

Министерство труда и социального развития Краснодарского края

Государственное казенное учреждение  
социального обслуживания Краснодарского края  
«Новороссийский краевой комплексный центр реабилитации детей и  
подростков с ограниченными возможностями»

СОГЛАСОВАНА

Зам. директора по ВРР

 А. Н. Болдырева

Протокол МС № 5  
от «26» 12 2023 г.

УТВЕРЖДЕНА

Директор ГКУ СО КК

«Новороссийский ККЦРДП»

 Э. А. Нижегородцева

Приказ № 68

«09» 01

20 24 г.

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа  
социально-гуманитарной направленности  
«ПСИХОКОРРЕКЦИЯ ДЕТЕЙ С СЕНСОРНЫМИ НАРУШЕНИЯМИ  
ТОМАТИС-ТЕРАПИЯ»

Возраст: 3-18 лет

Срок реализации программы – 28 часов

Составитель

педагог-психолог

Садыхова Татьяна Викторовна

## Информационная карта программы

• Учреждение	Государственное казенное учреждение социального обслуживания Краснодарского края «Новороссийский краевой комплексный центр реабилитации детей и подростков с ограниченными возможностями»
• Полное название программы	Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа социально-гуманитарной направленности «ПСИХОКОРРЕКЦИЯ ДЕТЕЙ С СЕНСОРНЫМИ НАРУШЕНИЯМИ ТОМАТИС-ТЕРАПИЯ»
• ФИО, должность автора-составителя	педагог-психолог Садыхова Татьяна Викторовна
• Направленность программы	социально-гуманитарная
• Вид программы	адаптированная
• Возраст воспитанников	8-18 лет
• Ограничение возможностей	для детей и подростков с расстройствами аутистического спектра и детей и подростков с ограниченными возможностями
• Объем и сроки реализации программы	Срок реализации программы – 28 часов
• Цель программы	психокоррекционное развитие детей с применением Томатис-терапии.
• Задачи программы	Развивать: - эмоциональную сферу, снижать эмоциональное напряжение, - ловкость, координацию движений; - память, внимание, моторику; - чувство ритма; - коммуникативные навыки; - воображение и логическое мышление.

## 1.1 Пояснительная записка

Данная программа составлена для детей и подростков от 3-х до 18-ти лет, имеющие установленную инвалидность, либо ограничение возможности в интеллектуальном, коммуникативном и психическом развитии.

Образовательная программа **«Психокоррекция детей с сенсорными нарушениями с применением Томатис-терапии»** имеет **социально-гуманитарную направленность**. Реализация программы способствует

**1.1 Новизна.** Все, что мы знаем о себе и о мире, нам рассказывают наши чувства, т.е. сенсорные анализаторы: слух, зрение, тактильные ощущения, обоняние, вкус, вестибулярный аппарат. Сенсорная интеграция – это организация сенсорных сигналов, благодаря которым мозг обеспечивает эффективные реакции тела и формирует эмоции и поведение.

Сенсорные нарушения – это состояние, при котором сигналы, поступающие от разных органов чувств, не переводятся в соответствующий ответ, не организуется в адекватную поведенческую реакцию. У детей с сенсорными нарушениями сигналы обрабатываются ненадлежащим образом. Очень важно, заметить нарушения сенсорики как можно раньше. Это является залогом успеха проведения вмешательства и предупреждения вторичных, сопутствующих проблем развития таких как: проблемы поведения, внимания, эмоциональной неустойчивости, асоциальность взаимодействия, плохое настроение или вспышки агрессии, неуверенность в себе, низкая самооценка.

Дети с нарушениями сенсорной обработки неверно истолковывают повседневную сенсорную информацию, такую как касание, звук и движение. Это приводит к эмоциональным, поведенческим, социальным проблемам, проблемам со вниманием или моторикой.

Эффективным и современным методом психолого-педагогического воздействия при решении данных проблем является Томатис-терапия.

Применение Томатис-терапии возможно только с применением технического средства «Талк Ап» - это так называемое «Электронное ухо». «Электронное ухо» - это система, позволяющая мозгу изменить процесс восприятия информации и управлять нашим звуковым окружением. Принцип функционирования «Электронного уха» - гимнастика мышц среднего уха.

Оборудование «Талк Ап» разработано так, что создает уникальное контрастное звучание. Специальное устройство изменяет звучание, заставляя мозг активно работать. Наш мозг удивляется резкому изменению темпа музыки и запускает механизмы слухового внимания. Этот эффект вызывает сокращение и релаксацию мышц среднего уха. Это возвратно-поступательное движение вызвано внезапным переходом от низких частот, которые не требуют от слуховой системы какой-либо специальной аккомодации, к высоким частотам, которые напротив, требуют от слуховой системы особенного усилия.

Проблемы со слуханием появляются в результате неправильного функционирования этих двух мышц. Они делают возможным передачу точной и гармоничной звуковой информации во внутреннее ухо, а затем – в мозг. Если эти мышцы работают неправильно, мозг не может эффективно анализировать, интегрировать и организовывать поступающую информацию. В результате, перенасыщенный информацией мозг становится мало функциональным, ему приходится защищать себя. От этого возникают все «недоразумения» в нашей повседневной жизни:

- плохое понимание речи необходимость частого повторения;
- постоянное чувство усталости, неуверенности в себе;
- непереносимость отдельных звуков;
- снижение концентрации внимания;
- проблемы с обучением.

Задача «Электронного уха» натренировать нашу слуховую систему так, чтобы она смогла восстановить в полной мере способность слушать. Цель данной тренировки в смягчении чрезмерной защиты мозга, который в результате искажает наше слуховое восприятие. Благодаря работе «Талк Ап», мы восстанавливаем функционирование мышц среднего уха и даем возможность постепенно услышать «проблемные» звуки. В свою очередь мозг, восстановивший способность к интеграции и организации звуковой информации, оказывает положительное воздействие на ухо, позволяя ему в оптимальной манере проводить анализ.

Следовательно, это настоящий диалог между ухом и мозгом, который Метод «Томатис» позволяет развивать и улучшать каждому.

Через специальные наушники, в которые встроен вибратор, ухо получает звуковые стимуляции проводимые «Электронным ухом». В базовом варианте прослушивается, например, музыка Моцарта, григорианское пение.

На основе аудиограммы человека и за счёт того, что отфильтровываются определённые частоты (высокие или низкие, средние), составляются индивидуальные программы, которые позволяют развивать мозг, тренируя его посредством прослушивания музыки на определённых частотах.

Спектр применения Томатис-терапии широкий: подготовка мозга ребенка к преодолению тяжёлых задержек речевого и психоэмоционального развития, улучшение координации движений.

В психокоррекционных занятиях с детьми при одновременном выполнении ими заданий, игр и упражнений я использую программы стимулирования, которые воздействуют на 2 зоны: вестибулярную и коммуникативную.

К вестибулярной зоне относится:

- Поза, баланс, схема тела
- Визуально-пространственные способности
- Координация
- Ритм
- Регуляция эмоций
- Социализация
- Память и внимание
- Мотивационные процессы

К зоне коммуникации относится:

- Фонематическое восприятие
- Музыкальный анализ и музыкальная точность
- Распознавание речи, четкость в обучении
- Память речевой работы
- Селективное внимание
- Способность формулирования мыслей
- Навыки вербальной коммуникации
- Социальное взаимодействие

Данные зоны воздействия отрабатываются в подобранных мною играх и упражнениях. Мною разработан «Дневник наблюдений по Томатис-терапии», который заполняется родителями. Таким образом, родители являются активными участниками процесса. В начале реабилитационного курса совместно с родителями заполняется протокол «Первичное наблюдение о развитии навыков ребенка», который разработан и внедрен в практику мною, а так же заполняют опросник TED.

**1.2. Актуальность.** Метод Томатис в мировой практике доказал свою эффективность применения в работе с детьми с РАС, интеллектуальной недостаточностью, имеющие грубые сенсорные нарушения или недоразвитие.

«Новороссийский краевой комплексный центр реабилитации детей и подростков с ограниченными возможностями» для эффективной реабилитации/абилитации внедряет самые передовые и научно доказанные методы работы. Томатис-терапия является одной из самых востребованных методов среди семей, воспитывающих детей – инвалидов и детей с ОВ.

**1.3. Педагогическая целесообразность.** Ухо является самым мощным сенсорным датчиком человеческого тела. 80% стимуляции нашего мозга происходит от уха. С одной стороны, его роль стимуляции мозга и, с другой стороны, его позитивное влияние на мозговую пластичность объясняют его задействование в различных областях.

Помимо своего общего стимулирующего воздействия на мозг Томатис – терапия может позитивно влиять на селективное внимание.

Особым видом внимания является способность распределять его на несколько источников информации или выполняемых задач. Целью является помочь мозгу развивать автоматические механизмы выявления изменений.

Томатис-терапия является вспомогательным инструментом помощи детям, страдающим расстройством внимания.

Метод Томатис воздействует на лимбическую систему (средняя часть мозга), с которой связан слуховой аппарат. Данная часть среди прочего ответственна и за эмоциональные механизмы, память и успеваемость. К тому же орган внутреннего уха, называемый «кохлея», играет роль зарядки для коры головного мозга. Таким образом, воздействуя на лимбическую систему и на префронтальные зоны коры, Метод Томатис влияет на регулирование нарушений эмоционального фона, связанных с депрессией и стрессом. К тому же, он эффективно и напрямую воздействует на смягчение стресса.

Ухо является не только самым мощным сенсорным органом человеческого тела. Оно также является моторным органом. Действительно, во внутренней части уха находится орган, называемый «преддверием». Он информирует мозг о малейшем движении нашего тела и получает в ответ инструкции. Оно активно задействовано в нашей моторике и координации движений, выступая активным посредником в передаче сенсорной

информации напрямую влияя (вместе с другими органами) на моторику, латеральность, регулировку тонуса мышц и вертикальную осанку.

Проблемы, связанные с моторикой и координацией, могут быть вызваны нарушениями функционирования нашего вестибулярного аппарата и выражаться в задержках усвоения и исполнения действий, которым мы обучаемся, взрослея: ходить, бегать, прыгать, отбивать ритм ногой или пальцем, например. Они могут также провоцировать головокружения, потерю равновесия, тошноту, проблемы с поддержанием вертикальной осанки...

Благоприятствуя передаче низких и ритмичных звуков, Метод Томатис воздействует напрямую на преддверие и позитивно влияет на моторику, регуляцию тонуса мышц и вертикальность. К тому же, он влияет естественным путем на звуковую латеральность, участвуя в процессе улучшения координации движений левой и правой части.

Нарушения аутистического спектра характеризуются, помимо прочего, затруднениями в общении с внешним миром и, в частности, аномалиями в социальной коммуникации. Применение Томатис-терапии улучшает нейронные связи головного мозга, отвечающие за социально-коммуникативные активности. Они играют важную роль в наших социальных связях и ежедневных контактах, идет ли речь о таких простых вещах, как «улыбнуться в ответ» кому-то, прочувствовать эмоциональное состояние другого или понять его действия.

**1.4.1.Цель:** психокоррекционное развитие детей с применением Томатис-терапии.

**1.4.2.Задачи:**

**Развивать:**

- эмоциональную сферу, снижать эмоциональное напряжение,
- ловкость, координацию движений;
- память, внимание, моторику;
- чувство ритма;
- развивать коммуникативные навыки;
- воображение и логическое мышление.

**1.5. Отличительные особенности программы.** Программа «Психокоррекция детей с сенсорными нарушениями с применением Томатис-терапии» разработана на основе учебника Tomatis первого уровня 2009-2019 Tomatis Developpement S.A. Особенностью данной программы является ее соответствие требованиям к объемам социальных услуг,

предоставляемых детям с ограниченными возможностями, детям – инвалидам, также семьям, в которых они воспитываются, на территории Краснодарского края. Услуги по оказанию помощи в прослушивании Томатис – терапии оказываются на основе приказа министерства социального развития и семейной политики Краснодарского края от 22 декабря 2014 г. № 1042, с учетом изменений в приказе министерства труда и социального развития Краснодарского края от 20.10.2020 № 1481. Реализация программы осуществляется в условиях прохождения курсов реабилитации, не более двух раз в год на каждого ребенка.

**1.6. Возраст получателя услуг.** Программа рассчитана для детей от трех до восемнадцати лет.

### **1.7. Сроки реализации программы.**

Психокоррекционные занятия с применением Томатис-терапии проводятся 14 дней за курс. Каждый день ребенок прослушивает 4 музыкальные дорожки. Занятие длится 40 минут. За год ребенок может пройти два курса Томатис терапии. Общее количество учебных часов, запланированных на весь период обучения за год 28 часов.

### **1.8. Форма организации.**

В начале реабилитационного курса родители заполняют протокол «Первичное наблюдение о развитии навыков ребенка», и опросник TED на основе этих протоколов выделяем зону над которой надо работать и подбирается индивидуальная программа слушания. Домой родителям выдается «Дневник наблюдения по Томатис-терапии». В течении 14 дней родители его заполняют, записывают все изменения ребенка. На основе этих записей и наблюдений специалиста делается заключение. Перерыв между первым курсом и вторым курсом должен составлять от 4 до 6 недель. Затем проводится с родителями промежуточная беседа. Перерыв между вторым и третьим курсом составляет от 8 до 16 недель.

**1.9. Ожидаемый результат.** Доказано, что дети прошедшие Томатис – терапию, лучше воспринимают речь и запоминают полезную информацию, дети чувствуют себя более уверенными, умеют управлять своим голосом, эмоциями, становятся, эмоционально стабильны. У детей быстрее развивается речь, мелкая и крупная моторика, воображения, мышления, память, развивается усидчивость.

## 1.10. Материально – техническое обеспечение.

Для проведения Томатис- терапии нужен прибор Talk Ap, наушники со встроенным вибратором для костной проводимости, дидактические игры, музыкальные инструменты, различные животные, мячи, краски, карандаши, альбомы.

### 1.1. Разделы программы. Метод Томатис состоит из базовых программ SR и ER

Программы **SR** и **ER** – это две программы, которые являются дополнительным элементом терапевтического или педагогического вмешательства.

**SR** – Программы **SR** (сенсорной регуляции) больше охватывают сенсомоторный аспект.

**ER** – Программы **ER** (исполнительной регуляции) больше охватывают коммуникативную зону

### Учебный план

№	Наименование раздела	Количество часов	
1	Развитие эмоций		3.5
2	Развитие визуально-пространственных способностей		3.5
3	Развитие координации		3.5
4	Развитие ритма		3.5
5	Развитие социализации		3.5
6	Развитие памяти и внимания		3.5
7	Формирование межполушарных взаимодействий		3.5
8	Развитие фонематического восприятия		3.5
	Всего		28

### 3.1.Календарный план

№	Наименование раздела	Количество часов	
<b>1</b>	Развитие эмоций		
<b>1.1</b>	«Эмоциональные зверята»	-	0.5
<b>1.2</b>	«Грустный и веселый мешочек»	-	0.5
<b>1.3</b>	«Кубик эмоций»	-	0.5
<b>1.4</b>	«Эмоции в стихах»	-	0.5
<b>1.5</b>	«Волшебные дощечки»	-	0.5
<b>1.6</b>	«Найди такую же эмоцию»	-	0.5
<b>1.7</b>	«Разрезные картинки»	-	0.5
	Всего		3.5

№	Наименование раздела	Количество часов	
<b>2</b>	Развитие визуально-пространственных способностей		
<b>2.1</b>	«Помести кошку»	-	0.5
<b>2.2</b>	«Расставь правильно»	-	0.5
<b>2.3</b>	«Волшебный мешочек»	-	0.5
<b>2.4</b>	«Машина едет по дороге»»	-	0.5
<b>2.5</b>	«Маршрут движения»	-	0.5
<b>2.6</b>	«Муха»	-	0.5
<b>2.7</b>	«Метаморфозы»	-	0.5
	Всего		3.5

<b>№</b>	<b>Наименование раздела</b>	<b>Количество часов</b>	
<b>3</b>	Развитие координации		
<b>3.1</b>	«Следы»	-	0.5
<b>3.2</b>	«Птички невелички»	-	0.5
<b>3.3</b>	«Допрыгни»	-	0.5
<b>3.4</b>	«Зеркало»	-	0.5
<b>3.5</b>	«Лови мяч»	-	0.5
<b>3.6</b>	«Я знаю»	-	0.5
<b>3.7</b>	«Подбрось мяч»	-	0.5
	Всего		3.5

<b>№</b>	<b>Наименование раздела</b>	<b>Количество часов</b>	
<b>4</b>	Развитие ритма		
<b>4.1</b>	«Музыкальный театр»	-	0.5
<b>4.2</b>	«Веселые подружки»	-	0.5
<b>4.3</b>	«К нам пришли в гости»	-	0.5
<b>4.4</b>	«Зайцы»	-	0.5
<b>4.5</b>	«Петушок»	-	0.5
<b>4.6</b>	«Дождик кап!»	-	0.5
<b>4.7</b>	«Белочка»	-	0.5
	Всего		3.5

<b>№</b>	<b>Наименование раздела</b>	<b>Количество часов</b>	
<b>5</b>	Развитие социализации		
<b>5.1</b>	«Я не должен...»	-	0.5
<b>5.2</b>	«Съедобный грибок положи в кузовок»	-	0.5
<b>5.3</b>	«Скорая помощь»	-	0.5
<b>5.4</b>	«Если чужой стучится в дверь»	-	0.5
<b>5.5</b>	«Пожар»	-	0.5
<b>5.6</b>	«Руки знакомятся, руки ссорятся, руки мирятся»	-	0.5
<b>5.7</b>	«Колобок»	-	0.5
	Всего		3.5

<b>№</b>	<b>Наименование раздела</b>	<b>Количество часов</b>	
<b>6</b>	Развитие памяти и мышления		
<b>6.1</b>	«Каждой вещи свое место»	-	0.5
<b>6.2</b>	«Запоминай-ка»	-	0.5
<b>6.3</b>	«Повторяй-ка»	-	0.5
<b>6.4</b>	«Хлоп»	-	0.5
<b>6.5</b>	«Я скажу, а ты - запомни»	-	0.5
<b>6.6</b>	«Посмотри и сделай так же»	-	0.5
<b>6.7</b>	«Сделай, как я»	-	0.5
	Всего		3.5

<b>№</b>	<b>Наименование раздела</b>	<b>Количество часов</b>	
7	Формирование межполушарных взаимодействий		
7.1	«Молоток - утюг»	-	0.5
7.2	«Палочка - поймалочка»	-	0.5
7.3	«Ухо - нос»	-	0.5
7.4	«Колечко»	-	0.5
7.5	«Кулак-ребро-ладонь»	-	0.5
7.6	«Нарисуй восьмерку»	-	0.5
7.7	«Зеркально-симметричные рисунки»	-	0.5
	Всего		3.5

<b>№</b>	<b>Наименование раздела</b>	<b>Количество часов</b>	
8	Развитие фонематического восприятия		
8.1	«Узнай по звуку»	-	0.5
8.2	«Угадай-ка»	-	0.5
8.3	«Угадай, чей голосок»	-	0.5
8.4	«Возьми игрушку»	-	0.5
8.5	«Найди место для своей картинки»	-	0.5
8.6	«Повтори правильно»	-	0.5
8.7	«Рассели животных»	-	0.5
	Всего		3.5
	Всего		28

#### 4. Методическое обеспечение программы

Раздел или тема занятия	Форма занятия	Приемы и методы организации образовательного процесса	Дидактический материал	Техническое оснащение	Формы подведения итогов
Первичная диагностика	Индивидуальная	Практические занятия	Дидактические игры, музыкальные игры, краски, карандаши, бумага	Прибор Talk Ap, наушники	Дневник наблюдений, опросник TED заполненный родителями
Развитие эмоций	Индивидуальная				
Развитие визуально-пространственных взаимодействий					
Развитие координации					
Развитие ритма					
Развитие социализации					
Формирование межполушарных взаимодействий					
Развитие фонематического восприятия					

#### 5. Контроль полученных знаний

Разработан опросник TED и «Первичные наблюдения о развитии навыков ребенка», которые родители заполняют в начале курса реабилитации, а в течении всего курса реабилитации родители ежедневно заполняют разработанный мною «Дневник наблюдений Томатис – терапии». (Приложение)

Опросник TED включает в себя разделы:

- Моторные качества;
- Речи и язык;
- Слух;
- Успеваемость;
- Эмоциональные способности.

Оценка навыков осуществляется по четырех - бальной системе, что позволяет визуализировать результаты обучения в виде диаграммы.

- 1 (0-10%) Навык отсутствует или в начальной стадии формирования;
- 2(10-50%)Навык формируется, ребенок частично понимает инструкцию, действует совместно с педагогом;
- 3 (50-80%)Навык сформирован, есть действия по образцу, ребенок понимает

**Опросник TED**

## Моторные качества

Не применяется 0	Слегка 1	Умеренно 2	Сильно 3	Очень сильно 4
У моего ребенка плохая координация или равновесие				
Он/она неловкий или нерасторопный				
Он/она чрезмерно двигает тело при разговоре				
У него/нее плохая осанка, заваливание и оседание				
Он/она путает право и лево				
Он/она путается с определением своего места в пространстве и направлениями				
У него/нее плохое чувство ритма				
У него/нее плохой почерк				
У него/нее плохие спортивные навыки				

## Речь и язык

Не применяется 0	Слегка 1	Умеренно 2	Сильно 3	Очень сильно 4
У него/нее задержка в развитии языка и речи				
Он/она отвечает медленно или с задержкой				
У него/нее монотонный голос				
Его/ее речи недостает беглости и ритма				
Он/она постоянно используют слова-паразиты				
Он/она говорит неточно				

Он/она путает предлоги, например «на» и «в»				
Он/она испытывает трудности в построении полных фраз				
У него/нее бедная грамматика				
Он/она с трудом выстраивает и выражает идеи				
Он/она при пересказе или объяснениях уходит от темы				
Он/она мало используют описания				
Он/она с трудом пересказывает				
Он/она с трудом восстанавливает сюжет в правильном порядке				
Он/она с трудом составляет отчет о значимых событиях дня				
Он/она затрудняется выступить перед классом или группой				
Он/она с трудом отвечает на открытые вопросы				
Он/она плохо произносит некоторые слова				
Он/она теряет нить сюжета или не способен закончить длинную фразу				
Изъясняется простыми выражениями или одной фразой, не развивает сюжет				
С трудом произносит, артикулирует некоторые звуки				
Он/она затрудняются в использовании юмора				
Он/она с трудом переформируют фразу, если его не поняли с первого раза				

## Слух

Не применяется 0	Слегка 1	Умеренно 2	Сильно 3	Очень сильно 4
Часто ли вам приходится повторять указания или информацию?				
Путает ли он схожие звуки?				
Часто ли переспрашивает?				
Тяжело ли ему долго сохранять концентрацию?				
Тяжело ли он воспринимает обсуждения?				
Легко ли он следит за разговором?				
Легко ли он понимает юмор?				
Тяжело ли ему вспоминать или выполнять одно или несколько указаний?				
Ограничены ли его способности к вниманию?				
Часто ли он отвлекается и находится не в состоянии сконцентрироваться?				
Легко ли он устает?				
Имеется ли у него гиперчувствительность к некоторым звукам?				
Кажется ли ему, что люди говорят очень быстро?				
Засыпает ли он, когда слушает другого?				
Теряется ли он в шумной обстановке?				
«Витает ли он в «облаках» и не слушает уроки, занятия?				
С трудом ли он различает звуки?				
Тяжело ли ему слушать и понимать в шумном окружении?				
Тяжело ли ему слушать и понимать в тихом окружении?				

Легко ли он вспоминает инструкции, которые ему были только что даны?				
Тяжело ли ему, когда необходимо параллельно: смотреть на лицо собеседника, на то, что показывают или на иллюстрацию, слушать чтение одновременно?				
Легко ли он вспоминает информацию, полученную устно (инструкции, числа и тд.) более часа тому назад?				

### Успеваемость

Не применяется 0	Слегка 1	Умеренно 2	Сильно 3	Очень сильно 4
Имеет ли ваш ребенок трудности с фонетикой?				
Имеет ли ваш ребенок трудности при беглом чтении?				
С трудом понимает то, что прочитает?				
Имеет ли ваш ребенок трудности читать по слогам?				
Может запоминать слова для написания диктанта, но не помнит по окончанию текста?				
С трудом воспринимает математические формулы и считает?				
Теряется в правилах письма (использование заглавных букв, пунктуация и т.д)?				

### Эмоциональные способности

Не применяется 0	Слегка 1	Умеренно 2	Сильно 3	Очень сильно 4
Он/она в конце дня чрезмерно устает				
Он/она откладывает все на потом				
Он/она гиперактивен				
У него/нее тенденция к депрессивности				

Он/она с трудом встает утром из кровати				
Он/она двигается очень медленно				
У него/нее плохо переживает фрустрацию				
Он/она плохо к себе относится, не уважает				
Он/она с трудом заводит друзей и поддерживает дружбу				
Он/она избегает социальных связей				
У него/нее скачки настроения				
У него/нее тенденция к раздражительности				
Он/она имеет тенденцию к тревожности или напряженности				
Он/она слабо мотивирован/а				
Он/она с трудом принимается за дело				
У него/нее плохие способности к самоорганизации и планированию				
У него/нее трудности с пунктуальностью и восприятием времени				
У него/нее трудности в интерпретации языка тела, выражений лица и интонаций голоса				
Он/она имеет тенденцию «витать» в облаках				
Ему/ей не хватает такта				

## ДНЕВНИК НАБЛЮДЕНИЙ ТОМАТИС-ТЕРАПИИ

ФИО ребенка \_\_\_\_\_

Дата рождения \_\_\_\_\_

Диагноз \_\_\_\_\_

Сроки проведения занятий \_\_\_\_\_

	Было	Стало	Примечание
День 1			
День 2			
День 3			
День 4			
День 5			
День 6			
День 7			

День 8				
День 9				
День 10				
День 11				
День 12				
День 13				

Итоговое заключение: \_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_

## Первичное наблюдение о развитии навыков ребенка

Дата заполнения \_\_\_\_\_

ФИО  
ребенка \_\_\_\_\_

Дата рождения \_\_\_\_\_

Диагноз \_\_\_\_\_

Тел: \_\_\_\_\_

Навыки умения	Параметры	Наблюдение родителей
<b>Моторное развитие</b>		
Реакции на звуки		
Хватательный рефлекс(сильный/слабый)		
Хорошо держит голову		
Может самостоятельно сидеть		
Ходить самостоятельно/с поддержкой		
Ест/пьет самостоятельно		
Самостоятельно одевается		
Рисует/пишет/навык письма		
Действует по просьбе/по команде		
Может бросить предмет в цель		
Мышечные спазмы		
Навязчивые движения/раскачивания		
Гиперактивность		

Речевое развитие, слушание, восприятие			
Есть вербальный контакт			
Есть понимание обращенной речи			
Речевая память			
Есть речь/речь с нарушением звукопроизношения			
Заикание			
Путает слова/звуки			
Отсутствует устная речь			
Проблемы с чтением			
Бедный словарный запас			
Проблемы со слушанием/восприятием			
Координация, ловкость, точность, быстрота			
Чувство ритма/любит музыку/танец			
Самостоятельность			
Часто падает			
Трудности при подвижных играх			
Быстрая утомляемость			
Походка «неуклюжая»			
Неаккуратность в еде/питье			
Социализация, эмоциональная сфера			
Характер			
Смотрит в глаза/контакт			

Как отвечает на просьбы слова/жесты			
Круг общения			
Взаимодействие/ совместная деятельность			
Замкнутый/открытый			
Уверенный/неуверенный			
Спокойный/возбудимый			
Эмоциональная холодность/теплота			
Плаксивый, пугливый			
Агрессивность/гнев/жестокость			
Добрый/конфликтный			
Память, внимание			
Внимательный/нет			
«Не хочу учиться»			
Любит игры развивающие память/помнит последовательность действий			
Избегает заданий с умственными усилиями			
Выстраивает последовательность по памяти			
Бытовая память (что где лежит дома) Запоминает стихи			
Память маршрутов на улице			
Внимателен/ Не слушает то, что говорят			
Не доводит начатое до конца			
Рассеянное внимание			
Неусидчивый			

## Содержание программы

### Упражнения на развитие эмоций с применением Томатис-терапии

#### Дидактическая игра «Эмоциональные зверята»

Цель: овладение навыками управления своей эмоциональной сферой; развитие у детей способностей понимать, осознавать свои и чужие эмоции, правильно их выражать, снятие эмоционального напряжения.

Оборудование: маски эмоций

Описание игры:

- Изобрази радостного зайчонка (медвежонка, лисичку и тд.);
- Изобрази сердитого (грустного, веселого) лягушонка(зайчонка и тд.);
- Превратимся в лесных зверюшек и изобразим разные настроения.

#### Игра «Грустный и веселый мешочек»

Цель: развитие эмоциональной сферы, снижение эмоционального напряжения, формирование способности управлять своими чувствами.

Оборудование: сшитые тканевые мешочки с различными наполнениями. «Грустный мешочек» внутри содержит колючие шишки. Содержание «Веселого мешочка» может быть разным; это мягкие ватные шарики, теннисные шарики с пиктограммами.

Правила игры

Данное пособие может быть наполнено различным содержанием, все зависит от цели игры. В «грустный мешочек» ребенок может «сложить» свое плохое настроение и крепко его завязать. В «Веселом мешочке» ребенок может найти мягкие шарики, и поиграть с ними, или грустный ребенок может выбрать себе мешочек, на котором изображен один из способов регуляции своего настроения.

#### Игра «Кубик эмоций»

Цель: развитие эмоциональной сферы, обозначение своего эмоционального состояния словом, соотнесение эмоции с явлением.

Кубик на каждой стороне куба изображение различных эмоциональных состояний.

Ход игры: ребенок бросает кубик на стол, и по верхней грани, изображает мимикой, жестами ту эмоцию, которая выпала. Или рассказывает про данную эмоцию, когда ее человек испытывает.

### **Игра «Волшебные дощечки»**

Цель: развитие восприятия окружающего мира, умение выразить свои ощущения словом, изобразить эмоциональное состояние полученным путем тактильного восприятия.

Пластиковые полоски, покрытые материалом различной фактуры: мех, наждачная бумага, сетка, фланель, пленка и т.д.

Ребенок на ощупь берет полоску и говорит на какое настроение похожа данная полоска или же находит полоску с таким покрытием, какие чувства он сейчас испытывает.

### **Игра «Разрезные картинки»**

Цель: расширение представлений об эмоциях и их проявлениях, учить детей из частей составлять целое изображение.

Ребенок должен из двух или четырех частей собрать целое изображение. И рассказать или изобразить эту эмоцию.

### **Игра «Найди такую же эмоцию»**

Цель: учить детей находить две одинаковые эмоции, развивать у детей речь, внимание, логическое мышление.

Ребенок должен найти две одинаковые эмоции.

### **Упражнение «Эмоции в стихах»**

Цель: стимулировать воображение с помощью чтения детям специально подобранной литературы, подобрать картинку с эмоцией соответствующей тексту.

### **«Радость»**

Подарили Кате в день рождения  
Не игрушку, не кило печенья.  
В этот день сбылась ее мечта-  
Подарили девочке кота!  
Радостная Катя всех благодарила,  
В этот день рожденья весело ей было  
Улыбалась Катя глядя на кота  
«Вот бы знать какая у него мечта?»

### **Злость. Гнев.**

Катя целый вечер злится,  
А была добра всегда  
Разве можно так сердиться  
На чудесного кота?  
- Я мяукал слишком громко  
Бил тарелки слишком звонко?  
Просит кот: «Ну, улыбнись»  
И на Васю не сердись!

### **Огорчение.**

Котенка Катя Васей назвала  
И блюдце с молоком дола  
Но Вася мигом молоко пролил  
Разбил посуду, лапы намочил  
И Катя огорчается и кот-  
Теперь у всех добавилось забот  
Василию- обеда дожидаться,  
А Кате –долго-долго прибираться.

### **Жалость.**

Милый медвежонок глазками моргает,  
Холодно и сыро совсем скоро станет,  
Возьму мишку я на руки, принесу домой.  
Покажу, его я маме: «Посмотри-худой!»  
Молоком его накормим, вымоем водицей,  
Наш мишутка сразу станет, весело резвится.

### **Мне грустно.**

Мне грустно- я лежу больной,  
Вот новый катер заводной.

А в деревне – лошади...  
Папе мне купил тягач,  
Кран игрушечный и мяч  
А в деревне – лошади...  
Мне грустно я лежу больной,  
Вот вертолетик жестяной.  
А в деревне – лошади...  
Я в деревне летом был,  
Я лошадь серую кормил,  
Она сухарь жевала  
И головой кивала.

### **Обида.**

У меня в руке платок, слезы вытираю,  
Сегодня мой сосед – дружок,  
Сказал мне: «Не играю!»  
Я подарю ему ведро, в песочнице копаться.  
И обещаю: «Никогда не буду больше драться!»

### **Безразличие.**

Стали не нужны игрушки,  
Ничего я не хочу,  
Позовут меня подружки-  
На диване я лежу,  
Мульттики уж надоели,  
Книжки не хочу читать,  
Ем конфеты – еле-еле  
Лень с дивана даже встать.

### **Страх.**

Поселились в доме страхи  
И живут теперь гурьбой.  
По квартире «охи», «ахи»-  
Шепот страшный за спиной.

Загудело что-то в ванной...  
Может – «черная рука?!»  
Глянул! Нет, гудели краны,  
Приоткрытые слегка.

Колыхнулась странно шторка,  
А на улице темно.  
Посмотрел. Открыта створка...  
И обычное окно.

За спиной вдруг кто-то «рухнул»!  
И как зомби заорал.  
Глянул! Это кот на кухне,  
Лез за сыром и упал.

Отряхнулся и умчался,  
Сыр укравши все равно.  
Я стоял и улыбнулся.  
Страх нет – когда смешно.

#### **Жадность.**

Я вчера – не жадный был,  
И с друзьями все делил.  
А сегодня, передумал-  
Жадным быть теперь решил!  
Почему решил стать жадным?  
Я скажу вам – почему:  
Ведь печенье и конфетки  
Лучше кушать одному!

#### **Игра «Отгадай загадки»**

Ее трясет, глаза горят.  
Сама пряма, как гвоздь!  
Кидается на всех подряд.  
Кто это? (злость)

Аноним горя и тоски,  
Любая нипочем ей гадость.  
То опьянит, обняв в тески,  
То слезы дарит - это (радость)

Притулилась и зевнула.  
Ох! Бездействие, да мука.

Так томлением дыхнула.  
Каждый понял – это (скука).

Пришла, не думая вцепилась,  
На муку возлагая роль,  
Чтоб заглушить не получилось,  
Но все проходит, даже (боль)

Вопросов множество задал  
И в дебри знаний сам полез.  
Он любопытен очень стал?  
Здоровый это- (интерес)

Сядет к уху и нашептывать начнет  
Что сегодня лишь она одна  
Весь с тобою вечер проведет.  
Грустно и тревожно, то (вина)

Хочется всех обнимать, целовать.  
И для других делать все вновь и вновь!  
Сеять добро и людей понимать.  
Знаете чувство какое? (Любовь)

Небо в овчинку, свет не мил.  
Накатила тяжесть вскоре.  
Черен воздух! Нету сил!  
Вот оно какое (горе)

Плохой советчик, говорят.  
Парализует если, крах.  
И отрицательный заряд  
В себе несет дрожащий (страх)

Нет правды, как нет ночью дня.  
На змею очень похож.  
Предательство ему родня.  
Вы угадали – это (ложь)

Обида, ярость, раздраженье.

А рык стоит, ну словно лев.  
И никакого нет сомненья,  
Напал на человека (гнев)

Поможет, утешит, подскажет.  
Такая ее работа.  
Поддержит, услышит, расскажет.  
Это, конечно, (забота)

Горы я готов свернуть,  
Вся работа мне под силу,  
Но нужно в руках себя держать,  
Чтоб голову не потерять. (Любовь)

### Упражнения и игры на визуально-пространственные способности с применением Томатис-терапии

#### **Игра «Помести кошку»**

Предложите ребенку представить какое-либо животное (кошку, слона, таракана) — пусть ответит, в какой предмет это животное уместится. В стакан? А в коробку от телевизора? Может, в проезжающий мимо грузовик?

#### **Игра «Расставь правильно!»**

Дайте ребенку различные предметы и предложите поместить-расставить их, следуя вашим указаниям: ближе (ближе чем), дальше (дальше чем), немного вперед, назад, слева от и т.п.

#### **Игра «Метаморфозы»**

Попросите ребенка нарисовать круг за квадратом, треугольник перед прямоугольником. Можно усложнить задачу: нарисовать цилиндр перед кубиком или изобразить домик с другой стороны, сверху, «разрезать» игрушечные гантели пополам и т.д.

#### **Игра «Спец агент на задании»**

Предложите ребенку внимательно осмотреть помещение, где он находится, и запомнить окружающие предметы. Затем задавайте вопросы, используя слова — указатели местоположения: какого цвета стол стоит слева от тебя? какой предмет находится прямо под люстрой? Эта игра еще интереснее на улице — там уже можно задействовать движущиеся предметы.

#### **Игра «Рисунок на спине»**

Рисуйте у ребенка на спине различные фигуры, затем предметы — пусть пытается угадать, что вы изображаете.

### **Игра «Муха»**

В нее играют два человека, плюс один «наблюдатель». Игроки представляют — а наблюдатель расчерчивает — игровое поле: решетку размером 9 квадратов в длину и 9 в ширину. В левом верхнем углу нужно мысленно поместить муху. Игроки по очереди делают ходы, переставляя муху на разные квадраты, а наблюдатель отмечает эти ходы на игровом поле. Когда наблюдатель останавливает игру, каждый игрок называет квадрат, в котором, по его мнению, находится муха. Побеждает тот, кто назовет верно.

### **Игра «Маршрут движения»**

Нарисуйте сложную схему улиц города (или просто возьмите карту). Объясните ребенку, что он — полицейский, выехавший из пункта А (покажите его на схеме) в пункт Б (тоже покажите). Ребенок должен проехать по маршруту, называя каждый поворот. При этом вариантами игры активными словами будут «направо» и «налево». Затем «смените роль»: теперь ребенок — диспетчер, который отслеживает траекторию на карте. В описании маршрута должны появиться слова «вверх» и «вниз».

### **Игра «Волшебный мешочек»**

Сложите в небольшой мешочек различные фигурки — лучше стереометрические (кубик, шарик и др.), но можно и игровые (пирамидки, матрешки и др.). Предложите ребенку на ощупь угадать, что в мешочке.

### **«Машина едет по дороге».**

На листе бумаги нарисована дорога: она может быть прямой и широкой (простой вариант для «начинающих») или извилистой и узкой. У одного конца дороги нарисована машина, у другого — домик. Ребенок должен, не отрывая карандаша или ручки от бумаги, «проехать» машину до дома (нарисовать ее траекторию). Вместо машины может быть бабочка, вместо дома — цветок, а вместо дороги — траектория полета бабочки, изображенная курсивом.

## **Игры и упражнения направлены на развитие координации с применением Томатис-терапии.**

### **Игра «Следы»**

Цель: Развивает ловкость, координацию движений.

По правилам игры, один шагает по тактильной тропе со следами следы, а другой идет за ним след в след. Шагать можно по-разному: тонкой цепочкой или широким шагом. Потом по этим же правилам поиграйте в догонялки.

### **Игра «Птички-невелички»**

Цель: Игра способствует развитию координации движений, речи. Предложите ребенку поиграть в птичек: попрыгать, как воробушек, и почирикать; «полетать», как ворона, размахивая руками и каркая. А может, показать самолет? В таком случае бегать нужно с разведенными в разные стороны неподвижными руками, изображая гудение мотора.

### **Игра «Допрыгни»**

Цель: Игра способствует развитию координации движений.

Необходимый инвентарь: мел, обручи, ленты.

На близком расстоянии друг от друга нарисуйте круги. Предложите ребенку перепрыгивать из одного круга в другой. В дальнейшем увеличивайте расстояние между кругами. В детских садах для этой игры часто используют обручи, но поскольку дома это не всегда возможно, то круги можно выкладывать из широких лент (мы, например, пользовались разноцветными бантами).

### **Зеркало**

Цель: Развивает внимание и координацию движений.

По правилам игры ребенок становится «зеркалом» и повторяет все, что будете делать вы. Начинайте с простых движений. Например, присесть, помахать рукой. Сложность игры заключается в том, чтобы повторить все движения ведущего зеркально. Вам будет весело, если вы будете меняться ролями с ребенком. Кстати, эта игра подойдет и для детской компании.

### **Игра «Бирюльки»**

Цель: Развивает ловкость, терпение и выдержку.

Необходимый инвентарь: мелкие предметы. Мелкие предметы высыпают горкой на стол. Задача игроков — по очереди вытаскивать по одному предмету (бирюльке), стараясь не потревожить соседние. Выигрывает тот, кто к концу игры вытащит больше всего предметов. Сейчас в магазинах продают специальные наборы для такой игры. Классики  
Необходимый инвентарь: мел. На асфальте чертят мелом классы, клетки нумеруют. Прыгать можно на одной ноге, на двух, на любую ногу (об этом заранее договариваются). Каждый игрок начинает прыгать с цифры 1 на цифру 2 и т. д., а потом обратно. Нельзя оступаться или наступать на линии, разделяющие клетки. Если игрок нарушил какое-либо правило, он уступает место следующему игроку.

### **Игра «Веселая зарядка»**

Цель: Развивает координацию движений, укрепляет мышцы.

Покажите, как можно чертить пальцем в воздухе разные линии и фигуры. Позвольте ребенку рисовать обеими руками. Очень полезно проделывать то же самое носом, глазами и ногами (лежа на полу, или пальцами ног в положении стоя).

### **Игра «Подбрось мяч»**

Цель: Развивает координацию движений.

Необходимый инвентарь: мяч.

По правилам игры: вы по очереди подбрасываете мяч вверх. При этом нужно хлопнуть в ладоши и сосчитать до одного. Затем поймать мяч. Если мяч успешно пойман, его можно подбросить еще раз и сосчитать до двух, хлопнув в ладоши два раза. Снова поймать мяч. И так далее. Если мяч не пойман, то ход переходит к другому игроку.

### **Игра «Лови мяч»**

Цель: Развивает внимание, ловкость.

Необходимый инвентарь: мяч.

По очереди бросайте мяч друг другу, называя животных, птиц, растения, но ловить надо только в том случае, если названа какая-либо птица. Если же названо что-то другое (не птица), то мяч нужно отбить. Закинь в кольцо. Развивает координацию движений. Необходимый инвентарь: мяч, обруч. Предложите ребенку закинуть мяч в обруч. Сначала держите обруч вертикально, поднимайте его выше, ниже. Измените положение обруча, пусть малыш кидает мяч в «кольцо». Если обруча нет — не беда: закидывать можно в коробку подходящего размера.

### **Игра: «Я знаю»**

Цель: Развивает память, внимание, моторику.

Необходимый инвентарь: мяч.

Поиграйте с ребенком в эту старинную игру. Начните: «Я знаю три имени мальчиков...». Произнося каждое имя, ударяйте мячом об пол или о стену. Теперь очередь вашего ребенка назвать те имена, которые знает он. Повторять имена нельзя. Точно так же «знать» можно названия животных, цветов, деревьев, овощи, фрукты и т. п. Снежный бой Развивает ловкость, координацию движений, укрепляет доверительные отношения. Слепите с ребенком снежки и кидайтесь друг в друга. От снежков нужно уворачиваться. В эту игру можно играть и дома, причем в любое время года — просто сделайте снежки из бумаги.

## **Упражнения на развития ритма с применением Томатис-терапии**

### **Игра «Музыкальный театр»**

Подготовительная работа: подбор ударных инструментов (бубен, колокольчики, ксилофон, металлофон, треугольник и др.), а также сюжетов сказок.

Цель: активизация интереса детей к различным видам инструментов. Формирование ритмического мышления. Развитие

фантазии и тренировка памяти.

Ход игры:

дети должны рассказать сказку, используя ударные инструменты.

Каждый участник игры представляет свой инструмент.

Педагог предлагает сказочный сюжет, а дети подбирают инструмент, подходящий по звучанию каждому герою сказки, а затем и нужный ритмический рисунок.

Например: Карабас-Барабас - бубен,

Буратино – ксилофон,

Мальвина – колокольчик,

Пьеро – треугольник,

Артемон – трещотка на сильную долю такта.

Текст сказки озвучивается.

Педагог забирает у детей все инструменты, которые использовались в сказке.

Детей просят отвернуться и на слух заново воспринять рассказанную при помощи инструментов историю (события в ней будут изложены в иной последовательности, а значит, дети создают практически новую историю).

### **Игра «Веселые подружки»**

Цель: развитие чувства ритма.

Демонстрационный материал: плоские фигурки сказочных персонажей их картона (5 шт.), разрисованные в русском стиле. Можно использовать матрешки.

Раздаточный материал: деревянные ложки по две на каждого ребенка.

Ход игры:

фигурки стоят на столе, одна за другой в колонне. Дети сидят полукругом. Звучит русская народная мелодия «Светит месяц».

«Познакомьтесь, ребята, к нам в гости пришли веселые подружки (матрешки). Это: Дашенька, Глашенька, Сашенька, Иринушка, Маринушка. (Выставляет в одну шеренгу). Они очень любят плясать и хотят вас научить.

Вот так умеет Дашенька! (Берет матрешку и выстукивает ритмический рисунок. Дети повторяют ритм деревянными ложками. Можно дать в руки кубики, отхлопать ритм ладошками или притопать ногами. Ритмы также могут демонстрироваться детям на фортепиано).

### **Игра «Глашенька учит танцевать»**

Цель: развитие чувства ритма.

Демонстрационный материал: большая кукла, разрисованная в русском стиле (высота 65 см). Одна рука прикреплена так, что может двигаться вправо-влево. Внизу у кисти приделан кубик так, чтобы он стучал по краю сарафана.

Ход игры:

«Сегодня, ребята, я познакомлю вас с удивительной куколкой Глашенькой. Ох, и плясать-то она искусница! Сама умеет и вас научит! Как она похлопает, так вы и повторяйте (звучит русская народная мелодия «Ах, ты береза»).

Снег под горкой  
Словно пух.

хлопки в ритме музыки  
2 хлопка над головой.

### «Мы ногами топ-топ»

**Цель:** понимать ритмическую структуру слова в сочетании с музыкой.

**Описание:**

дети выполняют движения под слова песни на музыку  
М.Гоголевой (см. ноты ниже).

Мы ногами топ-топ,	топают
Мы руками хлоп-хлоп,	хлопают
Мы глазами миг-миг,	подмигивают
Мы плечами чик-чик.	поднимают по очереди плечики
Раз – присели, два – привстали,	пружинка
Раз, два,	приставной шаг влево
Раз, два	приставной шаг вправо
Поиграть нам всем пора!	делают 4 хлопка над головой

### Игра «Тук-Тук»

**Цель:** развивать чувство ритма, речь под сопровождение.

**Описание:**

мы с вами отправимся на железнодорожный вокзал. Дети, вы любите кататься на поезде? Присаживайтесь, давайте все вместе покажем, как стучат колеса.

Игра проводится сидя по полу.

*Правая рука.*

Тук. (Стучат по полу по - очереди 2 раза)

Тук. (Стучат по коленям по - очереди 2 раза)

*Справа.*

Тук-тук-тук. (Стучат по полу двумя руками)

*Правая рука.*

Тук. (Стучат по полу по - очереди)

Глубоко вздохнуть, руки втянуть вперед и на выдохе произнести

У-у-у...

Упражнение повторить сначала.

### Игра «Паровоз»

**Цель:** развивать чувство ритма, умение согласовывать пение с движением.

**Описание:**

Дети стоят друг за другом, руки согнуты в локтях, пальцы крепко сжаты в кулачки. Ноги слегка согнуть в коленях.

Музыкальный руководитель предлагает отправиться в путешествие. При произношении текста потешки дети выполняют ритмичное движение дробного топающего шага с ускорением темпа к концу игры. Темп произносится очень ритмично, четко.

Чух, чух, пыхчу,

*Левая рука.*

Тук.

Тук.

*Слева.*

Тук-тук-тук.

*Левая рука.*

Тук.

Пыхчу, ворчу.  
Стоять на месте не хочу!  
Колесами стучу, стучу,  
Садись скорее,  
Прокачу: чух, чух!

## **Игры и упражнения для развития социализации с применением Томатис-терапии**

### **Упражнение «Я не должен...»**

Цель: Учить разграничивать понятия «могу», «должен», «хочу».

Совершенствовать знания детей о социальных нормах.

**Материал.** Серии сюжетных картинок, связанных с приемлемыми и неприемлемыми взаимоотношениями в системах: взрослый - ребенок; ребенок - ребенок; ребенок - окружающий мир. Шаблон «Я не должен» (например, изображение знака «-»).

#### **ХОД ИГРЫ**

Дети раскладывают около шаблона те картинки, которые изображают ситуации, неприемлемые во взаимоотношениях между людьми, между человеком и природой, человеком и предметным миром. Затем объясняют свой выбор.

### **Игра «Скорая помощь»**

Цель: Учить детей в случае необходимости звонить в экстренную службу медицинской помощи по телефону 03.

**Материал.** Игрушечная машина «Скорой помощи». Сюжетные картинки с изображением различных ситуаций: человек лежит в кровати с градусником под мышкой; малыш с синяком; старик, упавший на улице (рука у сердца) и т.д. Белые докторские колпаки и халаты – на каждого участника игры.

#### **Ход игры**

На столе разложены сюжетные картинки. Бригада «Скорой помощи» (5-6 детей) повторяет номер телефона своей экстренной службы, едет по «вызовам» (дети двигают машинку от картинки к картинке) и забирает в больницу (собирают картинки) только «тяжелобольных людей».

Остальные обсуждают действия бригады «Скорой помощи».

### **Игра «Помогите! Милиция!»**

Цель: Сформировать представление о том в каких случаях необходимо обращаться за помощью в милицию.

**Материал.** Карточки с изображением телефонного аппарата на котором написан номер службы милиции - 02. Наборы сюжетных картинок с изображением различных жизненных ситуаций, требующих и не требующих вмешательства милиции.

#### **Ход игры**

Дети делятся на команды по трое. Воспитатель раздает каждой команде наборы сюжетных картинок и карточки с номером вызова милиции. Играющие стараются, как можно быстрее разложить карточки с изображением телефона около картинок с ситуациями, которые требуют вмешательства милиции. После игры дети обсуждают результаты действий каждой команды.

### **Игра «Если возник пожар»**

Цель: Знакомить детей с правилами безопасного обращения с огнем. Закрепить знание номера телефона экстренной пожарной службы.

#### Ход игры

Дети становятся в круг. В центре - педагог с воздушным шаром в руке. Он произносит стихотворные строки и, не договаривая последнего слова, передает шар одному из детей. Ребенок быстро досказывает строку и передает шар другому и т.д. Если ребенок отвечает неправильно, он выбывает из игры, а шар переходит к педагогу.

#### **Педагог.**

Этот шар в руках не даром.

Если раньше был пожар,

Ввысь взмывал сигнальный шар –

Звал пожарных в бой с пожаром.

Где с огнем беспечны люди,

Где взвьется в небо шар,

Там всегда грозить нам будет

Злой, безжалостный ...

(передает ребенку воздушный шар)

**Ребенок.** Пожар. (Передает шар другому.)

#### **Педагог.**

Раз, два, три, четыре у кого пожар ...?

**Ребенок.** В квартире. (Передает шар.)

#### **Педагог.**

Дым столбом поднялся вдруг.

Кто не выключил ...?

**Ребенок.** Утюг (Передает шар.)

#### **Педагог.**

Красный отблеск пробегает

Кто со спичками ...?

**Ребенок.** Играет. (Передает шар.)

#### **Педагог.**

Стол и шкаф сгорели разом.

Кто сушил белье над ...?

**Ребенок.** Газом. (Передает шар.)

#### **Педагог.**

Пламя прыгнуло в траву.

Кто у дома жег ...?

**Ребенок.** Листву. (Передает шар.)

**Педагог.**

Дым увидел - не зевай и пожарных ...

**Ребенок.** Вызывай. (Передает шар )

**Педагог.** Помни каждый гражданин этот номер - ...!

**Ребенок.** Ноль один.

**Игра «Если чужой стучится в дверь»**

Игровой тренинг

Цель: Учить детей открывать дверь, когда они дома одни, только людям живущим с ними в одной квартире.

Ход тренинга

Воспитатель и дети обыгрывают ситуации, в которых ребенок, находясь в квартире один, не должен пускать в дом посторонних. Кто-либо из детей стоит за дверью, остальные уговаривают его открыть дверь, используя привлекательные обещания, ласковые слова и интонации

Примерные ситуации:

- почтальон принес срочную телеграмму;
- слесарь пришел ремонтировать кран;
- милиционер пришел проверить сигнализацию;
- медсестра принесла лекарство для бабушки;
- мамина подруга пришла гости;
- соседи просят зеленку для поранившегося ребенка;
- незнакомые люди просят оставить вещи для соседей;
- женщине нужно вызвать «Скорую помощь».

Тренинг повторяется несколько раз с разными участниками.

**Игра «Купание в море»**

Цель: Предостеречь детей от несчастных случаев во время купания в море, реке.

Материал. Игрушки (разложены на полу) – на каждую пару детей.

Музыкальное оформление. Аудиозапись «Шум моря».

Ход занятия

Перед тем как «войти в воду», дети выполняют несколько гимнастических упражнений.

«Войдя в воду» они распределяются по парам (один исполняет роль взрослого, другой – ребенка) и берутся за руки. «Ребенок» закрывает рот, глаза, опускает лицо в воображаемую воду. После паузы поднимает лицо. Воспитатель напоминает, опускать лицо в воду можно только закрыв рот.

Затем «ребенок» выполняет следующие упражнения: приседает («уходит с головой под воду»), считает про себя до 5, встает; достает игрушку со «дна»; дует на «воду»; делает быстрый выдох под «водой».

Дети в парах меняются ролями.

**Игра «Съедобный грибок положи в кузовок»**

Цель: Закрепить знания детей о съедобных и несъедобных грибах.

Материал. Набор картинок с изображением съедобных и несъедобных грибов (или муляжи). Вырезанные из картона деревья (или игрушки). Корзина.

#### Ход игры

Картинки с грибами (муляжи) разложены под «деревьями».

Дети собирают в корзину только «съедобные грибы».

По окончании игры воспитатель достает из корзины поочередно все грибы, дети называют их.

### **Игра « Колобок »**

Цель: Развивать коммуникативные навыки, воображение. Работать над выразительностью речи.

#### Ход игры

Дети стоят в кругу и катают друг другу мяч-«Колобок». Тот, к кому попадет «Колобок», должен задать ему какой-нибудь вопрос или сказать несколько слов. Например: «Как тебя зовут?», «Колобок, я знаю, из какой ты сказки», «Колобок, давай с тобой дружить», «Приходи ко мне в гости, Колобок!».

После сказанной фразы ребенок передает «Колобка» другому игроку.

Вариант. Можно предложить каждому ребенку роль какого-либо животного, от имени которого он должен обращаться к «Колобку».

### **Игра «Руки знакомятся, руки ссорятся, руки мирятся»**

Игра-упражнение

Цель: Продемонстрировать детям различные модели взаимодействия друг с другом.

#### Ход игры

Каждое упражнение выполняется 2-3 минуты. Дети в парах сидят напротив друг друга на расстоянии вытянутой руки.

Педагог

Закройте глаза, протяните навстречу друг другу руки, «познакомьтесь» одними руками. Постарайтесь лучше узнать своего соседа. Опустите руки.

Вытяните руки вперед, найдите руки соседа – «ваши руки ссорятся».

Опустите руки.

Ваши руки ищут друг друга - «они хотят помириться». Ваши руки мирятся, они просят прощения, вы расстаетесь друзьями.

После игры с детьми обсуждается, какая форма поведения партнера понравилась больше, какие чувства возникали в ходе упражнения.

### **Игра «Помоги себе сам»**

Игра-упражнение

Цель: Обучать детей приемам, помогающим снять эмоциональное напряжение.

#### Ход игры

Педагог предлагает:

- медленно, глубоко вдохнуть спокойно выдохнуть;
- «занять делом» ступни ног: подбрасывать мяч или потанцевать;
- «занять делом» все тело: побегать, попрыгать, понаклоняться, поприседать и т.п. (то есть выполнить упражнения, требующие больших затрат энергии);
- «найти занятие» для голоса: поговорить, покричать, попеть.

### Игры и упражнения для развития памяти и внимания с применением Томатис-терапии

#### Игра «Супермаркет»

Цель: развитие слуховой краткосрочной памяти, внимания.

Взрослый предлагает поиграть в магазин. Он отправляет ребенка за покупками и просит его запомнить все, что нужно купить. Начинать можно с двух предметов, увеличивая их количество до 4-5.

#### Игра «Каждой вещи - своё место»

Цель: развитие долгосрочной памяти.

Материал: вещи, покупки.

Как играем: вы наводите дома порядок? Привлеките ребенка к уборке. Пусть он скажет, где лежит та или другая вещь — полотенце, книга и т. д. Если он правильно ответил — значит, победил. В результате — и дома чисто, и ребенок доволен, и память упражняется.

Закрепляем: вы принесли покупки? Пусть ребенок поможет вам разложить их по местам. Скажите, что каждой вещи — свое место. Попробуйте положить неправильно, пусть он вас исправит. Посмейтесь вместе. Как правильно: гречка в печке, сапоги на завалинке или гречка на завалинке, а сапоги в печке? А как насчет: на дворе трава, на траве дрова? А если сказать быстро?

#### Игра «Запоминай-ка»

Цель: развитие зрительной краткосрочной памяти, образное мышление.

Материал: предметные картинки.

Как играем: разложите перед ребенком 2-5 предметных картинок (например: яблоко, мяч, корзинка, машинка, листик, морковь). Ребенок рассматривает их, называет. Через 2 минуты вы убираете их. Ребенок должен перечислить все, что он запомнил. Скорее всего, что-то он упустит, но не огорчайтесь и все равно похвалите ребенка. Это побудит его сыграть еще много раз.

А вы хотите, чтобы ваш ребенок запомнил все картинки? Придумайте с ним рассказ, в котором все они будут задействованы. Например: на машине везут

яблоко и морковь. В корзину положили листья и пирог. Попробуйте, это должно помочь.

Закрепляем: играть в эту игру можно в любое свободное время, используя любые картинки, вырезанные из старых журналов.

Усложняем: можно брать большее количество предметных картинок. Ребенок называет те картинки, которые он запомнил, а вы — остальные. С каждым днем он будет запоминать все лучше.

Предложите ребенку каждую картинку представить, закрыв глаза.

### **Игра «Повторяй-ка»**

Цель: развитие зрительной памяти, мелкой моторики.

Материал: карандаш, бумага.

Как играем: нарисуйте простой узор, например: волнистая линия, ломаная линия, волнистая, ломаная и т. д. Ребенок должен рассматривать узор в течение 1-2 минут, затем вы прячете картинку, а ребенок по памяти рисует точно такой же.

Закрепляем: меняйте узоры. Например: две волнистые линии, одна ломаная, две волнистые, одна ломаная и т. д.

Усложняем: постройте дом из кубиков: основание - куб, стены - кубики разного цвета, призма - крыша. Прикройте свой дом чем-нибудь, например газетой, а ребенок по памяти построит такой же.

### **Игра «Узор из пуговиц»**

Цель: развитие зрительной памяти, произвольного внимания.

Материал: пуговицы, счетные палочки.

Как играем: выложите из пуговиц несложный узор. Дайте ребенку время рассмотреть его, затем накройте изображение листом бумаги. Предложите ребенку выложить такой же узор. Если он затрудняется, то помогите ему.

Откройте свой узор и сравните оба изображения. Не забывайте хвалить ребенка.

Закрепляем: выкладывать можно также узоры из счетных палочек на столе, на полу, обращая внимание на то, как они чередуются по цвету. Например, одна красная, одна синяя и т.

### **Игра «Хлоп»**

Цель: развитие внимания.

Педагог перечисляет предметы, а ребенок должен хлопнуть в ладоши, если педагог назовет животное, или топнуть ногой, если услышит слово «дом». Более сложный вариант: ребенок должен проделать какое-либо действие (на усмотрение педагога), если педагог назвал предмет, который может быть красного цвета (тонет в воде, не намокает и т. д.).

### **Игра «Съедобное - несъедобное»**

Цель: развитие внимания, памяти, координации движений.

Материал: мяч.

Ребенок ловит мяч, если педагог, кидая его, называет съедобный предмет. Если же назван предмет, который съесть нельзя, мяч не ловится. Так же можно играть, используя тематические группы: птица - животное, живое - неживое, тихое - громкое и т. п.

#### **Игра «Помнишь ли ты?»**

Цель: развитие памяти, внимания, наблюдательности.

Предложить ребенку перечислить мебель, которая стоит дома. Для описания можно использовать любые объекты или действия, например: «Помнишь ли ты, что делал клоун в цирке (дедушка на даче и т. п.)», «Можешь ли ты сказать мне, чем наш дом отличается от соседнего?»

#### **Игра «Я знаю...»**

Цель: развитие памяти, внимания, моторики.

Предложить ребенку поиграть в старинную игру. Начать: «Я знаю три имени мальчиков...» Произнося каждое имя, делать хлопок мячом о пол или о стену. Теперь очередь ребенка назвать те имена, которые знает он. Это могут быть названия животных, цветов, деревьев, овощи, фрукты и т. п.

#### **Игра «Я скажу, а ты - запомни»**

Цель: развитие памяти, внимания, наблюдательности.

Предложить ребенку повторить те предметы, которые будут перечислены. Начинать следует с небольшого количества предметов. На первых занятиях можно группировать объекты по темам, например: перечислять предметы посуды, мебели и т. п. В дальнейшем можно увеличивать количество перечисляемых предметов, добавлять вещи из разных смысловых групп: дерево, ствол, ветка; дом, стена, окно, дверь; диван, стол, кресло, чашка, мяч и т. п.

#### **Игра «Запомни и расскажи»**

Цель: развитие внимания, памяти.

Рассмотреть с ребенком картинку с простым сюжетом, например: изображение нескольких цветов или деревьев. Убрать картинку и попросить ребенка рассказать то, что он запомнил: сколько было цветов, какого они цвета, где они росли, чем они отличаются друг от друга. По мере адаптации ребенка к игре задать вопросы, побуждающие к большей детализации рассказа, подбирать картинки с большим количеством элементов.

#### **Игра «Посмотри и сделай так же»**

Цель: развитие внимания.

Взять любую раскраску, выбрать крупный одиночный предмет и закрасить одну его половину. Предложить ребенку раскрасить вторую часть точно так же, как раскрашена первая.

#### **Игра «Сделай, как я!»**

Цель: развитие памяти и внимания.

Материал: счётные палочки.

Дети играют парами. Первоначально у каждого ребенка по 6 палочек. Один, ведущий, выкладывает из 6 спичек произвольную композицию, затем на одну-две секунды показывает ее партнеру.

Партнер из своих спичек выкладывает точно такую же фигуру по памяти. Затем дети меняются ролями. При успешном выполнении условия количество палочек постепенно увеличивается до 12-15. Можно использовать не только счетные палочки, но и пуговицы, геометрические фигуры, карандаши и т.д.

### **Игра «Пуговица»**

Цель: развитие памяти, внимания, пространственного восприятия и мышления.

Материал: игровое поле, пуговицы.

Играют два человека. Перед ними лежат два одинаковых набора пуговиц, в каждом из которых ни одна пуговица не повторяется. У каждого игрока есть игровое поле - это квадрат, разделенный на клетки. Начиная игру выставляет на своем поле 3 пуговицы, второй игрок должен посмотреть и запомнить, где какая пуговица лежит. После этого первый игрок закрывает листком бумаги свое игровое поле, а второй должен на своем поле повторить то же расположение пуговиц.

Чем больше в игре используется клеток и пуговиц, тем игра становится сложнее.

### **Игра «Разложи карточки»**

Цель: развитие памяти, внимания, пространственного восприятия и мышления.

У каждого ребенка набор карточек с изображением цифр, знаков и т.д. Подобные карточки имеются и у педагога, которые он выставляет на наборном полотне. Дети рассматривают карточки, их расположение, запоминают и воспроизводят.

### **Игра «День и ночь»**

Цель: развитие памяти и внимания.

Материал: предметные картинки.

На доске 2-8 картинок. Детям предлагается запомнить изображения. По команде «Ночь!» дети закрывают глаза. Педагог переворачивает две картинки. Команда «День!» - дети открывают глаза и называют перевернутые картинки.

### **Упражнение «Геометрические фигуры»**

Цель: развитие памяти и внимания.

Материал: набор карточек с геометрическими фигурами.

Время демонстрации одной карточки — 10 секунд. После демонстрации одной из карточек следует попросить ребенка воспроизвести фигуры в той последовательности, в которой они были изображены на карточке.

### **Игра «Запомни картинки»**

Цель: развитие памяти и внимания.

Материал: карточки со следующими картинками: перо, гора, дерево, замок, палка, чернила, пчела, капуста, гриб, апельсин.

Ребенку предлагают 10 картинок, на каждой из которых изображено по одному предмету. Ребенок должен рассматривать эти картинки 2 минуты. Потом картинки убирают, а ребенка просят назвать те картинки, которые ему удалось запомнить.

Эту игру можно организовать и с несколькими детьми, и в парах. Выигрывает тот из ребят, кто больше предметов запомнил.

### **Игра «Какой игрушки не хватает?»**

Цель: развитие памяти и внимания.

Материал: игрушки: зайчик, попугай, медведь, крокодил, собачка.

Поставить перед ребенком на 1 минуту 4—6 игрушек, затем попросить ребенка отвернуться и убрать одну игрушку. Вопрос к ребенку: «Какой игрушки не хватает?»

Игру можно усложнить, увеличив количество игрушек или ничего не убирать, а только менять игрушки местами.

Игра может восприниматься ребенком, как новая, если взять другие игрушки.

### **Игра «Зеркало»**

Цель: развитие двигательной памяти.

Ведущий стоит в центре полукруга и демонстрирует разнообразные позы или движения. Дети повторяют за ним. Можно предложить повторять не то движение, которое выполняет ведущий в данный момент, а то, которое он делал до этого (движение с запаздыванием).

Упражнение «Паровозик»

Несколько детей встают "паровозиком" друг за другом. По сигналу разбегаются, а затем по команде должны найти свое место.

### **Игра «Соберем букет»**

Цель: развитие слуховой памяти и увеличение объема произвольного слухового внимания.

Первый ребенок называет цветок. Второй повторяет и добавляет свой. Третий повторяет два цветка и добавляет в букет третий и т.д.

### **Игра «Найди свой предмет»**

В этой игре детям раздают половинки различных предметов. Играющие должны найти недостающие детали (половинки) к своим предметам.

### **Игра «Круг, треугольник и квадрат»**

Цель: развитие осязательной памяти.

Материал: геометрические фигуры круг, треугольник и квадрат, вырезанные из твердой бумаги или картона и разделенные на несколько частей.

Задания:

Ребенок собирает из частей круг, треугольник и квадрат. Если задача решена, то можно двигаться дальше.

«Закрой глаза и собери из частей сначала круг, затем - треугольник и квадрат».

Расскажи, какую фигуру тебе было легче собирать. Как ты думаешь, почему ты быстрее собрал круг, нежели квадрат? Ты старался как-нибудь запомнить те части, из которых ты собирал фигуры? Расскажи, как ты запоминал эти части?

### **Игра «Угадай-ка!»**

Цель: развитие логической памяти.

Взрослый дает словесное описание какого-то знакомого детям предмета и просит отгадать. Например: «Маленький пушистый зверек прыгает с дерева на дерево и очень любит орешки».

### **Игра «Спрячь игрушки»**

Цель: развитие целенаправленного запоминания и припоминания.

Дидактический материал: Три игрушки.

Описание задания: Психолог просит ребенка спрятать три игрушки в своем кабинете. При этом ставится условие ребенку, что через неделю он должен будет вспомнить, куда положил игрушки и найти их.

### **Игра «Найди игрушки»**

Цель: развитие целенаправленного запоминания и припоминания.

Дидактический материал: Спрятанные на прошлом занятии три игрушки.

Описание задания: Ребенок должен вспомнить и найти игрушки, которые спрятал на прошлом занятии в кабинете психолога.

### **Игра «Рассмотри внимательно»**

Цель: развитие произвольного внимания.

Дидактический материал: Любая сюжетная картинка.

Описание задания: Психолог показывает ребенку любую сюжетную картинку и просит ребенка внимательно рассмотреть рисунок и запомнить как можно больше деталей. Затем картинка закрывается. Психолог задает вопросы по картинке. Например: “Сколько елочек было на картинке?”, или “Кто катался с горки?”. Ребенок должен ответить на все вопросы.

### **Игра «Свет, зажгись»**

Цель: Развитие памяти на события.

Дидактический материал: Настольная лампа.

Описание задания: Психолог, со словами : “Свет, зажгись!”, включает настольную лампу. При зажженной лампе психолог рассказывает любой детский стих или поет песенку. Затем психолог говорит: “Свет, погасни!” - и выключает лампу. После этого нужно приложить палец ко рту и сказать ребенку: “Нужно помолчать”. Далее нужно снова включить лампу со словами : “Свет, зажгись!”. Игру повторить 4-5 раз.

### **Игра «Кто не на месте?»**

Цель: развитие целенаправленного запоминания и припоминания.

Дидактический материал: 10 небольших игрушечных животных.

Описание задания: Игрушки выставляются перед ребенком на столе в один ряд. Психолог предлагает ребенку запомнить, кто на каком месте находится. Затем ребенок отворачивается, а психолог переставляет местами две

игрушки. После чего ребенок отвечает на вопрос: “Кто не на месте?”. (Игра проводится 5-6 раз).

### **Игры и упражнения, направленные на формирования межполушарных взаимодействий с применением Томатис-терапии.**

#### **Упражнение «Лифт»**

**Цель:** развитие межполушарных взаимодействий, пространственных представлений, точности координации движений) формирование функции контроля.

**Исходное положение:** лежа на спине, руки вдоль тела. На заранее заданный счет (от 1 до 10) ребенок поднимает одновременно противоположные руку и ногу (например, правую руку и левую ногу) так, чтобы пальцы руки и ноги были направлены в потолок. Выполнение должно быть синхронным, плавным, без остановок и колебательных движений. Маленькому ребенку к руке и ноге можно прикрепить небольшие игрушки, предложив поиграть в подъем и спуск пассажиров на лифте. То же движение выполняется другими рукой и ногой.

#### **Упражнение «Молоток – утюг»**

**Цель:** развитие межполушарных взаимодействий, координации движений, баланса.

**Оборудование:** балансировочная доска.

**Исходное положение:** стоя на балансировочной доске.

Правой рукой ребенок совершает горизонтальное движение («помогая маме гладить утюгом»), а левой – одновременно – вертикальное движение («помогая папе забить молотком гвозди»). Затем руки меняются: левая «гладит», правая «забивает».

#### **Упражнение «Жонглер»**

**Цель:** развитие межполушарных взаимодействий, координации движений, баланса.

**Оборудование:** балансировочная доска, 2 мячика или мешочка с крупой

**Исходное положение:** стоя на балансировочной доске. В каждой руке у ребенка по мячику.

1-й уровень сложности. Ребенок одновременно бросает мячик правой рукой вверх, левой- вниз) затем на оборот.

2-й уровень сложности. Ребенок одновременно перебрасывает мячи из руки в руку.

### **Упражнение «Палочка - поймалочка»**

Стоя на балансировочной доске, одной рукой ребенок вертикально держит перед собой за нижний конец гимнастическую палку.

Задача ребенка – разжав руку, которая держит палку за нижний конец, другой рукой поймать палку за верхний конец. Поменять руки. «Вертолет»

Стоя на балансировочной доске, ребенок держит в руках гимнастическую палку.

1-й уровень сложности. Ребенок вращает палку во фронтальной плоскости, поочередно поворачивая кисти рук и перехватывая палку – имитация вращения винта вертолета или пропеллера.

2-й уровень сложности. То же, но держа руки за спиной.

### **Упражнение «Ухо - нос»**

Стоя на балансировочной доске, ребенок левой рукой держится за кончик носа, правой – за мочку левого уха. По хлопку ребенок меняет положение рук: правой рукой он должен взяться за кончик носа, левой – за мочку правого уха.

2-й уровень сложности. То же, но в быстром темпе. Регулярное выполнение упражнений способствует интеграции работы двух полушарий и развитию психических функций ребенка. Рекомендуемая частота занятий 2 – 3 раза в неделю, в течение 7 – 8 недель.

### **Упражнение «Колечко»**

Поочередно и как можно быстрее перебирайте пальцы рук, соединяя в кольцо с большим пальцем последовательно указательный, средний и т.д. Проба выполняется в прямом и обратном (от мизинца к указательному пальцу) порядке. В начале упражнение выполняется каждой рукой отдельно, затем сразу двумя.

### **Упражнение «Кулак-ребро-ладонь»**

Три положения руки на плоскости стола, последовательно сменяют друг друга. Ладонь на плоскости, сжатая в кулак ладонь, ладонь ребром на плоскости стола, распрямленная ладонь на плоскости стола. Выполняется сначала правой рукой, потом левой, затем двумя руками вместе.

### **Упражнения «Зеркально-симметричные рисунки»**

Рисовать можно в воздухе и на бумаге, на стекле и песке. Использовать карандаши, фломастеры, палочки, да простые пальцы. Главное, чтобы работали одновременно обе руки.

### **Упражнение «Нарисуй восьмерку»**

Вытянутой вперед рукой рисуется горизонтальная восьмерка (знак бесконечности) как можно большего размера. Сначала одной рукой, потом

другой, затем двумя руками вместе. Желательно научиться следить за движениями рук немигающими глазами.

### **Комплекс игр и упражнений, направленных на формирование координации и равновесия с применением Томатис-терапии**

#### **Упражнение «Весы»**

Для малышей, которые только знакомятся с тренажером, будет познавательно ставить на концы балансира предметы и смотреть, какая сторона будет опускаться, а какая подниматься.

#### **Упражнение «Черепашка»**

Ребенку следует сесть на балансир, ухватиться руками за края или держатели и начать его раскачивать. Затем вращательными движениями таза повернуться по окружности.

#### **Упражнение «Кораблик»**

Ребенку следует лечь на балансир животом и оторвать от пола руки и ноги. Необходимо стараться сохранять равновесие как можно дольше.

#### **Упражнение «Самолет»**

Ребенок ставит ноги на центр балансира и удерживает равновесие. Затем поднимает руки в сторону, а одну ногу назад, опуская при этом корпус вперед, то есть встает в позу ласточки. В таком положении нужно пробыть как можно дольше.

### **Игры и упражнения на развитие фонематического восприятия с применением Томатис-терапии.**

#### **Игра «Тишина»**

Дети, закрыв глаза, «слушают тишину». Через 1-2 минуты детям предлагается открыть глаза и сказать, что же они услышали.

#### **Игра «Угадайка»**

Педагог выкладывает на стол муз. инструменты, называет их, извлекает звуки. Затем предлагает детям закрыть глаза («настала ночь»), внимательно послушать, узнать, какие звуки они услышали.

Дети прослушивают звучания. По команде воспитателя («день») открывают глаза, показывают картинки с изображением звучащих предметов.

#### **Игра «Узнай по звуку»**

Педагог за ширмой производит шумы и звуки разными предметами. Тот, кто догадается, чем ведущий производит шум, поднимает руку и говорит ему об этом.

Шумы можно производить разные: бросать на стол ложку, ластик, кусок картона, ударять предмет о предмет, мять бумагу, рвать ее, разрезать материал и т. д.

Тот, кто отгадывает шум, получает в награду фишку.

### **Игра «Часовой»**

Цель. Определение направления звука. Развитие ориентации в пространстве.

Оборудование: повязка на глаза.

*Описание игры.* Посередине площадки чертят круг. В середине круга ребенок с завязанными глазами (часовой). Все дети с одного конца площадки должны пробраться тихонько через круг на другой конец. Часовой слушает. Если услышит шорох, кричит: «Стой!» Все останавливаются. Часовой идет на звук и старается отыскать, кто шумел. Найденный, выходит из игры. Игра продолжается дальше. После того как будут пойманы четыре - шесть детей, выбирается новый часовой, и игра начинается сначала.

### **Игра «Угадай, чей голосок»**

Дети сидят полукругом. Перед ними на некотором расстоянии спиной к детям сидит ребенок с мишкой. Педагог предлагает кому-нибудь из ребят позвать мишку. Водящий должен угадать, кто его позвал. Он останавливается перед позвавшим и рычит. Тот, кого узнали, получает мишку, садится с ним на стульчик и водит.

### **Игра «Высоко- низко»**

Дети идут по кругу. Педагог или муз. Руководитель воспроизводит высокие и низкие звуки на муз. инструменте. Услышав высокие звуки, дети поднимаются на носочки, низкие - приседают. Данную игру можно проводить и на дифференциацию тихих и громких звуков, только в этом случае звуки воспроизводятся тихие и громкие.

### **Игра «Нарисуй звук»**

Дети под звучание дудочки рисуют на карточках полоски: долгому звуку соответствует длинная полоска, короткому – короткая. Затем, руководствуясь рисунками, воспроизводят по очереди звучания на инструменте.

### **Игра «В горку, с горки»**

Пропевание гласного [а] то низким голосом (рука вниз), то высоким (руки вверх)

### **Игра «Аленушка-ревушка»**

Кукла Аленушка расплакалась. Дети под плач рисуют на карточках полоски: долгому плачу соответствует длинная полоска, короткому - короткая. Затем, руководствуясь рисунком, воспроизводят по очереди [а] (успокаивают куклу) с заданной интонацией: удивление радости и т. д.

### **Игра «Возьми игрушку»**

Дети сидят полукругом перед столом, на котором разложены игрушки (Буратино, Чебурашка, крокодил, Дюймовочка) Педагог шепотом называет один из предметов, лежащих на столе, рядом сидящему ребенку, тот так же, шепотом, должен назвать его соседу. Слово передается по цепочке. Ребенок,

который услышал слово последним, встает, подходит к столу, отыскивает данный предмет и громко называет его.

### **Игра «Найди место для своей картинки»**

Дети сидят за столами. Педагог показывает им картинки, где изображен шар. Воспитатель говорит: «Когда выходит воздух из шара, слышно: *ш-ш-ш-ш...* Эту картинку я кладу с левой стороны стола». Затем показывает им картинку, где изображен жук, и напоминает, как жук жужжит: *ж-ж-ж-ж...* Эту картинку я ставлю с правой стороны стола. Сейчас я буду показывать и называть картинки, а вы слушайте, в названии какой из них будет звук [ш] или [ж]. Если услышите звук [ш], то картинку надо положить слева, а если услышите звук [ж], то ее надо положить справа». Воспитатель показывает, как нужно выполнить задание, потом вызывает поочередно детей, которые называют показываемые картинки. Картинки надо подбирать так, чтобы произнесенные звуки соответствовали их написанию. Нельзя брать такие слова, где звук [ж] стоит в конце слова или перед глухим согласным.

### **Игра «Мяч лови, и мяч бросай — сколько звуков, называй».**

Педагог, бросая мяч, произносит слово. Ребенок, поймавший мяч, определяет последовательность звуков в слове и называет их количество.

### **Игра «Встречу слово на дороге — разобью его на слоги».**

Педагог бросает мяч детям, называя односложные, двусложные и трехсложные слова. Ребенок, поймавший мяч, определяет количество слогов, называет их и бросает мяч обратно. Можно предложить детям произнести слово по слогам, одновременно отбивая слоги мячом.

### **Игра «Рыбалка»**

Ребенку предлагают поймать слова со звуком [л]' (и другими). Он берет удочку с магнитом на конце 'лески' и начинает 'ловить' нужные картинки со скрепками. 'Пойманную рыбку' ребенок показывает другим детям, которые хлопком отмечают правильный выбор.

### **Игра «Повтори правильно»**

Дети сидят по кругу. Педагог предлагает детям по очереди поймать мяч и внимательно послушать цепочку слогов, затем ребенок должен правильно повторить и бросить мяч обратно. Слоговые ряды могут быть различными: ми-ма-му-ме, па-пя-па, са-са-за, ша-са....

### **Игра «Телевизор»**

На экране телевизора прячется слово. На доске или наборном полотне вывешиваются картинки на каждую букву спрятанного слова по порядку. Ребенок (дети) должен по первым буквам слов на картинках сложить спрятанное слово. Если ребенок правильно назвал слово, экран телевизора открывается.

Например: месяц - спрятанное слово. Картинки: медведь, ель, собака, яблоко, цапля.

### **Игра «Рассели животных»**

Стоит домик с окошками. На крыше написана буква. Рядом выложены картинки животных. Дети должны выбрать тех животных, в названии которых есть звук, соответствующий букве на крыше, и поселить их в окошки с прорезями. Например: домики с буквами ц и ш. Выложены следующие картинки: собака, цапля, лягушка, цыпленок, синица, мишка, мышка, курица, кошка, щенок. Предварительно все слова проговариваются.

### **Игра «Цепочка слов»**

Кладется картинка, к ней в виде цепочки прикладывается следующая, начинающаяся именно с того звука, которым заканчивается предыдущее слово, и т.д.

### **Игра «Пишущая машинка»**

Каждому играющему присваивается буква алфавита. Затем придумывается одно слово или фраза из двух-трех слов. По сигналу дети начинают печатать: первая «буква» слова встает и хлопает в ладоши, затем вторая и т. д. Когда слово будет напечатано, все дети хлопают в ладоши.

### **Игра «Повтори за мной»**

Дети стоят около стола ведущего. Ведущий предлагает одному ребенку прохлопать все, что ему простучит карандашом ведущий. Остальные дети внимательно слушают и оценивают исполнение движениями: поднимают вверх большой палец, если хлопки правильные, и опускают его вниз, если неправильные.

Ритмические фразы должны быть короткими и ясными по своей структуре.

### **Игра «Не ошибись»**

Детям дают по две картинки. На одной нарисован свисток, на другой - звонок. Картинку со свистком дети берут в левую руку, со звонком - в правую. Педагог показывает им и называет картинки, в названии которых есть звуки [с] или [з], немного выделяя голосом эти звуки. Если в слове есть звук [с], то дети поднимают картинку со свистком и говорят: с-с-с..., А если звук [з], то - со звонком и говорят: з-з-з... Повторяя игру, можно вводить картинки, в названии которых нет ни того, ни другого звука. В таком случае дети не должны поднимать свои картинки.

### **Игра «Поймай звук»**

Дети сидят по кругу. Педагог предлагает детям хлопнуть в ладоши, когда они услышат звук [а]. Далее предлагаются разные звуки: А, П, У, А, К, А и т.д. Для усложнения можно предложить только гласные звуки. Аналогично проводится игра на выделение других звуков, как гласных, так и согласных.

### **Игра «Чей это голос?»**

Цель: Различать взрослых животных и детенышей по звукоподражаниям, соотносить названия взрослого животного и его детеныша.

Для этой игры понадобятся фигурки: мышка и мышонок, утка и утенок, лягушка и лягушонок, корова и теленок, кошка и котенок.

Если подбор фигурок вызовет затруднения, можно подобрать картинки или вылепить игрушки из пластилина, привлекая ребенка к совместной деятельности.

В гости к ребенку приходят (приезжают на машине, на поезде) звери, они хотят поиграть. Ребенок должен угадать, чей голос он услышал.

— Мяу — мяу. Кто это мяукает? (Кошка.) А тонким голосом кто мяукает? (Котенок.) У мамы-кошки есть детеныш. Он мяукает как? (Мяу-мяу.)

— Му-у-у — кто так мычит? (Корова.) А кто у нее детеныш? (Теленок.) Каким голосом он мычит? (Тоненьким.) Теперь еще раз послушай и угадай, кто это мычит — корова или теленок.

— Ква-ква — чей это грубый голос? (Лягушки.) А кто квакает тоненько? (Лягушонок.) Лягушка большая и квакает грубым голосом, а ее детеныш квакает тоненько. Кто детеныш у лягушки?

Аналогично обыгрываются остальные игрушки. Можно предложить ребенку правильно позвать игрушку, тогда он сможет поиграть. («Лягушонок, иди ко мне», «Утенок, поиграй со мной».)

В таких играх дети учатся различать взрослых животных и их детенышей по звукоподражаниям (корова мычит громким голосом, а теленок тихим, тонким; лягушка квакает громко, а лягушонок тоненько).

Подобные игры можно проводить с разными животными. Например, взрослый показывает ребенку картинку. На ней нарисована птичка.

— Это птичка. Она живет в лесу и поет свою песенку: ку-ку, ку-ку. Кто это? (Ку... — взрослый приглашает ребенка произнести слово самостоятельно.)

— А это кто? (Петух.) А ласково мы его называем... (Петушок). Петя-Петушок кричит... (ку-ка-ре-ку).

— Послушай слова «кукууушка», «петууух», «ууутка» (голосом выделяется звук «у»). В этих словах есть звук «у».

От звукового оформления высказывания зависят его эмоциональность и выразительность, поэтому важно научить детей умению отчетливо произносить простые фразы, используя интонацию целого предложения, вопроса или ответа.

Например, детям читается русская народная песенка «Курочка-рябушечка».

Взрослый сначала читает ребенку всю песенку, а затем начинается диалог.

Можно сделать ребенку шапочку курочки и предложить ему отвечать на вопросы:

— Курочка-рябушечка, куда идешь?

— На речку.

— Курочка-рябушечка, зачем идешь?

— За водой.

— Курочка-рябушечка, зачем тебе вода?

— Цыплят поить. Они пить хотят.

На всю улицу пищат — пи-пи-пи!

Детям предлагаются также чистоговорки, фразы из стихотворений, они произносят их с разной силой голоса (тихо — громко — шепотом) или в

разном темпе (быстро — медленно). Параллельно можно менять интонации (спросить, ответить, передать радость, грусть, удивление).

Основное внимание в словарной работе уделяется накоплению и обогащению словаря на основе знаний и представлений из окружающей ребенка жизни; активизация разных частей речи, не только существительных, но и глаголов, прилагательных, наречий.

Необходимо показать детям, что каждый предмет, его свойства и действия имеют названия. Для этого надо научить их различать предметы по существенным признакам, правильно называть их, отвечая на вопросы «что это?», «кто это?», видеть особенности предметов, выделять характерные признаки и качества («какой?»), а также действия, связанные с движением игрушек, животных, их состоянием, возможные действия человека («что делает?», «что с ним можно делать?»). Такое обучение проводится в играх «Что за предмет?», «Скажи какой», «Кто, что умеет делать?».

#### **Игра «Угадай игрушку»**

Цель: формировать умение находить предмет, ориентируясь на его признаки и действия.

Взрослый показывает ребенку 3—4 игрушки, он называет их. Надо сразу научить правильно называть предмет: «Это... (заяц, лиса, утенок)». Взрослый рассказывает о каждой игрушке, называя внешние признаки: «Это мягкая игрушка. Она серая. Хвостик короткий, а уши длинные. Любит морковку, прыгает ловко». Аналогично описываются другие игрушки, ребенок называет их.

#### **Игра «Про кого я говорю»**

Цель: развивать наблюдательность, умение ориентироваться на основные признаки описываемого объекта.

Взрослый описывает сидящего перед ним ребенка, называя детали его одежды и внешнего вида, например: «Это девочка, на ней юбка и кофточка, волосы у нее светлые, бант красный. Она любит играть с куклой Таней».

#### **Игра «Скажи какой»**

Цель: учить выделять и называть признаки предмета.

Взрослый достает из коробки предметы, называет их («Это груша»), а ребенок называет признаки («Она желтая, мягкая, вкусная». «Это помидор». — «Он красный, круглый, спелый, сочный». «Это огурец». — «Он... продолговатый, зеленый, хрустящий»).

#### **Игра «Исправь ошибку»**

Цель: учить видеть несоответствие изображенных на рисунке признаков знакомых объектов и назвать их.

Взрослый рисует сам или показывает картинку и предлагает ребенку найти неточности: цыпленок красного цвета клюет морковку; медвежонок с ушами зайца; лиса синяя без хвоста и т.п. Ребенок исправляет: цыпленок желтый, клюет зернышки; у медвежонка круглые маленькие ушки; у лисы длинный хвост и рыжая шубка.

### **Игра «Кто больше увидит и назовет»**

Цель: выделять и обозначать словом внешние признаки предмета.

Взрослый и ребенок рассматривают куклу, называют предметы одежды и внешнего вида (глаза, волосы). Затем приходит зайчик. Они говорят, что у него серая (мягкая, пушистая) шубка, длинные уши, одним словом можно сказать: заяц длинно... ухий (длинноухий). А хвост у зайца... (короткий), значит, он короткохвостый. Кошка гладкая, пушистая, лапы у нее белые, значит, она... белолопая. За правильные ответы кукла дает ребенку флажки (ленточки, колечки от пирамидки).

### **Игра «Что напугал Буратино?»**

Цель: находить ошибки в описании и исправлять их.

В гости к ребенку приходит Буратино со своим другом утенком. Рассказывая про своего друга, Буратино делает ошибки и допускает неточности в описании, например: «У утенка синий клюв и маленькие лапы, он кричит «мяу!». «У зайца маленькие ушки, он зеленый». «У кошки колючая шубка». Ребенок исправляет неточности.

### **Игра «Какая кукла»**

Цель: учить называть разнообразные признаки внешнего вида игрушки или объекта.

Взрослый говорит, что куклу назвали некрасивой, и она огорчилась. Надо ей помочь и все рассказать о ней, какая она красивая. — Кто это? (Кукла.) Какая она? (Нарядная, красивая.) Что Таня умеет делать? (Играть, рисовать, петь, танцевать.) Давай вместе расскажем про Таню. Взрослый начинает: «Наша Таня... (самая красивая). У нее... (нарядное платье красного цвета, белый бантик, коричневые туфельки, белые носочки)».

От называния видимых и ярких признаков (цвет, форма, величина) нужно переходить к перечислению свойств, внутренних качеств предмета, его характеристике, сравнению (например, в игре «Кто больше скажет слов о яблоке, какое оно, а какой апельсин?»); «Сравните апельсин и яблоко. Чем они похожи и чем отличаются?»).

### **Игра «Сравни кукол»**

Цель: учить детей соотносить предметы с разными характеристиками.

Взрослый предлагает рассмотреть двух кукол и сказать, чем они отличаются. Ребенок дает куклам имена (Катя и Таня) и говорит: У Тани светлые и короткие волосы, у Кати — темные и длинные, у Тани голубые глаза, у Кати — черные, Таня в платье, а Катя в брюках, у кукол разная одежда. — Куклы захотели поиграть, они взяли... (мячики). Этот мячик... (круглый, резиновый, синий, маленький). А другой мячик... (большой, красный). Что можно делать с мячами... (кидать, бросать, ловить, подкидывать, подбрасывать)?

— Посмотрите на этот мячик. Он больше, чем синий, но меньше, чем красный. Какой он? (Средний.)

### **Игра «Сравни медвежат»**

Цель: учить различать предметы (игрушки) по характерным признакам. Взрослый предлагает рассмотреть двух медвежат разной окраски: один черный и большой, другой — коричневый и маленький. — Назови, кто это и чем они отличаются. Один медведь большой, он черный. — Как его можно назвать, чтобы было видно, что он черный? (Черныш.) Что он может делать? (Рычать, есть малину, мед, бегать.) — Как назвать другого медведя, чтобы было понятно, что он маленький? (Малыш.)

### **Игра «Сравни разных зверят»**

Цель: учить сравнивать разных животных, выделяя противоположные признаки.

Педагог предлагает рассмотреть мишку и мышку. — Мишка большой, а мышка... (маленькая). Еще какой Мишка... (толстый, толстопятый, косолапый)? А мышка какая... (маленькая, серенькая, быстрая, ловкая)? Что любит Мишка... (мед, малину), а мышка любит... (сыр, сухарики).

— Лапы у Мишки толстые, а у мышки... (тоненькие). Мишка кричит громким, грубым голосом, а мышка... (тоненьким). А у кого хвост длиннее? У мышки хвост длинный, а у Мишки... (короткий). Аналогично можно сравнить и других животных — лису и зайца, волка и медведя.

На основе наглядности дети учатся называть слова с противоположным значением: кукла Катя большая, а Таня... (маленькая); красный карандаш длинный, а синий... (короткий), зеленая лента узкая, а белая... (широкая); одно дерево высокое, а другое... (низкое); волосы у куклы Кати светлые, а у Тани... (темные). У детей формируется понимание и употребление обобщающих понятий (платье, рубашка — это одежда; кукла, мяч — это игрушки; чашка, тарелка — это посуда), развивается умение сравнивать предметы (игрушки, картинки), соотносить целое и его части (паровоз, трубы, окна, вагоны, колеса-поезд).

Детей учат понимать семантические отношения слов разных частей речи в едином тематическом пространстве: птица летит, рыба... (плывет); дом строят, суп... (варят); мяч сделан из резины, карандаш... (из дерева). Они могут продолжить начатый ряд слов: тарелки, чашки... (ложки, вилки); кофта, платье... (рубашка, юбка, брюки).

На основе наглядности проводится работа и с ознакомлением с многозначными словами (ножка стула — ножка стола — ножка у гриба; ручка у сумки — ручка у зонтика — ручка у чашки; иголка швейная — иголка у ежа на спине — иголка у елки).

### **Игра «Куклы: веселая и грустная»**

Цель: познакомить детей с противоположными состояниями: веселый — грустный.

Стала девочка Маша играть со своими куклами Катей и Таней и заметила, что Катя все время веселая, а Таня грустная. Как ты думаешь, почему? (Катю обидели, ей стало больно, она загрустила.) Какими другими словами сказать, что Катя грустная, какая она? (Печальная, расстроенная.) Что Катя делает? (Грустит, печалится, огорчается.) Что надо сделать, чтобы развеселить Катю? (Рассказать веселую сказку, поиграть с ней, посмотреть мультфильм.) Какими стали Катя и Таня? (Веселыми, радостными.)

### **Игра «Назови одним словом»**

Цель: закрепить представления детей об обобщающих словах.

— Вспомни, на чем у нас спали куклы? (На кровати.) Куда они кладут свои вещи? (В шкаф, в гардероб.) На чем они сидят? (На стульях.) Я начну говорить, а ты продолжи: кровать, шкаф... (стол, стул, диван, кресло). Как назвать все эти предметы одним словом? (Мебель.) Какая мебель у тебя в комнате?

— Что куклы кладут в шкаф? Что там лежит и висит? Продолжи: платье, брюки... (юбки, кофты, рубашки). Все эти вещи называются... (одежда). Какая одежда надета на тебе?

— Сели куклы за стол. А там стоят... (тарелки, чашки, блюда, ложки, вилки). Это... (посуда). Из какой посуды ты ешь суп, кашу? (Из тарелок, глубокой и мелкой.)

— Наши куклы очень любят играть. Что им для этого нужно? (Игрушки.) Назови, какие игрушки ты знаешь и любишь?

## Список используемой литературы

1. Интернет ресурсы [tomatis.com/ru](http://tomatis.com/ru)
2. Екжанова Е.А., Стребелева Е.А. Коррекционно – развивающее обучение и воспитание дошкольников с нарушением интеллекта: Методические рекомендации. - М.: Просвещение, 2011.
3. Картотека игр и упражнений по развитию чувства ритма. Смирнова К.В
4. Развиваем музыкальный и ритмический слух. Замуруева О.В., Феникс, 2015г.
5. Развитие межполушарных взаимодействий у детей. Давыдова О.А.
6. Упражнения специального кинезиологического комплекса для восстановления межполушарного взаимодействия у детей и подростков. Шанина Г.Е. Учебное пособие. М.,1999.
7. Методический сборник «Родничок», Апрель 2014 г
8. Комплексная методика психомоторной коррекции. Под редакцией А.В. Семенович. М.,1998.
9. Увлекательные игры и упражнения на развития памяти детей дошкольного возраста. Курдюкова С.В., Сунцова А.В. Детство-Пресс.,2014.
10. Игры для развития мышления, внимания и памяти малышей от 0 до 3 лет. Демиденко Ю, Эксмо, 2013.
11. Простые упражнения по развитию памяти. Жукова О.
12. 10 игр для социализации дошкольников. Рылеева Е.
13. Маллер А.Р. Социальное воспитание и обучение детей с отклонениями в развитии. - М.: Аркти, 2000.
14. Сюжетно-ролевые игры для социализации детей 4-5 лет. Харчевникова А.Н, Деркунская В.А., Аркти, 2013
15. Развитие координационных способностей у детей. В.И.Лях
16. Развитие координационных способностей у детей. Волкова К.М
17. Фонематическое восприятие. Ткаченко А.Т
18. Развиваем фонематическое восприятие. Морозова Н.М.
19. Развитие фонематического развития у детей раннего возраста. Кириллова Е. Сфера,2010.
20. Развитие эмоций и чувств у детей дошкольного возраста. Широкова Г., Феникс,2005.
21. Эмоциональное развитие детей дошкольного возраста. Ежкова Н.С., 2010.

22. Помощь в воспитании детей с особым эмоциональным развитием. Баелская Е.Р. Особый ребенок 2015.