

# Практика проекта «Особые игры»

Электронный сборник материалов

Опыт команды проекта, полученный за предыдущие годы работы, опредметил устойчивую группу проблем детей с ментальными нарушениями здоровья в области общения в условиях заданной роли, взаимодействия в большом коллективе, решения повседневных задач без помощи родителя, решения конфликтных ситуаций в общественных местах.

Данные проблемы обусловлены недостаточным уровнем развития высших психических функций, которые в поведении видны как отсутствие важных навыков, обеспечивающих устойчивое взаимодействие, или отставание в скорости и глубине анализа ситуации, в которой оказался ребенок.

Данные затруднения возможно решить через работу с детьми в игровой форме, когда дети набираются условного игрового опыта, приближенного к академическому обучению и развитию ВПФ.

Игра является приоритетной формой развития ребенка, так как позволяет избежать наиболее стрессовых моментов, пугающих детей. Дети защищены условными правилами игры, они чувствуют безопасность, возможность в крайнем случае выйти из игры, успокоиться. Они находятся в небольшом приятном для себя коллективе играющих.

Учитывая приоритет игры в ситуации необходимости развития особых детей, команда проекта разработала последовательный план заключающийся в создании специальных игр и обучении специалистов игре с особыми детьми.

**Целевой группой проекта** стали:

- 40 особых детей в возрасте 6-18 лет
- родители этих детей
- более 100 специалистов, региона, работающие с детьми с ментальными нарушениями.

Команда проекта рассчитывала, что результатом проекта станут позитивные изменения у детей в развитии речи, памяти, внимательности, мышления, навыков общения и взаимодействия, повышение родительской компетентности в области закрепления этих навыков.

Суть привлечения внимания родителей к обучению ребенка через игру заключалась в их мотивации на дальнейшие изменения в ребенке, на приобщение родительского сообщества к профессиональным инструментам наблюдения за динамикой развития ВПФ своего ребенка.

Родителю показывали отдельные успехи ребенка, которые складывались в общие навыки и знания, объясняли родителю суть поступательного развития, мотивировали на более пристальное внимание к различным областям психического развития детей.

Привлечение специалистов несет в себе логику системности проекта - основной оператор игр - это, в первую очередь, специалист. Ценность игры для специалиста обеспечит использование им игровых подходов к развитию ВПФ, трансляции этого опыта родителям.

Для максимально полного покрытия региона, с точки зрения работы со специалистами, было проведено 5 семинаров и консультации по внедрению разработанных настольных игр в собственные практики развития особых детей. В семинарах приняли участие более 100 специалистов из 10 муниципалитетов.

Логика проекта предполагала **следующие этапы**:

1. Разработка игр специалистами проекта на основе имеющихся у них данных о наиболее значимых дефицитах развития ВПФ у особенных детей, на основе опыта в создании настольных и карточных игр, на основе знаний детской психологии. Суть этого этапа - создание точечного инструментария развития ребенка через игру.

2. Апробация созданных игр в группах детей. Данный этап является исключительно важным, так как вносит решающие коррективы со стороны в игровой материал, как на уровне реализации идеи, так и на уровне комфортности игры, соответствия всех ее элементов общей идее развития той или иной стороны высшей психической функции. Апробация длилась в течение 4-х месяцев.

3. По результатам апробации были внесены корректировки в правила игры - вводятся необходимые изменения в сторону упрощения игровой деятельности. Динамика освоения отдельных навыков или улучшения функционирования психической структуры у детей давала понятие о необходимых изменениях в параметрах скорости ведения игры, необходимом наборе инструкций. Были составлены карты наблюдений (в них описаны контрольные точки наблюдения за изменениями в освоении/улучшении навыков и функций). Была проведена общая оценка игры и процесса развивающей игры, как инструмента работы специалиста и удобство его использования.

4. Пробные образцы и прототипы, собрав все необходимые корректировки и улучшения, отправились в массовую печать. 4 разработанных игры были оформлены в единый стиль (упаковка, поле, игровые элементы или карточки, инструкция с описанием-руководством для специалистов, работающих в сфере развития особых детей). Команда разработчиков подразумевала, что сторонние специалисты могут пользоваться как всем комплектом, так и его сочетанием из 2-3х игр, или даже - отдельно взятой игрой.

5. Команда проекта передала специалистам 94 комплекта игр, которые они могут использовать при работе с основной целевой группой проекта - детьми и молодыми людьми с ментальными нарушениями развития.

Передача игр в различные муниципалитеты области позволила не только расширить возможную работу с особыми детьми, но и поддержать специалистов, оказать им методическую и организационную поддержку, объединить их семинаром, создать возможности для появления новых профессиональных знакомств и формирования устойчивого комьюнити специалистов.

### **Результаты проекта позитивны:**

Группа детей с особенностями продемонстрировала устойчивый рост и развитие произвольного поля внимания, объема памяти, словарного запаса.

Команда проекта получила новый опыт в игротехнике - редкому навыку в среде специалистов, работающих с особыми детьми

Было создано 4 принципиально новых игры: 2 - карточных и 2 — с игровым полем.

Было передано 94 комплекта игр на в муниципалитеты области.

Более 100 специалистов получили организационную, методическую и эмоциональную поддержку и помощь от специалистов проекта, получили исчерпывающую информацию по использованию новых игр в процессе своих развивающих занятий.