

Методика использования театрализованных игр в работе с воспитанниками с интеллектуальной недостаточностью (по И.Г. Вечкановой)



Быченко Марина Ивановна,
старший преподаватель кафедры
специальной педагогики
Института инклюзивного образования

1. Подготовительный этап.

Задачи:

- ✓ создание эмоционально-положительного фона пребывания ребенка в учреждении, адаптация ребенка к новым условиям;
- ✓ установление эмоционального, доверительного контакта между педагогом и ребенком в процессе театрализации и индивидуального обследования уровня развития театрализованной игры;
- ✓ демонстрация педагогом и развитие у детей положительного эмоционального отношения к окружающему миру (в ходе наблюдения за объектами природы на прогулках, экскурсиях), взрослым, сверстникам, к театрализации



На подготовительном этапе осуществляется следующая работа:

Игры с куклой;

Переодевание, перевоплощение педагога в игровой персонаж;

Кукла-би-ба-бо (управляемая педагогом) предлагается как «субъект» общения, который сообщает информацию, оценивает, регулирует поведение детей;

Учат общаться друг с другом, хвалить, знакомят с адекватными невербальными знаками привлечения внимания партнера и выражения заинтересованности в нем (погладить поруче, плечу и т.д., но не щипать, не толкаться);

Доброжелательное поведение-персонажа способствует возникновению положительной реакции детей на незнакомых взрослых;

Манипулирование взрослым куклой - би-ба-бо делает возможным телесный контакт, прикосновения, что важно для детей, испытывающих страхи при общении с незнакомыми людьми, в незнакомой ситуации;

Взрослый совместно с ребенком (с помощью телесного контакта: объятия, укачивание на руках сидение на коленях и т.п.) разыгрывает сценки, песенки.



2. Первая ступень - игры с реальными предметами.

Создаются условия, способствующие обогащению детей сенсорными впечатлениями об объекте.

Рекомендуется родителям посетить зоопарк, понаблюдать вместе с детьми за животными и людьми, работающими там.

Во время прогулки рассматривать насекомых, растения и т.д.

Театральная кукла на данном этапе включается в процесс занятия, чтобы обратить внимание детей на прототип (животное, насекомое, человек и т.д.). Она связывает натуральный объект с аналогичными явлениями, с игрушкой, сопоставляя различные виды изображений (иллюстрации, видеоматериалы), выделяя общие и отличные признаки объектов.



ПЕРЕЧЕНЬ ИГР НА ПЕРВОЙ СТУПЕНИ

Игры, направленные на формирование зрительного восприятия

Из резко отличающихся внешне предметов выбрать нужный предмет для театрализации, соотнести по размеру, цвету, форме - например собрать букет на лесной поляне только из желтых листьев, или только из больших и т.д.

Игры, направленные на формирование слухового восприятия

Опознать на слух звучащий предмет (педагог просит определить на слух, правильно ли Таня, выбрала игрушку, - за ширмой стучит мяч или кубик).

Игры, направленные на развитие тактильного восприятия

Обследование предметов, опознание на ощупь различных по фактуре материалов (игра «Чудесный мешочек»).

Игры, направленные на развитие внимания

Игра «Чем отличаются два предмета?» - ребенок должен назвать признак, по которому он выбрал именно этот предмет для театрализации среди двух предметов, отличающихся по одному признаку, например размеру - большой кленовый лист и маленький березовый и т.д.

Игры, направленные на развитие памяти

Игра с натуральными предметами «Чего не стало?», игра «Запомни и повтори движение».

Игры, направленные на формирование мышления

Классификация резко отличающихся по своим признакам натуральных предметов, выбор их при подготовке для драматизации потешек, коротких стихов (посуда и природный материал, принадлежности для умывания и одежда); игра «Четвертый лишний» - убрать лишний предмет, который не понадобится для драматизации.

Игры направленные на формирование пантомимических (двигательных) навыков

Игры на удержание и воспроизведение позы: «Замри», «Неподвижные фигуры», «Зеркало» (повторить движение), «Угадай и повтори», «Покажи без слов». Проводятся по подражанию педагогу, перед зеркалом дети знакомятся со схемой тела. Игры на согласование действий в соответствии с текстом песенки, повышение уверенности в себе, формирование навыков установления невербального контакта.

3.Вторая ступень - режиссерская игра.

У детей формируются игровые действия с изображениями предметов, предметами-заместителями, - действия замещения и моделирования.

В работе по развитию воображения используются следующие приемы:

В игре создается целостная событийная ситуация: используется реальная ситуация или ситуация, изображенная на картинке или в художественном произведении; дети знакомятся с реалистичными предметами-заместителями; ситуация драматизируется с помощью кукол, игрушек, наглядных изображений-иллюстраций. Затем детей учат действиям замещения персонажей сказки или отдельных предметов, моделированию движений.

Педагог вместе с детьми обсуждает необходимые декорации;

Чтобы перейти к действиям с абстрактными предметами-заместителями, педагог вместе с детьми сначала проигрывает ситуацию с реалистичными куклами - пальчиковые куклы - пространственные фигуруи (кубики с личиками).



ПЕРЕЧЕНЬ ИГР НА ВТОРОЙ СТУПЕНИ

Игры, направленные на развитие зрительного и тактильного восприятия

Игра «Найди игрушку животного, которое нарисовано на картинке, иллюстрации» - соотнесение животного, предмета, изображения; игра «Кто что делает», «Чей силуэт?», «Узнай предмет (животное) по контуру», игра «Где чей хвост?» (соединить изображение туловища животного и хвоста с помощью «волшебной нитки»), «Чего не хватает?».

Игры, направленные на развитие слухового восприятия

Прослушивание аудиозаписей - необходимо определить, какой голос или шум (машина) звучал; «Где спрятался медведь?», «Кто позвал?», «Что звучит?».

Игры, направленные на развитие внимания

Игра «Какие животные спрятались на картинке?» (обвести контуры фигур вписанных в элементы пейзажа), «Чем отличаются две картинки?». «Чем похожи и чем отличаются куклы?».

Игры, направленные на развитие памяти

Игра «Чего не стало?», «Кто на следующей странице?», «Запомни и повтори движения».

Игры, направленные на формирование мыслительных операций

(используются серии предметных и сюжетных картинок)

Игра «Четвертый лишний», «Кто не подходит для сказки?», «Что печет бабушка?», «Соберем игрушки в шкаф».

Игры направленные на формирование пантомимических (двигательных) навыков

Игры на согласование движения ребенка, воспроизводимого с помощью игрушки, с инструкцией педагога - формирование представлений о правой и левой сторонах тела : «Зеркало» (повторить движение с такой же настольной куклой; «Угадай и покажи без слов» (повторить действия с другой куклой, выполненной из бумаги).

Третья ступень - образная игра.

Анализируя реальный объект или персонаж произведения, педагог совместно с детьми выделяет его «ключевые действия», учит детей подражать его действиям, принимать игровой образ: «прыгать как лягушка», «едем, как машина».



ПЕРЕЧЕНЬ ИГР НА ТРЕТЬЕЙ СТУПЕНИ

Игры, направленные на развитие зрительного восприятия

Игра «Отгадай, кого нарисовал лесовичок» - определить животное по прерывистому контуру; «Кто спрятался от дождя?» (на макете в разные части дома спрятаны игрушки, по видимым отдельным частям тела определить животное), «Зайка серенький» (найти изображение одного животного, совершающего разные движения, например, «зайка серенький сидит), «Три медведя» (соотнести по размеру предметы мебели и посуды), «Кто что ест» (соединить ниткой изображение героев и их еды), «Собираем дорожку» (выложить дорожку-ковёр из четырех-пяти пластин с изображениями животных: героев сказки или данного времени года).

Игры, направленные на формирование слухового восприятия

Игра «Кто поет песенку на лесенке?» (должен выйти и показать рукавичку с изображением героя тот ребенок, чью песенку дети послушали на аудиозаписи), «Дождевая тучка» (детей просят стучать по полу, если они услышат тревожную музыку), «Путаница» (определить и показать перчатку с изображением зверя, который не своим голосом поет).

Игры, направленные на развитие внимания

Игра «Зайцы» (дети «зайчики» руками изображают ушки на макушке, они должны установить визуальный контакт друг с другом, согнуть ладонь - лисы нет, и показать другому, что можно бежать к нему), «Положим в (под, на) рукавичку» (дети передвигают прикрепленные на нитке модели животных по пространству картины согласно инструкции, содержащей разные предлоги).

Игры, направленные на развитие памяти

Игра «Где твоя ступенька?» (смоделировав с помощью плоских подушек ступеньки, ребенок в шапочке героя должен правильно выполнить мизансцену - встав на свою ступеньку), «Из чего построен дом» (ребенок, надев рукавичку с изображением поросенка, должен из трех предложенных строительных материалов выбрать нужный в соответствии с ролью поросенка и сконструировать дом по образцу).

Игры, направленные на формирование мыслительных операций

Операция сравнения: игра «Кто не весел?» - исключить изображение серьезного поросенка, который не танцует; «Чего не бывает?» - педагог изображает животное, а дети должны исключить движение, которое животное не может делать.

Операции обобщения и сравнения по признаку внешнего и функционального сходства: игра «Кто не птица?», «Кто рядом с домом?» - обобщение домашних и диких животных, «Кто не умеет плавать?».

Установление причинно-следственных связей: определить последовательность декораций в зависимости от времени года «Заюшкина избушка» и т.д.

Игры направленные на формирование пантомимических (двигательных) навыков

Игра «Что умеет делать рука, нога и т.д.» - нарисовав портрет на обоях во весь рост, ребенок называет и показывает, какие действия совершает каждая часть тела; «Кто как ходит» - имитация движений цыпленка, курочки, кота.

Игры на противоположные действия «Вот так солнышко встает...», «Холодно - жарко», «Радость и грусть», «Под дождем» (ориентируясь на медленную и быструю музыку, дети то «прогуливаются», то бегут под зонт к педагогу).

ЧЕТВЕРТАЯ СТУПЕНЬ - ролевая игра.

Для перехода к ролевой игре создается ситуация общения животных, семьи животных (мама и детеныши), чтобы дети могли освоить действия детализации образа в соответствии с индивидуальной ролью. Эти игры имеют форму подвижных игр с элементами театрализации. Проводятся они в помещении группы в перерыве между занятиями, на прогулке, а также как составная часть занятий по физическому воспитанию в спортивном зале.



ПЕРЕЧЕНЬ ИГР НА ЧЕТВЕРТОЙ СТУПЕНИ

Игры, направленные на развитие зрительного восприятия

Игра «Помоги детенышу найти маму» (нарисовать (выложить) дорожку - путь от изображения детеныша к матери), «Кто зимой не спит?» (назвать животных, которые изображены контурами, вписанными в черно-белый пейзаж).

Игры, направленные на формирование слухового восприятия

Игра «Кто позвал из трех медведей?» (показать в соответствии с услышанной интонацией одного из разных по величине медведей), «Прогони волка» (детям предлагают громко топтать, если среди разных произнесенных педагогом интонации они услышат грубый голос волка).

Игры, направленные на развитие внимания

Игра «Волшебная корзинка» (выбрать в корзине подходящий по размеру и цвету бросовый материал для обозначения героев сказок), «Грубый и тоненький голосок» (педагог просит детей по сигналу интонацией изобразить голоса различных животных).

Игры, направленные на развитие памяти

Игра «Где твой дом?» (ребенок надевает шапочку, изображающую морду животного, и ходит по залу, в котором в разных уголках смоделированы убежища разных животных, найдя, «ложится там спать»), «Кто твой детеныш?» (ребенок надевает фартук, в карман которого вставлено изображение животного, и выбирает в зале специальную куклу-би-ба-бо, изображающую детеныша).

Игры, направленные на формирование мышления

Операция обобщения по видимому признаку, а также внешнего и функционального сходства: домашние - дикие животные. «Убери лишнюю картинку» (из 4 зверей выбрать того, кто в реальной жизни не может совершать действия (медведи летают)), противоположные эмоции - «Кто лишний среди веселых (грустных)?».

Игры направленные на формирование пантомимических (двигательных) навыков

Пальчиковые игры с пальчиковыми куклами. «Вышла курочка гулять».

Образные подвижные игры с определенными целями - совершение движений в соответствии с ситуацией и настроением персонажа «Наседка и цыплята» (лазание под натяжную веревку).

Со временем задания в играх усложняются «Золотые ворота» (ходьба цепочкой, держать за руки) и т.д.

ПЕРЕЧЕНЬ ИГР НА ПЯТОЙ СТУПЕНИ

Игры, направленные на развитие зрительного восприятия

Игра «Силуэт» (к черному силуэтному изображению подобрать из четырех предложенных цветное изображение овоща), «Дорисовать хвосты» (по контурным линиям).

Игры, направленные на формирование слухового восприятия

Игра «Тихо-тихо» (дети в роли ежей показывают иголки - раскрытые ладони, а как только услышат вой волка, должны собрать ладонь в кулак), «Что нам надо, чтоб умыться?» (прослушивая аудиозапись отрывка сказки, дети должны хлопнуть, когда услышат название вещей для умывания («Мойдодыр»)).

Игры, направленные на развитие внимания

Игра «Что собирает еж в лесу» (среди повторяющихся изображений предметов ребенку нужно зачеркнуть тот предмет, который еж в лесу не берет).

Игры, направленные на развитие памяти

Игра «Что положим в кастрюлю».

Игры, направленные на формирование мышления

Игра «Папа недоволен» (выбрать изображение, где схематично среди разных эмоций изображено расстроенное лицо), «Что выберут грязнуля и чистюля?».

Игры направленные на формирование пантомимических (двигательных) навыков

Этюд «Улитка» (дети в роли улиток должны спрятаться под стул - домик, если педагог покажет им среди других одушевленный предмет, отвечающий на вопрос «кто?»).

ШЕСТАЯ СТУПЕНЬ - образно-ролевая игра.

При обучении образно-ролевой игре необходимо учитывать личный опыт ребенка.

При обучении образно-ролевой игре используются речевые игры по телефону.

Дети по телефону приглашают сверстников или персонажа сказки в гости и т.д.



ПЕРЕЧЕНЬ ИГР НА ШЕСТОЙ СТУПЕНИ

Игры на освоение действий художественной символики

Передача эмоциональных состояний и переживаний через выбор цвета, формы, рисование схем тела в движении, например игра «Нарисуем лица» (зарисовка лиц с выраженными мимическими признаками основных эмоций, изготовление кубиков с личиками и игра с ними); работа с пиктограммами, соотнесение их с реалистическими рисунками лиц людей, животных; соотнесение схематических и реалистичных изображений движений; игра «Символы зверей» (дети по символам-деталям должны определить, какому животному принадлежит характерная часть тела), игра «Разбитая посуда» и т.д.

Игры на освоение мимических навыков

Игра «Угадай настроение» (взрослый мимически изображает основные эмоциональные состояния, ребенок угадывает, показывает пиктограмму и называет. Дети учатся по пиктограмме изображать эмоцию, изготавливать подвижные пиктограммы (из ниточек, мягкой проволоки, на геоплане и т.п.

Игры на освоение вербальных знаков - интонации, ритма, темпа, мелодики речи

Игра «Телефон» (изобразить и узнать животного, его настроение, пригласить в гости); этюд «Кто сказал мяу?» (слушая аудиозапись, дети имитируют звуки и показывают пиктограмму, на которой изображены соответствующие эмоции, которые испытывает щенок.

Игры на развитие пантомимических навыков

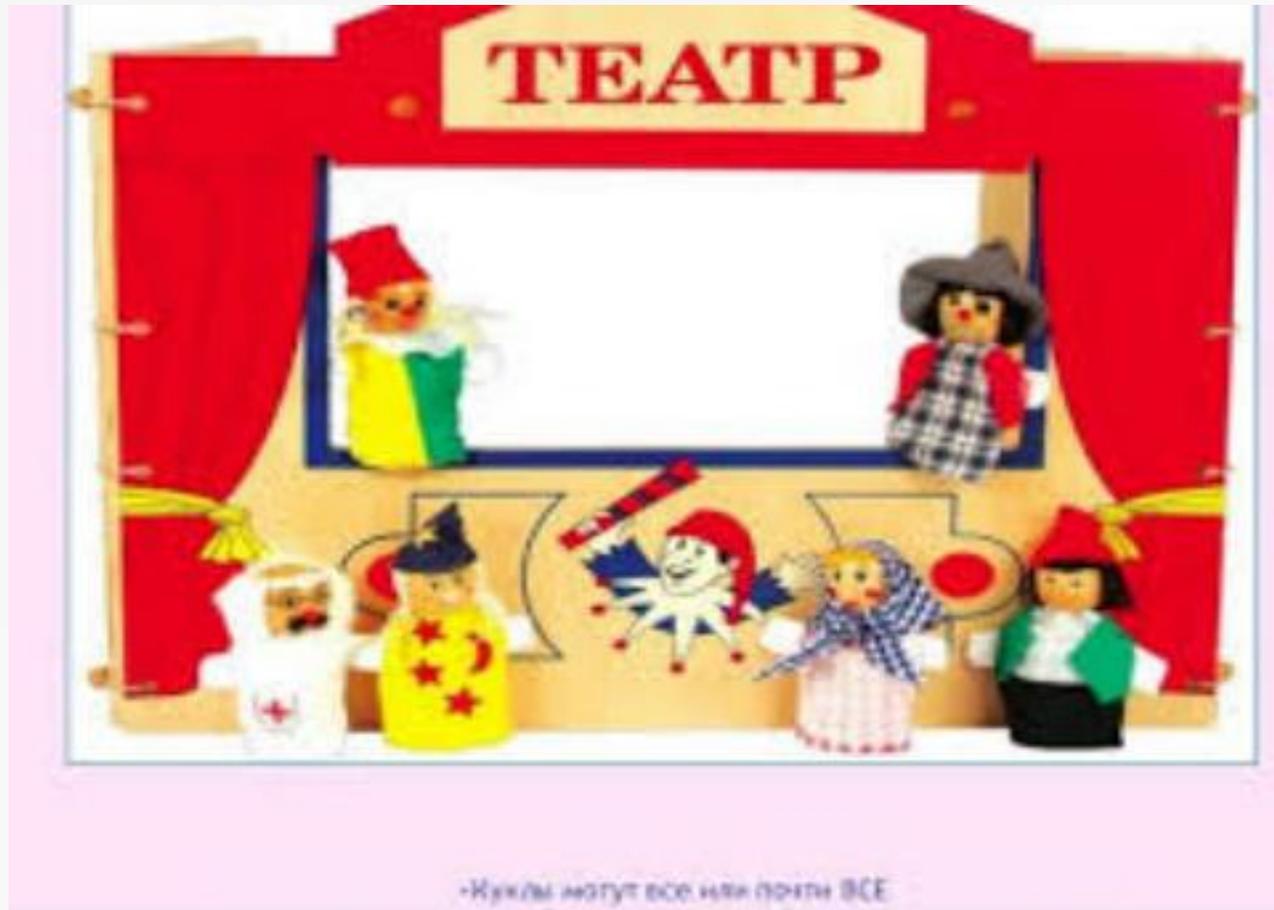
(движений, жестов одного класса в различных видах театра - куклы-би-ба-бо, пальчиковые и т.п.)

Игры «В понедельник мы стирали», «Мы капуту рубим» (показ по подражанию действие с воображаемым предметом.

СЕДЬМАЯ СТУПЕНЬ - сюжетно-ролевая игра.

При организации сюжетно-ролевой игры учитывается уровень ознакомления ребенка с различными сферами действительности, используются адекватные воображению ребенка игрушки, рассматриваются книги, иллюстрации, видеоматериалы.

В этих играх дети учатся отражать отношения, профессиональные обязанности взрослых.



ПЕРЕЧЕНЬ ИГР НА СЕДЬМОЙ СТУПЕНИ

Игры на освоение действий художественной символики

Игра «Соберем медицинские инструменты» (дети ищут и называют медицинские инструменты), «Куда ведут следы?» (в зале расположены вырезанные изображения следов различных животных, каждый ребенок, надев детали костюмов, пройдя по соответствующим следам, «попадает в Африку») и т.д.

Игра на освоение вербальных знаков.

Этюд «Ну что же не едет доктор Айболит» (педагог предлагает, пока пока не приехал доктор, поплакать, понынчить плачущих зверюшек, дети берут игрушки и ласково с ними беседуют).

Игры, направленные на развитие пантомимических (двигательных) навыков.

Этюд «Костяная нога» (педагог в роли больной Бабы Яги сообщает, что у нее болит нога, дети предлагают полечиться и уговаривают ее не бояться доктора); сюжетно-дидактические игры с математическим содержанием на основе драматизации глаголов, обозначающих противоположные действия, например «прилетели - улетели».

ВОСЬМАЯ СТУПЕНЬ - сюжетная игра с правилами.

Для подготовки детей к играм с правилами проводятся игры с правилами с элементами сюжета, в которых воображаемая ситуация постепенно сворачивается. Для обучения играм с правилами используются следующие приемы: дети становятся волшебниками-учеными и объясняют правила другому ребенку или взрослому, которые выступают в роли малышей; взрослый в роли Незнайки хочет поиграть в игру, но все время путает правила, и тогда дети несколько раз объясняют ему и т.д.



ПЕРЕЧЕНЬ ИГР НА ВОСЬМОЙ СТУПЕНИ

Игры на освоение действий художественной символики

Игра «Чей подарок» (слева на доске прикрепляется изображения зверей из сказки, справа - изображения подарков, которые они принесли зайку. Они соединены перепутанными нитями, дети должны распутать и правильно соединить соответствующие изображения), игра «Три желания» (дети сидят в кругу и высказывают свои заветные желания, затем выбирают три понравившиеся всем и зарисовывают их символами, вкладывают в письмо для золотой рыбки).

Игры на освоения вербальных знаков

Этюд «А может быть ворона» (ребенок, исполняющий роль вороны смотрит на ситуацию со стороны, показывает карточки - пиктограммы с изображением эмоций, которые в данный момент сказки должны испытывать остальные персонажи, и в положенное время выступает с «картинкой»).

Игры, направленные на развитие пантомимических (двигательных) навыков

Игра «Театр» (дети распределяют роли актера, художника, билетера, зрителя и показывают перчаточный спектакль за ширмой так, чтобы зрители видели и слышали героев сказки); этюд «Бабушка и волк» (один ребенок, изменяя интонацию и пластику, должен выполнить две роли: бабушка лежит на постели, а затем волк в костюме бабушки).

ДЕВЯТАЯ СТУПЕНЬ - собственно режиссерская игра и игра-драматизация.

На данной ступени ребенок может переходить к собственной режиссерской игре, где воображение - источник игры, а главной является внутренняя позиция. Для стимулирования воображения педагог организует совместную деятельность детей, предполагающую сотрудничество, учет разных позиций, например соревнование «Кто больше?» или совместное сочинение сказок.



ПЕРЕЧЕНЬ ИГР НА ДЕВЯТОЙ СТУПЕНИ

Игры на освоение действий художественной символики

Игра «Лисички и огурец» (подготавливая декорации, дети сравнивают огурчик и три разных листика по размеру), Игра «Чьи тени» (педагог за ширмой показывает теневой театр, дети угадывают по силуэту изображения животных и получают цветную фигурку).

Игры, направленные на развитие вербальных навыков

Игра «Сказка на ночь» (дети перевоплощаются в членов одной семьи, которым нужно рассказать сказку малышу, но по очереди засыпают, тем самым они совместно составляют предложения (один составляет начало фразы, другие продолжают).)

Игры на развитие пантомимических (двигательных) навыков

Этюд «Растет огурчик» (надев пальчиковую куклу, дети показывают, как огурчик становится больше), этюд «Гриб растет» (дети сидят согнувшись, показывают гриб до дождя, потом медленно поднимаются под музыку).