



ИГРЫ И УПРАЖНЕНИЯ
на развитие познавательных процессов

Игры и упражнения на развитие памяти.

Цель:

Развитие зрительной памяти.

Развитие слуховой памяти.

Развитие вербальной памяти.

Развитие логической памяти (установление ассоциативных связей).

«Повтори цифры».

Вариант А. Учитель просит учеников повторить ряды цифр в том же порядке, в каком он их будет называть, и медленно называет ряд из трех цифр. Первый ученик повторяет его. Учитель называет другие три цифры. Второй ученик повторяет их и т.д. Затем учитель предлагает повторить точно так же ряды из четырех, пяти, шести цифр.

Вариант Б. Учащихся просят повторять ряды цифр в обратном порядке, т.е. начиная с конца. Учитель называет ряд из двух цифр, затем из трех, четырех цифр.

«Запомни и зарисуй»

Материал к заданию. Плакаты с объектами для запоминания листы бумаги для учащихся, карандаш.

Ученикам показывается плакат с фигурами и предметами, которые они в течение 1,5 минут должны рассмотреть и запомнить. Затем дети зарисовывают их по памяти как можно точнее. При обсуждении рисунков отмечается, сколько объектов воспроизведено правильно, правильно ли закрашены или заштрихованы объекты, правильно ли изображены толстые и тонкие линии, отмечена ли на рисунке точка в центре окружности.

«Слова, начинающиеся с одной буквы».

Каждому ученику поручается следить во время чтения небольшого рассказа за словами, начинающимися с одной определенной буквы. Он должен запомнить 5-7 таких слов в том порядке, в каком он их услышал, и по окончании чтения в таком же порядке их записать.

При вторичном чтении рассказа проверяется правильность выполнения задания.

«Нарисуй по памяти».

Материал к заданию. Плакат с изображениями шести фигур. Каждую фигуру учитель предъявляет ученикам в течение 5 — 7 с. Воспроизведенные учениками рисунки оцениваются 2 баллами (при наличии существенных погрешностей),- 1 баллом (при незначительных искажениях) и 0 баллов (при точном воспроизведении). Оценки за все шесть фигур суммируются. Лучшим считается ученик, набравший наименьшую сумму баллов.

«Найди образец»

Материал к заданию. 10 — 15 карточек с различным изображением нескольких (от 5 до 9) неупорядоченных объектов (геометрические фигуры, цифры, буквы), среди которых нет полностью совпадающих.

Учитель показывает ученикам одну из этих карточек и предлагает ее запомнить. Затем он помещает ее среди других карточек набора. Ученики должны ее отыскать. В более сложном варианте ученикам предлагается составить (или зарисовать) запомненную карточку из отдельных элементов по памяти.

«Повтори и добавь».

Ученики разбиваются на группы по три человека. Сначала работает первая группа. Учитель называет какое-нибудь слово. Первый ученик из группы повторяет его и добавляет свое слово; второй ученик повторяет оба слова и добавляет третье слово; первый ученик повторяет все три слова в названном порядке и добавляет свое слово и т.д. Ученик,

сделавший ошибку, выбывает. Выигрывает ученик, оставшийся последним. Во время называния слов ученики других групп следят за правильностью повторения.

Затем называют и повторяют слова ученики второй группы и т.д.

«Зашифруй предложение».

Цель задания — научить детей пользоваться схематическими изображениям предложений как средством их запоминания. Для запоминания даются относительно завершённые высказывания. Например, «Волк выбежал из леса», «Дети играли во дворе», «Сегодня светит солнце» и т.д. Нужно обсудить с учениками, что должно быть лаконично нарисовано, чтобы «зашифровать» в рисунке данное предложение. Так, чтобы запомнить фразу «Волк выбежал из леса», можно схематически нарисовать елочку и зубастую пасть волка. Затем учить школьников проводить «дешифровку» рисунка: анализировать изображение, выявляя зашифрованную фразу. За одно занятие давать 2-3 фразы.

«Пробуждение чувства деталей».

Упражнение на осознанное восприятие, развитие памяти. Перейдите от конкретных изображений к абстрактным. Предложите детям для начала четыре абстрактные фигуры.



Каждую из них они должны рассматривать в течение минуты, закрывая при этом остальные, чтобы не отвлекать внимание. Затем попросите ребят мысленно представить себе эти фигуры во всех деталях и по памяти начертить каждую на бумаге.

«Найди слова»

Материал к заданию. Таблица со словами, входящими в заданные тексты, но расположенные в случайном порядке.

Учитель читает текст по одному предложению (на начальном этапе длинные предложения можно называть в два приема). Ученики как можно быстрее отыскивают в таблице слова, входящие в прочитанное предложение в соответствующей последовательности.

ТЕКСТЫ

Несла Жучка кость через мост. Видит — в воде ее тень. Решила Жучка, что в воде не тень, а Жучка и кость. Она и пусти свою кость, чтобы ту отнять. Ту не забрала, а своя ко дну пошла.

Хотела галка пить. На дворе стоял кувшин с водой, а в кувшине была вода только на дне. Галке нельзя было достать. Она начала кидать в кувшин камушки и столько накидала, что вода поднялась и можно было пить.

Таблица.

и видит она столько в
вода пусти тень свою водой
решила кость что кувшине дне
галке чтобы ту ко достать дну
несла Жучка ее кувшин было
пить отнять через не мост
хотела нельзя она забрала своя
пошла дворе галка было начала

стоял на с а что камушки была
кидать поднялась накидала
можно только

«Запомни фигуры».

Материал к заданию: индивидуальные бланки с фигурами для запоминания и воспроизведения, карандаш.

Учитель говорит ученикам, что им предстоит научиться запоминать фигуры по их частичному изображению (знакам). Для пояснения учитель рисует на доске комбинацию фигурок и их знаков фигура знак фигура знак.

Каждая фигурка и ее знак связаны так, что знак всегда составляет часть фигурки. На листах бумаги, которые получают ученики, нарисованы парами фигурки и их знаки. Нужно внимательно посмотреть на эти пары и запомнить их. Дается 3 минуты на запоминание 10 пар изображений. Работа начинается по сигналу «Начали!», а заканчивается по сигналу «Стоп!». Листы у учеников забираются и одновременно раздаются бланки для воспроизведения. Ученики должны вспомнить и нарисовать в пустых клетках против соответствующей фигурки ее знак. Время на припоминание не ограничивается. Разрешается исправлять нарисованное.

«Запомни сочетания фигур».

Материал к заданию: табло с различными сочетаниями геометрических фигур и соответствующий набор геометрических фигур для каждого учащегося.

На демонстрационном табло учитель показывает первое сочетание геометрических фигур. Ученики в течение 7 — 10 сек. рассматривают его и запоминают. Табло закрывается. Ученики из имеющихся у них наборов соответствующих геометрических фигур выкладывают на своих столах точно такое же сочетание фигур. Выполнение учениками задания анализируется. Затем показывается второе сочетание геометрических фигур и т.д.

«Добавь слово».

Учитель называет предложение из двух слов, например, «Стоит дом». Один из учеников повторяет это предложение и добавляет одно слово («На горе стоит дом»). Следующий ученик, повторяя это предложение, добавляет еще одно слово («На высокой горе стоит дом») и т.д. («На высокой горе стоит маленький дом», «На высокой горе стоит маленький старый дом», «На высокой горе стоит маленький старый деревянный дом»). Победителем считается ученик, который произнесет самое длинное предложение.

«Запомни слова».

Материал к заданию: демонстрационные карточки со словами и условными знаками символами (на каждой карточке одно слово и один символ), лист бумаги для воспроизведения, карандаш.

Учитель дает задание ученикам запомнить 12 слов, которые им будут названы. Помогут запомнить эти слова условные знаки-символы. Для этого от учеников требуется установить какую-либо ассоциативную связь между заданными словами и их символами, чтобы затем, глядя на знаки-символы, вспомнить соответствующее слово.

Учитель показывает первую карточку на 15-20 сек, затем откладывает ее в сторону и показывает вторую карточку и т.д. Воспроизведение слов можно начинать как сразу после запоминания (немедленное воспроизведение), так и через некоторое время (отсроченное воспроизведение) — через 15 — 20 минут. Для воспроизведения слов учитель показывает только знаки-символы, а ученики должны вспомнить и записать соответствующие слова.

«Найди правило и запомни».

Материал к заданию: лист бумаги, на котором нарисован ряд из 12 абстрактных фигур.

Ученикам говорится, что им нужно запомнить, а затем воспроизвести 12 таких фигур (показывается рисунок). Чтобы это было сделать достаточно легко, нужно открыть правило преобразования первой фигуры в последнюю. Сначала предложить учащимся самим найти это правило.

Правило таково: чередование 6 вертикальных и 6 горизонтальных черточек, два кружка располагаются слева и справа от вертикальной черты и сверху и снизу горизонтальной черты, количество галочек сначала уменьшая от 6 до 1, а затем увеличивая снова до 6.

После усвоения правила учеников просят нарисовать по памяти эти 12 абстрактных фигур.

«Письмо инопланетянина».

Материал к заданию: листы бумаги, расчерченные на 15 клеток (3 по горизонтали и 5 по вертикали), карандаш. В левом верхнем углу каждой клетки проставить ее номер.

Слова для предъявления:

- 1) Веселый праздник, Теплый ветер, Тяжелая работа, Печаль, Болезнь, Разлука,
- 2) Счастье, Вкусный ужин, Смелый поступок, Богатство, Дружба, Сердитый человек, Темная ночь, Радость, Справедливость.
- 3) Радость, хлеб, булка, пирожок, мысль, человек, число, молодость, лужа, небо, море, ветер, волна, красота.

«Точно такие».

Материал к заданию: рисунки 10-ти автобусов на плакате.

Учеников просят запомнить рисунки автобусов. Затем эти изображения закрываются картонными кружками. Задаются вопросы: «У автобусов 4 и 7 окна одинаковые? Что разное у автобусов 7 и 9? У какого незакрытого автобуса окна, как у 9? Что разное у автобусов 3 и 4?» и т.п.

«Объедини по смыслу и запомни».

Материал к заданию: набор слов, которые по смыслу можно объединить в несколько (5) групп.

Ход работы: ученикам говорится, что им нужно научиться запоминать длинный ряд слов. Для этого слова, которые будут называться, нужно мысленно объединить в группы по смыслу, что облегчает запоминание. Затем слова, которые они запомнили, нужно записать в столбики по их схожести.

Слова для запоминания:

Свет, корабль, табурет, свекла, картошка, самолет, пчела, стол, фонарь, троллейбус, комар, помидор, солнце, шкаф, муха, лампа, лук, поезд, стул, шмель.

«Двойная стимуляция памяти»

Перед учениками раскладывают 15-20 карточек с изображением предметов (например, яблоко, лошадь, флажок и т.д.). Ребенку говорят: «я сейчас назову тебе несколько слов. Посмотри на эти картинки, выбери из них ту, которая поможет тебе запомнить каждое слово, и отложи ее в сторону». Затем читается первое слово. После того, как ученик отложит первую картинку, читается второе слово и т.д. Далее ученик должен воспроизвести предъявленные слова. Для этого он берет по очереди, отложенные в сторону, картинки и с их помощью припоминает те слова, которые ему были названы. Примерный набор слов: «пожар», «завод», «корова», «стул», «вода», «отец», «кисель», «сидеть», «ошибка», «доброта» и т.д.

Вариант

Вы даете детям несколько слов, их необходимо перегруппировать, объединяя по какому-либо признаку, чтобы облегчит запоминание; а потом придумать историю, которая свела бы их вместе.

Медведь
Тележка
Пчела
Колокольчик
Ромашка
Воздух
Ваза
Кот
Солнце
Вода

Игры и упражнения на развитие внимания.

Цель:

Развитие произвольного внимания (устойчивость)

Развитие произвольного внимания (распределение)

Развитие произвольного внимания (переключение)

Формирование элементов самоконтроля

«Подсчитай правильно». *Материал к заданию.* Таблицы с фигурами.

Ученики по одному выходят к доске и вслух подсчитывают количество одинаковых фигур в каждом ряду либо количество кружков и крестиков. Остальные ученики следят за правильностью подсчета.

«Назови по порядку».

Материал к заданию. 2-3 таблицы с числами от 1 до 25.

Нужно как можно быстрее отыскать все числа по порядку, начиная с 1, и показать их. Возможен вариант задания — отыскивать числа в убывающем порядке, начиная с 25. Регистрировать время выполнения задания. Побеждает тот, кто затратит меньше времени на поиск чисел. Во избежание запоминания местонахождения чисел больше двух раз пользоваться одной и той же таблицей не рекомендуется.

«Вычеркивай буквы и слушай».

Материал к заданию. Для каждого приготовить бланк с рядами напечатанных букв.

После сигнала учителя «Начали!» ученики должны как можно быстрее просматривать ряды букв и вычеркивать какую-либо заданную букву (например, «а»). Одновременно с вычеркиванием буквы ученики слушают сказку или рассказ, которую читает учитель. Задача учеников — правильно вычеркивать букву и следить за содержанием читаемого. Через 5 минут после начала работы учитель дает сигнал «Стоп!» и выясняет у учеников, о чем читал учитель, что они поняли из содержания и сколько букв пропустил или неправильно зачеркнул каждый ученик.

«Сколько знаков?»

Материал к заданию. Плакат с изображением большого квадрата с различными знаками. Ученики по очереди считают знаки в таблице, начиная с левого верхнего угла: один кружок, один крестик, один квадрат, два крестика, два кружка, три кружка, два квадрата, три крестика и т.д. Когда начинает считать другой ученик, таблицу нужно повернуть на 90°.

«Запретная цифра»

Выбирается какая-либо цифра, например, 4. Ученики встают в круг и по часовой стрелке считают по очереди: один, два, три. Когда очередь доходит до четвертого ученика, он не произносит цифру, а хлопает в ладоши четыре раза. Ошибающийся ученик выбывает из игры.

«Пишущая машинка».

Каждому ученику учитель присваивает название одной из букв алфавита. Затем придумывает слово или фразу из 2-3 слов. По сигналу ученики начинают «печатать» это слово (фразу): первая «буква» слова хлопает в ладоши, затем вторая и т.д. когда слово будет «напечатано», все вместе хлопают в ладоши.

Примерные слова: *дом, папа, мама, чаша, каша, рама, рука, вода, бык, сон.*

«Отыщи числа».

Материал к заданию: таблицы с числами белого и черного цветов от 1 до 12, написанные не по порядку.

Учитель показывает учащимся черно-белую таблицу. Ученики должны назвать и показать числа с начало только черного цвета от 1 до 12 в возрастающем порядке, затем только числа белого цвета от 12 до 1 н убывающем порядке. На третьем этапе работы нужно называть попеременно числа черного цвета в возрастающем порядке, а числа белого цвета в убывающем порядке. Например, 1 — черная, 12 — белая, 2 — черная, 11 — белая и т.д. Следить, чтобы ученики не пропускали числа, и чтобы задание выполнялось как можно быстрее.

Победителем считается тот, кто быстрее всех выполнит задание с переключением (3-й этап).

«Шерлок Холмс»

Перед классом выходят 5-7 человек. Остальные пол-минуты смотрят на них и запоминают, как они выглядят. Затем группа выходит за дверь и делает 3-5 изменений в своем облике и одежде (меняются пиджаками, снимают галстуки, вытаскивают воротничок из-под свитера, изменяют прическу — делают пробор на другую сторону и т.п.). Затем они заходят в класс и становятся не в том порядке, как сначала. Задача класса — обнаружить все изменения в облике «преступников», назвать, в каком порядке они стояли. Затем «преступники» становятся спиной к классу, а класс пробует сказать: какого цвета глаза у каждого из них, у кого есть/нет веснушки, у кого сколько пуговиц на пиджаке? Те, кто отвечают правильно, становятся следующей группой «преступников».

«Стенографы».

Материал к заданию: лист бумаги, карандаш. Учитель читает какой-либо рассказ в течение 1 — 2 минут. Каждый ученик должен указать, сколько в рассказе слов, отмечая во время чтения каждое слово одним штрихом. Для быстрого подсчета пять слов отмечать квадратом с одной диагональю внутри. Ответы учеников сравниваются. Побеждает тот, кто безошибочно определит количество слов в рассказе.

«Не пропусти профессию».

Учитель: Сейчас мы будем поднимать руки только тогда, когда среди названных мною слов вы услышите названия профессий:

лампа, водитель, ножницы;

механик, липа, токарь;

сталевар, яблоко, болтун;

строитель, гроза, обруч;

попугай, пекарь, шахтер;

учитель, сено, терпение;

продавец, тетрадь, птица;

ложка, цветовод, мышка.

«Невидящие» и «неслышащие».

Вариант 1. «Невидящие».

У всех глаза открыты, но они должны помнить, что «не видят» ни одного жеста учителя. Когда учитель проделывает разные движения без словесной команды, играющие

ему не подражают. Когда же он одновременно командует (например, поднимает руки и говорит: «Руки вверх!») — все должны выполнять команду. Тот, кто ошибся, выбывает из игры.

Вариант 2. «Неслышащие».

Учитель делает различные движения и сопровождает их словесной командой или же отдает только приказания, или делает только движения. Играющие должны повторять каждое движение ведущего и не выполнять ни одной его словесной команды, если она не сопровождается соответствующим движением.

«Найди слово»

В эту игру лучше играть вдвоем. Оба загадывают по слову (имя существительное, из определенного количества букв - например, из восьми), переставляют в каждый в своем слове буквы как попало и записывают на листок бумаги. Получаются непонятные слова с неизвестным смыслом. Обменявшись листками, каждый пытается восстановить слово, задуманное напарником. Кстати, с непривычки это бывает сложно: ну, как догадаться, что "иностранное" слово "сельпина" - это "апельсин", а не менее загадочное "риндаман" - "мандарин".

Чем больше букв в загадываемом слове, тем труднее его восстановить, но зато какой простор для фантазии! Хотите потренироваться? Угадайте, что означают слова: шарканда, шакиш, фаток, сокбира, турарот, репьюмокот.

«Угадай меня»

Учитель вместе с группой детей из 5-6 человек загадывает какого-либо человека (из класса, учительницу, актера, мультипликационного героя и т.п.). они становятся перед классом и класс задает им вопросы, пытаясь отгадать загаданного человека:

- Кто он (наш одноклассник, герой мультфильма, учитель)?
- На какой цветок он похож?
- С каким цветом его можно сравнить?
- На какое животное он похож?
- Какой у него характер?
- Что он любит и не любит?
- О чем он мечтает?

И т. д.

«Лучший счетчик»

Дети делятся на две команды. Команда, ответившая первой, получает балл. Кто ответил неправильно, выбывает из игры. Всего десять вопросов:

1. Сколько в комнате дверей?
2. Сколько столов?
3. Сколько ручек на партах первого ряда?
4. Сколько косичек у девочек?
5. Сколько галстуков у мальчиков?
6. Сколько стульев в комнате?
7. Сколько учеников сидят у окон?
8. Сколько учебников на первых трех партах?
9. Сколько пальцев на руках у сидящих на задних партах?
10. Сколько в классе юбочек?

Мы с вами сегодня славно поиграли. И мы стали умнее, внимательнее и сообразительнее. Давайте все погладим себя по голове и скажем: «Какой я сегодня был (была) молодец (умница)!»

«Слепой кассир»

Игроки садятся за стол. Им завязывают глаза и выдают каждому 10-15 монет разного достоинства, которые надо рассортировать.

Побеждает тот, кто сделает это быстрее и без ошибок.

«Двадцать палочек»

На столе рассыпают 20 палочек (карандашей, фломастеров). Двое игроков по очереди берут по одной, две или три палочки.

Проигрывает тот, кому придется взять последнюю палочку.

«Что это?»

Игроки определяют на ощупь вид крупы или материал, из которого изготовлен предмет.

Выигрывает тот, у кого больше правильных ответов.

«Дети наоборот»

Мы уже засиделись — давайте подвигаемся! Представьте, что мы все — очень вредные детки и делаем все наоборот: скажут сесть — встанем, побежать — стоим, опустить руки — поднимаем. Делайте наоборот все, что делаю я (Учитель встает — дети садятся, побежит — дети стоят, одевает пиджак — дети снимают, качает головой сверху вниз (да) — дети мотают головой из стороны в стороны (нет) и т.п.).

«Кто больше?»

Дети по очереди вспоминают и называют загадки, в которых упоминаются имена числительные. Остальные отгадывают. За каждую загадку игроку дается 2 балла, за каждый ответ на чужую загадку - 1 балл. Выигрывает набравший наибольшее количество баллов.

Примеры загадок.

"Сто одежек и все без застежек". - Капуста.

"Два брюшка, четыре ушка". - Подушка.

"Пять чуланов, одна дверь". - Перчатка.

Упражнение на тренировку распределения и избирательности внимания.

Среди буквенного текста вставлены слова. Ребенок должен найти и подчеркнуть эти слова.

Пример:

бсолнцеитранвстолрюджиметокногщщаимашина
прстынорозаевнциджарамылрквтсумкалдчеврыбай

.....

Упражнение на тренировку распределения и избирательности внимания. Необходимо расставить в свободных клетках квадрата № 2 в возрастающем порядке числа, расположенные в случайном порядке в 12 клетках квадрата № 1.

5	12	1	7
10	3	9	16
14	6	11	2

В квадрате используются числа от 1 до 16, в процессе работы используемый ряд чисел увеличивается до 25, в случае хороших результатов – до 30-40.

Упражнение на тренировку распределения и избирательности внимания. Развитие умения анализировать написанные слова, "видеть" буквы в них, а в результате сформировать внимательность, является игра, в основе своей имеющая тест "корректирующая проба». Для нее берутся старые, пригодные лишь для макулатуры книги с крупным шрифтом. В течение 5 минут (только 5) детям предлагается вычеркнуть все встретившиеся буквы «а». При этом говорится, что если ребята пропустят больше четырех букв, то они проиграли, 4 и меньше пропусков - выиграли. Выигравшие получают, например, зеленые

фишки. Так как играть лучше каждый день, то подсчет выигрышей лучше вести раз в неделю, и победители чем-нибудь награждаются... Проверку заданий проводят сами ребята, сосед у соседа. Если они не заметят каких-то пропусков, хотя в этом возрасте дети более пристрастны к чужим работам, чем к своим, то это неважно, главное, что в течение нескольких минут ребенок будет находиться в состоянии сосредоточенности. Затем игру можно усложнить.

Например, вычеркивать ту букву, которая стоит в строчке первой краомтмлвисрпнальмгчджрапнвикрочкттмикООлимеарстыщдеьиобанвисюфтспвныкрамсоб джым и т.д.

Следующий этап - одну букву в строчке вычеркивать, а другую подчеркивать. Например, «е» вычеркиваем, а букву «м» подчеркиваем: Говорила мышка мышке не хочу читать я книжки.

Другой вариант: «Сначала одну букву подчеркиваем, а другую вычеркиваем, затем по команде: «Внимание!» работа идет наоборот - первую вычеркиваем, а вторую подчеркиваем».

Например, «1-я часть работы: «С» - подчеркиваем, «О» вычеркиваем, по команде: «Внимание!» проводится черта и начинается 2-я часть работ: букву «С» теперь вычеркиваем, а букву «О» ? подчеркиваем».

Рос цветочек золотистый,
Стал он круглый и пушистый,

Внимание!
Саша дунет, засмеется,
Пух по ветру понесется.
Там, куда упал султанчик,
Будет новый одуванчик.

«Фраза на одну букву»

Игроки выбирают какую-нибудь букву и за 10 минут должны составить более-менее связанные фразы, например, из пяти слов. Кто составит больше фраз?

Вариант игры: кто составит за 10 минут самую длинную фразу на выбранную букву?

Примеры.

Петя Петров прыгал перед пешеходами.
Маленькая мошка мешала мне музицировать.

«Кузовок»

Все садятся за стол и ставят на него корзинку. Ведущий говорит соседу по столу:

"Вот тебе кузовок, клади в него что есть на -ок, обмолвишься - отдашь залог".

Сосед называет слово на -ок, за ним и все остальные по кругу. Кто не найдет, что сказать или обмолвится, тот кладет в корзинку залог: значок, платок, карандаш и т.д.

Например:

"Я положу в кузовок платок". "А я - замок". "Я - клубок"...

После игры корзинку накрывают платком, ведущий достает из корзинки по очереди предметы со словами:

"Чей залог вынется, что тому делать?".

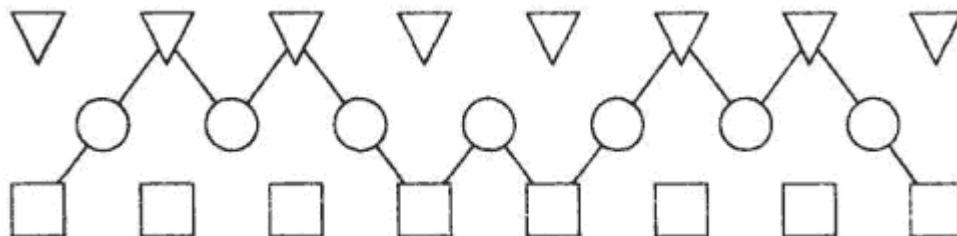
Назначаются выкупы: спеть песенку, попрыгать на одной ножке, загадать загадку...

«Узор» Детям говорят: "Мы будем учиться рисовать узор. У вас на листочке нарисованы ряды треугольников, квадратов и кружочков. Мы будем соединять треугольники и

квадраты, чтобы получился узор. Надо внимательно слушать и делать то, что я говорю. У нас будут такие три правила:

1. два треугольника, два квадрата или квадрат с треугольником можно соединять только через кружок;
2. линия нашего узора должна идти только вперед;
3. каждое новое соединение надо начинать с той фигурки, на которой остановилась линия, тогда линия будет непрерывной и в узоре не получится промежутков.

Посмотрите на листочке, как можно соединить треугольники и квадраты".



Затем проверяющий говорит: "Теперь учитеесь соединять сами. Посмотрите на нижнюю полоску. Соедините два квадрата, квадрат с треугольником, два треугольника, треугольник с квадратом" (вводная - тренировочная - серия).



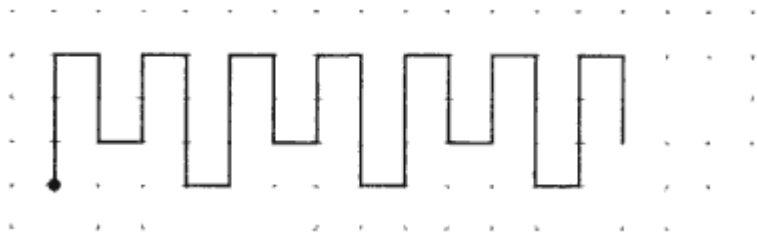
Проверяющий следит за тем, как каждый ребенок выполняет задание, и в случае надобности исправляет ошибки и объясняет ребенку, в чем он ошибся. В процессе обучения дети производят четыре соединения.

Далее следует первая серия. Проверяющий говорит: "Теперь мы будем рисовать без подсказок. Вы должны внимательно слушать и соединять те фигуры, которые я буду называть, но не забывайте, что их можно соединять только через кружок, что линия должна быть непрерывной и идти все время вперед, т.е. начинать каждое новое соединение надо с той фигурки, на которой кончилась линия. Если ошибетесь, то не исправляйте ошибку, а начинайте со следующей фигурки".

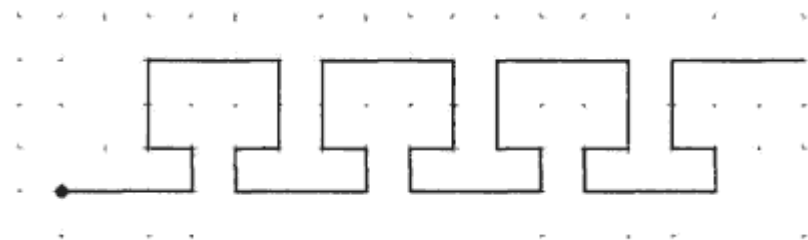
Диктант для первой серии:

"Соедините треугольник с квадратом, квадрат с треугольником, два треугольника, треугольник с квадратом, два квадрата, квадрат с треугольником, треугольник с квадратом, два квадрата, квадрат с треугольником, два треугольника, два треугольника, треугольник с квадратом".





4. "Поставьте карандаш на самую нижнюю точку. Внимание! Три клетки направо. Одна клетка вверх. Одна клетка налево (слово "налево" выделяется голосом). Две клетки вверх. Три клетки направо. Две клетки вниз. Одна клетка налево (слово "налево" опять выделяется голосом). Одна клетка вниз. Три клетки направо. Одна клетка вверх. Одна клетка налево. Две клетки вверх. Теперь сами продолжайте рисовать этот узор".



Игры и упражнения на развитие мышления.

Цель:

- Развитие наглядно-образного мышления.
- Развитие вербального мышления (отношения последовательности).
- Развитие понятийного мышления (обобщение).
- Развитие мышления (абстрагирование).
- Развитие понятийного мышления (понятие «отрицание»).
- Развитие мышления (анализ через синтез).
- Развитие логического мышления.
- Развитие вербально-смыслового анализа.
- Развитие вербального мышления (выявление причинно-следственных отношений).

«Назови причину».

- Учитель предлагает ученикам найти причины следующих событий:
- Наводнение ... (разлив реки, таяние снега).
 - Травма (перелом) ... (падение).
 - Гололед ... (мороз после дождя).
 - Двойка ... (невыученный урок).
 - Загар ... (солнце).
- Ответы учеников обсуждаются.

«Найди причину и следствие».

Материал к заданию: 10 наборов из 5 слов, в которых имеются пары понятий, находящихся между собой в причинно-следственных отношениях.

Учитель читает набор из 5 слов и просит учеников найти два понятия, одно из которых обозначает причину, а другое — следствие, т.е. то, что происходит после и в силу действия этой причины.

Слова для предъявления:

Образование льда, север, **мороз**, погода, снег.

Осень, холод, дерево, *листопад*, время года.

Время года, **весна**, деревья, лето, *таяние льда*.

Кипение воды, образование пара, жара, кастрюля, солнце.

Радость, *плач*, таблетка, игра, **боль**.

Подарок, *радость*, кукла, игра, дети.

Вода, юг, море, *волны*, **ветер**.

Страх, ребенок, **опасность**, явление природы, дом.

Дождь, вода, снег, солнце, *лужа*.

Смех, *слезы*, **горе**, книга, телевизор

(понятия, обозначающие причину, выделены жирным шрифтом, а понятия, обозначающие следствие — курсивом).

«Целое — часть».

Материал к заданию: 10 наборов по 5 понятий, некоторые из них находятся в отношении «целое — часть».

Учитель читает набор из 5 слов и просит учеников найти понятия, одно из которых обозначает целый предмет, а другое — его часть.

Слова для предъявления:

Ветка, **орешник**, кустарник, растение, колючий кустарник.

Пчела, шмель, насекомое, мед, *крыло*.

Кукуруза, пшеница, хлеб, растение, *початок*.

Нос, **человек**, дыхание, запах, мальчик.

Писатель, *глава*, **роман**, рассказ, интересный роман.

Понятие, **слово**, рассказ, *суффикс*, произносить.

Крепость, дача, **дом**, *стена*, строить.

Кошка, *хвост*, собака, домашние животные, мяукать.

Число, **дробь**, цифра, математика, *числитель*.

Растение, *корень*, трава, **дерево**, животное

(слова, обозначающие целый предмет, выделены жирным шрифтом, а слова, обозначающие его часть — курсивом).

«Найди значение слов».

Учитель объясняет, что есть слова, которые имеют несколько значений. Например, слово «фигура» — геометрическая фигура, фигура человека, фигура высшего пилотажа.

Задание ученикам — найти как можно больше значений следующих слов

АДРЕС ВОРОТ ЗАРЯДКА КАТОК ВАЛ ЛОПАТКА

ВИЛКА КОСА ПРОВОДНИК

«Подбери пословицу».

Учеников просят подобрать к пословице слева пословицу из правой части, близкую ей выражающую сходную главную мысль. Примерные наборы пословиц (правильные ответы выделены жирным шрифтом):

Что у кого болит, тот о том и говорит.

Как аукнется, так и откликнется.

Язык до Киева доведет.

Не сразу Москва строилась.

У голодной кумы все хлеб на уме.

Где много слов, там мало дел.

Своя рубашка ближе к телу.

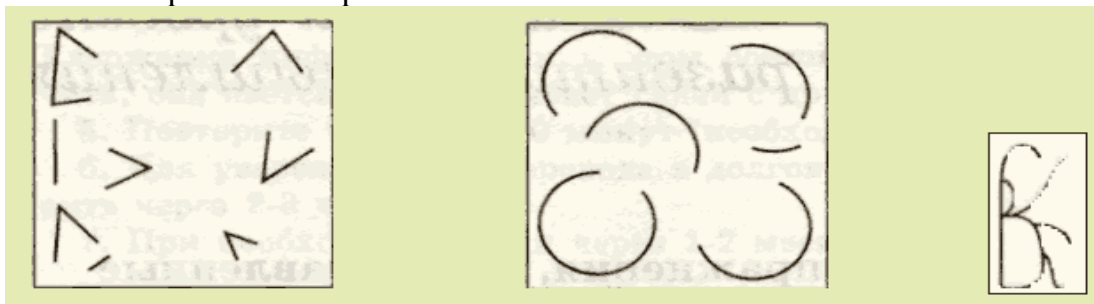
Слово — серебро, молчание — золото.

Какова плата, такова и работа.

Рано пташечка запела, как бы кошечка не съела.

«Дополни до...»

Упражнение на развитие образного мышления.



«Таинственное письмо»

Каждому ребенку достается листочек с "Таинственным письмом", дети расшифровывают первое слово. Расшифрованное слово отмечается на листочке. Содержание письма может быть любым: отвлеченным или привязанным к теме урока; небольшим по объему - 2-3 предложения и подпись, а в качестве шифра используется обычная система соответствия букв алфавита и цифр:

А – 1; Б – 2; В – 3; Г – 4; Д – 5; Е – 6; Е – 7; Ж – 8;
З – 9; И – 10; Й – 11; К – 12; Л – 13; М – 14; Н –
15; О – 16; П – 17; Р – 18; С – 19; Т – 20; У – 21;
Ф – 22; Х – 23; Ц – 24; Ч – 25; Ш – 26; Щ – 27; Ъ –
28; Ы – 29; Ь – 30; Э – 31; Ю – 32; Я – 33.

«Объясни значение».

Учитель просит учеников объяснить значение выделенных слов, подобрав к ним близкие по смыслу слова:

Открытое окно — открытый вопрос. Операция на сердце — военная операция.
Гусеница бабочки — гусеница трактора. Русский язык — язык во рту.
Носить очки — набрать очки в игре. Праздничный наряд — наряд милиции.
Месяц года — месяц на небе.

«Целое — часть».

Материал к заданию: 10 наборов по 5 понятий, некоторые из них находятся в отношении «целое — часть».

Учитель читает набор из 5 слов и просит учеников найти понятия, одно из которых обозначает целый предмет, а другое — его часть.

Слова для предъявления:

Кастрюля, сковорода, посуда, крышка, кухня.

Мебель, **дверца**, **шкаф**, стол, книжный шкаф.

Экран, изображение, **телевизор**, цветной телевизор, радио.

Обувь, **туфли**, щетка, крем, подошва.

Растение, сад, **лепесток**, мак, **цветок**.

Время, **будильник**, ручные часы, секунда, **циферблат**

Книга, **страница**, буква, учебник, писатель.

Фигура, квадратный метр, куб, **квадрат**, **сторона**

Юг, **стрелка**, горизонт, **компас**, направление.

Животное, **рыба**, лодка, *плавник*, озеро

(слова, обозначающие целый предмет, выделены жирным шрифтом, а слова, обозначающие его часть курсивом).

«Найди рядом положиное слово»

Материал к заданию: 10 наборов по 5 слов, обозначающих понятия, некоторые из которых принадлежат к одной и той же группе, т.е. находятся в отношениях рядомположности. Учитель читает набор из 5 слов и просит учеников найти понятия, принадлежащие к одной и той же группе.

1вар. Слова для предъявления (выделены правильные ответы):

Уменьшаемое, сумма, вычитание, *вычитаемое*, задача.

Математика, число, сторона, *квадрат*, *треугольник*.

Прямоугольник, *ширина*, скорость, *длина*, цифра.

Вес, время, *грамм*, минута, *тонна*.

Делимое, деление, множитель, *делитель*, сумма.

Ночь, сутки, темнота, солнце, *день*.

Курица, *корова*, животное, молоко, *овца*.

Сумма, действие, математика, *сложение*, *вычитание*.

Вода, *река*, рыба, водоем, *озеро*.

Мореплаватель, человек, *солнце*, *луна*, свет.

2вар. Слова для предъявления (правильные ответы выделены):

Пора, земля, равнина, участок, география.

Прибор, температура, градус, термометр, барометр.

Ухо, лицо, человек, учение, глаз.

Точка, кавычки, предложение, слово, язык.

Письмо, писатель, литературное произведение, сказка, рассказ.

Северный полюс, Африка, карта, Антарктида, мореплаватель

Растение, рис, хлеб, просо, поле.

Песня, птица, клест, клетка, иволга.

Песок, глина, керосин, строительство, полезные ископаемые.

Север, горизонт, восток, география, Индия.

«Подбери пословицу».

Учеников просят подобрать к пословице слева пословицу из правой части, близкую ей выражающую сходную главную мысль. (Правильный ответ выделен).

Что прошло, того не воротить

Что написано пером, вырубишь топором.

Утро вечера мудренее.

Кончил дело — гуляй смело.

Что с возу упало, то пропало.

«Подбери общее понятие».

Материал к заданию: полоски бумаги с написанными на них в строчку 6 словами (10 шт.).

Первое слово написано заглавными буквами. Учитель просит внимательно прочитать слова на каждой полоске, к слову, написанному заглавными буквами, нужно подобрать из оставшихся пяти слов такое, которое бы являлось более общим понятием по отношению к первому слову.

Слова для предъявления (правильные ответы выделены):

ОКУНЬ — мелкий, карась, *рыба*, плавает, река.

ЛОПАТА — копает, садовая лопата, черенок, грабли, *инструмент*.

ПОМИДОР — вкусный, *овощ*, красный, растет в огороде, соленый.
КУРИЦА — *домашняя птица*, несет яйца, петух, цыпленок, животное.
СЛОЖЕНИЕ — арифметика, *математическое действие*, сумма, число, вычитание.
КИЛОГРАММ — грамм, центнер, *единица массы*, гиря.
РАЗНОСТЬ — *действие*, уменьшаемое, число, сумма, вычитание.
ДЕЛИТЕЛЬ — действие, делимое, счет, математика, *число*
КВАДРАТ — действие, метр, *математическая фигура*, математика, игрушка.
УВЕЛИЧИТЬ — уменьшить, большой, *действие*, умножить, работа.
Слова для предъявления (правильные ответы выделены):
КОМПАС — стрелка, сторона горизонта, прибор, направление, барометр.
РАВНИНА — холм, большое пространство, поле, трава, река.
ЛУНА — звезда, Земля, месяц, ночь, небесное тело.
ЯЗЫК — расположен во рту, часть тела, орган чувств, вкус, разговор.
ПОВЕСТЬ — литературное произведение, роман, история, писатель, придуманное.
МАТЕМАТИКА — урок, число, паука, экзамен, арифметика.
РОЖЬ — растет на поле, еда, зерновая культура, колос, крупа.
БЕРЕЗА — дерево, почка, белый ствол, растение, растет в лесу.
ВЕСНА — время года, солнечная погода, зима, оттепель, тает снег.
НОЧЬ — темнота, время суток, день, сутки, когда спят.

«Неподходящие слова».

Учитель зачитывает ученикам несколько рядов из пяти слов, в каждом из которых нужно найти слово, не подходящее к остальным по смыслу. Суть задания — в тренировке на различение слов, очень близких по смыслу. Примерные наборы слов (выделены неподходящие слова):

Малина, клубника, яблоко, земляника, черника. Ручка, бумага, фломастер, кисть, карандаш. Бабочка, шмель, стрекоза, муравей, муха.

«Пословицы».

Учеников просят сформулировать своими словами общий смысл пословиц. Например, «Где тонко, там и рвется», «Делу — время, потехе — час» и др.

«Расположи слова» (от частного понятия через промежуточное к общему понятию).

Материал к заданию: демонстрационные наборы из трех карточек со словами (10 наборов).

Учитель объясняет, что кроме частных и общих понятий, существуют слова, обозначающие промежуточную степень общности, т.е. если их сравнить с частными понятиями, то они будут по отношению к ним более общими, а при сравнении с общими понятиями будут являться более частными. Например, понятие «собака» является более общим по отношению к частному понятию «пудель» и частным по отношению к более общему понятию «животное».

Затем учитель показывает три карточки со словами. Учащиеся должны расположить их слева направо так, чтобы крайнее слева понятие было частным, крайнее справа — самым общим, а посередине — промежуточным по общности, т.е. частным по отношению к правому понятию и общим по отношению к левому понятию.

Слова для предъявления:

Полезное ископаемое — *топливо* — нефть. Ливень — осадки — *дождь*.

Лесное растение — *дерево* — дуб. Водоем — *озеро* — Байкал.

Съедобный гриб — гриб — масленок.

Корова — животное — *домашнее животное*. Водоем — *река* — Волга.

Дятел — *лесная птица* — птица. *Луговая трава* — трава — клевер.

Водное пространство — Атлантический океан *океан*.

Планета — Земля — небесное тело.

Природа — растения — *живая природа*. Чехов — человек — *писатель*.

Мебель — *стол* — письменный стол. Учебник — «Родная речь» — книга.

Многоугольник — *прямоугольник* — квадрат. Трехзначное число — число — *многозначное число*. Гриб — *несъедобный гриб* — мухомор.

Ель — *хвойное дерево* — дерево. Одежда — шуба — *зимняя одежда*.

(жирным шрифтом выделены частные понятия, курсивом — промежуточные по общности).

«Вордбол».

Предлагаемые ученикам темы: «Насекомые — не насекомые» (слова для предъявления: муравей, ласточка, воробей, стрекоза, бабочка, пчела, кузнечик, паук, рак, улитка, лягушка и др.). «Животные домашние- не домашние» (Слова для предъявления: собака, волк, корова, крот, заяц, кролик, бобр, кенгуру, лев, кошка и др.)

«Расположи слова (от частного к общему понятию)».

Материал к заданию: демонстрационные пары карточек со словами (10 пар).

Учитель сначала объясняет ученикам, что есть слова, которые обозначают множество похожих предметов, явлений. Эти слова являются общими понятиями. Например, слово «фрукты». Этим словом можно назвать яблоки, груши, персики, бананы и др.

Но есть и слова, которые указывают на меньшее число похожих предметов и являются частными, конкретными понятиями. Например, слово «яблоко». Этим словом называются только яблоки, но яблоки большие и маленькие, красные и зеленые, спелые и неспелые, сочные и не сочные и др. Очень важно уметь обобщать понятия, т.е. уметь подобрать к частному понятию более общее понятие.

Затем учитель показывает две карточки со словами, обозначающими общее и частное понятие (на одной карточке написано одно слово). Ученики должны сравнить их и слева расположить слово, обозначающее частное понятие, а справа — слово, обозначающее общее понятие.

Для примера учитель показывает карточки со словами «овощи» и «огурец». Поскольку слово «огурец» является частным понятием, карточка с этим словом располагается слева, а карточка со словом «овощи» — справа, г.к. это слово является более общим понятием.

Затем учащиеся по очереди выполняют задания. Ответы учеников обсуждаются.

1вар. Слова для предъявления:

Время года — *осень*.

Осадки — *дождь*.

Пчела — насекомое.

Малина — кустарник.

Север — сторона горизонта.

Океан — *Тихий океан*.

Полезное ископаемое — *песок*.

Глаз — орган чувств.

Топливо — *уголь*.

Озеро — водоем.

2вар. Слова для предъявления:

Планета — *Земля*. *Дробь* — число.

Солнце — звезда. *Треугольник* — многоугольник.

Ребенок — *мальчик*. Единица длины — *метр*.

Растение — *дерево* Единица времени — *час*.

Зерновая культура — *пшеница*.

Сложение — математическое действие.

Выделены слова, обозначающие конкретные понятия.

«Пятый лишний».

Материал к заданию: несколько наборов из 5 слов. Четыре слова в каждом наборе подходят друг к другу, а пятое — не подходит, отличается от них.

Учитель читает первый набор слов и просит определить, какое слово не подходит к остальным, т.е. «лишнее». Остальные четыре слова обобщить. Ответы учеников обсуждаются. Затем учитель читает второй набор слов и т.д.

Слова для предъявления (правильные ответы выделены):

Василий, Федор, Семен, *Иванов*, Борис.

Молоко, сливки, *сало*, сыр, сметана.

Лист, *дерево*, почка, кора, сук.

Дряхлый, старый, изношенный, *маленький*, ветхий.

Смелый, храбрый, *добрый*, отважный, решительный.

Глубокий, высокий, низкий, мелкий, *светлый*.

Береза, сосна, *дерево*, дуб, ель.

Секунда, час, *вечер*, сутки, минута.

«Объясни значение».

Учеников просят объяснить значения выделенных слов, подобрав к ним близкие по смыслу слова:

Разбить сад — *разбить* чашку.

Заболеть ангиной — *заболеть* футболом.

Живой рассказ — *живое* существо.

Горячее сердце — *горячий* хлеб.

Музыкальный слух — распространить слух.

Зеленый лук с грядки — стрелять из лука.

Ключ от квартиры — *горячий* ключ

«Подбери слова».

К каждому называемому учителем слову учеников просят подобрать два самых похожих на него по смыслу и три самых непохожих по смыслу слова:

волк, страус, карась, змея, попугай, лиса, червяк, дельфин, гусеница, собака, воробей, акула.

«Что здесь изображено?»

Материал к заданию. В середине двойного тетрадного листа вырезается кружок диаметром 2 — 2,5 см. Подбирается картинка сюжетного характера размером не более 15х15 см и прикрывается этим листом с отверстием. Ученики по очереди рассматривают картинку только через это отверстие, не поднимая листа, а постепенноводя его по всей картинке (в течение 1 минуты). Затем ученик подробно рассказывает, что нарисовано на картинке. Остальные дополняют и исправляют его. Картинка открывается. Победителем объявляется тот, кто правильнее и подробнее рассказал об увиденном. (сюжетная картинка достаточно большая по размеру. На листе, который накладывается сверху и который должен быть в 4 раза больше, чем картинка, сделать 2 — 3 небольших (диаметром 2 — 2,5 см) смотровых отверстия).

«Найди девятый».

Материал к заданию: лист бумаги с рисунками домиков. Учеников просят рассмотреть верхний рисунок и вставить на место вопросительного знака нужную, фигуру из шести нижних пронумерованных.

«Найди одинаковые».

Материал к заданию: листы бумаги с рисунками девочек и человечков.

Учитель показывает ученикам поочередно рисунки и просит найти два одинаковых. Вопросы ученикам: «Чем отличаются девочки? У какой девочки воротник, как у 1, глаза, как у 6, а волосы, как у 5?». Чем отличаются человечки 2 и 6? Чем похожи человечки 1 и 4?»

«Составь слова»

А. Учитель называет ученикам и пишет на доске какое-либо слово, из букв которого нужно составить как можно больше новых слов. Например, дано слово «топор». Можно составить такие слова: «ропот, тор, рот, порт, пот».

Слова для предъявления: комар, сверло, десна, человек, полька, примус.

Б. Используя все предложенные буквы, составить как можно больше слов. Предлагаются следующие группы букв:

т, у, щ, а, к; а, а, к, н, б, о, к, т; о, о, е, л, с, к, у, р, д, а;

В. К предложенным согласным подобрать гласные и составить как можно больше слов (имен существительных в единственном числе и именительном падеже): м, к, л; в, г, д, с, к, р, т; ж, к, л; н, л, с, к, ф, х; ж, ц, б, р, щ.

«Найди одинаковые».

Материал к заданию: листы бумаги с рисунками зонтиков и елочек.

Учитель просит рассмотреть рисунок с зонтиками и найти два одинаковых. За тем — то же задание с елочками. Задаются вопросы: «У каких зонтиков купол одинаковый? У каких зонтиков купол разный, а ручки одинаковые? У каких зонтиков разные и купол и ручки?»

«У каких елочек верхние ветки одинаковые, а средние разные? У каких елочек средние ветки одинаковые, а верхние разные? У какой елочки верхние ветки, как у 2, а средние, как у 1?»

«Учись уменьшать и увеличивать».

Материал к заданию: для каждого ученика лист бумаги, на каждой стороне которого нарисованы большой и маленький прямоугольники. На одной стороне (А) некоторая фигура изображена внутри большого прямоугольника, а на другой стороне (Б) — внутри маленького прямоугольника.

Нужно нарисовать в нижнем прямоугольнике такую же фигуру, но меньшего размера (сторона А) и такую же фигуру, но большего размера (сторона Б).

«Объедини пословицы».

Учитель на доске записывает несколько пословиц и просит детей объединить их в группы по смыслу: Волков бояться — в лес не ходить (1).

Дело не медведь — в лес не уйдет (2).

Смелость города берет (1).

Семеро одну соломинку поднимают (2).

Семь раз отмерь — один раз отрежь (3).

Семеро одного не ждут (4).

Кто встал пораньше — ушел подальше (4).

Поспешись — людей насмешись (3).

«Одинаковое, разное».

Материал к заданию: лист бумаги с рисунками человечков.

Требуется найти у изображений одинаковые и разные признаки. Учащимся задаются вопросы типа: «У каких двух человечков расположения рук одинаковые? (1 и 3, 4 и 5). Что разное у человечков 4 и 6, 1 и 7? У каких двух человечков два признака разные, а один одинаковый? (1 и 2, 1 и 3, 1 и 4, 3 и 6).

«Назови четвертое слово».

Учащимся называется пара слов, находящихся в определенном отношении. Затем называется третье слово и нужно догадаться, каким будет четвертое слово, чтобы

смысловой ряд был продолжен. Например, «карандаш — бумага, мел — ... (правильный ответ «доска»).

Слова для предъявления:

Гвоздь — молоток, шуруп — ... (отвертка). Дом — крыша, книга — ... (обложка). Птица — яйцо, растение — ... (семя). Квадрат — куб, круг — ... (шар).

Хорошо — лучше, медленно — ... (быстрее). Огонь — пожар, вода — ... (потоп). Зерно — амбар, деньги — ... (банк).

Электричество — выключатель, вода — ... (кран). Одежда — голый, обувь — ... (босой).

Школа — обучение, больница — ... (лечение). Человек — ребенок, собака — ... (щенок). Резина — шина, сталь — ... (обод).

Птица — гнездо, человек — ... (дом). Пальто — пуговицы, ботинок — ... (шнурок). Утро — ночь, зима — ... (осень).

«Выбери главное».

Материал к заданию: на доске учитель заранее пишет ряды слов: первые слова заглавными буквами, остальные слова — строчными и в скобках.

Учеников просят подобрать к слову, написанному заглавными буквами, два слова из скобок, которые находятся в наиболее тесной связи с ним. Например, «УЧИТЕЛЬ (ученики, парта, объяснение, мел, доска)». Учитель может работать без мела, парт, доски, но не может работать без учеников и объяснения. Значит, выбираем слова «ученики» и «объяснение».

Набор слов для предъявления:

САД (*растения, садовник, собака, забор, земля*).

РЕКА (*берег, рыба, рыболлов, тина, вода*).

ГОРОД (*автомобиль, здания, толпа, улица, велосипедист*).

САРАЙ (*сеновал, лошади, крыша, скот, стены*).

ДЕЛЕНИЕ (*класс, делимое, карандаш, делитель, бумага*).

КОЛЬЦО (*диаметр, алмаз, проба, округлость, печать*).

ЧТЕНИЕ (*глаза, книга, картинка, печать, слово*).

ИГРА (*карты, игроки, штрафы, наказания, правила*).

БОЛЬНИЦА (*помещение, операция, врач, радио, больные*).

БИБЛИОТЕКА (*город, книги, полки, читатели, библиотекарь*).

«Раздели на группы».

Учитель, не указывая основания, просит учеников разделить данные фразы на две группы:

Не красна изба углами, а красна пирогами (*половица*).

Каждый колодец хорошо накрывать крышкой.

Зеркало висит криво.

Как аукнется, так и откликнется (*пословица*).

Не все то золото, что блестит (пословица).

Скоро придет осень.

«Слова и буквы» А теперь посмотрим, как много разных слов вы знаете.

На доске чертятся три колонки для каждого ряда. Дети по очереди выходят и пишут слова-ответы в своей колонке. Задания: за пять минут

— написать как можно больше слов, где буква О встречается три раза;

— как можно больше героев мультфильмов на Т (З, Р, ...);

— как можно больше слов, где нет букв А и Е;

— как можно больше слов, начинающихся и оканчивающихся на одну и ту же букву;

— составить из букв одного слова как можно больше других слов (из САМОЛЕТ — ЛОМ,

ТЕЛО, АТОМ, ЛЕТО, СМЕЛО, МЕЛКО, ...). Можно только существительные или только предметы, можно — любые.

«Сказка наоборот»

А теперь проверим, как вы помните сказки. Но не просто помните, а очень подробно, буквально каждую строчку и каждое событие. Попробуйте рассказать наоборот какую-нибудь очень известную (но не очень большую) сказку («Репка», «Колобок», «Вершки и корешки»).

Например:

- «И стали они жить-поживать, да добра наживать»
- «Дал ему король коня и полкоролевства в придачу и принцессу в жены»
- «Вернулся он в родное королевство»
- «Отрубил он дракону третью голову и тот испустил дух»

«Найди лишнее»

Вычеркните лишнее слово и объясните, почему оно сюда не подходит. (Слова пишутся заранее на закрытой доске).

Гусь, утка, курица, петух, рыба.

Морковь, огурец, картофель, конфеты, капуста.

Ложка, хлеб, тарелка, вилка, нож.

Солнце, луна, ветер, звезда, планета.

Тюльпан, гвоздика, ромашка, арбуз, роза.

Катя, пальто, юбка, кофта, платье.

Кукла, мячик, карандаш, мишка, машинка.

Волк, овца, коза, собака, лошадь.

Грузовик, самолет, троллейбус, поезд, велосипед.

Весна, лето, осень, мороз, зима.

А теперь задание наоборот: что общего у этих пяти слов, можно ли их объединить в одну группу и почему?

«Отгадай стихотворение»

Учитель загадывает четверостишие из известного всем стихотворения. Вызывает перед классом столько человек, сколько слов и говорит каждому на ушко его слово. Затем из класса выбирается ведущий. Он спрашивает у любого человека его слово. Задача — чтобы ведущий или кто-то из класса быстрее догадался, какое это стихотворение.

«Самый-самый»

На доске заранее написаны строчки. Задача детей — расположить в порядке убывания, подписав под словами соответствующие цифры. Например:

— Кто самый быстрый: ракета, бабочка, птица, самолет, вертолет» — ответ: «ракета-1, бабочка-5, птица-4, самолет-2, вертолет-3.

— Что ярче светит: настольная лампа, люстра, прожектор, свеча, солнце?

— Что теплее: шуба, платье, купальник, пальто, сарафан?

— У кого хвост длиннее: заяц, мышь, лиса, еж, белка?

— Кто самый медленный: собака, лошадь, червяк, змея, черепаха?

— Что самое крепкое: древесина, железо, пластмасса, алмаз, бумага?

— Если в воду бросить камень, картонную коробку, платье, деревянный стул и булку, что упадет на дно первым, а что — потом?

«Найди четвертый лишний».

Вариант А. «Найди лишнее слово». Учитель на доске записывает наборы из четырех слов. Ученики должны найти «лишнее» слово в каждом наборе и объяснить, что объединяет остальные три слова. Примерные наборы слов (выделены лишние слова):

Сын, друг, бабушка, папа (родственники)
Шалаш, казак, боб, *горох* (читаются в обе стороны одинаково)
Гнездо, муравейник, *курытник*, берлога (не сделано человеком)
Береза, *сосна*, клен, тополь (нехвойные деревья)
Стол, *стул*, семья, трио (в словах присутствуют числительные)

Вариант Б. «Найди лишнее число». Ход работы см. вариант А. Примерные наборы чисел (выделены лишние числа):

33, **84**, 22, 11 (составлены одинаковыми цифрами)
35, 75, 25, **5** (двузначные числа)
27, 81, **52**, 63 (делятся на 3)
17, 26, 48, 56 (четные числа)

«Четвертый лишний».

1вар. *Материал к заданию:* 3 — 4 набора картинок, на каждой из которых изображены четыре предмета.

Учитель объясняет ученикам, что три предмета из четырех подходят друг к другу и могут быть названы одним (обобщающим) словом, а четвертый предмет не подходит к ним, он лишний. Нужно указать этот лишний предмет.

2вар. (словесный материал). Наборы слов:

тюльпан, ромашка, *горох*, фиалка
река, озеро, море, *мост*
кукла, *песок*, мяч, лопата
стол, кресло, кровать, *ковер*
шиповник, сирень, орешник, *береза*
лебедь, петух, гусь, индюк
Саша, Витя, *Петров*, Коля
число, деление, сложение, вычитание
веселый, быстрый, *вкусный*, осторожный
круг, треугольник, *указка*, квадрат

«Логический квадрат».

Материал к заданию: таблица, разделенная на 36 клеток (6 рядов по 6 клеток). В левой колонке фигуры самые крупные, в крайней справа — самые мелкие. 16 внутренних клеток не заполнены. Учеников просят рассмотреть таблицу. В вертикальных столбцах фигуры имеют разную форму, но одинаковую величину, а в горизонтальных рядах — одинаковую форму, но разную величину. Все фигуры расположены в определенном порядке. В середине таблицы много пустых клеточек. Под таблицей находятся разные фигуры. Для них есть свои места в таблице. Учеников просят разместить в пустых клетках эти фигуры в соответствии с их формой и величиной.

«Найди отличающиеся».

Материал к заданию: индивидуальные, листы с изображениями фигур для сравнения, карандаш.

Ученики рассматривают рисунки на первом листе и находят три отличающихся от других рисунка. Затем три отличающихся от других рисунка находят на втором листе. Ответы учеников анализируются.

«Зашифруй предложение».

Цель задания — научить детей пользоваться схематическими изображениям предложений как средством их запоминания. Для запоминания даются относительно завершённые высказывания. Например, «Волк выбежал из леса», «Дети играли во дворе», «Сегодня светит солнце» и т.д. Нужно обсудить с учениками, что должно быть лаконично нарисовано, чтобы «зашифровать» в рисунке данное предложение. Так, чтобы запомнить фразу «Волк выбежал из леса», можно схематически нарисовать елочку и зубастую пасть волка. Затем учить школьников проводить «дешифровку» рисунка: анализировать изображение, выявляя зашифрованную фразу. За одно занятие давать 2-3 фразы.

«Посмотри вокруг».

Учеников просят посмотреть вокруг себя и увидеть как можно больше предметов одной и той же формы, одного цвета, из одного материала, предметы, названия которых начинаются с одной и той же буквы. Один ученик начинает, другие его дополняют.

«Найди одинаковые».

Материал к заданию: два индивидуальных бланка с рисунками, карандаш.

На каждом бланке нужно найти три одинаковых рисунка.

Вариант 1. «Найди футболистов в одинаковой форме».

Материал к заданию. Рисунок с изображением 8 — 12 фигурок футболистов. Из них 2 — 3 футболиста имеют одинаковую форму. У остальных форма отличается отдельными деталями. Задача — как можно быстрее найти футболистов в одинаковой форме.

Вариант 2. «Цирк».

Материал к заданию. Рисунок с изображением 10 клоунов. Из них только два совершенно одинаковые. Нужно ориентироваться на три признака: колпачок, детали костюма и шарик над головой клоуна.

Усложненный вариант: клоун ищет друга. Ученики решают, что нужно изменить в облике того или иного клоуна, чтобы он нашел себе пару.

«Найди отличающиеся».

Материал к заданию. Три индивидуальных бланка с рисунками, карандаш. Ученики рассматривают первый бланк. Нужно найти два рисунка, отличающиеся как между собой, так и от трех остальных рисунков.

На втором бланке нужно найти два рисунка, отличающиеся как между собой, так и от четырех остальных рисунков.

На третьем бланке нужно найти два рисунка, отличающиеся как между собой, так и от пяти остальных рисунков.

«Отгадай слова»

Учеников просят прочитать текст, отгадывая «зашифрованные» слова.

ЗИМА ВЬЮЖНАЯ

Пролетело жаркое О, Е, Л, Т (*лето*), прошла золотая Н, С, О, Е, Ь (*осень*), выпал снег — пришла М, И, З, А (*зима*). Подули холодные Р, Ы, В, Е, Т (*ветры*). Голые стояли в лесу В, Ь, Я, Р, Е, Д, Е (*деревья*) — ждали зимней Ы, Д, Ж, Е, Д, О (*одежды*). И, Л, Е (*Еаи*) и Н, Ы, С, О, С (*сосны*) стали еще зеленее. Много раз большими хлопьями начинал падать Е, Н, Г, С (снег), и, просыпаясь, люди не узнавали Л, Я, П, О (ноля), такой необыкновенный свет светил в К, О, Н, О (*окно*). По первой пороше охотники пошли на Т, У, О, О, Х (*охоту*). И целыми днями слышался по всему лесу залиvistый А, Й, Л (лай) Б, А, К, С, О (*собак*).

(И. Соколов-Микитов.)

«Выбери главное».

Вариант 1 (наглядный материал).

Материал к заданию. Подготовить два набора картинок, на которых изображены: а) врач, учитель, водитель, продавец, строитель, художник; б) зима, больной, ученик, пассажир, покупатель, стройка, картина, телевизор, лето, белый халат, указка, троллейбус, хлеб, весы, термометр, книга, автобус, подъемный кран, лопата, кисть для рисования.

Ученикам показывается одна картинка из первого набора. Нужно подобрать из второго набора картинку, на которой нарисовано самое главное, без чего человек этой профессии не может обойтись.

Вариант 2 (словесный материал). Учитель предлагает ученикам прослушать начало предложения и закончить его, выбрав наиболее подходящее слово из данных.

1. У сапога есть... (шнурок, пряжка, подошва, ремешки, пуговицы).
2. Вода всегда... (прозрачная, холодная, жидкая, белая, вкусная).
3. У дерева всегда есть... (листья, цветы, плоды, корень тень).

«Поиск общего».

Называются два слова, не связанные между собой. Следует назвать как можно больше общих признаков для этих предметов (как существенных, так и несущественных). Примерные пары слов: *тарелка — лодка, дерево — дом, солнце — рубашка, самолет — ложка.*

«Отгадай слова»

Ученикам предлагается прочесть стихотворение, открывая зашифрованные слова. Н, О, К, Р, О, В, О, Ж, А (*Жаворонок*)

На солнце темный С, Е, Л (*лес*) зардел,
В долине А, Р, П (*пар*) белеет тонкий,
И песню раннюю П, Е, Л, З, А (*запел*)

В лазури жаворонок звонкий.

*Он голосисто с вышины Е, Т, П, О (ноет), на солнышке сверкая;
С, А, Н, В, Е (весна) пришла к нам молодая,
Я здесь пою приход Е, С, Ы, В, Н (весны).*

(В. Жуковский)

Смогут ли дети отгадать название стихотворения?

«Какой? Какая? Какие?»

Учитель называет любое существительное, а ученики подбирают к нему слова, обозначающие различные качества этого предмета. Например, «трава» — зеленая, мягкая, шелковая, высокая, изумрудная, болотистая, густая, скользкая, нежная, сухая и т.д. «Дом» — большой, многоэтажный, кирпичный, красивый, прохладный, солнечный, комфортабельный, современный, величественный, ветхий, мрачный, недостроенный, отремонтированный, по-крашенный, поштукатуренный, заселенный и др.

Учитель может предложить описать, каким был, например, воздух, когда дети шли в школу (прозрачный, спокойный, душистый, прохладный, гулкий, розово-голубой и т.д.). Побеждает тот, кто назвал последним какое-либо качество.

«Раздели на части».

Учитель называет любое слово. Ученики, представляя обозначаемый этим словом предмет как целое, должны разделить его на элементы (части). Сначала элементы называют вслух, а затем по мере освоения упражнения делают это про себя, ставя палочки на бумаге. Подсчитывается, сколько палочек поставил каждый ученик, то есть сколько элементов из целого он выделил. Например, «кот» — тело, лапы, когти, хвост, нос, уши, глаза, усы, шерсть (9).

«Найди фигуры».

Материал к заданию. Плакат с изображением геометрических фигур, картонный кружок.

Учитель предлагает детям рассмотреть рисунок: «В нем две части — верхняя из 9 клеток и нижняя из 12 клеток. В каждой клетке по две фигуры. В нижней части каждая пара фигурок имеет свой номер. Я буду закрывать одну клетку в верхней части, а вы будете говорить, какая пара фигурок из нижней части с номером может быть помещена в этой клетке». Занятие проводится по схеме: учитель закрывает одну из клеток девятиклеточного квадрата в верхней части рисунка и предлагает ученикам найти среди пар фигурок, расположенных в 12 клетках в нижней части рисунка, такую пару, которая подходит на место, закрытое картонкой. Порядок выбора клеток: правая нижняя, правая верхняя, левая нижняя, левая верхняя, средняя нижняя, средняя правая, средняя левая, средняя верхняя, центральная.

Таким образом ученики решают 9 задач, связанных с анализом отношений изображений, размещенных в определенном порядке.

Учитель обращает внимание учеников на то, что для получения правильного ответа нужно рассмотреть фигуры сначала в трех верхних клетках и найти, какие фигуры одинаковые. Затем рассмотреть фигурки в трех средних и в трех нижних клетках, а также в трех вертикальных клетках слева, в центре и справа.

«Куда ускакал зайчик?».

Материал к заданию: магнитная доска, лист бумаги, карандаш. На магнитной доске учитель двигает в разных направлениях фигуру зайчика, а ученики называют, где он находится (в каком углу — верхний правый, верхний левый, нижний правый, нижний левый, середина доски; на какой строчке — нижняя, верхняя, первая, вторая, снизу, сверху). Затем ученики сами выбирают направление движения фигуры и сообщают, куда спрятался зайчик. Затем под диктовку ученики зарисовывают на листе, бумаги определенные значки. Например, в левом верхнем углу нарисовать кружок, в левом нижнем — два кружка, в начале второй строки рисуем палочку и т.д.

«Найди путь».

Материал к заданию. Индивидуальные бланки с лабиринтами, карандаш. Сначала учитель просит учеников помочь Саше и Коле показать дорогу в школу, проведя по ней карандашом.

Затем нужно помочь зайчику добраться до морковки. По какой дорожке ему надо бежать?

«Подбери следующее».

Учитель просит учащихся подобрать к заданным понятиям такие, которые находились бы с ними в отношениях последовательности.

Слова для предъявления:

Январь —...

Первый —...

Зима —...

Завтрак —...

1992 — ...

«Найди девятый».

Материал к заданию: плакат с рисунками автобусов.

Учеников просят отыскать в нижней части рисунка среди фигур, обозначенных буквами, ту, которая подходит на свободное место между автобусами.

«Подбери общее понятие».

Слова для предъявления: Природоведение, математика —... Треугольник, пятиугольник — ... Плюс, минус —... Солнце, Луна —... Точка, запятая —... Повесть, рассказ — ..

Уменьшаемое, вычитаемое —... Делимое, делитель — ... Дождь, снег —...
Торф, уголь - ... Метр, сантиметр —... Сложение, вычитание— ...

Сумма, разность —... Озеро, море - ... Скорость, время —... Пчела, жук - ...

«Форма — цвет».

Материал к заданию: набор маленьких геометрических фигур (16 штук) и набор больших геометрических фигур (16 штук) для каждой пары учеников и игровое поле.

Ученики делятся на пары. У одного ученика набор маленьких фигур, у другого — больших. Первый игрок кладет в какую-нибудь клетку игрового поля соответствующую фигуру. Второй ученик должен ответным ходом положить соответствующую фигуру той же формы или того же цвета в одну из соседних клеток. Далее первый ученик ответным ходом кладет соответствующую фигуру в одну из соседних клеток относительно любой из двух размещенных фигур и т.д. Не правильный ход, т.е. несоответствие фигуры по форме или цвету таблицы, наказывается изъятием у игрока этой фигуры. Проигрывает тот, у кого меньше останется фигур.

«Подбери общее понятие».

Материал к заданию: пары слов, к которым нужно подобрать общее понятие.

Учитель называет пару слов. Ученики должны назвать их одним словом, т.е. обобщить. Например, учитель называет пару слов «пчела, жук». Ученики отвечают более общим понятием «насекомые».

Слова для предъявления:

Окунь, карась —...	Нож, ложка —...
Метла, лопата —...	Дом, дача —...
Лето, зима —...	Автомобиль, поезд —...
Июнь, июль —...	Нога, рука—
Нефть, торф —...	Сапоги, туфли —...
Собака, пчела —...	Пушкин, Лермонтов —...
Трава, гриб —...	Конфета, торт —...
Глаза, уши —...	

«Только одно свойство». (логическое домино)

Материал к заданию: набор маленьких и больших геометрических фигур для каждого ученика.

Ученики разбиваются на пары. У каждого ученика полные наборы фигур. Один ученик кладет на стол любую фигуру. Ответный ход второго ученика состоит в том, что он прикладывает к этой фигуре другую, отличающуюся только одним каким-нибудь свойством. Например, если первый ученик положил на стол большой красный треугольник, то второй ученик может ответить, приложив к нему маленький красный треугольник, большой желтый треугольник или большой красный круг и т.п. Но если второй ответит, приложив к первой фигуре вторую, не отличающуюся от первой или отличающуюся от нее более, чем одним свойством, то ответный ход неправилен, и у игрока изымается эта фигура. Проигрывает тот, кто первый останется без фигур.

«Отрицание».

Материал к заданию: большой лист бумаги, на котором нарисован круг большого диаметра; множество различных предметов разных форм, цвета, размера.

Учитель кладет в круг предметы, похожие каким-либо признаком. Этот признак учитель не называет, учащиеся должны определить его сами (например, все красные

предметы). Ученики должны одним словом назвать фигуры, расположенные вне круга («не красные»).

Затем учитель в круг кладет другую комбинацию предметов, похожих каким-либо признаком, а учащиеся должны назвать одним словом предметы, оставшиеся вне круга и т.д.

Возможны следующие комбинации: в круге вне круга квадратные неквадратные круглые некруглые прямоугольные непрямоугольные треугольные не треугольные красные не красные синие не синие желтые не желтые белые не белые большие небольшие малые немалые

«Поезд».

Материал к заданию 15 — 20 картинок с изображением различных предметов.

Учитель говорит: «Каждая картинка — это вагончик. Мы будем играть в поезд. Я кладу первую картинку; каждый из вас по очереди будет брать какую-либо картинку и класть ее рядом с последней. Получатся вагончики у поезда. У настоящего поезда вагончики скрепляются друг с другом, чтобы не отцепиться на ходу. Наши вагончики тоже должны быть скреплены. Мы будем делать так. Я кладу картинку, на которой, например, нарисована чашка. За ней мы положим картинку, на которой нарисована тарелка. Мы их положили рядом, т.е. «скрепили» вместе потому, что чашка и тарелка — это посуда. Затем кладем картинку, на которой нарисована ваза для цветов. Мы «скрепили» тарелку и вазу потому, что они сделаны из одинакового материала — фарфора. Теперь положим картинку с поливальной машиной. Так мы «скрепили» вазу и поливальную машину потому, что и в вазу и в поливальную машину наливают воду. Теперь кладите картинки по очереди сами и объясняйте, как их можно «скрепить».

«Разгадай ребусы».

Материал к заданию: плакаты с ребусами. Учитель объясняет детям, как разгадываются ребусы на 1-2 примерах

(сЗж — стриж, — вода, • "то — пальто).

Затем ученикам предлагается расшифровать слова самостоятельно.

«Вордбол».

Ход работы ученикам предлагаются следующие темы:

1 вар. *«Имена существительные женского рода — имена существительные не женского рода».*

(Слова для предъявления: печь, стол, поле, ночь, чашка, апельсин, кирпич, сено, калач, шкаф, дочь и др.).

2 вар. *«Слова однокоренные — неоднокоренные».*

(Слова для предъявления: носильщик, носки, носить, перенос, носовой, переносица, нос, занос и др.; море, уморить, морской, моряк, морилка, мор, заморский и др.).

«Подбери противоположное по смыслу».

Ученикам называется слово, к которому они должны подобрать слово, противоположное по смыслу:

Слова для предъявления:

Отрицательный —... Смех —... Увеличить —... Любовь —... Разделить —...

Сильный —... Прибавить —... Молодость —... Горький — ... Храбрый —...

Слова для предъявления: Начало —... День —... Замерзание —... Твердый —... Легкий —... Жизнь — ...Высокий —... Толстый —... Красивый — .. Большой — ...

«Пословицы».

Учеников просят своими словами сформулировать общий смысл пословиц.

Тише едешь — дальше будешь.

Волков бояться — в лес не ходить.

Любишь кататься, люби и саночки возить.
Готовь сани летом, а телегу зимой.

Игры и упражнения на развитие произвольности и пространственных представлений.

Цель:

- Развитие умения ориентироваться в пространстве листа.
- Развитие пространственных представлений.
- Развитие произвольности средних движений.
- Развитие двигательной сферы (подчинение поведения внешним сигналам).
- Развитие произвольности движений (помехоустойчивость).
- Развитие произвольности (помехоустойчивость интеллектуальной деятельности).
- Развитие глазомера и зрительно-моторных координаций.

«Вырезай точно».

Материал к заданию: картонки с небольшими отверстиями — круглое, квадратное, треугольное и прямоугольное; лист бумаги, ножницы.

Ученики садятся парами. Перед ними кладут картонку с отверстиями. Ученики должны вырезать из бумаги «пробки», которые точно бы закрывали эти отверстия. При вырезывании нельзя брать в руки картонку и примерять «пробки», а пользоваться только глазомером. Проверяется, кто точнее вырезал «пробки»,

«Попади в свой кружок».

Учитель чертит на классной доске в разных местах 5 — 6 кружков диаметром 12-15 см. Вызывает трех учеников, которым предлагает запомнить расположение кружков на доске. После этого ученикам завязывают глаза. Они по очереди подходят к доске и в центре каждого кружка ставят свой знак (один — «галочку», другой — «крестик», третий — «треугольник»). После этого повязки снимаются, и результаты попадания видны всем. Побеждает тот, кто точнее расставил свои знаки в кружках. Затем вызывается следующая тройка учеников и т.д.

«Развертка куба».

Материал к заданию: плакат с изображениями развертки. Учитель просит рассмотреть развертку куба и выбрать кубик, который можно из нее сделать (правильный ответ — 2). При затруднениях можно предложить выполнить такую же развертку, сконструировать из нее куб и с помощью практических действий определить искомый.

«Найди смысл».

Ученики делятся на 3 группы. Учитель и два его помощника вслух читают написанные на отдельных карточках три разных четверостишия. Сначала они друг за другом по очереди читают только первую строчку каждого стихотворения, затем только вторую, третью и, на конец, четвертую. После этого ученики из первой группы пересказывают содержание первого стихотворения, из второй — второго, из третьей — третьего стихотворения. Стихотворение должно быть сюжетного характера.

Для предъявления подобрать новые, ранее не использовавшиеся четверостишия.

«Зеваки».

Ученики идут по кругу друг за другом, держась за руки. По сигналу ведущего «Стоп!» ученики останавливаются, делают четыре хлопка, поворачиваются на 180° и начинают движение в другую сторону. Направление меняется после каждого сигнала. Если

ученик запутался или ошибся, он выходит из игры и садится на стул в комнате. Игра может закончиться, когда 2 — 3 ученика останутся в игре. Они — победители.

«Знай свой темп».

Ученики делятся на две команды. Каждая команда, выстроившись в шеренгу, выполняет одно и то же заданное упражнение, но в разном темпе. Вначале обе команды, выполняя упражнение в разном темпе, стоят спиной друг к другу и не видят выполнение упражнения другой командой. Затем вводится сбивающий фактор: обе команды разворачиваются вовнутрь по направлению друг к другу на пол-оборота. Таким образом начинает действовать сбивающее зрительное восприятие выполнения данного упражнения другой командой.

Максимальная трудность выполнения задания достигается при расположении команд лицом друг к другу. Побеждает команда, которая, несмотря на зрительные сбивающие влияния, сумеет четко выполнить упражнение в своем темпе.

«Запретное движение».

Звучит веселая, ритмичная музыка. Ученики стоят полукругом. В центре — ведущий. Он показывает несколько движений, одно из которых (например, приседание) запретное. Ученики должны повторять все действия ведущего, кроме запретного. Тот, кто ошибся, становится ведущим.

«Не путай цвета».

Материал к заданию: 6 — 8 бумажных квадратов (10x10 см) разного цвета или такое же количество разноцветных предметов.

Учащиеся располагаются вокруг стола. Учитель называет цвет какого-либо квадрата и быстро опускает руку на него. Одновременно с ним должны опустить руки на квадрат названного цвета и все ученики. Преднамеренно и неожиданно учитель опускает руку не на тот квадрат, цвет которого он назвал, но учащиеся не должны поддаваться ему. Те, кто ошибается, выбывают из игры.

«Раскрась фигуру».

Материал к заданию: индивидуальные бланки с квадратами, цветные карандаши.

Учитель объясняет, что квадрат из положения А повернули вверх против часовой стрелки в положение Б. Какой рисунок получился? Выбрать из нижнего ряда квадрат с соответствующим рисунком и раскрасить квадрат Б.

Игра «Флажок».

Звучит музыка. Дети двигаются под музыку (маршируют или двигаются свободно). По команде учителя (поднятие флажка) все дети должны остановиться и замереть в тех позах, в которых их застала команда учителя, на 5-7 сек. Музыка продолжает звучать. Затем по команде учителя дети снова начинают двигаться.

«Найди смысл».

Ученики делятся на 3 группы. Учитель и два его помощника вслух читают написанные на отдельных карточках три разных четверостишия. Сначала они друг за другом по очереди читают только первую строчку каждого стихотворения, затем только вторую, третью и, на конец, четвертую. После этого ученики из первой группы пересказывают содержание первого стихотворения, из второй — второго, из третьей — третьего стихотворения. Стихотворение должно быть сюжетного характера.

Например, 1 Мы за деревней в реке очутились, тут мои зайчики точно взбесились. Смотрят, на задние лапы встают, лодку качают, грести не дают. (Н. Некрасов) 2 Был сынок у маменьки — медвежонок маленький. В маму был фигурой в медведицу бурую. (А. Барто) 3 Дали туфельки слону, Взял он туфельку одну и сказал: «Нужны пошире, и не две, а все четырех». (С. Маршак) **«Развертка».**

На доске нарисованы полая трубка в форме цилиндра и фигура, напоминающая куб, но без верхней и нижней граней. Учеников просят подумать, как из листа бумаги можно склеить такие же фигуры.

«Разноцветный коробок».

Материал к заданию: для каждого ученика приготовить выполненный из плотной бумаги коробок прямоугольной формы, каждая грань которого оклеена бумагой разного цвета или окрашена разными красками: белой, желтой, красной, зеленой, синей, коричневой.

Задания ученикам: провести ладонью по поверхности предмета (учитель знакомит с названием — грань), провести пальцем по контуру грани (это — ребро); посчитать, сколько всего граней в коробке (6), сколько равных граней (3 пары), сколько всего ребер (12), сколько всего вершин (8); назвать цвет ближней грани и противоположной ей (дальней) и т.д.

«Лишний кубик».

Материал к заданию: рисунки с изображением кубиков. Ученикам показывается изображение трех кубиков, два из которых одинаковые, но по-разному ориентированы в пространстве. Учитель учит детей на основе анализа и сравнения данных. Изображений определять одинаковые кубики и находить не подходящий, лишний кубик.

«Найди одинаковые кубики».

Материал к заданию: плакат с изображением 8 кубиков.

Задача: найти пары одинаковых кубиков. Учитель вместе с учащимися анализирует рисунки на гранях кубиков. Внимание детей обращается на то, что изменение положения кубика в пространстве (поворот на один оборот влево, на себя, вправо) приводит к изменению положения его фронтальной, т.е. обращенной к зрителю грани.

Затем учитель просит учеников найти остальные пары одинаковых кубиков.

«Невидящие» и «неслышащие».

Вариант 1. «Невидящие».

У всех глаза открыты, но они должны помнить, что «не видят» ни одного жеста учителя. Когда учитель проделывает разные движения без словесной команды, играющие ему не подражают. Когда же он одновременно командует (например, поднимает руки и говорит: «Руки вверх!») — все должны выполнять команду. Тот, кто ошибся, выбывает из игры.

Вариант 2. «Неслышащие».

Учитель делает различные движения и сопровождает их словесной командой или же отдает только приказание, или делает только движения. Играющие должны повторять каждое движение ведущего и не выполнять ни одной его словесной команды, если она не сопровождается соответствующим движением.

«Раскрась кубики».

Материал к заданию: плакаты и индивидуальные листы бумаги с кубиками, цветные карандаши.

Учитель вывешивает на доске плакат с кубиками. Ученикам раздаются листы бумаги с кубиками, нарисованными так, как показано на рис. Задание учащимся:

- а) раскрасить переднюю грань кубика Б так же, как у кубика А;
- б) раскрасить кубик Г так же, как кубик В.

«Замри!»

Играет веселая, подвижная музыка. Ученики свободно двигаются в такт музыке. Внезапно музыка обрывается. Дети замирают в тех позах, в которых их застал музыкальный перерыв. Затем через 7 — 10 сек, музыка вновь возникает и ученики продолжают движение.

«Где находится чайник?».

Материал к заданию: плакат с рисунками чайников.

Ученикам даются пояснения, как в задании 2 урока 5.

Затем учитель задает вопросы: «Где, в каком ряду и столбце расположен чайник 5? Какой чайник находится в верхнем ряду и среднем столбце? В каком столбце нет чайника с ручкой, как у 8? и т.п. Какой чайник расположен выше свободного места? Какой чайник находится левее и ниже чайника 5? У каких чайников через один одинаковая форма? У каких не соседних чайников одинаковые крышки?» и т.п.

"Составление фигур из разрозненных деталей»

Упражнение для коррекции низкого уровня развития восприятия и ориентировки в пространстве. Учитель предлагает детям отдельные детали какого-либо предмета, дети должны соединить их так, чтобы получился заданный предмет.

Примерные задания:



«Человечек» «Лицо» «Лошадь» «Автомобиль»
(целостное изображение приведено только для учителя)

«Бери осторожно».

Материал к заданию: каждому ученику приготовить 15 спичек. На одной спичке провести карандашом или чернилами 5 поперечных полос, на двух спичках — по 4 полосы, на трех спичках — по 3 полосы, на четырех спичках — по 2 полосы и на пяти спичках — по 1 полосе.

Учитель собирает все спички в кулак и, приподняв руку примерно на 10 см над столом, раскрывает кулак постепенно так, чтобы спички упали на стол кучкой.

Каждый ученик по очереди осторожно берет из кучки по одной спичке так, чтобы остальные спички при этом не сдвинулись с места (в противном случае его очередь, пропадает), затем берет спичку следующий ученик.

Каждая полоска на взятой спичке дает играющему 1 очко. Спички можно брать только теми двумя пальцами, которые называет учитель (мизинцем и безымянным, мизинцем и средним, безымянным и указательным и т.п.) Игру продолжают, пока кто-либо не наберет 40 очков (или больше).

«Выполни правильно».

Материал к заданию. Подготовить игровое поле- квадрат, разделенный на клетки (10x10). Отдельные клетки окрашены в красный и синий цвета.

На одной из неокрашенных клеток учитель располагает фишку. Ученик выслушивает задание (например, «перейти на две клетки влево, затем на три клетки вниз»), повторяет его вслух и переставляет фишку в соответствии с заданием. Фишка может попадать как на неокрашенные, так и на окрашенные клетки. Если в результате фишка попадает на какую-либо окрашенную клетку, то в зависимости от ее цвета ученик должен выполнить какое-нибудь задание — отгадать загадку, решить пример и др. Могут даваться заведомо невыполнимые задания (выход за пределы поля) и «пустые» задания (перейти на три клетки вверх, затем на три клетки вниз). В этом случае нельзя дотрагиваться до фишки. Если ученик дотронулся, он выбывает из игры.

«Летает — не летает».

Ученики кладут на стол пальцы. Учитель называет птиц, зверей, насекомых, цветы и т.д. При назывании летающего объекта все должны, не отрывая ладоней от стола, поднять пальцы вверх. Кто поднимет пальцы при назывании нелетающего или же не поднимет пальцы при назывании летающего объекта, выбывает из игры. (Рекомендуется перед началом задания поговорить с учениками о некоторых летающих предметах, сделанных руками человека, о летающих сказочных существах, о некоторых нелетающих птицах и т.д.).

«Попади в свой кружок».

Учитель чертит на классной доске в разных местах 5 — 6 кружков диаметром 12-15 см. Вызывает трех учеников, которым предлагает запомнить расположение кружков на доске. После этого ученикам завязывают глаза. Они по очереди подходят к доске и в центре каждого кружка ставят свой знак (один — «галочку», другой — «крестик», третий — «треугольник»). После этого повязки снимаются, и результаты попадания видны всем. Побеждает тот, кто точнее расставил свои знаки в кружках. Затем вызывается следующая тройка учеников и т.д.

«Найди пирамиду»

Материал к заданию. Лист бумаги с рисунком детской пирамиды и проекциями (вид сверху) нескольких пирамид. Учитель объясняет, что слева нарисована пирамида, а справа тоже пирамиды, но только мы их видим сверху. Учитель просит учеников найти среди рисунков справа пирамиду, изображенную слева.

«Что изменилось? Что не изменилось?»

Материал к заданию. Набор составных прямоугольников. Учитель выстраивает в ряд прямоугольники и просит учеников описать расположение их составляющих частей, используя понятия «вверху», «внизу», «между».

«Полянки».

Материал к заданию. Индивидуальный комплект листов с изображением четырех полянок с разветвленными дорожками и домиками на их концах, а также ~ «письма», указывающие путь к одному из домиков. Сначала ученикам даются две вводные задачи (листы А и Б), затем по порядку задачи 1-3. Учитель говорит ~ (первая вводная задача): «Перед вами. полянка, на ней ~ нарисованы дорожки и домики в конце каждой из них. Нужно правильно найти один домик и зачеркнуть его. Чтобы найти этот домик, надо смотреть на письмо. В письме нарисовано, что надо идти от травки мимо елочки, потом мимо грибка, тогда найдете правильно домик». Вторая вводная задача (лист Б). Учитель говорит: «Здесь тоже два домика. Но письмо другое, в нем нарисовано, как идти и куда поворачивать». Вместе с учениками учитель находит нужный домик. Затем ученики самостоятельно решают основные задачи.

Игры и упражнения на развитие воображения.

«Тропинка».

Дети выстраиваются в затылок и идут «змейкой» по воображаемой тропинке. Учитель выразительно читает текст, а ученики пантомимически изображают его содержание.

«Спокойно идем по тропинке вокруг кусты, деревья, зеленая травка Птицы поют шелестят листья. Вдруг на тропинке появились лужи. Обходим лужи. Одна вторая третья снова спокойно идем по тропинке. Перед нами ручей. Через него перекинут мостик с перилами. Переходим по мостику, держась за перила Спокойно идем по тропинке Тропинка пошла через болото. Появились кочки. Прыгаем с кочки на кочку. Раз... Два Три Четыре. Перешли болото, снова идем спокойно. Перед нами овраг. Через него переброшено бревно. Переходим овраг по бревну. Осторожно идем!.. Ух! Наконец-то перешли. Идем спокойно! Что это? Тропинка вдруг стала липкой от мокрой раскисшей глины. Ноги так и прилипают к ней еле-еле отдираем ноги от земли. Идем с трудом вновь стала хорошая дорога. Спокойно идем. А теперь через тропинку упало дерево. Да какое огромное! Ветки во все стороны! Перелезаем через упавшее дерево. Идем спокойно по тропинке Хорошо вокруг! Вот и пришли! Молодцы!».

«Составь изображение».

Учитель на доске рисует круг, треугольник, прямоугольник, равнобедренную трапецию. Учеников просят нарисовать *лицо, клоуна, домик, кошку, дождь, радость* и др., пользуясь только этим набором геометрических фигур. Каждую фигуру можно использовать многократно, менять ее размеры, но нельзя добавлять другие фигуры или линии.

Оценка результатов:

1 балл — не использованы все предложенные геометрические фигуры или изображение не похоже на за данный объект,

2 балла — использованы все предложенные геометрические фигуры, но изображение не очень похоже на заданный объект,

3 балла — использованы все предложенные геометрические фигуры в оригинальной композиции.

«Закончи рисунок 1».

Материал к заданию. Лист бумаги с 12 кружками (диаметром 2-3 см), расположенными в 4 ряда по 3 кружка в каждом; лист бумаги с 12 незаконченными изображениями собачки.

Ученикам дается задание дорисовать каждый кружок так, чтобы получились разные рисунки (например, лицо, солнце, мяч, цветок и др.). То же задание в отношении собачки: дорисовать каждую так, чтобы все собачки было разными вплоть до изображения фантастического животного.

«Закончи рисунки 2».

Материал к заданию: Индивидуальные бланки с незаконченными рисунками, карандаши.

Школьников просят дорисовать начатые рисунки, чтобы получилась какая-нибудь картинка. Рисунки детей обсуждаются. Лучшими считаются работы тех учащихся, в рисунках которых заданные фигуры объединены воображаемым сюжетом либо являются частями других фигур.

«Волшебники».

Материал к заданию. Для каждого ученика лист бумаги, контурным изображением двух «волшебников», цветные карандаши. Учитель дает задание дорисовать фигуры «волшебников», превратив одного — в «доброе», а другого — в «злого» волшебника и придумать, что совершил «плохой» волшебник и как его победил «добрый» волшебник.

«Что это?».

Материал к заданию: рисунки фигурок, похожих одновременно на несколько предметов.

Нужно сказать, на что это может быть похоже. Дать не менее 4 — 5 вариантов ответов для каждой картинки.

«Волшебный лес»

Материал к заданию. Лист бумаги с незаконченными и схематическими изображениями, карандаш.

Нужно нарисовать волшебный лес, а потом рассказать про него интересную историю.

Другие темы: «Волшебное море», «Волшебная поляна», «Волшебный парк» и др.

Игры и упражнения на развитие внутреннего плана действия.

«Поверни квадрат».

Материал к заданию: 4 бланка с рисунками квадратов. На каждом бланке нарисован слева квадрат — эталон, а справа — четыре варианта его расположения

Ученикам предлагается мысленно повернуть по часовой стрелке квадрат — эталон 1 раз, т.е. на 90°. После мысленного поворота квадрата определить, какое положение при этом займет нарисованная в квадрате геометрическая фигура. Для этого нужно выбрать один из имеющихся на рисунке квадратов. (Продемонстрировать вращение квадратов с помощью двух специальных одинаковых квадратов со сторонами 10 см x 10 см. Из середины верхней стороны квадрата перпендикулярно к ней проведена короткая линия красного цвета длиной 2 см, в правом нижнем углу квадрата изображен кружок. Первый образец остается для сравнения в начальном положении, а второй поворачивается 1 раз (на 90°).

«Совмести фигуры».

Материал к занятию: листы с изображениями квадратов с нарисованными внутри маленькими кружками.

Учитель показывает лист «а» и просит учеников мысленно наложить друг на друга два квадрата. Обращается внимание, что при этом некоторые кружки совпадут, а некоторые — нет. Нужно определить, как будут расположены кружки после совмещения двух квадратов. В качестве ответа выбрать один из двух предлагающихся вариантов ответа. Выбор учеников анализируется. Затем аналогичная работа проводится с листом «б».

«Муха».

Материал к заданию: большой квадрат (30x30 см), разделенный на 9 клеточек (10x10 см). В центральном квадрате нарисована муха.

Ученикам объясняется, что муха может совершать движения по квадрату вверх или вниз, влево или вправо. Начало всегда в центре. Учитель называет направления перемещения мухи, а ученики должны, глядя на квадрат, мысленно следить за ее перемещениями и ответить, в каком квадрате оказалась муха в результате нескольких перемещений.

Например, учитель говорит: «Вверх, влево, вниз, вправо, вверх, вправо, вниз. Где муха?» Ученики должны показать этот квадрат. Усложнение задания достигается за счет увеличения количества и скорости передвижений.

Дополнительно к описанному ходу работы рекомендуется использовать усложненный вариант задания: один из учеников отворачивается от квадрата и подает команды, а другой ученик, следуя его командам, передвигает муху по полю. Надо продержаться муху на поле в течение 5 минут и не дать ей «улететь», т.е. выйти за пределы квадрата.

«Совмести фигуры».

Материал к заданию: лист бумага с рисунками окружностей.

Учеников просят мысленно совместить две фигуры А и Б и определить все элементы, образующиеся при наложении этих двух рисунков. В качестве ответа выбрать одну из пронумерованных фигур.

«Архитектор».

Материал к заданию: 10 картонных полосок ступенек длиной от 2 до 20 см (разница между ними — 2 см).

Каждая полоска выкрашена в свой цвет, лежат не по порядку.

Не трогая полоски, нарисовать лестницу: все ступеньки должны располагаться по порядку, начиная от самой маленькой и кончая самой большой. Каждую ступеньку обозначить своим цветом. Затем предложить ученикам построить лестницу из полосок по «проекту». Сравнить рисунки ученика и постройку.

«Совмести фигуры».

Материал к заданию: листы с рисунками квадратов для совмещения. Учитель показывает лист А и просит определить совпадающие в пространстве элементы, образующиеся при наложении двух рисунков. В качестве ответа выбрать один из пронумерованных рисунков (в данном случае правильный ответ отсутствует). Предложить ученикам самим нарисовать квадрат с совпадающими элементами.

«Этажи».

Учитель просит учеников решить следующую задачу: «В доме — 4 этажа. На каждом этаже живет одна семья. Борисовы живут под Карповыми, Ивановы — над Черновыми и Карповы — под Черновыми. Кто на каком этаже живет? Разместите семьи по этажам».

Задачу надо решать во внутреннем плане, рисовать что-либо учащимся не разрешается. (Правильный ответ: на 1-ом этаже живут Борисовы, на 2-ом этаже — Карповы, на 3-ем этаже — Черновы, на 4-ом этаже — Ивановы).

Игры и упражнения на развитие ощущений.

Цель:

Развитие слуховых ощущений.

Развитие зрительных ощущений.

Развитие осязательных ощущений.

Развитие мышечных ощущений (чувство усилия).

Развитие чувства времени.

«Дружный хлопок».

Ученики делятся на 2-3 команды. Учитель задает определенный темп счетом «1, 2, 3, 4, 5...» и постукиванием по столу карандашом. После последнего, пятого; сигнала нужно мысленно продолжить счет до заранее оговоренного числа (10, 15...) и произвести хлопок в ладоши. Побеждает та команда, которая более дружно и согласованно выполнила хлопок.

«За одну минуту».

Для того чтобы дать ученикам представление о длительности в одну минуту, попросить их выполнить следующее задание.

Кто сделает за одну минуту больше:

- аккуратно напишет одну и ту же букву много раз;

- напишет возможно больше чисел подряд, начиная с единицы;

- нанижет на нитку швейные иголки (или пуговицы, бусины);

- свяжет обрывки ниток длиной 10 см; сравнить, у кого получилась самая длинная нитка.

«Палочка — узнавалочка».

Материал к заданию: несколько предметов достаточно сложной формы, например, — небольшой чайник вазочка, банка, коробочка, кружка и др.; неочиненные карандаши длиной не менее 10 см, повязки на глаза.

Все играют с завязанными глазами. Ученики держат в правой руке неочиненный карандаш за самый конец другая рука — за спиной. Учитель ставит перед каждым учеником какой-либо предмет и свободный конец карандаша кладет на этот предмет. Можно карандашом водить по предмету, постукивать по нему, но не дотрагиваться до него ничем, кроме карандаша. Если предмет падает, поднять его может только учитель. Задача учеников — раньше других определить, что это за предмет размеры, материал, из которого он сделан. Кто узнал предмет, поднимает карандаш вверх и рассказывает учителю все об этом предмете.

«Подбери картинку».

Материал к заданию. Для каждого ученика подготовить набор картинок (15 — 18) с изображениями различных предметов. Учитель говорит: «Сейчас вы будете запоминать слова. Чтобы их легче было запомнить, нужно выбрать картинку, которая поможет вам в будущем вспомнить слово. Предметы, обозначаемые словами, которые я буду вам называть, нигде здесь не нарисованы, но всегда можно найти такую картинку, которая сможет напомнить это слово. Чтобы выбрать такую картинку, надо попытаться установить какую-либо связь между заданным для запоминания словом и картинкой. Отобранные картинки отложите в сторону».

Через 15 — 20 минут после запоминания осуществляется воспроизведение запомненных слов. Для этого ученик смотрит на первую картинку и называет первое слово, затем смотрит на вторую картинку и называет второе слово и т.д.

Примерные слова для запоминания: пожар, дождь, труд, ошибка, горе. Картинки: вилка, школьная доска, булочная, расческа, солнце, глобус, кувшин, петух. забор, брюки, лошадь, уличный фонарь, ботинки, часы, заводские трубы, карандаш.

«Шумящие коробочки».

Материал к заданию. Для усвоения относительности понятия «громкий — тихий» ученикам предлагается построить из коробочек следующие ряды:

громкий — громче — самый громкий, тихий — тише — самый тихий.

Затем учащиеся получают задания: построить ряд, начиная со среднего шума; восстановить нарушенный порядок (предварительно учитель мс. или более коробочек).

«Разложи вслепую».

Материал к заданию. Подготовить несколько одинаковых комплектов палочек. В каждом комплекте должно быть 15-20 палочек 4-5 размеров (например, длиной 3, 4, 5, 6 и 7 см). Чтобы комплекты не перепутались, нужно окрасить каждый из них в другой цвет. Ученикам закрывают глаза и кладут перед ними по комплекту палочек. Задача состоит в том, чтобы рассортировать палочки по размерам и разложить их в отдельные кучки. Побеждает тот, кто успешнее и быстрее выполнит это задание. Игру можно усложнить, если палочки будут отличаться по двум признакам (и по длине, и по толщине).

Игры и упражнения на развитие моторики.

Цель:

Развиваем кисть, мелкую моторику

Детям нравится двигать пальцами и разговаривать. Эти игры помогают развивать речь, формируют навыки общения, учат гармонии жестикуляции и просто вызывают улыбку.

“Воробьи”.

Пять воробьёв на заборе сидели (руки перед собой, пальцы растопырены). Участники игры захватывают друг друга любым пальцем (по договору правой или левой руки) и тянут в свою сторону. Победитель тот, кто притянет соседа ближе к себе.

“Луноход”.

Ведущий читает стихотворение:

Посмотрите: луноход
По Луне легко идёт,
Он шагает очень важно,
В нём герой сидит отважный.

Дети держат руки на столе, пальцы передвигают по поверхности, имитируя движение лунохода.

“Управляя пальцами”.

Играют 4 человека. Двое должны сесть друг напротив друга с закрытыми глазами и вытянуть навстречу друг другу указательные пальцы (можно начать с ладоней). Двое других игроков становятся позади сидящих. Затем по очереди каждый из них начинает “управлять” рукой сидящего, давая словесные команды. Цель – свести пальцы (ладони) друзей.

"Мой Мизинчик"

Мой Мизинчик, где ты был?
С Безымянным щи варил,
А со Средним кашу ел,
С Указательным запел.
А Большой меня встречал
И конфетой угощал.
Указательный на правой
Вел в поход нас всей оравой.
Средний брат несет рюкзак,
Безымянный ходит так,
А Мизинец стал играть:
Братьев слушать приглашать.
Правый же Большой плясал
И на танец приглашал.
Раз-два-три-четыре-пять!
(М. Кальцова)

"Пальчик о пальчик"

Пальчик о пальчик тук да тук!
(ладошки сложены вместе, пальчики стучат,
указательный по указательному)
Хлопай, хлопай, хлопай!
(хлопки в ладоши)
Ножками топай, топай!
(топаем 2 раза)
Спрятались, спрятались
(закрыть лицо руками)
Пальчик о пальчик тук да тук!..
(повторяем)

Можно использовать это упражнение для отвлечения, при усталости.

«Паучок»»

Паучок ходил по ветке, *Руки скрещены; пальцы каждой руки "бегут" по предплечью, а затем по плечу другой руки.*

А за ним ходили детки. *Кисти свободно опущены, выполняем стряхивающее движение (дождик).*

Дождик с неба вдруг полил, *Хлопок ладонями по столу/коленям.*

Паучков на землю смыл.

Солнце стало пригревать, *Ладони боковыми сторонами прижаты друг к другу, пальцы растопырены, качаем руками (солнышко светит)*

Паучок ползёт опять, *Действия аналогичны первоначальным "Паучки" ползают на голове.*

А за ним ползут все детки,

Чтобы погулять на ветке

«ВЕТЕР»

Ветер дует, задувает,

Пальму в стороны качает.

Ветер дует, задувает,

Пальму в стороны качает.

Руки стоят на столе, опираясь на локти. Кисти прижаты друг к другу основаниями, пальцы растопырены (крона пальмы). Раскачиваем руками в разные стороны, стараясь не поднимать локти.

А под пальмой краб сидит

И клешнями шевелит.

А под пальмой краб сидит

И клешнями шевелит.

Ладони лежат на столе, прижаты друг к другу боковыми частями. Пальцы рук согнуты, растопырены (клешни). Шевелим ими.

Чайка над водой летает

И за рыбками ныряет.

Чайка над водой летает

И за рыбками ныряет.

А под пальмой краб сидит

И клешнями шевелит.

А под пальмой краб сидит

И клешнями шевелит.

Ладони соединены большими пальцами, остальные пальцы сжаты, разведены в стороны (крылья); "машем" ими в воздухе.

Ладони сомкнуты и чуть округлены; выполняем волнообразные движения.

Под водой на глубине

Крокодил лежит на дне.

Под водой на глубине

Крокодил лежит на дне.

Ладони основаниями прижаты друг к другу; пальцы согнуты (зубы).

Лёжа на тыльной стороне одной из рук, "открываем и закрываем рот" крокодила.

Перевернув руки на другую сторону, повторяем движения.

А под пальмой краб сидит

И клешнями шевелит.
А под пальмой краб сидит
И клешнями шевелит.

«УЛИТКА»

В домике она сидит,
Рожки высунув, молчит.
Вот улиточка ползёт
Потихонечку вперёд.
На цветочек заползёт,
Лепесточки погрызёт.
Рожки в голову втянула,
В домик спряталась, заснула.

Одна из рук - "цветочек". Она стоит на столе, опираясь на локоть. Пальцы полусогнуты, растопырены. Ладонка - чашечка цветка. Вторая рука - улитка. Большой, средний и безымянный пальцы соприкасаются кончиками. Указательный и мизинец вытянуты вперёд (рога улитки).

"Улитка" раскачивается из стороны в сторону.

Ползёт вперёд по столу.

"Улитка" заползает на "цветочек".

"Улитка" поочередно обхватывает пальцы ("лепесточки") второй руки ("цветочка").

Рука ("улитка") сворачивается в кулак ("втягивает рожки").

Вторая рука ("цветочек") закрывается, пряча "улитку" в "бутоне".

Игры и упражнения на сплочение детского коллектива.

Цель: Настроить детей на совместную деятельность и общение.

Развитие навыков координации совместных действий, сплочение группы.

Умение находить взаимопонимание с коллегами по команде.

Развиваем чувствительность, восприимчивость к действиям других, внимание.

«Живой круг»

Участники закрывают глаза и начинают хаотично ходить по помещению, издавая при этом гудение, как потревоженные пчелы. По условному сигналу (хлопок, свист) все останавливаются в тех положениях, где их застал сигнал, после чего пытаются встать в круг, не открывая глаза и не разговаривая, можно только трогать друг друга руками. Когда все встали на свои места и останавливаются, участники открывают глаза. Как правило построить идеально ровный круг не удастся, получается какая –нибудь другая фигура, форму которой целесообразно нарисовать на листе и показать всем участникам при обсуждении.

Смысл обсуждения игры не в том, чтобы найти виновного в том, что круг не ровный, а в том, чтобы участники поняли, что дело тут не в конкретных людях, а в общей согласованности их действий.

«Передача движение»

Дети встают в круг в затылок друг другу на расстоянии 30-40см и закрывают глаза. Водящий начинает совершать какое –либо движение, аккуратно касаясь при этом руками спины, плеч, рук, головы или шеи стоящего впереди участника (массируют ему плечи,

постукивают пальцами вдоль позвоночника и т.д.). Тот делает такое же движение, касаясь следующего и т.д., пока движение не пройдет полный круг. После этого ведущим становится следующий участник и запускает новое движение.

"СЛУШАЙ СВИСТОК". Играющие стоят полукругом в 3-4 шагах от ведущего. Ведущий дает то один, то два свистка. По одному свистку все участники игры должны быстро поднять вверх правую руку и сразу же ее опустить; по двум свисткам руку поднимать нельзя. Тот, кто ошибся, делает шаг вперед и продолжает играть вместе с остальными. Побеждает тот, кто ни разу не ошибся.

"КАКАЯ БУКВА?" Ведущий заранее пишет на листе бумаги какую-то букву и предлагает ее отгадать. Сделать это очень просто: необходимо называть слова, состоящие не менее чем из пяти букв. Как только будет сказано слово, ведущий отвечает, есть ли в нем загаданная буква или нет. Слова предлагают по очереди, поднимая руку. Если в названном слове меньше 5 букв, то ведущий не отвечает на вопрос. Вслед за играющими ведущему необходимо громко повторять сказанные слова. После того, как буква угадана, необходимо показать карточку с буквой.

"ЗАГАДОЧНОЕ СЛОВО". Ведущий загадывает слово-омоним (произносится и пишется одинакового имеет разные значения: "ключ", "коса" и т. д.) Он сообщает, какого рода это слово и какие (одушевленные или неодушевленные) предметы оно означает. Каждый из играющих может задать ведущему три вопроса: "Где вы ее видели?", "С чем вы ее видели?" и "Что с ней делали?" Ответы ведущего на все эти вопросы будут правдивыми, TM необходимо иметь в виду, что в некоторых случаях, отвечая, ведущий будет говорить про один предмет, обозначаемый загаданным словом, в других случаях- про другой. Необходимо внимательно слушать все ответы, чтобы отгадать задуманное слово. Предположим, на вопрос: "Где вы ее видели?" участники игры получили ответы: "На столе", "В музее", "В бою". На вопрос: "С чем вы ее видели?"-"С такими же, как она сама";"С рукояткой". На вопрос "Что с ней делали?" -"Ее чистили", "Ею играли". Правильный ответ "Шашка"(для игры и оружие). После того, как слово отгадано, надо показать играющим листок бумаги, на котором это слово заранее было написано.

"РАЗ, ДВА, ТРИ". Играющие становятся в круг. Обговаривают, что при счете "раз" все, например, протягивают руки вперед, при счете "два" - разводят руки в стороны, при счете "три" — поднимают руки вверх. Ведущий громко считает порядок движений. Среди игры он неожиданно начинает делать движения не по порядку. Играющие должны помнить порядок движений и не сбиваться. Кто ошибается, отдает фант. **"ХЛОПКИ"**. Ведущий громко считает: раз, два, три и т. д. Играющие вместе с ним разводят руки, приготовившись делать хлопки. Но хлопать можно только на числах, которые заканчиваются на 5 или делятся на 5. Ведущий старается сбить играющих, выполняя хлопки не вовремя. Тот, кто ошибается, выполняет какое-либо задание. Игра может усложняться введением новых условных цифр: 3, 4 и т. д.

"ЩЕТКА — ТРЕЩОТКА". Ведущий объясняет условия игры: руки, поднятые вверх с покачиванием кистей, означают щетку, частые хлопки в ладоши — трещотку. Играющим не следует верить движениям ведущего, а только его словам. Ведущий пытается запутать играющих.

"МОТОЦИКЛ". Играющим предлагается провести соревнование - кто лучше знает части мотоцикла. Ведущий называет то одну, то другую часть мотоцикла, а участники поднимая вверх правую руку, говорят "есть", но только в том случае, если эта часть действительно есть в мотоцикле. Например: Рама — есть! Спицы - есть! Колеса - есть! Птицы (те, кто

ошибся, отдают фант) Мотор - есть! Топор - ??? и т. д. Игра ведется довольно быстро. Ведущий поднимает руку всегда, независимо от правильности ответа. Выигрывает тот, кто ни разу не ошибся. В игре нужно следить за тем, чтобы неправильные варианты рифмовались с предыдущими правильными. В игре можно использовать и другие предметы, "ЗЕМЛЯ, ВОДА, ВОЗДУХ, ОГОНЬ". У ведущего в руках находится мяч, который бросается любому игроку и называет одну из стихий: "земля", "вода", "воздух", "огонь". Тот, кому брошен мяч, должен поймать его и ответить если сказано "земля", то название какого-то животного, которое живет на земле, если "воздух" - птицы, если "вода" - рыбы, если "огонь" - молча поднять мяч над головой и повернуться кругом. Кто ошибся в ответе — становится ведущим.

В другом варианте эта игра известна под названием "ПОЛСЛОВА ЗА ВАМИ". Ведущий, бросая мяч, громко говорит часть слова (имени существительного). Играющий должен поймать мяч и немедленно закончить слово.

"ТЕЛЕГРАММА". Играющим предлагается слово, из которого необходимо составить текст телеграммы (каждое слово должно начинаться одной из букв и обязательно в том же порядке). Например, дано слово "весна". Возможный текст телеграммы "Выеду Если Сани Найду Аня". Побеждает тот, кто составит самую остроумную телеграмму.

"СКУЛЬПТУРА". Ведущий приглашает трех желающих: один из них - "скульптор", два других -глина". Скульптору предлагают слепить из "глины" скульптуру на какую-то тему. После того, как скульптура готова, из зала приглашают еще 2-3 человек, из которых вновь выбирают скульптора и "глину" и предлагают новому скульптору внести какие-либо изменения в скульптуру, используя "старую глину" и "новую". И так игра продолжается далее.

"СОБАКИ И ПЕТУХИ". Каждый играющий выбирает себе название какого-то города. Один из игроков говорит: "А что, в городе Киеве собаки кукарекают, а петухи лают?" Игрок, выбравший себе это название должен быстро ответить: "Нет, в городе Киеве собаки не кукарекают, а петухи не лают. Город, в котором собаки кукарекают, а петухи лают, называется Одесса". Игрок, чей город был назван должен быстро ответить в той же форме. Тот, кто запутается или задержится с ответом, платит фант. Игра продолжается дальше. По окончании игры игроки, отдавшие фанты, выполняют смешные задания. **"СЛЕПОЙ МУЗЫКАНТ"**. Все играющие становятся в круг, в центре которого находится игрок с завязанными глазами. Взявшись за руки, участники идут по кругу. По его команде все останавливаются и водящий дотрагивается палочкой до кого-то из игроков. Тот, до кого дотронулись, начинает громко петь, но так, чтобы музыкант сразу не догадался, кто поет. Игрок, которого музыкант узнает, становится "слепым музыкантом". И игра начинается сначала.

"СУВЕНИР ЗА СПИНОЙ". Играющие становятся в тесный круг и передают друг другу за спиной предмет, а ведущий в центре должен отгадать, у кого этот предмет находится (показать руки). Если угадал то меняются местами: ведущим становится игрок, в руках у которого был предмет. **"НАЗОВИ КРУГЛОЕ"**. Играющие быстро перебрасывают друг другу мяч. Поймавший мяч должен назвать какой-то круглый предмет и быстро передать мяч другому. Кто запнется и не сможет назвать круглый предмет (мяч, часы, глобус и т. д.) или ошибется, тот должен остаться в положении, в котором ловил мяч, и может сменить позу только тогда, когда вновь поймает брошенный мяч.

"ПРИЗ". Ведущий сообщает: - У меня в руках находится приз (показывает завернутую в бумагу коробку, на которой написано "приз"). Его сможет получить тот из вас, кто назовет

больше слов, в которых содержится это слово. Главное условие: нельзя предлагать однокоренные слова (приз-призер). Это должны быть слова, к которым "приз" никакого отношения не имеет (приз - призма). Примерный перечень слов: призыв, признание, признак, призрак, каприз, сюрприз, реприза, призвание, приземление и т. д.)

"ЛУНОХОДИКИ". Игроки выбирают водящего любым способом (по желанию, по жребии, при помощи считалки и т. д.) Все желающие становятся в круг, водящий приседает на корточки и начинает передвигаться по кругу, громко говоря: "Я луноходик пи-пи 1". Тот из стоящих в кругу, кто засмеется, присев на корточки, присоединяется к водящему. Они продолжают ползать вдвоем, причем второй игрок громко говорит: "Я луноходик пи-пи 2" и так далее. Игра продолжается до тех пор, пока не останется один самый выдержанный игрок, тот, кому удалось ни разу не засмеяться.

"ВОЗЬМИ ПРИЗ". На стуле под ярким колпаком лежит приз. Ведущий предлагает одному из играющих встать спиной к стулу, завязать глаза, пройти пять шагов вперед, повернуться кругом и, вернувшись на место, одним движением приподнять колпак и достать приз.

"ВЕСЕЛЫЙ ФУТБОЛ". Большой резиновый мяч кладется на пол по середине зала. Играющий становится на расстоянии 10-15 шагов от мяча. Игроку завязывают глаза, поворачивают вокруг два-три раза и предлагают теперь дойти до мяча и ударом ноги сдвинуть его с места.

"ОДИН - ЛИШНИЙ". Играют пять — восемь человек. В зависимости от количества играющих по кругу ставятся предметы (кегли, кубики и т. д.) на одну меньше, чем играющих. По сигналу ведущего все идут за ним гуськом, повторяют движения, которые он показывает, и внимательно слушают его рассказ: "Вышел я на улицу, вижу- много народу, все спешат и хотят скорей сесть в автобус... ". Есть в игре запретное слово "трамвай". Как только оно произнесено - хватай предмет. Кто остался без предмета, выбывает из игры. Играющих становится меньше - один предмет убирается. Рассказ и "путешествие" вокруг предметов продолжается. После каждого "трамвая" становится все меньше предметов и игроков. Из двух последних игроков выигрывает тот, кто по сигналу запретного слова успеет первым схватить предмет.

"ИЗВИЛИСТОЙ ТРОПОЙ". В один ряд на расстоянии пятидесяти - семидесяти сантиметров друг от друга ставятся пять предметов. Нужно пройти между ними, не задев ни один. Обратный путь игрок совершает спиной. Эту игру лучше проводить между несколькими командами.

"КАКАЯ ПЕСНЯ ЗАГАДАНА?". Желающего отправляют за дверь, а между командами (количество команд зависит от числа участников) распределяется строчка известной песни, стихотворения (каждая команда получает по одному слову). По сигналу ведущего каждая команда хором, как можно громче, должна назвать свое слово, а вернувшийся из-за двери - догадаться, какую песню "исполнили". Есть тихий вариант этой игры. Загадывается песня, а игрок, который выходил за дверь, должен угадать эту песню, используя подсказки. Подсказками являются вопросы, которые игрок задает участникам. В ответ на поставленный вопрос обязательно должно входить слово из загаданной песни и в том порядке, как слова расположены в песне.

"КТО Я?". Водящему завязывают глаза. Затем к нему подходит один из остальных участников игры и протягивает руку. Водящий стараться как можно лучше запомнить руку того, кто к нему подошел. Через определенное время игрок возвращается на свое место.

Водящему развязывают глаза, и он должен попытаться найти того, кто к нему подходил только дотрагиваясь до рук всех игроков.

"ЧАС ВЕСЕЛЫХ ПЕРЕОДЕВАНИЙ". Водящий выходит из комнаты и старается быстро что-то изменить в своем внешнем виде. Затем он возвращается к играющим. Каждый старается поскорее уловить, что же изменилось во внешнем виде водящего, и сразу вслух говорит, что ему удалось заметить. Тот, кто быстрее всех и точнее назовет произошедшие изменения, становится ведущим. Победителем становится тот, кто заметит больше изменений.

"ЛОВУШКА". Игроки делают два круга. Внутренний круг, взявшись за руки, двигается в одну сторону, внешний - в другую. По команде ведущего два круга останавливаются. Те, кто стоит во внутреннем кругу, поднимают руки вверх, изображая ворота. Остальные то вбегают в круг, то выбегают обратно. Неожиданно подается команда: "Ворота!" Руки опускаются, и те, кто остался в середине круга, становятся во внутренний круг и берутся за руки с теми, кто там уже есть. Игра начинается сначала. Когда во внешнем круге становится мало игроков, они создают внутренний круг.

"В РЕЧКУ - НА БЕРЕГ". "Берег" - это какая-то линия, возле которой выстроились участники игры. В "речку" они попадают, прыгнув через линию, на "берег" - прыгнув назад. Ведущий тоже прыгает, но иногда специально выполняет команды неправильно. Тот, кто выполняет словесные приказы неправильно, получает штрафное очко. Выигрывает тот, кто ни разу не ошибется.

"ШТАНДЕР". Подкинув мяч вверх, ведущий называет имя какого-то игрока. Тот, кого называли, старается поймать мяч. Остальные игроки в это время разбегаются в разные стороны. Поймав мяч, игрок, которого называли, кричит "Стоп!" и все игроки должны остановиться на своих местах. Тот, у кого мяч, пытается, не сходя с места, где был пойман мяч, попасть мячом в одного из играющих. Если это удастся, то "потерпевший" становится ведущим, игра начинается сначала.

"ВОЛК И КОЗА". Дети выбирают волка и козу, остальные - пастухи. Взявшись за руки пастухи, двигаются по кругу, в центре которого находится коза. Волк должен поймать козу. Проникнуть в центр круга волк может только через ворота, которые делают два игрока, стоящие рядом, подняв руки вверх. Игроки специально заманивают волка, обманывая его. Если волку удастся поймать козу, то она становится волком, а кто-то из игроков, которые пропустили волка в круг, становится козой.

"ПОЧТА". Каждый игрок выбирает себе название города. Все игроки становятся в круг, в центре круга ведущий, которому завязывают глаза. Ведущий называет два города, которые должны поменяться местами. Сделать это необходимо тихо, чтобы ведущий не услышал и не поймал игроков. Если одного из перебегающих удастся поймать, то ведущий становится на его место, а пойманный становится ведущим.

"КНЯЗЬ-КНЯЗЕВИЧ". Выбирается ведущий - князь. Он садится и ждет детей. Дети, отойдя в сторону, договариваются о том, что они будут показывать. После этого они подходят к князю и говорят: "Добрый день, князь-князевич!" Князь отвечает: "Где вы были?" Дети говорят: "Где мы были, мы не скажем, а что делали, покажем!" и начинают показывать то, о чем они договорились. Дети показывают, а князь пытается угадать, что они делали. Если угадать удастся, то князь начинает ловить детей. Пойманный становится князем, и игра начинается сначала.

"ТИШЕ ЕДЕШЬ - ДАЛЬШЕ БУДЕШЬ". Выбирается ведущий, остальные выстраиваются в ряд на расстоянии от ведущего. Ведущий поворачивается к игрокам спиной и громко говорит: "Тише едешь -дальше будешь! " Пока произносятся эти слова, играющие должны постараться приблизиться к ведущему. Когда ведущий, проговорив фразу, быстро поворачивается, игроки должны замереть на месте. Того, кто пошевелился, ведущий отправляет на исходную позицию. Игра повторяется до тех пор, пока кто-то из играющих не дотронется до плеча ведущего рукой.

"ШАРФ И ОН". Один из игроков -"он"(ведущий). У другого игрока в руках находится шарф (платок). "Он" старается дотронуться до игрока, в руках у которого находится шарф. Остальные игроки "защищают" шарф, передавая его из рук в руки (запрещается кидать шарф). Игрок, до которого дотронулись, когда у него был шарф, становится ведущим.

"ОРЕЛ И КВОЧКА". Игроки становятся друг за другом и обнимают за пояс тех, кто стоит впереди. Первый в цепочке изображает "квочку", остальные -цыплят. Один из игроков — орел. Он старается поймать цыпленка, который стоит последним, квочка всячески мешает этому, преграждая путь орлу разведенными в сторону руками. Все игроки помогают квочке, перемещаясь по площадке так, чтобы последний игрок находился как можно дальше от орла. Если орлу удастся поймать цыпленка, игра останавливается и выбираются новые квочка и орел.

"ПЯТНАШКИ". Все играющие разбегаются по площадке, а пятнашка (водящий) ловит их. Тот, кого он запятнает, становится пятнашкой. (Можно внести изменения в правила игры: Пятнашка может запятнать только бегущего игрока. Стоит убегающему присесть - - он уже в безопасности. Играющий может спастись, если станет возле дерева и обнимет его руками)

"БЕЛКИ, ШИШКИ, ОРЕХИ". Игроки рассчитываются по три. Они берутся за руки и образуют маленькие кружки. Каждый кружок — гнездо. Во всех гнездах есть белки (первые номера), шишки (вторые) и орехи (третьи). Один игрок остается бездомным. Он находится в середине площадки вне гнезда. По команде ведущего"Белки, меняй! " -все белки должны перебежать из своего гнезда в какое -либо другое, а бездомный игрок пытается занять любое освободившееся место. Тот, кто остался без гнезда, становится бездомным и должен снова захватить гнездо во время следующих перебежек. Ведущий может подавать разные команды, например: "Орехи, шишки, меняй! ", "Белки, шишки, орехи, меняй! " и другие. Важно, чтобы в тройках собирались обязательно три разных названия.

"ВТОРОЙ ЛИШНИЙ НАОБОРОТ". В этой игре участники строятся по кругу на расстоянии одного шага один от другого. Все стоят лицом к центру. Начинают игру двое водящих, один из которых убегает, а другой догоняет. Когда убегающему грозит опасность быть пойманным, он может встать впереди любого игрока, стоящего в кругу. Оказавшийся сзади считается лишним. Он становится водящим и начинает преследовать того игрока, который сам был только что в роли догоняющего. Догоняющему игроку надо быть очень внимательным, потому что в любой момент он может оказаться в роли убегающего.

"ПОЧТА ИДЕТ ВО ВСЕ ГОРОДА". Игроки становятся в большой круг. Каждый отмечает свое место (отчерчивает круг). Один из игроков в центре круга - он "почтальон". Все участники игры выбирают себе название города. Затем ведущий объявляет: "Почта идет из Харькова в Киев". Участники игры, чьи города были названы, стараются как можно быстрее поменяться местами, а"почтальон" стремится занять освободившееся место. Игрок, оставшийся без места, становится "почтальоном". Если "почтальону" долго

не удастся занять чье-то место до ведущий говорит: "Почта идет во все города!" и все игроки должны поменяться местами.

"ОСА". Дети становятся парами и стараются запомнить своего товарища в паре. Тот, кто остался без пары, становится "осой", которая сидит в условленном месте. Все дети свободно (не парами) подбегают к осе и спрашивают: "Оса, оса, а очень ли ты зла?" Оса отвечает: "Как укушу, тогда узнаешь. Я не зла, а кого захочу, того и поймаю". После этих слов "оса" выбегает со своего места и начинает ловить игроков. Нельзя ловить детей, которые стоят в паре, а только тех, кто бежит или стоит один. Дети должны быстро ставать в свои пары. Тот, кого "оса" поймает, становится новой "осою", а прежняя "оса" становится в пару с тем, чей товарищ стал "осой".

"СУМЕЙ ЗАБРАТЬ". Две команды строятся на противоположных краях площадки. В центре площадки устанавливается кегля. Капитаны команд выбирают по одному игроку из каждой команды: один из них - "разведчик", другой - "часовой". Задача разведчика — забрать кеглю, задача часового - помешать разведчику это сделать. "Разведчик" приближается к середине площадки, чтобы привлечь внимание "часового", выполняя на ходу разнообразные движения. "Часовой" должен четко повторять все эти движения и внимательно следить за кеглей. Выбрав удобный момент, "разведчик" хватается кеглю и бежит с ней в свою сторону. "Часовой" должен догнать его и взять в "плен". Если "разведчику" удалось принести кеглю то ей засчитывается очко, если не удалось то очко записывается команде соперников. После этого капитаны выбирают следующих игроков. Команда, которая выделяла "разведчика", теперь выделяет "часового". "

"ЗАЩИТИ ТОВАРИЩА". Все играющие встают по кругу. В середину выходит одна или две пары. Один стоит впереди, а второй за его спиной (он может даже держать первого за пояс). Задача стоящих в кругу постараться "подстрелить" мячом тех, кто прячется за спинами товарищей, а первые игроки всячески защищают находящихся сзади, отбивая мяч руками, головой, ногами. Игрок, пославший мяч точно в цель, сменяет стоящего впереди защитника, а защитник занимает место сзади. Выбитый мячом занимает место в общем кругу.

"КВАЧИ". Дети двигаются, только прыгая на одной ноге, тот, кто нарушает это условие, становится водящим. Чтобы избавиться от этой роли, необходимо заквачить какого-то игрока, дотронувшись до его плеча. Водящим становится также и тот, кто выходит за рамки оговоренной территории. Смена водящих - сигнал для смены ног, на которых прыгают. Вариант. Стоять на площадке можно двумя ногами, но прыгать обязательно на одной.

"РУЧЕЕК". Две команды строятся в колонну по одному около стартовой линии. На расстоянии 10-15 метров от нее обозначают точку поворота (флажком, кеглей). По сигналу первый бежит к флажку (кегле) и возвращается назад, берет за руку второго участника. Теперь они выполняют это вдвоем. Затем пару образуют второй и третий игроки, третий и четвертый и т. д. Побеждает команда, первой закончившая бег и не нарушившая правила.

«Встать в строй»

Дети хаотично перемещаются по комнате, а потом по команде ведущего встать в строй поочередно по каждому из следующих признаков: -росту; -месту в алфавите первой буквы имени; дню и месяцу рождения. Разговаривать нельзя, можно только общаться при помощи мимики и жестов. Обсуждение: обмен впечатлениями, у кого какие затруднения были? кто проявил активность? и т.п.

“Пожалуйста”. Дети стоят у своих мест. Педагог называет действие, которое дети должны выполнить только в том случае, если произнесено слово “пожалуйста” (например: “Пожалуйста, поднимите руки вверх” и т.п.).

Игра “Ласковое имя”. Дети стоят в кругу. Ведущий предлагает вспомнить, как его ласково называют дома. Затем предлагает бросать друг другу мяч и тот, к кому мяч попадает, называет своё ласковое имя. После того, как все назовут свои имена, мяч бросается в обратном направлении. При этом нужно вспомнить и назвать ласковое имя того, кому бросаешь мяч.

"Имя"

Можно предложить ребенку придумать себе имя, которое он хотел бы иметь, или оставить свое. Спросите, почему ему не нравится или нравится его имя, почему бы он хотел, чтобы его называли по-другому. Эта игра может дать дополнительную информацию о самооценку малыша. Ведь часто отказ от своего имени означает, что ребенок недоволен собой или хочет быть лучше, чем он есть сейчас.

"Проигрывание ситуаций"

Ребенку предлагаются ситуации, в которых он должен изображать самого себя. Ситуации могут быть разными, придуманными или взятыми из жизни ребенка. Прочие роли при разыгрывании выполняет один из родителей или другие дети. Иногда полезно меняться ролями. Примеры ситуаций:

- Ты участвовал в соревновании и занял первое место, а твой друг был почти последним. Он очень расстроился, помоги ему успокоиться.
- Мама принесла 3 апельсина, тебе и сестре (брату), как ты поделишь их? Почему?
- Ребята из твоей группы в д/с играют в интересную игру, а ты опоздал, игра уже началась. Попроси, чтобы тебя приняли в игру. Что будешь делать, если дети не захотят принять тебя? (Эта игра поможет вашему ребенку освоить эффективные способы поведения и использовать их в реальной жизни.)

"Жмурки"

Не удивляйтесь, эта старая, всем известная игра очень полезна: она поможет Вашему ребенку почувствовать себя в роли лидера, что может, в случае успеха, значительно воздействовать на самооценку. Можно играть в классические "Жмурки" (с завязанными глазами "жмурка" ищет детей по голосу и отгадывает на ощупь, кто это); можно дать в руки детям колокольчик и т.д.

"Зеркало"

В эту игру можно играть вдвоем с ребенком или с несколькими детьми. Ребенок смотрится в "зеркало", которое повторяет все его движения, жесты, мимику. "Зеркалом" может быть родитель или другой ребенок. Можно изображать не себя, а кого-нибудь другого, "Зеркало" должно отгадать, потом поменяйтесь ролями. Игра помогает ребенку открыться, почувствовать себя более свободно, раскованно.

Упражнения по развитию навыков общения.

Цель: повысить коммуникативный уровень учащихся

Задачи: Практически опробовать упражнения, повышающие уровень коммуникативной компетенции;

Освоить новые коммуникативные умения и навыки;
Выработать индивидуальный стиль общения.
Развивать умение и желание внимательно слушать собеседника.

Эмпатия, чувствительность к эмоциональному состоянию собеседников. Развитие внимания и восприимчивости к невербальной информации (мимика, жесты, поза)

«Кто я?». В течение 10 минут напишите 15 ответов на вопрос: «Кто я? Какой я?». Например: «Я — ученик», «Я — украинец», «Я люблю бегать по утрам» и т.д. Уделите внимание особенностям, свойственным именно вам, а не многим людям вообще (типа «Я — человек»). *Обсуждение.* Что было сложным? Могли бы вы написать больше 15 предложений (20, 25, ...)?

«Круг ролей». Выполняется самостоятельно. Нарисуй на листе круг. Сейчас вам требуется представить, какими разными вы бываете в разных ситуациях с разными людьми — многообразие твоих ролей в контактах. Например, с родителями ты — Сын или Дочь, с друзьями — Сашка-Классный Пацан, в школе — Петров-Двоечник, в троллейбусе — Лохматый С Рюкзаком и т.д. *Вспомни всё, каким ты бываешь.* Круг на листе — это весь Ты в целом, а роли — части тебя. Отделяй в круге кусок-сектор для каждой роли и внутри пиши, как она называется. Названия ролей могут быть очень разными: обычные или значение которых знаешь только ты, серьезные или с юмором, может быть ты захочешь представить какую-то часть себя каким-то животным («В дружбе я верный как Собака, на тренировке я неуловимый как Хорек, если меня обидят, то я коварно отомщу как Змея, иногда я передразниваю кого-то как Мартышка, ...»). Так как это задание — только для тебя лично, и никто не увидит, что ты писал, то постарайся не льстить себе и пиши свои не только положительные, но и отрицательные проявления. Твоя задача — описать себя как можно полнее, чтобы лучше себя узнать. У каждого из нас есть хорошие и плохие стороны, из их единства и складывается наше Я. Итак, составляй свою Личность-Круг из Кусочков-Ролей и смотри, сколько в тебе всего многого разного. *Обсуждение.* Что нового вы о себе узнали? У кого сколько ролей? Кто-то хочет прочитать некоторые из них? Тяжело ли было писать о себе, узнавать себя?

«Карусель». Разделитесь на две группы поровну. Одна группа пусть образует внутренний круг, а другая — внешний, лицом к лицу. Сейчас учитель будет называть задание, которое вы сделаете с тем, кто напротив вас, а затем — он сделает то же с вами. После выполнения каждого задания весь внешний круг сдвигается на одного человека вправо, — и у каждого появляется новый партнер для следующего задания. Задания:

- поздоровайтесь необычным способом (но приятным для собеседника): например, потритесь носами, подайте руки тыльными сторонами, ...;
 - представьтесь необычным именем (фантастическим, выдуманым, иностранным, ...);
 - скажите собеседнику комплимент;
 - задайте человеку один интересующий вас вопрос;
 - перед вами незнакомый человек, познакомьтесь, узнайте, чем он занимается, чем интересуется;
 - в поезде вы оказались в купе со знаменитым артистом (певцом, спортсменом, актером), вы — его давний поклонник, познакомьтесь с ним, перекиньтесь несколькими фразами;
 - рядом с вами — расплаканный ребенок, успокойте его;
 - вы встретились с человеком, который вам нравится, поговорите с ним о чем-нибудь приятном;
 - придумайте одно свое задание и сделайте его.
- Обсуждение.* Что вам понравилось? Что не понравилось? Что было полезно? А сейчас несколько добровольцев потренируют свои актерские способности, а все остальные — умение «читать» состояние и настроение человека по его внешнему виду.

Упражнение «Пантомима». Учитель на ухо называет добровольцу состояние, которое он должен продемонстрировать перед классом своим поведением — всем, кроме слов и письма. Класс отгадывает (необязательно дословно, но приблизительный смысл).

Водящий сменяется после каждого задания.

Список состояний:

- хочу спать;
- я устал;
- я уверен в себе;
- вообще-то я белая и пушистая;
- как вы мне все надоели;
- пожалей меня;
- у меня хорошее настроение;
- обратите на меня внимание;
- а у меня по контрольной «12»;
- ой, боюсь, боюсь;
- у меня есть тайна;
- мне это нравится;
- мне скучно;
- я вам всем покажу!;
- я стесняюсь;
- ну почему все так плохо;
- ребята, давайте жить дружно. *Обсуждение.* Что понравилось — не понравилось? Что трудно?

На следующем занятии мы поиграем в антивариант этого упражнения.

«Подарок». Садимся так же, как и в предыдущем упражнении. В этот раз своему соседу справа мы говорим следующую фразу: «Я хотел бы тебе подарить...» и — продолжаете фразу по своему усмотрению. Что бы вам хотелось подарить этому человеку? Подарком может быть не только предмет, но и образ («лето в Майами»), чувство («победу на соревнованиях в этом году»), событие и вообще всё самое разное. Фантазируйте! Угадывайте, что будет приятным подарком для другого человека! Замкнув круг, пересядьте. Сделайте 3-4 круга. *Обсуждение.*

Трудное ли это упражнение? Какие чувства вы испытывали, даря и принимая подарки?

«Передай апельсин»

Стоя в кругу одному из участников дают крупный апельсин или мяч, его задача зажать его между подбородком и шеей и передать следующему по кругу без помощи рук.

«Иностранец»

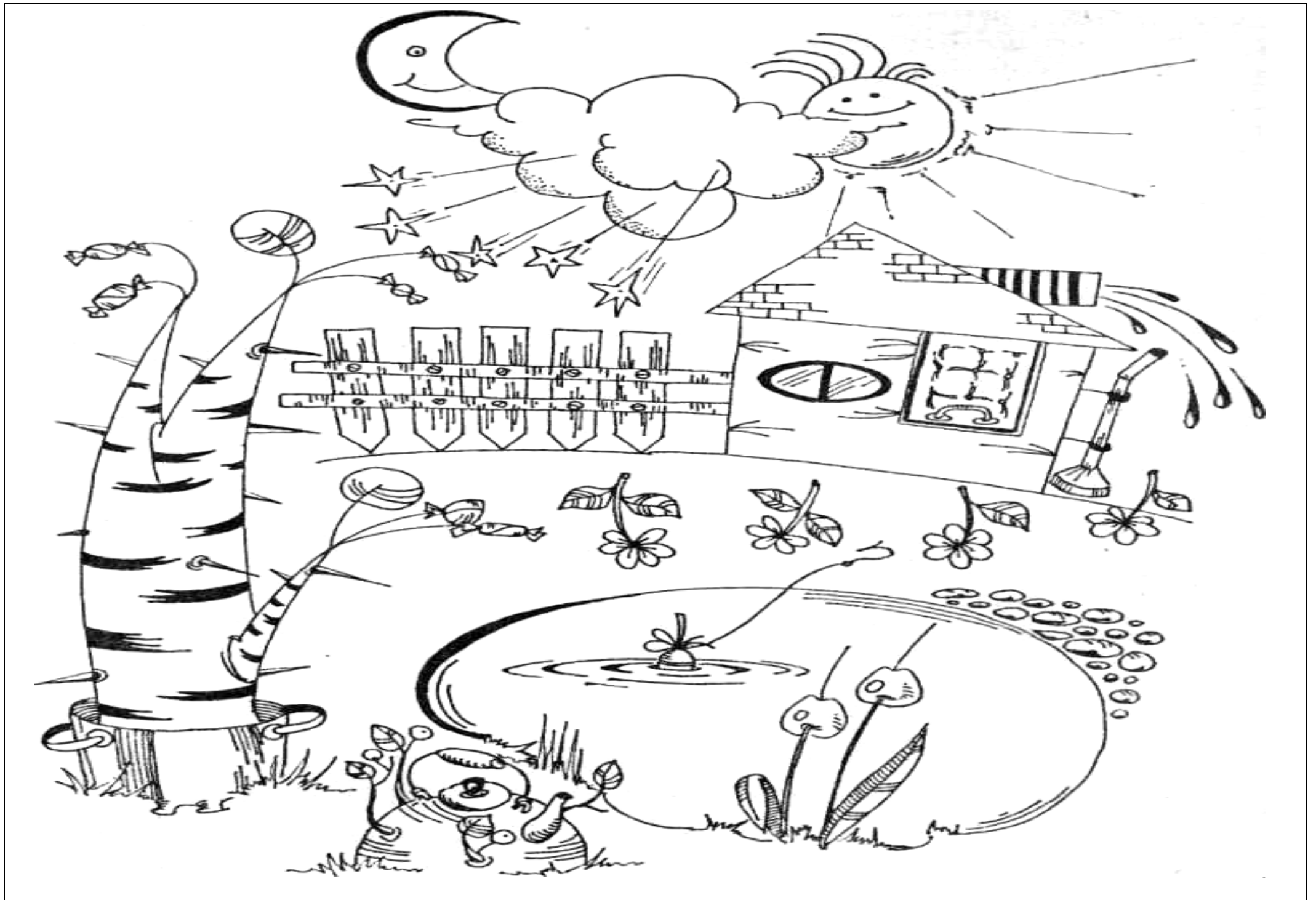
Представьте себя в роли иностранца, который плохо знает русский язык и понимает все буквально, например: «не вешай нос», представляет себе повешенного за нос человека. Упражнение выполняется в подгруппах по 3-4 чел. Каждой группе даются 3 фразы которые они должны объяснить скрытый смысл из буквальной трактовки.

Себе на уме, комар носа не подточит, метать бисер перед свиньями, яйца курицу учат, прошел огонь, воду и медные трубы, у семерых нянек дитя без глазу, не подмажешь – не поедешь, дом полной чашей, на воре и шапка горит и т.п.

«Испорченный телефон»

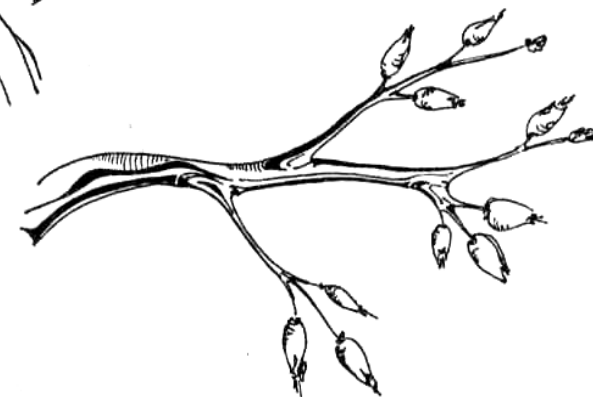
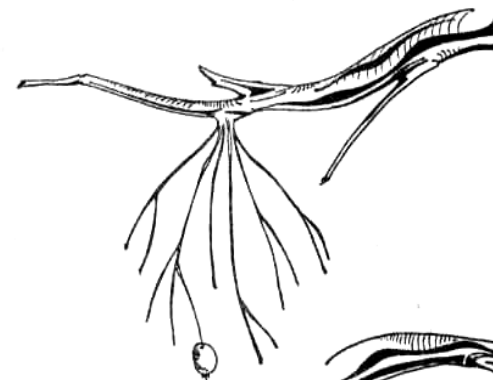
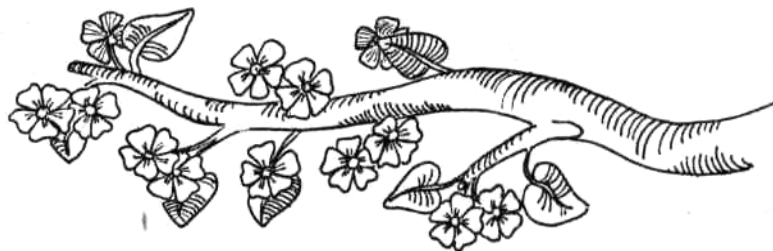
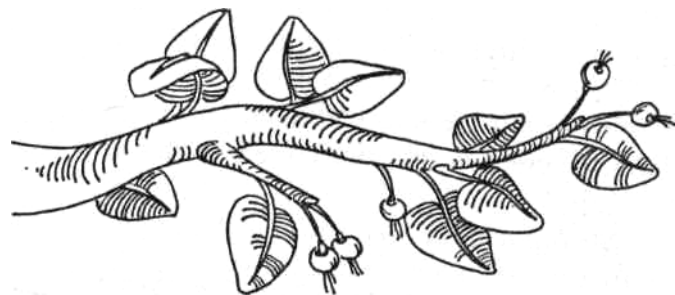
Все участники, кроме одного, выходят за дверь. Оставшемуся участнику ведущий передает в устной форме сообщение из нескольких предложений, касающиеся какой-либо темы, знакомой и интересной для участников. Например: «Для нашей школы купили новые компьютеры. Через месяц в помещении, где сейчас находится библиотека, оборудуют компьютерный класс, а библиотеку переместят в пустующий кабинет на первом этаже». Получивший сообщение участник зовет в кабинет следующего и передает сообщение ему, тот следующему и т.д.

Упражнение позволяет очень хорошо продемонстрировать искажение информации в процессе коммуникации и органично перейти к разговору об эффективном общении.



«Соотношение понятий»

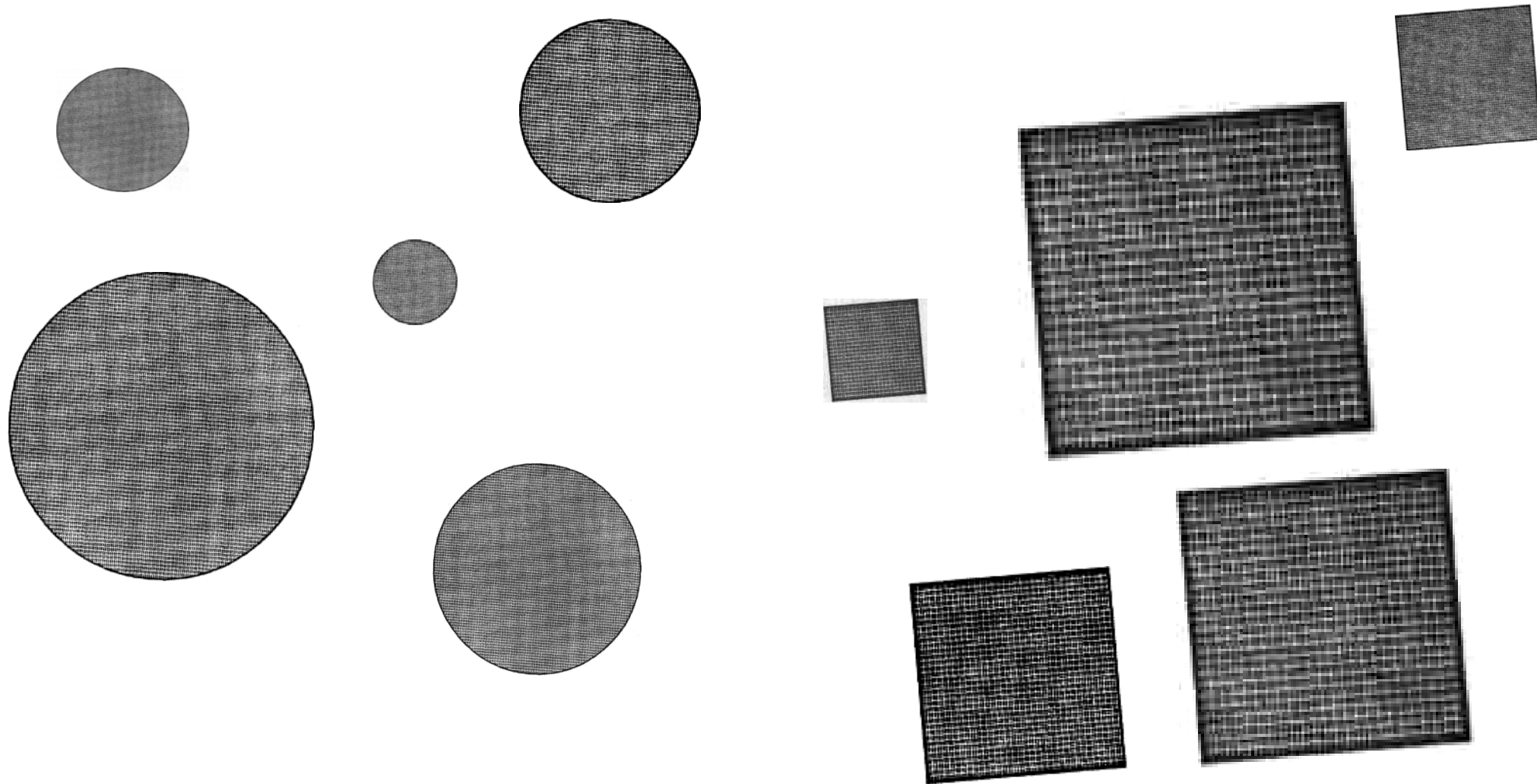
Изготовьте картинки, на которых было бы четыре стадии развития ветки — от голой зимой до усыпанной ягодами осенью



Разложите перед ребенком эти картинки в произвольном порядке и попросите его определить порядок размещения картинок по смыслу.

Если для ребенка это задание является трудным, начните с более легкого: пять кружков, увеличивающихся на каждой картинке по размеру.

Или еще вариант: пять квадратиков, которые следует разместить в обратном порядке — от самого большого до самого маленького. По аналогии придумайте еще упражнения, которые развивают у ребенка умение соотносить понятия, образовывать аналогии.



«Найди пару»

Ребенку дается задание: «Найди пару каждому носку».



На рисунке изображены различные предметы; их нужно расставить по квадратам так, чтобы в каждой строке и в каждом столбике был только один из них.



«цифры, буквы, слова»

Покажите ребенку цифровой ряд, написанный на карточке, и попросите его повторить в той же последовательности эти цифры, затем увеличивайте этот ряд на одну цифру. Отметьте, какое максимальное количество цифр может повторить ребенок.

Далее предложите ребенку выполнить то же самое задание, но только зачитывая цифры без показа.

(В первом случае вы определяли зрительную память, а во втором — слуховую.)

В третьей серии попробуйте научить ребенка одному из способов расширения способности к запоминанию. Начните с того цифрового ряда, который ребенок уже не смог повторить. Для того чтобы легче запомнить каждую цифру, научите ребенка отыскивать какую-нибудь аналогию с соответствующим числом. Например: какое-то число совпадает с возрастом ребенка, какое-то — с номером квартиры и т.д. Теперь ему будет легче воспроизвести этот цифровой ряд.

Продолжите подобную тренировку, но пусть ребенок сам пытается найти какие-либо аналогии, для того чтобы затем воспроизвести цифровой ряд.

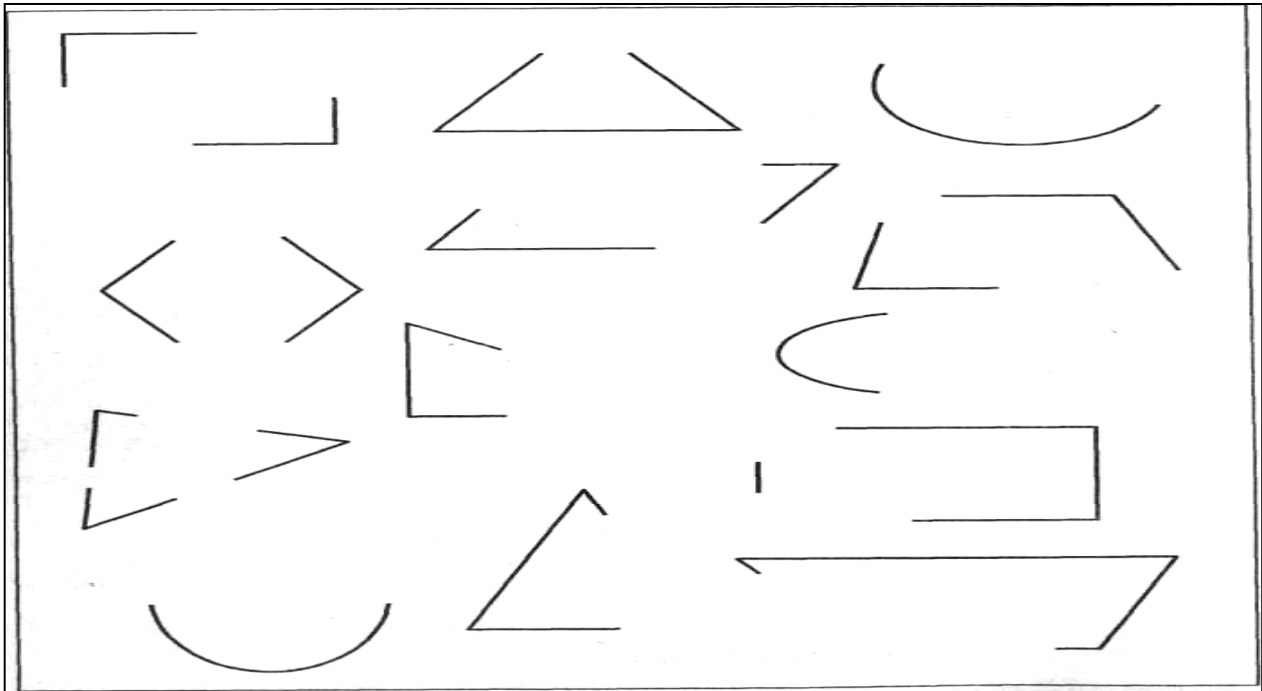
6	2							3	8						
2	8	3						7	2	5					
3	7	1	4					3	9	1	6				
6	3	9	1	5				8	4	2	5	1			
8	1	4	9	2	6			6	3	7	4	8	5		
7	4	1	8	3	9	2		2	8	5	9	3	6	1	

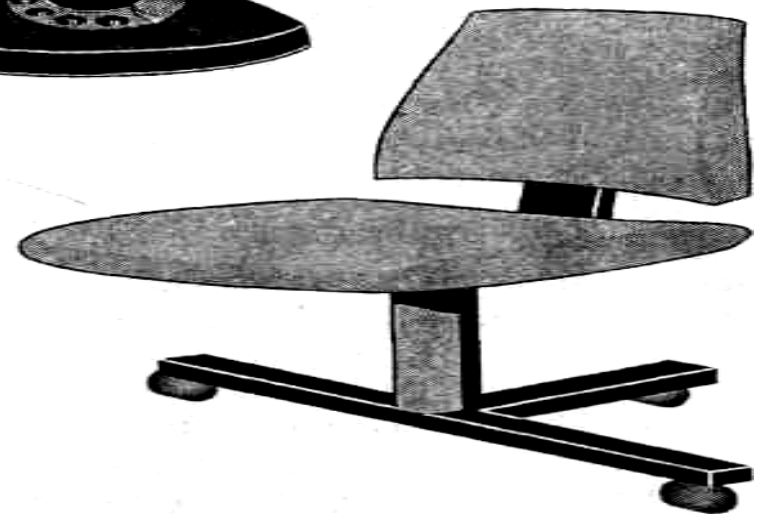
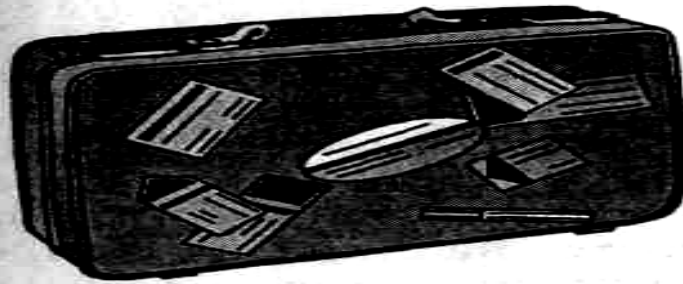
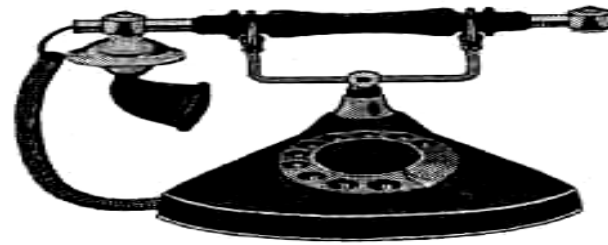
Тот же самый прием можно использовать и для тренировки на запоминание букв и слов.

Упражнение на развитие точности восприятия: «Дорисуй фигуры»

Ребенку показывают рисунки, на которых линиями изображены различные геометрические фигуры, но они не дорисованы. Попросите ребенка дорисовать их.

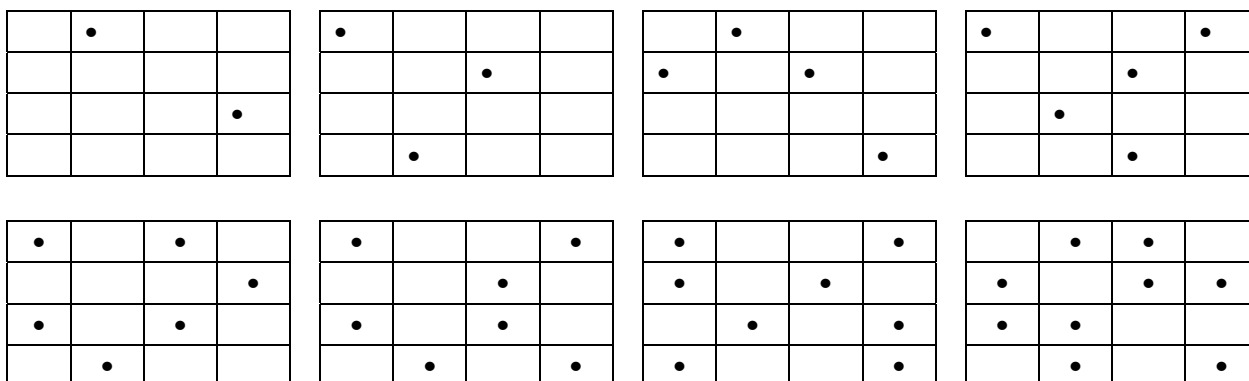
«Что не дорисовано?»





Упражнение на развитие объема внимания

Материал: два рисунка в 8 квадратах определенным образом расставлены точки. Ребенка просят посмотреть на первый квадрат (остальные 7 квадратов закрываются) и постараться точно так же расставить эти точки в пустом квадрате (заранее подготовить и дать ребенку рис с пустыми квадратами). Последовательность обозначена цифрами. Время показа одной карточки — 1—2 секунды, на воспроизведение точек ребенку отводится не более 15 секунд. Объем внимания ребенка определяется числом точек, которые он смог правильно воспроизвести на любой из карточек (выбирается та из них, на которой было воспроизведено безошибочно самое большое количество точек)



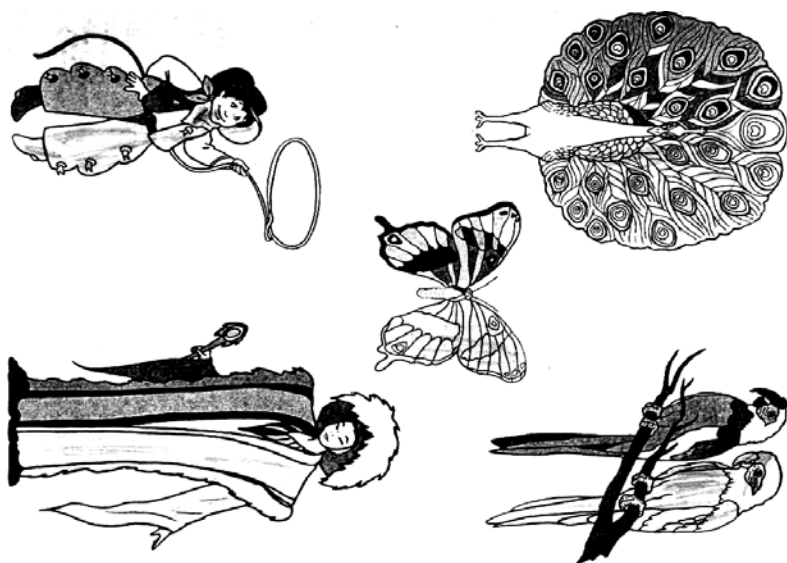
Распределения внимания.

Представлена таблица с 25 клетками, на которой в произвольном порядке нанесены цифры от 1 до 35, из них 10 пропущено. Попросите ребенка найти и показать все цифры подряд, а пропущенные цифры записать (если ребенок не может записать цифры, то он просто сообщает их вам и если это задание оказалось трудным для ребенка, составьте более простую таблицу, например из 9 клеточек).

3	30	9	18	28
24	21	11	31	7
15	34	1	22	12
6	19	25	16	35
13	27	10	33	4

10	35	16	27	4
24	3	7	34	14
1	31	21	5	32
9	17	6	22	13
19	25	28	11	30

Раскрасить вторую половину картинки точно так же, как раскрашена первая половина.



«Корректурная проба»

Ребенку предлагается таблица с любыми знаками — буквами, фигурами, цифрами. Например, при буквенной форме корректурной пробы ребенок должен как можно быстрее находить и зачеркивать какую-либо букву. Фиксируются время, затраченное на выполнение всего задания, и количество ошибок.

Й Л О В Н Т А Р О П Л О У Ж Ю Б Ч Т Р Х Э Ж Д Ф А
 Ч Я У Й С У И К Н Т П О Д Б О Д Щ Г З Ж Э О А Л У
 М О Т А Р Н В П М Е Я А С Ы В К Ц У У А М С И Р П
 Я Ч Ф В Ы Ц С Й А М Л Б Ю Д Ж З Э И Ж З Э А О В Ы
 Р И А Н М И П Г Т Е О Л В А О Р П Ы Е А В М П Я А
 В Ф У Й Ы Ц В А С Ч З Ч Ю Ы О А Р Г П Т Р А Л В Ж
 Д В Х Ы Э Ы О В О А Т И И М Р Н Ы П В И А А Р Б О
 Щ О Д Л А П О Г А Ы О Е П И Т О С Р Г В Д П Щ Д Ю
 О Ж З Х Э Е Б А Т Р И П М А С В Ч Ы У Ф В К Ц А У
 П К Н Р П О Г Н О Т А Р Л Ш О Ы А В К Е Й К Ц А В
 С П С Т О С Р Н Ы А Ы Д У З А Б И Л Ш Н П Т Ц Щ Й
 Е К Ц У Г Е Ш Н З Г Х Л Ю Б Ж Б Э Ж И Л М Р С П Ч
 М А В Я С Ф А Ы К Ц Е Г К Т Е И И Л Р А Г О А Г М

Н Р А Г О Р В Г Н У Р Л В Ж В З Л А Р Р Н В П А А
 Р А Н О Ы Ж Щ Л О Т Р П М А В К Ы Ц Й Д Щ Л О П М
 И Р П В З Б Ж Х Э О Г Р А В У Ы Ц Й Ф А Л П С П А
 И Е Н М П Р М Л О П О Ш В Д Л П Ш Р О Р Ы Щ Ц Ю Ж

По команде «рисуйте» необходимо будет в течение 4S секунд на данных вам
 бланках нарисовать, что запомнили

	А		
□		Х	+
А			
	V		

- а) Сколько раз встречается буква А? б) Сколько раз встречается буква Б?
 в) Сколько раз встречается буква В? г) Сколько раз встречается буква И?
 д) Сколько раз встречается буква К? е) Сколько раз встречается буква М?
 ж) Сколько раз встречается буква Н? И т. д.

д	к	л	ф	в	ч	ш	ц	я	к
и	э	Л	о	я	У	Б	Е	ж	ш
У	У	ш	Л	н	Б	ю	г	я	т
и	с	с	Л	п	и	л	п	т	Х
Х	д	З	м	л	З	г	к	Б	о
в	л	т	л	г	ж	в	л	к	З
г	в	З	ж	ж	г	д	м	ж	к
д	ч	д	ф	Б	р	с	к	л	ц
м	щ	З	л	в	к	З	Б	н	р
с	щ	ф	т	ч	р	т	Х	р	н

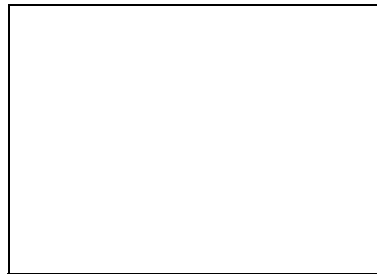
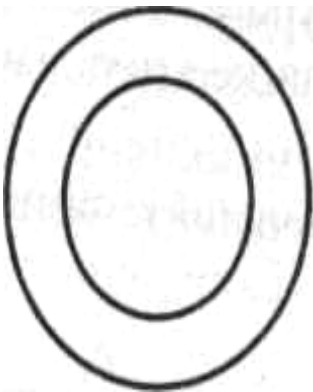


«Найди такой же предмет»

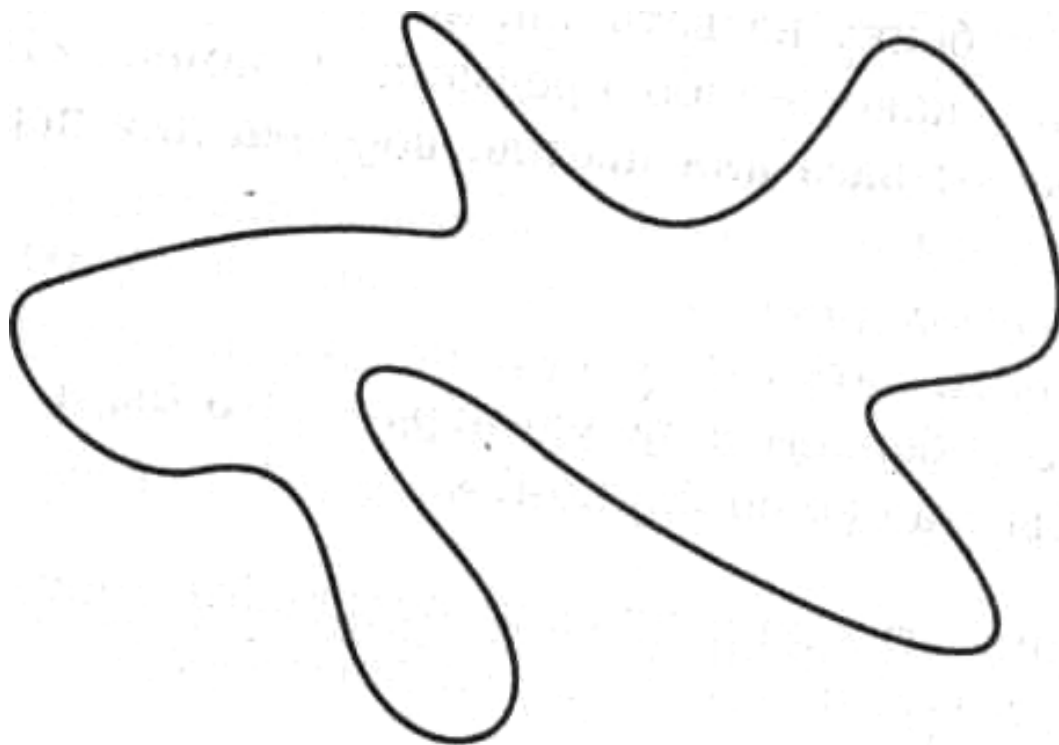
«Фигуры»

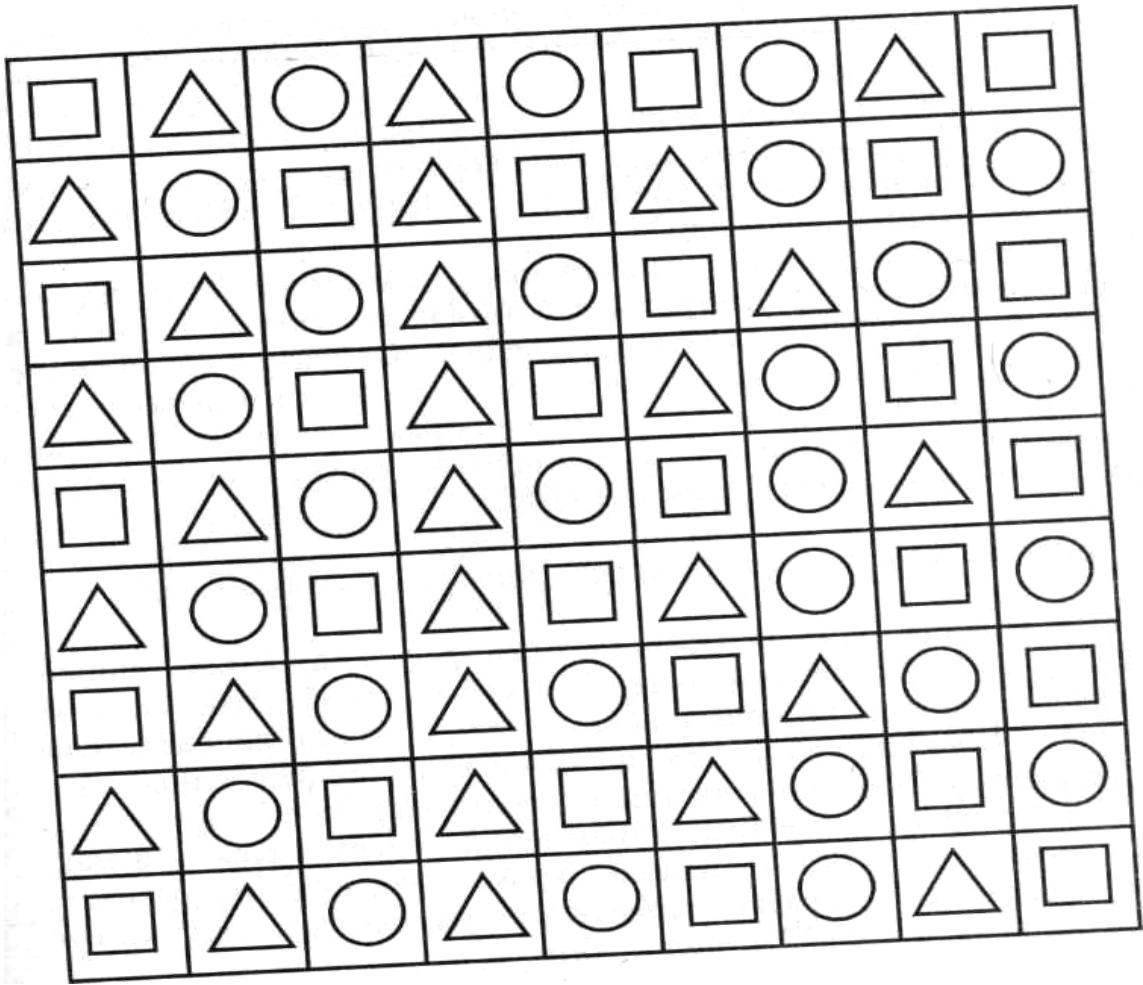
На выявление творческих способностей

Попросите ребенка внимательно всмотреться в каждую фигуру и сказать, что они изображают? Чем они еще могли бы быть?



На рисунке изображена изогнутая непонятная фигура. Эту фигуру ребенок использует как отправную точку при рисовании необычной картинки, интересной и увлекательной истории.





ДИАГНОСТИЧЕСКИЕ МЕТОДИКИ

(Протокол и график индивидуальных психологических обследований)

1 Обследование речи

На занятиях исследуется речь умственно отсталого школьника и изучают данные медицинского, психолого-педагогического и логопедического обследования.

I. Изучение импрессивной речи.

1. Обследование понимания слов:
 - часто встречающихся в разговорной речи; редко встречающихся в разговорной речи;
 - имеющих собирательное, обобщенное значение;
 - близких по значению.
2. Обследование понимания простых предложений:
 - односложных конструкций;
 - более распространенных.
3. Обследование понимания интонационного характера предложений.
4. Обследование понимания грамматических категории (род, число, падеж) происходит с помощью вопросов по картинке.
5. Обследование понимания контекстной речи (восприятие текстов):
 - выбрать картины, соответствующие читаемому тексту;
 - определить переносный смысл отдельных слов, простых текстов, метафор, пословиц, поговорок.

II. Обследование экспрессивной речи.

1. Обследование грамматического строя речи. Выяснение особенностей грамматических связей слов и состава предложений (простых, сложных, распространенных):
 - употребить падежные окончания в зависимости от предлогов по картинкам (предлагаются вопросы: «Где лежит книга? Откуда взяли тетрадь? К чему подошел мальчик? Чем покрыт стол? Чего нет у мальчика?»);
 - составить предложение по сюжетной картинке и по вопросам;
 - составить предложение по опорным словам: пионеры, летом, отдыхать, в лагере;
 - проанализировать предложение (Сколько слов в предложении?);
 - составить рассказ по сюжетной картинке;
 - пересказать прослушанный рассказ;
 - составить рассказ по сюжетной картинке.

При анализе рассказа выясняется правильность, логичность, последовательность, самостоятельность, темп, ритм, плавность речи, голосовые данные — модуляция голоса, степень громкости, выразительность.

Анализируя монологическую и диалогическую речь, следует также выявить полноту, развернутость и мотивацию речи.

2. Обследование письменной речи:
 - чтение — слоговое или слитное;
 - письмо — списывание, изложение, сочинение, составление деловых текстов; наличие и характер ошибок;
 - соотношение устной и письменной речи.

3. Выявление грубого нарушения речи: косноязычие, заикание, алалии, дислалии, дизартрии, дисграфии, дислексии.

2 Исследование ощущений и восприятий умственно отсталых школьников

1. Исследование целостности восприятия.

а) Педагог предлагает узнать, какие предметы (дом, птица и т. д.) изображены прерывистым контуром.

б) Педагог просит ученика сложить из частей геометрическую фигуру, предметную картинку, сюжетную картинку.

2. Исследование дифференцированности зрительных восприятий.

Учащимся предлагается узнать, что изображено на картинках, повернутых на 90 и 180°.

3. Исследование особенностей обозрения многопредметного пейзажа (по картине).

Учащемуся предъявляется картинка. Затем его просят ответить на вопросы и выполнить задание: «Что здесь изображено? Чем заняты люди? Дай картине название».

4. Восприятие времени.

а) Педагог производит по два удара рукой по столу. При этом он просит ученика определять, сколько времени прошло от одного удара до другого (удары следует производить с интервалами в 1, 2, 3 секунды и в 1, 2, 3 минуты).

б) Затем педагог просит ученика производить удары рукой по столу через те или иные промежутки времени.

5. Слуховые восприятия:

а) исследование точности направления локализации звука при моноуральном и бинуральном слушании с закрытыми глазами (звук бубенчика, звонка, свистка, голоса).

б) дифференциация высоты и силы звучания камертонов (разных октав).

в) восприятие шепотной речи на расстоянии 4—6 м.

г) узнавание песни по мелодии.

6. Осязание:

а) узнавание предметов (гриб, яблоко, груша и т. д.) по их плоскостному изображению.

б) Узнавание предметов по их объемному изображению.

в) Узнавание букв алфавита.

7. Кинестетические ощущения и восприятия.

Педагог предлагает ученику закрыть глаза. Затем берет его руку в свою и производит движения, соответствующие начертанию букв и цифр. При этом он каждый раз спрашивает испытуемого о том, какая буква или цифра воспроизводится.

3 Исследование внимания

1. Изучение устойчивости внимания

Необходимый материал: бланк корректурной пробы.

Ход выполнения задания

Ученику предлагается, прослеживая строку за строкой, вычеркивать какие-нибудь две буквы (например, к, и). По сигналу учитель (одновременно включается секундомер) ученик начинает вычеркивать заданные буквы. По истечении каждой минуты исследователь ставит вертикальную черту в том месте бланка, где ученик остановился (отсчет минут необходим для установления динамики устойчивости внимания).

Обработка данных:

После выполнения задания подсчитывается количество ошибок (корректур) в каждой строчке и затраченное время. Устойчивость внимания определяется по формуле: $Q = S/M$, где Q — показатель устойчивости, s — количество строк, m — общее количество ошибок. Близкая к норме устойчивость равна единице.

2. Изучение переключения внимания

Необходимый материал: черно-красная таблица цифр (таблица Шульте).

8	7	1	9	3	
6	8	2	5	4	
7	4	5	9	1	6

Примечание. В приведенной здесь таблице красный цвет представлен полужирным шрифтом.

Ход выполнения задания

1-я серия. Ученику предлагается показать по таблице числа черного цвета в возрастающем порядке от 1-9.

2-я серия. Ученику предлагается показать по таблице числа красного цвета в убывающем порядке от 9 - 1.

3-я серия. Ученику предлагается показать по таблице числа черного цвета в возрастающем порядке и сразу же показать числа красного цвета в убывающем порядке.

Обработка полученных данных

Проводя три серии исследования, следует определить суммарное время, затраченное на выполнение первой и второй серий эксперимента. Затем надо установить разницу между этим суммарным временем и временем, затраченным на выполнение задания третьей серии. Полученная разница и будет временем переключения.

3. Изучение распределения внимания

Необходимый материал: бланк корректурной пробы.

Ход выполнения задания

Просматривая корректурную пробу, ученик должен как можно быстрее найти и зачеркнуть букву в, а подчеркнуть букву о. По истечении каждой минуты педагог ставит вертикальную черту на месте предела. На основании этих знаков представляется возможность учитывать динамику продуктивности деятельности.

Обработка данных

Подсчитывается количество ошибок и количество строк. Распределение внимания подсчитывается по формуле $R = s/m$, где R — показатель распределения, s — количество строк, m — количество ошибок.

Близкая к норме распределяемость равна единице.

4 Исследование памяти

1. Исследование логической и механической памяти

Необходимый материал: заранее подготовленные пары слов. В одной колонке пары слов со смысловыми связями, в другой — пары слов, не связанные по смыслу, например: 1) нож — резать, ручка — писать, ученик — школа, курица — яйцо, лед — коньки; 2) небо — рак, рыба — песня, ботинки — стол, дерево — крыша, спички — кровать.

Ход выполнения задания

Педагог медленно зачитывает пары слов из первой, а затем из второй колонки. Ученику предлагается их запомнить. После этого педагог называет начальные слова из первой колонки, ученик должен назвать соответствующее парное слово.

Аналогичная работа производится со словами второй колонки. Затем сопоставляются те и другие данные.

2. Исследование зрительной памяти

Необходимый материал: заранее подготовленные два десятка картинок.

Ход выполнения задания

Педагог предъявляет (с интервалом в две секунды) картинки из первого десятка. Затем нужно сделать десятисекундный перерыв. Следует перемешать предъявлявшиеся картинки с картинками из второго десятка. Затем надо разложить все двадцать картинок на столе. После этого ученику предлагается назвать те картинки, которые были ему предъявлены в начале задания. Полученные результаты выражаются в процентах.

3. Исследование словесно-логической памяти

Необходимый материал: короткий рассказ с четкими смысловыми единицами.

Ход выполнения задания

Педагог читает рассказ и просит ребенка воспроизвести его содержание.

Галка и голуби

Галка услышала о том, что голубей хорошо кормят, выбелилась в белый цвет и влетела в голубятню. Голуби приняли ее как свою, накормили, но она не удержалась и закричала по-галочьи. Тогда голуби увидели, что она галка, и выгнали ее. Она вернулась было к галкам, но те ее не признали и тоже не приняли.

Подсчитывается количество и полнота воспроизведенных смысловых единиц.

4. Исследование условий продуктивного запоминания

Необходимый материал: заранее подготовленные две колонки слов.

работа к-рова

солома плат-к

мост с-мка

пещера р-чка

мотор спич-а

путь дров-

роща стак-н

Ход выполнения задания

Ученику предлагается переписать первую колонку слов. Затем дается задание переписать вторую колонку слов и при этом вставлять пропущенные буквы. После этого письменная работа забирается. Ребенку предлагается назвать все слова, которые он помнит, из первой, а затем из второй колонки. В итоге подсчитывается и сопоставляется количество воспроизведенных слов из первой и второй колонок. В выводах отмечается влияние особенностей деятельности на продуктивность запоминания.

5. Исследование полноты и точности представлений

Необходимый материал: заранее подготовленная картинка с изображением рыбы.

Ход выполнения задания

Ученику предлагается рассмотреть картинку, а затем воспроизвести ее в собственном рисунке. Затем педагогу следует проанализировать рисунок в сопоставлении с картинкой, учитывая полноту и точность воспроизведения.

5 Исследование мышления

1. Исследование уровня развития процессов обобщения и отвлечения

Необходимый материал: набор карточек с изображением различных предметов, растений.

Ход выполнения задания

Учитель раскладывает на столе один из наборов карточек (демонстрационный вариант). Объясняет учащимся смысл задания - карточки надо сгруппировать так, чтобы в группах были родственные предметы. Например, картинки с изображением ножа, карандаша, книги, стакана, циркуля, тарелки можно разделить на две группы: 1) нож, стакан, тарелка — посуда; 2) карандаш, книга, циркуль — школьные принадлежности.

После этого на столе раскладывается другой набор карточек и испытуемым предлагается выполнить аналогичное задание самостоятельно.

Результаты протоколируются, рассуждения испытуемых фиксируются. В заключение делается вывод об особенностях обобщения и отвлечения.

2. Исследование уровня осмысления проблемной ситуации

Необходимый материал: серия картинок с изображением какого-либо сюжета, например: «Пожар», «Наводнение» и др. На картинках должны быть изображены отдельные события: ребенок в отсутствие взрослых играет со спичками; воспламеняется какая-нибудь часть интерьера; из окна дома валит дым; едут пожарные; пожарные тушат огонь; пожарник держит на руках испуганного мальчика.

Ход выполнения задания

Учитель раскладывает на столе картинки, нарушая последовательность развития сюжетной линии. Ученику предлагается разложить картинки соответственно логике развития сюжета. Деятельность учеников протоколируется. В заключение делается вывод о правильности, быстроте и глубине осмысленности выполнения предложенного задания.

3. Исследование процесса абстракции

Необходимый материал: несколько общеизвестных пословиц и метафор.

Ход выполнения задания

Ученику называют пословицы и метафоры: «Семь раз отмерь — один раз отрежь», «Яблоко от яблони недалеко падает», «Золотые руки», «Каменное сердце», «Заячья душа». Предлагается истолковать переносное значение этих пословиц и метафор. Буквальное истолкование метафоры или пословицы свидетельствует о нарушении процессов абстракции и обобщения. Делается вывод о глубине абстракции и обобщения.

4. Исследование критичности мышления

Необходимый материал: заранее подготовленный небольшой рассказ с пропущенными в отдельных фразах словами, например:

«Лев стал... и не мог ходить на... . Тогда он решил жить хитростью: залег в своей берлоге и притворился... . И вот другие звери стали приходить навещать больного... . А когда они приходили, он набрасывался на них и... . Пришла лисица, но в берлогу не вошла, а остановилась у... . Лев спросил у нее: «Что же ты не войдешь ко мне?» А... отвечала: «Я вижу много следов, которые ведут к твоей... , но не вижу... , которые вели бы обратно».

Ход выполнения задания

Ребенку предъявляется текст рассказа. Он должен его прочитать и вставить пропущенные слова. Педагог должен сделать вывод о качестве выполненной работы. Анализ вставленных испытуемым слов дает возможность определить не только степень критичности мышления учащегося, но и выявить нарушения целенаправленности и мотивации его мышления.

Оценивая результаты, следует исходить из того, что критичность мышления представляет собой умение действовать, исходя из адекватно осознаваемой цели задания, умение контролировать и исправлять свои действия.

Задание 1.

Предложите ученику рассказ с веселыми и грустными оттенками в содержании.
«В парке на скамейке сидела девочка и горько плакала. Слезы крупные, как горошины, стекали по ее лицу.

«Что случилось?» — вдруг услышала она за спиной ласковый голос. Девочка оглянулась. Перед ней стояла старушка с добрыми глазами.

«Я упала в грязь и испортила свое новое пальто», — грустно ответила девочка.

«Не плачь, — сказала старушка, — пойдем со мной».

Старушка привела девочку к себе домой, сняла с нее пальто, напоила горячим чаем с вареньем. Девочка успокоилась, стала улыбаться и благодарить старушку.

Погладив девочку, старушка сказала: «А теперь надевай пальто и иди домой».

Девочка собралась было вновь плакать, но вдруг увидела, что пальто совсем чистое и никаких следов грязи на нем нет».

Задайте ученику следующие вопросы:

- а) Заметил ли ты в рассказе что-нибудь грустное? Расскажи об этом.
- б) Есть ли в рассказе приятные события? Какие? Проанализируйте результаты беседы с учеником и определите его способность к дифференцированному восприятию чувств действующих в рассказе лиц.

Задание 2.

Предложите ученику последовательно две картинки: одну с грустным содержанием, а другую с веселым, например: «Тройка» В. Г. Перова и «Прибыл на каникулы» Ф. Решетникова.

Задайте ученику следующие вопросы:

- а) Какая картина тебе больше нравится? Почему?
- б) Почему другая картина тебе нравится меньше?
- в) Изображены ли на какой-нибудь картине грустные события? Изображены ли на какой-либо картине приятные события?

Затем педагог анализирует ответы ученика и его способность определять характер воспринятых им картин.

Задание 3.

Предложите ученику рассказ из школьной жизни: «На следующий день после контрольной работы по математике учитель раздавал тетради, комментируя выставленные отметки: «С контрольной работой не все справились одинаково. Часть ребят получили хорошие и отличные отметки. Но есть и такие, которые написали работу на тройку и даже на двойку».

Некоторые ребята в классе насторожились. При словах «на двойку» один вздохнул, двое ерзали за партой и беспокойно оглядывались, а кто-то сказал: «Наверное, мне два». Но были и такие, которые равнодушно смотрели на учителя или разглядывали что-то на парте, никак не реагируя на его слова.

Все шло своим чередом, когда учитель стал выдавать тетради тем ученикам, которые написали работу на хорошо и отлично. Одни, получив тетрадь, быстро открывали ее и показывали свою отметку товарищу, другие смотрели на свою отметку и широко улыбались, третьи клали тетрадь на парту, даже не заглянув в нее.

Но вот учитель взял Юрину тетрадь, недовольно нахмурился и сказал: «Ты всегда получаешь хорошие отметки, а сегодня написал работу на двойку, я тобой не доволен». Юра схватил тетрадь и, весело улыбаясь, стал всем показывать свою «двойку». Некоторые ребята улыбались, другие отворачивались и слушали, что говорил учитель про Юру».

После прочтения рассказа надо проанализировать, какие особенности чувств проявлялись у учащихся во время урока.

Задание 4.

Предложите школьникам рассказы-коллизии:

«Алеша ехал в трамвае и смотрел в окно. С ним рядом сидела женщина. На одной из остановок она вышла. Алеша повернулся и увидел рядом с собой на сиденье коробку конфет и кошелек с деньгами. Что, по-вашему, сделал Алеша?»

«Костя выучил все уроки и собрался идти на улицу играть в футбол. В это время раздался звонок. К Косте пришел товарищ из его класса и попросил помочь решить задачу. Но на улице Костю ждали ребята. Что, по-вашему, сделал Костя?»

«Олю после уроков всегда встречала бабушка, потому что Оля жила далеко от школы. Они поехали домой в автобусе. Когда они вошли в автобус, там было одно свободное место. Что, по-вашему, сделала Оля?»

Отметьте положительные и отрицательные проявления чувств учеников. Зафиксируйте, были ли ученики, не ответившие на вопросы. Если да, то в чем причина?

6 Изучение особенностей воли

1. «Метод пресыщения» А. Карстен.

Ученику дается задание нарисовать на листе бумаги кружочки. При этом учитель говорит: «Постарайся нарисовать так много, как только сможешь. И мы сейчас же закончим эту работу».

Педагог должен обратить внимание на мотивы работы ученика, длительность выполнения задания, наличие стремления соблюсти инструкцию, особенности отвлечений, характер окончания задания.

2. Игра «Пройди через лабиринт».

Учитель предлагает ученику «пройти» по одному из вариантов лабиринта: «Как мышке попасть в свою норку? Как мальчику пройти домой?»

Затем надо проанализировать целенаправленность, настойчивость и планомерность выполнения задания.

7 Изучение особенностей характера

Проверьте сформированность нравственных черт характера у умственно отсталых учащихся с помощью следующих рассказов:

1. Весь класс поехал на экскурсию. Ребята вошли в трамвай, в нем было много свободных мест, на которые они сразу же уселись. На остановках входили пассажиры: взрослые и дети, старики и старушки. «Ну и пусть стоят, я пришла раньше их»,— думала Лена. А что думали другие ребята?

2. Уходя на работу, мама оставила Тане деньги, чтобы она купила в магазине продукты. Деньги мама положила на стол. Скоро к Тане пришла подруга и позвала ее покупать мороженое. «У меня нет денег»,— сказала Таня. «А вот деньги, на столе лежат»,— сказала подруга. Таня ответила: «Это мама оставила для покупки хлеба и крупы». «Ну, скажешь ей, что потеряла», - посоветовала Тане подруга. Что, по-вашему, сделала Таня? Почему?

3. В 5-м классе учился мальчик. Он успевал хорошо, но физически был слабым, редко играл с детьми, вел себя спокойно. Некоторые ребята над ним смеялись. Правильно ли они делали? Почему?

Лист коррекционных занятий

Фамилия Имя ученика _____ Возраст _____

Класс _____ Дата начала занятий _____

Специалист по коррекционной работе _____

Задачи коррекционной работы _____ -

занятия _____ раз в неделю

Период занятий	1 четверть	2 четверть	3 четверть	4 четверть	ИТОГИ
КОЛИЧЕСТВО ЗАНЯТИЙ (пропусков)					

Динамика состояния ребенка в процессе работы:

На « » _____ г.

На « » _____ г.

На « » _____ г.

На « » _____ г.

Результативность коррекционной работы (в соответствии со статусом ребенка на момент окончания)

Рекомендации по дальнейшей работе

Число _____

Подпись специалиста

Протокол индивидуального психологического обследования

Фамилия.Имя ученика _____ Возраст _____

Класс _____ Дата _____

Диалог:

1 Как тебя зовут? _____

2 Сколько тебе лет? _____

3 Когда твой день рождения? _____

4 Временные представления: (какое сегодня число, месяц, год?)

5 В каком классе ты учишься? _____

6 Чем ты любишь заниматься, во что играть? _____

7 Контактность:

-легкий быстрый контакт

-поверхностный

-контакт устанавливается с трудом

-уходит от контактов

-протестная реакция

Психодиагностика познавательных процессов:

Речь:

I. Изучение импрессивной речи.

1) понимание слов.

2) понимания простых предложений.

3) понимания интонационного характера предложений.

4) понимания грамматических категории (род, число, падеж)

5) понимания контекстной речи (восприятие текстов).

II. Обследование экспрессивной речи.

6) грамматический строй речи.

7) письменная речь

8) есть ли грубые нарушения речи: косноязычие, заикание, алалии, дислалии, дизартрии, дисграфии, дислексии.

Ощущение и восприятие:

1) целостность восприятия.

2) дифференцированность зрительных восприятий.

3) восприятие времени.

4) слуховые восприятия.

5) осязание.

6) кинестетические ощущения и восприятия.

Внимание:

1) устойчивость

2) переключение

3) распределение

Память:

1) логическая и механическая памяти

2) зрительная память

3) словесно-логическая память

4) продуктивное запоминание

5) полнота и точность представлений

Мышление:

1) обобщение и отвлечение

2) осмысление проблемной ситуации

- 3) процессы абстракции
- 4) критичность мышления

Особенности воли:

- 1) метод пресыщения
- 2) лабиринт

Оценочный балл:

- 5 - высокий уровень (красный цвет)
 4 - выше среднего (оранжевый цвет)
 3 - средний уровень (желтый цвет)
 2 - ниже среднего (зеленый цвет)
 1 - низкий уровень (синий цвет)

График психологического обследования на начало года и конец первого полугодия _____ г.

УРОВНИ	Импрессивная речь					Экспрессивная речь			Ощущение, восприятие						Внимание			Память					Мышление				Воля		
	1	2	3	4	5	6	7	8	1	2	3	4	5	6	1	2	3	1	2	3	4	5	1	2	3	4	1	2	
5																													
4																													
3																													
2																													
1																													

График психологического обследования на начало второго полугодия и конец года _____ г.

УРОВНИ	Импрессивная речь					Экспрессивная речь			Ощущение, восприятие						Внимание			Память					Мышление				Воля		
	1	2	3	4	5	6	7	8	1	2	3	4	5	6	1	2	3	1	2	3	4	5	1	2	3	4	1	2	
5																													
4																													
3																													
2																													
1																													