

Программа «Стимуляция развития исполнительных функций» для интерактивного пола.



1. Описание программы.
2. Описание методики.
3. Инструкция к использованию.

1. Что представляет собой пакет для интерактивного пола «программа стимуляции развития исполнительных функций».



Суть данной программы, в первую очередь, заключается в новаторском подходе работы с ребенком. Это значит, что терапевт/учитель не учит ребенка готовым стратегиям, а стимулирует его самостоятельно искать

собственные выходы и решения. Занятия с использованием программы построены на самостоятельной работе ребенка, в ходе которой он опирается на специальные зрительные подсказки (подробнее о подсказках читайте в третьем блоке). Ребенок самостоятельно ищет решение задачи, использует логическое мышление, пробует несколько раз разные варианты и в итоге сам «добивается успеха». Учитель не дает подсказок ребенку, а только лишь может минимально направлять «в правильную сторону».

Программа рассчитана на детей от трех до шести лет, а также на учеников начальной школы с особыми образовательными потребностями. Желательно привлекать в игру сразу 3-4 ребенка - это оптимальный состав группы. В случае индивидуальных занятий (ребенок—учитель/терапевт)

невозможно полное использование основ данного метода. В группе дети общаются между собой, советуются, совместно ищут выход и соответственно развивают, ко всему прочему, навыки коммуникации. Все предложенные в рамках программы упражнения/задания основаны на совместной работе



участников занятий, которые открыто взаимодействуют друг с другом, развивая социальные компетенции и эмоциональную саморегуляцию.

Другими словами, «программа стимуляции развития исполнительных функций» создает возможность организации соответствующего окружения, где дети в собственном темпе могут самостоятельно открывать, ставить себе цели, планировать, учиться на ошибках, а прежде всего, развлекаться вместе с остальными, направляя свои действия на определенную цель, развивая ключевые/базовые умения, которыми являются исполнительные функции

2. На развитие каких функций направлена и кому рекомендована «программа стимуляции развития исполнительных функций».

Программа имеет терапевтическое значение, которое распространяется на следующие категории детей:

- дети с когнитивными расстройствами;
- дети расстройствами концентрации и внимания;
- дети с расстройствами поведения, гиперактивностью;
- дети с аутизмом;
- дети с низким и умеренным уровнем умственной отсталости.



На развитие следующих функций направлена программа:

- **Концентрация внимания.** Благодаря самостоятельной работе, ребенок усиленно стимулирует развитие внимания. Учитывая, что вокруг еще и находятся другие дети, которые шумят и активно двигаются, ребенок все-равно концентрируется на нужном действии. Тем самым, ребенок учится не отвлекаться на окружающие раздражители, выполняя важные действия.
- **Планирование.** Ребенок планирует свои последующие шаги, ставит перед собой цели. Программа развивает у участников способность выявлять нужную, с точки зрения задания, информацию, определение на чем следует сосредоточиться.
- **Торможение.** Способность останавливать импульсивные реакции, их утешение и «распределение» доходящей информации, благодаря чему поведение человека становится избирательным.
- **Рабочая память.** Ребенок в течении всего занятия хранит информацию, чтобы в нужный момент переработать ее. Это происходит непосредственно во время запоминания указаний и подсказок, а также последовательности этапов действий. Так же охватывается способность воспроизводить прошлый опыт с целью его использования в текущей рабочей ситуации.
- **Организованность.** Систематизация информации, материалов, пространства и времени (управление временем); организация и мониторинг дел.
- **Метапознание.** Программа развивает у ребенка способность осознавать собственные эмоции, формулировать основные мысли о себе и мире, понимание собственных мыслительных процессов, а также умение смотреть на себя «со стороны».
- **Познавательная гибкость.** Ребенок быстро учится быстро адаптироваться к требованиям окружения, воспринимать вещи с новой перспективы.
- **Начало работы.** Способность начинать дела без «оттягивания», умело и в определенное время.
- **Умение использовать обратную информацию.** Обратная информация представляет собой изменения в поведении и действиях, возникающие из-за нашей реакции на других и реакции на нас; целью обратной информации является получение информации о поведении и действиях адресата.

3. Как работать с программой стимуляции развития исполнительных функций?

Для начала повторимся, что оптимальное количество участников занятия – 4 ребенка, можно меньше, но точно не больше.

В комплекте к программе идут разноцветные платочки и карточки с подсказками.

Перед началом занятия терапевт\учитель раздает детям их цвет (в нашем случае – платочки).

В начале каждого задания дети должны открыть правило, определить цель, шаг за шагом. Обсудить что нужно будет делать, в каком порядке и какой результат нужно достичь. На данном этапе учитель помогает детям, задает наводящие вопросы, а уже при выполнении самого задания учитель должен принимать минимальное участие.

В упражнениях есть визуальные графические подсказки. Которые также используются учителем\тренером в процессе выполнения упражнения (карточки с подсказками), напоминая ребенку какая была подсказка и на что следует обратить внимание.

Подсказки:



Стань. Остановись.



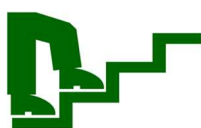
Присмотрись внимательнее.



Скажи, что ты видишь.



Если у тебя не получается, то присмотрись еще раз.



Определи план - шаг за шагом.

Программа состоит из 25 упражнений, которые разделены на пять блоков: зеленый, красный, синий, белый, оранжевый. Каждый из блоков направлен на развитие всех исполнительных функций одновременно, но в разных играх основной упор делается на стимуляцию разных функций (**Доп. 1**).

Ниже рассмотрим подробнее.



Для более конкретного ознакомления непосредственно с упражнениями, рассмотрим несколько игр из каждого блока.



Игра «Волшебник». Зеленый блок. Ребенок занимает позицию лицом к интерактивному полу и становится ногами на специальную отметку в виде отпечатка ног, как только он становится, игра запускается. Перед ребенком три шляпы, в одну из них волшебник кладет фигурку (треугольник,

шарик, квадратик) и шляпы начинают перемешиваться, крутятся в разные стороны, вверх и вниз. Ребенок должен уследить именно за той шляпой, в которой находится фигурка. Шляпы останавливаются, и ребенок прикасается к той, в которой, по его мнению, находится фигурка. Если ребенок указал правильно, то начинается следующий раунд, в котором шляпы двигаются немного быстрее, и так с каждым раундом. А если ребенок указал неправильно, то игра начинается заново с первого круга.

На стимуляцию следующих функций направлена игра «Волшебник»:

- Торможение;
- Познавательная функция;
- Концентрация внимания;
- Планирование и организация;
- Рабочая память.



Игра «Гном». Красный блок. С помощью передвижения вправо и влево вдоль проекции на полу, ребенок управляет гномом, который собирает в свою тележку драгоценные камни. Но гном не просто собирает камни, а только одинаковые. В начале игры, ребенок должен выбрать из падающих драгоценностей ту, которую и будет собирать его гном в тележку. Ребенку придется хорошенько постараться, чтобы другие камни не попали в его тележку, а если это случается, то игра начинается сначала, пока тележка гнома не заполнится полностью.

На стимуляцию следующих функций направлена игра «Гном»:

- Концентрация внимания;
- Торможение;
- Познавательная гибкость;
- Планирование;
- Организованность.



Игра «Космический корабль». **Красный блок.** Ребенок занимает стартовую позицию возле проекции на пол. Перед ним космический корабль, которым нужно управлять, двигаясь вправо и влево. Космический корабль каждые три секунды стреляет в летящие на него с другой стороны корабли, НО ребенок должен обратить внимание на внешний вид своего корабля и не стрелять в такие же корабли, так как это его союзники. Корабли разных форм и цветов. С каждым уровнем «наш» корабль меняет свой внешний вид, и соответственно корабли союзники тоже. Нужно каждый раз внимательно рассматривать свой корабль и летящие на нас с другой стороны корабли. Если уничтожить корабль союзников, игра начинается заново.

На стимуляцию следующих функций направлена игра «Космический корабль»:

- Концентрация внимания;
- Торможение;
- Познавательная гибкость;
- Организованность;
- Планирование.



Игра «Светлячок». **Синий блок.** Задача, которая стоит перед ребенком – помочь светлячку найти выход из темной комнаты и вылететь в маленькое окошко. Светлячок следует за ребенком по проекции на полу в любую сторону. Ребенок должен правильно рассчитать траекторию своего движения, чтобы светлячок попал в окошко. С каждым уровнем в комнату добавляются преграды, которые светлячку придется облетать. Пока светлячок не вылетит из комнаты, уровень не будет считаться пройденным.

На стимуляцию следующих функций направлена игра «Светлячок»:

- Концентрация внимания;
- Рабочая память;
- Познавательная гибкость;

- Метапознание;
- Планирование.



Игра «Фрагмент». **Белый блок.** В центре проекции на пол отображается еда, например, сыр. Одного кусочка сыра явно не хватает. На заднем фоне проекции пол делится на четыре части, на каждой из которой нарисовано по кусочку разной еды. Например, кусочек торта, хлеба, яблока и, конечно, сыра. Ребенок должен найти нужный ему фрагмент и наступить на него, чтобы он вернулся на свое место. Далее нужно стать на тот угол пола, в котором был нужный нам кусочек – это запускает следующий раунд. В игре очень большое разнообразие предметов, к которым нужно подобрать четвертый фрагмент.

На стимуляцию следующих функций направлена игра «Фрагмент»:

- Концентрация внимания;
- Торможение;
- Познавательная гибкость;
- Планирование.



Игра «Одежда». **Оранжевый блок.** На полу отображается ребенок без верхней одежды. По бокам представлено несколько вариантов одежды. Так же на фоне, то есть за ребенком, добавляется картинка, которая определяет ситуацию, например, пляж, горы, чей-то день рождения и т.д. В соответствии с этим фоном ребенок должен одеть своего героя. То есть на пляж никто не надевает рукавички, а в горы – шорты. Один из предметов гардероба, которые представлены к конкретной ситуации, неправильный. Ребенок не должен к нему прикасаться, а только к тем вещам, в которых должен оказаться нарисованный ребенок. Выбирая неправильную часть гардероба, игра заканчивается и начинается раунд заново.

На стимуляцию следующих функций направлена игра «Одежда»:

- Концентрация внимания;
- Торможение;
- Познавательная гибкость;
- Планирование.



Игра «Поочередность». Оранжевый блок. В этой игре ребенок должен делать особый упор именно на логическое мышление. На проекции на полу представляется три картинки чем-то связанных между собой, а сверху табличка из трех пустых картинок, которую нужно заполнить. Пустые картинки отмечены цифрами 1, 2, 3. Соответственно именно в таком порядке должны быть расставлены картинки, которые нам представлены. То есть, нужно понять, что объединяет эти картинки и в каком порядке это происходит. Например: картинка 1: целое яблоко; 2: надкусанное яблоко; 3: яблочный огрызок. Что было сначала? Конечно целое яблоко, потом от него откусили кусочек, а потом и вовсе съели. Значит, сначала нужно наступить на целое яблоко, потом на надкусанное, потом на огрызок. Таким образом ребенок выстраивает цепочку поочередности. Задания с каждым разом усложняются. Например: картинка 1: ребенок плачет; 2: конфета; 3: ребенок улыбается. Здесь нашему ребенку нужно хорошенько подумать и понять, что если дать плачущему ребенку конфету, то он перестанет расстраиваться и развеселится.

На стимуляцию следующих функций направлена игра «Поочередность»:

- Концентрация внимания;
- Познавательная гибкость;
- Организованность;
- Планирование.

Инструкция с описанием всех игр идет в комплекте к «программе стимуляции развития исполнительных функций».

Дополнение 1.

Таблица распределения направленности игр на конкретные исполнительные функции.

Функция	Концентрация внимания	Торможение	Рабочая память	Познавательная гибкость	Планирование
Название игры + блок	Мяч (Зеленый)	Мяч (Зеленый)	Поедатель шариков (Зеленый)	Мяч (Зеленый)	Мяч (Зеленый)
	Цвета(Зеленый)	Карусель(Зеленый)	Волшебник(Зеленый)	Цвета(Зеленый)	Цвета(Зеленый)
	Карусель(Зеленый)	Волшебник(Зеленый)	3 карты (Синий)	Карусель(Зеленый)	Поедатель шариков (Зеленый)
	Поедатель шариков (Зеленый)	Волшебник(Зеленый)	Зоопарк (Синий)	Поедатель шариков (Зеленый)	Волшебник(Зеленый)
	Волшебник(Зеленый)	Рыбки (Красный)	Светлячок (Синий)	Волшебник(Зеленый)	Гном(Красный)
	Рыбки (Красный)	Гном(Красный)	Лампочки (Синий)	Рыбки (Красный)	Птички(Красный)
	Гном(Красный)	Птички(Красный)	Палочки (Белый)	Гном(Красный)	Космический корабль (Красный)
	Птички(Красный)	Космический корабль (Красный)		Птички(Красный)	3 карты (Синий)
	Космический корабль (Красный)	Обжора(Красный)		Космический корабль (Красный)	Светлячок (Синий)
	Обжора(Красный)	3 карты (Синий)		Обжора(Красный)	Кисть (Синий)
	3 карты (Синий)	Зоопарк (Синий)		3 карты (Синий)	Быстрый глаз (Белый)
	Зоопарк (Синий)	Лампочки (Синий)		Зоопарк (Синий)	Фрагмент(Белый)
	Светлячок (Синий)	Быстрый глаз (Белый)		Светлячок (Синий)	Пазл (Белый)
	Лампочки (Синий)	Фрагмент(Белый)		Лампочки (Синий)	Палочки (Белый)
	Кисть (Синий)	Распределение (Белый)		Кисть (Синий)	Распределение (Белый)
	Быстрый глаз (Белый)	Пчела (Оранжевый)		Быстрый глаз (Белый)	Пчела (Оранжевый)
	Фрагмент(Белый)	Робот(Оранжевый)		Фрагмент(Белый)	Ученый (Оранжевый)

	Пазл (Белый)	Одежда(Оранжевый)		Пазл (Белый)	Робот(Оранжевый)
	Распределение (Белый)	Поочередность (Оранжевый)		Палочки (Белый)	Одежда(Оранжевый)
	Пчела (Оранжевый)			Распределение (Белый)	Поочередность (Оранжевый)
	Ученый (Оранжевый)			Пчела (Оранжевый)	
	Робот(Оранжевый)			Ученый (Оранжевый)	
	Одежда(Оранжевый)			Робот(Оранжевый)	
	Поочередность (Оранжевый)			Одежда(Оранжевый)	
				Поочередность (Оранжевый)	