МУНИЦИПАЛЬНОЕ БЮДЖЕТНОЕ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ
ДЛЯ ДЕТЕЙ С ОГРАНИЧЕННЫМИ ВОЗМОЖНОСТЯМИ ЗДОРОВЬЯ
ШКОЛА «ГОРИЗОНТ» ГОРОДА ТЮМЕНИ
(МБОУ ОШ «Горизонт» города Тюмени)

Номинация: Программа / Дидактическое пособие / проект по профилактике и коррекции для детей, нуждающихся в повышенном психолого-педагогическом внимании, у которых выявлены признаки неблагополучий и/или деструктивных состояний

Дидактическое пособие
«Попади в цель!»

Выполнил: Гарифуллин З.М,
учитель адаптивной физической культуры,
высшая квалификационная категория

Тюмень, 2026

Оглавление

1. Пояснительная записка……..3
2. Основная часть…….……...5
3. Заключение……..……8
4. Приложение ……9

Пояснительная записка

«Попади в цель!»: развивающая игра с адаптивной механикой.

Это не просто набор «молоток + мячи», а система для развития когнитивных и моторных навыков у детей (в том числе с ОВЗ), где механика забивания мяча становится инструментом обучения. Её ценность - в сочетании моторной и когнитивной нагрузки: одновременно тренируются координация, контроль усилия и точность удара, а также переключение внимания, рабочая память, категоризация и способность обрабатывать несколько признаков (цвет, число, образ) одновременно.

Ключевое преимущество продукта - гибкость под разные образовательные задачи и уровни развития детей, в том числе с ОВЗ.

Адаптация достигается за счёт сменных карточек, разных уровней сложности и вариативности исполнения игрового поля: плоская панель, наклонная на регулируемой подставке, настенная версия. Такой подход позволяет встраивать игру в индивидуальные и групповые занятия, сенсорные комнаты и кабинеты специалистов, экономя пространство и расширяя спектр решаемых коррекционно-развивающих задач.

Важный элемент системы - объективная фиксация прогресса. Протоколирование попыток, ошибок и времени выполнения даёт педагогам и родителям понятные данные для оценки динамики и корректировки занятий. При этом обратная связь для ребёнка реализована без избыточных вербальных инструкций: тактильные метки, фактура, звуковые сигналы помогают самостоятельно понимать правильность действий и закреплять навык.

Цель:

Основная цель игры «Попади в цель!» - создать игровую систему, которая превращает механику забивания мяча молотком в инструмент комплексного развития детей, в том числе с ОВЗ.

Задачи:

- обучающая задача.

Сформировать у ребёнка базовые и усложнённые когнитивные навыки через игровую деятельность: распознавание и соотнесение цвета, цифры и образа (животного), освоение классификаций предметов по их функциональному назначению («дикие/домашние» животные и т.д.), понимание последовательностей и правил.

- развивающая задача.

Способствовать развитию моторных и регуляторных функции: зрительно-моторная координация, точность и контроль усилия при ударе молотком, переключаемость внимания, рабочая память и способность удерживать несколько условий одновременно.

- воспитательная задача.

Воспитывать самостоятельность, настойчивость и умение справляться с трудностями: игровая механика построена так, что успех зависит не от случайности, а от точности и внимательности - это формирует внутреннюю мотивацию и привычку доводить дело до конца.

Основная часть

Что делает продукт инновационным?

- **Многокритериальный поиск в игровой форме.** Ребёнок должен соотнести сразу три параметра: цвет, число и образ (животное). Это тренирует переключение внимания и одновременную обработку нескольких признаков - навык, который сложно отработать обычными пазлами или сортировками.
- **Адаптивность под уровень ребёнка.** Съёмные карточки позволяют менять сложность: от «найди красный» до «вспомни последовательность из 3 комбинаций». Поле можно пересобрать под текущие цели.
- **Встроенная система подсказок и контроля усилия.** В продвинутой версии можно добавить тактильные метки (выпуклые цифры, разную фактуру карточек) для детей с трудностями зрительного восприятия, а молотки сделать с датчиками силы удара: лёгкий звуковой сигнал при «правильной» силе удара формирует обратную связь без слов.
- **Модульный формат для разных форматов занятий.** Игра подходит для индивидуальной работы, парной (один называет, второй ищет и бьёт) и групповой, что полезно для развития коммуникации и совместного внимания. - **Протоколирование прогресса.** В расширенной комплектации (или через мобильное приложение) можно фиксировать, какие комбинации даются сложнее, сколько попыток нужно на последовательность, и строить простой отчёт для педагога или родителя.

Как может выглядеть игровое поле?

Вариант 1: классическая плоская панель.

- Размер: 100×55 см.
- Материал: шлифованная фанера.
- Отверстия: 8 шт., диаметр 7,5 см,
- На каждое отверстие помещается мяч с посадочным местом для карточки: цвета, формы, цифры, картинки животных (дикие, домашние), птицы и т.д. Карточки на липучках - легко менять местами.
- Цветовые зоны можно выделить контрастными рамками, чтобы ребёнку было проще ориентироваться в пространстве.

Вариант 2: наклонная панель на подставке.

- Угол наклона 10-15°: так мяч не выкатывается, а остаётся в ячейке, и ребёнку проще видеть метки.

- Высота подставки регулируется (30-50 см), чтобы играть стоя или сидя.

- Удобно для групповой работы: двое детей могут стоять по разные стороны и выполнять разные роли (называющий и исполнитель).

Вариант 3: модульная настенная версия.

- Панель крепится на стену на безопасной высоте.

- Подходит для сенсорных комнат и кабинетов специалистов: экономит место и даёт вертикальную нагрузку на осанку и плечевой пояс.

Механика и варианты заданий.

Уровень 1 (ознакомление и точность).

- Задача: забить мяч нужного цвета в ячейку с таким же цветом.

- Цель: зрительно-моторная координация, различение цветов, контроль силы удара.

Уровень 2 (поиск по двум признакам).

- Карточка: «синий - 2». Ребёнок ищет ячейку, где совпадают цвет и цифра, и забивает мяч.
- Цель: переключение внимания, соотнесение символа и образа.

Уровень 3 (поиск по трём признакам + последовательность).

Даётся 2-3 карточки подряд. Нужно запомнить и забить мячи в правильном порядке.

- Цель: рабочая память, удержание нескольких условий, планирование действий.

Уровень 4 (категоризация и логика).

- На поле выделены зоны: «дикие» и «домашние» животные. Задача - забивать мяч только в ячейки нужной категории, проверяя соответствие по карточке.
- Цель: категоризация, понимание признаков, гибкость мышления.

Командный режим.

- Один ребёнок называет комбинацию, второй находит ячейку и забивает мяч. Потом роли меняются.
- Цель: социализация, развитие речи, совместного внимания, умения давать и принимать инструкции.

Комплектация и безопасность.

- **Поле:** 1 шт., с комплектом карточек (цвета, цифры, животные).
- **Мячи:** 8-10шт., мягкие (ткань + поролон), диаметр 7,5 см.
- **Молотки:** 2 шт., лёгкие (25-30 см), нескользящая ручка, широкая ударная часть.
- **Аксессуары:** набор сменных карточек (дополнительные категории: транспорт, фрукты, геометрические фигуры), тканевый мешок для хранения.
- **Безопасность:** все материалы безопасны для детского пользования, нет острых краёв, отверстия рассчитаны так, чтобы пальцы не застревали, мячи не пролетают насквозь.

Для кого и как применять.

- **Дети 3–6 лет:** базовые задания на цвета и образы.
- **Дети 6–8 лет:** последовательности, категории, командные игры.
- **Дети с ОВЗ:** упрощённые карточки (только цвет или только картинка), тактильные подсказки, работа в паре со взрослым.
- **Специалисты:** логопеды, дефектологи, психологи - для диагностики зрительного поиска, рабочей памяти и моторного контроля.

Возможности масштабирования.

- **Цифровая поддержка.** Приложение с карточками-заданиями, шаблонами для печати, трекером прогресса.
- **Расширяемость.** Дополнительные модули: карточки с буквами и слогами, геометрическими фигурами, эмоциями.
- **Сезонные наборы.** Тематические карточки (Новый год, космос, подводный мир) для поддержания интереса.

Заключение

Таким образом, «Попади в цель!» решает сразу несколько задач: развивает базовые когнитивные и моторные навыки, поддерживает разные форматы взаимодействия (индивидуально, в паре, в группе), даёт измеримые результаты для специалистов и легко интегрируется в образовательные и коррекционные программы. Продукт сочетает игровую мотивацию с методической ценностью - и потому может стать эффективным инструментом в работе педагогов, дефектологов, психологов и в семейном воспитании.

Приложение 1



Рис. 1 Применение развивающей игры «Попади в цель!» обучающимся с ТМНР в положении стоя.



Рис. 2 Применение развивающей игры «Попади в цель!» с обучающимся с ТМНР в положении сидя.



Рис 3. Применение развивающей игры «Попади в цель!» в вертикальном положении с обучающимся с интеллектуальными нанарушениями.