



**Государственное бюджетное общеобразовательное учреждение
школа № 613 Московского района Санкт-Петербурга**

Московский пр., дом. 203, лит. А

Тел.: 417 32 10

Обсуждена и согласована

Председатель МО _____

« 26 » августа 2026 г.

Обсуждена и согласована

Заместитель директора по УР

О.А. Авдонина

« 27 » августа 2026 г.

Принята педагогическим советом

школы № 613

Протокол № 1 от

« 31 » августа 2026 г.

УТВЕРЖДАЮ:

Директор школы № 613

О.Н. Рябова

Приказ № _143_

« 31 » августа 2026 г.

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА

по курсу коррекционно-развивающих занятий

«Игротерапия»

2 В КЛАССА

(2 варианта обучения)

**Составлена учителем:
Сывак Анной Александровной**

Первой квалификационной категории

**Учебный год: 2026-2027
Санкт - Петербург**

ДОКУМЕНТ ПОДПИСАН ЭЛЕКТРОННОЙ ПОДПИСЬЮ
ГОСУДАРСТВЕННОЕ БЮДЖЕТНОЕ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ
УЧРЕЖДЕНИЕ ШКОЛА № 613 МОСКОВСКОГО РАЙОНА
САНКТ-ПЕТЕРБУРГА, Рябова Ольга Николаевна, Директор

Пояснительная записка к рабочей программе по курсу коррекционно-развивающих занятий «Игротерапия» 2В класс (II вариант обучения)

Нормативная основа программы

Программа разработана с учетом особенностей обучающихся с нарушением интеллекта и сформирован в соответствии с требованиями:

- Федерального Закона от 29.12.2012 № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации»;
- Федерального государственного образовательного стандарта образования обучающихся с умственной отсталостью (интеллектуальными нарушениями), утвержденным приказом Министерства образования и науки Российской Федерации от 19.12.2014 № 1599 (далее – ФГОС обучающихся с интеллектуальными нарушениями);
- Постановлением главного государственного санитарного врача РФ от 28-09-2020 года N 28 об утверждении санитарных правил СП 2.4. 3648-20 «Санитарно – эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи»,
- Постановлением главного государственного санитарного врача РФ № 2 от 28-01-2021 «Об утверждении санитарных правил и норм СанПиН 1.2.3685-21 "Гигиенические нормативы и требования к обеспечению безопасности и (или) безвредности для человека факторов среды обитания"»
- Приказа О внесении изменений в федеральный перечень учебников, рекомендуемых к использованию при реализации имеющих государственную аккредитацию образовательных программ начального общего, основного общего, среднего общего образования, утверждённый приказом Министерства просвещения Российской Федерации от 20 мая 2020 года N 254;
- Федеральной адаптированной основной общеобразовательной программой обучающихся с умственной отсталостью интеллектуальными нарушениями (утверждена приказом Министерства просвещения Российской Федерации от 24 ноября 2022 г. № 1026);
- Уставом Государственного бюджетного общеобразовательного учреждения ГБОУ школа № 613.
- Учебным планом ГБОУ школы №613 Московского района Санкт-Петербурга на 2026-2027 учебный год.

Пояснительная записка

Программа по курсу внеурочной деятельности «Игротерапия» предполагает использование игры, как одного из средств коррекции недостатков у обучающихся с умеренной и тяжелой умственной отсталостью.

Сопоставление этапов формирования умственных действий с периодами развития игровых действий дает основание полагать, что развитие мышления у ребенка непосредственно связано с игрой. В игре происходит активная социализация ребенка, оперирование знаниями и умениями, которые уточняются, обогащаются, закрепляются. Для обучающихся с интеллектуальными нарушениями, игра так же способствует развитию познавательной деятельности ребенка, развитию мышления, речи, развитию эмоционально-коммуникативных взаимоотношений. Потребность в игре у данной категории детей, наиболее ярко проявляется на 7-8 году жизни, когда они овладевают разнообразными знаниями об окружающей действительности, деятельности людей и их взаимоотношениях, приобретают игровой опыт. С 1 по 4 класс основными задачами курса внеурочной деятельности «Игротерапия», является развитие у обучающихся потребности в игре, знаний об игрушках, их назначении, свойствах, вариантах игр. Основное внимание уделяется сенсорным и предметным играм, овладением способов различных манипуляций с игрушками и предметами (покачать/покормить/уложить спать куклу, покатавать/нагрузить/разгрузить машинку и т.д.). У детей с интеллектуальными нарушениями игровая деятельность остается актуальной и при переходе на среднюю ступень обучения. Предполагается, что у обучающихся уже сформированы минимальные навыки игры, поэтому, программа по курсу «Игротерапия» с 5 по 9 класс, предполагает знакомство обучающихся с более сложными подвижными, настольными, дидактическими играми. К этому возрасту могут появляться игровые интересы. Поэтому, становится возможным, предоставление некоторой свободы и направляющей помощи в выборе игр, создание условий для игровой деятельности, хорошего игрового настроения. В соответствии с этим важно дать детям возможность заняться теми играми, которые их интересуют. Под влиянием игры, в

процессе которой реальные предметы замещаются игрушками, а реальные действия – действиями игровыми, у обучающихся развивается способность воспроизводить те или иные стороны действительности с помощью различных способов ее обозначения (наглядных символов, изображений, слов), становится привлекательной процессуальная сторона игры. Игра имеет первостепенное значение для обогащения детского опыта, выступает ведущим средством коррекции недостатков психического и физического развития ребенка с проблемами в развитии. Она позволяет ребенку проникнуть в мир социальных отношений, стимулирует развитие предметной, познавательной, трудовой, изобразительной, конструктивной, элементарной учебной деятельности, обеспечивая, таким образом, всестороннее развитие личности.

Основная цель курса внеурочных занятий: создание условий для формирования знаний и представлений у обучающихся с интеллектуальными нарушениями, о назначении и свойствах игрового материала, знакомство с доступными для них подвижными, сенсорными играми, а также создание благоприятных условий для адаптации, повышению мотивации к общению и сотрудничеству с окружающими, а в дальнейшем и возникновении интересов и возможности самовыражения через игру.

Задачи:

- знакомить с разнообразием игрового материала: названием, свойствами, назначением, вариантами использования;
- учить выполнять игровые действия совместно со взрослым, по подражанию, по образцу, а затем по словесной инструкции;
- учить использовать в игре, в ходе игры различные предметы – заместители;
- развивать и обогащать словарный запас обучающихся;
- развивать коммуникативную, эмоционально-волевую и опорно-двигательную сферы;
- укреплять здоровье и повышать работоспособность детей;
- создавать благоприятные условия для развития умственных способностей детей через сюжетно – ролевую направленность: - личностно-ориентированный подход во взаимодействии ребенка со взрослым; - формирование у ученика комплекса личностных качеств и навыков социального поведения (самостоятельность, аккуратность, трудолюбие, умение слушать и слышать, принимать решение и выполнять его и т.д.).

Количество учебных часов

Программа внеурочных занятий рассчитана на 1 час в неделю (согласно учебному плану). При 34 учебных неделях общее количество часов на изучение составит 34 часа.

- 1 четверть – 8 часов
- 2 четверть – 8 часов
- 3 четверть – 11 часов
- 4 четверть – 7 часов

На каждом занятии осуществляется работа по всем разделам программы. Однако в зависимости от задач занятия учитель может отводить на каждый раздел различное количество времени, имея в виду, что в начале и конце занятия должны быть упражнения на снятие напряжения, расслабление, успокоение. Учитывая особенности развития и особые образовательные потребности обучающихся с умеренной, тяжелой, глубокой умственной отсталостью, ТМНР материал подается в форме: занятий в классе, занимательных бесед, рассказов, инсценирования ситуаций, с использованием стихов, сказок, песен, музыкальных произведений.

Инструментарий учителя:

- Календарно-тематическое планирование.
- Предметно-развивающая образовательная среда, организованная учетом индивидуальных особенностей каждого ребенка (дидактический, иллюстрационный, игровой материал).

Условия реализации программы

Виды и формы организации учебного процесса:

ДОКУМЕНТ ПОДПИСАН ЭЛЕКТРОННОЙ ПОДПИСЬЮ
ГОСУДАРСТВЕННОЕ БЮДЖЕТНОЕ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ
УЧРЕЖДЕНИЕ ШКОЛА № 613 МОСКОВСКОГО РАЙОНА
САНКТ-ПЕТЕРБУРГА, Рябова Ольга Николаевна, Директор

Для реализации программы используются разнообразные формы и виды работ, а также средства обучения и технологии.

Занятия: традиционные и нетрадиционные уроки (уроки-игры, уроки-экскурсии, путешествия и т. д.)

Формы работы на занятии: индивидуальная и групповая работа.

Методы обучения: игровой, наглядный, словесный, практический.

Содержание курса

№	Название темы	Кол-во часов
1	Подвижные игры	4
2	Конструктивные игры	5
3	Дидактические игры	3
4	Музыкальные игры	6
5	Игрушки. Назначение игрушек	3
6	Сенсорные игры	5
7	Предметные игры	8

Технологии обучения: здоровье-сберегающие, игровые, информационно-коммуникационные, коррекционно-развивающие технологии, в том числе могут быть использованы и дистанционные образовательные технологии, электронное обучение.

Корректировка календарно-тематического планирования может быть осуществлена посредством укрупнения дидактических единиц.

Содержание курса внеурочных занятий «Игротерапия» в 1 (доп.) - 4 класс

«Подвижные игры»	подбираются с учетом индивидуальных особенностей и возможностей детей и включают в себя знакомые и доступные виды естественных движений: ходьба, бег, лазанье, перелезание, прыжки, игры с мячом, различные имитационные движения. Игры могут быть направлены на развитие быстроты реакции (прим. «Дотронься до...», «Горячая картошка», «Съедобное- несъедобное» и т.д.), самоконтроля (прим. «Мистер Твистер», «Стульчики», «Колечко», «Наоборот», «День-ночь», «Море волнуется раз... и т.д.), внимания (прим. «Что пропало?», «Что изменилось?» и т.д.).
«Конструктивные игры»	включают в себя различные манипуляции с конструктивным материалом (кубиками, конструктором, блоками, формами, сборно-разборными игрушками «Матрёшка», «Пирамидка», «Стаканчики» и т.д.), разнообразные постройки из строительного материала по подражанию, словесной инструкции («Дом», «Мост» и т.д.). Данные постройки могут использоваться в разыгрывании уже более сложных игровых действий, элементарных игровых сюжетов.
- «Дидактические игры»	представляют собой закрепление и повторение уже имеющихся знаний обучающихся, в игровой форме. Они могут проводиться в виде игр с различными предметами, в настольно-печатном виде («Кроссворды», «Лабиринты» и т.д.), словесно, а также с использованием ИКТ (различные презентации, видеоматериал, представленный в игровой форме).
«Музыкальные игры»	направлены на развитие музыкального восприятия, ориентировки на темп, громкость музыки, а также на развитие слухового восприятия и понимание вербальных инструкций в содержании текста песни. И включают в себя: Игры на знакомство с простейшими музыкальными инструментами («Отгадай, на чем я играю», «Отгадай музыкальный инструмент по его звучанию» и т.д.), игры для развития чувства ритма/темпа (Игра «Прогулка», «Тихо-громко» и т.д., игры, способствующие развитию слухового восприятия, логоритмические упражнения («Свободный стул», «Мышки»), имитационные движения под музыку («Повтори мой танец»), хороводные игры.
«Игрушки. Назначение игрушек»	данный раздел включает в себя изучение разнообразия игрового материала, названия игрушек, их назначение, свойства, варианты игровых действий с ними (мяч: ловить, бросать, отбивать, пинать; кукла: качать, кормить, укладывать спать, причесывать и т.п.).
«Сенсорные игры»	способствуют формированию представлений обучающихся о внешних свойствах предметов: их форме, цвете, величине, положении в пространстве, запахе, вкусе и т.д.

	игры, направленные на тактильно-двигательное восприятие (Следовательно, развитию тактильно-двигательных ощущений будут способствовать «ручные» виды деятельности: лепка из глины, пластилина, теста ;аппликация из разного материала (бумага, ткань, пух, вата, фольга), игры с мозаикой, конструктором (металлическим, пластмассовым, кнопочным); игры с пазлами; сортировка мелких предметов (пуговицы, желуди, бусинки, фишки, ракушки) разных по величине, форме, материалу; игры с водой разной температуры; игры с мелкими камушками, сухим песком (теплым и холодным), игры по развитию тактильных ощущений (Игры «Кисточки» , «Поиграем с тестом», «Веселый массаж»)), игры по развития зрительного восприятия.(Игры «Где спрятался» , «Найди Маишу», "Что пропало ?" и т.д.)
«Предметные игры»	включают в себя действия с игрушками и реальными предметами: игрушки, изображающие предметы (ручные), связанные с определенными манипуляциями (машинка, кубик, шарик); предмет - продолжение руки, им действуют как рукой; - игрушки-орудия, предметы, выполняющие определенную функцию и предполагающие определенный, жестко фиксированный способ действия (ложка, чашка, карандаши, совочек, лопатка и т.д.).

Планируемые предметные результаты освоения программы

Основным *ожидаемым* результатом освоения обучающимися ФАООП по курсу «Игротерапия», является расширение знаний обучающихся об игрушках и разнообразных играх, вариантах их использования, развитие интереса к игровой деятельности, потребности во взаимодействии и сотрудничестве со сверстниками и взрослыми, мотивации к учебной деятельности, способности самостоятельно выбирать себе занятие (игру) в соответствии со своими интересами. Предполагается, что занятия по данному курсу, будут способствовать обеспечению познания окружающего мира через игровой процесс, а также способствовать более успешной адаптации ребенка в условиях школы, коллектива сверстников, стабилизации эмоциональной сферы, развитию самоконтроля и интереса к самостоятельной деятельности.

В целом оценка достижения обучающимися с умственной отсталостью (интеллектуальными нарушениями) предметных результатов базируется на принципах индивидуального и дифференцированного подходов.

Таким образом, в результате освоение обучающимися курса «Игротерапия» планируются следующие результаты:

Минимальный уровень:	Достаточный уровень:
- адекватно, в соответствии с функциональным назначением, использовать игровой материал в процессе выполнения игровых действий; - выполнять игровые действия совместно со взрослым, с детьми по подражанию; - проявлять интерес и потребность к эмоциональному общению с педагогом, с детьми в ходе игры, используя речь/жесты/пиктограммы как средство общения; - совместно со взрослым моделировать постройки из крупного и мелкого	- адекватно, в соответствии с функциональным назначением, использовать игрушки в процессе выполнения игровых действий; - выполнять игровые действия совместно со взрослым, с детьми, по подражанию, по образцу, по словесной инструкции; - проявлять интерес и потребность к эмоциональному общению с педагогом, с детьми по ходу игры, используя как речь, как средство общения; - производить простейшие воображаемые действия по ходу игры, создавать

строительного материала.	простейшую воображаемую игровую ситуацию, брать на себя роль и действовать в соответствии с нею при активной помощи со стороны взрослого; -совместно со взрослым моделировать постройки из крупного и мелкого строительного материала, которые могут быть использованы в процессе сюжетно – ролевых игр.
--------------------------	--

Материально-техническое оснащение:

Оборудование: *мебель*: рабочие столы, стулья, доска, игровая зона.

Технические средства: компьютер, телевизор

Дидактический материал: изображения (картинки, пиктограммы, иллюстрации), книги со сказками, рассказами, дидактические игры и пособия.

Материалы и инструменты: музыкальные инструменты (ложки, бубен, маракасы, трещётка), различный игровой материал (куклы, машинки, конструктор, мяч и т.п.), настольные игры (шашки, лото, домино, мемо и др), природный материал (шишки, жёлуди, листья, камушки и т.д., сенсорные игрушки и материалы (различные массажёры, мыльные пузыри, тактильные коврики и др)

Учебно-методическое обеспечение

Федеральная адаптированная основная общеобразовательная программа Образования обучающихся с умеренной, тяжелой и глубокой умственной отсталостью (интеллектуальными нарушениями), тяжелыми и множественными нарушениями развития (вариант 2).

**Календарно-тематическое планирование по предмету «Игротерапия»
2 класс (II вариант обучения) на 2026-2027 учебный год**

1 четверть

№ п/п год	№ п/п четв	Тема урока	Дата по плану	Дата фактическая	Примечание
1	1	Мозаика	03.09.2026		Иллюстрации, готовый образец
2	2	Геометрическое лото	10.09.2026		Иллюстрации, готовый образец
3	3	Строим башни	17.09.2026		Иллюстрации, готовый образец
4	4	Игры с куклой	24.09.2026		Иллюстрации, готовый образец
5	5	Конструктор	01.10.2026		Иллюстрации, готовый образец
6	6	Матрешка	08.10.2026		Иллюстрации, готовый образец
7	7	Игра: Кто где живет?	15.10.2026		Иллюстрации, готовый образец
8	8	Игра: Одень куклу на прогулку	22.10.2026		Куклы, одежда
1 четверть по плану- 8ч факт ч . Программа выполнена полностью\за счёт объединения тем.					

2 четверть

№ п/п год	№ п/п четв	Тема урока	Дата по плану	Дата фактическая	Примечание
9	1	Игра: Тетрис	05.11.202 6		Иллюстрации, готовый образец
10	2	Лото «Магазин»	12.11.202 6		Иллюстрации, готовый образец
11	3	Кинетический песок	19.11.202 6		Иллюстрации, готовый образец
12	4	Конструктор	26.11.202 6		Иллюстрации, готовый образец
13	5	Кубики	03.12.202 6		Иллюстрации, готовый образец
14	6	Музыкальная игра: Повтори	10.12.202 6		Иллюстрации, готовый образец
15	7	Волшебный мешочек	17.12.202 6		Музыкальное оборудование
16	8	Лото «Транспорт»	24.12.202 6		Иллюстрации, готовый образец

2 четверть по плану 8ч факт ч . Программа выполнена полностью\за счёт объединения тем.

3 четверть

№ п/п год	№ п/п четв	Тема урока	Дата по плану	Дата фактическая	Примечание
17	1	Узнай игрушку	14.01.2027		Иллюстрации, готовый образец
18	2	Сюжетная игра «Доктор»	21.01.2027		Иллюстрации, готовый образец
19	3	Сюжетная игра «Магазин»	28.01.2027		Иллюстрации, готовый образец
20	4	Самостоятельные игры	04.02.2027		Иллюстрации, готовый образец
21	5	Музыкальная игра «Повторяй за мной»	11.02.2027		Иллюстрации, готовый образец
22	6	Музыкальная игра « Цветы»	18.02.2027		Иллюстрации, готовый образец
23	7	Игры с пазлами	25.02.2027		Иллюстрации, готовый образец
24	8	Игры с тестом	04.03.2027		Иллюстрации, готовый образец

25	9	Лото	11.03.2027		Иллюстрации, готовый образец
26	10	Конструктор	18.03.2027		Иллюстрации, готовый образец
27	11	Кинетический песок	25.03.2027		Иллюстрации, готовый образец
3 четверть по плану 11ч факт ч . Программа выполнена полностью\за счёт объединения тем.					

4 четверть

№ п/п год	№ п/п четв	Тема урока	Дата по плану	Дата фактическая	Примечание
28	1	Игры с водой	08.04.2027		Иллюстрации, готовый образец
29	2	Найди игрушку в чемоданчике	15.04.2027		Иллюстрации, готовый образец
30	3	Найди игрушку. «Горячо-холодно»	22.04.2027		Иллюстрации, готовый образец
31	4	Узнай игрушку по описанию (мягкая игрушка)	29.04.2027		Иллюстрации, готовый образец
32	5	Узнай игрушку по описанию (кукла)	06.05.2027		Иллюстрации, готовый образец
33	6	Конструктор	13.05.2027		Иллюстрации, готовый образец

ДОКУМЕНТ ПОДПИСАН ЭЛЕКТРОННОЙ ПОДПИСЬЮ
**ГОСУДАРСТВЕННОЕ БЮДЖЕТНОЕ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ
УЧРЕЖДЕНИЕ ШКОЛА № 613 МОСКОВСКОГО РАЙОНА
САНКТ-ПЕТЕРБУРГА,** Рябова Ольга Николаевна, Директор

34	7	Машинки	20.05.2027		Иллюстрации, готовый образец
4 четверть по плану 7ч факт ч . Программа выполнена полностью\за счёт объединения тем.					
Год по плану 34 ч факт ч. Программа выполнена полностью\за счёт объединения тем.					

Лист корректировки рабочей программы по предмету «Игротерапия»

Учитель: Сывак Анна Александровна

Четверть	Кол-во часов по предмету	Выполнение	Компенсирующие мероприятия/ в случае отставания или лишних часов по предмету	Дата сверки	Подпись председателя МО/ зам. директора по УР
1	8				
2	8				

3	11				
4	7				
ИТОГО	34		Программа по предмету «Игротерапия» выполнена полностью за счёт объединения/добавления тем. Учитель: Сывак А.А.		