<table>
<tr><td>Имя:</td><td>Цель: Ребенок научится следовать правилам игры со сменой скорости и направления движения</td><td>Область: Игровые навыки, сотрудничество</td></tr>
<tr><td colspan="2">BL: _____</td><td>Начало обучения:</td><td>Обучение завершено:</td></tr>
<tr><td colspan="2">Этап 1: Научится следовать правилам 1 игры
Этап 2: Научится следовать правилам 2 игр
Этап 3: Научится следовать правилам 4 игр
Этап 4: Обобщение на новых играх</td><td colspan="2">Материалы: Гимнастический обруч, 2 корзинки, набор предметов, обозначающих грибы и овощи для игры «у медведя во бору», музыка с разным темпом, стулья.</td></tr>
<tr><td>Метод обучения:
Формирование реакции</td><td colspan="3">Вид подсказки:
Физическая (наибольшая), частичная физическая, жестовая.
Моделирование (верное игровое поведение другого участника).</td></tr>
<tr><td colspan="4">Предоставление подсказки:
От наибольшей к наименьшей. Подсказка удаляется уменьшением интенсивности.
Повышение уровня подсказки: 2 ошибки подряд.
Понижение уровня подсказки: 80%-100% верных реакций в течение 3 сессий подряд</td></tr>
<tr><td colspan="2">Запись данных (вид): СПНО для каждой игры отдельно:
С – самостоятельно; П – подсказка; Н – нежелательное поведение (перенести запись в таблицу ABC); О – ошибка</td><td colspan="2">Верная реакция:
Ребёнок успешно выполняет игровые действия согласно выбранной игре без нежелательного поведения.</td></tr>
<tr><td colspan="4">Выполнение:
Игра 1. Выбирается «медведь», на начальном этапе – взрослый. «Медведь» садится, закрывает глаза, рядом с медведем корзина с набором из 3-5 предметов (это грибы, ягоды). Ребёнок стоит в обруче, это его «домик», рядом с ним пустая корзина, второй взрослый вместе с ребёнком идёт к медведю, пока они идут взрослый говорит:
У медведя во бору Грибы, ягоды беру!
А медведь не спит, Все на нас глядит.
На последних словах ребёнок берёт 1 предмет из корзины «медведя» и начинает быстро возвращаться обратно к своему домику. Медведь просыпается, бежит за ребёнком до того момента пока тот не окажется в домике. Как только ребёнок в домике, «медведь» возвращается на своё место и опять «засыпает». Конечная цель – перенести все предметы к себе в домик. За 1 раз – 1 предмет. В начале дайте ребёнку возможность всегда успевать донести предмет до своей «корзины». В конце всей игры – большой приз.
Игра 2. «Море волнуется раз». Пока ведущий говорит: «Море волнуется раз, море волнуется 2, море волнуется 3», ученик перемещается по комнате. Как только ведущий произнёс «…морская фигура замри» ребёнок останавливается и стоит. Через 3-5 секунд ведущий хвалит ребёнка и предоставляет приз.
Игра 3. Игры с музыкой.
Вариант 1: Подберите музыку с разным темпом. Ведущий игры включает быструю музыку. В этот момент ребёнок перемещается по комнате в быстром темпе. Как только музыка замедляется –ходит по комнате спокойно. При выключении музыки садится на пол. Подкрепление после каждой успешной пробы. В эту игру можно подключить интенсивность освещения: при быстром темпе музыки – свет яркий, при медленном – приглушённый.
Вариант 2: По кругу спинками друг к другу ставятся стулья (по одному стулу на каждого игрока). Включите быструю музыку, все игроки бегают вокруг стульев под музыку, когда музыка останавливается, все садятся на стулья. После 3 успешных проб подряд игра усложняется и убирается 1 стул, стульев становится на 1 меньше, чем игроков. Цель игры – успеть сесть на стул, пока его не займёт другой игрок. Каждый раз выбывает 1 игрок, и убирают 1 стул. Подкрепление – в конце игры.
Возможны и другие варианты игр: светофор, лохматый пёс и другие.</td></tr>
<tr><td colspan="4">Коррекция ошибки: Вернитесь к последнему успешному шагу, далее увеличьте интенсивность подсказки до конца сессии. Вернитесь к игре еще раз через 5-10 минут, если потребовалась подсказка</td></tr>
<tr><td colspan="2">Критерий завершения тренировки (действует для текущего дня для 1 игры): 1-2 раза за занятие, не более 5 подходов подряд для каждой игры в рамках одного задания</td><td colspan="2">Завершение протокола: Ребёнок следует правилам игры без напоминаний взрослого в 80% случаев 3 сессии подряд.</td></tr>
</table>