Рассказать какой кошелёк сложнее делать.

* нарисовать узоры на своём кошельке или украсить объёмной аппликацией.

Задание 4. ГОТОВИМ ТОВАР (начинаем на занятии, продолжаем дома).

Потребуются:

* Картинки с изображением товаров.

Есть несколько вариантов наполнения нашего «Магазина»:

Первый вариант — использование готовых тематических подборок с картинками.

Второй вариант — дети находят товары самостоятельно из рекламных буклетов и журналов.

* Список пронумерованных категорий товаров:

1. Хлебобулочные изделия.
 2. Фрукты.
 3. Овощи.
 4. Мясные изделия.
 5. Чай, кофе, растворимые напитки.
 6. Кондитерские изделия.
 7. Консервы.
 8. Напитки.
 9. Бытовая техника.
 10. Электротовары.
 - 11 Украшение интерьера.
- И т. д.

* Картон для основы, линейка, карандаш, клей и ножницы.

Задание для детей:

- Выбрать 3 категории товаров. Найти и вырезать по 10-15 картинок соответствующих категориям.

- Приготовить картонные основы для наклеивания размером 6 на 8 сантиметров.

- Приклеить изображения товаров на картонные основы.

- Придумать и написать цены (от 1 до 9).

Примечание: выбирать категории можно в открытую (ребёнок сам выбирает группы товаров) или вслепую (ребёнок вытягивает 3 бумажки с цифрами).

Домашнее задание:

1. Завершить дома работу по созданию карточек с товарами.

2. Родителям обратить внимание ребёнка в магазине на расположение разных категорий товаров. Рассказать о различных продовольственных и непродовольственных группах.

3. Поразмышлять какой товар дороже. Какой дешевле.

ЧАСТЬ 2. Играем.

Для полноценной работы магазина, помимо товаров нам потребуются витрины и крепления.

Мы используем витрины из рам и натянутых верёвок, картона и пенопласта, в качестве креплений — прищепки и канцелярские гвоздики.



Примечания:

* Заранее готовим карточки с заданиями для игры. Если ребёнок умеет читать, он читает игровое задание самостоятельно. Этот приём позволяет дополнительно работать над пониманием прочитанного.

* Карточки с заданиями печатаются достаточно крупным шрифтом (18 — 20).

* Напоминаем про счёты и учим ими пользоваться.

Задание 5. ОТКРЫВАЕМ ОТДЕЛ.

Перед началом игры взрослый даёт время на прочтение игрового задания.

Задание для детей:

1. Открыть свой отдел.
 - Определиться с какой категорией товаров будешь работать.
 - Закупить товары на складе (для закупки есть 50 рублей).
 - Сделать наценку от 1 до 3. Исправить ценник.
 - Посчитать ожидаемую «прибыль».



2. Сделать покупку в соседнем отделе на сумму 20.

Задание 6. РАСПРОДАЖА.

Дети делятся на продавцов и покупателей.

Задание для продавцов:

1. Открыть свой отдел.
- Определиться с какой категорией товаров будешь работать.
 - Сделать скидку от 1 до 3. Исправить ценник.



Задание для покупателей:

1. Помочь продавцам открыть отдел (выбрать карточки с товаром и сделать скидки)
 2. Вытянуть одну из карточек с заданием и выполнить.
- Купить товаров со скидкой 1 на сумму 30.
 - Купить товаров со скидкой 2 на сумму 30.
 - Купить товаров со скидкой 3 на сумму 30.

Примечание:

- * У одного продавца может не оказаться всего что нужно.
- * Если перед ребёнком уже есть другой покупатель, нужно занять очередь.

Задание 6. ПРОСТРАНСТВЕННЫЕ ИСТОРИИ.

В этом варианте игры можно выкладывать товары на полу или на столе. В таком случае, предварительно договариваемся как будем делать разметку полки (обозначим малярным скотчем, верёвками и т.д.)

Важно перед началом занятия вспомнить где лево/право, что значит между, по возрастанию, убыванию и т.д.

Примеры игровых заданий:

* На самой верхней полке напитки, на самой нижней — хлебобулочные изделия.

* На второй полке снизу мебель. Между мебелью и одеждой электротовары.

* Полуфабрикаты выше овощей.

* Слева витрина для продовольственных товаров. Справа для непродовольственных.

* Товары на полке располагаются по возрастанию/убыванию цены.

* Разложи товар так, чтобы было 3 полки, на каждой полке по 4 товара.

* Товар крайний слева на верхней полки — с самой большой ценой, Крайний справа на нижней полке — с самой маленькой ценой.

* И так далее.

Домашнее задание (Специалист заранее готовит карточки с заданиями):

* Поиграть со взрослым в пространственные игры, используя не менее 3 предметов из заданной категории посуда (мебель, одежда, обувь, игрушки, школьные принадлежности и т.д). Например: расположи посуду так, чтобы ложка была в тарелке, а тарелка на стакане. Вилка между тарелкой и кастрюлей, кастрюля крайняя справа.

* Если ребёнок умеет читать он выполняет задание самостоятельно и делает фото-отчёт.

Задание 7. МАТЕМАТИЧЕСКИЕ ИСТОРИИ.

Примеры игровых заданий:

* Сделай покупку трёх товаров и составь пример. Составь аналогичный пример, чтоб ответ отличался на 3.

* Сделай покупку на сумму 10 и составь пример. Составь ещё три примера с таким же ответом.

* Придумай задачу про магазин, чтоб пример (из предыдущей карточки) был решением задачи.

* Придумай несколько задач про магазин, чтоб в условии отражалось следующее:

- всего было 15 рублей,

- для покупки шкафа не хватало 4 рублей.

* И так далее.

Домашнее задание (Специалист заранее готовит карточки с заданиями):

* Составить пример в два (три) действия и придумать задачу с товарами из категории фрукты (овощи, мебель, посуда и т.д.), чтобы пример стал решением.

Задание 8. ПЛАНИРУЕМ, ВВОДИМ СЮЖЕТ.

Примеры игровых заданий:

* Ты решил сделать ремонт в прихожей. Составь план действий. Составь список покупок. Сходи в магазин.

* Ты позвал гостей. Составь меню. Составь список продуктов. Сходи в магазин.

* Строим из подручных средств город. Играем в ролевою игру. Сюжет придумывают дети. Это вариант свободной игры.

Примечание: Во время игры может оказаться, что есть не все нужные товары. Как поступить — замечательная тема для обсуждения в группе.