**Коррекционная работа с гиперактивными детьми**

Чтобы помощь гиперактивным детям была эффективной нужно, чтобы каждый специалист, работающий с ребенком, мог внести свой вклад. Так, невропатолог назначит медикаментозную поддержку, воспитатели могут позаботиться о том, чтобы адаптировать предъявляемые требования под возможности ребенка, применять правильные методы в поощрении и пресечении каких-то поведенческих проявлений. Но помимо вышеперечисленного у ребенка необходимо тренировать навыки управления своим вниманием и поведением. Именно в этом случае я, как педагоги проводила коррекционную работу в форме игры Но прежде, чем перейти к описанию игр, определим правила, которые нужно соблюдать при общении с гиперактивным ребенком.

*Правило 1.*  Начинать нужно с тренировки только одной функции (например, только внимания).

*Правило 2.* Предупреждать переутомление и перевозбуждение ребенка: вовремя переключать его на другие виды игр и занятий, но не слишком часто. Важно также соблюдать режим дня, обеспечить ребенку полноценный сон и спокойную обстановку.

*Правило 3.* Так как гиперактивному ребенку сложно контролировать себя, то он нуждается во внешнем контроле. Очень важно, чтобы взрослые при выставлении внешних рамок из "можно" и "нельзя" были последовательны. Также необходимо учитывать, что ребенок не способен долго ждать, поэтому все наказания и поощрения должны появляться вовремя.

*Правило 4.* Начинать заниматься с гиперактивным ребенком лучше индивидуально и только потом постепенно вводить его в групповые игры, так как индивидуальные особенности таких детей мешают им сосредоточиться на том, что предлагает взрослый, если рядом есть сверстники. Кроме того, невыдержанность ребенка и его неумение придерживаться правил групповой игры могут провоцировать конфликты среди играющих.

*Правило 5.* Используемые в коррекционной работе игры должны быть подобраны в следующих направлениях:

игры на развитие внимания;

игры и упражнения для снятия мышечного и эмоционального напряжения (релаксации);

игры, развивающие навыки волевой регуляции (управления);

игры, способствующие закреплению умения общаться.

Рассмотрим их подробнее.

***1. Игры для развития внимания***

*«Корректор»*

Цель: концентрация внимания.

Эту игру дети обычно любят за то, что она дает им возможность почувствовать себя взрослыми и важными. Для начала нужно объяснить им смысл непонятного слова "корректор". Вспомнить с ребенком его любимые книги и детские журналы. Встречал ли он в них когда-нибудь ошибки и опечатки? Конечно, нет, если речь идет о хорошем издательстве. А ведь авторы тоже могут допускать ошибки. Кто же занимается их исправлением и не пропускает в печать разные опечатки? Этот человек и есть корректор. Далее ребенку предлагается поработать на такой ответственной должности.

Нужно взять старую книгу или журнал, где есть большие тексты. Договорится с ребенком о том, какая буква сегодня будет условно "неправильной", то есть какую букву он будет вычеркивать. Затем выбрать фрагмент текста или засечь время работы (не более десяти минут). Когда пройдет это время или будет проверен весь выбранный отрывок, необходимо проверить текст. Если дети отыскали все нужные буквы, то обязательно похвалить их. Корректору можно даже выдать премию (например, в виде сладостей или маленьких сюрпризов).

Если же корректором были допущены пропуски или ошибки, то ему есть в чем совершенствоваться.

Для фиксирования результатов работы нужно взять листок в клеточку и начертить на нем систему координат. Вверх по вертикальной оси отложить столько клеточек, сколько ошибок допустил ребенок. При повторном проведении игры на этом же чертеже правее отложить следующее количество ошибок. Соединить полученные точки. Если кривая поползла вниз, значит, ребенок работает более внимательно, чем раньше.

Описанную игру желательно проводить с невнимательными детьми систематически. Тогда она станет эффективным инструментом, способным исправить этот недостаток. Если ребенок уже без труда справляется с заданием, то можно его усложнить следующими способами. Во-первых, можно предложить корректору вычеркивать не одну букву, а три, причем разными способами. Так, например, букву "М" нужно вычеркивать, букву "С" подчеркивать, а "И" обводить в кружок. Во-вторых, можно вносить шумовые помехи, которые будут отвлекать ребенка от работы над заданием. То есть в отведенное для "корректуры" время вместо того, чтобы хранить молчание и помогать ребенку сосредоточиться, педагог будет играть роль "вредного": шуметь, шуршать, рассказывать истории, ронять предметы, включать и выключать магнитофон и выполнять прочие действия.

*«Смеяться запрещается» (Фопель К.)*

Цель: успокоить возбужденную группу, настроить на работу, которая требует концентрации внимания.

Нужно сесть широким кругом. Кто-то один встанет посередине, и будет водить. Его задача состоит в том, чтобы выбрать кого-нибудь из сидящих, и заставить его заговорить или улыбнуться. Для достижения своей цели он может пробовать все, что угодно, однако он не должен ни до кого дотрагиваться, и, разумеется, сам он не имеет права говорить. Те, кто сидит в кругу, не должны отворачиваться или закрывать глаза.

Каждый водит не более одной минуты. Если за это время водящий не сумеет рассмешить или заставить заговорить кого-либо, пусть с тем же ребенком попробуют свои силы еще 1-2 водящих. Если же водящий добивается успеха, он меняется местами с тем, кого заставил улыбнуться или заговорить.

*«Лови - не лови»*

Цель: развитие внимания, скорости обработки услышанной информации.

Правила этой игры похожи на всем известный способ играть в "Съедобное - несъедобное". Только условие, когда ребенок ловит мяч, а когда нет, может меняться в каждом коне игры. Например, первый раз договариваются что, если водящий бросает мяч, произнося слово, относящееся к растениям, то игрок ловит его. Если же слово не является растением, то отбивает мяч. Например, один кон игры мог бы называться "Мебель - не мебель". Аналогично можно играть в такие варианты, как "Рыба - не рыба", "Транспорт - не транспорт", "Летает - не летает" и множество других. Количество выбираемых условий игры зависит от фантазии.

*«Графический диктант» (Локалова Н.П.)*

Цель: развитие умения подчиняться словесным указаниям взрослого; развитие двигательной сферы и концентрации внимания.

Материал к заданию. Индивидуальный набор бланков (4 штуки 10x15 см). На каждом бланке изображены 3 ряда мелких геометрических фигур: верхний ряд состоит из 17 треугольников, средний ряд -- из 16 кружков, нижний ряд -- из 17 квадратов. Фигуры верхнего и нижнего рядов расположены друг против друга, среднего -- в промежутке между ними. Педагог говорит: «Мы будем рисовать узоры. У вас на листочках нарисованы ряды треугольников, квадратов и кружков. Вы будете соединять их, чтобы получился узор. Запомните три правила:

1) два треугольника, два квадрата или квадрат с треугольником можно соединять только через кружок;

2) линия узора должна идти только вперед;

3) каждое новое соединение надо начинать с той фигурки, на которой остановилась линия, тогда в узоре не получится промежутков. Нарисуем первый узор вместе».

Вместе с учениками учитель выполняет тренировочный узор и анализирует его. Затем учащиеся под диктовку учителя рисуют три основных узора.

*«Я весь во внимании»*

Цель: концентрация внимания.

В этой игре ребенку понадобится все его актерское дарование, а педагогу - изобретательность. Можно ввести участников в игру с помощью представления, действие которого происходит на кинопробах. Юным актерам предлагают изобразить человека, который "весь во внимании", то есть полностью поглощен своими мыслями и чувствами, поэтому он совершенно не замечает того, что происходит вокруг него. Но этим роль не ограничивается. У начинающей звезды экрана есть конкуренты. Они будут всячески мешать ему хорошо сыграть свою роль. Для этого они могут рассказывать анекдоты, обращаться к актеру за помощью, пытаться удивить или рассмешить его, чтобы привлечь к себе внимание. Единственное, чего они не имеют права делать, - это дотрагиваться до актера. Но и у актера есть ограничения в правах: он не может закрывать глаза или уши.

После того как режиссер скажет: "Стоп", все участники перестают играть. Можно даже взять интервью у начинающего артиста, пусть он расскажет, как ему удалось быть внимательным и не отвлекаться на специально создаваемые помехи.

Эта игра будет веселее, если подключить к ней нескольких детей. Но, тогда нужно будет следить за порядком, чтобы "конкуренты" не переусердствовали в стремлении отвлечь "актера". Также участие взрослого может показать детям неожиданные и интересные ходы, которые они могут использовать.

***2. Игры для релаксации***

*«Тряпичная кукла и солдат» (Фопель К.)*

Цель: упражнение на релаксацию

Воспитатель обращается к детям «Пожалуйста, все встаньте и расположитесь так, чтобы вокруг каждого из вас было свободное место. Полностью выпрямитесь и вытянитесь в струнку, как солдат. Застыньте в этой позе, как будто вы одеревенели, и не двигайтесь. А теперь наклонитесь вперед и расставьте руки, чтобы они болтались как тряпки. Станьте такими же мягкими и подвижными, как тряпичная кукла. Слегка согните колени и почувствуйте, как ваши кости становятся мягкими, а суставы очень подвижными... Теперь снова покажите солдата, вытянутого в струнку и абсолютно прямого и негнущегося, как будто вырезанного из дерева. (10 секунд.)

Теперь опять станьте тряпичной куклой, мягкой, расслабленной и подвижной. Снова станьте солдатом... (10 секунд.) Теперь опять тряпичной куклой...»

Просить детей попеременно быть солдатом и тряпичной куклой до тех пор, пока не сложится впечатление, что они уже вполне расслабились.

В конце игры попросить детей встряхнуть руками, как будто они стряхивают с них капельки воды. Стряхнуть капельки воды со спины, с волос,с верхней части ног и ступней.

Заканчивать такие игры следует на стадии расслабления, когда педагог почувствует, что ребенок достаточно отдохнул.

*«Шалтай-Болтай»*

Цель: игра поможет ребенку расслабиться, снять напряжение.

Персонаж этой игры наверняка понравится гиперактивному ребенку, так как их поведение во многом схоже. Чтобы дети лучше вошли в роль, спросить, читали ли они стихотворение С. Маршака о Шалтае-Болтае. А может быть, они видели мультфильм о нем? Если это так, то пусть ребенок расскажет о том, кто такой Шалтай-Болтай, почему его так называют и как он себя ведет. После этого можно начинать игру. Воспитатель читает отрывок из стихотворения Маршака, а ребенок изображает героя. Для этого он будет поворачивать туловище вправо и влево, свободно болтая мягкими, расслабленными руками. Кому этого недостаточно, может крутить еще и головой.

Итак, взрослый в этой игре должен читать стихотворение:

Шалтай-Болтай

Сидел на стене.

Шалтай-Болтай

Свалился во сне.

Когда воспитатель произнесет последнюю строчку, ребенок должен резко наклонить тело вперед и вниз, перестав болтать руками и расслабившись. Можно позволить ребенку для иллюстрации этой части стихотворения упасть на пол, но тогда стоит позаботиться о его чистоте и ковровом покрытии.

Чередование быстрых, энергичных движений с расслаблением и покоем очень полезно для гиперактивного ребенка, так как в этой игре он получает определенное удовольствие от расслабленного падения на пол, а значит, от покоя. Чтобы добиться максимального расслабления, повторить игру несколько раз подряд. Чтобы она не наскучила, можно читать стихотворение в разном темпе, а ребенок соответственно будет замедлять или ускорять свои движения.

*«Путешествие на облаке» (Фопель К).*

Цель: упражнение на релаксацию, дает детям успокоиться и настроиться на работу.

Материалы: В качестве сопровождения желательно использовать спокойную инструментальную музыку.

Воспитатель обращается к детям:

- Сядьте удобнее и закройте глаза. Два-три раза глубоко вдохните и выдохните...Я хочу пригласить тебя в путешествие на облаке. Прыгни на белое пушистое облако, похожее на мягкую гору из пухлых подушек. Почувствуй, как твои ноги, спина, попка удобно расположились на этой большой облачной подушке. Теперь начинается путешествие. Твое облако медленно поднимается в синее небо. Чувствуешь, как ветер овевает твое лицо? Здесь, высоко в небе, все спокойно и тихо. Пусть твое облако перенесет тебя сейчас в такое место, где ты будешь счастлив. Постарайся мысленно "увидеть" это место как можно более точно. Здесь ты чувствуешь себя совершенно спокойно и счастливо. Здесь может произойти что-нибудь чудесное и волшебное... (30 секунд.) Теперь ты снова на своем облаке, и оно везет тебя назад, на твое место в классе. Слезь с облака и поблагодари его за то, что оно так хорошо тебя покатало... Теперь понаблюдай, как оно медленно растает в воздухе... Потянись, выпрямись и снова будь бодрый, свежий и внимательный.

*«Быстрые превращения» (Фопель К.)*

Цель: упражнение на снятие напряжения после «сидячей» работы

Материалы: Аудиокассета с записью бодрой инструментальной музыки.

Воспитатель обращается к детям:

-Сейчас зазвучит музыка, и вы начнете ходить по комнате. Когда музыка остановится, вы тоже должны остановиться. В этот момент я скажу вам, кого вы должны изобразить... (Включить музыку и остановить ее примерно через одну минуту.) Теперь вы все должны превратиться в Бабу-Ягу. (Снова включить музыку на 30 секунд.)Теперь все - роботы. Встаньте парами и покажите друг другу, что вы роботы... (Снова поставить музыку на 30 секунд.)

Другие превращения: грустный клоун, веселый танцор, нервный грабитель, утомленный бегун на короткую дистанцию, улыбающийся манекен, боксер перед борьбой, певец, заслуживший аплодисменты.

*«Прикосновение»*

Цель: Эта игра поможет ребенку расслабиться, снять напряжение, повысит его тактильную восприимчивость.

Подготовить предметы, сделанные из различных материалов. Это могут быть кусочки меха, стеклянные вещи, деревянные изделия, вата, что-нибудь из бумаги и т.д. Положить их на стол перед ребенком. Когда он их рассмотрит, предложить ему закрыть глаза и попробовать догадаться, чем вы прикасаетесь к его руке. Можно также прикасаться к щеке, шее, колену. В любом случае ваши касания должны быть ласковыми, неторопливыми, приятными.

***3. Игры, развивающие волевую регуляцию***

*«Говори по сигналу»*

Цель: регуляция речи, выработка самоконтроля.

Воспитатель просто общается с ребенком, задавая ему любые вопросы. Но отвечать ребенок должен не сразу, а только когда увидит условный сигнал, например сложенные на груди руки или почесывание затылка. Если же воспитатель задал свой вопрос, но не сделал оговоренное движение, ребенок должен молчать, как будто не к нему обращаются, даже если ответ вертится у него на языке.

Во время этой игры-беседы можно достигать дополнительные цели в зависимости от характера задаваемых вопросов. Так, с интересом расспрашивая ребенка о его желаниях, склонностях, интересах, привязанностях, педагог помогает ему обратить внимание на свое "я".

*«Замри»*

Цель: формирование элементов самоконтроля

В этой игре ребенку необходимо быть внимательным и суметь преодолеть двигательный автоматизм, контролируя свои действия.

Воспитатель включает какую-нибудь танцевальную музыку. Пока она звучит, ребенок может прыгать, кружиться, танцевать. Но как только выключат звук, игрок должен замереть на месте в той позе, в которой его застала тишина.

В эту игру особенно весело играть на детском празднике. Можно воспользоваться этим, чтобы потренировать ребенка и одновременно создать атмосферу раскованности, так как дети часто стесняются танцевать всерьез, а здесь им предлагается сделать это в игре, как бы в шутку. Можно внести и соревновательный мотив.

*«Царевна Несмеяна»*

Цель: формирование элементов самоконтроля.

Всем знакомы жалобы детей на то, что кто-то другой мешает им сосредоточиться и смешит их. В данной игре им придется преодолеть именно это досадное обстоятельство.

Воспитатель предлагает вспомнить такого мультипликационного персонажа, как царевна Несмеяна. Развеселить ее было сложно, она ни на кого не обращала внимания и лила слезы день и ночь. Ребенку предлагается стать такой царевной. Плакать, конечно, ненужно, но смеяться ему строго-настрого запрещается. В том же мультике, как известно, был обеспокоенный отец, обещавший царевну в жены и полцарства в придачу тому, кто ее развеселит. Такими потенциальными женихами, охочими до царской казны, могут выступать другие дети. Они окружают царевну (которую может играть как мальчик, так и девочка) и пытаются всеми силами заставить ее улыбнуться. Тот, кто в этом деле окажется успешным настолько, что вызовет у Несмеяны широкую улыбку, считается выигравшим этот конкурс. В следующем туре этот человек меняется с царевной местами.

***4. Коммуникативные игры***

*«Сиамские близнецы»*

Цель: развитие концентрации внимания, сплочение группы.

Воспитатель спрашивает у ребенка, знает ли он, кто такие сиамские близнецы. Если он об этом не слышал, рассказать ему, что очень редко, но все же случается, что рождаются сразу не просто два ребенка, а дети, сросшиеся между собой. Чтобы воображение ребенка не нарисовало ему ужасную картину на эту тему, утешьте его, что современная медицина способна их разделить и они живут, как и все остальные. Но в древние времена врачи еще не умели делать такие операции. Поэтому сиамские близнецы жили всю жизнь не только душа в душу, но и имея почти общее тело. В каких ситуациях этим близнецам нужно было проявлять согласованность в совместных действиях?

После того как эмоциональное отношение к проблеме высказано, можно переходить к игре. Воспитатель говорит, что наверняка такие братья или сестры становились просто гениями общения, ведь чтобы сделать хоть что-нибудь, им приходилось все согласовывать и подстраиваться друг под друга. Поэтому предлагается поиграть в сиамских близнецов, чтобы научиться хорошо общаться.

Педагог берет тонкий шарф или платок и связывает им руки детей, стоящих рядом друг с другом лицом к воспитателю. Оставить свободными кисти рук, детям они понадобятся. Далее игрокам предстоит нарисовать общий рисунок на одном листе бумаги. Рисовать можно только той рукой, которая привязана к партнеру. Детям дают карандаши или фломастеры разного цвета, по одному в несвободную руку. Тему рисунка задает педагог или выбирают дети.

Жюри будет оценивать не только качество полученной картины, но и течение самой работы: были ли споры и конфликты между игроками, одинаковое ли участие они принимали в работе (что легко оценить по количеству на картинке цвета, которым рисовал ребенок), обсуждали ли дети сюжет рисунка, порядок рисования и т. д.

После того как рисунок будет закончен, нужно обсудить с художниками, трудно ли им было работать и понравилось ли им создавать картину вместе.

*«Чужими глазами»*

Цель: развитие сотрудничества между детьми, выработка терпения и внимания, развитие коммуникативных навыков.

В этой игре дети тоже должны создать общую картину. Но при этом их сотрудничество не будет равным, как в предыдущей игре.

Одному ребенку завязывают глаза, он будет художником. Второй игрок станет его глазами. Задается детям тема для рисования. Проводить линии на рисунке имеет право только ребенок с завязанными глазами. Но управлять его движениями с помощью слов будет партнер. В его задачу входит руководство руками художника, причем дотрагиваться до "мастера" ему запрещается. Соответственно к обоим игрокам предъявляются довольно высокие требования, один из них должен быть терпеливым и внимательным, стараться понять и правильно выполнить инструкции, а второй - уметь четко выражать свои мысли, делать их понятными для другого, контролировать свои действия, избегая выполнения задания за партнера, даже когда он что-то делает неправильно. Поэтому данная игра является непростой иногда и для подростков, особенно если они склонны к импульсивности. Тем не менее, она вызывает у детей живой интерес, и обычно каждый стремится побывать в той и другой роли (по сути - то ведущего, то ведомого) и потом поделиться впечатлениями, какая из них давалась ему легче.

Закончив рисунок, как и в предыдущей игре, воспитатель обсуждает с детьми не только полученный результат, но и сам процесс рисования.

*«Ожившие игрушки»*

Цель: развитие навыков невербального общения, развитие самоконтроля.

Воспитатель спрашивает у ребенка, как он думает, что происходит ночью в магазине игрушек. Выслушиваются версии и предлагается представить, что ночью, когда нет покупателей, игрушки оживают. Они начинают двигаться, но очень тихо, не говоря ни слова, чтобы не разбудить сторожа. После этого педагог сам изображает какую-нибудь игрушку, например медвежонка. Ребенок должен постараться угадать, кто это. Но ответ он должен не выкрикнуть, а записать (или нарисовать) на листке, чтобы шумом не выдать игрушек. Затем ребенок сам показывает любую игрушку, а другие стараются отгадать ее название. Вся игра должна проходить в абсолютной тишине. Когда воспитатель почувствует спад интереса у ребенка, то объявляется рассвет. Тогда игрушки должны снова встать на свои места, таким образом, игра будет окончена.

В данной игре ребенок приобретает навыки невербального (без использования речи) общения, а также развивает самоконтроль, ведь когда он догадался, что за игрушку изображают, ему так хочется тут же сказать об этом (а еще лучше крикнуть), но правила игры не позволяют сделать этого. Когда же он сам изображает игрушку, тоже нужно приложить усилия, чтобы не издавать звуков и не подсказывать.

*«Разговор через стекло»*

Цель: тренировка невербального мышления, фокусирует внимание ребенка на другом человеке.

Эта игра похожа на предыдущую, но изображать без слов в ней придется уже не отдельные слова, а предложения.

Воспитатель предлагает ребенку представить, что он находится на пятом этаже дома. Окна плотно закрыты, звук сквозь них не проникает. Вдруг он видит внизу на улице своего друга. Тот что-то пытается ему передать и отчаянно жестикулирует. Ребенок должен постарается понять, какую информацию до него пытаются донести. Друг может использовать не только мимику, жесты и движения, но и подручные средства. Если ребенок не может догадаться, что ему показывают, он пожимает плечами. Тогда друг пробует показать то же самое каким-то другим способом. Если же у него готов какой-то ответ, то в данной игре можно его произнести вслух. Если ребенок верно отгадал только часть предложения, то можно повторить правильную часть, а остальную снова нужно отгадать. Персонажи, пытающиеся что-то поведать с земли, тоже могут меняться: представиться бабушкой, соседкой и пр.

Таким образом, это игра развивает способность понимать других людей, быть внимательным к их различным поведенческим проявлениям.

В подборе упражнений и игр учитываются все факторы, влияющие на гиперактивность. В коррекционной работе по проблеме гиперактивности должен участвовать психолог, педагог и гиперактивный ребенок и его родители сразу, ибо только комплексное лечение способно избавить ребенка и его семью от этого недуга.