

Игры, развивающие грамотность

«АЛФАВИТ»

Игра основана на правилах элементарных карточных игр. Она помогает закрепить знания последовательности букв в алфавите, сформировать графический образ слова, провести сукцессивный анализ и осознать написание слова, расширяет словарный запас. Кроме этого, игра развивает зрительное восприятие, внимание, зрительную память, учит продумывать свои ходы на несколько шагов вперед.

Материал: набор из 33 карточек с буквами русского алфавита.

Количество играющих: от 2 до 5.

Возраст играющих: от 8 лет.

Правила игры: каждый ребенок получает от 6 до 8 карточек с буквами (количество зависит от числа играющих) и держит их в руках, пряча от партнеров по игре. Первым делает ход тот, у кого оказалась самая первая буква по алфавиту. Он выкладывает одну из карточек и называет слово на данную букву. Следующий игрок должен положить сверху карточку с одной из букв названного слова и тоже назвать слово на эту, новую букву. Если такой карточки у игрока нет, он пропускает ход. Зная «свои» буквы, ребенок может предвидеть, каких букв нет у противника, т. е. планировать свои ходы так, чтобы вынудить противника пропустить ход. Если в слове есть буквы Ъ, Ь, Ы, то есть те, слова с которых не начинаются, то карточки с этими буквами тоже выкладываются, но их обладатель после сделанного хода убирает стопку карточек с теми буквами, на которые слова уже были названы, в «бито», а сам сохраняет право на ход с любой буквы, то есть игра как бы начинается заново. После того, как часть карточек ушла в «бито», все участники добирают из «колоды» столько карточек с буквами, сколько не хватает каждому до восьми. При этом получается, что в игре участвуют все буквы. Для усложнения игры с более старшими или более развитыми детьми, можно предложить детям называть слова, в которых данная буква стоит на втором (третьем, последнем)

месте.

Выигрывает тот, кто первым выложил все свои карточки с буквами. •

«ПОЛЕТ НА ЛУНУ»

Игра основана на правилах популярных детских игр с фишками и кубиком, определяющим число ходов. Игра может решать различные задачи: закрепление образа написанного слова, повторение правил орфографии, употребление слов в различных грамматических формах, т. е. тренировка навыков словоизменения, закрепление навыка поиска проверочных слов для безударных гласных, а также составление рассказов и пересказов. Игра может быть проведена не только в устной, но и в письменной форме или с элементами письма.

Материал: игровое поле с изображенной на нем траекторией полета на Луну от старта до финиша с пронумерованными этапами, фишки или фигурки пилотов, кубик, лист с заданиями.

Количество играющих: не ограничено.

Возраст играющих: от пяти до пятнадцати лет (в зависимости от заданий).

Правила игры: игровое поле раскладывается на плоской поверхности (на столе или на полу), на старте устанавливаются фишки каждого игрока. Первым делает ход тот, кто выбросил самое большое число на кубике. Затем каждый игрок делает такое количество шагов, которое указывает ему брошенный кубик. Но чтобы получить право сделать очередной ход, необходимо выполнить задание (придумай три слова на букву А, запиши пять слов под диктовку, составь предложение по схеме и т. д.). Если задание не выполнено, то пилот остается на прежней орбите. Побеждает тот, кто первым достигнет Луны. Можно сразу провести весь цикл, можно разделить его на несколько этапов. Педагог составляет разные по темам и по сложности задания, в зависимости от индивидуальных проблем каждого ребенка.

ГРАММАТИЧЕСКИЕ ЛОТО

Игра придумана учителем русского языка Беляковой Е. К. в 1986 году.

Игра помогает усвоить на произвольном уровне различные правила русского языка, увидеть сложности ребенка в их усвоении и понимании. Может быть проведена как в устной, так и в письменной форме.

Материал: 100 карточек по основным орфографическим темам школьной программы (написание Ъ после шипящих, правописание приставок «пре-при», слитное/дефисное написание наречий и т. д.), по 10 карточек на каждое правило со словами, в которых пропущены буквы, (то есть имеется несколько комплектов карточек на каждое правило орфографии), 100 плоских прямоугольных фишек. На каждой карточке, в зависимости от правила, имеются от трех до шести слов, не повторяющихся на другой карточке (рис. 1), и картинка, не обязательно связанная по значению со словами на карточке (предметное или веселое сюжетное изображение, повышающее эмоциональный фон игры и способствующее запоминанию изучаемого материала).

Количество играющих: От 2 до 5.

Возраст играющих: от 8 до 15 лет.

Правила игры: ведущий (педагог) выбирает орфографическое правило для закрепления, соответствующее уровню речевого развития и школьным проблемам ребенка, раздает участникам по 2 карточки, называет различные составляющие правила (на каждой карточке имеются по одному слову на каждую составляющую правило) и просит играющих закрывать плоскими фишками слова на карточке в соответствии с названным условием. Например: закрой слово, в котором приставка «пре» имеет значение слова «очень», закрой слово, в котором приставка «при» имеет значение присоединения, закрой слово, в котором приставка «при» имеет значение неполного действия, закрой слово, в котором приставка «пре» имеет значение близкое к приставке «пере», закрой слово, в котором приставка «при» имеет значение близости. У играющего всегда должно оставаться одно незакрытое контрольное слово для последующего угадывания (самостоятельного вывода правила). В нашем примере это будет слово с приставкой «при» в значении близости. Другие

играющие контролируют правильность выбора слова, и в случае ошибки играющий пропускает ход, а названное правило повторяется через несколько ходов. Выигрывает тот, кто первым закрыл все нужные слова на своей карточке и сформулировал правило по контрольному слову (самостоятельно или с помощью других игроков). Играющие могут закончить игру или обменяться карточками, или взять новые на эту же тему (на этом или следующем занятии), и соревнование продолжается. Игра может быть продолжена в письменной форме. Ведущий просит выписать с карточки все слова в два столбика: с приставкой «при» и с приставкой «пре». Придумать с ними предложения или составить целый рассказ, используя все слова. Выигрывает тот, кто первый справился с заданием и не сделал ошибок. Ведущий просматривает тут же написанный текст и подчеркивает ошибки, на исправление которых тоже требуется время, то есть ребенок, закончивший первым, может в результате оказаться последним. Это условие игры способствует, в конечном счете, преодолению импульсивности на письме — одного из существенных механизмов дисграфии, а также переходу от внешнего контроля со стороны взрослого и других детей, участвующих в игре, к самоконтролю.

«ГРАММИНО»

Игра придумана учеником шестого класса А. Чесаком в 2002 году. Игра основана на правилах игры в домино. Она развивает зрительную память, помогает применять правила и закреплять написание словарных слов на произвольном уровне.

Материал: 28 карточек, разделенных, как костяшки домино, на две части: в одной части записано слово с пропущенной буквой, в другой части одна из букв русского алфавита. Имеется несколько комплектов карточек домино «граммино» на каждое правило орфографии.

Количество играющих: от 2 до 6.

Возраст играющих: от 8 до 15 лет.

Правила игры: каждый игрок берет 7 карточек из «базара». Одна из

карточек «базара» кладется в центр стола. Первый игрок должен выбрать из своих карточек или карточку с буквой, которая пропущена в этом слове, или карточку со словом, в котором должна быть имеющаяся буква. Игроки ходят по очереди. Если нужной карточки нет, то игрок отправляется на «базар» и берет там карточки, пока не получает нужную. Выигрывает тот, кто первым избавится от всех своих карточек.

«СЛОВЕСНЫЙ БОЙ»

Игра тренирует правила орфографии на практике их употребления и повышает грамотность ребенка, расширяет словарный запас, помогает сформировать графический образ слова, преодолеть пространственные трудности, выработать правильную стратегию решения задачи, т. е. эта игра содержит в себе элементы полимодального воздействия на процесс письма. Игра требует максимального внимания, сосредоточенности, вдумчивости.

Материал: лист бумаги с расчерченным полем 6 на 6 клеток и свободным пространством для записи и подсчетов результата.

Количество играющих: от 2 до 4.

Возраст играющих: от 12 лет.

Правила игры: вначале игроки выбирают тему. Например, животные. Затем каждый из них по очереди называет буквы, имея в виду придуманное название животного. На игровом поле каждого игрока эти буквы могут быть записаны в любой клетке так, чтобы сложить из них названия животных или по горизонтали или по вертикали. Слова могут пересекаться и перетекать одно в другое (рис. 2). Игроки обязаны заносить в игровое поле все названные буквы, в том числе и те, которые не составляют задуманные ими слова, но называются противником. Каждая буква может называться многократно, т. е. ребенок может гибко менять свою стратегию игры, учитывая ходы противника. Когда все клетки поля всех игроков будут заняты, на свободную часть выписываются получившиеся слова. Затем происходит подсчет очков: за слово из 6 букв игрок получает 8 очков, из 5 — 6 очков, из 4 — 5 очков, из 3 — 3 очка, из 2 — 1 очко. Выигрывает тот, кто набрал наибольшее количество

ОЧКОВ.

л	и	с	и	ц	а	<i>Лисица — 8 очков</i> <i>Осел — 5 очков</i> <i>Барс — 5 очков</i> <i>Бык — 3 очка</i> <i>Лось — 5 очков</i> <i>Собака — 8 очков</i> <i>Рысь — 5 очков</i> <i>Слон — 5 очков</i> Всего : 44 очка
о	г	о	с	е	л	
с	в	б	а	р	с	
ь	у	а	ш	ы	л	
б	ы	к	о	с	о	
я	р	а	ф	ь	н	

Рисунок 2. Пример заполненного игрового поля в игре «Словесный бой».

Игры, развивающие фразовую речь

«ВЕСЕЛАЯ УЛИТКА»

Игра расширяет словарный запас и общий кругозор ребенка, помогает сформировать образ слова, фиксирует образ буквы, развивает лексические и грамматические связи слов, возможности фразовой речи.

Материал: игровое поле, разделенное на четыре разноцветных квадрата, с нарисованной спиралью, разделенной на секторы с буквами, расположенными не в алфавитном порядке, но так, что в желтых секторах расположены самые частотные буквы для слов русского языка, затем в порядке убывания частотности идут синий, зеленый и красный секторы (рис. 3), фишки, кубик, карточки с темами (имена, города, блюда, дом и его обстановка, животные, художники, литературные герои и т. п.).

Количество играющих: от 2 до 6.

Возраст играющих: от 6 до 12 лет.

Правила игры:

Вариант первый: сначала все игроки отбирают все вместе темы для игры (любое количество из имеющихся карточек с темами, но не менее 3-х) и кладут их в свою отдельную кучку рубашкой вверх. Затем, каждый игрок по очереди, кидая кубик, делает соответствующее число ходов и оказывается на определенной букве в цветном секторе. Затем, взяв верхнюю карточку из своей кучки, игрок узнает нужную тему и должен назвать слово на данную букву по данной теме. Например, животное на букву С — слон, или город на букву В — Витебск. Каждая тема оценена количеством очков от 1 до 5, а цветное поле добавляет от 1 до 4 очков. Выигрывает тот, кто наберет большее количество очков.

Вариант второй: каждый игрок наугад выбирает одну из карточек с темами, лежащих рубашками вверх, — это будет тема его истории. Затем каждый ребенок по очереди бросает кубик 10 раз и записывает выпавшие буквы. Следует придумать историю, в каждом предложении которой все слова будут начинаться с одной из выпавших букв. Количество слов на каждую из выпавших букв (то есть количество слов в каждом предложении рассказа) не ограничено. Выигрывает тот, кто быстрее всех и смешнее всех (по общему мнению, причем общее обсуждение имеет собственную дидактическую ценность, так внешний контроль преподавателя замещается при этом внутренним контролем самих детей), справится с заданием. В игре может быть и несколько победителей в разных номинациях: самая смешная история; самая короткая или самая длинная история; история, сочиненная быстрее всех.

Приведем пример: *Выписка из протокола коррекционно-развивающего занятия по русскому языку от 25 марта 2002 г. с использованием игры «Веселая улитка».* В игре участвовали 3 детей: Миша К. — 8 лет, Маша Ю. — 9 лет и Саша М. — 9 лет. Все дети не успевали в школе по русскому языку.

Выпавшие буквы: П, В, С, О, Р, У, Х, З, Н, Т.

История, придуманная Сашей, оцененная победителем по 2-м номинациям — самая длинная и самая смешная история: «Пошла панда погулять. Во время выхода встретила волка. Солнце сияло, снег серебрился.

Однако они оглянулись. Рядом роились румяные рыси. Уши утыканы украшениями. Хоть хватай. Звери здорово завидовали. Но не надели. Торопливо тронулись тонкой тропинкой».

Два других ребенка обладали не столь богатой фантазией, но и они смогли получить награды по номинации «самая короткая история» и за историю, сочиненную быстрее всех, так что у всех была возможность пережить ситуацию успеха и не потерять интерес к следующей игре.

«СОЧИНЯЛКИ»

Игра развивает воображение и фантазию, образное и логическое мышление, расширяет словарь и предметные образы слов, учит описывать предметы и составлять тексты из предложений, логически связанных между собой, улучшает навык глобального чтения. Игра особенно помогает тем детям, которые затрудняются в составлении текстов, написании сочинений. Преимуществом игры также является возможность постепенного усложнения задания и объективизации успехов ребенка в коррекционно-развивающих занятиях.

Материал: 5 шестиугольных карточек с изображениями предметов (машина, ботинки, дом, кастрюля, дерево), набор карточек со словами, характеризующими предметы по пяти модальностям (запах, материал, звук, способ передвижения, размер — на каждую тему по 5 карточек), пустые карточки.

Количество играющих: один.

Возраст игрока: от 6 до 15 лет.

Правила игры:

Первый вариант: игрок выбирает одно изображение предмета, затем, используя карточки со словами, характеризует этот предмет по пяти модальностям, обкладывая большую карточку маленькими со словами. Характеристика предмета должна состоять из пяти полноценных предложений, то есть предложений не менее, чем из 3-х слов: субъект, предикат, объект. Педагог, выполняющий функцию ведущего в данной игре,

оценивает каждое предложение соответствующим числом очков: одно очко за предложение из 3-х слов (словосочетания типа: «железная кастрюля» — оцениваются в 0 баллов), по одному очку за каждое дополнительное слово в предложении, дополнительные очки за сложность конструкции (наличие однородных членов, придаточных предложений, сравнительных оборотов и т. д.), за оригинальность образа. Так, например, предложение «мои ботинки скрипят, как дерево» поощряется педагогом 3 дополнительными очками: за 2 дополнительных слова и за сравнительный оборот, т. е. ребенок получает за него 4 очка. Он суммирует и записывает баллы по 5 предложениям, сравнивает их с баллами, полученными в предыдущем сеансе игры, т. е. как бы соревнуется сам с собой и наглядно видит свои достижения. Большую роль играет пустая карточка, стимулирующая ребенка придумать шестое предложение уже без опоры на данные слова и по возможности найти новый способ для характеристики данного предмета.

Вариант второй: педагог вместе с ребенком отбирают 5 картинок с предметными изображениями, одно из которых становится главным героем истории, которая составляется на основе тех предметов, которые изображены на других картинках. Таким образом, вербальное опосредствование (слова) заменяется только образным опосредствованием при составлении рассказа по отдельным, не связанным между собой изображениям. Ребенок должен придумать сюжет истории, логику его развертывания. Эта история записывается, она может быть продолжена или изменена на уроке или дома (в качестве домашнего задания). Скучные школьные задания по составлению фраз с заданным словом или сочинения на заданную тему заменяются фантазированием, проявлением остроумия, оригинальности суждений, что охотно делают все дети подросткового и предподросткового возраста. К системе оценок предыдущего варианта игры добавляются дополнительные баллы: смешно — 1 балл, очень смешно — 2 балла; связность предложений между собой и развитие сюжета истории — 3 балла.

Вариант третий: то же самое задание предлагается ребенку, но он

имеет пустые карточки без изображений предметов, т. е. уменьшается степень внешней опоры и внешнего программирования высказываний. Ребенок обозначает каждую пустую карточку словом, запоминает их и придумывает с ними историю, создавая тем самым воображаемую ситуацию. Этот вариант игры эффективно способствует усилению внутреннего контроля за своей речью. Активность ребенка в этом варианте игры поощряется удвоением его баллов.

Приведем пример: *Выписка из протокола коррекционно-развивающего занятия по русскому языку от 17 января 2001 г. с использованием игры «Сочинялки». В игре участвовал 1 ребенок 11 лет.*

Описание пары ботинок с помощью слов на карточках: *«Мои ботинки сделаны из ткани. Они меньше собаки, но больше жука. Они пахнут морем. Ботинки звенят, как колокольчик. С их помощью можно летать»* (9 баллов).

История 1. (Выбранные изображения: машина, горы, девочка, слон, фрукты).

«Однажды я сел в машину и поехал в горы. Там я случайно встретил девочку. Она прогуливала своего слона, чтобы он подышал свежим воздухом. Я был рад познакомиться с такими замечательными друзьями и угостил их фруктами» (21 балл)

История 2. (Пустые карточки ребенок заменяет словами: жираф, крылья, сосиска, Москва, театр).

«Жил-был жираф. Он умел летать. Однажды он полетел в магазин за сосисками. Но в Москве сосиски не продают жирафам. Наш жираф не расстроился и пошел в театр» (28 баллов).

Мальчик с удовольствием отмечает, что на прошлом занятии было только 20 баллов в третьем задании, а всего по 3-м — 42 балла, а сегодня 58. По окончании урока он радостно сообщает об этом маме и просит педагога подтвердить, что он «хорошо придумывал».

Мы видим, что опора на зрительные образы (предметные картинки) во втором задании значительно расширила возможности фразовой речи

мальчика, который раньше не успевал в школе по русскому языку и литературе, и особые затруднения у него вызывали сочинения и пересказы. Появились также возможности самостоятельного составления достаточно развернутых фраз без внешней вербальной или перцептивной опоры. После 6 недель занятий с использованием описанных игровых методов (в сочетании с другими методами нейропсихологической коррекции), мальчик стал заниматься в школе по русскому языку на твердую четверку.

«СКАЗОЧКИ»

Игра основана на правилах популярной игры «чепуха». Игра закрепляет навыки спонтанного письма и особенно отрабатывает два орфографических правила: правописание собственных имен существительных и знаки препинания в предложениях с прямой речью. Игра также повышает эмоциональный фон занятия, способствует развитию фантазии, чувства товарищества, умению объективно оценить свое сочинение и сравнить его с другими.

Материал: узкие полоски бумаги, ручки.

Количество играющих: не ограничено.

Возраст играющих: от 6 до 16 лет и старше.

Правила игры: каждый игрок, последовательно отвечая на вопросы ведущего (имя первого героя сказки, имя его товарища, место их встречи, время их встречи, их времяпрепровождение, что сказал первый, что ответил второй, чем завершилась их встреча), пишет свою сказку каждый раз на новой бумажке и заворачивает написанную часть, стараясь, чтобы его запись была неизвестна другим. После ответа на каждый вопрос (каждой записи) бумажки передаются по кругу. Вопросы ведущего могут меняться в каждой игре в зависимости от уровня речевого развития группы и цели занятия. В итоге получается столько смешных коллективных сказок, сколько было играющих. Побеждает тот, кто прочитал самую смешную историю, независимо от того, кто являлся автором ее отдельных частей. Можно усложнить задание. Например, все слова в истории должны быть на одну букву или все слова

должны содержать в себе какую-то определенную букву.

Приведем пример: *Выписка из протокола коррекционно-развивающего занятия по русскому языку от 3 апреля 2003 г. с использованием игры «Сочинялки». В игре участвовали 3 детей: Сережа Л. — 9 лет, Наташа Г. — 9 лет и Андрюша С. — 10 лет, у которых на письме наблюдались замены букв сложного генеза. В частности, они часто смешивали на письме буквы Б и Д. Поэтому в этой игре им было предложено сочинять историю со словами, в которых есть эти буквы.*

Ответы на вопросы:

Имя первого героя? — БУРАТИНО.

Имя второго героя? — ЧЕБУРАШКА.

Где встретились? — ПОД БИБЛИОТЕКОЙ.

Когда встретились? — В ДЕКАБРЕ БЕЗ ДВАДЦАТИ ДЕВЯТЬ.

Что делали? — БОЛТАЛИ и БИЛИ БАКЛУШИ.

Кто им помешал? — БЕГЕМОТ.

ёёё48

Что сказал первый герой? — БУДЕМ СОБИРАТЬ ГРИБЫ.

Что сказал второй герой? — ОБЪЕДИМСЯ ДОМАШНИМИ БУЛОЧКАМИ.

Чем закончилась встреча? — ОБЛЕТЕЛИ БЛИЖНИЕ ДОЛИНЫ.

История, прочитанная по этим ответам, признанная всеми игроками самой смешной: *Встретились Буратино и Чебурашка под библиотекой. Это было в декабре без двадцати девять. Там они болтали и били баклуши. Вдруг пришел бегемот и помешал им. Тогда Буратино сказал: «Будем собирать грибы». Чебурашка ответил: «Объедемся домашними булочками». Эта встреча закончилась тем, что они все втроем облетели ближние долины.*

Характерно, что во всех написанных ответах не было ни одной ошибки смешения букв Б и Д, частых ошибок в тетрадах всех трех учеников.

«ПАРОВОЗИК»

Игра развивает фразовую речь, увеличивает словарь, особенно

прилагательные, и учит правильно строить развернутые лексико-грамматические конструкции. Она также активно тренирует вербальную память ребенка. Игра может проводиться в устной или письменной форме (в последнем случае игра переводит процесс письма на произвольный уровень). Игра не требует специального материала.

Количество играющих не должно быть меньше двух.

Возраст играющих не ограничен.

Правила игры: первый игрок называет любое существительное-подлежащее, второй игрок должен сказать глагол-сказуемое, далее каждый имеет право добавлять по одному слову, относящемуся к любой грамматической категории, повторяя уже имеющиеся, чтобы предложение становилось все длиннее и при этом не оказывалось бессмысленным. Если кто-нибудь из игроков опустил при повторении какое-нибудь из сказанных слов, остальные ему подсказывают, закрепляя всю фразу в памяти. Выигрывает тот, кто закончит предложение, когда никто из остальных игроков не сможет прибавить ни одного слова.

Приведем пример: *Выписка из протокола коррекционно-развивающего занятия по русскому языку от 14 ноября 2002 г. с использованием игры «Паровозик».* В игре участвовали 4 детей 8 лет: Маша, Оля, Сережа и Артем.

Маша: Дом

Оля: Дом стоял

Сережа: Дом стоял на пригорке

Артем: Дом стоял на лесном пригорке

Маша: Дом стоял на лесном пригорке возле сада

Оля: Дом стоял на лесном пригорке возле зеленого сада

Сережа: Дом стоял на лесном пригорке возле зеленого сада и луга

Артем: Дом стоял на лесном пригорке возле зеленого сада и пестрого луга

Маша: Большой дом стоял на лесном пригорке возле зеленого сада и пестрого луга

Оля: Большой и красивый дом стоял на лесном пригорке возле зеленого сада и пестрого луга

Серезжа: Большой и красивый дом стоял под крышей на лесном пригорке возле зеленого сада и пестрого луга

Артем: Большой и красивый дом стоял под черепичной крышей на лесном пригорке возле зеленого сада и пестрого луга

Маша: Большой и красивый дом стоял под красной черепичной крышей на лесном пригорке возле зеленого сада и пестрого луга

Оля: Большой и красивый дом с крыльцом стоял под красной черепичной крышей на лесном пригорке возле зеленого сада и пестрого луга

Серезжа: Большой и красивый дом с деревянным крыльцом стоял под красной черепичной крышей на лесном пригорке возле зеленого сада и пестрого луга

Артем: Большой и красивый дом с деревянным крыльцом и трубой стоял под красной черепичной крышей на лесном пригорке возле зеленого сада и пестрого луга

Маша: Большой и красивый дом с деревянным крыльцом и высокой трубой стоял под красной черепичной крышей на лесном пригорке возле зеленого сада и пестрого луга.

Оля: Все, больше не знаю.

(Остальные разводят руками).

Маша: Я выиграла!

Отметим, что у всех четырех детей при нейропсихологическом обследовании при поступлении на коррекционно-развивающее обучение был отмечен недостаточный для их возраста объем вербальной памяти, не превышающий 8 элементов. В ситуации игры, то есть в ситуации соревнования и эмоционального подъема, все четверо смогли запомнить и повторить фразу длиной в 24 слова. И этот эффект улучшения вербальной памяти оказался стабильным: при повторном нейропсихологическом обследовании в конце коррекционного цикла объем запоминания у всех этих

детей достиг 10 элементов, что (в сочетании и с другими когнитивными улучшениями) не могло не отразиться позитивно на успешности их обучения в школе.

«ПАСЬЯНС»

Игра обучает составлять логически правильные словосочетания, тренирует память, глобальное чтение, способность к распределению внимания и его избирательность. Игра также способствует улучшению мелкой моторики и развитию тактильного восприятия (часть карточек изготовлена из специального материала).

Материал: пятнадцать больших карточек, изготовленных из гладкого картона, с конкретными и абстрактными именами существительными, сорок пять маленьких карточек, изготовленных из бархатной бумаги, с именами прилагательными, обозначающими цвет, форму, материал. Каждый признак опосредуется разным цветом карточки.

Количество играющих: от 2 до 5.

Возраст играющих: от 7 до 15 лет. .

Правила игры напоминают лото: карточки с именами существительными раздаются игрокам. В зависимости от количества играющих и их возраста у каждого может быть от 3 до 7 карточек с существительными. Маленькие карточки сложены стопкой перед ведущим рубашкой вверх. Затем ведущий читает в случайном порядке прилагательные, написанные на маленьких карточках. Если это прилагательное подходит по смыслу к имеющемуся существительному, то игрок кричит: «Мое!» и подкладывает маленькую карточку к соответствующей большой. Если у игрока уже есть словосочетание с данным существительным, составленное по этому принципу (форма, цвет или материал), то обе карточки с прилагательными, в том числе и та, которая была положена раньше, возвращаются в «базар». Выигрывает тот, кто первым охарактеризует свои существительные тремя разными прилагательными по трем параметрам. В качестве домашнего задания после этой игры можно предложить ребенку дома

выложить все карточки с существительными в ряд и выбрать к ним прилагательные, выкладывая их по образцу пасьянса.

«РИФМОВКИ И НЕРИФМУШКИ»

Игра помогает ребенку понять, что такое рифмы, учит сочинять простейшие стишки, знакомит с разными способами рифмования, облегчает заучивание стихотворений, благодаря полимодальному воздействию (аудирование и визуализация), формирует чувство ритма, тренирует возможности глобального чтения, помогает закрепить правильность ударений в словах, дифференцировать глухие и звонкие согласные на письме и при произнесении.

Материал: 100 карточек с рисунками предметов и подписями к ним. Часть слов являются рифмами по отношению друг к другу. В словах-подписях выделены цветом конечные слоги. При этом некоторые слова с одинаковыми конечными слогами не рифмуются между собой, если один из слогов ударный, а другой нет (например, робот — компот).

Количество играющих: от 2 до 6.

Возраст играющих: от 5 до 15 лет.

Правила игры:

Вариант первый: половина карточек раздается поровну всем играющим, а половина остается ведущему. Ведущий называет слова со своих карточек, каждый игрок ищет рифму на это слово среди своих. Эти карточки выкладываются парами на столе. Выигрывает тот, кто быстрее других выложит все свои карточки.

Вариант второй: ведущий называет и показывает слова на карточках, а игроки должны предложить (придумать) свою рифму к названному слову. Все рифмы записываются. За каждую правильную рифму ребенок получает очко. В конце игры подсчитываются очки. Выигрывает тот, кто придумал больше всех рифм. Если количество очков оказалось одинаковым у двух игроков, все вместе играющие обсуждают качество придуманных и записанных рифм и выбирают победителя.

Вариант третий: каждый игрок выбирает из кучи карточек по две пары рифмующихся слов, раскладывает их в столбик и сочиняет стихотворение с этими словами. Способ рифмовки может быть задан или выбран произвольно самим ребенком. Выигрывает тот, кто первый справился с заданием, но игра продолжается до тех пор, пока каждый самостоятельно или с помощью других сочинит и прочитает свое стихотворение.

* **

Таким образом, мы видим, что описанные игровые методы воздействуют на разные аспекты речевой деятельности, а также на различные психические функции детей. Комплексность воздействия, эмоциональная вовлеченность и интерес детей к участию в игровых занятиях, создание обратной связи и позитивного подкрепления как со стороны педагога, так и других игроков обеспечили эффективность применения этих игр для преодоления трудностей обучения русскому языку в школе и повышения уверенности в своих силах, интереса к занятиям, общей адаптации к школе.

Игровые методы развития математических навыков и представлений

Теоретическое введение

подавляющее число детей, родители которых обращаются за помощью к психологу, не успевают в школе по математике. Как известно (Лурия, 1946, 1962; Лурия, Цветкова, 1966; Цветкова, 1973; Корсакова, Микадзе, Балашова, 1997; Соболева, Потанина, 2004; Fasotti, 1992), счетные операции и процесс решения задач имеют очень сложное психологическое строение и требуют взаимодействия всех трех функциональных блоков мозга (по Лурия, 1973) и большого числа психических функций и процессов. Наибольшее значение для успешности выполнения математических действий имеют:

- *пространственный и квазипространственный фактор*, т. е. пространственный анализ и синтез абстрактных компонентов структуры

числа и операций с ними, осознание разрядности чисел, положения геометрической фигуры в пространстве;

- развитие *абстрактного логического мышления* (понятий больше-меньше, целое-частное, корень и т. п., возможности составить программу решения задачи);
- сформированность и устойчивость *зрительных представлений* геометрических фигур (треугольник, квадрат, угол и др.);
- сохранность *речевых функций*, позволяющая правильно прочесть и понять условие задачи;
- сформированная *серийная организация* деятельности, лежащая в основе серийного счета и разворачивания последовательности операций при решении задачи;
- достаточный уровень сформированности *произвольной регуляции и целенаправленности деятельности*, позволяющий адекватно проанализировать условия задачи, выделить существенные и несущественные признаки, наметить основную и промежуточные цели (выбор решения в проблемном поле и интеграция информации в схему задачи) и сличить результат с исходными условиями задачи.

Этот далеко не полный перечень показывает, насколько труден для ребенка процесс усвоения математических дисциплин в школе и насколько различными и сложными могут быть механизмы неуспешности по ним. Дидактические математические игры могут решать в том числе и диагностические задачи, ибо успешность/неуспешность в игре ярко выявляет степень сформированности психологических функций и навыков, необходимых для усвоения математики.

Как правило, отставание по арифметике уже в младшей школе формирует у ребенка устойчивый страх перед всеми математическими дисциплинами, снижение самооценки, неуверенность в своих возможностях что-то понять в таких сложных областях, что еще более усугубляет отставание по математике.

Игровые методы, переводящие учебный процесс на произвольный уровень, подключающие эффекты соревнования, взаимодействия, полимодального воздействия на ребенка, разных форм опосредствования, позволяют ребенку добиться успеха в игровой ситуации, осознать себя (нередко впервые) победителем, умным, ловким, знающим, что оказывает на него с чем несравнимым толчком к дальнейшему развитию математических навыков и умений и повышению успеваемости в школе.

Далее, необходимо учитывать, что в современной методической системе обучения математике наметился перенос акцентов с увеличения объема информации, предназначенной для усвоения учащимися, на формирование у школьников общелогических мыслительных умений, так как интеллект человека в первую очередь определяется не суммой накопленных им знаний, а высоким уровнем логического мышления. В связи с этим, уже при работе с детьми младшего школьного возраста, педагог ставит задачу научить детей анализировать, сравнивать и обобщать информацию, полученную в результате взаимодействия с объектами и явлениями не только действительности, но и абстрактного мира.

Игра является очень действенным и эффективным методом для достижения поставленной цели и для развития логического мышления ребенка, позволяющим ему не только преодолеть отставание по математике, но и создающим предпосылки для успешности в овладении целым комплексом школьных дисциплин и в интеллектуальной деятельности в целом.

При применении каждой игры необходимо учитывать, как уже указывалось выше, возрастные особенности детей и их интеллектуальные способности. Игры, развивающие пространственные представления и образы геометрических фигур и математических символов, используются при работе с детьми младшего школьного возраста и даже с дошкольниками. Арифметические и алгебраические игры предназначены, в основном, для подростков, но в упрощенном варианте могут быть применены и для младших школьников.

Большинство описанных ниже игровых методик являются авторскими, либо модификацией игр, описанных другими авторами (Чилингинова, Спиридонова, 1993; Гарнер, 1995; Тонких и др., 1997; Бочарова и др., 1999).

Как правило, все игровые методы комплексно воздействуют на различные когнитивные способности и навыки, необходимые для успешного овладения разными разделами математики в школе. Но для удобства изложения мы сгруппировали описываемые ниже игры в 4 группы в зависимости от преимущественно решаемой дидактической задачи: игры, развивающие пространственный анализ и синтез; игры, формирующие зрительные представления геометрических фигур и математических символов; игры, формирующие знания математических знаков, терминов и понятий; игры, формирующие навыки счета и математические операции.

Игры, развивающие пространственный анализ и синтез

КВАТРОПАЛИИ (КРЕСТИКИ-НОЛИКИ)

Наряду с развитием пространственных представлений игра тренирует внимание ребенка, формирует навыки логического мышления и комбинаторики. Игра взята с некоторыми модификациями из книги: А. Г. Бочарова, Т. М. Горева, В. Я. Окунь «500 замечательных игр», М. 1999.

Материал: игровое поле 7 на 6 клеток.

Количество играющих: 2.

Возраст играющих: от 6 до 15 лет.

Правила игры: правила игры напоминают популярную игру в «крестики-нолики». Каждый игрок поочередно делает ход, ставя в клетке, соответственно, крестик или нолик. Необходимо расположить четыре крестика или нолика либо по вертикали, либо по горизонтали, либо по диагонали. Выигрывает тот игрок, который сумел сделать это первым. Игра начинается с любой клетки самой нижней строчки и идет вверх. Нельзя ставить крестик или нолик, если под ними нет уже нарисованного знака.

Мы видим, что игра отличается от «крестиков-ноликов» тем, что первый

знак ставится в самой нижней клеточке и дальнейшая игра идет снизу вверх, что позволяет ее проводить не только на листе бумаги, но и с помощью специального стенда с клеточками-ячейками, в которые каждый игрок может бросать кружки или квадратики с крестиками. Такой вариант игры доступен дошкольникам. Обязательным условием является то, что ход необходимо делать только там, где под выбранной клеточкой уже стоит либо крестик, либо нолик, что не только усложняет игру, но и требует достаточного уровня развития произвольного внимания.

«КРАСОЧНЫЕ КВАДРАТЫ»

Игра развивает пространственные представления, зрительно-пространственную память, логическое мышление (понятия части и целого), способность к конструированию, мелкую моторику, зрительно-моторную координацию и скорость движений.

Материал: игровое поле состоит из 12 больших цветных квадратов, каждый из которых, в свою очередь, состоит из различных геометрических фигур. Количество элементов, образующих квадрат, определяют сложность задания и позволяют ее варьировать для детей разного возраста.

Количество играющих: от 2 до 6.

Возраст играющих: от 5 до 12 лет.

Правила игры: квадраты распределяются между участниками игры, каждому предлагается внимательно рассмотреть его в течение 2-х минут, затем все составные части вытаскиваются и в перемешанном виде раскладываются на столе. После этого ребенок должен как можно быстрее собрать свой квадрат. Выигрывает тот, кто первым правильно собрал квадрат своего цвета. Для более старших детей можно увеличить количество собираемых квадратов до двух-трех.

АРХИМЕДОВА ИГРА И ГЕКСАМИНО

Игра развивает пространственное, логическое и ассоциативное мышление, воображение ребенка, внимание, память, зрительно-моторную координацию, точность движений. Возможность постепенно уменьшать

степень внешней опоры создает хорошие возможности для интериоризации этих способностей.

Материал: набор геометрических фигурок (треугольников или п-угольников). Набор картинок с предметными изображениями

Количество играющих: 1-3.

Возраст играющих: от 6 до 14 лет.

Правила игры: ребенок должен из данных частей собрать различные картинки (собака, бегущий человек, лебедь, весы, верблюд и др.). Выигрывает тот, кто сделал это первым. В работе по составлению фигуры используются все детали игры. Поэтому, если соревнуются двое детей, то детали берутся сразу из двух игр: одна — «гексамино», другая — «архимедова игра». Если ребенок играет один, он получает очко за каждую собранную картинку, причем при переходе к более сложному заданию очки удваиваются. В конце игры очки подсчитываются, и ребенок как бы соревнуется сам с собой.

Игра предусматривает различный уровень сложности задания (количество деталей) и внешней помощи:

1. Ребенку предлагается собрать картинку, просто наложив детали на изображение объекта с соответствующими разметками (масштаб фигурок и их изображений на картинке совпадают).

2. Ребенку предлагается проделать ту же операцию, но уже на столе, глядя на картинку с необходимыми разметками (масштаб фигурок и их изображений на картинке совпадают).

3. Ребенку предлагается собрать изображение на картинке, на которой отсутствуют соответствующие разметки, а есть только общий контур изображения.

4. Задача усложняется тем, что предмет надо собрать на столе, имея перед собой только изображение с намеченным общим контуром предмета.

5. Выполнение заданий 2 и 4 с изображениями, размеры которых не совпадают с размерами деталей.

Переход к следующему уровню сложности происходит только, если

ребенок собрал не менее двух картинок в условиях предыдущего уровня сложности, не прибегая к помощи старших. При затруднениях необходимо вернуться к выполнению менее сложных заданий.

БРИДЖ-ИТ

В переводе с английского название игры означает «перебрось мостик». Игра взята с некоторыми модификациями из книги: А. Т. Бочарова, Т. М. Горева, В. Я. Окунь «500 замечательных игр», М. 1999.

Игра формирует у ребенка понятия и зрительные представления о ломаной линии, горизонтали и вертикали, прямом угле, развивает ориентировку в пространстве, концентрацию внимания, зрительно-моторную координацию, логическое мышление.

Материал: лист бумаги или доска с цветными краями, с нарисованными в определенном порядке точками двух цветов, соответствующих цветам границ поля, 2 цветных карандаша или фломастера.

Количество играющих: 2.

Возраст играющих: 10-15 лет.

Правила игры: двое участников по очереди проводят вертикальные и горизонтальные линии между двумя точками одинакового цвета. Соединять их диагоналями нельзя. Линии противников нигде не должны пересекаться. Один из противников соединяет черным карандашом черные точки, второй соединяет точки другого цвета, вооружившись такого же цвета карандашом.

Выигрывает тот, кто первым построит ломаную линию «своего цвета», соединяющую две противоположные стороны доски «своего» цвета. Задача каждого партнера состоит в том, чтобы воспрепятствовать такому соединению, одновременно не забывая о главном — провести «свой цвет» к победе. «Лишних» линий, сделанных из тактических соображений, бояться не надо, бывают такие ситуации, когда они дают преимущество. На рисунке показан выигрышный путь, обозначенный жирной синей линией.

Для старших детей игру можно усложнить, увеличив размер игрового поля или ограничив максимальное количество ходов.

«ФУТБОЛ»

Игра формирует у ребенка понятия и зрительные представления о ломаной линии, горизонтали, вертикали и диагонали, развивает ориентировку в пространстве, зрительно-моторную координацию, способность к переключению внимания.

Материал: лист бумаги в клетку, в двух концах которого нарисованы ворота размером в 10 клеток. Два цветных карандаша или фломастера.

Количество играющих: 2.

Возраст играющих: 7-12 лет.

Правила игры:

1. Игроки «бьют по воротам» противника, рисуя по очереди линии на бумаге. Длина одного «удара» 3 клеточки.
2. Бить можно по вертикали, по горизонтали, по диагонали, описывая ломаную линию.
3. Пересекать «удары» (линии противника) нельзя.
4. В случае отсутствия варианта удара у игрока, который должен ходить, (если предварительно другой игрок поставил своего соперника в тупик, зажав его своими линиями, которые нельзя пересекать по условию игры), его противник бьет штрафной длиной 10 клеток (по вертикали, по горизонтали или по диагонали) с правом пересечения любого хода.
5. Проигравшим является тот, в чьих воротах окажется мяч.

В этой игре нередко возникают споры детей, относительно правильности/неправильности «удара». Желательно, чтобы педагог не торопился бы их разрешать сам, давая возможность детям отрабатывать навыки эффективного взаимодействия и помогая рассматривать каждый спор с разных сторон.

Проигрыш в этой игре всегда вызывает очень сильные эмоциональные переживания ребенка, поэтому педагогу необходимо находить способы поддержать проигравшего: «Смотри, тебе остался только один удар до победы!» Или: «Зато тебе удалось 2 раза его «запереть» и т. д.

ЧЕТЫРЕ КРАСКИ

Игра формирует у ребенка понятие о сопряженных областях пространства, о различных геометрических формах, развивает воображение и зрительно-моторную координацию.

Материал: лист бумаги и 4 цветных карандаша или фломастера.

Количество играющих: 2.

Возраст играющих: 11-13 лет.

Правила игры: начинающий игру чертит какую-то область (очерченную замкнутой кривой произвольной формы) с тем, чтобы его соперник закрасил ее любым цветом. Закрасив, второй игрок подрисовывает к этой области новую и предлагает теперь закрашивать первому, и так ход за ходом, но с соблюдением правила: одноцветные области не должны иметь общие границы. Проигрывает тот, кто «запросит» пятый карандаш, т. е. не может соблюсти правила раскрасок из-за положения, в которое его поставил соперник.

Игры, формирующие зрительные представления геометрических фигур и математических символов

ТРЕУГОЛЬНИКИ

Игра формирует у ребенка понятие о треугольнике, его составных элементах, закрепляет зрительный образ треугольника, создает элементарные навыки черчения, развивает зрительно-моторную координацию.

Материал: лист бумаги или доска, на которой нарисовано множество точек. Цветные фломастеры или мелки.

Количество играющих: 2.

Возраст играющих: 7-12 лет.

Правила игры: каждый игрок по очереди соединяет по две точки так, чтобы в итоге получались треугольники. Тот, кто построил последний отрезок, в результате которого получился треугольник, помечает его своим знаком (первая буква имени или какая-нибудь цифра). При соединении точек отрезками нельзя, чтобы они пересекали уже имеющиеся на листе линии и

выделенные области. Также, если какая-либо точка оказалась внутри выделенной области, то в дальнейшем для игры она использоваться не может. В конце игры выигрывает тот игрок, у которого оказалось больше выделенных областей (построенных треугольников).

ЛОГИЧЕСКИЕ ТАБЛИЦЫ

Цель игры. формирование понятий о геометрических фигурах, развитие ассоциативного мышления и восприятия различных оттенков цвета, общая активизация ребенка.

Материал: маленькие карточки с изображением окрашенных предметов (лимон, юбка, паутинка, домик и др.), напоминающих различные геометрические фигуры и имеющих различные оттенки основного цвета, а также большие карточки, где в верхней горизонтальной строке изображены конкретные геометрические фигуры, в левом вертикальном столбце — указан основной цвет.

Количество играющих: от 1 до 10.

Возраст играющих: 5-10 лет.

Правила игры: на стол выкладываются лицевой стороной вверх большие карточки и стопка маленьких карточек лицевой стороной вниз. Каждый ребенок по очереди берет маленькую карточку, перевернув ее, определяет, на какую геометрическую фигуру похож данный предмет, называет его цвет и находит соответствующую ячейку на одной из выложенных больших карточек. На выполнение каждого задания отводится определенное время. Если ребенок выполняет задание раньше срока, он получает дополнительные очки, в случае затяжки с ответом или ошибки, ребенок либо получает меньшее количество баллов, либо не получает их вовсе, либо на его счет записываются штрафные очки. Выигрывает тот, кто набрал наибольшее количество очков. При игре с одним ребенком происходит соревнование с результатом, ранее достигнутым им в этой игре.

ГЕОМЕТРИЧЕСКАЯ МОЗАИКА

Цель игры: формирование знаний о геометрических фигурах и их

свойствах (форма, размер и др.). Игра также развивает точность и избирательность восприятия, креативные способности, навыки конструирования, способность к ускорению деятельности.

Материал: набор геометрических фигур разных размеров, а также специальные карточки с изображением различных сюжетов, составленных из данных геометрических фигур, например: пейзаж, составленный из овала, треугольников, трапеции, прямоугольников и т. д.

Количество играющих: 1-3.

Возраст играющих: 5-14 лет.

Правила игры: существует несколько вариантов правил данной игры для детей разного возраста.

Вариант 1 (для детей 5-6 лет). Ребенок должен самостоятельно как можно быстрее выбрать из сюжетных картинок все треугольники, кружки, четырехугольники или другие фигуры по образцу. Выигрывает тот, кто первым правильно справился с заданием. Сложность игры увеличивает количество карточек, данных каждому ребенку.

Вариант 2 (для детей 6-8 лет). Ребенок должен как можно быстрее составить картинку по образцу на карточке из предоставленного набора геометрических фигур. Выигрывает тот, кто первым правильно справился с заданием.

Вариант 3 (для детей 6-8 лет). Ребенок должен как можно быстрее проклассифицировать геометрические фигуры в соответствии с их размерами, или формой, или цветом, например: выбрать из сюжетных картинок все маленькие треугольники, все синие квадраты и т. п. Выигрывает тот, кто первым правильно справился с заданием.

Вариант 4 (для детей 9-14 лет). Ребенок должен выбрать только правильные фигуры (у которых все стороны равны, если речь идет о *n*-угольниках), например, равнобедренный треугольник, квадрат. Дети 9-10 лет выполняют это с опорой на образец, более старшие дети — только по наименованию геометрической фигуры. Выигрывает тот, кто первым

правильно справился с заданием.

Вариант 5 (для детей 12-14 лет). Детям по очереди предлагается сообразить, какие теоремы можно доказать, манипулируя фигурами (например, все три теоремы равенства треугольников, теорему Пифагора (по Атанасяну), теорему о площади фигуры, составленной из других фигур и др.). Выигрывает тот, кто предложил последний вариант.

ВОЛШЕБНЫЙ МЕШОЧЕК

Цель игры: с помощью тактильного восприятия сформировать у ребенка такие понятия как форма и размер предмета.

Материал: мешочек с различными объемными геометрическими фигурами, выполненными из дерева. Количество предметов от 5 до 12 (в зависимости от возраста ребенка).

Количество играющих: 1-5.

Возраст играющих: 5-12 лет.

Правила игры: ребенку предлагается на ощупь определить, какой предмет находится в мешочке. Если ребенок затрудняется назвать предмет, то ему можно предложить просто описать его, а другие игроки помогают угадать название. Правильно опознанный предмет ребенок вытаскивает и берет себе. В конце игры каждый подсчитывает, сколько у него фигур, и определяется победитель.

Игры, формирующие знания последовательности чисел, математических терминов и понятий

ПУТЕШЕСТВИЕ ПО МАТЕМАТИКЕ

Цель игры: расширение и закрепление знаний математических терминов и понятий. Одновременно игра тренирует вербальную память, представления о звуковом составе слова и последовательности букв в слове, серийную организацию действий.

Материал: игра не требует специального материала.

Количество играющих: 1-5.

Возраст играющих: 5-10 лет.

Правила игры: игрокам предлагается в устной или письменной форме какое-либо слово, обозначающее математическое понятие, например, «треугольник». Участники должны составить новые слова, связанные с математикой, на каждую букву из данного слова.

Например:

Т — трапеция, траектория...

Р — равнобедренность, радиан, радиус...

Е — Евклид.

У — угол, уравнение... и т. д.

Каждый из участников по очереди называет придуманные слова в последовательности букв заданного слова. Называемые слова не должны повторяться. Ребенок, не находящий слова на нужную букву в течение минуты, выбывает из игры. Выигрывает тот, кто последним произносит новое придуманное слово на требуемую букву.

«БОРЬБА ЗА ЧИСЛА»

Цель игры: формирование порядкового счета и знания чисел.

Материал: к доске прикрепляется предварительно подготовленная таблица с записанными в колонках числами (рис. 8).

Таблица 1

5	27	11
14	2	16
18	9	23
4	12	3
1	17	7
8	21	15
13	24	19
25	10	22
20	6	26

Таблица 2

40	30	70
100	19	60
20	80	50

Таблица 3

25	19	31	21
27	28	17	18
18	20	23	30
28	24	29	26

Рисунок 8. Таблицы для игры «борьба за числа».

Количество играющих: 1-5.

Возраст играющих: 7-11 лет.

Правила игры: по знаку ведущего к доске выходят один за другим дети, участвующие в игре. В течение определенного времени они должны найти в таблице и показать пять последовательных чисел. При этом время отсчитывается по секундомеру. За ответ получают очки: 0 очков, если ответ дан через 20 с; 1 очко — через 15 с; 2 очка — через 10 с. Побеждает тот, кто получит большее число очков.

Варианты игры: кто быстрее всех и правильнее найдет и покажет:

а) последовательно числа с самого маленького до самого большого в таблицах 2 и 3;

б) числа, которые больше на 1 десяток, чем 50, 20, 90 и 10 в таблице 2;

в) найти в каждой таблице самое большое и самое маленькое число;

г) пропущенные числа в таблицах 2 и 3;

д) числа, которые повторяются в таблице 3;

е) числа в таблице 3, которые отличаются друг от друга на 1 десяток;

ж) числа в таблице 3, которые отличаются друг от друга 3 единицами.

МАТЕМАТИЧЕСКОЕ ДОМИНО

Цель игры: отработка и закрепление различных формул, правил. Игра развивает внимание и память.

Материал: карточки, которые разделены на две части. В одной из частей может быть записан какой-то пример или формула, а в другой части дан ответ. Карточки можно составлять на отработку различных тем, соответствующих школьным программам и индивидуальным трудностям каждого ребенка, поступившего на коррекционные занятия: на выполнение алгебраических действий (+, −, ·, :), отработку таблицы умножения, на преобразование выражений, на отработку формул сокращенного умножения, на работу с дробями, на действия со степенями, действия с корнями и т. д.

Количество играющих: 2-4.

Возраст играющих: 9-14 лет.

Правила игры: все карточки раздаются поровну игрокам, и одна выкладывается на стол. Ход к игрокам переходит поочередно. Задача каждого игрока состоит в том, чтобы найти и подставить те примеры или ответы, которые есть среди их карточек, к той, которая лежит на столе. Выигрывает тот, у кого остается наименьшее число карточек.

Игры, формирующие навыки счета и математические операции

ТАБЛИЦА ЧИСЕЛ

С помощью данной таблицы можно тренировать у ребенка навыки счета в пределах 100, а также выполнять различные алгебраические операции, как, например, сложение и вычитание.

Помимо формирования вычислительных навыков, с помощью таблицы можно также развивать пространственное и ассоциативное мышление, внимание, память, воображение ребенка. Данную таблицу можно представить в игре, как географическую карту, по которой совершается путешествие по различным странам, как футбольное поле, как борт корабля, плывущего на запад или на восток и т. д. Вначале воображаемую ситуацию задает педагог, а потом в этот творческий процесс включаются сами дети.

Материал: см. рис. 9.

Количество играющих: 1-4.

Возраст играющих: 8-13 лет.

Правила игры: ведущий сообщает игроку исходное местонахождение и маршрут (2 шага влево, 15 вниз, 7 влево, 17 наверх и т. д.), ребенок уже сам вначале по таблице, а затем и не глядя на нее (отвернувшись), выполняет различные арифметические действия и сообщает конечный результат. Например: Мы на числе 46. Двигаемся влево на 3(16), затем вниз на 12 (28), потом вправо на 5 (78), потом вверх на 27 (51) и на 4 влево. Получаем... 11.

1	11	21	31	41	51	61	71	81	91
2	12	22	32	42	52	62	72	82	92
3	13	23	33	43	53	63	73	83	93
4	14	24	34	44	54	64	74	83	94
5	15	25	35	45	55	65	75	85	95
6	16	26	36	46	56	66	76	86	96
7	17	27	37	47	57	67	77	87	97
8	18	28	38	48	58	68	78	88	98
9	19	29	39	49	59	69	79	89	99
10	20	30	40	50	60	70	80	90	100

Рисунок 9. Таблица чисел.

ЧИСЛОВЫЕ ДОМИКИ

Цель игры: формирование, отработка и закрепление понятий о составе числа в пределах 10, решение простейших неравенств.

Материал: 4 большие карточки — домики. В них изображены окошца, количество пар которых совпадает с возможными вариантами разложения исходного числа, а также маленькие карточки с цифрами и знаками неравенств. В приложение к этой игре на начальных этапах можно использовать счетные палочки.

Количество играющих: 1-3.

Возраст играющих: 6-10 лет.

Правила игры: дети наперегонки заполняют окошки домика соответствующими вариантами разложения. Выигрывает ребенок, первым справившийся с заданием.

Возможный вариант игры: дети обмениваются карточками после каждой заполненной пары окошек, но только с партнером, который тоже заполнил очередную пару. По сигналу ведущего «стоп» игра прекращается, и каждый подсчитывает количество заполненных окошек в своем домике.

Выигрывает тот, у кого их больше.

2X2 — «УМИКИ»

Цель игры: изучение и закрепление таблицы умножения.

Материал: карточки с примерами, листы с ответами, а также карточки-вознаграждения («умики») номиналом в 5 и 10 единиц.

Количество играющих: 1-2.

Возраст играющих: 8-12 лет.

Правила игры: стопка карточек с примерами лежит рубашками кверху. Ребенок должен взять карточку, прочитать ее, назвать ответ и найти его на листе с ответами. Если задание выполнено за 10 секунд, то ребенок получает 10 «умиков», если на выполнение задания уходит 15 секунд, то ребенок получает 5 умиков, если 20 секунд — то ничего не получает, если 25 секунд — то ребенок отдает 5 умиков, а если 30, то у ребенка забирается 10 умиков. В конце ребенок подсчитывает свой выигрыш, сравнивая его с результатом прошлой игры, т. е. как бы соревнуется сам с собой. При игре вдвоем между детьми устраиваются блиц-турниры.

ЛАБИРИНТ

Цель игры: точное определение суммы двух или трех чисел. Игра развивает пространственное мышление, сообразительность и скорость счетных операций.

Материал: на доске начерчен (или построен из картона) лабиринт с числами.

Количество играющих: 1-5.

Возраст играющих: 7-12 лет.

Правила игры: по знаку, данному ведущим, дети должны быстро посчитать и сообразить, через какие трое ворот надо пройти, чтобы сумма чисел, написанных над воротами, равнялась числу, которое написано в центре круга. Числа, написанные над воротами, так же, как и число, написанное в центре, могут изменяться в зависимости от тех задач, которые ставит преподаватель. Так, например, число 10 может быть получено как сумма двух

слагаемых, а числа 15 и 20 — как сумма трех слагаемых. Победителем становится тот, кто быстрее всех и точнее покажет наибольшее число возможных путей до центра лабиринта.

* * *

Применение описанных игровых методов на большой выборке детей доказало их высокую эффективность для преодоления трудностей овладения математическими дисциплинами в школе, для преодоления страха перед занятиями математикой и формирования интереса к ним. Показателями эффективности игровых коррекционных занятий были как улучшение школьных отметок, так и отзывы учителей и родителей. Но самым важным мы считали, если после цикла занятий ребенок говорил: «Математика — это не страшно, это интересно, у меня теперь все получается!»

Игровые методы развития памяти

Игры, повышающие объем и прочность запоминания

ФИГУРЫ

Цель игры — увеличение объема зрительной памяти с помощью семантического опосредования.

Материал — счетные палочки, листы бумаги, кружочки — очки.

Количество игроков — 2-4.

Дети разбиваются на пары. У каждого ребенка имеется 10 счетных палочек и 10 кружочков (очки). Сначала один в паре строит из палочек фигуру на столе и накрывает ее листом бумаги, затем, подняв его на одну-две секунды, показывает другому полученную фигуру. Посмотрев, второй игрок закрывает глаза и старается создать образ фигуры и посчитать количество использованных палочек. Затем открывает глаза и выкладывает из своих палочек «сфотографированную фигуру». После этого первый игрок поднимает лист и сверяет количество и правильность расположенных палочек с оригиналом. За каждые 3 правильно скопированные элемента из палочек дается одно очко. За каждый не переданный или лишний элемент игрок,

копирующий фигуру, должен отдать по одному своему очку. Затем играющие меняются ролями. После того, как каждый из детей воспроизвел 3 фигуры, подсчитывается количество очков у каждого и определяется победитель. Игра может закончиться и раньше, если один из детей стал «банкротом» — потерял все свои очки. По мере тренировки к количеству и месту расположения добавляется еще и цвет палочки.

Приведем в качестве примера *Выписку из протокола занятия от 13.02.02 года.*

Иван (10 лет). Выкладывает из 9 палочек космический корабль. Антон (10 лет) запомнил и воспроизвел положение 8 палочек, за что получил от Вани 2 очка и отдал одно свое за невоспроизведенный элемент. Зато на следующем этапе, когда он построил ежа из 8 палочек, Ваня воссоздал фигурку ежа только из 6 палочек, то есть количество выигранных и штрафных очков было одинаково и в сумме равно 0. На этом этапе Антон выигрывал с перевесом в одно очко.

Переходить к следующей, уже индивидуальной, игре можно в случае, если ребенок свободно удерживает в воображении фигуру из 10 палочек. Детям диктуют слова, а их задача — выкладывать из палочек не рисунок предмета, а образ, который эти слова у них вызывают. Например, Антон (10 лет) на слово «трактор» выкладывает из 6 палочек ломаную линию, образ которой напоминает ему распаханное поле. После окончания диктовки ребенок должен по составленным им образам из палочек назвать слова. За каждое правильно воспроизведенное слово дается очко. В конце занятия подсчитывается количество выигранных очков и сравнивается с результатом прошлого занятия, то есть ребенок тренируется с самим собой. По мере тренировки увеличивается количество слов и уменьшаются промежутки времени между называемыми словами.

ЧЕГО НЕ СТАЛО, ЧТО ИЗМЕНИЛОСЬ

Модификация игры, описанной в работе Г. А. Волковой и М. О. Филипповой (2004).

Цель игры — развитие зрительного внимания, возможностей запоминания последовательности зрительных стимулов.

Число участников — 2-4.

Материал — мелкие игрушки, количество которых последовательно увеличивается от 5 до 10.

Правила игры: педагог раскладывает игрушки на столе и предлагает им запомнить, что находится на столе. Затем дети закрывают глаза, а педагог прячет одну игрушку или меняет их местами. Затем дети, соревнуясь друг с другом, «угадывают», что изменилось.

ВИЖУ, СЛЫШУ, ЧУВСТВУЮ

Цель игры — логическое и полирецепторное осознание словесного материала с тем, чтобы научить детей размышлять о словах, концентрировать на них внимание, представлять образ во всех модальностях и логических связях.

Количество участников — 1-3.

Материал — игра не требует специального материала.

Правила игры: ведущий говорит; «Сейчас я буду читать (показывать написанные) слова (в зависимости от типа тренируемой памяти), услышав (увидев) каждое слово, представляй себе внешний вид данного предмета, его вкус, запах, звуки, которые он может издавать и т. п. Например, зубная паста на вид белая и блестящая, с мятным запахом, вкусом сладким и острым одновременно». Дети, соревнуясь друг с другом, сначала описывают вслух вызываемые при помощи разных органов чувств образы. Выигрывает тот, кто смог назвать образ последним, когда воображение других иссякло.

Выписка из протокола занятия от 11.03.02 года.

Настя (9 лет) и Вася (8 лет) описывают образы на слово «лимонад».

Психолог: Закройте глаза и представьте лимонад. Что вы видите?

Настя: Он такой желтый-желтый, пузырьков много.

Вася: Бутылка стеклянная с пробкой.

Психолог: Попробуйте лимонад. Что вы чувствуете?

Настя: ...Он сладкий и вкусный...

Вася: Еще какой-то колючий немножко.

Психолог: Чем пахнет лимонад?

Настя: Не знаю... вкусно... наверно, апельсином.

Вася: Еще может лимоном, вишней...

Психолог: Теперь поднесите стакан с лимонадом к уху и прислушайтесь.

Что вы слышите?

Настя: Ш-ш-ш... Пузырьки.

Вася: Я ничего не слышу.

Настя: Я выиграла!

После этой игры Настя представила и потом назвала 9 слов из предложенных 10, а Вася 8 из 10 слов, хотя на первичном обследовании объем вербальной памяти не превышал 6 слов из 10.

КВАРТИРА

Цель игры — логическое и визуальное опосредствование словесного материала.

Количество участников — один.

Материал — игра не требует специального материала. Ребенку предлагается представить свою квартиру (комнату). Затем дается инструкция: «Сейчас я буду называть тебе слова, а ты должен расставлять их в своей квартире». Сначала ребенок вслух описывает свои действия, потом действует в уме. Затем ребенок должен назвать все предъявлявшиеся слова. Каждый правильный ответ оценивается одним баллом.

Выписка из протокола занятия от 06.06.02 года.

Георгий Г. (8 лет): Мячик я положу под стол, шляпу... ну, на вешалку, петуха — пусть по ковру гуляет и т. д.

После этого упражнения Георгий смог вспомнить 10 из названных слов.

МУЛЬТФИЛЬМ

К этой игре желательно переходить после того, как будут хорошо освоены предыдущие, т. к. оно требует сформированности умения переводить

информацию в зрительный образ и объединять эти образы единым содержанием.

Количество участников — один.

Материал — игра не требует специального материала.

Ребенку предлагается представить какое-либо животное. После того, как образ создан, попросить ребенка «оживить» картинку, т. е. чтобы животное начало двигаться, жить своей жизнью в воображении. Пусть, ребенок расскажет про свой образ. После упражнения с живыми существами можно переходить к «оживлению» предметов. На следующем этапе ребенку предлагается 10 слов, которые он должен последовательно «оживить» и связать в одну историю, придумать «мультфильм». Например, даются слова: медведь, тележка, поляна, ежик, яблоко, песня, гроза, волшебник, вертолет, торт.

Выписка из протокола занятия от 20.05.02 года.

Елена П.(9 лет): «Жил-был медведь в лесу, и однажды он пошел в город по делам и взял с собой тележку. Идет-идет, и вдруг полянка, а на ней ежик сидел. И он говорит медведю: «Возьми меня с собой, а я тебе яблочко дам». Медведь и взял его, в тележку посадил. И им стало весело вместе, и они придумали песню. Но неожиданно началась гроза, они спрятались. А потом прилетел волшебник на вертолете и сделал так, чтобы гроза кончилась, и все звери обрадовались. А волшебник подарил им большой-большой торт».

Педагог: «Теперь вспомни все слова, которые я тебе говорила, чтобы тебе было легче представлять свой мультфильм».

Лена воспроизвела 9 слов, пропустив слово «песня».

РИФМЫ

Цель игры — расширение объёма слухоречевой памяти, развитие функции анализа звукового состава слова.

Количество участников — 1-2.

Материал — карточки с предметными изображениями.

Правила игры: детям предъявляются карточки с изображениями

различных предметов (около 20). Предлагается по очереди в ответ на показанную и названную психологом картинку назвать слово, близкое по звучанию (утка-дудка, коза-стрекоза). Спустя некоторое время дети, соревнуясь друг с другом, должны вспомнить, с опорой на предъявлявшиеся таблицы, какие слова участвовали в игре. В дальнейшем поиск созвучных слов осуществляется детьми без наглядной опоры, на слух, в ответ на заданное психологом слово. Победителем считается тот, кто вспомнил больше всего слов, названных всеми участниками игры.

ПОСЛЕДОВАТЕЛЬНОСТИ

Цель игры — развитие запоминания последовательности стимулов.

Количество участников — 1-2.

Материал — карточки с предметными изображениями.

Правила игры: педагог задает тему игры — дама сдавала в багаж; собираем букет, собираем урожай, паровозик везёт и т. д.

Перед ребёнком в случайном порядке выкладываются 10-12 картинок с изображениями предметов и ставится задача показывать называемые предметы, а также — задача запомнить, в каком порядке назывались и показывались предметы. Затем карточки с изображением предметов требуется разложить в порядке упоминания. Дети делают это, соревнуясь друг с другом (тогда у каждого должны быть одинаковые наборы картинок) или со своим предыдущим результатом.

СТОЛБИКИ

Цель игры — развитие навыка группировки слов при запоминании и развитие запоминания последовательности стимулов.

Количество участников — 2-3.

Материал — бумага и ручка.

Правила игры: детям предлагается запомнить диктуемые слова, записывая их в столбик. Этот столбик закрывается, после этого требуется мысленно представить его и записать снова. Далее столбики сравниваются, отмечаются пропуски и ошибки в последовательности. Выигрывает тот, у кого

было меньше ошибок.

ТРОЙКИ

Цель игры — развитие логической и ассоциативной памяти

Количество участников — 2-3.

Материал — бумага и ручка.

Правила игры: детям зачитываются несколько пар слов, связанных между собой по смыслу: яйцо-курица; лес-дерево; дом-город и т. д. Требуется подобрать к каждой паре подходящее по смыслу третье слово и записать его. Затем каждый ребенок должен по очереди вспомнить пары слов в соответствии с записанным им собственным третьим словом. Все дети исправляют ошибки каждого и обсуждают, какая ассоциация была более удачной. Выигрывает тот, у кого было больше удачных ассоциаций, способствующих припоминанию.

СТРУКТУРИРОВАНИЕ ТЕКСТА

Цель игры — развитие логической памяти на уровне текстов и формирование навыка группировки слухоречевого материала, что расширяет объём вербальной памяти.

Количество участников — 2-3.

Материал — крупно напечатанный текст, в котором не расставлены точки в конце предложений.

Правила игры: один или два ребенка по очереди читают текст и расставляют точки. Слушающий игрок должен запомнить и пересказать текст. При этом остальные поправляют его ошибки.

* * *

В целом, обобщая предлагаемые игровые методики развития различных параметров слухоречевой памяти, следует отметить, что они основаны на взаимодействии разных модальностей, опираются на активизацию психической деятельности ребёнка, в том числе образной и ассоциативно-мыслительной. Вместе с тем, что немаловажно, постановка задач, связанных с запоминанием, как правило, завуалирована другими формами активности. Тем

самым, процессы памяти органично включаются в целостную функциональную систему психики, опосредованную речью и восприятием.

При повторном нейропсихологическом обследовании в конце цикла коррекционных занятий с систематическим использованием игровых методов у всех детей объем запоминания увеличился с 6-7 при первичном обследовании до 9-10 элементов. При этом существенно снизилась тормозимость следов интерферирующими стимулами, так как опосредующие образы обладают большой стабильностью.

Кроме того, у всех детей после курса занятий наблюдалось улучшение способности к обобщению, исключению лишнего и пониманию логико-грамматических конструкций, что еще раз доказывает, что память и мышление — взаимосвязанные функции и, как память определяет тип мышления, так и переход к иному типу мышления приводит к новому типу запоминания.