



# Игровые технологии как ресурс для социализации детей с РАС

**Трактова Светлана Анатольевна,  
педагог-психолог ГБУ ГППЦ ДОГМ**



# Почему настольные игры?

**ИНТЕРЕСНО!** Настольная игра создает дополнительную мотивацию в освоении материала, который может касаться основной дефицитарной сферы

**ВАРИАТИВНО!** Дает возможность подобрать задания разного уровня сложности, подходящие для каждого ребенка, что важно в инклюзивном пространстве;

**ЛЕГКО!** Создание самодельной настольной игры не требует больших временных и материально-технических затрат;

**ЭФФЕКТИВНО!** Процесс создания игры помогает детям включаться в задание и опосредованно решает различные коррекционно-развивающие задачи.

# Для решения каких задач могут быть использованы настольные игры?

---

Получить представление о социальных нормах и правилах поведения;

---

Формировать и закреплять в поведении коммуникативные стереотипы;

---

Развивать мотивацию к взаимодействию с окружающими, благодаря снижению тревоги и повышению социальной компетенции ребенка;

---

Обучение правилам поведения в «сложных/кризисных» для ребенка ситуациях, в ситуациях неопределенности, выходящих за рамки привычной, повседневной жизни.

---

Обобщение полученного на других занятиях опыта (генерализация навыков), а также выявление «пробелов» в компетенциях.

# Где можно использовать настольные игры?

В рамках коррекционно-развивающих занятий с психологом, специалистами СБО и т.п.

В школе в рамках классного часа, в рамках инклюзивных/интегративных групп.

В организациях дополнительного образования, интеграционных лагерях, туристических походах и т.п.

Дома

# Процедура создания настольной игры включает несколько этапов



# Диагностический этап

Выявление запроса  
(участники ОУ, родители,  
дети)

Выявление актуального  
уровня развития,  
«проблемных» зон в  
социальном взаимодействии  
и коммуникации

Выделить сильные стороны  
детей и знать зону их  
интересов

# Формулировка задач и определение роли/места игры в коррекционном процессе

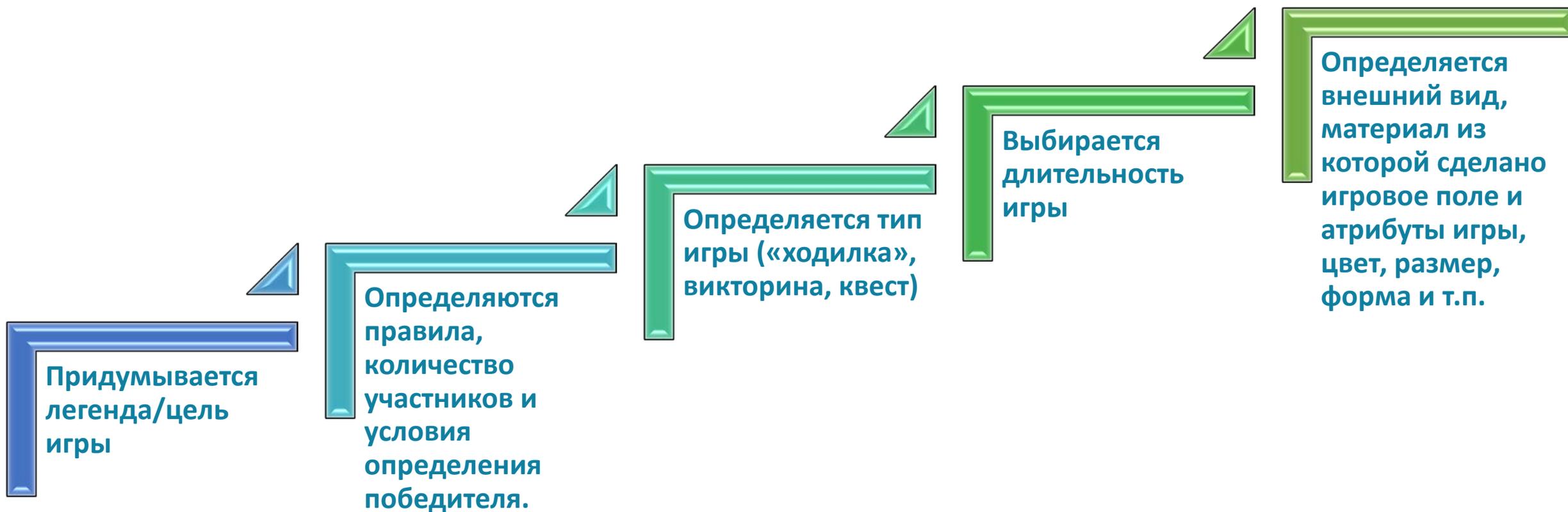
Настольная игра как интересный, безопасный способ освоения какой-либо темы

Настольная игра как способ развития взаимодействия, умения планировать, организовывать и работать в команде

Настольная игра как способ поощрения

Настольная игра как итоговое/проверочное мероприятие оценивающее освоенность навыков в рамках какой-либо программы

# Этап выбора легенды и игровая технология



# Этап наполнения игры темой и ключевыми понятиями

Содержание настольной игры/тема. Например, игра «Я в магазине» или «Знакомство и дружба», «На уроке в школе»

---

Выбор игрового задания:

---

-тестовые/банковые задания с открытыми или закрытыми вопросами, помогающие понять насколько освоен материал. Например, «Что такое общественное место? Какие правила поведения существуют в общественных местах?»;

---

-практические задания, которые необходимо сделать здесь и сейчас, чтобы отработать навык. Например, «Скажи комплимент соседу»

---

- решения «социальных заданий», которые позволяют отработать /освоить алгоритм поведения в определенной ситуации . Например, «Что ты будешь делать если потерял ключи от дома?»

---

-задания, помогающие отрабатывать вербальные штампы. Например, «Какими словами можно отказаться от предложения поиграть вместе?»

## Оценка эффективности и рефлексия проделанной работы



- Обратная связь от участников игры
- Рефлексия от составителя/ведущего игры



**Game Over**