**Игровая коррекция при работе с детьми с СДВГ

 Синдром дефицита внимания с гиперактивностью(СДВГ)** – это расстройство, которое затрагивает части мозга контролирующие внимание, импульсы и концентрацию (нейробиологические состояния). Считается, что эта проблема затрагивает от 3 до 7% детей школьного возраста. Существует несколько доказательств того, что мальчики в три раза чаще страдают от СДВГ, чем девочки.

 **Гиперактивные дети:**

* находится в непрерывном движении;
* подвержен частым и резким сменам настроения;
* не способен долго сосредотачиваться даже на интересном для него занятии;
* прекрасно слышит, когда к нему обращаются, но не реагирует на обращение;
* слишком часто теряет вещи;
* избегает «скучных» заданий, а также тех, для решения которых необходимы умственные усилия;
* с явным энтузиазмом берется за задание, но почти никогда не заканчивает его;
* постоянно имеет трудности в организации учебной, игровой или иной деятельности;
* не может спокойно усидеть на месте;
* очень говорлив, даже болтлив;
* хронически имеет незаконченные задания и проекты;
* зачастую забывает важную информацию;
* мало спит, даже в младенчестве;
* имеет устойчивую черту характера не подчиняться правилам, как в учёбе, так и в игре, и в домашних делах;
* имеет привычку отвечать ещё до того, как ему зададут вопрос;
* часто вмешивается в чужие разговоры, прерывает и перебивает собеседника;
 Проблему гиперактивности невозможно решить волевыми усилиями,авторитарными указаниями и убеждениями. Дисциплинарные меры воздействия в виде постоянных наказаний, замечаний, окриков, нотаций не приведут к улучшению поведения ребенка, а скорее ухудшат его. Эффективные результаты коррекции достигаются при оптимальном сочетании медикаментозных, психологических и педагогических методов, один из которых – упражнения, игры, и другие психотерапевтические средства.
 Игровая терапия имеет широкие возможности и при оказании помощи гиперактивным детям, существенно сглаживая их двигательное беспокойство и суетливость позволяя контролировать их действия и поступки с помощью определенного игрового сюжета и связанных с ним правил и ролей. Особенно полезны в этом плане коллективные игры ритмичного характера, проводящиеся под руководством взрослого.
 Для беспокойного расторможенного ребенка игра является единственной реальной возможностью активно погружаться и игровую ситуацию, сосредоточиваться на ней хотя бы на непродолжительное время, и выступает тем самым для ребенка своеобразным аналогом медитации взрослых.. Однако при этом следует помнить, что в случае с гиперподвижными детьми такое погружение может состоятся  только при условии обеспечении в игре достаточно оптимального уровня двигательной активности, когда переход к спокойному ритму осуществляется постепенно и ненавязчиво, проявляется как закономерный  и необходимый элемент игрового сюжета.   Иными словами, для достижения терапевтического эффекта важно выдерживать такую ритмичность, при которой напряженные и энергичные действия сменяются моментами затишья и расслабления.
Работая с гиперподвижными детьми, постоянно следует помнить, что насильственно сдерживаемое стремление ребенка к движению находит свое проявление в бурных истериках и разрушениях. Поэтому задача специалиста – найти возможность позитивного использования двигательной энергии и активности таких детей, что особенно успешно осуществляется в коллективных сюжетных ритмичных играх, сопровождающихся стихотворным текстом и спокойным пением.
**Игры для гиперактивных детей подразделяются**:
* Игры на развитие внимания,дифференцированные по задействованным ориентировочным анализаторам (зрительный, слуховой, вестибулярный, кожный, обонятельный, вкусовой, тактильный) и по отдельным компонентам внимания (фиксация, концентрация, удержание, переключение, распределение); (устойчивости, переключения, распределения, объема).
* Игры на преодоление расторможенности и тренировку усидчивости (не требующие напряжения активного внимания и допускающие проявления импульсивности).
* Игры на тренировку выдержки и контроль импульсивности (позволяющие при этом быть невнимательным и подвижным).

 Обязательным элементом совместного игрового действия являются пальчиковые игры. Кроме того обязательны игровые сюжеты, в которых необходимо поддерживать равновесие и выполнять зеркальные симметричные действия, которые по свидетельству некоторых специалистов, оказывают терапевтическое действие на детей с двигательной расторможенностью.
 Эффективным является включение гиперактивных детей  в психокоррекционную группу для дошкольников с нарушениями конструктивного коммуникативного взаимодействия. Занятия проводятся с использованием психологических игр и упражнений (подвижные игры, психогимнастика, свободное и тематическое рисование, сочинение историй, песочная терапия, сказкотерапия, релаксационные упражнения), что способствуют улучшению внимания, развитию самоконтроля, повышению самооценки таких детей.

 **Примерные игры для детей с СДВГ**.
 **Гвалт**

**Цель:** развитие концентрации внимания, развитие слухового внимания. **Условия игры.** Один из участников (по желанию) становится водящим и выходит за дверь. Группа выбирает какую-либо фразу или строчку из известной всем песни, которую распределяют так: каждому участнику по одному слову. Затем входит водящий, и игроки все одновременно, хором, начинают повторять каждый свое слово. Водящий должен догадаться, что это за песня, собрав ее по словечку. **Примечание.** Желательно, чтобы до того, как войдет водящий, каждый ребенок повторил вслух доставшееся ему слово.

 **Мельница
Цель:**развитие внимания, контроль двигательной активности. **Условия игры.**Все играющие становятся в круг на расстоянии не меньше 2-х метров друг от друга. Один из игроков получает мяч и передает его другому, тот третьему и т.д. постепенно скорость передачи увеличивается. Игрок, который упустил мяч или бросил его неправильно, выбывает из игры. Побеждает тот, кто остается в игре последним. **Примечание.**Игру можно усложнить тем, что кто-то будет отбивать ритм, под который игроки будут перебрасывать друг другу мяч, т.е.е задействовать слуховое внимание. Кроме того, этот ритм может меняться (то быстрее, то медленней).

 **Найди отличие**

**Цель:**развитие умения концентрировать внимание на деталях, развитие зрительного внимания. **Условия игры.**Ребенок рисует любую несложную картинку (кошку, домик и т.п.) и передает ее взрослому, а сам отворачивается. Взрослый дорисовывает несколько деталей и возвращает картинку. Ребенок должен заметить, что изменилось рисунке. Затем взрослый и ребенок могут поменяться ролями. **Примечание.**Игру можно проводить и с группой детей. В этом случае дети по очереди рисуют на доске какой-либо рисунок и отворачиваются (при этом возможность движения не ограничивается). Взрослый дорисовывает. Дети должны сказать, какие изменения произошли.

 **Тишина**

**Цель:** развитие слухового внимания и усидчивости. **Условия игры**. Детям дается инструкция: “Давайте послушаем тишину. Сосчитайте звуки, которые здесь слышите. Сколько их? Какие это звуки? (начинаем с того, кто услышал меньше всех). **Примечание.**Игру можно усложнить, дав задание детям сосчитать звуки вне комнаты, в другом классе, на улице.

 **Золушка**

**Цель:** развитие распределения внимания. **Условия игры.**В игре участвует 2 человека. На столе стоит ведерко с фасолью (белой, коричневой и цветной). Нужно по команде разобрать и разложить фасоль на 3 кучки по цвету. Выигрывает тот, кто первый справился с задачей.

 **Фасоль или горох?**

**Цель:** развитие тактильного внимания, распределения внимания.**Условия игры.**В игре участвует 2 человека. На столе стоит тарелка с горохом и фасолью. Нужно по команде разобрать и разложить горох и фасоль по двум тарелкам. **Примечание.** В дальнейшем игру можно усложнить, завязав игрокам глаза.

 **Самый внимательный**

**Цель:**развитие внимания и зрительной памяти. **Условия игры.**Участники игры встают перед ведущим в разных позах (можно по тематике: “Животные в зоопарке”, “Дети на прогулке”, “Профессии” и т.д.). Ведущий должен запомнить порядок и позы игроков. Затем ведущий отворачивается. В это время игроки меняются местами и изменяют позы. Ведущий должен сказать, кто как стоял.

 **Снежный ком**

**Цель:**развитие внимания, памяти, преодоление импульсивности. **Условия игры.**Выбирается тема игры: города, животные, растения, имена и т.п. игроки садятся в круг. Первый игрок называет слово по данной тематике, например “слон” (если тема игры – “Животные”). Второй игрок должен повторить первое слово и добавить свое, например, “слон”, “жираф”. Третий говорит: “слон”, “жираф”, “крокодил”. И так далее по кругу до тех пор, пока кто-нибудь не ошибется. Тогда он выбывает из игры и следит, чтобы не ошибались остальные. И так до тех пор, пока не останется один победитель. **Примечание**. Аналогичны образом можно придумывать “Детектив”, по одному слову складывая сюжет. Например: “Ночь”, “улица”, “шаги”, “крик”, “удар” и т.д. можно разрешить детям подсказывать друг другу, но только используя жесты.

 **Скучно так сидеть**

**Цель:**развитие внимания. **Условия игры.**Вдоль противоположных стен зала стоят стулья. Дети садятся на стулья около одной стены и читают стишок: Скучно, скучно так сидеть, Друг на друга все глядеть. Не пора ли пробежаться И местами поменяться? Как только стишок прочитан, все дети бегут к противоположной стене и стараются занять свободные стулья, которых на один меньше, чем участников игры. Тот, кто остается без стула, выбывает. Все повторяется до тех пор, пока победитель не займет последний оставшийся стул.

 **Не пропусти мяч**

**Цель:**развитие внимания **Условия игры.**Участники игры становятся в круг и кладут руки друг другу на плечи. Водящий стоит в середине круга, у его ног мяч. Задача водящего – ногой выбить мяч из круга. Задача игроков – не выпустить мяч. Разнимать руки нельзя. Если мяч пролетит над руками или головой игроков, удар не засчитывается. А вот когда мяч пролетит между ног, водящий выигрывает, становится игроком, а на его место встает тот, кто пропустил мяч.

 **Сиамские близнецы**

**Цель:** контроль импульсивности, гибкость общения друг с другом, способствовать возникновению доверия между ними. **Условия игры.** Детям дается инструкция: “Разбейтесь на пары, встаньте плечом к плечу, обнимите друг друга одной рукой за пояс, правую ногу поставьте рядом с левой ногой партнера. Теперь вы сросшиеся близнецы: две головы, три ноги, одно туловище и две руки. Попробуйте походить по помещению, что-то сделать, лечь, встать, порисовать, попрыгать, похлопать в ладоши и т.д.” **Примечания.**Чтобы “третья” нога действовала дружно, ее можно скрепить либо веревочкой, либо резинкой. Кроме того, близнецы могут “срастись” не только ногами, но спинами, головами и т.д.

 **Мишки и шишки**

**Цель:**тренировка выдержки, контроль импульсивности. **Условия игры.**По полу рассыпают шишки. Двум игрокам предлагают собрать их лапами больших игрушечных мишек. Выигрывает тот, кто соберет больше.**Примечания.** Вместо игрушек можно использовать руки других игроков, но, например, повернутые тыльной стороной ладони. Вместо шишек можно использовать другие предметы – мячики, кубики и т.п.

 **Говори**

**Цель:**контроль импульсивности. **Условия игры.**Детям дается инструкция: “Ребята, я буду задавать вам простые и сложные вопросы. Но отвечать на них можно будет только тогда, когда я дам команду – “Говори”! Давайте потренируемся: “Какое сейчас время года?” (выдерживается пауза). “Говори!”. “Какого цвета у нас в классе потолок?”. “Говори!”. “Сколько будет два плюс два?”. “Говори!”. “Какой сегодня день недели?”. “Говори!”. И.т.д

 **Толкни – поймай**

**Цель:**развитие внимания, контроль двигательной активности.**Условия игры.**Дети делятся по парам, у каждой пары мяч. Один сидит, другой стоит на расстоянии 2-3 метра. Сидящий отталкивает мяч партнеру, быстро встает и ловит брошенный ему мяч. После нескольких повторений игроки меняются местами.

 **Передай мяч**

**Цель:**развитие внимания, контроль двигательной активности.**Условия игры.**Дети распределяются на 2 равные группы, встают в 2 колонны и по сигналу передаю мяч. Последний, стоящий в каждой колонне, получив мяч, бежит, становится впереди колонны и снова передает мяч, но уже другим способом. Игра заканчивается, когда с мячом впереди оказывается ведущий звена. Варианты передачи мяча:

 **Игра в рисунки**

Педагог, рисуя, рассказывает историю, ребенок выступает соавтором.

Данное задание помогает снизить уровень тревожности, вовлекает в безопасное и интересное занятие. Позволяет психологу и ребенку познакомиться, дает первый опыт взаимодействия.

 **Что нового?**

Развитие умения концентрировать внимание на деталях.

Второе задание вытекает из первого. Психолог рисует мелом на доске любую фигуру и предлагает ребенку по очереди пририсовывать какие-либо детали, создавая картинку. При этом важно, что когда один рисует, то другой закрывает глаза, а затем пытается найти, что же изменилось. Чем дольше выполняется игра, тем сложнее искать новые детали. Можно отметить хорошее развитие кратковременного, направленного внимания.

 **Кукольный театр**

Данный метод похож по своей концепции на метод психодрамы, он позволяет спроектировать любую терапевтическую ситуацию, при этом у ребенка есть своеобразная защита – ширма, что позволяет добиться гораздо большего эффекта, проблемы облекаются в иносказательную, метафорическую форму. Ребенок сам выбирает героев для своей сказки. Смоделировав под руководством психолога проблемную ситуацию и найдя выход из нее, «пережив» эту ситуацию, ребенок приобретает опыт, который может быть использован в реальной жизни.

 **Давай поругаемся!**

Игра направлена на снятие психоэмоционального напряжения. Помогает трансформировать негативные эмоции в конструктивное взаимодействие. Также способствует развитию творческого мышления и расширению словаря ребенка.

Психолог предлагает ребенку «поругаться», при этом обзывать друг друга можно только овощами и фруктами. Потом психолог предлагает «хвалить» друг друга, называя разными цветами.

 **Настольная игра**

 Задание, направленное на развитие памяти, произвольного внимания, а также на развитие творческого мышления и воображения.

В задании предлагается придумать историю с выбранными героями. Сложность заключалась в том, что необходимо придумать имена для каждого персонажа (а персонажей около 15!) и используя их в игре называть только по имени. Данное задание позволяет работать над увеличением объема произвольного внимания. Как только становится заметным утомление ребенка, задание необходимо заканчивать.