

# Комплексная коррекция трудностей обучения в школе



НАУЧНО-ИССЛЕДОВАТЕЛЬСКИЙ ЦЕНТР  
ДЕТСКОЙ НЕЙРОПСИХОЛОГИИ ИМЕНИ А.Р. ЛУРИЯ

# КОМПЛЕКСНАЯ КОРРЕКЦИЯ ТРУДНОСТЕЙ ОБУЧЕНИЯ В ШКОЛЕ

Под редакцией Ж.М. Глозман и А.Е. Соболевой



УДК 159.9:376.1  
ББК 88.3  
К-637

*Теория и практика психологической помощи*

**Комплексная коррекция трудностей обучения в школе /**  
К-637 под ред. Ж. М. Глозман, А. Е. Соболевой. — М. : Смысл,  
2014. — 544 с. : ил. — (Теория и практика психологической  
помощи).

ISBN 978-5-89357-335-0

Подготовленная практикующими сотрудниками Научно-исследовательского центра детской нейропсихологии (НИЦДН) имени А.Р. Лурия коллективная монография обобщает 15-летний опыт помощи детям, имеющим трудности обучения в школе, и профилактики таких трудностей в дошкольном возрасте. Комплексный подход к коррекционно-развивающему обучению, в русле которого работают сотрудники Центра, представлен по каждой психической сфере теоретическим обоснованием и практическими игровыми методиками. Подробно изложены процедуры применения методик, описаны формы помощи педагога и способы ее постепенного сокращения.

Для нейропсихологов, коррекционных педагогов, детских психологов, дефектологов, прошедших специальную подготовку в области коррекционно-развивающего обучения.

**УДК 159.9:376.1**  
**ББК 88.3**

ISBN 978-5-89357-335-0

© Научно-исследовательский центр  
детской нейропсихологии  
им. А.Р. Лурия, 2014  
© Издательство «Смысл», 2014

# ОГЛАВЛЕНИЕ

ВВЕДЕНИЕ Ж.М. Глоzman .....	7
Часть I. КОМПЛЕКСНАЯ КОРРЕКЦИЯ НЕСФОРМИРОВАННОСТИ БАЗОВЫХ СОСТАВЛЯЮЩИХ ПСИХИЧЕСКИХ ФУНКЦИЙ	
Глава 1. Комплекс упражнений, направленных на повышение нейродинамических показателей психической деятельности <i>А.В. Сунцова, Е.В. Кузярина, П.А. Аузан</i>	
Теоретическое введение .....	11
Комплекс игр и упражнений .....	19
Игровые дыхательные упражнения 19 Двигательные ритмические упражнения 32 Игры для ладоней 36 Упражнения на мячах-прыгунах 45	
Глава 2. Комплекс упражнений, направленных на развитие межполушарных взаимодействий <i>С.В. Курдюкова, О.С. Меркулова</i>	
Теоретическое введение .....	48
Комплекс игр и упражнений .....	51
Глава 3. Комплекс упражнений для формирования функций программирования, регуляции и контроля <i>Е.Е. Печак, О.М. Савкина, М.А. Ротарь, И.А. Шевченко</i>	
Теоретическое введение .....	64
Комплекс игр и упражнений .....	70
Игры с переключением (сменой правил действия) 70 Игры со «стоп-сигналом» 75 Упражнения, развива- ющие объем внимания 76 Развитие распределения внимания 81 Развитие устойчивости внимания 86	
Глава 4. Методы психологической коррекции эмоциональных нарушений у детей <i>А.Е. Соболева, С.В. Егорова, В.В. Савенко</i>	
Теоретическое введение .....	92
Комплекс игр и упражнений .....	103
Терапевтические метафоры 114 Методика составле- ния детьми сказок «на правило»: примеры детских работ 121	

## Часть II. КОМПЛЕКСНАЯ КОРРЕКЦИЯ НЕСФОРМИРОВАННОСТИ ОСНОВНЫХ ПСИХИЧЕСКИХ ФУНКЦИЙ

### Глава 5. Нейропсихологический подход к развитию речи

*С.В. Курдюкова, А.В. Сунцова*

Теоретическое введение .....124

Функции и виды речи 124 Основные этапы развития речи 127 Нарушения речевого развития 129 Мозговая организация речевых функций 132 Смысл слова 134

Комплекс игр и упражнений .....136

Настольные игры 136 Речевые игры с мячом 165

### Глава 6. Комплекс упражнений для развития мышления

*Ж.М. Глозман, С.В. Курдюкова, А.В. Сунцова*

Теоретическое введение .....175

Комплекс игр и упражнений .....193

Анализ условий проблемной ситуации или задачи. Вычленение значимых и незначимых, недостающих, общих признаков 193 Развитие механизма сравнения 205 Развитие механизмов классификации, обобщения и исключения 214 Развитие понимания причинно-следственных отношений 219 Формирование навыков логического мышления и комбинаторики 234 Преодоление стереотипии мышления 246 Анализ последовательности мыслительных операций. Контроль промежуточных и конечного результатов 250

### Глава 7. Развиваем память вместе с нейропсихологом

*А.В. Сунцова, С.В. Курдюкова*

Теоретическое введение .....253

Виды и процессы памяти 254 Функциональная система памяти 257 Дефекты памяти 258 Нейропсихологический подход к формированию функции памяти 261

Комплекс игр и упражнений .....264

### Глава 8. Методы развития пространственных представлений у детей дошкольного и младшего школьного возраста

*А.В. Сунцова, С.В. Курдюкова*

Теоретическое введение .....284

Комплекс игр и упражнений .....288

### Часть III. НЕЙРОПСИХОЛОГИЧЕСКАЯ КОРРЕКЦИЯ ТРУДНОСТЕЙ В ОСНОВНЫХ ШКОЛЬНЫХ ДИСЦИПЛИНАХ

#### Глава 9. Комплекс игр и упражнений для преодоления трудностей в обучении математике

*А.Е. Соболева, Е.Е. Печак, С.М. Кони́на*

Теоретическое введение .....306

Комплекс игр и упражнений .....310

#### Глава 10. Русский язык — с улыбкой

*А.Е. Соболева, Е.Н. Емельянова*

Теоретическое введение .....320

Комплекс игр и упражнений .....325

#### Глава 11. Чтение: путь к успеху

*А.Е. Соболева, С.В. Красно́ва*

Теоретическое введение .....337

Комплекс игр и упражнений .....340

### Часть IV. СПЕЦИФИЧЕСКИЕ СИТУАЦИИ НЕЙРОПСИХОЛОГИЧЕСКОЙ КОРРЕКЦИИ

#### Глава 12. Особенности коррекционной работы с детьми, имеющими правополушарную латеральную организацию

*Е.Н. Емельянова*

Теоретическое введение .....364

Комплекс игр и упражнений .....372

Развитие пространственных представлений 372 Раз-  
витие фонетико-фонематического слуха 374 Заучи-  
вание правил и словарных слов 376 Формирование  
умения составлять письменное высказывание 377

#### Глава 13. Работа в диаде как метод в нейрокоррекционной практике

*Ж.М. Глозман, Л.М. Винникова, Я.С. Баринская*

Теоретическое введение .....382

Оптимальный состав диад 389 Виды занятий в диа-  
дах 389

Комплекс игр и упражнений .....391

Организация взаимодействия с партнером (Счи-  
талочки) 391 Развитие двигательной сферы 394  
Формирование межполушарного взаимодействия  
400 Повышение нейродинамических показателей и  
концентрации внимания 404 Развитие памяти 408  
Развитие речи 414 Развитие мышления 422

Глава 14. Комплекс упражнений для занятий с дошкольниками Ю.О. Титова, О.С. Фролова, О.В. Чуланова	
Теоретическое введение .....	425
Комплекс игр и упражнений для детей 3–6 лет .....	441
Глазодвигательные упражнения 442 Развитие меж- полушарного взаимодействия 445 Упражнения на напряжение и расслабление 449 Развитие коорди- нации и общей активности ребенка 456 Развитие равновесия, осознание схемы тела, развитие умения владеть телом 464 Развитие произвольного внима- ния, преодоление двигательного автоматизма, им- пульсивности 468 Развитие крупной моторики и выразительности движений 470 Развитие мелкой моторики и ловкости рук (пальчиковые игры) 488 Формирование ритмической организации движе- ний 497 Развитие акустического восприятия и внимания 498 Развитие пространственных пред- ставлений и понимания логико-грамматических конструкций 502 Развитие эмоций, снятие психо- эмоционального напряжения 503 Снятие психо- эмоционального напряжения и повышение уровня мозговой активности ребенка 504 Развитие силы голоса и темпа речи 507 Развитие речевого дыха- ния и артикуляторного аппарата 509 Развитие им- прессивной речи 513 Формирование правильного звукопроизношения 515 Формирование граммати- ческого оформления речи 523 Развитие памяти 527 Развитие мышления 532	
ЗАКЛЮЧЕНИЕ А.Е. Соболева .....	536
ЛИТЕРАТУРА .....	538

Если можно тренировать руки и ноги,  
то почему нельзя тренировать мозг?  
Г. Перельман

## ВВЕДЕНИЕ

Данная книга является коллективной монографией сотрудников Научно-исследовательского центра детской нейропсихологии (НИЦДН) имени А.Р. Лурия ([www.detki-psy.ru](http://www.detki-psy.ru)). В ней обобщен 15-летний опыт помощи сотрудников Центра детям с трудностями обучения в школе.

Теоретической основой работы Центра является *комплексный подход* к коррекционно-развивающему обучению. Он означает:

- сочетание двигательной, когнитивной, дыхательной и эмоциональной коррекции на каждом занятии с ребенком. Все эти методы совокупно способствуют формированию психических функций, представляющих слабые звенья психического функционирования ребенка;
- сочетание индивидуальных и групповых методов работы;
- включение в комплекс занятий общеукрепляющих процедур и упражнений на релаксацию.

Сочетание методов, применяемых нами в рамках комплексного подхода, подбирается индивидуально согласно особенностям развития каждого ребенка.

Индивидуальная программа коррекционно-развивающих занятий для каждого ребенка составляется на основе комплексного нейропсихологического обследования, проводимого с целью оценки уровня сформированности психических функций ребенка. Это необходимо для понимания дефекта развития, лежащего в основе школьных трудностей, а также для определения приоритетных задач и выбора большего числа заданий из соответствующего комплекса. Нейропсихологическое обследование проводит-



ся с помощью нейропсихологических методов А.Р. Лурия [1973/2003], адаптированных для детского возраста [Глозман, Потанина, Соболева, 2006/2008; Глозман, Соболева, 2013]. Важно отметить, что комплексное диагностическое исследование ребенка позволяет не только выявить общий уровень психофизического развития ребенка, его индивидуальные особенности и потенциальные возможности. Как показала практика, диагностика является начальным этапом обучения ребенка, а коррекционные занятия дают дополнительные данные для диагностики. Определение актуальных и потенциальных индивидуальных возможностей каждого конкретного ребенка позволяет разрабатывать всякий раз новую, индивидуальную программу коррекционно-развивающих занятий, подразумевающую как индивидуальный подбор самих заданий, так и определение их количества и продолжительности.

Другая особенность подхода сотрудников Центра, представленного в главах данной книги, — это *акцент на игровых методах* коррекционно-развивающего обучения, позволяющих проводить это обучение на произвольном уровне, повышать мотивацию и эмоциональную вовлеченность детей, т.е. добиваться оптимального единства аффекта и интеллекта (Л.С. Выготский). Критериями игровой деятельности являются наличие воображаемой ситуации и соревнования с обязательным введением системы поощрений (очков, призов) и штрафов.

Последовательность игр выстраивается в порядке усложнения структуры деятельности ребенка, однако в большинстве игр предусмотрена возможность их *усложнения* или упрощения, в зависимости от достижений ребенка, т.е. работа проводится в зоне ближайшего развития ребенка [Выготский, 1983]. Сложность задания определяется как возрастом, так и нейропсихологическим статусом ребенка. При описании метода выделяются также формы помощи педагога и способы их постепенного сокращения для интериоризации формируемых функций.

Названия игр придумывали сами дети, что повышало их мотивационную вовлеченность в процесс коррекции.

Еще одной специфической особенностью методов, описываемых в книге, является *двигательное опосредствование когнитивных процессов* (например, речевая или мнестическая игра в сочетании с игрой в мяч). Синтез движения, речи и музыки (ритма) открывает возможность для роста связей между различными функциональными системами. Такой подход был разработан А.Р. Лурия [2002а], который показал, что сочетание когнитивной деятельности (счет) и моторной (сжатие груши) существенно повышает активность субъекта.

Коррекционно-развивающие занятия, проводимые в нашем Центре, имеют две основные формы:

1. *Базовая нейропсихологическая коррекция*. В ее рамках коррекционно-развивающие методы применяются для формирования базовых составляющих психических функций (нейродинамических показателей, межполушарных взаимодействий, программирования, регуляции и контроля, а также эмоциональной сферы ребенка) и развития основных психических функций (памяти, речи, мышления и пространственных представлений). Эти стороны применения коррекционно-развивающих методов отражены, соответственно, в I и II частях данной книги.

Следует отметить, что любой игровой метод и упражнение могут иметь полимодальное воздействие, т.е. влиять не только на указанную в их описании психическую функцию, но и на другие; такое влияние при описании методов оговаривается особо. Вследствие этого некоторые игровые методы описываются в нескольких главах, посвященных коррекции различных психических функций.

2. *Специальная нейропсихологическая коррекция*, применяющая коррекционно-обучающие или нейропсихологические методы для преодоления трудностей в основных школьных дисциплинах (русский язык, чтение и математика). Этой форме коррекции посвящена III часть данной книги.

Часть IV, как и следует из ее названия, посвящена специфическим ситуациям нейропсихологической коррекции. В ней рассмотрены особенности работы с левшами и ам-

бидекстрами (глава 12), описана новая форма работы, сочетающая преимущества индивидуальных и групповых методов, — коррекционно-развивающие занятия в диаде (глава 13). Все методы, описываемые в данной книге, дифференцированы по возрасту, однако в связи с важностью раннего проведения коррекционных мероприятий для профилактики трудностей последующего обучения в школе мы сочли необходимым привести в разных главах упражнения, доступные и для дошкольников, а также посвятить работе с ними отдельную главу 14.

Большинство представленных в данной книге методов являются авторскими разработками или представляют собой модификацию методов других авторов. Некоторые из них уже были описаны в публикациях сотрудников Центра (см. прилагаемый список литературы), но многие изложены впервые.

Описанные комплексы нейропсихологической коррекции предназначены для специалистов: нейропсихологов, коррекционных педагогов, детских психологов, дефектологов, прошедших специальную подготовку в области коррекционно-развивающего обучения. Наряду с этим, в некоторых главах приводятся рекомендации для родителей, выполнение которых делает коррекционную работу с ребенком более эффективной.

*Ж.М. Глозман*

# Часть I

## КОМПЛЕКСНАЯ КОРРЕКЦИЯ НЕСФОРМИРОВАННОСТИ БАЗОВЫХ СОСТАВЛЯЮЩИХ ПСИХИЧЕСКИХ ФУНКЦИЙ

### Глава 1

#### КОМПЛЕКС УПРАЖНЕНИЙ, НАПРАВЛЕННЫХ НА ПОВЫШЕНИЕ НЕЙРОДИНАМИЧЕСКИХ ПОКАЗАТЕЛЕЙ ПСИХИЧЕСКОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ

*А.В. Суницова, Е.В. Кузьярина, П.А. Аузан*

### ТЕОРЕТИЧЕСКОЕ ВВЕДЕНИЕ

От родителей, которые приводят детей на прием в Научно-исследовательский центр детской нейропсихологии, очень часто можно услышать жалобы на то, что их дети крайне ленивы и не хотят ничего делать, но если захотят — то могут сделать хорошо, только вот добиться их желания, например, сделать уроки, крайне трудно.

Основная причина подобных трудностей — низкий уровень мозговой активности или нейродинамических показателей психической деятельности, обуславливающий низкий уровень умственной работоспособности. И детям с подобной проблематикой можно помочь стать активнее, жизнерадостнее, успешнее в учебе и жизни.

\* \* \*

Известно, что для осуществления любых видов целенаправленной психической деятельности человека — как взрослого, так и ребенка, — необходимо, чтобы он находился в состоянии активного бодрствования. Это состояние возможно при оптимальном тоне коры головного мозга, который регулируется структурами стволовых и подкор-

ковых отделов и обеспечивается деятельностью первого функционального блока мозга [Лурия, 1973/2003]. Первый энергетический блок мозга обеспечивает общий уровень активности мозга, а также осуществляет избирательность активности, необходимую для протекания конкретного вида психической деятельности.

Поскольку структуры первого блока мозга в основном формируются в пре- и ранний постнатальный период развития ребенка, они оказываются наиболее чувствительными к различного рода вредным воздействиям как во внутриутробный период развития ребенка и во время появления на свет, так и в первый год его жизни. Несформированность первого блока мозга приводит, в первую очередь, к нарушениям нейродинамики протекания нервно-психических процессов ребенка. Для более точного понимания механизмов этих нарушений остановимся подробнее на самом понятии *нейродинамика*. Этот термин был введен И.П. Павловым для обозначения особенностей функционирования нервной системы человека, определяющих различия в поведении и отношении к одним и тем же воздействиям физической и социальной среды у разных людей; т.е. этот термин характеризует некоторые свойства нервной системы. Павловым было выделено несколько основных нейродинамических показателей: сила нервной системы, ее подвижность и уравновешенность (т.е. способность нервных клеток сохранять нормальную работоспособность при значительном напряжении, способность к быстрому переходу от торможения к возбуждению и стабильность активности нервных процессов). Так, лица с более сильной, подвижной и уравновешенной нервной системой отличаются большей выносливостью, стрессоустойчивостью, быстрее приспосабливаются к новым условиям и характеризуются более уравновешенным поведением. Однако в результате различного рода вредных воздействий на мозг нейродинамика протекания нервно-психических процессов может быть нарушена, что отражается в первую очередь на внимании и на темпе выполнения какой-либо деятельности. Процессы торможения и возбуждения оказываются разбалансиро-

ванными (а для того, чтобы человек мог переключаться с одного дела на другое, эти процессы должны происходить последовательно).

Иллюстрацией проявления дисбаланса возбуждения–торможения может быть ребенок, сидящий весь день над одним заданием, — он не может ни мобилизовать свои силы, ни переключиться на что-то другое. Домашние задания выполняются долго, ребенок быстро истощается, что значительно затрудняет усвоение изучаемых в школе предметов. Такие дети чаще всего воспринимаются учителями как интеллектуально несостоятельные, хотя они могут отличаться высоким уровнем интеллекта и сообразительностью; просто имеющихся у них энергетических ресурсов хватает ненадолго. На уроке они быстро перестают воспринимать информацию, зевают, начинают вертеться и мешать другим, часто отвлекаются, не могут долго концентрировать свое внимание, с трудом включаются в деятельность, — «витают в облаках». Мозг ребенка работает, по образному выражению Ж.М. Глозман, «вполнакала».

Кроме приведенных характеристик, нейродинамические трудности могут проявляться в следующем:

- Ребенок забывает дома тетрадку, учебник, дневник чаще, чем это происходит в среднем со всеми детьми. Забывает (не успевает) записать домашнее задание.
- Почерк укрупняется или, наоборот, становится мелким, особенно к концу строки. Могут чередоваться очень большие и очень маленькие буквы. Если ребенок пишет на нелинованной бумаге, строчка может резко сползать вниз.
- Увеличивается число «глупых», нелогичных ошибок, описок. Ребенок часто пропускает буквы, не дописывает слова.
- Если на уроке дается задание для самостоятельной работы, ребенок приступает к нему не сразу, иногда — только к концу урока, и поэтому не успевает его выполнить.

- Ребенок то и дело роняет ручку, пенал, тетрадь (таким образом он бессознательно меняет позу, чтобы «подпитать» мозг энергией).
- Ребенок начинает чаще болеть респираторными и другими соматическими заболеваниями.
- Ребенок становится более капризным, возникают сложности с засыпанием, истерические реакции на любую мелочь.

Все сказанное выше позволяет заключить: снижение нейродинамических показателей делает невозможным полноценное функционирование памяти, мышления, внимания и других высших психических функций, приводит к нарушению адекватности реагирования, снижает способность ребенка к самоконтролю. И как следствие, ребенок начинает плохо учиться и плохо себя вести.

Связь нейродинамических показателей психической деятельности и успешности обучения в школе исследовалась в работе Ж.М. Глозман, И.В. Равич-Щербо и Т.В. Гришиной [2007]. Результаты исследования показали, что в наибольшей степени нейродинамические проблемы отражаются на мнестических и интеллектуальных функциях. Кроме того, при нейропсихологическом обследовании дети с низкими нейродинамическими показателями совершали больше импульсивных ошибок и фонетических замен при повторении, чем дети, обладающие высокой мозговой активностью; они допускали больше аграмматизмов в устной речи, а при решении задач на обобщение были склонны к инертности. Такая же закономерность была выявлена по показателям успешности обучения: в группе детей с высокими и средними нейродинамическими показателями успевающих учеников было больше, чем в группе с низкими нейродинамическими показателями.

Таким образом, нейропсихологическая коррекция, первоочередной задачей которой является своевременное проведение специальных коррекционных мероприятий, направленных на развитие общей мозговой активности,

может помочь ребенку выдержать возрастающие школьные нагрузки.

Для повышения уровня нейродинамики, кроме специальных коррекционных мероприятий, рекомендуются (после консультации с невропатологом и педиатром) ежедневные **общеукрепляющие процедуры**, направленные на усиление кровообращения головного мозга и обогащение его кислородом:

- Контрастный душ, зарядка (по утрам).
- Самомассаж воротниковой зоны (чередовать: самомассаж сильной струей душа, растирание массажной рукавичкой, растирание махровым полотенцем после принятия контрастного душа или обливания).
- Массаж и самомассаж ступней и ладоней.
- Использование массажных стелек, тапочек (начинать носить по 20 минут в день, постепенно увеличивая время до 2 часов в день).
- «50 шагов по холодной воде» (на дно ванны следует положить «колючий» коврик и налить воду комнатной температуры. Ребенок встает на коврик и топают по воде. Можно считать шаги или петь ритмичную песенку).
- Массаж шейно-воротниковой зоны (два курса в год — весной и осенью; курс — по 10–15 сеансов). Рекомендуются при отсутствии противопоказаний со стороны невропатолога.

Помимо указанных процедур рекомендуются:

- Здоровая пища, содержащая необходимое количество витаминов и минералов.
- Щадящий режим: смена труда и отдыха.
- Физическая активность: посещение ребенком какой-либо физкультурной секции (плавание, детской йоги, оздоровительного у-шу и т.д.).
- Снижение учебных нагрузок.



Кроме того, для повышения уровня нейродинамики необходимо выполнять **дыхательные упражнения**\*. Некоторые из них входят в комплекс коррекционных упражнений и будут описаны ниже. Дыхательные упражнения позволяют:

- повысить работоспособность ребенка, оптимизировав уровень нейродинамических показателей за счет обильного насыщения мозга ребенка кислородом;
- научить ребенка контролировать свое поведение. У ребенка, который учится контролировать собственное дыхание, развивается самоконтроль; это особенно важно для детей с синдромом дефицита внимания с гиперактивностью (СДВГ);
- помочь ребенку снять психоэмоциональное напряжение, освободиться от негативных эмоций и добиться «функциональной разрядки», а также научиться следить за своими эмоциями и управлять ими; правильное дыхание несет также релаксирующую функцию, позволяя гармонично работать всему организму.

Родителям, которые хотят помочь ребенку со слабой нейродинамикой в приготовлении домашнего задания, мы предлагаем следующие **общие рекомендации**:

1. *Организация пространства.* Рабочее место ребенка, помимо соответствия общим гигиеническим требованиям, должно быть структурировано. На столе, под столом, на полке, в шкафу нужно разместить маркированные коробки и ящички, а также всевозможные разделители и т.п., что поможет ребенку раскладывать вещи по местам и пространственно организовывать свою деятельность.

2. *Контроль за временем.* На выполнение отдельного задания нужно выделить короткие промежутки времени (10, 15 минут). Предложите ребенку самому определить

---

\* **ВАЖНО!** Имеются противопоказания! Дыхательные упражнения можно применять только после согласования с лечащим врачом.

время, необходимое на выполнение конкретного задания, и контролировать себя по часам.

3. *Выдерживание ритма.* При проблемах с работоспособностью у младших школьников ритм выполнения домашнего задания должен составлять: 20 минут активности, 10 минут перерыва.

4. *Положительное эмоциональное подкрепление.* Следует отмечать даже самые маленькие успехи. В перерыве ребенка должно ждать что-то приятное (он может не знать, что именно):

- перекус (чай с лимоном, мед, банан, цитрусовые, орехи, цукаты). Не годятся выпечка, сдоба, бутерброды;
- гимнастика (например, одно или несколько упражнений из практической части данной главы), просто физическая активность (прыжки на больших мячах, танцы и т.п.);
- дыхательная гимнастика (можно использовать игровые упражнения из практической части данной главы);
- участие в домашней деятельности (например, небольшая помощь по хозяйству), которое обязательно сопровождается похвалой;
- игра, поскольку это основа для формирования психических функций ребенка. Если ребенок любого возраста тянется играть, значит, ему это необходимо для развития.

Для перерыва в занятиях *не подходят*:

- сидение за компьютером. Чередование приготовления уроков с занятиями за компьютером не дает мозгу восстановиться. Норма работы за компьютером для младшего школьника с нейродинамическими проблемами — до 20 минут в день;
- просмотр телепередач.

Далее мы опишем игровые дыхательные и двигательные упражнения, направленные на достижение указанных выше целей.

Но вначале определим, что значит правильное дыхание.

**Правильное дыхание** — это глубокое, медленное, диафрагмальное дыхание, при котором легкие заполняются от самых нижних отделов до верхних. Оно успокаивает и способствует концентрации внимания. Такое дыхание состоит из следующих основных этапов:

- вдох:
  - мышцы живота расслабляются и при втягивании воздуха выдвигаются вперед,
  - воздухом наполняется средняя часть легких,
  - воздухом наполняется верхушка легких;
- пауза;
- выдох, также начиная с диафрагмы;
- пауза.

Выполнять дыхательные упражнения особенно полезно детям с СДВГ и детям со сниженной работоспособностью (тем, кто подолгу делает уроки, не может долго сосредоточиться на выполняемом действии, быстро устает, работает в очень медленном темпе и т.п.).

Предлагаемые нами игровые упражнения можно использовать и при признаках утомления ребенка — в перерыве между выполнением других заданий. Это позволит ребенку отдохнуть, его мозг насытится кислородом, а следовательно и все познавательные функции снова будут готовы работать в полную силу.

## КОМПЛЕКС ИГР И УПРАЖНЕНИЙ

### Игровые дыхательные упражнения\*

- ❖ «Путешествие по горам» [Титова, Фролова, Винникова, 2010а].

**Цель:** оптимизация нейродинамических показателей, развитие умения контролировать эмоции и поведение.

**Возраст:** от 3 лет.

**Количество участников:** занятие проводится индивидуально.

**Подсобный материал:** любая мягкая игрушка.

**Процедура проведения:** ребенок ложится на спину, руки располагает вдоль туловища; на живот ему сажают игрушку, и просят «покатать» ее «по горам и ямкам». Когда животик надут — получается «гора»; когда весь воздух «вышел» и живот «сдулся» — он превращается в «ямку». Вдох ребенок делает через нос, выдох — через рот. Важно научить ребенка дышать не грудной клеткой, а животом, следить, чтобы он не просто надувал живот, а действительно старался наполнить его воздухом.

Блок дыхательных упражнений хорошо начинать именно с этого упражнения, так как оно выполняется медленно, спокойно, а акцент на животе (игрушка) делает для ребенка наглядным и понятным принцип диафрагмального дыхания.

---

\* **ВАЖНО!** На занятиях дыхательной гимнастикой необходимо помнить, что у ребенка может возникнуть гипервентиляция легких.

**Симптомы гипервентиляции:** учащенное дыхание, резкое изменение цвета лица, дрожание кистей рук, чувство покалывания и онемения в руках, ногах; начинает кружиться голова.

В случае появления таких симптомов попросите ребенка сложить ладони вместе («ковшиком»), приложить вплотную к лицу и сделать 2–3 глубоких вдоха. Повторить это несколько раз. Затем дыхательную гимнастику можно продолжать.

### ❖ «Часики»

**Цель:** оптимизация нейродинамических показателей, развитие умения контролировать эмоции и поведение.

**Возраст:** от 3 лет.

**Количество участников:** занятие проводится индивидуально.

**Подсобный материал:** не требуется.

**Процедура проведения:**

**Исходное положение:** лежа на спине на ковре; ноги разведены на ширину плеч и согнуты в коленях; руки вдоль туловища.

Далее ребенок должен поочередно опускать колени на пол следующим образом. *На вдохе* он, не разгибая, быстро опускает правое колено на пол в сторону левой ноги. *На выдохе* — не разгибая, возвращает правое колено в исходное положение. Затем проделывает то же самое левой ногой. Необходимо повторить упражнение 5 раз каждой ногой, в быстром темпе, чередуя правую и левую ноги. Важно, чтобы движения ног и вдохи/выдохи делались одновременно.

### ❖ «Волна»

**Цель:** оптимизация нейродинамических показателей, развитие умения контролировать эмоции и поведение.

**Возраст:** от 3 лет.

**Количество участников:** занятие проводится индивидуально.

**Подсобный материал:** не требуется.

**Процедура проведения:**

**Исходное положение:** лежа на спине на ковре, ноги вместе, руки по швам.

*На вдохе* ребенок поднимает руки над головой, касаясь ими ковра, *на выдохе* — медленно возвращает их в исходное положение. Одновременно с выдохом ребенок говорит «шшшшшшш», имитируя звук приливной волны.

После того как ребенок освоит это упражнение, проговаривание отменяется.

### ❖ «Марионетка»

**Цель:** оптимизация нейродинамических показателей, развитие функции контроля; упражнение также способствует формированию межполушарного взаимодействия.

**Возраст:** от 4 лет.

**Количество участников:** занятие проводится индивидуально.

**Подсобный материал:** не требуется.

**Процедура проведения:**

**Исходное положение:** лежа на спине на ковре, руки вдоль туловища.

Ребенок представляет себя куклой-марионеткой, у которой к ногам и рукам привязаны веревочки. За эти «веревочки» «куклу» поочередно «дергают»: ребенок должен *на вдохе* одновременно надуть живот и поднять правые руку и ногу под углом 90°, затем *на выдохе* одновременно сдуть живот и опустить правые руку и ногу. Далее то же самое продлевается с левой стороной тела (левыми рукой и ногой).

Количество подъемов определяется для каждого ребенка индивидуально.

### ❖ «Приветики»

**Цель:** оптимизация нейродинамических показателей, развитие понимания схемы собственного тела, формирование функций контроля и межполушарного взаимодействия.

**Возраст:** от 4 лет.

**Количество участников:** занятие проводится индивидуально.

**Подсобный материал:** не требуется.

**Процедура проведения:**

**Исходное положение:** лежа на спине на ковре, руки вдоль туловища.

Ребенку нужно «познакомить» свои локти со своими коленками, а коленки — с локтями. *На вдохе* он должен

согнуться и потянуться правым локтем к правому колену, одновременно подтягивая колено к локтю, *на выдохе* — вернуться в исходное положение. Затем то же самое проделывается с левым локтем — левым коленом, левым локтем — правым коленом и т.д.

### ❖ «Цветок»

**Цель:** оптимизация нейродинамических показателей, формирование функций контроля.

**Возраст:** от 3 лет.

**Количество участников:** занятие проводится индивидуально.

**Подсобный материал:** не требуется.

**Процедура проведения:**

**Исходное положение:** сидя на ковре скрестив ноги («по-турецки»), спина обязательно должна быть прямая.

Ребенок представляет себя цветком, который раскрывается навстречу солнцу и закрывается, когда наступает вечер. *На вдохе* нужно поднимать руки вверх над головой, а *на выдохе* — опускать вниз, на пол перед собой, немного сгибаясь при этом.

Это упражнение хорошо тем, что оно заставляет ребенка дышать правильно автоматически, у него просто нет возможности дышать по-другому.

### ❖ «Полет бабочки» [Титова, Фролова, Винникова, 2010а]

**Цель:** оптимизация нейродинамических показателей.

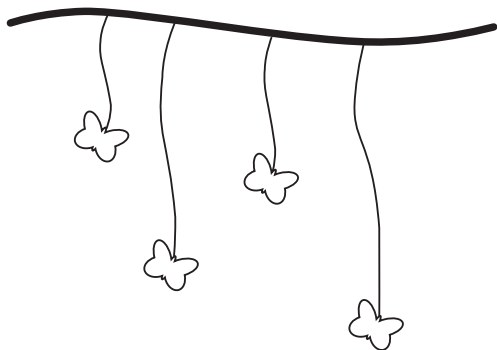
**Возраст:** от 3 лет.

**Количество участников:** от 1 до 4 человек.

**Подсобный материал:** палочка или толстая нить; отрезки тонкой лески разной длины (20, 30, 40, 50 см); тонкая цветная бумага.

**Процедура проведения:** данное упражнение выполняется ребенком сидя.

На палочку или толстую нить с зафиксированными концами (их можно или привязать, или дать держать другим детям) привязываются кусочки тонкой лески разной длины (рис. 1). К свободным концам лески прикрепляются бабочки, вырезанные из бумаги.



*Рис. 1.* Подсобный материал к методике «Полет бабочки»

Ребенку предлагается поиграть с бабочками: подуть на них и посмотреть, какая сможет улететь дальше.

Важное условие: бабочек руками трогать нельзя, можно только дуть. Необходимо следить, чтобы увлекшийся игрой ребенок не забывал дышать правильно.

При работе в группе возможно соревнование — у кого из детей получится помочь бабочке отправиться дальше остальных. При индивидуальной работе соревнование происходит между педагогом и ребенком.

#### ❖ «Дутибол» [Курдюкова, Сунцова, 2010]

**Цель:** оптимизация нейродинамических показателей, развитие функций контроля и пространственных представлений.

**Возраст:** от 3 лет.

**Количество участников:** 1–2 человека.



**Подсобный материал:** 4 кубика; мячик для настольного тенниса.

**Процедура проведения:** игроки сидят за столом напротив друг друга; руки опущены под стол. Кубиками обозначаются ворота противников. В центр стола помещается мячик. Педагог, придерживая мяч, считает до трех; на счет «три» игроки начинают одновременно дуть на мяч, стараясь «задуть» его в ворота противника (рис. 2). До мяча нельзя дотрагиваться ни губами, ни руками. Игра идет до тех пор, пока кто-то из соревнующихся не «забьет» три гола.

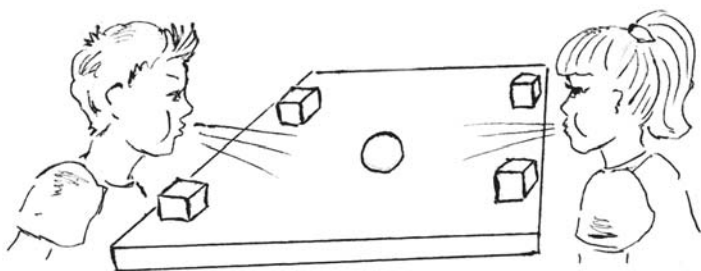


Рис. 2. Методика «Дутибол»

### **Инструкция:**

«Вы когда-нибудь видели, как играют в футбол? Сейчас мы будем играть в игру дутибол, которая очень похожа на футбол, только забивать мяч в ворота нужно воздухом. Вы, наверное, слышали, что в футболе нельзя брать мяч руками, а в дутиболе до мяча вообще ничем нельзя дотрагиваться, на него можно только дуть. Я положу мяч в центр поля; на счет “три” я отпущу мяч, и вместе начнем на него дуть до тех пор, пока он не окажется в чьих-то воротах. Тот, кто сможет задуть мяч в ворота противника, забивает гол. Мы будем играть до трех очков: тот, кто забьет три гола первым, выигрывает и получает приз».

При индивидуальной работе соревнование происходит между педагогом и ребенком.

### ❖ «Булька»

**Цель:** оптимизация нейродинамических показателей, развитие речевого аппарата.

**Возраст:** от 3 лет.

**Количество участников:** занятие проводится индивидуально.

**Подсобный материал:** стакан (или маленькая пластиковая бутылка) с водой; соломинка для коктейлей.

**Процедура проведения:** ребенок садится за стол, перед ним ставится стакан (бутылочка) с водой, в который опущена соломинка для коктейля. Задача ребенка — дуть в стакан через соломинку, так, чтобы за один выдох получилось долгое бульканье (вдох — носом, выдох — в трубочку: «буль-буль-буль»).

Важно следить за тем, чтобы ребенок не надувал щеки, а его губы были неподвижными.

**Инструкция:** «На сказочной планете Булькос живут волшебные существа — бульки. Они очень дружелюбные, веселые и общительные. Нам с Земли нужно передать им важное послание. Сделать мы это сможем только с помощью волшебной воды и волшебных предметов: стакана (бутылки) и трубочки. Тебе нужно дуть в воду через соломинку, чтобы за один раз получилось долгое “булькание”. Нужно дуть как можно дольше, чтобы бульки смогли услышать твой сигнал».

### ❖ «Крутые виражи»

**Цель:** оптимизация нейродинамических показателей, развитие функций контроля и пространственных представлений.

**Возраст:** от 5 лет.

**Количество участников:** занятие проводится индивидуально.

**Подсобный материал:** мячик для настольного тенниса; небольшие предметы (карандаши, счетные палочки,

кубики, фломастеры и т.п.), которые можно разложить на столе.

**Процедура проведения:** на столе подручными средствами (карандашами, кубиками и пр.) выкладываются дорожки. Задача ребенка — дуть на мячик, переместить его с одного конца стола на другой так, чтобы он смог пройти все виражи.

**Инструкция:** «Представь, что стол — это трасса, на которой проходят гонки, а мячик — машина. Твоя задача — провести свою “машину” по этой трассе».

#### ❖ «Дружок» [Соболева, Краснова, 2009]

**Цель:** оптимизация нейродинамических показателей, развитие функций контроля.

**Возраст:** от 4 лет.

**Количество участников:** от 1 до 4 человек.

**Подсобный материал:** не требуется.

**Процедура проведения:** игроки вслед за педагогом произносят начальную фразу считалки («Подрастает пес Дружок, он грызет мой сапожок») и, сделав глубокий вдох через нос, на выдохе начинают счет «сапожков» («раз — сапожок, два — сапожок» и т.д.). Выигрывает тот, кто сможет дольше просчитать на одном выдохе.

Необходимо следить за тем, чтобы ребенок не делал дополнительный вдох во время счета.

Задача — растянуть выдох как можно дольше.

Если ребенок занимается индивидуально, то он может соревноваться с педагогом; также можно предложить ему улучшить прошлый результат.

**Инструкция:** «Представьте, что у нас появился маленький щенок по кличке Дружок. А как известно, почти все щенки очень любят грызть обувь. Давайте посмотрим, сколько сапожков сможет сгрызть Дружок. Для этого, когда я скажу, наберем много-много воздуха и на выдохе начнем считать. Начали: “Подрастает пес Дружок, он грызет мой

сапожок (*глубокий вдох через нос*): раз — сапожок, два — сапожок, три — сапожок...” Считать нужно до тех пор, пока хватит воздуха. Кто больше сапожков сможет просчитать на одном выдохе, тот победил».

### ❖ «Егорки»

**Цель:** оптимизация нейродинамических показателей, развитие функций контроля.

**Возраст:** от 4 лет.

**Количество участников:** от 1 до 4 человек.

**Подсобный материал:** не требуется.

**Процедура проведения:** игра похожа на предыдущую игру «Дружок». Игроки делают глубокий вдох через нос и на выдохе начинают считать «Егорок». Выигрывает тот, кто на одном выдохе сможет насчитать больше «Егорок».

Необходимо следить за тем, чтобы ребенок не делал дополнительного вдоха во время счета и считал «Егорок» плавно, четко, не тараторя. Задача — растянуть выдох как можно дольше.

**Инструкция:** «Сейчас мы будем считать Егорок в лесу на пригорке. Сначала мы набираем много воздуха и на выдохе начинаем считать: “Сидели на пригорке 33 Егорки: раз — Егорка, два — Егорка, три — Егорка...” Тот, кто насчитает больше Егорок на одном выдохе, тот и выигрывает».

### ❖ «Гномики» [Соболева, Краснова, 2009]

**Цель:** оптимизация нейродинамических показателей, развитие функций контроля.

**Возраст:** от 4 лет.

**Количество участников:** от 1 до 4 человек.

**Подсобный материал:** не требуется.

**Процедура проведения:** принцип игры тот же, что и в двух предыдущих играх («Дружок» и «Егорки»).

**Инструкция:** «Сейчас мы будем считать домики, которые строят гномы в своей волшебной стране. Набираем через нос много воздуха и произносим следующие слова: “Старались гномики, строили домики: раз — домик, два — домик, три — домик...” Чей гномик сможет построить большее количество домов на одном выдохе — тот и победил».

### ❖ «Аквалангисты»

**Цель:** оптимизация нейродинамических показателей, развитие функций контроля.

**Возраст:** от 4 лет.

**Количество участников:** от 1 до 4 человек.

**Подсобный материал:** не требуется.

**Процедура проведения:** игроки делают глубокий вдох и на выдохе начинают счет. Выигрывает тот, кто сможет дольше просчитать на одном выдохе.

Необходимо следить за тем, чтобы ребенок не делал дополнительный вдох во время счета. Задача — растянуть выдох как можно дольше.

**Инструкция:** «Представьте, что вы — аквалангисты. Но вы потеряли акваланги, и теперь нужно будет нырять без них. Сначала ныряльщики набирают как можно больше воздуха, а затем погружаются в воду, стараясь опуститься как можно глубже. Мы устроим соревнование: кто из вас сможет глубже опуститься под воду. Для этого наберем много-много воздуха и на выдохе начнем считать: 1 метр, 2 метра, 3 метра, 4 метра, 5 метров... Считать нужно до тех пор, пока хватает воздуха, ведь под водой нельзя сделать еще один вдох. Кто больше метров сможет просчитать на одном выдохе, тот умеет погружаться на большую глубину. Начнем? Делаем глубокий вдох и ныряем».

При индивидуальной работе ребенок соревнуется с педагогом.

### ❖ «Задувальщик свечей»

**Цель:** оптимизация нейродинамических показателей, развитие функций контроля и пространственных представлений.

**Возраст:** от 3 лет.

**Количество участников:** от 1 до 4 человек.

**Подсобный материал:** свеча (любая); зажигалка или спички.

**Процедура проведения:** педагог зажигает свечу, отходит с ней от ребенка на расстояние двух шагов и просит его задуть свечу. Затем можно увеличить расстояние, прибавив еще два шага, и т.д. Фиксируется максимальное расстояние, с которого ребенку удалось задуть свечу — это рекорд, который нужно побить в следующий раз.

Ребенок делает глубокий вдох носом и выдыхает через рот.

**Инструкция:** «Сейчас ты будешь устанавливать свой личный рекорд по задуванию свечи. Как ты думаешь, какое будет самое дальнее расстояние, с которого ты сможешь задуть свечу? Давай проверим».

Если занимаются несколько детей, то они соревнуются между собой: кто сможет задуть свечу с самого дальнего расстояния.

### ❖ «Дует ветер»

**Цель:** оптимизация нейродинамических показателей, развитие функций контроля и пространственных представлений.

**Возраст:** от 3 лет.

**Количество участников:** от 1 до 4 человек.

**Подсобный материал:** лист бумаги или газеты.

**Процедура проведения:** принцип игры тот же, что и в предыдущей игре («Задувальщик свечей»). Педагог держит лист бумаги, а дети по очереди дуют на него, стараясь, что-

бы он колыхнулся. Дети должны делать глубокий вдох носом и выдыхать через рот.

Расстояние до листа необходимо постепенно увеличивать.

Тот ребенок, который сможет с помощью выдыхаемого воздуха пошевелить лист с самого дальнего расстояния, признается победителем.

**Инструкция:** «Сейчас вы превратитесь в ветер и будете соревноваться в своей силе. Мы должны определить чемпиона среди вас. Для этого надо сделать носом глубокий вдох и набрать много воздуха. После чего дуть на листок так сильно, чтобы он колыхался. Мы будем постепенно увеличивать расстояние до листа. Тот, кто с самого дальнего расстояния сможет с помощью воздуха заставить лист шевельнуться, признается самым сильным ветром».

На индивидуальном занятии ребенок может стараться улучшить свой предыдущий результат.

### ❖ «Оперный певец»

**Цель:** оптимизация нейродинамических показателей, развитие функций контроля.

**Возраст:** от 3 лет.

**Количество участников:** от 1 до 4 человек.

**Подсобный материал:** не требуется.

**Процедура проведения:** задача каждого из игроков — на выдохе протянуть гласный звук дольше других участников. Для этого игроки делают глубокий вдох и «поют» гласный звук (например, «а-а-а...») до тех пор, пока хватает дыхания.

Игрок, продержавшийся дольше других, выигрывает.

**Инструкция:** «Сейчас мы будем играть в соревнование оперных певцов. Выиграет тот, кто сможет пропеть дольше другого. Выбирайте любую гласную букву, которую мы будем “петь”. Теперь делаем глубокий вдох через нос и начинаем петь».

### ❖ «Веселый жук»

**Цель:** оптимизация нейродинамических показателей, развитие функций контроля.

**Возраст:** от 3 лет.

**Количество участников:** от 1 до 4 человек.

**Подсобный материал:** не требуется.

**Процедура проведения:** задача каждого из игроков — протянуть на выдохе согласный звук дольше других участников. Для этого игроки делают глубокий вдох и «тянут» выбранный звук (например, «ж-ж-ж...») до тех пор, пока хватает дыхания. Игрок, продержавшийся дольше других, выигрывает.

**Инструкция:** «Сейчас мы с вами будем жужжать, как жуки. Выиграет тот, кто сможет на одном выдохе прожужжать дольше других. Для этого мы делаем глубокий вдох через нос и начинаем “тянуть”: “ж-ж-ж”».

Можно предложить детям посоревноваться и с помощью других согласных, например, поиграть в надоедливых комариков, используя для этого звук [з], в змею ([ш]) и т.п.

### ❖ «Морские маневры»

**Цель:** оптимизация нейродинамических показателей, развитие функций контроля.

**Возраст:** от 4 лет.

**Количество участников:** занятие проводится индивидуально.

**Подсобный материал:** лист бумаги; кубики (или другие небольшие предметы, которые можно расставить на столе).

**Процедура проведения:** педагог вместе с ребенком складывает из бумажного листа кораблик. На столе расставляются кубики или другие небольшие предметы, которые будут играть роль препятствий. Задача ребенка — передвигаясь вокруг стола, дуть на кораблик так, чтобы переместить его с одного конца стола на другой, обходя все препятствия (рис. 3).



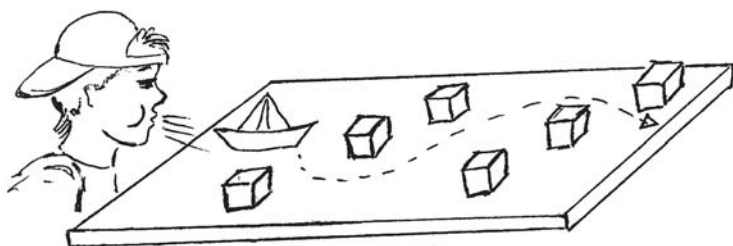


Рис. 3. «Морские маневры»

**Инструкция:** «Представь, что стол — это холодный океан, а кубики — это льдины и айсберги. Тебе нужно провести корабль так, чтобы он не застрял и не врезался в дрейфующие льды. Перемещать корабль можно только с помощью воздуха, дуя на парус, как ветер».

\* \* \*

Завершая обзор дыхательных упражнений, отметим, что для каждого занятия подбирается сочетание упражнений, необходимых для конкретного ребенка. Продолжительность выполнения каждого задания строго индивидуальна, в целом время занятий играми с элементами дыхательной гимнастики не должно превышать 10–15 минут. Выполнение дыхательных упражнений следует чередовать с релаксационными, двигательными и когнитивными упражнениями.

### Двигательные ритмические упражнения

**Цель:** двигательные упражнения направлены на активизацию энергетического потенциала мозга при помощи ритмичных движений. Структуру движений задает ритм стихотворения.

Упражнения способствуют также расширению словарного запаса, двигательного репертуара и развитию воображения и креативности ребенка.

**Процедура проведения** у всех предлагаемых в данном разделе упражнений одина: дети слушают стихотворение, которое произносит педагог, и вслед за ним выполняют определенные движения.

**Количество участников** при выполнении упражнений — до 4 человек.

**Подсобный материал** не требуется.

Далее в данном разделе при упражнениях указывается только рекомендуемый возраст участников.

### ❖ «Деревцо»

**Возраст:** от 3 лет.

- |                         |   |
|-------------------------|---|
| Дует ветер нам в лицо.  | — <i>Махать руками ладошками к себе.</i>                  |
| Закачалось деревцо.     | — <i>Поднять руки, покачиваться из стороны в сторону.</i> |
| Ветерок все тише, тише, | — <i>Плавное опустить руки.</i>                           |
| Деревцо все выше, выше. | — <i>Поднять руки и тянуться вверх.</i>                   |

### ❖ «Физкульт-привет»

**Возраст:** от 3 лет.

- |                                 |  |
|---------------------------------|--|
| На болоте две подружки,         |  |
| Две зеленые лягушки,            |  |
| Утром рано умывались,           | — <i>Имитировать умывание.</i>                     |
| Ножками топали,                 | — <i>Имитировать движения, указанные в тексте.</i> |
| Ручками хлопали,                |  |
| Вправо-влево наклонялись        |  |
| Полотенцем растирались.         | — <i>Имитировать растирание спины полотенцем.</i>  |
| И обратно возвращались.         |  |
| Вот здоровья в чем секрет:      |  |
| Всем друзьям — физкульт-привет! | — <i>Резко поднять руки вверх.</i>                 |

## ❖ «Бабочка»

**Возраст:** от 3 лет.

- |                               |   |
|-------------------------------|---|
| Спал цветок                   | — Присесть, спрятав голову в колени, и обхватив колени руками.    |
| И вдруг проснулся.            | — Поднять голову, выпрямить руки; затем опустить руки вдоль тела. |
| Больше спать не захотел.      | — Выпрямить спину, подняться; слегка покачаться вправо-влево.     |
| Шевельнулся, потянулся        | — Отвести руки назад — «вырастают крылья».                        |
| Взвился вверх и полетел.      |   |
| Солнце утром лишь проснется — | — «Летать», имитируя движения бабочки.                            |
| Бабочка кружит и вьется.      |   |

## ❖ «Кулачок»

**Возраст:** от 3 лет.

- |                       |  |
|-----------------------|--|
| Как сожму я кулачок,  | — Сжать руки в кулачки.                      |
| Да поставлю на бочок. | — Поставить кулачки большими пальцами вверх. |
| Разожму ладошку,      | — Распрямить кисть.                          |
| Положу на ножку.      | — Положить руку на колено ладонью вверх.     |

## ❖ «Тук-тук»

**Возраст:** от 3 лет.

- |                |                                    |
|----------------|------------------------------------|
| — Тук-тук-тук. | — Три удара кулаками друг о друга. |
| — Да-да-да.    | — Три хлопка в ладоши.             |
| — Можно к вам? | — Три удара кулаками друг о друга. |
| — Рад всегда!  | — Три хлопка в ладоши.             |

## ❖ «Зайчики»

**Возраст:** от 3 лет.

- |                      |   |
|----------------------|---|
| Жили-были зайчики    | — Показывать на голове заячьи ушки.                                   |
| На лесной опушке.    | — Разводить руками перед собой, описывая окружность.                  |
| Жили-были зайчики    | — Показывать на голове заячьи ушки.                                   |
| В серенькой избушке. | — Сложить руки над головой в форме домика.                            |
| Мыли свои ушки,      | — Проводить руками по воображаемому ушкам.                            |
| Мыли свои лапочки.   | — Имитировать мытье рук.  |
| Наряжались зайчики,  | — Руки на бока, слегка поворачиваться в обе стороны в полуприседании. |
| Надевали тапочки.    | — Руки на бока, поочередно выставлять вперед правую и левую ноги.     |

## ❖ «Снег»

**Возраст:** от 3 лет.

- |                            |   |
|----------------------------|---|
| Как на горке снег, снег,   | — Показывать руками «горку».  |
| Снег, снег, снег, снег.    | — Двигать руками, перебирая пальцами.   |
| И под горкой снег, снег    | — Показывать руками «под горкой».   |
| Снег, снег, снег, снег.    | — Двигать руками, перебирая пальцами.   |
| А под снегом спит медведь. | — Сложенные ладони поднести к щеке, склонив на них голову, затем изобразить ушки медведя. |
| Тише, тише, не шуметь!     | — Поднести палец к губам, погрозить пальцем.  |

## Игры для ладоней

**Цель:** методика «Игры для ладоней» направлена на повышение нейродинамики через:

- активизацию нервных окончаний, расположенных на ладонях;
- развитие чувства ритма;
- развитие гибкости суставов, общей моторики.

Работа по данной методике строится с поэтапным усложнением ставящейся перед ребенком задачи:

- прослушивание проговариваемых педагогом слов;
- проговаривание слов (совместно с педагогом) и последующий просмотр движения;
- проговаривание слов и воспроизведение движения (совместно с педагогом);
- ускоренные проговаривание слов и воспроизведение движения (совместно с педагогом).

**Процедура проведения** у всех предлагаемых в данном разделе упражнений едина: дети слушают стихотворение, которое произносит педагог, и вслед за ним выполняют определенные движения.

**Количество участников:** занятия проводятся индивидуально.

**Подсобный материал** не требуется.

### ❖ «Барабан»

**Возраст:** от 3 лет.

Барабан, барабан

— Поочередные удары кулаком (ладонной стороной) одной руки по ладони другой руки.



Он стучит и тут и там.

— Указательный палец одной руки ударяет по ладони другой. Руки меняются. Учитывается ритм.



Раз, два, три (пауза) четыре, — Хлопки с паузой.  
пять.

Сколько нужно посчитать? — Поочередные удары кулаком одной руки по ладони другой.



Первый ритм у нас такой ...  
Повторяй скорей за мной.  
А второй чуть посложнее ... ,  
Третий будет побыстрее ... .

— Ребенку предлагаются разные ритмы. Сложность ритмов педагог определяет индивидуально для каждого ребенка, учитывая его возраст и уровень развития акустического гнозиса.

Здесь можно использовать просто ритм, ритм с повтором акустического рисунка, а также добавлять разнообразные положения рук.



А четвертый вместе мы про- — Хлопки на счет «раз, два,  
стучим на «раз, два, три»! три».

### ❖ «Паровоз»

**Возраст:** от 3 лет.

Едет, едет паровоз

— Два кулака располагаются друг за другом на столе.



Две трубы и сто колес.

— Кулаки поочередно ударяют по столу то ладонной, то внешней стороной.



Вагон первый:

— Руки складываются в «замок»; указательные пальцы выпрямляются и соединяются.



Пассажиры.

— Перебирание пальцами по столу.



Второй:

- Руки складываются в «замок»; указательные и средние пальцы выпрямляются и соединяются попарно.



Едут две машины.

- Кулак неподвижно лежит на ладони.



В третьем

- Руки складываются в «замок»; указательные, средние и безымянные пальцы выпрямляются и соединяются попарно.



Много ребятшек:  
И девчонок и мальчишек.

- «Человечек», сложенный из пальцев одной руки, «проходит» по расправленной ладони другой руки. Руки чередуются.





А в четвертом два слона.

- 1. Руки складываются в «замок»; указательные, средние, безымянные пальцы и мизинцы выпрямляются и соединяются попарно.



2. Удары внешней стороной кулака одной руки по ладони другой руки. Руки чередуются.



В пятом

- Руки складываются в «замок»; указательные, средние, безымянные пальцы, мизинцы и большие пальцы выпрямляются и соединяются попарно.



Много багажа.

- Руки складываются в «замок».



А в шестом поезде мы  
Прям до самой до Москвы.

— Потирание ладоней (кисти  
расправлены).

### ❖ «Галчонок Тошка»

**Возраст:** от 3 лет.

Постучался к нам в окошко

— Кулаки поочередно ударяют  
по столу.

Маленький галчонок Тошка:

— Одна рука складывается  
в «клювик», другая этот  
«клювик» гладит. Руки че-  
редуются.



Чик-чирик, да чик-чирик,

— Обе руки складываются «клю-  
виками». «Клювики» «щел-  
кают» по 2 раза в двух поло-  
жениях: сначала обращенные  
друг к другу, затем в проти-  
воположные стороны.



Тук-тук-тук

— Кулаки обеих рук 3 раза од-  
новременно ударяют по  
столу.

И клик-клик-клик

— «Клювики», обращенные друг  
к другу, одновременно «щел-  
кают» 3 раза.



Он в подарок нам принес

— Потираем прямые ладони.

Червяков большую горсть

— Руки складываются в «замок»; пальцы движутся.



Раз, два, три, четыре, пять —

— Руки складываются в «замок»; указательный, средний, безымянный пальцы, мизинец и большой палец последовательно выпрямляются и складываются парно.



Сколько их, не сосчитать.

— Хлопки в ладоши.

Хлеба нужно покрошить

— Пальцы складываются щепотью, кисти рук направлены вниз (положение «крошки»). Имитация крошения хлеба.



Чтобы Тошку накормить.

- Одна рука складывается в «клювик», другая этот «клювик» гладит. Руки чередуются.



### ❖ «Синички»

**Возраст:** от 3 лет.

Две красивые синички

- Обе руки складываются «клювиками». «Клювики» «щелкают» по 4 раза в двух положениях: обращенные друг к другу, затем в противоположные стороны.



Были дружные сестрички

- Руки складываются в «замок»: попеременно правая обхватывает левую и наоборот.



И любили поиграть.

- Подушечки пальцев двух рук смыкаются легкими ударами.



Вот одна и говорит:  
Ты попробуй повтори.  
(ритм)

А вторая смотрит вслед.  
Повтори за мной в ответ.  
(ритм)

Что ж, вот так наши  
сестрички,

— Ребенку предлагаются ритмы, сложность которых определяет педагог.

Здесь можно использовать просто ритм, ритм с повтором акустического рисунка, а также добавлять разнообразные положения рук.

— Руки складываются в «замок»: попеременно правая обхватывает левую и наоборот.



Две синички-невелички,

— «Клювики» «щелкают» по 4 раза в двух положениях: обращенные друг к другу, затем в противоположные стороны.



Друг за дружкой повторяли,  
Ритмы дружно отбивали.

— Хлопки в ладоши.

## ❖ «Алфавит»

Выполнение упражнения способствует также формированию образа буквы и буквенного ряда.

**Возраст:** от 7 лет (школьники).

**Процедура проведения:** педагог произносит стихотворение и «рисует» каждую называемую им букву на правой (левой) ладони ребенка. Далее возможны следующие варианты:

- педагог продолжает «рисовать» буквы, ребенок проговаривает стихотворение совместно с педагогом;
- ребенок пишет буквы на листе бумаги, одновременно произнося строки.

А, Б, В, Г, Д, Е, Ж,  
Алфавит почти уже.  
З, и К, и Л, и М,  
Без труда напомним всем.  
Н, О, П, Р, С, Т, У,  
Вот и вы, ау, ау.  
Ф, Х, Ц, и Ч, и Ш,  
Ряд заполнили уже.  
Щ, а рядом твердый знак (Ъ),  
Дальше Ы и мягкий знак (Ь).  
В конце скажем не тая  
Дружно, громко: Э, Ю, Я.

## Упражнения на мячах-прыгунах<sup>\*</sup>

### ❖ «Внимательный наездник»

**Цель:** развитие координации движений, функции контроля и регуляции деятельности.

**Возраст:** от 4 лет.

**Количество участников:** от 1 до 4 человек.

**Подсобный материал:** мяч-прыгун; кегли.

**Процедура проведения:** педагог расставляет кегли так, чтобы между ними можно было прыгать на мяче. Затем объясняет правила. Задача детей — выполнять задание, не попадаясь в «ловушки».

**Инструкция:** «Когда играет музыка — на дворе “день”. Можно прыгать на мяче, стараясь не сбивать при этом кег-

---

<sup>\*</sup> Мячи-прыгуны — большие мячи с выступами («рожками» или «скобой»). Ребенок садится на мяч верхом, держась за выступы, и прыгает, отталкиваясь ногами от пола.

ли. Как только музыка замолкает — наступает “ночь”. Необходимо быстро прыгнуть с мяча, лечь на ковер и замереть. Важно не шевелиться все время, пока музыки нет, и не попадать в “словесные ловушки”. Встать и продолжить прыжки на мяче можно только после того, как заиграет музыка».

«Словесные ловушки» педагог «расставляет», восклицая: «Вперед!», «Музыка!», «Вставай!», «Все, вставай!», «Бери скорее мяч!», «Продолжаем прыгать!», «Хватит лежать, прыгай!», «Все, отомри!» и т.д.

### ❖ «Поиск сокровищ»

**Цель:** развитие координации движений, функции контроля и регуляции деятельности, пространственных представлений.

**Возраст:** от 6 лет.

**Количество участников:** занятие проводится индивидуально.

**Подсобный материал:** мяч-прыгун; мягкие игрушки; лист бумаги; карандаш.

**Процедура проведения:** педагог расставляет мягкие игрушки на ковре таким образом, чтобы между ними было достаточно пространства для передвижений ребенка. Затем составляется схема-карта комнаты с обозначением расположения «рифов» (игрушек) и мест, где спрятаны «сокровища». Задача ребенка — прыгая на мяче по указанному на карте маршруту, не попасть на «риф» и найти спрятанные «сокровища».

**Инструкция:** «Представь, что ты капитан пиратского корабля. Твоя задача — проплыть на корабле таким образом, чтобы не попасть ни на один подводный риф, а то можно получить пробоину в днище корабля. К тому же у тебя есть карта, на которой указан твой маршрут между рифами, а крестиком отмечены места, где спрятаны сокровища. Если ты будешь правильно следовать маршруту, то обязательно найдешь спрятанный под рифами клад. Вперед, на поиски сокровищ!»

### ❖ «Танкист»

**Цель:** развитие координации движений, функции контроля и регуляции деятельности, пространственных представлений.

**Возраст:** от 6 лет.

**Количество участников:** занятие проводится индивидуально.

**Подсобный материал:** мяч-прыгун.

**Процедура проведения:** педагог расставляет мягкие игрушки на ковре таким образом, чтобы между ними было достаточно пространства для передвижений ребенка. Задача ребенка — прыгая на мяче по маршруту, который диктует вслух педагог («Два прыжка вправо, один вперед, один влево, три назад» и т.д.), не задеть препятствия.

**Инструкция:** «Представь, что ты едешь на танке по минному полю и твоя задача — обойти все заложенные здесь мины, не подорвавшись на них. Но обойти их можно только в строго определенном порядке, так как между собой они соединены невидимыми проводами. У тебя нет карты, но твои товарищи знают правильный маршрут и по радио сообщат тебе, куда двигаться».



Данные повторных нейропсихологических обследований, проводимых в конце цикла коррекционно-развивающих занятий, позволяют заключить, что применявшиеся в ходе занятий дыхательные и двигательные упражнения эффективно способствовали повышению умственной активности детей. Это проявлялось как в улучшении показателей корректурных проб и пробы Шульте, так и в уменьшении общей истощаемости ребенка, увеличении продолжительности целенаправленной активности на занятии. Отзывы родителей и учителей подтверждали сделанные нами выводы. Улучшение нейродинамической составляющей психической деятельности способствовало положительной динамике и в состоянии других психических функций.



## Глава 2

# КОМПЛЕКС УПРАЖНЕНИЙ, НАПРАВЛЕННЫХ НА РАЗВИТИЕ МЕЖПОЛУШАРНЫХ ВЗАИМОДЕЙСТВИЙ

*С.В. Курдюкова, О.С. Меркулова*

## ТЕОРЕТИЧЕСКОЕ ВВЕДЕНИЕ

Проблема межполушарной асимметрии и межполушарного взаимодействия — одна из наиболее актуальных проблем нейропсихологии. Первые данные о латерализации функций головного мозга относятся еще к временам Гиппократов, когда наблюдались и описывались связи между односторонними ранениями головы и контралатеральными конвульсиями. К началу XIX в. накопилось достаточно много фактов о неравнозначности левого и правого полушарий мозга.

Е.Д. Хомская [2005], говоря об историческом аспекте изучения функциональной асимметрии мозга, утверждает, что теория функциональной асимметрии в своем развитии прошла несколько этапов. В основе первой классической концепции функциональной асимметрии лежало положение об абсолютной противоположности функций правого и левого полушарий. Считалось, что левое полушарие полностью доминантно по речи и всем психическим процессам, а правому отводилась подчиненная роль в организации психической активности. При этом (по Дж.Х. Джек-сону) сама доминантность понималась как ведущая роль левого полушария. К середине XIX в. интерес исследователей переместился с изучения левого полушария мозга

на правое. Теория функциональной асимметрии, подкрепленная новыми данными, получила название «концепция относительной доминантности» [Там же]. В ее основе по-прежнему лежала идея противоположности функций левого и правого полушарий и утверждалось представление об относительной доминантности левого полушария по отношению к речевым функциям, а также опосредствованным речью психическим процессам (у правшей) и об относительной доминантности правого полушария в организации невербальных гностических функций. Для этого подхода характерна идея глобальной асимметрии, предполагающая взаимосвязь между большей активностью одного полушария и доминированием контралатеральных руки, ноги, глаза и т.д.

В настоящее время проблема межполушарной асимметрии рассматривается как проблема функциональной специфичности полушарий, как проблема своеобразия того вклада, который каждое полушарие вносит в организацию любой психической функции. В организации любой психической функции принимает участие как левое, так и правое полушарие, но при этом каждое вносит свой специфический вклад [Лурия, 1973/2003].

Под функциональной асимметрией понимается различное по характеру и неравное по значимости участие левого или правого полушария мозга в осуществлении психических функций.

В осуществлении любой психической функции — как относительно элементарной, так и сложной — принимает участие весь мозг в целом (и левое, и правое полушария), однако разные мозговые структуры и разные полушария выполняют различные роли в ее обеспечении.

Единство мозга определяется сочетанием двух фундаментальных свойств: межполушарной специализации и межполушарного взаимодействия, которое обусловлено стабильностью переноса информации из одного полушария в другое и динамическим межполушарным интерференционным торможением. Как показали исследования Э.Г. Симерницкой [1985], основы функциональной специ-

ализации полушарий являются врожденными, однако по мере развития ребенка происходят усовершенствование и усложнение механизмов межполушарной асимметрии и межполушарного взаимодействия.

Межполушарное взаимодействие служит основой осуществления высших психических функций.

При этом правое полушарие, осуществляя чувственное восприятие, дает необходимые образы для последующего абстрактно-логического анализа левому полушарию, в котором определяются сходство и различие между предметами, явлениями, событиями, обрабатывается речевая информация.

В речемыслительной деятельности комплементарность полушарий головного мозга проявляется в том, что каждое полушарие формирует свои принципы организации речи:

- правое полушарие формирует целостность смыслового содержания, обеспечивает эмпирическое и образное (метафорическое) мышление, создает ассоциации на основе наглядно-чувственных представлений о предмете;
- левое полушарие обеспечивает логическое мышление, грамматическое оформление высказывания и характеристику свойств предметов.

Правое и левое полушария связаны с организацией движения на контралатеральной стороне тела, а также с приемом и переработкой всей зрительной, слуховой, тактильной, кинестетической информации, поступающей из противоположной половины тела.

Таким образом, нет главного и второстепенного полушарий. Правое полушарие — база образного мышления — охватывает мир явлений во всем его богатстве и разнообразии. Левое полушарие — база абстрактного мышления — ищет и находит в этом мире баланс причин и следствий.

Такое разделение функций обеспечивает взаимную дополняемость работы полушарий. Полный анализ и синтез любой информации, построение любого ответа или вывода осуществляется при их тесном сотрудничестве. Поэтому практически в каждом виде учебной деятельности можно

выделить компоненты работы как правого, так и левого полушарий. Их координация и взаимная дополняемость — необходимое условие для успешности любого вида деятельности, в том числе и учебной.

Развитие межполушарного взаимодействия является основой интеллектуального развития ребенка, основой развития всех высших психических функций.

*Несформированность межполушарных взаимодействий* у детей приводит к отсутствию слаженности в работе двух полушарий мозга, что, в свою очередь, является одной из причин трудностей в учебе, в том числе и связанных с дисграфией, дислексией и акалькулией (нарушением процесса формирования навыков письма, чтения, счета). Незавершенностью процессов формирования межполушарного взаимодействия объясняются, в частности, амбидекстрия по сенсомоторным функциям, наличие феномена зеркальности, недостаточность речевого обозначения (вербализации) пространственных отношений, слабость процессов отдельных видов памяти.

При несформированности межполушарного взаимодействия не происходит полноценного обмена информацией между правым и левым полушариями, каждое из которых по-своему осуществляет процесс постижения внешнего мира человеком.

Далее приведены игровые методы, направленные на формирование межполушарных взаимодействий.

## КОМПЛЕКС ИГР И УПРАЖНЕНИЙ

### ❖ «Лифт»

**Цель:** развитие межполушарного взаимодействия, пространственных представлений, точности и координации движений; формирование функции контроля.

**Возраст:** от 5 лет.

**Количество участников:** от 1 до 3 человек.

**Подсобный материал:** не требуется.

### **Процедура проведения**

#### **1-й уровень сложности**

**Исходное положение:** лежа на спине, руки вдоль тела. На заранее заданный счет (от 1 до 10) ребенок поднимает одновременно противоположные руку и ногу (например, правую руку и левую ногу) так, чтобы пальцы руки и ноги были направлены в потолок. Выполнение должно быть синхронным, плавным, без остановок и колебательных движений.

Задача ребенка — рассчитать и спланировать движение так, чтобы оказаться в конечной точке не раньше и не позже заданного счета. После этого рука и нога также синхронно и плавно опускаются под счет педагога на пол.

Маленькому ребенку к руке и ноге можно прикрепить небольшие игрушки, предложив поиграть в подъем и спуск пассажиров на лифте.

#### **2-й уровень сложности**

**Исходное положение:** лежа на спине, руки подняты над головой и вытянуты. Под счет педагога ребенок поднимает противоположные руку и ногу навстречу друг другу, рассчитывая движение так, чтобы закончить его не раньше и не позже окончания счета. Затем рука и нога опускаются под счет, возвращаясь в исходное положение. То же движение выполняется другими рукой и ногой.

## **❖ «Марш»**

**Цель:** развитие межполушарных взаимодействий, функции контроля, чувства ритма.

**Возраст:** от 5 лет.

**Количество участников:** от 1 до 3 человек.

**Подсобный материал:** не требуется.

### **Процедура проведения**

**Исходное положение:** стоя, прямые руки вытянуты вперед. Одна рука повернута ладонью вверх, другая — ладонью вниз.

#### **1-й уровень сложности**

Ребенок начинает маршировать, на каждый шаг меняя положение ладоней.

*2-й уровень сложности*

То же, но смена ладоней через шаг, затем через два.

*3-й уровень сложности*

После освоения добавляются глазодвиговые упражнения в различных сочетаниях. Например, глаза перемещаются в сторону той руки, которая повернута ладонью вверх.

**❖ «Канатоходец»**

**Цель:** развитие межполушарных взаимодействий, баланса.

**Возраст:** от 5 лет.

**Количество участников:** от 1 до 3 человек.

**Подсобный материал:** веревка длиной 3–4 м; флажки или ленточки.

**Процедура проведения**

**Исходное положение:** стоя, руки опущены. Перед ребенком кладется длинная веревка. Это — «канат под куполом цирка», по которому он должен пройти как настоящий канатоходец (в руки ребенку можно дать флажки или ленточки).

*1-й уровень сложности*

Шаг правой ногой — ребенок поднимает левую руку в сторону, шаг левой ногой — поднимает правую руку, а левая при этом опускается. Шагая, ребенок должен «тянуть носок».

*2-й уровень сложности*

То же, но двигаясь «по канату» в обратном направлении спиной вперед.

**❖ «Перекрестные шаги»**

**Цель:** развитие межполушарных взаимодействий, координации движений, чувства ритма; преодоление синкинезий.

**Возраст:** от 5 лет.

**Количество участников:** от 1 до 3 человек.

**Подсобный материал:** не требуется.

**Процедура проведения**

**Исходное положение:** стоя. Задача ребенка — координировать движения так, чтобы в такт движению руки одновременно двигалась противоположная ей нога.

**1-й уровень сложности**

Ребенок шагает, двигая руками так, чтобы ладонь правой руки касалась левого колена, а ладонь левой руки — правого.

**2-й уровень сложности**

Локоть правой руки при ходьбе касается левого колена, локоть левой руки — правого. Движение не только вперед, но и назад.

**3-й уровень сложности**

При шаге правой ногой левая рука касается правого плеча, при шаге левой ногой — правая рука касается левого плеча. При каждом шаге кончик языка показывает на свободное плечо (которого не касается рука). Движение как вперед, так и назад.

❖ **«Буратино»**

**Цель:** развитие межполушарных взаимодействий, функции контроля.

**Возраст:** от 6 лет.

**Количество участников:** от 1 до 3 человек.

**Подсобный материал:** не требуется.

**Процедура проведения:** ребенок подпрыгивает, одновременно совершая движения руками и ногами.

**Исходное положение:** стоя.

**1-й уровень сложности**

**Первый цикл:** руки врозь, ноги врозь — ноги вместе, руки вместе. **Усложнение:** руки вместе, ноги врозь — ноги вместе, руки врозь.

**Второй цикл:** ноги скрестно, руки скрестно — ноги врозь, руки врозь. **Усложнение:** ноги скрестно, руки врозь — ноги врозь, руки скрестно.

*Третий цикл:* правая рука вверх, прыжок на левой ноге — левая рука вверх, прыжок на правой ноге.

*Четвертый цикл:* левая рука вперед, правая рука назад + правая нога вперед, левая нога назад; левая рука назад, правая рука вперед + правая нога назад, левая нога вперед.

*2-й уровень сложности*

Прыжки выполняются с движением вперед.

*3-й уровень сложности*

Прыжки выполняются с движением назад.

### ❖ «Мельница»

**Цель:** развитие межполушарных взаимодействий и координации движений.

**Возраст:** от 6 лет.

**Количество участников:** от 1 до 3 человек.

**Подсобный материал:** не требуется.

**Процедура проведения**

**Исходное положение:** стоя, руки вытянуты в стороны.

*1-й уровень сложности*

Одновременное вращение рук в локтевых суставах: правая рука по часовой стрелке, левая — против, затем смена направлений.

*2-й уровень сложности*

Одновременное вращение рук в плечевом суставе: правая рука вперед, левая рука назад, затем смена положения рук.

*3-й уровень сложности*

Одновременное вращение правой ноги (в коленном или тазобедренном суставе) и левой руки (в локтевом суставе) по часовой стрелке, против и в разных направлениях. То же левой ногой и правой рукой.

### ❖ «Носочки – ладошки»

**Цель:** развитие межполушарных взаимодействий, схемы тела; преодоление синкинезий.

**Возраст:** от 7 лет.



**Количество участников:** от 1 до 3 человек.

**Подсобный материал:** не требуется.

**Процедура проведения**

**Исходное положение:** сидя на ковре, прямые ноги вытянуты перед собой, руки согнуты в локтях, кисти рук на уровне плеч.

*1-й уровень сложности*

Одновременное движение носочком правой ноги и кистью левой руки вниз + движение носочком левой ноги и кистью правой руки вверх.

*2-й уровень сложности*

То же, но с добавлением движений глаз и языка. Глаза следят за ладошкой, поднятой вверх, кончик языка указывает на ладошку, направленную вниз. Голова при этом должна оставаться неподвижной.

❖ **«Ритмы»**

**Цель:** развитие межполушарных взаимодействий, координации движений, чувства ритма.

**Возраст:** от 7 лет.

**Количество участников:** от 1 до 3 человек.

**Подсобный материал:** не требуется.

**Процедура проведения**

**Исходное положение:** сидя.

*1-й уровень сложности*

Одновременно отбивать: носком правой ноги два удара, носком левой — три, затем то же руками.

*2-й уровень сложности*

Одновременно отбивать: правой рукой и левой ногой — два удара, левой рукой и правой ногой — три удара.

❖ **«Колечко»**

**Цель:** развитие межполушарных взаимодействий, мелкой моторики.

**Возраст:** от 5 лет.

**Количество участников:** от 1 до 3 человек.

**Подсобный материал:** не требуется.

**Процедура проведения**

*Исходное положение:* сидя. Руки подняты, локти опираются на стол.

*1-й уровень сложности*

Ребенок соединяет пальцы в колечко: с большим пальцем поочередно соединяются указательный, средний, безымянный палец и мизинец; затем то же самое проделывается в обратном направлении (т.е. большой палец соединяется в кольцо с мизинцем, безымянным, средним, указательным). Педагог задает темп выполнения, ведя счет.

Выполняется сначала правой рукой, затем левой, затем обеими.

*2-й уровень сложности*

Упражнение одновременно выполняется обеими руками в разных направлениях, т.е. ребенок одновременно соединяет пальцы в колечко на одной руке начиная с указательного, а на другой — с мизинца. Педагог меняет темп выполнения, то убыстряя, то замедляя счет.

❖ **«Молоток – утюг»**

**Цель:** развитие межполушарных взаимодействий, координации движений.

**Возраст:** от 6 лет.

**Количество участников:** от 1 до 3 человек.

**Подсобный материал:** не требуется.

**Процедура проведения**

*Исходное положение:* сидя за столом.

Правой рукой ребенок совершает горизонтальные движения («помогая маме гладить утюгом»), а левой рукой — одновременно — вертикальные движения («помогая папе забивать молотком гвозди»). Затем руки меняются: левая «гладит», правая «забивает».

❖ **«Жонглер»**

**Цель:** развитие межполушарных взаимодействий, координации движений.

**Возраст:** от 6 лет.

**Количество участников:** от 1 до 3 человек.

**Подсобный материал:** 2 мячика.

**Процедура проведения**

**Исходное положение:** стоя. В каждой руке у ребенка по мячику.

*1-й уровень сложности*

Ребенок одновременно бросает мячик правой рукой вверх, левой — вниз; затем наоборот.

*2-й уровень сложности*

Ребенок одновременно перебрасывает мячи из руки в руку.

#### ❖ «Палочка-поймалочка»

**Цель:** развитие межполушарных взаимодействий, координации движений.

**Возраст:** от 6 лет.

**Количество участников:** от 1 до 3 человек.

**Подсобный материал:** гимнастическая палка.

**Процедура проведения**

**Исходное положение:** стоя. Одной рукой ребенок вертикально держит перед собой за нижний конец гимнастическую палку.

Задача ребенка — разжав руку, которая держит палку за нижний конец, другой рукой поймать палку за верхний конец. Поменять руки.

#### ❖ «Вертолет»

**Цель:** развитие межполушарных взаимодействий, координации движений.

**Возраст:** от 5 лет.

**Количество участников:** от 1 до 3 человек.

**Подсобный материал:** гимнастическая палка.

**Процедура проведения**

**Исходное положение:** стоя; в руках гимнастическая палка.

*1-й уровень сложности*

Ребенок вращает палку во фронтальной плоскости, попеременно поворачивая кисти рук и перехватывая палку — имитация вращения винта вертолета или пропеллера.

*2-й уровень сложности*

То же, но держа руки за спиной.

❖ **«Ухо – нос»**

**Цель:** развитие межполушарных взаимодействий, осознание схемы тела.

**Возраст:** от 5 лет.

**Количество участников:** от 1 до 3 человек.

**Подсобный материал:** не требуется.

**Процедура проведения**

*Исходное положение:* сидя.

*1-й уровень сложности*

Левой рукой ребенок держится за кончик носа, правой — за мочку левого уха. По хлопку педагога ребенок меняет положение рук: правой рукой он должен взяться за кончик носа, левой — за мочку правого уха.

*2-й уровень сложности*

То же, но в быстром темпе.

❖ **«Один – пять»**

**Цель:** развитие межполушарных взаимодействий, мелкой моторики, способности к переключению.

**Возраст:** от 6 лет.

**Количество участников:** от 1 до 3 человек.

**Подсобный материал:** не требуется.

**Процедура проведения**

*Исходное положение:* сидя.

*1-й уровень сложности*

Ребенок вытягивает перед собой руки, сжав кулаки. Затем одновременно раскрывает кулаки, левой рукой показывая пять пальцев, правой — один палец (указательный). После этого снова сжимает кулаки и раскрывает их наобо-

рот — левой рукой показывает один указательный палец, правой — все пять пальцев.

*2-й уровень сложности*

Когда ребенок освоит движения первого уровня, можно предложить ему другую программу: одной рукой показывать пять пальцев, а другой — два. Затем он показывает пять и три пальца, пять и четыре.

❖ «Золушка»

**Цель:** развитие межполушарных взаимодействий, мелкой моторики.

**Возраст:** от 5 лет.

**Количество участников:** от 1 до 3 человек.

**Подсобный материал:** желуди, каштаны, горох, фасоль; овес, рис и пр.

**Процедура проведения**

*1-й уровень сложности*

Высыпать на стол по горсточке желудей и каштанов и перемешать. Задача ребенка — разбирать плоды в разные емкости обеими руками одновременно.

*2-й уровень сложности*

Высыпать на тарелку по горсточке гороха и фасоли и перемешать. Задача ребенка — разбирать их в разные емкости обеими руками одновременно.

❖ «Дирижер» [Сиротюк, 2000]

**Цель:** развитие межполушарных взаимодействий, функции контроля и способности к переключению.

**Возраст:** от 6 лет.

**Количество участников:** от 1 до 3 человек.

**Подсобный материал:** таблица с буквами и обозначениями движений рук (рис. 4).

**Процедура проведения:** перед ребенком кладется таблица с буквами и обозначениями движений рук. Задача ребенка — проговаривая вслух каждую букву верхней строки, руками совершать движения, обозначенные под ней во

второй строке. Упражнение выполняется в последовательности слева направо, затем — справа налево.

А	Б	В	Г	Д
Л	П	П	В	Л

Е	Ж	З	И	К
В	Л	П	В	Л

Л	М	Н	О	П
Л	П	Л	Л	П

Р	С	Т	У	Ф
В	П	Л	П	В

Х	Ц	Ч	Ш	Я
Л	В	В	П	Л

**Рис. 4.** Таблицы для упражнения «Дирижер»

*Верхняя строка:* буквы, которые произносит ребенок.

*Нижняя строка:* обозначение движения рук:

Л — левую руку поднять в левую сторону;

П — правую руку поднять в правую сторону;

В — обе руки поднять вверх

## ❖ «Суперхудожник»

**Цель:** развитие межполушарного взаимодействия, мелкой моторики.

**Возраст:** от 6 лет.

**Количество участников:** занятие проводится индивидуально или в диаде.

**Подсобный материал:** карандаши, бумага.

**Процедура проведения**

*1-й уровень сложности*

Ребенок берет в каждую руку по карандашу и обеими руками одновременно рисует *одинаковые* фигуры (круг,

квадрат, треугольник, лежащую восьмерку), а затем несколько раз обводит нарисованное.

*2-й уровень сложности*

Ребенок берет в каждую руку по карандашу и разными руками одновременно рисует *разные* фигуры, а потом несколько раз обводит нарисованное (например, правая рука рисует и обводит круг, а левая — квадрат, затем наоборот).

❖ «Волшебный мешочек»

**Цель:** развитие межполушарных взаимодействий, пространственных представлений, тактильного восприятия; формирование и закрепление образа буквы и цифры.

**Возраст:** от 5 лет.

**Количество участников:** от 1 до 3 человек.

**Подсобный материал:** непрозрачный мешочек; различные мелкие предметы — скрепка, ключ, ракушка, пуговица, ластик, шишка, катушка ниток, колечко, колокольчик, гвоздь и т.п.; объемные буквы или цифры; лист бумаги, карандаш или ручка.

**Процедура проведения**

*1-й уровень сложности*

В непрозрачный мешочек кладутся различные мелкие предметы, объемные буквы или цифры. Задача ребенка — опознать предметы, буквы, цифры, ощупывая их поочередно то правой, то левой рукой.

*2-й уровень сложности*

Ребенок с закрытыми глазами обеими руками одновременно ощупывает предметы и называет, какой предмет нашла каждая рука.

*3-й уровень сложности*

Ребенок, погрузив одну руку в мешочек, ощупывает предложенный предмет, а затем другой рукой зарисовывает примерную форму этого предмета.

### ❖ «Игра с мячом»

**Цель:** развитие межполушарных взаимодействий, фонематического слуха, избирательности поведения; расширение словарного запаса.

**Возраст:** от 7 лет.

**Количество участников:** группа от 3 до 8 человек.

**Подсобный материал:** мяч.

**Процедура проведения**

**Исходное положение:** сидя по кругу.

**1-й уровень сложности**

Педагог бросает мяч одному из участников, называя слово (например, «лимон»). Ребенок ловит мяч двумя руками, называет свою ассоциацию на это слово (например, «чай»), и, бросая мяч другому участнику одной рукой (один раз — правой, другой — левой и т.д.), называет слово, которое начинается на букву, следующую по алфавиту за той, на которую начиналось слово педагога (например, «медведь»). Участник, поймавший мяч, называет свою ассоциацию на слово «медведь» (например, «берлога») и, бросая мяч следующему участнику, называет слово на букву, идущую по алфавиту за той, на которую начинается слово «медведь» и т.д.

**2-й уровень сложности**

То же, но участники должны называть слово на предшествующую букву. Кроме того, если участник игры поймал мяч, брошенный ему правой рукой, он должен бросать левой, и наоборот.



Регулярное выполнение упражнений способствует интеграции работы двух полушарий и развитию психических функций ребенка. Рекомендуемая частота занятий — 2–3 раза в неделю, в течение 7–8 недель. Проводимое в конце цикла повторное нейропсихологическое обследование детей, которые занимались в указанном режиме, выявляло существенную положительную динамику в состоянии высших психических функций ребенка.



## Глава 3

# КОМПЛЕКС УПРАЖНЕНИЙ ДЛЯ ФОРМИРОВАНИЯ ФУНКЦИЙ ПРОГРАММИРОВАНИЯ, РЕГУЛЯЦИИ И КОНТРОЛЯ

*Е.Е. Печак, О.М. Савкина,  
М.А. Ротарь, И.А. Шевченко*

## ТЕОРЕТИЧЕСКОЕ ВВЕДЕНИЕ

Психическая жизнь человека сочетает в себе несколько сторон (или, по А.Р. Лурия [1973/2003], функциональных блоков). Первая сторона — это обеспечение необходимого уровня активности, вторая — прием, переработка и хранение внешней информации; третьей же стороной является организация (программирование, регуляция и контроль) активной сознательной психической деятельности. Этой организации и посвящена настоящая глава.

Человек формирует планы и программы своих действий, следит за их выполнением, сличает результат своих действий с исходными намерениями и корректирует допущенные ошибки [Лурия, 1973/2003, 2000/2008].

За столь комплексные процессы отвечают сложноорганизованные мозговые структуры, располагающиеся в передних отделах больших полушарий, спереди от передней центральной извилины, — лобные отделы головного мозга. Более специфическую, но не менее важную роль играют премоторные (заднелобные) отделы, отвечающие за сукцессивную организацию сложных действий, а ведущую роль для функций программирования и контроля имеют префронтальные отделы лобной области.

Современная анатомическая литература позволяет отнести префронтальную область коры головного мозга к одной из «третичных» областей, формирующихся на самых поздних этапах филогенетического развития и обладающих наиболее тонким строением и наиболее многообразными связями со всеми остальными образованиями больших полушарий [Миллер, Галантер, Прибрам, 1965; Прибрам, 1966; Лурия, 2000/2008].

Премоторные отделы относятся к вторичным отделам коры и играют интегративную роль в организации движений и действий.

Префронтальная область мозга имеет богатейшую систему связей как с нижележащими отделами мозга и соответствующими отделами ретикулярной формации, так и практически со всеми остальными конвекситальными отделами коры. Это создает возможности как для вторичной переработки сложнейших афферентаций, приходящих от всех отделов мозга, так и для организации эфферентных импульсов, позволяющих оказывать регулирующие воздействия на все эти структуры [Лурия, 1973/2003, 2000/2008].

Лобные доли оказывают активирующее и тормозящее влияние на аппараты первого блока [Лурия, 1978]. Префронтальная кора и особенно ее медиальные и базальные отделы влияют на высшие формы процессов активации, регулируемые с помощью речи [Хомская, 1972].

Таким образом, лобные доли человека принимают самое непосредственное участие в экстренном повышении состояния активности, сопровождающем всякую сознательную деятельность. Префронтальные отделы коры обеспечивают сложнейшие формы программирования, регуляции и контроля сознательной деятельности человека.

При незрелости лобных отделов все высшие психические процессы и функции у детей будут иметь специфический характер протекания. Это обусловлено следующими факторами:

1. Лобные доли участвуют в *регуляции состояний активности*. Установлена теснейшая связь между лобными

долями и стволовой и таламической ретикулярной формацией [Лурия, 2000/2008]. При незрелости лобных отделов может наблюдаться нарушение ориентировочного рефлекса и реакции активации.

2. Лобные доли тесно связаны с корковым аппаратом регуляции движений и принимают участие в *осуществлении произвольных движений и действий* человека. Произвольные движения и действия возникают на основе намерений, которые формируются под влиянием социальных факторов и речи. Речь же, в свою очередь, формулирует цель действия, соотнося ее с мотивом и намечая схему решения задачи, которую человек перед собой ставит. У маленького ребенка произвольное действие вначале определяется требованиями взрослого. Постепенно действие начинает регулироваться самим ребенком: сначала его перцептивной деятельностью, затем внешней речью, и наконец — его внутренней речью, схемами и замыслами. У ребенка с неполной сформированностью лобных отделов могут наблюдаться следующие трудности в двигательной сфере [Глозман, 2009]:

- нарушение избирательности деятельности, замена требуемых действий побочными (полевыми);
- эхопраксии и/или импульсивность в деятельности;
- нарушение удержания заданной программы, ее упрощение, персеверирование (инертность) или потеря.

3. Функционирование лобных долей влияет на *гностические процессы*. При незрелости лобных отделов в зрительном анализе информации можно наблюдать нарушение активной поисковой деятельности, колебания зрительного внимания, т.е. дефекты регуляторной стороны зрительного восприятия. Восприятие рисунков и сюжетных картинок обнаруживает фрагментарность и импульсивный анализ, приводящие к псевдодиагнозам (например, при отсутствии полного анализа изображения и коррекции импульсивного ответа бабочка по наличию крыльев может быть оценена как птица или муха).

4. Незрелость лобных отделов накладывает определенный отпечаток на *мнестические процессы*. Особенно затруднено произвольное запоминание: из-за недостаточной произвольной активности объем запоминания не нарастает в ходе заучивания (феномен плато). На запоминание влияют побочные связи, что проявляется в виде вплетений и инертного повторения непредъявлявшихся стимулов. В связи с трудностями избирательности и инертностью запоминания затруднено и опосредствованное запоминание.

5. Незрелость лобных отделов сказывается и на *интеллектуальных процессах*. Затруднен анализ условий задачи — «ориентировочная основа действия»; этапы программирования действия и контроля его выполнения (в любой деятельности) также осложнены. Проявляется это как в невербальном, так и в вербальном мышлении:

- при конструировании по образцу;
- при анализе текста;
- при составлении плана, алгоритма решения любой задачи;
- при понимании логико-грамматических структур;
- при решении арифметических задач.

Лобные отделы мозга достигают своей окончательной морфо-функциональной зрелости лишь к 12–15 годам [Семенович, 2007]. И именно они играют ведущую роль в продуктивной речевой деятельности и произвольной саморегуляции в целом. Произвольная саморегуляция формируется в онтогенезе культурно-историческим путем, опосредствованным речью и закреплением извне заданных поведенческих программ в процессе взаимодействия с другими людьми — родителями, психологом, педагогом.

Формирование программ, построение планов и целей, предвидение результатов, самоконтроль и коррекция, — все это и есть условия адекватности любой деятельности. Реализовать все эти задачи ребенок может только переходя от механического выполнения строго заданной взрослым инструкции к совместному созданию деятельности и,

в конце концов, к контролю над собственным поведением [Выготский, 1983].

Развитию произвольной саморегуляции ребенка помогают поступающие со стороны взрослого правильно составленные и развернутые инструкции, которые постепенно формируют у ребенка способность создавать собственную целостную программу поведения. Также этому способствуют различные задания, побуждающие ребенка что-нибудь придумать, спланировать или выбрать. Ребенок прежде всего должен понять и усвоить нормы и правила поведения в семье, группе и т.д. Разнообразить его поведенческий репертуар могут различные игры, которые как раз и создают необходимость соблюдения определенных правил, меняющихся в зависимости от роли в том или ином сюжете. Л.С. Выготский называл игру «школой... произвольного поведения» [Выготский, 1983; Из записок-конспекта Л.С. Выготского..., 1978]. Следуя правилам игры, ребенок подчиняет свое импульсивное поведение задаче их выполнения. Правила в игре есть правила ребенка для самого себя, правила внутреннего самоограничения и самоопределения [Эльконин, 1989]. Благодаря этому в игре формируются произвольность, способность к контролю и программированию собственной деятельности. Произвольный контроль поведения постепенно замещается автоматизированными формами контроля. Внешние правила становятся внутренними представлениями ребенка о том, как следует вести себя в той или иной ситуации.

Эффективность коррекции может быть достигнута только при эмоциональном вовлечении ребенка. Для обеспечения высокой мотивации ребенка применяются игровые методы воздействия [Глозман, 2006].

Все это требует от ребенка определенной сосредоточенности, поэтому задача психолога — сформировать у него навыки внимания. Достичь этого помогут конкурирующие задания, требующие «реакции выбора» [Лурия, 1973/2003]. Для формирования у ребенка произвольной

саморегуляции важно работать с ним в режиме «глухой инструкции». Так, можно на определенном этапе выполнения задания уже не давать развернутую инструкцию, либо постепенно сокращать инструкцию до вопроса (например, «Я не помню, а что мы делали с тобой в этом упражнении?»). Также важно формирование у ребенка «детектора ошибок»; с этой целью ему предлагается для анализа заведомо неправильная, ошибочная ситуация, которую он должен исправить.

При построении коррекционной программы необходимо учитывать следующие методические принципы коррекции:

- Принцип «замещающего онтогенеза», т.е. соотнесения актуального статуса ребенка с основными этапами и векторами формирования мозговой организации психических процессов и последующим ретроспективным воспроизведением тех из них, которые по тем или иным причинам не были полностью освоены [Семенович, 2007].
- Принцип комплексности двигательной и когнитивной коррекции. В онтогенезе двигательное и когнитивное развитие идут параллельно, и в коррекционной работе воздействие должно оказываться на обе сферы [Глозман, 2009].
- Принцип системного воздействия. Для формирования устойчивых мозговых связей и системного воздействия на весь комплекс психических функций, которые необходимы для эффективного выполнения отрабатываемой деятельности (а не на изолированную функцию), следует соблюдать четкую периодичность в занятиях.

Далее мы предлагаем комплекс двигательных и когнитивных игровых методов, цель которых — формирование произвольной регуляции и контроля у детей разного возраста.

## КОМПЛЕКС ИГР И УПРАЖНЕНИЙ

### Игры с переключением (сменой правил действия)

#### ❖ «Скалолаз»

Игра также способствует формированию межполушарного взаимодействия и координации движений.

**Возраст:** от 5 лет.

**Количество участников:** занятие проводится индивидуально.

**Подсобный материал:** не требуется.

**Процедура проведения:** ребенок должен пройти вдоль свободной стены («скалы»), «фиксируясь» минимум тремя точками опоры и одновременно передвигая только одну конечность. Если ребенок одновременно отнял от стены или передвинул две конечности, «скалолаз» считается «сорвавшимся». На первых занятиях каждый шаг ребенка проговаривает педагог, затем ребенок озвучивает каждый свой шаг сам. Речевое опосредствование движений активизирует внимание ребенка на своих действиях, способствует формированию функций программирования и контроля. Если ребенку трудно пройти весь путь, не «срываясь», можно сказать, что у него есть 5 «страховок» (право на ошибку), но если он израсходует их все до конца маршрута, то не сможет перебраться на другую сторону обрыва. Таким образом, игра предусматривает возможности упрощения или усложнения деятельности ребенка в зависимости от его достижений.

#### **Инструкция**

##### *1-й уровень сложности*

«На первом этапе пути у тебя будет 5 страховок. Если ты во время пути оторвешь от скалы сразу две точки опоры, то потеряешь одну страховку. Ошибиться можно не более 5 раз».

##### *2-й уровень сложности*

«По рации тебе передали, что через 10 секунд будет сход снежной лавины. Нужно успеть перебраться как можно быстрее». Пока ребенок передвигается, педагог считает до 10.

### ❖ «Паук»

Игра способствует также формированию фонематического звукоразличения и других речевых функций.

**Возраст:** от 5 лет.

**Количество участников:** индивидуальное занятие; занятие можно проводить в диаде или мини-группе (не больше 3 детей).

**Подсобный материал:** не требуется.

**Процедура проведения:** ребенок становится на четвереньки животом вверх, приняв позу «паучка». Он может передвигаться на своих «лапках» — согнутых руках и ногах. Шаги у паука могут быть «одноименными» — когда правая рука движется одновременно с правой ногой, а левая рука — с левой ногой; а могут быть и «разноименными» (левая рука движется одновременно с правой ногой, а правая рука — с левой ногой). Важно, чтобы рука и нога действовали согласованно, а не поэлементно.

Когда шаги автоматизируются, можно добавить в игру переключение на условные сигналы. *Например:* при назывании слов на букву «б» паук идет «одноименными» шагами, а если прозвучит слово на букву «п» — «разноименными».

В этой подвижной игре можно отрабатывать важные школьные темы (переключаться на таблицу умножения, части речи, парные согласные и т.д.).

**Условные сигналы:** ребенок может начинать движение только после условного сигнала (стартового слова). Например, если для начала упражнения выбрано слово «вперед», ребенок не должен приступать к выполнению упражнения, пока не услышит именно этот сигнал. Педагог может «провоцировать» ребенка, предлагая ему похожие сигналы (слова, сходные по смыслу или звучанию).

Условный сигнал может использоваться также для переключения с одного способа выполнения упражнения на другой. По этому же принципу построена описанная далее игра «Высоко – низко».



### ❖ «Высоко — низко»

**Цель:** игра эффективно способствует преодолению двигательных автоматизмов и эхопраксии.

**Возраст:** от 4 лет.

**Количество участников:** в игре могут принимать участие как один ребенок, так и несколько детей.

**Подсобный материал:** не требуется.

**Процедура проведения:** ребенок должен подпрыгнуть, если услышит слово «высоко», и присесть, если услышит слово «низко». Педагог может сопровождать свои слова движениями, противоречащими сигналам. Например, говорить «высоко» и при этом садиться.

### ❖ «Сохрани секрет»

**Цель:** развитие произвольной регуляции и контроля в речевой сфере. Также игра способствует развитию речемыслительных функций.

**Возраст:** от 7 лет.

**Количество участников:** индивидуальное занятие; возможно проведение занятия в диаде.

**Подсобный материал:** перечень слов; фишки для подсчета очков.

**Процедура проведения:** педагог произносит разные слова, а ребенку нужно четко их повторять. При этом задается условие («секрет»): например, нельзя повторять названия цветов; услышав название цветка, ребенок должен молча хлопнуть в ладоши один раз.

**Примерный список слов:**

окно, стул, ромашка, ириска, просо, плечо, шкаф, василек, книга и т.д.

**Варианты «секретов»:**

- нельзя повторять слова, начинающиеся на звук [р];
- нельзя повторять слова, начинающиеся с гласного звука;
- нельзя повторять названия животных;
- нельзя повторять имена девочек;
- нельзя повторять слова, состоящие из 2-х слогов, и т.д.

**Усложнение задания:** впоследствии можно перейти к игре с одновременным использованием двух правил, например:

- 1) нельзя повторять названия птиц, надо отмечать их одним хлопком, и
- 2) нельзя повторять названия предметов, имеющих круглую форму (или — зеленый цвет), надо отмечать их двумя хлопками.

В этой игре важно менять «секреты».

### ❖ «Болгария»

**Цель:** развитие избирательности и переключения внимания, преодоление импульсивности.

**Возраст:** от 5 лет.

**Количество играющих:** индивидуальное занятие; возможно проведение занятия в диаде или минигруппе.

**Подсобный материал:** перечень вопросов; счетные палочки или фишки для подсчета очков.

**Процедура проведения:** педагог задает ребенку вопросы, а он отвечает на них «по-болгарски»: кивая, если хочет сказать «нет», и качая головой, если хочет ответить «да».

Перед началом игры необходимо убедиться, что ребенок правильно понял инструкцию. Пусть покажет, как он будет говорить «да» и как — «нет».

**Примерный перечень вопросов:**

Первая серия (1-й уровень сложности):

- Тебя зовут Саша?
- Сейчас лето?
- Правда, что обедают обычно в середине ночи?
- Ты умеешь считать до 10?
- Апельсины синего цвета?
- Бегемот больше, чем муха?
- Мороженое обычно холодное?
- Правда, что летом обычно холодно и идет снег?
- Правда, что ты не умеешь качать головой?
- Лимон кислый?

Вторая серия (2-й уровень сложности):

- Правда, что чай пьют из кастрюли?
- Правда, что 5 меньше 7-ми?
- Правда, что яблоки не растут на елках?
- Тебе 3 года?
- Ты умеешь прыгать на одной ноге?
- Правда, что рыбы живут высоко в горах и охотятся на орлов?
- Правда, что слон — самое маленькое животное?
- Ты умеешь кивать головой?
- После понедельника бывает вторник?
- Трава всегда синего цвета?

### ❖ «Не проговоришься»

*Игра является разновидностью игры «Болгария».*

**Цель:** преодоление импульсивности.

**Возраст:** от 5 лет.

**Количество участников:** индивидуальное занятие; возможно проведение занятия в диаде или мини-группе (не более 3 детей).

**Подсобный материал:** список вопросов для игры.

**Процедура проведения:** педагог задает ребенку вопросы, а он должен отвечать на них так, чтобы не сказать при этом «запретных слов»: «да», «нет», «зеленый».

**Инструкция:** «Ты умеешь хранить секреты? Давай проверим. Пусть у нас будут три секретных слова, которые ни за что нельзя говорить. Это слова “да”, “нет”, “зеленый”. Сейчас я буду задавать тебе вопросы, а ты старайся отвечать на них так, чтобы не проговориться и не сказать “секретное” слово. Если ты сможешь пройти это испытание, значит, тебе можно доверять любые секреты».

**Примерный список вопросов:**

- Тебя зовут Таня?
- Как называется время суток, когда можно увидеть рассвет?
- Какой твой любимый праздник?

- Ты когда-нибудь ел(а) торт?
- Какой у тебя любимый мультфильм?
- На какой цвет светофора можно переходить дорогу?
- Ты умеешь водить машину?
- Сколько тебе лет?
- У тебя дома есть домашние животные?
- Какого цвета иголки на елке?
- Осенью трава желтая, а летом?
- Ты умеешь кататься на велосипеде?
- Почему летом нельзя кататься на лыжах?
- Крокодил обычно черный?
- Ты любишь, когда тебе дарят подарки?

### Игры со «стоп-сигналом»

Ребенок выполняет какие-либо двигательные упражнения или свободно двигается под музыку. По условному сигналу он должен замереть и держать позу, пока не прозвучит сигнал для продолжения движения.

По этому принципу построены различные игры и упражнения. В подобных играх ребенку необходимо быть внимательным и преодолевать двигательный автоматизм, контролируя свои действия.

### ❖ «Замри-отомри»

**Цель:** игра направлена на развитие самоконтроля, преодоление импульсивности и двигательных автоматизмов.

**Подсобный материал:** не требуется.

**Количество участников:** в игре могут принимать участие как один ребенок, так и несколько детей.

**Возраст:** от 4 лет.

**Процедура проведения:** включается какая-нибудь танцевальная музыка. Пока она звучит, ребенок может скакать, кружиться, танцевать или прыгать на большом мяче. Как только педагог выключит звук, игрок должен замереть на месте в той позе, в которой он был в этот момент.

### ❖ «День-ночь»

**Цель:** развитие самоконтроля, преодоление импульсивности и двигательных автоматизмов; игра также тренирует произвольное внимание.

**Возраст:** от 5 лет.

**Количество участников:** от 2 человек.

**Подсобный материал:** большие надувные мячи (мячи-прыгуны).

**Процедура проведения:** на протяжении игры дети прыгают на больших мячах по сигналу педагога.

Педагог произносит отдельные слова, фразы (в основном комментарии-команды, относящиеся к действиям детей, например: «Ты можешь выше, давай!», «А теперь направо!» и т.п.) или связный текст (например, отрывок из известной сказки).

Сигналом для начала прыжков служит произнесенное педагогом слово «день» (в любом контексте). Сигнал, услышав который, дети должны замереть, — слово «ночь» (в любом контексте). При этом педагог может «путать» ребенка, призывая его замереть другими способами — например, говоря «стоп», «пора спать» и т.п.

## Упражнения, развивающие объем внимания

### ❖ Модифицированные варианты таблиц Шульте

Для развития внимания эффективно использовать различные модификации таблиц со случайным расположением чисел [Пылаева, Ахутина, 1997]. Различные варианты применения таблиц направлены на развитие концентрации, избирательности, переключаемости, распределения внимания.

**Возраст:** от 5 лет. Педагог выбирает задания разной степени сложности в зависимости от возраста ребенка.

**Количество участников:** индивидуальное занятие (возможны варианты игры с 2 детьми).

**Подсобный материал:** цветные таблицы с числами от 1 до 25. Каждая таблица состоит из нескольких рядов чисел; числа в рядах имеют разные цвета и расположены в случайном порядке.

**Процедура проведения:** ребенку предлагается найти по порядку числа одного цвета от 1 до 25. Если занятие проводится с двумя детьми, в упражнение вводится элемент соревнования: кто быстрее покажет все числа выбранного цвета.

*1-й уровень сложности*

С детьми, еще не освоившими числовой ряд до 25, можно играть в пределах десятка.

*2-й уровень сложности*

Для усложнения игры можно ввести условные сигналы для переключения на другой цвет. Например, игроки наперегонки показывают цифры синего цвета: 1, 2, 3...; после условного сигнала (например, хлопка) они продолжают отыскивать цифры того же числового ряда, но уже красного цвета: 4, 5, 6...

*3-й уровень сложности (для детей от 9 лет)*

Ребенку предлагается искать числа двух разных цветов, распределяя свое внимание по двум числовым рядам, причем в одном ряду числа нужно показывать в прямом порядке, а в другом ряду — в обратном: 1 — красная, 25 — синяя, 2 — красная, 24 — синяя... и т.д.

Для усложнения задания можно также использовать таблицы, в которых все числа заштрихованы, перевернуты или набраны разными шрифтами.

### ❖ «Колпак мой треугольный» [Сиротюк, 2003]

**Цель:** игра развивает внимание, слухоречевую память, контроль.

**Возраст:** от 5 до 10 лет.

**Количество участников:** от 3 до 5 человек.

**Подсобный материал:** не требуется.

**Процедура проведения:** дети садятся в круг. Все по очереди, начиная с педагога, произносят по одному слову из

фразы: «Колпак мой треугольный, треугольный мой колпак, а если не треугольный, то это не мой колпак».

Затем фраза повторяется, но дети, которым выпадает говорить слово «колпак», должны заменять его жестом (легким хлопком ладошкой по голове).

Затем фраза повторяется еще раз, но при этом на жесты заменяются два слова: «колпак» (легкий хлопок ладошкой по голове) и «мой» (показать рукой на себя).

При повторении фразы в третий раз заменяются на жесты три слова: «колпак», «мой» и «треугольный» (треугольник изображается руками).

### ❖ «Корректор»

**Цель:** развитие избирательности и концентрации внимания, удержание программы, способности к переключению.

**Возраст:** от 7 лет.

**Количество участников:** индивидуальное занятие.

**Подсобный материал:** вырезки из газет или журналов, небольшие по объему тексты (размер зависит от возраста и общей работоспособности ребенка).

**Процедура проведения:** педагог определяет, как ребенок будет выполнять задание — на время (от 2 до 5 минут) или до полного завершения ребенком проверки выбранного отрывка текста. Затем педагог и ребенок договариваются, какая буква будет «неправильной», педагог засекает время (в случае выбранной им этой формы работы), и ребенок приступает к проверке текста, вычеркивая «неправильную» букву. Когда ребенок проверит весь текст (или когда истечет отведенное на проверку время), педагог проверяет текст сам.

**Усложнение задания:** Если ребенок уже без труда справляется с заданием, можно его усложнить, предложив «корректору» находить не одну букву, а три, выделяя их разными способами: например, букву «м» вычеркивать, букву «с» — подчеркивать, а «и» — обводить в кружок.

## ❖ «Шифровки»

**Цель:** по направленности игра аналогична предыдущей («Корректор»).

**Возраст:** от 5 лет.

**Количество участников:** индивидуальное занятие.

**Подсобный материал:** бланки для выполнения задания (см. рис. 5).

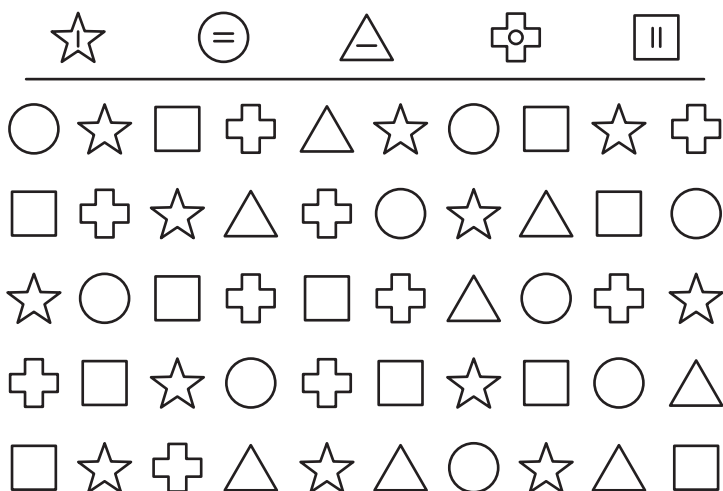


Рис. 5. Бланк задания «Шифровки»

**Процедура проведения:** в заданиях на кодирование ребенок должен зашифровать последовательность знаков. Каждому знаку соответствует другой знак или буква, причем связь между знаками может быть как логически понятной, так и условной. В работе с дошкольниками используются бланки с зашифрованными фигурами (каждой фигуре соответствует свой знак).

Ребенок получает бланк; педагог дает ему инструкцию: «Здесь нарисованы разные фигуры: звездочка, круг, треугольник, крестик, квадрат. В каждой из фигур нарисовано что-то». Изучая вместе с ребенком «шифр», педагог запол-



няет знаками первые 5 фигур. Затем он предлагает ребенку самостоятельно заполнить оставшиеся фигуры по команде «начали». На выполнение задания отводится 1 минута.

### ❖ «Скажи, не произнося ни звука»

**Цель:** игра способствует развитию регуляторных способностей, а также речевых и мнестических функций.

**Возраст:** от 6 лет.

**Количество участников:** индивидуальное занятие; возможно проведение занятия в диаде или мини-группе (не более 3 детей).

**Подсобный материал:** карточки с изображением «мини-алфавита» (рис. 6).

О	Т	К	С	И	А	
1	2	3	4	5	6	
У	Д	Р	Б	М	О	Н
7	6	5	4	3	2	1
А	Л	В	С	Е	О	Т
1	2	3	4	5	6	7

**Рис. 6.** Материал к игре «Скажи, не произнося ни звука».

Варианты «мини-алфавитов»

**Процедура проведения:** педагог объясняет ребенку, что перед ним «мини-алфавит», состоящий только из тех букв, которые складываются в определенные слова. Такие слова можно передать хлопками, а для этого под каждой из букв написано, сколько хлопков ее обозначают. Нужно отгадать, какое слово «сказано» хлопками.

Сначала педагог «выхлопывает» слова вместе с ребенком, затем ребенок пытается отгадать, какое слово «прохлопал» педагог, а после они меняются местами.

## Развитие распределения внимания

### ❖ «Запретные цифры»

**Цель:** формирование произвольного внимания и контроля; игра также способствует усвоению порядкового счета.

**Возраст:** от 8 лет.

**Количество участников:** от 2 человек.

**Подсобный материал:** мяч.

**Инструкция:** «Сейчас мы вместе будем считать по порядку до 100 и перекидывать друг другу мяч с каждым новым числом. Но у нас будут запретные цифры, которые нельзя называть вслух (*например, это цифры 2, 5 и 8*). Когда будет подходить черед этих цифр или чисел, в которых есть эти цифры, мяч надо кидать молча и продолжать счет в уме».

Выигрывает тот, кто ни разу не ошибется.

### ❖ «Ой! Ай!»

Игра подобна предыдущей («Запретные цифры»).

**Возраст:** от 8 лет и старше (принимать участие в игре могут дети, знающие таблицу умножения).

**Количество участников:** от 2 человек.

**Подсобный материал:** мяч.

**Инструкция:** «Сейчас мы будем считать до 100, только вместо числа 5 и чисел, кратных пяти (т.е. делящихся на 5), будем говорить “Ой!”. Цифра 5 заменяется на “Ой!” и в двузначных числах, не кратных пяти. Например, число 52 надо назвать так: “Ой! Два”. Игрок, который забудет сказать “Ой!” или будет слишком долго раздумывать, получает штрафное очко».

Если играют несколько человек, то ошибившийся выбывает из игры. Побеждает последний оставшийся в игре ребенок.

**Усложнение игры:** к описанным выше правилам добавляется замена цифры 7 и чисел, кратных семи, на «Ай!». Таким образом, вместо чисел 57, 35, 75 следует произносить

«Ой! Ай!», «Ой!» или «Ай!», и «Ай! Ой!». Вот как при этом будет выглядеть цифровой ряд: «1, 2, 3, 4, ой, 6, ай, 8, 9, ой, 11, 12, 13, ай, ой, 1 ай, 18, 19, ой, ай», и т.д.

### ❖ «Топ-хлоп»

**Цель:** развитие быстроты распределения и переключения внимания; развитие речевого мышления.

**Возраст:** от 5 лет.

**Количество участников:** лучше работать в диадах или мини-группах.

**Подсобный материал:** перечень слов; фишки для подсчета очков.

**Процедура проведения:** педагог произносит фразы-суждения — правильные и неправильные. Если суждение верное, дети должны хлопать, если неверное — топать.

**Примеры высказываний:** летом всегда идет снег; картошку едят сырую; ворона — перелетная птица.

Понятно, что чем старше дети, тем сложнее должны быть суждения.

### ❖ «Птица – не птица»

**Цель:** развитие произвольного внимания; расширение словаря.

**Возраст:** от 7 лет.

**Количество участников:** занятие может проводиться как индивидуально, так и в диадах и мини-группах.

**Подсобный материал:** подборка небольших шуточных стихотворений.

**Процедура проведения:** педагог читает стихотворения. Задача детей — внимательно слушать и, если прозвучит слово, обозначающее не птицу, подать сигнал: топать и хлопать.

Необходимо уточнять у детей, что именно здесь неправильно.

*Предлагаемые шуточные стихотворения:*

Прилетели птицы:  
Голуби, синицы,  
Мухи и стрижи...

Прилетели птицы:  
Голуби, синицы,  
Аисты, вороны,  
Галки, макароны...

Прилетели птицы:  
Голуби, синицы,  
Лебеди, куницы,  
Галки и стрижи,  
Чайки и моржи.

Прилетели птицы:  
Голуби, синицы,  
Чибисы, чижи,  
Сойки и ужи.

Прилетели птицы:  
Голуби, синицы,  
Чайки, пеликаны,  
Майки и орланы.  
Голуби, синицы,  
Цапли, соловьи,  
Окуни и воробьи.

Прилетели птицы:  
Голуби, синицы,  
Утки, гуси, совы,  
Ласточки, коровы.

Прилетели птицы:  
Голуби, синицы,  
Палки и стрижи,  
Бабочки, чижи,  
Аисты, кукушки,  
Даже совы-сплюшки,  
Лебеди и утки —  
И спасибо шутке!

### ❖ «Числовые ряды» [Ахутина, Пылаева, 2008]

**Цель:** развитие произвольного внимания.

**Возраст:** от 8–9 лет.

**Количество участников:** занятие проводится индивидуально.

**Подсобный материал:** карточки с числами (от 1 до 25).

**Процедура проведения:** перед ребенком выкладываются в ряд карточки с числами от 1 до 25 (по порядку). Задача ребенка — произносить числа и передвигать при этом карточки. Первое число он должен произнести вслух, сдвинув карточку вверх левой рукой, следующее число — произнести про себя, сдвинув карточку вниз правой рукой, и т.д. После выполнения упражнения на столе оказываются два ряда чисел — четных и нечетных.

**Усложнение задания:** более сложный вариант этого упражнения — без материальной опоры (карточек с цифрами). Ребенок шагает и считает шаги по заданной программе: «один (вслух), два (про себя)...» и т.д.

Упражнение можно еще усложнить, предложив ребенку вести счет шагам вслух через два шага на третий: «Один (вслух), два, три (про себя), четыре (вслух)...» и т.п. Можно вводить дополнительные движения, например хлопки, на все числа, которые ребенок называет про себя.

Подобные упражнения эффективны для школьников, изучающих таблицу умножения. Если совместить числовой ряд с движениями, ребенку будет проще запомнить таблицу без зубрежки. Так, произнося вслух четные числа, а про себя — нечетные, ребенок может легко запомнить таблицу умножения на два. Для запоминания таблицы умножения на 3: 1, 2 — про себя, 3 — вслух и т.д.

### ❖ «Четыре стихии»

**Цель:** развитие произвольного внимания; развитие словаря и зрительно-двигательной координации.

**Возраст:** от 5 лет.

**Количество участников:** от 2 человек.

**Подсобный материал:** мяч.

**Процедура проведения:** педагог объясняет детям правила игры:

«Если я бросаю мяч и называю стихию “земля”, нужно, поймав мяч, ударить его об пол и вернуть мне, назвав животное, обитающее на земле, если я назову “воздух” — надо, поймав мяч, подбросить его вверх и назвать обитателя воздушного пространства, а затем вернуть мне, если скажу “вода” — надо провести мяч под ногой, называя обитателя водоемов, и вернуть его, а если к вам прилетит стихия “огонь” — надо, поймав мяч, повернуться вокруг своей оси и вернуть мяч».

Затем педагог бросает мяч поочередно всем участникам игры, называя одну из четырех стихий.

#### ❖ «Ласточка и дерево»

**Цель:** игра развивает контроль над двигательной активностью, расширяет репертуар движений, способствует преодолению импульсивности.

**Возраст:** от 5 до 15 лет.

**Количество участников:** от 3 до 5 человек.

**Подсобный материал:** не требуется.

**Процедура проведения:** все участники идут по кругу или свободно передвигаются по комнате в разных направлениях. Когда педагог хлопнет в ладоши один раз, необходимо остановиться и принять позу «ласточки». Когда педагог хлопнет два раза — принять позу «дерева». На три хлопка — возобновить ходьбу.

**Поза «ласточка»:** правую ногу поднять назад, голову и корпус наклонить вперед, держа их на одной линии. Руки и корпус — параллельно полу, руки разведены в стороны.

**Поза «дерево»:** одну ногу согнуть и с помощью рук поместить пятку как можно ближе к туловищу. Пальцы согнутой ноги направлены вниз. Согнутое колено направлено в сторону. Соединить ладони, вытянуть руки над головой и какое-то время сохранять равновесие.

## Развитие устойчивости внимания

### ❖ «Смотри, не перепутай!»

**Цель:** развитие устойчивости и объема произвольного внимания, взаимодействия акустического и зрительного анализаторов.

**Возраст:** от 5 лет.

**Количество участников:** занятие может проводиться как индивидуально, так и в диадах и мини-группах.

**Подсобный материал:** не требуется.

**Процедура проведения:** игра состоит из двух частей.

В *первой части* педагог произносит определенные команды и сам их выполняет, а ребенок выполняет их вместе с ним (например, по команде «Под стол!» педагог прячет руки под стол, а ребенок повторяет это действие, по команде «Стучать!» он начинает стучать по столу, ребенок также повторяет за ним, по команде «На стол!» педагог кладет руки на стол, ребенок повторяет это и т.д.).

Во *второй части* игры, когда ребенок привыкнет повторять движения педагога, педагог начинает его путать: он говорит одну команду, а движение выполняет другое (например, говоря команду «Под стол!», педагог стучит по столу). Задача ребенка — делать то, что педагог говорит, а не то, что он выполняет.

### ❖ «Охота за кладом»

**Цель:** развитие самоконтроля, преодоление импульсивности, развитие навыков удержания программы. Игра также стимулирует развитие внимания, координацию движений, зрительное восприятие, слуховую и зрительную память, логическое мышление.

**Возраст:** от 10 до 15 лет.

**Количество участников:** от 3 до 5 человек.

**Подсобный материал:** для игры должно быть подготовлено 72 карты: карты, изображающие персонажей игры — «пират», «военный», «купец», «судья» (это «карты персонажей»), и карты с изображением клада («карты клада»).

«Карты персонажей» подразделяются на «карты действия» и «карты-ловушки».

На «картах действия» персонаж изображен с адекватной ему атрибутикой: пират с кладом; военный, отдающий честь; судья, выносящий приговор; купец с мешком денег. «Карт действия» должно быть по 5 штук для каждого персонажа, итого 20 карт.

На «картах-ловушках» персонаж изображен в несоответствующей ему ситуации или с несоответствующей атрибутикой: пират, выносящий приговор; судья, отдающий честь, и т.п. Для каждого персонажа «карт-ловушек» должно быть 3 вида (например, для пирата это: пират, выносящий приговор; пират, отдающий честь; пират с мешком денег), по 4 карты каждого вида; итого 48 «карт-ловушек».

«Карт клада» должно быть 4 штуки.

**Процедура проведения:** перед началом игры «карты клада» выкладываются на стол рубашкой вниз (открытыми) в зоне доступности для всех игроков. Количество выкладываемых «кладов» на 1 меньше, чем количество участников.

Остальные карты тасуются и раздаются игрокам поровну. Каждый игрок кладет свои карты перед собой стопкой рубашкой вверх (закрытыми).

Первый игрок берет верхнюю карту из своей стопки и кладет ее рядом с «картами клада» рубашкой вниз (открытой). Если эта карта является картой-ловушкой, ход по часовой стрелке переходит к следующему игроку, который в свою очередь выкладывает верхнюю карту из своей стопки на карту, выложенную предыдущим участником, и т.д. Если же выкладывается «карта действия», следует поторопиться: в зависимости от того, какая из карт выложена, игроки одновременно совершают действия, описанные в таблице 1.

Игрок, выполнивший нужное действие медленнее всех, забирает все лежащие на тот момент открытые карты с середины стола, кроме «карт клада», и кладет в низ своей стопки карт. Игроки, выполнившие неправильное действие или среагировавшие на «карту-ловушку», делят карты поровну с самым медленным игроком.



Таблица 1

**Игра «Охота за кладом»:  
действия игроков при выкладывании «карты действия»**

Изображение на «карте действия»	Действия игроков
<i>Судья</i>	Каждый игрок стучит по столу кулаком и кричит «Виновен!»
<i>Пират</i>	Каждый игрок пытается взять карту с кладом
<i>Военный</i>	Игроки отдают честь со словами «За короля!»
<i>Купец</i>	Каждый игрок старается накрыть рукой выложенную карту или по крайней мере руку другого игрока

Игра заканчивается, когда кто-то из игроков остается без карт.

*Усложнение игры:* если участники вполне освоили игру и уже не ошибаются, можно, например, изменить действия игроков при открытии «карт действия».

❖ **«Охотник за словами»**

*Цель:* развитие устойчивости внимания, а также расширение словарного запаса и развитие категориального мышления.

*Возраст:* от 5 лет, в зависимости от сложности и частотности выбранной категории слов.

*Количество участников:* индивидуальное занятие; возможно проведение занятия в диаде или мини-группе из 3 детей.

*Подсобный материал:* список слов для «охоты»; фишки для подсчета очков.

*Процедура проведения:* педагог сообщает ребенку правила и зачитывает список слов. Задача ребенка — хлопнуть в ладоши, когда будет звучать слово из заданной категории.

*Варианты категорий:* «Поймай все, что летает», «Поймай профессию», «Поймай все растения» и т.д.

За правильно «пойманное» слово ребенок получает очко, за ошибку (хлопок на слово, не относящееся к заданной категории) — теряет два очка.

*Усложнение игры:* если ребенок легко справляется с заданием, педагог усложняет инструкцию. Ребенок должен хлопнуть по столу правой рукой, если он услышит название животного, левой — если услышит название съедобного предмета, и хлопнуть в ладоши в ответ на название чего-то неодушевленного и несъедобного. *Вариант:* указанные движения надо совершать в ответ на слова, состоящие из одного, двух и трех слогов.

*Списки слов по категориям:*

**«Поймай всех животных»:** аквариум, слон, стол, бочка, ящерица, асфальт, очки, крыса, лошадь, удав, летчик, курица, шкаф, вилка, кофе, замок, забор, заяц, яблоко, обезьяна, ковер, корова, автобус, тапочки, верблюд, коза, ваза, крокодил, фонарик, артист, Буратино, цепь, электричка, хомяк, дикобраз, антилопа, свекла, танец, вертолет, осьминог.

**«Поймай все, что летает»:** картина, буква, самолет, муха, аист, собака, пароход, качели, окно, воздушный шарик, монетка, бухгалтер, трамвай, комар, телевизор, бабочка, скатерть, помидор, утка, вертолет, лодка, елка, самовар, тыква, весло, забор, ракета, печка, стрекоза.

**«Поймай профессию»:** школа, водитель, ножницы, береза, архитектор, парикмахер, болтун, гроза, карандаш, попугай, электрик, мельница, сапоги, океан, закон, строитель, радуга, ветеринар, стрекоза, фантазия, балерина, экономист, врач, секретарь, лентяй, машина, шляпа, ключи, турист, словарь, обрыв, кино, вулкан, иностранец, скульптор, толстяк, пожарный, модельер.

**«Поймай все растения»:** зеркало, пальма, береза, велосипед, сорока, чайник, белка, роза, одуванчик, тыква, колесо, труба, тюльпан, тетрадь, кукла, крапива, подушка, обман, пустыня, тополь, остров, шиповник, музей, ландыш,

сосна, подорожник, лыжи, ружье, чайка, дорога, виноград, яблоня, вермишель, трава.

**«Съедобное, несъедобное, живое»:** кегли, помидор, курица, журавль, лев, стол, дом, суп, торт, кисточка, салат, светофор, попугай, дерево, кабан, пила, жираф, окно, сено, мороженое, телефон, котлета, банан, фломастер, лошадь, карета, верблюд, седло, пирожок, молоко, йогурт, шашлык, айсберг, самолет, дельфин, динозавр, яблоко.

### ❖ «Расскажи историю»

**Цель:** развитие произвольного внимания, функций контроля, а также речевое и эмоциональное развитие ребенка.

**Возраст:** 7 лет и старше.

**Количество участников:** 2–3 человека (лучше проводить в диадах или в мини-группах).

**Подсобный материал:** не требуется.

**Процедура проведения:** каждый из игроков рассказывает сюжет какой-нибудь известной сказки — например, «Красная шапочка», — от лица одного из персонажей: самой Красной Шапочки, Волка, Бабушки, Охотников. Остальные участники во время рассказа должны внимательно следить за тем, чтобы рассказывалось именно о тех событиях, в которых данный герой сказки принимал участие, и задавать вопросы (например, «А что ты при этом чувствовал(а)?», «Что тебе хотелось сделать?» и т.д.).

### ❖ «Попробуй, повтори!»

**Цель:** развитие произвольного внимания, а также отработка коммуникативных навыков.

**Возраст:** от 6 лет.

**Количество участников:** от 2 человек (лучше проводить в диадах или мини-группах).

**Подсобный материал:** не требуется.

**Процедура проведения:** ребенок, который начинает игру, придумывает ритм (например, из хлопков в ладоши и по коленкам) или движение и «показывает» его своему сопернику. Расчет должен быть в том, что партнер не сможет повторить это из-за сложности. Если партнер воспроизводит все без ошибок, он становится ведущим и придумывает свой ритм или движение.

Если играют несколько детей, показанный образец «передается» по кругу; в этом случае ведущим также оказывается тот, кто все повторил без ошибок. За ошибки можно начислять штрафные баллы.



Предложенное нами распределение игр по их основной направленности — на расширение объема внимания, повышение его устойчивости, улучшение распределения и переключения — является условным, так как в каждом задании задействованы все эти функции. Очевидно, что функции произвольной регуляции и контроля деятельности влияют не только на построение глобальных перспективных планов и целей, но и на организацию любой психической деятельности, в основе которой предполагается качественное функционирование лобных долей. Формированию произвольности и контроля способствуют игры — как двигательные, так и когнитивные. Преимущество таких игр — их простота и универсальность. Помимо своей основной направленности, такие игры способствуют развитию речи, мнестических процессов и зрительно-двигательной координации.

## Глава 4

# МЕТОДЫ ПСИХОЛОГИЧЕСКОЙ КОРРЕКЦИИ ЭМОЦИОНАЛЬНЫХ НАРУШЕНИЙ У ДЕТЕЙ

*А.Е. Соболева, С.В. Егорова, В.В. Савенко*

## ТЕОРЕТИЧЕСКОЕ ВВЕДЕНИЕ

В Научно-исследовательский центр детской нейropsychологии (НИЦДН) имени А.Р. Лурия обычно обращаются родители с детьми с трудностями обучения, проявляющимися в дефектах внимания, трудностях усвоения школьной программы, нарушениях взаимодействия с учителями и сверстниками, отклонениях в поведении, в эмоциональной незрелости, несформированности чувства ответственности, навыков коммуникации и адаптивного поведения.

Из бесед с родителями известно, что до обращения в Центр большинство из них пытались повысить успеваемость детей с помощью дополнительных учебных занятий (в школах или с репетиторами), ужесточения дисциплины или прибегая к врачебной помощи. Однако ни один из этих способов не привел к успеху: на непродолжительный период качество поведения и обучения детей улучшалось, а затем возвращалось на прежний уровень, что создавало постоянный повод для нареканий со стороны учителей и администрации школы. В результате родители были вынуждены искать другие средства помощи и этот поиск привел их в НИЦДН.

При обращении родителей с ребенком в НИЦДН работа строится следующим образом: на первичном приеме пси-

холога специалисты Центра не только изучают медицинскую и педагогическую документацию, исследуя уровень успеваемости ребенка, характер его ошибок в письменных работах, но и анализируют (с помощью специально разработанного опросника) историю пренатального, перинатального и раннего постнатального развития ребенка, чтобы выявить психологические, биологические и социальные механизмы испытываемых ребенком трудностей. Далее ребенок направляется на обследование к нейропсихологу и психологу — специалисту по эмоционально-личностным проблемам. Такое обследование имеет своей целью как *нейропсихологическую диагностику*, так и *изучение особенностей личности ребенка*.

Определение эмоционально-личностных особенностей ребенка — необходимый компонент комплексной диагностики, так как тревожность, повышенная застенчивость, неуверенность в себе отрицательно влияют на общую картину его успеваемости.

Исходя из результата комплексного обследования выбирается стратегия коррекции. Нейропсихологические и психолого-педагогические методы на занятиях тесно переплетаются, образуя *единый комплекс психологических методов, основная задача которых — преодоление и компенсация всех слабых звеньев интеллектуального и психоэмоционального развития ребенка*. В рамках данной главы мы хотим рассказать о методах, которыми мы пользуемся для оптимизации психоэмоционального статуса ребенка.

Психологическая коррекция эмоциональных нарушений у детей — это хорошо организованная система психологических воздействий, направленных на смягчение эмоционального дискомфорта у детей, повышение их активности и самостоятельности, устранение вторичных личностных реакций (таких как агрессивность, повышенная возбудимость, тревожная мнительность и многое другое), обусловленных эмоциональными нарушениями. В отечественной и зарубежной психологии используются разнообразные методы, помогающие корректировать эмоциональные на-

рушения у детей; их можно условно разделить на групповые и индивидуальные.

Существует два подхода к психологической коррекции нарушений психического развития ребенка: психодинамический и поведенческий [Мамайчук, 2001].

Главная задача коррекции в рамках *психодинамического* подхода — создание условий, снимающих внешние социальные преграды на пути развертывания интрапсихического конфликта, успешному разрешению которого способствуют психоанализ, семейная психокоррекция, игры и арттерапия.

Коррекция в рамках *поведенческого* подхода помогает ребенку усвоить новые реакции, направленные на формирование адаптивных форм поведения. Различные поведенческие тренинги, психорегулирующие тренировки помогают закрепить усвоенные реакции.

Для коррекции эмоциональных нарушений у детей мы используем такие базисные методы в психодинамическом и поведенческом направлениях, как игротерапия, арт-терапия, сказкотерапия, психоанализ и поведенческий тренинг. Выбор методов психокоррекции эмоциональных нарушений зависит от специфической направленности конфликта, определяющего эмоциональное неблагополучие каждого ребенка.

При *внутриличностных* конфликтах следует использовать психоаналитические методы и методы семейной психокоррекции.

При преобладании *межличностных* конфликтов применяют групповую психокоррекцию, способствующую оптимизации межличностных отношений, психорегулирующие тренировки с целью развития навыков самоконтроля поведения и смягчения эмоционального напряжения.

Кроме того, во всех случаях необходимо учитывать степень тяжести эмоционального неблагополучия ребенка.

В психотерапевтической работе особое место нами отводится *игровым методам*, так как проведенное на базе нашего Центра исследование 150 детей показало, что у 107 из них (71,3 %) игровая деятельность была не сфор-

мирована [Соболева, 2009]. В исследовании доказано, что именно несформированность игровой деятельности в дошкольном периоде жизни лежит в основе как учебных, так и психоэмоциональных проблем детей.

Игра — это наиболее естественная форма жизнедеятельности ребенка. В процессе игры формируется активное взаимодействие ребенка с окружающим миром, развиваются его интеллектуальные, эмоционально-волевые, нравственные качества, формируется его личность в целом [Лэндрэт, 1994]. Существенным психологическим признаком игры является одновременное переживание человеком условности и реальности сложившейся ситуации [Кравцова, 2001; Зинкевич-Евстегнеева, Грабенко, 2006]. В условных обстоятельствах, созданных по определенным правилам, игра дает человеку возможность переживать удачи, успех, познать свои физические и психические силы. Эти свойства игры как деятельности обеспечивают ее богатый психокоррекционный потенциал.

Поэтому игровые методы коррекции имеют особую значимость в психокоррекции эмоциональных нарушений у детей. В работе по эмоциональной коррекции возможно использование как направленной (директивной), так и недирективной игровой терапии.

Недирективная игровая коррекция, проходящая в форме свободной игры ребенка, одновременно решает три основные задачи:

- способствует развитию самовыражения ребенка;
- снимает имеющийся у ребенка эмоциональный дискомфорт;
- формирует процессы саморегуляции.

В настоящее время существует огромное количество методов недирективной игротерапии.

Игровая психокоррекция в форме **сюжетно-ролевой игры** широко используется при работе с детьми с выраженными межличностными конфликтами и с нарушениями поведения. В процессе коррекции детям доступно не только



игровое воспроизведение прошлого или настоящего опыта, но и моделирование нового опыта в возможных стрессовых условиях. Эффективность проведения сюжетно-ролевых игр в значительной степени зависит от социального опыта ребенка, от особенностей его представлений о людях, их чувствах, взаимоотношениях.

Сюжетно-ролевые игры способствуют коррекции самооценки ребенка, формированию у него позитивных отношений со сверстниками и взрослыми. При этом важное значение имеет использование *сказочных сюжетов и ситуаций*.

Роль сказочных сюжетов неопределима как в развитии эмоциональной сферы, так и в процессе коррекции возникших трудностей у детей дошкольного возраста, а сказочная ситуация актуализирует воображение ребенка, развивает у него умение представлять игровые коллизии, в которые попадают персонажи. Ребенок не просто подражает — он создает образ персонажа, уподобляется ему. *Способность ребенка войти в роль, уподобить себя образу* — это важное условие, необходимое для коррекции не только эмоционального дискомфорта, но и негативных характерологических проявлений. Свои отрицательные эмоции и качества личности дети переносят на игровой образ, наделяя ими персонажи.

**Психомышечные тренировки** также положительно влияют на коррекцию эмоционального напряжения. Основная задача таких тренировок — научить ребенка расслаблять мышцы тела и лица методом мышечной релаксации; с предельной силой воображения, но без напряжения, представлять содержание формы самовнушения; удерживать внимание на мысленных объектах; воздействовать на себя необходимыми словесными формулами.

**Подвижные игры** (пятнашки, жмурки и др.) имеют особое значение в коррекции эмоционально-волевой сферы ребенка. Эти игры обеспечивают эмоциональную разрядку, снимают торможение, связанное со страхом, способствуют гибкости поведения и усвоению групповых норм, развивают координацию движений.

**Изобразительное творчество (арт-терапия)** — это один из ведущих методов психокоррекции эмоциональных нарушений у детей и подростков. Остановимся на нем подробнее, охарактеризовав далее некоторые его виды.

Метод арт-терапии был предложен психоаналитиками для коррекции эмоционально-личностных проблем детей еще в 1930-е гг. [Копытин, Свистовская, 2007]. Основная задача арт-терапии и ребенка, и взрослого состоит в развитии самовыражения и самопознания. Творчество дает возможность выразить и воспроизвести внутренние чувства, переживания, сомнения, конфликты и надежды в символической форме, пережить еще раз важные события, выразить скрытое содержание психики.

Арт-терапия может быть использована также для коррекции детско-родительских отношений\*.

**Рисунок.** В исследованиях психологов было давно замечено: рисунки детей не только отражают уровень умственного развития и индивидуальные личностные особенности, но и являются своеобразной проекцией личности. Рисунок выступает также как средство усиления чувства идентичности ребенка, помогает детям узнать себя и свои способности. Наиболее эффективна арт-терапия в *коррекции страхов* у детей и подростков. Кроме рисунков для коррекции страхов возможно *изготовление масок, фигурок из пластилина, конструкций из подручных материалов* (проволоки, материи, веревок и др.).

**Песочная терапия.** Метод песочной терапии строится на теории Юнга о том, что каждый предмет внешнего мира вызывает какой-либо символ в глубине бессознательного [Юнг, 1994]. Песочная терапия стала одним из современных методов психотерапии, который применяется в детской и взрослой практике, — в частности, при сильнейших эмоциональных нагрузках. Прикосновения рук к песку дают человеку ощущение покоя и одновременно — огромных воз-

---

\* Проблема детско-родительских отношений в психологической коррекции и психотерапии детей дошкольного и младшего школьного возраста может решаться многими средствами. Одним из этих средств являются детские игры, в которые ребенок играет вместе с родителями.

можностей. Песочная игра позволяет ему не только «перенести» свои переживания в ящик с песком, но и научиться успешно с ними взаимодействовать.

Песочная терапия может применяться как монотерапия (самостоятельная техника, единственная в курсе коррекции), а также в сочетании с другими психотерапевтическими методами, такими как арт-терапия, сказкотерапия, символдрама и др.

Играя, ребенок решает свои внутренние эмоциональные проблемы. Песочная терапия переводит восприятие человека на более глубокий уровень. Разыгрывая ситуацию в песочнице, ребенок имеет возможность посмотреть на нее со стороны. Это позволяет соотнести игру с реальной жизнью, осмыслить происходящее в его жизни.

Комбинация песка и воды как рабочих материалов усиливает терапевтический эффект.

**Метафоры.** Психотерапевтическая метафора используется в нашей работе в целях преодоления негативных поведенческих проявлений ребенка, таких, например, как нарушение общения, агрессия, или застенчивость, неуверенность в себе.

Метафоры полезны также в работе с родителями наших маленьких клиентов, потому что они не «учат» в прямом смысле, а дают возможность понять проблему самостоятельно, действуя на воображение, чувства и интеллект, активизируя внутренние ресурсы. Меняя жизненные установки человека, метафоры мотивируют его к успеху, открывая ему мир новых возможностей.

Психотерапевтическая метафора отличается от литературной тем, что всегда имеет цель не общепонятную (вспомним у Пушкина: «Сказка ложь, да в ней намек, добрым молодцам урок»), а конкретную, направленную на решение жизненной ситуации определенного человека. «Используя привычную для ребенка форму, терапевтическая метафора прячет свою истинную цель в ткани рассказа. Ребенок воспринимает только описываемые поступки и события, не задумываясь о скрытом в них смысле» [Миллс, Кроули, 1996, с. 38].

«Использование метафоры фактически активизирует все психические системы человека — от ощущений до самосознания» [Зинкевич-Евстигнеева, 2007, с. 70].

Метафора как жанр — это особая форма мышления, образная мысль. Сказки, мифы, легенды, притчи, песни и другие метафорические форматы являются хранителями архетипов [Юнг, 1994]. Анализируя, толкуя сказочный материал, мы познаем язык архетипов, язык собственного творческого начала. И в этом глубинное назначение метафорических форм [Гордон, 1995].

Особенность применения метафорического языка (посредством «волшебных рассказов», «волшебных сказок») в нашем Центре предусматривает *индивидуальный подход* к каждому ребенку. При создании «волшебных рассказов» и «волшебных сказок» мы учитываем:

- уровень актуального развития ребенка (по данным нейропсихологической диагностики),
- возраст ребенка,
- социальную среду, окружение ребенка,
- круг интересов ребенка,
- цель, которую мы хотим достичь в результате наших занятий.

Нейропсихологическое обследование позволяет получить особенно важные для создания метафорических произведений данные о латерализации психических функций, развитии речевых функций и логического мышления ребенка. Эти сведения позволяют нам не только адаптировать метафоры к уровню актуального развития ребенка, но и частично прогнозировать результативность применения метода. Наш практический опыт, полностью подтверждающий наблюдения Миллс и Кроули [1996], показывает, что метафорический язык в большей степени воздействует на детей с доминантностью *правого полушария*, особенно при условии, что «волшебная история» написана очень образно и ярко, сюжет весьма загадочен, а заложенная цель метафорического искусно завуалирована. Опора на нейропсихологические показатели *уровня речевого развития* ребенка

и сведения об объеме его словарного запаса позволяют составить «волшебную историю» из понятных ребенку фраз. Если нейропсихологическое обследование покажет недостаточность уровня речемыслительных процессов, переносный смысл «волшебного рассказа» будет недоступен для ребенка, он не сможет полностью проанализировать смысл рассказа, обобщить содержащиеся в сюжете послылы. Поэтому использование метафор в работе с таким ребенком будет неэффективным до развития речемыслительных процессов.

Конечно, «волшебные» рассказы и сказки должны соответствовать *возрасту ребенка*. «Взрослая» метафора — например, о дороге, уводящей в цветущее поле, — может благоприятно воздействовать на взрослого человека, но не окажет никакого влияния на малыша, пока по ней не пойдет, например, синий пушистый медвежонок.

На детей дошкольного возраста в целях психотерапевтического средства из всех метафорических средств больше будет воздействовать именно сказка. Метафорическая сказка отличается от рассказов и историй наличием в ней волшебных героев (возможно, уже знакомых ребенку), вымышленных ситуаций, происходящих с ними, и обязательно счастливым окончанием с прозрачной моралью. Сказки преподносят детям поэтический и многогранный образ своих героев, оставляя при этом простор воображению. Нравственные понятия, ярко представленные в образах героев, закрепляются в реальной жизни и взаимоотношениях с близкими людьми, превращаясь в нравственные эталоны, которыми регулируются желания и поступки ребенка [Зинкевич-Евстегнеева, 2007].

Важны также сведения о *круге интересов ребенка и особенностях окружающего его мира*, которые мы получаем из предварительной беседы с родителями ребенка или в ходе занятий, которые предшествовали этапу арт-терапии. Построение сюжета «волшебных» рассказов и сказок на темах, которые входят в круг интересов ребенка, значительно увеличит продуктивность психологической работы, т.к. материал будет восприниматься с особым интересом. Напри-

мер, если мальчик увлекается машинами, пусть главным героем «волшебного рассказа» станет, скажем, маленький автомобильчик.

Опыт практической работы показывает и необходимость учета того, каков имеющийся у ребенка *объем сведений* об особенностях окружающего мира. Так, однажды перед прочтением «волшебного рассказа» мы попросили девочку представить, что она находится в осеннем лесу, на что она ответила, что не может этого сделать, потому что никогда не была в лесу осенью.

И, наконец, очень важно четкое понимание специалистом *цели*, которой он хочет достичь в результате работы с метафорическим материалом. Психолог определяет цель, четко понимая, какие «слабые звенья» выявлены в возрастном развитии ребенка [Глозман, 2009], каковы его эмоционально-личностные проблемы и пожелания родителей. «Волшебные» рассказы и сказки могут входить в состав психологического тренинга, стать элементом общих или специализированных нейропсихологических коррекционно-развивающих занятий по русскому языку или математике.

Гармоничное эмоциональное развитие детей старшего дошкольного возраста происходит на трех уровнях: психофизиологическом, социальном и эстетическом [Там же].

В ходе терапевтической работы *психофизиологический уровень* эмоционального развития ребенка проявляется в концентрации внимания во время прослушивания сказки, в адекватности реагирования, в непроизвольных репликах (междометиях), непроизвольных движениях, через мимику, пантомимику, жесты, позы, которые говорят о неосознанном отношении детей к героям сказок, складывающемся на основе умения различать эмоциональные состояния по их внешнему проявлению.

Характерной чертой *социального уровня* эмоционального развития детей старшего дошкольного возраста является формирование произвольности. Социальный уровень — главное направление развития эмоциональной сферы у дошкольника — это появление способности управления эмоциями, лежащей в основе произвольности поведения.

В процессе восприятия и переживания ребенком сказки у него включается механизм сопереживания герою, мысленного обыгрывания и прочувствования его поступков, поэтому социальные чувства эффективно формируются у ребенка в ходе терапии.

*Эстетический уровень* — уровень художественного образа — характеризуется особым видом эмоционального познания, при котором человек отражает действительность в форме эмоциональных образов. Сказки не только расширяют представления ребенка и обогащают его знания о действительности, главное — они вводят его в особый, исключительный мир чувств, глубоких переживаний и эмоциональных открытий.

Влияние сказок на гармоничное эмоциональное развитие детей дошкольного возраста заключается в том, что в процессе дифференцирования представлений о добре и зле происходит формирование гуманных чувств и социальных эмоций и осуществляется последовательный переход от психофизиологического уровня их развития к социальному, что обеспечивает коррекцию отклонений как в поведении ребенка, так и в его эмоциональном развитии.

В нашем Центре сказка органично вошла в состав как психотерапевтических занятий, так и занятий по общей нейропсихологической коррекции. Кроме того, сказка широко используется нами на специальных коррекционных уроках русского языка и математики, где дети овладевают правилами предмета в образной форме. Дети охотно сочиняют и записывают «на правило» сказки, которые помогают лучше осознать это правило и облегчают его запоминание. Кроме того, этот метод дает детям дополнительный посыл к творчеству и овладению письмом на произвольном уровне [Соболева, 2006; Соболева, Емельянова, 2008].

Приведенные далее методы коррекции психоэмоциональных нарушений, основанные на описанных выше теоретических положениях, с успехом используются в работе нашего Центра. В подборку вошли собственно игровые методы, а также авторские терапевтические метафоры и методика составления сказок детьми.

## КОМПЛЕКС ИГР И УПРАЖНЕНИЙ

### ❖ «Свободное рисование»

**Цель:** освобождение телесных ощущений и эмоций от интеллектуальной составляющей. Подобная работа позволяет ребенку актуализировать негативные чувства (обиду, страх, агрессию и др.) в безопасной среде, вывести их вовне (за границы себя), не опасаясь при этом быть раскрытым или наказанным.

**Возраст:** от 4–5 лет. Выход на уровень осознания (с проговариванием рождающихся чувств) — начиная со школьного возраста.

**Количество участников:** работа может проходить как индивидуально, так и в группе.

**Подсобный материал:** лист бумаги формата А3, простой карандаш, музыкальное сопровождение (спокойная, медленная музыка).

**Процедура проведения:** включается музыка. Педагог дает ребенку бумагу и карандаш и предлагает закрыть глаза и послушать, что нужно делать. Инструкцию следует произносить медленно, с паузами; она может быть трансформирована в соответствии с индивидуальными особенностями (скоростью работы) каждого ребенка.

**Инструкция:** «Слушай музыку... Води карандашом по бумаге, не думая о том, что получится. Разреши своей руке двигаться так, как ей захочется. Сначала ее движения будут несмелыми, но потом она начнет двигаться свободно, легко... Пусть она делает это столько, сколько ей захочется...»

Когда педагог видит, что ребенок закончил работу, музыкальное сопровождение приглушается и следует обсуждение рисунка: «Рассмотри свой рисунок. Ты можешь взглянуть на него с разных сторон. Что ты там видишь? Может это похоже на какие-то вещи, предметы, людей или животных. Какие чувства вызывают у тебя эти образы?».

Детям среднего школьного возраста можно предложить написать текст прямо поверх каракулей (таким образом преодолевается страх «белого листа»): «Напиши о том, что ты там увидел или о том, как рождался твой рисунок».



## ❖ «Монотипия»

**Цель:** данная методика построена на принципе ассоциаций, что позволяет безопасно использовать ее для отработки деструктивных эмоциональных состояний (с выводом на уровень осознания или без него).

**Возраст:** от 4–5 лет. Выход на уровень осознания, с проговариванием рождающихся чувств, — начиная со школьного возраста.

**Количество участников:** работа может проходить как индивидуально, так и в группе.

**Подсобный материал:** несколько листов плотной бумаги, картон бледных пастельных тонов, кисти, краски, чистая вода, пластмассовые коробочки прямоугольной формы (хорошо подходят коробочки от старых аудиокассет).

**Процедура проведения:** занятие состоит из четырех частей (этапов). На каждом этапе педагог предлагает определенное условие, в соответствии с которым ребенок должен выбрать краски, которыми будет рисовать.

Выбрав краски, ребенок рисует на пластмассовой поверхности; затем он прижимает поверхность с рисунком к чистому листу бумаги — получается отпечаток.

На каждом этапе ребенок может создать от одного до трех изображений.

### *1-й этап*

**Инструкция:** «Выбери краски, которые привлекают твое внимание».

Получив отпечатки рисунков на бумаге, ребенок по предложению педагога выбирает один из отпечатков и отвечает на вопрос «На что это похоже?» (тем самым педагог «запускает» ассоциативный процесс). Условно все рождающиеся ассоциации можно разделить на три группы: нейтральные, положительные и отрицательные. При нейтральных ассоциациях можно задавать вопросы. Положительные образы педагог старается поддержать и закрепить. Если ассоциации негативные, тревожные, то сначала педагог дает ребенку возможность проговорить их, «отпустить», а потом старается расширить поле восприятия, предлагая посмотреть на рисунок с другой стороны, подсказывая иные

ассоциации (здесь может хорошо помочь группа). С психологической точки зрения, таким образом можно снять фиксацию на травмирующих переживаниях.

#### *2-й этап*

**Инструкция:** «А теперь выбери те краски, которые тебе почему-то не нравятся, и поэкспериментируй с ними...»

С образами, получившимися на этом этапе, можно работать, трансформируя их: промокнуть салфеткой, добавить других цветов, подкорректировать кистью: «Что бы тебе хотелось с этим сделать? Как изменить?» Только не стоит их выбрасывать: любые ассоциации — это продукция личности, и любой, даже негативный, опыт — это личностный опыт, который стоит научиться прорабатывать. Когда монотипий наберется много, можно выбрать 1–2 самых позитивных. Если ребенок не знает, что можно сделать с получившимся образом, ему следует помочь, объяснив возможности трансформации рисунка или давая подсказки: «А вот я вижу здесь ... Мне кажется, это похоже на ... Давай сделаем так, чтобы на это не было страшно смотреть».

#### *3-й этап*

**Инструкция:** «А теперь выбери те краски, которые тебе нравятся!»

В работе с «позитивной» монотипией также «запускается» ассоциативный процесс: проговариваются радостные, позитивные образы.

#### *4-й этап*

**Инструкция:** «А теперь из самых приятных картинок выбери наиболее симпатичную».

Выбранную картинку педагог вместе с ребенком вырезает в форме прямоугольника. Затем ее помещают в «рамку», наклеивая рисунок на лист картона (так, чтобы поля картона составляли 0,5–1 см), и потом на белый лист большего формата; белый край также должен составлять 0,5–1 см. Цвет картона выбирает ребенок. Получается двойная рамка: внутренняя ее часть цветная, внешняя — белая. На уровне образов можно сказать, что получается выражение конкретной эмоции, переживания, заключенного в границы собственного мира (рамка выбранного ребенком цвета) и встроенного во внешний мир (белая рамка).

### ❖ «Рисование сказки»

**Цель:** данная методика помогает детям лучше понять, что люди воспринимают мир по-разному, что у каждого человека есть свой собственный взгляд на вещи, и он совсем не обязательно должен совпадать с чьим-то конкретным представлением. Это понимание формирует у ребенка толерантность, терпимость к другим, разрушает ложное представление о том, что все должны понимать его желания без слов, однозначно.

**Возраст:** от 4–5 лет.

**Количество участников:** малая группа (от 3 до 7 человек).

**Подсобный материал:** листы бумаги, цветные карандаши или краски для каждого участника.

**Процедура проведения:** педагог раздает детям бумагу и принадлежности для рисования.

**Инструкция:** «Сейчас я буду медленно читать вам сказку. А ваша задача — рисовать ее. Каждый может рисовать так, как захочет».

**Пример текста сказки:** «Жил-был Синий. Его было много и ему было спокойно. И вдруг пришел Красный. А Синий сказал ему: “Давай позовем желтого”. И когда Желтый пришел, Синий от радости позеленел».

Когда все участники группы закончили работу, все рисунки выкладываются на середину стола или ковра. Далее следует обсуждение. Дети могут задавать друг другу вопросы, объяснять, почему они именно так решили изобразить сюжет сказки. Основной вывод педагога должен сводиться к тому, что все люди — разные, и они могут видеть одни и те же вещи по-разному.

### ❖ «Рисунок из геометрических фигур»

**Цель:** формирование навыков коммуникации, умения ясно излагать свои мысли, тренировка выдержки, терпения и умения отказываться от своего эгоцентризма в общении с другими людьми.

**Возраст:** от 7–8 лет; у детей должны быть сформированы основные пространственные понятия (право-лево, верх-низ).

**Количество участников:** от 2 до 8 человек (количество участников должно быть четным).

**Подсобный материал:** лист бумаги и карандаш для каждого.

**Процедура проведения:** сначала каждый участник делает на своем листе рисунок из геометрических фигур. Важное условие — рисунки никто, кроме авторов, не должен видеть.

Далее работа идет в парах: дети по очереди «диктуют» друг другу свои рисунки. Для этого один ребенок из пары встает позади другого и, глядя в свой рисунок, объясняет партнеру, что тот должен рисовать, чтобы у него получился точно такой же рисунок. Можно использовать любые способы объяснения, кроме называния предметного изображения. Например, можно сказать: «Нарисуй квадрат, а сверху треугольник», но нельзя говорить: «Это домик». Когда рисунок готов, партнеры меняются местами и все повторяется.

Когда все участники закончили работу, рисунки сравниваются и начинается обсуждение. Педагог направляет обсуждение вопросами: «Что тебе помогало, а что мешало? Что ты чувствовал, когда твой партнер тебя не понимал? Что ты пытался сделать, чтобы он лучше понял тебя? Какие ты использовал стратегии и какие слова?»

## ❖ «Пластилиновое настроение»

**Цель:** отработка негативных эмоциональных состояний, формирование навыка самостоятельной трансформации отрицательных эмоций.

**Возраст:** от 4–5 лет.

**Количество участников:** работа может проходить как индивидуально, так и в группе.

**Подсобный материал:** пластилин разных цветов.

**Процедура проведения:** педагог предлагает ребенку слепить из пластилина свое плохое настроение. Далее идет обсуждение того, что получилось.

Затем педагог предлагает ребенку превратить эту поделку в нечто другое — во что-то такое, что может его порадовать или хотя бы не будет напоминать прежние негативные чувства. При этом весь пластилин из первой поделки должен быть задействован, но к нему можно добавлять и другой пластилин.

Затем в беседе с педагогом проговаривается, как удалось избавиться от неприятных чувств, что помогло, как полученный опыт можно использовать в повседневной жизни.

### ❖ «Построение мира»

**Цель:** во время игры дети обнаруживают свое эмоциональное отношение к людям, предметам. Эта игра представляет собой определенную диагностическую ценность; кроме того, в процессе игры ребенок перерабатывает свои душевные конфликты.

**Возраст:** от 5–6 лет.

**Количество участников:** работа может проходить как индивидуально, так и в паре или малой группе (до 7 детей; определяющим является размер песочницы).

**Подсобный материал:** песочница (плоский и открытый ящик, наполненный песком); набор различных предметов: фигурки людей, животных, части зданий, домики, автомашины, деревья.

**Процедура проведения**

*В индивидуальной работе.*

В распоряжение ребенка предоставляются песочница и набор различных предметов. Из этого материала ребенок строит свой мир. («Миры» создаются детьми в соответствии с возрастом и индивидуальными особенностями каждого.) Затем педагог обсуждает с ребенком процесс и конечный результат его творчества.

*В групповой работе.*

Песочница делится на отдельные участки в произвольном или заданном порядке по количеству детей. Каждый ребенок выбирает себе участок в песочнице и строит свой мир. В ходе упражнения отчетливо проявляются внутриличностные и межличностные особенности каждого участника, создание границ, тактики защиты и т.п. По завершении проводится обсуждение этапов построения, обмен мнениями, проговаривание спорных моментов, если они возникали по ходу упражнения.

**❖ «Лепешка», «Анархия», «Мошенничество»**

Эти социальные игры были разработаны детским и подростковым психотерапевтом из Германии Г. Хорном; в России игры переведены и адаптированы Е.В. Трофимовой [см. Даирова, Трофимова, Ратникова, Залесская, 2003, с. 21–27].

**Возраст:** от 8 до 12 лет.

**Количество участников:** от 4 до 7 человек.

**Подсобный материал:** игровое поле для всех трех игр можно изготовить самому. Для этого потребуется:

- Одна покрытая пластиком игровая доска или белое оргстекло любой толщины размером 54 × 54 см.
- Самоклеющаяся пленка разных цветов. Количество цветов рассчитывается с учетом количества участников игры: по «своему» цвету должно быть у каждого участника, и еще необходимы три цвета для изготовления полей. Например, для игры с пятью участниками потребуется: пленка красного, синего, зеленого, желтого и фиолетового цветов (по цвету на игрока) и пленка голубого, коричневого и серебряного цветов для изготовления цветных полей.
- Кусочки пластилина по числу участников и тех цветов, которые будут у игроков (в нашем примере — красного, синего, зеленого, желтого и фиолетового).
- Один кубик.

Квадратными и прямоугольными кусочками пленки указанных цветов наклеивается «дорожка». В принципе

игру можно изготовить и для большего количества игроков. Для этого игровое поле должно быть соответственно расширено; для новых игроков в дополнение к пяти существующим цветам нужно ввести другие цвета клеящейся пленки и пластилина.

### **Вариант 1. «Лепешка»**

**Цель:** игра «Лепешка» позволяет детям в экологичной и безопасной форме отреагировать агрессию, научиться в процессе игры мириться после ссоры, быть терпеливым к окружающим, освоить новые модели поведения. Игра развивает воображение, коммуникативные навыки, произвольность, способствует наработке социальных навыков и становлению личности ребенка. В игре отрабатывается опыт взаимных обвинений, вежливых извинений, высказываний благодарности и просьб о помощи. Игроки учатся справляться с агрессией социально приемлемым образом, а неприемлемое поведение наказывается.

**Процедура проведения:** игроки сами лепят из пластилина свои игровые фишки. Тем самым они дают понять, как они относятся к другим игрокам, какие у них желания и намерения. В ходе игры между ее участниками постоянно возникают самые разные отношения, иногда и такие, когда кого-то превращают в «лепешку». Побеждает тот, кто первым придет к конечному пункту — на «небо людей». Попасть туда можно только неповрежденной целой фигуркой человека.

**Правила:**

1. Перед началом игры каждый участник лепит из пластилина свою фигурку животного, которое служит ему потом в качестве фишки. Игра начинается на поле «хлев».

2. Каждый игрок является владельцем всех полей того же цвета, что и его фигурка.

3. Игроки по очереди кидают кубик и переставляют свою фигурку-фишку через соответствующее количество полей. Начинает игру самый младший из игроков. Он кидает кубик, делает ход и попадает, как правило, на поле другого цвета.

4. Игрок, на цвет поля которого попала фигура другого цвета, должен обвинить попавшее на его поле животное за какой-то придуманный им проступок (например: «Ты украл у меня мой бутерброд!»).

5. После этого обвинения владелец животного должен соответствующим образом извиниться за свое животное или предложить исправить содеянное.

6. Если владелец поля удовлетворен извинением или возмещением ущерба, то он может отказаться от наказания попавшей к нему фигуры. Тогда следующий игрок может бросать кубик. Если владелец поля не удовлетворен извинением, он может наказать попавшую к нему фигуру, щелкнув по ней, помяв ее или как угодно изменив ее форму. Он может также одним ударом смять ее в «лепешку».

7. На полях своего цвета фигура находится у себя дома. В своем доме фигура может залечить раны, изменить себя, отдохнуть и «развить себя». Поэтому все игроки восстанавливают свои фигуры, если им выпадает количество ходов, позволяющее им достичь собственного игрового поля или если у них есть возможность его перескочить. В последнем случае они идут только до своего «дома». Лишь неповрежденные фигуры имеют право перешагнуть через поле своего цвета.

8. Задача игры — стать человеком и попасть на «небо людей». Но сам игрок не может просто превратить себя в человека. Для этого нужна помощь другого игрока, который, как в сказке, сможет «расколдовать» животное, превратив его обратно в человека. Когда кто-то захочет стать человеком, он должен выбрать кого-то из игроков и попросить его перелепить фигурку своего животного. Это можно сделать, когда целая и неповрежденная фигурка животного находится на поле своего цвета. Необходимо также убедить другого игрока сделать это, объяснив ему, почему животное хочет стать человеком. Если фигурка животного попадает на поле своего цвета поврежденной, то владелец животного должен сам исправить ее, долепив до целого животного. И только когда очередь бросать кубик вновь дойдет до него, можно будет попросить какого-то другого игрока превратить животное в человека.



9. Если приведенное обоснование кажется игроку, к которому обратились с просьбой превратить животное в человека, достаточно убедительным, то он лепит из фигурки животного человека. С этого момента владелец фигурки-человека должен вести себя в игре «по-человечески», «гуманно». Это значит, что он в принципе не должен бить, давить или разрушать другие фигуры, которые попали на одно из его полей и не принесли достаточных извинений за причиненный ущерб. Однако «человек» может, не разрушая другую фигуру, таким образом согнуть ее, чтобы ее поза выражала извинение, признание своей вины. Например, можно склонить голову животного, согнуть спину, поставить на колени, заставить ползти по полу.

10. Если игрок, имеющий фигурку-человека, все равно — забывшись или намеренно — раздавит кулаком фигурку животного или человека в лепешку, то его фигурку возвращают в «хлев» и он начинает игру сначала, но уже снова в форме животного.

11. Игрок, чьей фигурке-животному два раза отказали в желании стать человеком, может во время своего хода вернуться назад на ближайшее поле своего цвета и там самостоятельно превратиться в человека. Кубик при этом не кидается.

12. Последнее поле в игре — зеркальное. Наказанные и поврежденные фигурки должны точно попасть на это поле. Владелец поврежденной фигурки животного исправляет ее и переставляет ее затем на «небо животных». Владелец поврежденной фигурки человека может «подлечить» себя на зеркальном поле. На «небо людей» неповрежденная фигурка человека переходит уже при следующем ходе, если на кубике выпадает число «1». Выигрывает тот, кто первым попадет на «небо людей». Целым фигуркам-человечкам не нужно останавливаться ждать на зеркальном поле, при точном выпадении числа на кубике они могут сразу перейти на «небо людей».

13. Дополнительное правило для опытных игроков: человеческая фигурка опять превращается в животное, если ее владелец наказывает попавшую на его поле фигурку, не дожидаясь обвинения или извинения.

### **Вариант 2. «Анархия»**

Те дети, которые хотели бы попробовать жить в «беззаконном обществе», могут осуществить это желание в игре «Анархия».

**Цель:** достижение катарсиса.

**Процедура проведения:** начало игры происходит так же, как в игре «Лепешки», пункты 1–3.

**Правила:** владелец поля обвиняет попавшую на его поле фигуру описанным выше образом. Если последовавшее за этим извинение владельца фигуры кажется владельцу поля недостаточным, то он может любым способом наказать попавшую на него фигуру, будь то человек или животное. При этом никаких последствий для наказываемого не будет. По принципу: «Помоги себе сам, тогда и Бог поможет тебе», каждый, попадая на свое поле, может любым образом себя изменить, вылечить или приукрасить. Он даже может, если захочет, сам сразу же превратить себя из животного в человека. Однако если на его поле в это время будет находиться какая-то другая фигура, то ему придется подождать со своим превращением, пока он не будет один «дома». Как только фигурка человека попадет на «небо людей», другие игроки уже больше не имеют права превращать своих животных в людей. Звери попадают тогда на «небо животных».

### **Вариант 3. «Мошенничество»**

**Цель:** эта разновидность игры учит, как привлекать людей на свою сторону (формирует успешное поведение).

**Процедура проведения:** все игроки лепят в начале игры свои фигурки в форме фигуры человека.

**Правила:** попавшую на чужое поле фигурку не обвиняют, наоборот — гость является «представителем» в широком смысле этого слова. Его задача — сагитировать и «завербовать» хозяина поля, т.е. он действует как, например, представитель какой-либо фирмы, проводящий рекламу своего продукта, или как страховой агент, уговаривающий оформить страховку, или как политик, агитирующий голо-

совать за свою партию, или как приверженец религиозной секты, приглашающий прийти на собрание ее членов, или как член спортивного общества, уговаривающий вступить в него. Хозяин поля решает, принять это предложение или нет. Если он, независимо от своего решения, считает «рекламу» навязчивой, или если он подозревает в ней «западню», он имеет право изменить форму фигурки таким образом, чтобы это отражало характер отношения к «рекламе». Это может означать также превращение в животное. Переделанная фигурка должна тогда быть возвращена назад на ближайшее поле своего цвета. И только на следующем собственном поле владелец фигурки может опять переделать ее в целого человека.

### Терапевтические метафоры (автор А.Е. Соболева)

#### ❖ «Бегемотик»

*Написана для Никиты С., 6 лет. Мальчик любит смотреть мультфильмы, рисовать любимых героев, придумывать им имена.*

**Цель:** снятие агрессии, тревожности, расторможенности, стабилизация уровня умственной работоспособности.

**Исходное положение:** лежа на ковре, руки на животе, глаза закрыты.

**Процедура проведения:** выполняется в сочетании с дыхательной гимнастикой. Педагог в неспешном ритме читает текст, сообщая ребенку, какие дыхательные упражнения он должен выполнять в определенные моменты:

«Сейчас ничего не надо делать. Просто надо устроиться так, чтобы было удобно рукам... ногам... спине... голове... и отдыхать... и лучше закрыть глаза... И дышать только животом... (Вдох... Выдох...) И лучше одну руку для контроля положить на живот... пока я буду тебе рассказывать историю. Или, вернее, сказку. Или мультфильм... Или нет, не так: мы будем вместе сейчас сочинять сказочный мультфильм...

Давай сначала представим себе, что ты — маленький, смешной, уютный и сытый бегемотик, который улегся на

мягкой траве животиком вверх и нежится в лучах ласкового солнышка, проникающего сквозь листву мягко шелестящих деревьев, и теплый луч касается ног (*педагог держит ладони над ногами ребенка, не касаясь их*), рук (*педагог держит ладони над руками ребенка, не касаясь их*)... груди (*педагог держит ладони над грудью ребенка, не касаясь ее*)... И все это тепло соединяется в животе, и дыхание становится ровным и спокойным. (*Вдох... выдох, замедлить темп.*) А теперь давай представим, что в животе у бегемотика воздушный шарик... Вдох — шарик надувается, выдох — шарик сдувается...

А может быть, бегемотику захочется представить себя каким-нибудь другим сказочным зверьком? Назовем его, например, Плюшевый Пых. Ты не знаешь, что это за зверек? И я тоже не знаю, знаю только, что он добрый, пушистый, дружелюбный, и он тоже любит лежать на солнышке и умеет дышать животиком... (*Вдох... выдох...*) И еще я знаю его историю.

Раньше с Пыхом никто не дружил. Знаешь, почему? Потому что он обижал других зверюшек — укусил медвежонка, нагрубил сове, отнял мячик у львенка и даже ухитрился наступить на ногу слоненку. И у него не было друзей. Но однажды мудрый уж дал Плюшевому Пыху совет: “Послушай, Плюшевый Пых, если ты хочешь, чтобы с тобой дружили лесные жители, надо просто делать всем хорошее, улыбаться и делиться вкусными вещами. А чтобы быть спокойным, надо уметь дышать животиком, вот так: вдох–выдох”.

И Плюшевый Пых поступил так, как советовал уж. И стал делать добро. И у него все стало получаться. Другие звери начали с ним дружить, а учительница-сова — ставить хорошие отметки за поведение и уроки. И от этого он стал еще добрее... И лучше... И спокойнее... И увереннее в себе. (*Вдох – выдох.*) А дальше ты придумаешь сам, после того, как — раз — вздохнешь еще раз животиком (*вдох – выдох*), два — откроешь глаза, три — улыбнешься, и продолжишь занятия с новой энергией, спокойный и уверенный в себе. Четыре — подъем!»

### ❖ «Ковер-самолет»

Написана для Олега Г., 11 лет. Мальчик увлекается географией, путешествиями.

**Цель:** формирование чувства уверенности, повышение уровня умственной работоспособности, снятие тревожности.

**Подсобный материал:** платок, пропитанный маслом для ароматерапии; любое устройство для проигрывания музыки; записи подходящей по теме музыки для релаксации.

**Исходное положение:** лежа на ковре, глаза закрыты.

**Процедура проведения:** выполняется в сочетании с дыхательной гимнастикой. Педагог включает релаксационную музыку и в неспешном ритме читает текст, сообщая ребенку, какие дыхательные упражнения он должен выполнять в определенные моменты:

«Сейчас, когда ты слушаешь эту музыку, ты можешь отвлечься и оставить все заботы позади. Мы отправляемся с тобой в приятное и необыкновенное путешествие. Так можно путешествовать только в мире фантазий... или грез... или во сне... Или тогда, когда ты закроешь глаза и начнешь дышать полной грудью — так, как ты дышишь, когда вдыхаешь свежий воздух после грозы или первого снега... Или так, как облегченно вздыхаешь после удачно решенного трудного дела... (*Вдох – выдох.*) Одна рука для контроля лежит на груди... (*Вдох – выдох.*) Полетели?

Ах, этот старый ковер... Он так похож на обыкновенные ковры... но кто бы знал, кто бы мог подумать, что это — ковер-самолет. И стоит только устроиться на нем поудобнее, и почувствовать себя свободным... свободным и спокойным... и вздохнуть полной грудью... (*Вдох – выдох.*) И сейчас я взмахну волшебным платком... (*Педагог взмахивает платком, надушенным ароматическим маслом.*) И ковер медленно отрывается от земли, окно перед ним распадается, и он летит... И медленно взлетает, плавно поднимаясь вверх... и вот уже лицо ласкает нежный утренний ветерок... Вдохни его (*вдох – выдох*). Ноги... руки... лицо...

(педагог держит ладони поочередно над ногами, руками, щеками ребенка, не касаясь их) ласкают теплые лучи солнышка. А может быть, это веселые птички (педагог совершает быстрые касания кистей рук; ног; плеч ребенка) касаются тебя, чтобы сказать тебе, что теперь ты с ними — одно целое, и ты умеешь летать... И наслаждаться полетом в поднебесье... И дышать свежим и чистым воздухом всей грудью... всей душой... (Вдох – выдох.) И при этом оставаться спокойным, уверенным в себе и очень-очень успешным... И открытым ко всему новому. И я не знаю, какое сейчас время суток — раннее утро, или вечер... но знаю, что тебе очень комфортно... приятно... легко и уверенно лететь на этом ковре, и ты дышишь глубоко и свободно (вдох – выдох), весь погружаясь в то, что ты видишь, пролетая над лесами... полями... городами... странами... И все твои мысли... и чувства... направлены только на то, чтобы побольше увидеть, узнать, и почувствовать радость от этого путешествия, и получить удовольствие и дышать полной грудью... (Вдох – выдох.)

И можно представить себе, что ты пролетаешь над морем... Ты чувствуешь его особый, влажный, соленый, и горячий от камней запах... (Вдох – выдох.) И пролетаешь над влажными туманами Лондона, и становишься крепче... и сильнее... крепче и сильнее... Вдыхая их полной грудью... (Вдох – выдох.) И ты видишь веселые огоньки Парижа, и учишься быть веселыми и легким, как этот город. Вдохни его запах... (Вдох – выдох.) Ты слышишь? Воздух пахнет весельем и жареными каштанами... (Вдох – выдох.) Каждая страна, каждый город учит нас новым возможностям... Пролетая над лесами, мы чувствуем их смешанные запахи листвы... Здесь и хвоя... (вдох – выдох) и лиственные деревья... И мы становимся крепкими, как дубы, и спокойными, как ели... (Вдох – выдох.) А это пахнет цветами... Цветами яблони... Слышишь? (Вдох – выдох.) А где они пахнут лучше, чем у нас дома, в России... Значит, мы возвращаемся?

Возвратясь из этого путешествия, ты почувствуешь, как новый опыт и новые возможности придут к тебе. И ты откроешь в себе еще и новые способности.

И, прежде чем мы приземлимся, ты — раз — станешь увереннее в себе (*вдох – выдох*), два — у тебя появятся новые возможности, о которых ты даже не догадываешься (*вдох – выдох*), три — у тебя исчезнут все тревоги, и только после этого я тебе скажу: “Посадка. Открой глаза”».

### ❖ «Дружок»

*Написана для Миши П., 11 лет. Мальчик увлекается чтением, любит классическую детскую литературу.*

**Цель:** снятие агрессии, тревожности, оптимизация детско-родительских отношений.

**Исходное положение:** лежа на ковре, глаза закрыты.

**Процедура проведения:** педагог в неспешном ритме читает текст.

«Это даже не история, это так, просто отдельные кусочки воспоминаний, но когда они выплывают из моей памяти — так тепло, нежно, спокойно и ласково становится на душе.

Я был маленьким мальчиком, лет семи. Однажды на дачной дорожке я встретил большого лохматого пса. Я не испугался — я еще тогда не знал, что можно бояться собак. Я протянул к нему руки ладоньками вверх. А пес, сначала смотревший на меня недоверчиво, — и действительно, мало ли каких неприятностей можно ждать от маленьких мальчиков? — понюхал мои ладоньки замшевым мокрым носом. А затем и карманчик, в котором лежала давно забытая теплая и мягкая карамелька. Карамельку мы поделили пополам. А пес, мой лохматый дружок, каждый день с тех пор ждал меня у калитки. И я чувствовал — он любил меня. И охранял. И я любил его.

А еще я дружил с белочкой. Бабушка каждый день мне давала денег на мороженое, а я покупал то мороженое себе, то семечки и орешки для белочки. Белочка сначала боялась, а потом стала брать семечки и орешки с руки, и когда прыгала на ладонь, мягко щекотала мне ладоньку пушистым хвостиком. А я любовался кисточками на ее ушках. Следующим летом она привела с собой двоих бельчат — своих

деток. И познакомила их со мной. Почти по-человечески, даже головкой в мою сторону кивнула. И наша компания стала больше.

А еще — я помню — у моего дружка, мальчика, был плюшевый белый медведь. Он был в половину нашего роста, белый, нарядный, с синим бантом. Он сидел у него в комнате на кровати. Ах, как я хотел такого же медведя, я бы ложился с ним и вставал, и шептал бы в его мягкое плюшевое ушко свои мальчишеские тайны, ох, как я о нем мечтал! Но я молчал — мама не могла мне купить такого медведя, он тогда ох как дорого стоил. Я молчал. Потому что любил маму и боялся огорчить ее, потому что мама тоже была моим дружком. Но однажды на своей кровати я увидел что-то, завернутое в мягкое голубое одеяло. А в одеяле — и как она догадалась? — спал он, белый медвежонок, мой дружок на много будущих лет... Я так обнимал маму, а она гладила меня по голове, и тихо шептала: “Лучше нет дружка, чем родная матушка”. Теплее и лучше мне не было никогда.

И сейчас, когда я большой, я часто вспоминаю: “Лучше нет дружка, чем родная матушка”, и подхожу к ней, и стою рядом, и становится так же тепло. Как тогда, когда я был маленьким.

Это даже не история, это так, просто отдельные кусочки воспоминаний, но когда они выплывают из моей памяти, так тепло, нежно, спокойно и ласково становится на душе».

#### ❖ «Автомобильчик Ваня»

*Написана для Вани С., 8 лет. Мальчик собирает коллекцию и разбирается в марках автомобилей, читает справочную литературу.*

**Цель:** снятие агрессии, тревожности, расторможенности; стабилизация уровня умственной работоспособности.

**Исходное положение:** лежа на ковре, руки на животе, глаза закрыты.

**Процедура проведения:** педагог в неспешном ритме читает текст.



«Жил-был маленький автомобильчик. Он был красный, блестящий, с широко расставленными глазами-фарами. Мама с папой называли его — знаешь как? — так же, как тебя, — Ваней. Он был очень смысленный, автомобильчик Ваня, и очень добрый. Он всех любил — маму, папу, и бабушку, и дедушку. И у него было много друзей — разноцветных автомобильчиков-мальчиков и автомобильчиков-девочек — зеленых, красных, синих, розовых, голубых. Он со всеми находил общий язык и даже умел ладить с молодыми грузовиками, которые иногда бывают довольно грубыми. И все-то у него было бы хорошо, если бы не одна неполадка. Какая? Ему было сложно *ездить по правилам*. И пока все его друзья лихо выписывали на асфальте всякие фигуры, похожие на буквы и цифры, и уже научились ездить, разбираясь в знаках дорожного движения, автомобильчик Ваня одиноко стоял в углу площадки и боялся сдвинуться с места. Некоторые вредные грузовички даже смеялись над ним, а его друзья кричали ему, подмигивая фарами: «Поехали!»

«Терпенье и труд все перетрут!» — говорил ему старичок-автобус, который учил их ездить... Но автомобильчик Ваня молчал, пытался и становился еще краснее. Он уже знал наизусть все эти диковинные знаки и повороты, но почему-то боялся сдвинуться с места.

Настала весна, в воздухе запахло чем-то новым и свежим, и бензиновые круги сияли в лужах всеми цветами радуги. Ванечка стоял на своей площадке, и сквозь решетку ему был виден большой двор, где играли в весенние игры настоящие живые дети, мальчики и девочки. Девочки расчертили на асфальте квадратики и стали прыгать по ним на одной ножке, а мальчики вынесли мячи. Но особенно Ванечке понравилось, когда дети стали кататься на велосипедах. Некоторые ездили ловко и умело, некоторые только учились.

Автомобильчик долго смотрел на одного небольшого паренька с велосипедом, который учился кататься. У мальчика никак не получалось держать равновесие, он падал, набивал синяки, но снова поднимал велосипед, садился, и

пробовал. И вдруг — это всегда происходит вдруг! — оттолкнулся и поехал легко и свободно... “Я понял, — подумал Ванечка. — Главное — смелость и тренировка, и все получится!” Моторчик в его груди отчаянно забился, он сделал первое точное движение, и вдруг поехал — легко и свободно, так, как мечтал. Он двигался строго по правилам, соблюдая все дорожные знаки, и это не составляло ему никакого труда, и он радостно думал: “У меня все получилось!” А старичок-учитель, любуясь им, еще раз произнес свою любимую поговорку “Терпенье и труд все перетрут!”».

### **Методика составления детьми сказок «на правило»: примеры детских работ**

#### **❖ Сказка «О букве О» (автор — Оля Р., 12 лет)**

Жила-была круглая и толстая буква О и до поры до времени всем была довольна: своей округлостью, своей полной пустотой и словами, с которыми она сотрудничала, но вот однажды ей стало скучно. Она долго думала, как бы развлечься. И вот позвонила она своей соседке букве А и говорит: «Давай по очереди в словах стоять, чтобы людей запутать». А — буква обязательная и старательная, поэтому она не сразу согласилась, но О удалось подговорить несколько корней, которым тоже было скучно быть всегда одинаковыми.

В корнях КАС и ЛАГ А согласилась стоять только вдвоем с суффиксом А, так как боялась ответственности. В корнях РАСТ и РАЩ — только заслонившись согласными СТ и мощной Щ. Но слова РОСТОК, РОСТОВЩИК, РОСТОВ, РОСТИСЛАВ возмутились, что в них О на А меняются, и забастовали. А испугалась, и О пришлось в них остаться.

В корне ГАР А согласилась стоять только под ударением. О говорит: «Так нечестно. Тогда я под ударением в корне ЗОР буду стоять, а ты — без ударения там встанешь». Короче говоря, так все перепутали, что некоторые люди до сих пор не могут запомнить, где в корнях КАС–КОС, ГАР–ГОР,

РОС–РАСТ–РАЩ, ЗАР–ЗОР, ЛАГ–ЛОЖ писать О, а где А. О очень этому рада, ей теперь не скучно.

❖ **«Длинная сказочка про ленивые падежи»**  
(автор — Вова Б., 10 лет)

В стране Русского Языка, в городе Морфологинске жили падежи. Были они очень ленивые, ничего не делали, целыми днями на кроватях валялись. Это надоело их правителям-руководителям. Почему все остальные жители города работают, а эти только отдыхают? Вот призвали их к себе правители-руководители и говорят: «Хватит вам без дела сидеть! Будете с завтрашнего дня осуществлять связь между городами Существительском, Прилагательском и Глаголинском, согласовывать их действия». Падежи заплакали и говорят: «Как же мы это сделаем? Ведь у нас даже помощников никаких нет». — «Будут у вас помощники, идите на склад», — отвечают правители-руководители. Поплелись падежи на склад. Там им говорят: «Получите вопросы в порядке очереди». Самым первым в очереди оказался Именительный падеж, который выбрал самые легенькие вопросы — КТО? ЧТО? За ним стоял Родительный, он тоже выбрал чего полегче — КОГО? ЧЕГО? Потом Дательный взял КОМУ? ЧЕМУ? А Винительный зарыдал: «Я тоже такие хочу!» Ему говорят: «Больше таких пар нету. Берите КОГО? ЧТО?» Винительный радостно схватил и убежал. Потом подошла очередь Творительного, выбор был уже маленький, и он взял маленькие вопросы КЕМ? ЧЕМ? А когда очередь дошла до Предложного, вообще ничего не осталось. Ему говорят: «Есть только вопросы в нагрузку с предлогами. Вот, возьмите В, На, О и к ним КОМ? ЧЕМ?» Обиделся Предложный, но делать нечего, пришлось брать, что досталось. Стоят падежи со своими вопросами и что им делать не знают. Именительный говорит: «Может, еще хоть по одному вспомогательному слову попросим?» Потаскились падежи в комнату номер 5, там вспомогательные слова раздавали по предварительной записи, но падежи

эту запись проспали, им дали то, что никто другой брать не хотел. Именительный опять первым схватил самое простое слово — «Есть». Родительный — «Нет». Дательный кричит: «Кому? Чему? Дают?» и взял слово ДАТЬ. Винительный канючит: «Я тут ничего больше не вижу!» Ему и дали слово ВИЖУ. Творительный всегда всем был доволен и слово такое же выбрал — ДОВОЛЕН. Ну а Предложному опять самое последнее досталось — ДУМАЮ, потому что он очень долго думает и везде опаздывает.

Принесли падежи своих помощников домой. Надо тут все переделывать. Купили двухъярусные кровати, внизу сами устроились, а на верхних полках вопросы уложили. Купили коврики и на них пристроили на полу вспомогательные слова. А Предложному пришлось еще большую клетку приобрести для предлогов. Вдруг они улетят? Как же он тогда будет вопросы задавать? И с утра приступили к работе. Работают теперь без выходных.



Результаты коррекционных занятий, проводимых в нашем Центре в течение пятнадцати лет с помощью специально разработанных игровых психотерапевтических методик, организованных согласно разработанным психологическим и дидактическим требованиям, доказали зависимость школьной неуспешности от состояния высших психических функций ребенка в сочетании с психоэмоциональной напряженностью, выражающейся в неуверенности в себе, чувстве страха, тревожности. Полученные результаты показали, что сочетание нейропсихологических и психотерапевтических методов коррекции является наиболее гармоничным способом помощи детям с нарушением поведения и обучения в школе, поскольку позволяет восполнить дефекты формирования как высших психических функций, так и эмоционально-личностной сферы, возникшие вследствие психофизиологической задержки развития и дефицита игрового развития у детей дошкольного и младшего школьного возраста.

## Часть II

# КОМПЛЕКСНАЯ КОРРЕКЦИЯ НЕСФОРМИРОВАННОСТИ ОСНОВНЫХ ПСИХИЧЕСКИХ ФУНКЦИЙ

### Глава 5

## НЕЙРОПСИХОЛОГИЧЕСКИЙ ПОДХОД К РАЗВИТИЮ РЕЧИ

С.В. Курдюкова, А.В. Сунцова

### ТЕОРЕТИЧЕСКОЕ ВВЕДЕНИЕ

Значимость речи в жизни современного человека трудно переоценить. Недаром во все времена умению четко и красиво выражать свои мысли придавалось большое значение. Напомним хотя бы слова А.П. Чехова: «Для интеллигентного человека дурно говорить должно бы считаться таким же неприличием, как не уметь читать и писать».

### Функции и виды речи

Речь является средством общения людей и формой человеческого мышления. Будучи средством выражения мыслей в процессе общения, речь становится основным механизмом мышления.

Можно выделить три основных функции речи.

Во-первых, речь — наиболее совершенное, емкое, точное, быстродействующее *средство общения между людьми*. В устной речи (внешней) используются монологи, диалоги, беседа нескольких лиц.

Во-вторых, речь служит *орудием осуществления многих психических функций* (память, мышление, внимание), поднимая их до уровня ясного осознания и открывая человеку возможность произвольно регулировать и контролировать

психические процессы. В этом случае речь протекает во внутреннем плане, в тесном переплетении и единстве с наглядными образами и моторно-действенными компонентами.

В-третьих, письменная форма речи, выраженная в графических символах и знаках, через чтение предоставляет человеку канал связи для получения информации из сокровищницы общечеловеческого социально-исторического опыта.

Таким образом, речь выполняет три основных функции: коммуникативную, регулирующую и познавательную. Речь выступает одновременно и средством общения, и инструментом мышления, и одним из способов волевой регуляции и контроля поведения и деятельности [Выготский, 1983, 2003; Лурия, 2002б].

Существуют различные виды речи [Психологический словарь, 1996]: *внешняя, внутренняя речь и речь жестов.*

**Внешняя речь** подразделяется на *устную и письменную.*

Устная речь произносится вслух и может быть воспринята окружающими; она подразделяется на *диалогическую и монологическую.* Диалогическая, или разговорная речь обычно бывает не полностью развернутой, многое в ней не высказывается, а подразумевается благодаря контексту, понятному разговаривающим. В диалогической речи большое значение имеют интонация, с которой произносится то или иное высказывание, а также мимика и пантомимика говорящего. Монологическая речь — это речь одного человека, не прерываемая репликами других. Монологическая речь более развернута и обычно правильнее грамматически оформлена, чем диалогическая, поэтому как правило она требует предварительной подготовки. Существенная черта монологической речи — логическая связность высказываемых мыслей и системность изложения.

Письменная речь — это речь, реализуемая в форме, доступной для зрительного восприятия, в виде письменного текста. Она допускает разрыв во времени и пространстве между ее порождением и восприятием; она дает возможность читающему возвращаться к прочитанному. Если устной речью ребенок овладевает уже на втором году жизни,

то письменная речь обычно формируется в старшем дошкольном и младшем школьном возрасте в результате целенаправленного обучения.

**Внутренняя речь** — беззвучная речь, возникающая в процессе мышления. Она формируется в процессе развития устной речи и мышления ребенка к 5–6 годам. Посредством внутренней речи происходит логическая переработка сенсорных данных, даются самоинструкции при выполнении произвольных действий, осуществляется самоанализ и самооценка. Обычно во внутренней речи мысль выражается очень обобщенно, в виде семантических комплексов, состоящих из фрагментов слов и фраз, к которым могут присоединяться наглядные образы и условные знаки, превращающие внутреннюю речь в индивидуальный код, отличный от устной и письменной речи.

**Мимико-жестовая речь** основана на системе жестов, каждый из которых имеет свое значение. Мимика, в свою очередь, выражает эмоции, чувства и состояния человека. Жесты и мимика тесно взаимосвязаны и могут дополнять и уточнять, а иногда и изменять значение друг друга.

В нейропсихологии речевые функции принято разделять на два типа — *импрессивная* (рецептивная) речь и *экспрессивная* (моторная) речь. Импрессивная речь — это восприятие звуков речи, понимание значения слова, фразы и смысла развернутой речи. Понимание при чтении является особой формой импрессивной речи. Экспрессивная речь включает артикуляцию звуков, произнесение слов, фраз и развернутую речь человека. Чтение вслух и письмо относятся к особому виду экспрессивной речи.

Несмотря на то, что самостоятельность двух этих сторон речи не вызывает сомнений, их разделение является условным.

Речь неразрывно связана со всеми психическими процессами. Включаясь в процесс восприятия, она делает восприятие более обобщенным; вербализация запоминаемого материала способствует тому, что процессы запоминания и воспроизведения становятся осмысленными; существенна роль речи в воображении, в осознании своих эмоций, при регулировании своего поведения и т.д.

Речь не является врожденной способностью человека. Она формируется постепенно вместе с развитием ребенка. Кроме того, развитие речи в большой степени связано и переплетено с развитием мышления. По словам Л.С. Выготского [2003], в определенный момент происходит пересечение одной и другой линий развития — мышления и речи, — и речь становится интеллектуальной, связанной с мыслью, а мысль становится речевой, связывается с речью.

## Основные этапы развития речи

1. *Довербальный этап* приходится на первый год жизни ребенка, когда в процессе общения с окружающими складываются условия, обеспечивающие овладение речью ребенком в последующем. Такими условиями является формирование избирательной восприимчивости к речи окружающих и предпочтительное выделение ее среди других звуков, а также более тонкая дифференциация речевых воздействий по сравнению с другими звуками [Глозман, 2002]. Возникает чувствительность к фонематическим характеристикам звучащей речи, приобретает некоторый пассивный фонетический материал. Также ребенок овладевает своим голосовым аппаратом и научается понимать речь окружающих, что имеет существенное значение в его речевом развитии, открывая этап функции общения. Сначала это понимание носит, естественно, примитивный характер. Например, если ребенку показывают часы и произносят «тик-так», то затем, услышав «тик-так», ребенок будет обращать взгляд на часы. То есть у него возникнет связь между звуком и некоторой ситуацией или реакцией на него. Довербальный этап развития речи — это период, когда ребенок научается понимать простейшие высказывания взрослого, это время возникновения пассивной речи. Кроме того на этом этапе происходит активная подготовка речевого аппарата к произнесению звуков (появление лепета).

2. *Переход к активной речи* приходится обычно на 2-й год жизни ребенка. Ребенок начинает произносить первые



слова и простейшие фразы, развивается фонематический слух. И на первом, и на втором этапе развития речи ребенка для своевременного овладения речью и для нормального темпа ее развития большое значение имеют такие стороны общения с ребенком со стороны окружающих его взрослых как эмоциональный контакт и насыщенность общения речевыми элементами. Слова и звуко сочетания становятся средством речевого общения, т.е. развивается экспрессивная речь. Развитие речи ребенка осуществляется по подражанию, следовательно, большую роль в ее формировании играют родители и речевая обстановка в семье. Первые осмысленные слова, произносимые ребенком, появляются к концу первого — началу второго года жизни. Они состоят преимущественно из губных и зубных согласных, соединенных с гласным в слог, обычно многократно повторяющийся: «мама», «баба», «папа». Взрослые превратили эти первые звуко сочетания в наименование родителей и других близких; звуковой состав первых слов ребенка объясняет «интернациональность» таких наименований.

Второй этап служит переходной ступенью между двумя эпохами в общении ребенка с окружающими людьми — довербальной и вербальной. К началу 3-го года жизни у детей формируется грамматический строй речи.

3. *Совершенствование речи* как ведущего средства общения происходит на 3-м году жизни. В речи ребенка все точнее отражаются его намерения, все точнее передается содержание и общий контекст отражаемых им событий. Происходит расширение словаря, усложнение грамматических конструкций, четче становится произношение. Дети овладевают понятийным наполнением слова и потому начинают применять слова для передачи все более сложной и абстрактной по содержанию информации. Но лексическое и грамматическое богатство речи у детей зависит от условий их общения с окружающими людьми. Они усваивают из слышимой ими речи только то, что необходимо и достаточно для поставленных перед ними коммуникативных задач.

В дошкольном детстве (3–7 лет) речь ребенка становится связной и может быть использована ребенком в диалоге.

К концу дошкольного возраста дети практически овладевают почти всеми законами словообразования и словоизменения. Ситуативность речи (отрывочность; понятность лишь в конкретных условиях; привязанность к наличной ситуации) становится все менее выраженной. Появляется связная контекстная речь — развернутая и грамматически оформленная. У дошкольника по сравнению с ребенком раннего возраста появляется и развивается более сложная, самостоятельная форма речи — развернутое монологическое высказывание.

В школьные годы (7–17 лет) ребенок переходит к сознательному овладению речью, связанному с процессом обучения. Усваиваются письменная речь, чтение. Это открывает дополнительные возможности для дальнейшего развития лексической, грамматической и стилистической сторон речи — как устной, так и письменной.

## Нарушения речевого развития

Дефекты речевых функций влияют на восприятие детьми вербальной информации, правильность ее усвоения, способность излагать свои мысли окружающим, а следовательно — и на формирование коммуникативных и учебных навыков.

Перечислим основные причины нарушений речи и их проявления:

- при дефектах слухового анализатора возникают сложности восприятия звуков речи;
- анатомические и физиологические дефекты органов речи ведут к трудностям произношения;
- несформированность речевых зон коры головного мозга приводит к трудностям переработки получаемых сигналов (понимание речи) и организации собственных речевых высказываний.

К недостаткам речевого развития можно отнести: несформированность звукопроизношения, сложности вос-

приятия устной речи (задержанное формирование навыков звукового, смыслового и буквенного анализа слов), бедность словарного запаса, недостаточность формирования связи образа слова и его наименования, неточность употребления слов, трудности в составлении развернутых описаний или пересказов и т.д.

Выделяют три основных вида расстройств речи [Репина, Воронцов, Юматова, 2003]:

- специфическое расстройство речевой артикуляции (овладение ребенком звуковой частью речи значительно задерживается);
- расстройство экспрессивной речи (неспособность использовать выразительную разговорную речь соответственно уровню возрастного развития: ребенок хорошо понимает обращенную к нему речь, но выразить свое состояние и мысли словами не может);
- расстройство импрессивной речи (нарушение понимания обращенных к ребенку высказываний: дети с таким расстройством обладают нормальным слухом, но не могут понять значение отдельных звуков, слов и предложений).

Согласно множеству существующих классификаций, речевые нарушения подразделяются на различные виды. Приведем некоторые из них:

*Алалия* — отсутствие или недоразвитие речи у детей, обусловленное поражением или несформированностью речевых областей головного мозга. При сенсорной алалии ребенок плохо понимает чужую речь, причем не распознает именно звуки: слышит, что человек что-то произносит, но не понимает, что именно. Это схоже с непониманием речи на неизвестном иностранном языке. При моторной алалии ребенок не может овладеть языком (воспроизведением его звуков, слов, усвоением грамматики).

*Дизартрия* — нарушение произношения, возникающее вследствие постнатального поражения глубоких структур мозга у ребенка с уже сформированной ранее правильной речью. Ребенок с дизартрией нечетко, смазано произносит

звуки, голос у него тихий, слабый или, напротив, чересчур резкий; ритм речевого дыхания нарушен; речь теряет свою плавность.

*Дизлалия* — нарушение произношения различных звуков, часто из-за проблем артикуляторного аппарата.

*Заикание* — нарушение темпа, ритма, плавности речи, вызываемое судорогами, спазмами в различных частях речевого аппарата, в связи с чем в речи наблюдаются вынужденные остановки или повторения отдельных звуков и слогов.

*Дизграфия* — неспособность (или сложность) овладения письмом при нормальном развитии интеллекта; так называемое косноязычие на письме. Как правило, проявляется в период, когда ребенок начинает учиться читать и писать. При дизграфии нарушается написание по фонетическому и/или кинестетическому типу, в результате чего возникает большое количество специфических ошибок, искажающих звуковой состав слова. Часто причиной дизграфии является недоразвитие или нарушение фонематического слуха, но также в ее основе могут лежать регуляторные, перцептивные и кинетические механизмы.

*Дизлексия* — нарушение процесса чтения или овладения им при несформированности различных отделов коры головного мозга. В зависимости от того, какие конкретно участки коры недостаточно функционируют, выделяют различные виды дизлексий.

Дефекты речи препятствуют успешному развитию познавательной деятельности детей, неблагоприятно влияя на формирование психики. Многочисленные исследования (см. работы Л.С. Выготского, А.Н. Леонтьева, А.Р. Лурия и других) показали, что все психические процессы ребенка — восприятие, память, внимание, мыслительные операции, воображение — развиваются через речь. Недостаточное развитие речевой сферы может сказаться на общем психическом развитии ребенка и иметь следующие последствия:

- недостатки слухоречевой памяти,
- недостаточную целенаправленность и концентрацию внимания,

- снижение уровня обобщения, затруднения при построении причинно-следственных связей,
- недостаточный уровень развития навыков коммуникации у ребенка, трудности в общении.

Необходимыми условиями формирования правильной речи ребенка являются его крепкое общее здоровье, нормальная работа центральной нервной системы, речедвигательного аппарата, органов слуха, зрения, а также общение со взрослыми с самого раннего возраста, разнообразная деятельность детей, богатство их непосредственных восприятий, обеспечивающих содержание детской речи.

## Мозговая организация речевых функций

Речь, согласно современным представлениям, — это системный процесс, в котором участвуют различные отделы головного мозга. Речь рассматривается как система, как совокупность речевых функций, объединенных в единое целое.

По А.Р. Лурия, [2002б, 2000/2008], для организации импрессивной речи (декодирования воспринимаемой речи) необходимо соблюдение следующих условий:

- Четкое выделение фонематических признаков речи. Данное условие обеспечивается работой верхних отделов вторичных зон височной области левого полушария мозга («зона Вернике»). Дефицитарная работа данного участка головного мозга приводит к невозможности выделения близких по звучанию фонем. Человек не воспринимает, например, разницы между словами «кора» и «гора».
- Понимание слова (предполагается, что эта функция обеспечивается в результате взаимодействия слухового и зрительного анализаторов). При несформированности или нарушении этого взаимодействия звуковой образ слова перестает вызывать зрительный, поэтому понимание его смысла нарушается;

- Понимание значения целой фразы или связного речевого высказывания. Для выполнения данного условия в свою очередь необходимы:
  - а) удержание в памяти всех элементов фразы, обеспечиваемое работой средних отделов вторичных зон височной области левого полушария;
  - б) симультанный синтез речевого высказывания, который связан с работой височно-теменно-затылочных отделов головного мозга;
  - в) активный анализ наиболее существенных элементов высказывания (проявляется в понимании общего смысла высказывания, его контекста). Это условие обеспечивается за счет участия лобных долей мозга.

Следовательно, импрессивная речь представляет собой сложную функциональную систему, в организации которой принимают участие различные структуры головного мозга, каждая из которых вносит свой вклад в обеспечение данной функции.

Все эти компоненты необходимы и для формирования экспрессивной речи, но в нем, кроме перечисленных структур, большое значение приобретают кинетический и кинестетический анализаторы, связанные с работой премоторных и постцентральных структур мозга, а также зрелость периферического артикуляторного аппарата.

Работа лобных отделов головного мозга проявляется в воплощении замысла и намерения речевого высказывания, обеспечении программирования действий, активного поиска информации, анализа наиболее существенных элементов содержания сложных развернутых высказываний.

Все эти трудные задачи решаются не одновременно и не одинаково успешно. Речь — это сложная функциональная система, состоящая из множества компонентов и звеньев; несформированность любого звена может привести к дисбалансу всей системы.

## Смысл слова

*Развивая речь* ребенка, нужно стараться дать ему не просто определенный набор слов, но и понимание значения того, что мы произносим, так как впоследствии, в начальной и средней школе, процент ошибок у детей велик еще и потому, что в раннем детстве они не всегда понимали смысл вербальной речи.

«Речь, полноценная речь человека — не система знаков, значение и употребление которых может быть произвольно установлено и выучено, как выучиваются правила оперирования алгебраическими знаками. Подлинное слово живой речи, в отличие от знака, произвольно устанавливаемого, имеет свою историю, в ходе которой оно обретает свое независимое от моего произвола значение.

Для овладения подлинным словом необходимо, чтобы оно было не просто выучено, а в процессе употребления, удовлетворяя реальным потребностям говорящего, включалось в его жизнь и деятельность» [Рубинштейн, 1999, с. 247].

Процесс усвоения смысла слова ребенком на первых возрастных ступенях идет в направлении от чувственных образов к мыслительным обобщениям. И.М. Сеченов описал этот процесс следующим образом. Когда ребенок впервые видит елку, он воспринимает ее чувственно: смотрит на ее зеленые ветки, трогает ее иголки и колется ими, вдыхает смолистый запах — и весь этот комплекс ощущений связывается со словом «елка». На первых порах это слово — имя собственное, название единичного предмета, с которым связан данный комплекс ощущений. Но вот ребенок знакомится с другими елками — разными по величине, находящимися в разных местах — в лесу, в доме на Новый год, украшенными игрушками и без украшений. Хотя ощущения от них у ребенка различные, но и в чем-то схожие, все они называются «елка». Со временем это слово приобретает более широкое значение, отдалается от непосредственных ощущений, и ребенок начинает понимать его как «елка вообще», а не какая-то конкретная елка. Постепенно

он узнает, что елку называют еще словом «дерево», но этим же словом обозначают и дуб, и березу и т.п. Слово «дерево» еще дальше от «чувственных корней». Совсем далеко от непосредственных ощущений слово «растение», которое есть обобщение еще более высокого порядка и употребляется для названия и деревьев, и трав, и кустарников. Это слово имеет абстрактный смысл, и ребенка связывают с ним не ощущения, а мыслительный акт — абстрагирование [Сеченов, 2011].

Значение слов со все более абстрактным (отвлеченным) смыслом ребенок начинает понимать только тогда, когда его мозг достаточно созреет. Для адекватного формирования образа предмета необходимо, чтобы он был представлен в сознании ребенка комплексом разнообразных ощущений (зрительных, слуховых, тактильных, вкусовых и т.д.). В дальнейшем это поможет ему не путать ромашку с ландышем, коньки — с лыжами, весну — с осенью. Для того чтобы ребенок понимал смысл слова, необходимо соотношение образа предмета с соответствующим ему словом-наименованием.

Восприятие переносного смысла слова предполагает понимание образной структуры слова и зависит от жизненного опыта ребенка — от запаса его представлений, от памяти и эмоциональной оценки хранящихся в памяти образов. Раньше всего с переносным употреблением известных им в прямом значении слов дети встречаются в загадках. Например, ребенок, который видел в огороде морковку, свеклу или репку, услышав загадку «Сидит девица в темнице, а коса на улице» поймет, что «девица» здесь — это морковка (репка), т.е. поймет переносное значение слов «девица» и «темница», если в его памяти уже есть соответствующие образы из сказки. Более того, понимание смысла данной загадки доступно даже тем детям, которые не видели, как растут корнеплоды, но слышали рассказы об этих культурах. Перенесение значения в данном случае основано на внешнем сходстве ситуаций, в которых находятся сравниваемые девица в темнице и морковка в земле.



Приемы обучения пониманию переносного значения слов, безусловно, не могут быть чисто словесными: необходима опора на реальные объекты или на их изображения. Об опосредствованном характере речевой функции говорил еще А.Р. Лурия [1973/2003]. Он указывал, что речевая деятельность требует различных невербальных опор, таких как оптические образы и символы предметов, представления о количестве, времени, пространстве и пр., и в то же время речь сама служит посредником для таких функций как мышление, память и др.

Чтобы ребенок мог понимать выразительность и красоту речи, необходимо работать над активизацией словаря (увеличением количества используемых в речи слов, содержание которых точно понимается ребенком); ребенок должен владеть синонимическим и антонимическим рядами, понимать эмоциональную окраску слова.

Мы видим, таким образом, какие сложные и разнообразные задачи встают при коррекционно-развивающем формировании речевых функций.

## КОМПЛЕКС ИГР И УПРАЖНЕНИЙ

Мы разделили предлагаемые методы на две части: настольные игры и речевые игры с мячом. Но на занятиях такого разделения, конечно, не происходит — игры чередуются.

### Настольные игры

#### ❖ «Кто больше?»

**Цель:** игра направлена на расширение словарного запаса, а также развитие произвольного внимания ребенка и слухового восприятия.

**Возраст:** от 6 лет.

**Количество участников:** занятие проводится индивидуально; возможно проведение в диадах или мини-группах.

**Подсобный материал:** не требуется.

**Процедура проведения:** педагог предлагает ребенку посмотреть вокруг и найти как можно больше слов, в которых слышится заданная буква (например «с»). Можно превратить этот процесс в соревнование с педагогом или другим ребенком.

**Инструкция:** «У буквы “с” случилась беда — она забыла, как она звучит. Помогите ей вспомнить свое звучание: найди вокруг как можно больше предметов, в названии которых есть эта буква».

### ❖ «Анаграммы» («Заколдованные слова»)

**Цель:** игра способствует формированию образа слова, расширению словарного запаса, а также развитию пространственных представлений.

**Возраст:** от 7 лет.

**Количество участников:** занятие проводится индивидуально.

**Подсобный материал:** лист бумаги; карандаши.

**Процедура проведения:** педагог пишет несколько слов, переставляя в них буквы местами, и предлагает ребенку разгадать эти слова. Если это окажется трудным, то педагог «шифрует» названия трех предметов, которые ребенок может видеть вокруг себя, сообщая ему об этом. Эти предметы будут служить ребенку подсказками.

Потом ребенок и педагог меняются ролями.

**Инструкция:** «Здесь написаны заколдованные слова — все буквы в них поменялись местами. Попробуй их расколдовать. Догадайся, в каком порядке нужно поставить буквы, чтобы вернуть словам их значения. Обрати внимание на предметы, расположенные вокруг. Среди них есть те, которые помогут тебе узнать слово».

Если тебе понравилась эта игра, давай “заколдуем” друг для друга еще по несколько слов. Посмотри вокруг, выбери три предмета и переставь местами буквы в их названиях. Напиши на листочке три “заколдованных” слова, а я сделаю то же самое для тебя».

### ❖ «Чье это?»

**Цель:** игра расширяет словарный запас, а также стимулирует развитие памяти и мышления.

**Возраст:** от 7 лет.

**Количество участников:** занятие проводится индивидуально.

**Подсобный материал:** не требуется.

**Процедура проведения:** задача ребенка — назвать как можно больше предметов или явлений, части которых именуются выбранным заранее словом. Например, «лист» есть у дерева, книги, капусты, тетради, цветка, альбома...

**Инструкция:** «Предметы поспорили, чьи это части. Помогите им разобраться, вспомни предметы, у которых есть части с такими названиями: *колесо, спинка, ручка, ствол, ножка, спица, крыло* и т.д.».

### ❖ «Детали»

**Цель:** игра направлена на расширение словарного запаса (преимущественно «низкочастотных» слов), а также способствует развитию памяти и внимания.

**Возраст:** от 7 лет.

**Количество участников:** желательно участие 2 детей.

**Подсобный материал:** лист бумаги, карандаши, разные предметы или картинки с их изображениями.

**Процедура проведения:** задача игроков — написать (назвать, если письмо еще не сформировано) как можно больше деталей выбранных предметов. Игрок, сумевший написать (назвать) большее количество деталей, побеждает. В начале игры детям предлагаются предметы, находящиеся вокруг или изображенные на картинке. Например, если выбрано *платье*, игроки могут перечислить следующие детали: воротник, пуговицы, манжеты, пояс, подол, рукава, карманы, оборки.

*Предметы, которые можно предложить игрокам (в скобках перечислены те их детали, которые могут быть названы детьми):*

- чайник (носик, крышечка, ручка, донышко);
- велосипед (руль, колесо, педаль, рама, спицы, шины, седло, крыло, цепь);
- дом (окно, балкон, труба, водосточная труба, карниз, крыльцо, перила, антенна, дверь, лестница).

**Инструкция:** «Давайте посоревнуемся, кто больше деталей предметов сможет увидеть и назвать на этой картинке. Нам дается 5 минут на подготовку к соревнованию. За это время нужно постараться вспомнить названия как можно большего числа деталей предметов, которые можно записать на листочке. Затем мы по очереди будем называть по одной детали. Повторяться нельзя. Побеждает тот, кто назвал больше всего деталей».

### ❖ «Бродилка»

**Цель:** игра стимулирует комплексное развитие речи, а также других психических функций: внимания, памяти, мышления. Кроме того, игра способствует формированию самоконтроля, произвольной регуляции, помогает в преодолении импульсивности.

**Возраст:** от 7 лет.

**Количество участников:** до 4 человек.

**Подсобный материал:** игровое поле для любой настольной игры, позволяющее совершить не менее 65 ходов; фишки по количеству игроков (в качестве фишек можно использовать монетки разного достоинства или любые другие мелкие предметы); игровой кубик; список заданий.

**Процедура проведения:** игроки располагают свои фишки на кружочке с пометкой «старт». Каждый из игроков бросает кубик. Первым ходит игрок, которому выпало наибольшее количество очков. Затем игроки по очереди бросают кубик и передвигают свои фишки на столько ходов, сколько выпадет на кубике.

Перед тем как сделать следующий ход, игрок должен выполнить задание, соответствующее номеру кружка, на котором оказалась его фишка. Если игрок не может выполнить это задание или выполняет его неправильно, то он

возвращается на предыдущую позицию. Тот, кто дойдет до финиша первым, — победитель.

Фишки разных игроков могут оказываться на кружках с одними и теми же номерами. Некоторые задания имеют 4 варианта (А, Б, В, Г); первый игрок, попавший на кружок с номером такого задания, выполняет вариант А, второй — вариант Б и т.д.

**Инструкция:** «Сейчас мы отправимся в космическое путешествие. Каждый игрок по очереди бросает кубик, чтобы узнать, сколько станций может пролететь его корабль без остановок. Но чтобы сесть на следующей станции, нужно выполнить задание, которое соответствует ее номеру. Если игрок не может выполнить задание или выполняет его не верно, то его космический корабль (фишка) возвращается на предыдущую станцию. Выиграет тот, кто первым сможет долететь до финиша».

*Задания для получения права следующего хода (соответствуют номерам кружков на игровом поле):*

1. Назови три любых фрукта.
2. Что может быть горячим? Назови три предмета.
3. За одну минуту придумай пять слов, начинающихся на слог «са».
4. Найди ошибку:
  - А) «В ответ я кивнул ему рукой».
  - Б) «Мама посолила суп солью».
  - В) «Вчера мы пойдем в зоопарк».
  - Г) «В телевизоре идет интересный фильм».
5. Назови три животных на букву «к».
6. Повтори без запинки: «На осинке росинки засверкали утром перламутром».
7. Скажи, что здесь лишнее, и объясни, почему:
  - А) кефир, хлеб, сметана, творог;
  - Б) свеча, костер, лампочка, печка;
  - В) самолет, гвоздь, пчела, вентилятор;
  - Г) Буратино, Незнайка, ворона, Белоснежка.

В этом и аналогичных заданиях ребенок может выбрать любое слово; ответ считается верным, если ребенок смог логически обосновать свой выбор.

8. Назови три любых овоща.
9. Что здесь лишнее и почему?
  - А) нора, муравейник, курятник, берлога;
  - Б) уши, головы, руки, плечи;
  - В) щука, карась, павлин, окунь;
  - Г) утро, вечер, завтра, ночь.
10. Отгадай загадку:
  - А) В нашей кухне целый год  
Дед Мороз в шкафу живет.  
(Холодильник)
  - Б) Что за хвост с пола не поднимешь? (Клубок)
  - В) В воде жива, на суше — мертва. (Рыба)
  - Г) Висит сито, не руками свито. (Паутина)
11. Назови три летающих предмета.
12. Изобрази какое-нибудь животное так, чтобы другие догадались, кого ты изображаешь.
13. Назови три города на букву «м».
14. Назови одним словом:
  - А) пароход, автомобиль, самолет, трамвай;
  - Б) лук, помидор, кабачок, свёкла;
  - В) пингвин, ворона, жаворонок, соловей;
  - Г) молоток, пила, отвертка, рубанок.
15. Назови три любых ягоды.
16. Назови одним словом:
  - А) скакалка, мяч, кукла, юла;
  - Б) паук, кузнечик, муха, стрекоза;
  - В) ель, береза, сосна, тополь;
  - Г) красный, синий, желтый, зеленый.
17. Ответь на вопрос:
  - А) Чего в обувном магазине больше — обуви или кроссовок?
  - Б) Как называются детеныши свиньи, коровы, овцы?
  - В) Кого в театре на спектакле больше — зрителей или людей?
  - Г) Чего в лесу больше — сосен или деревьев?
18. Посмотри вокруг себя и назови пять предметов на букву «п».

19. Отгадай загадку:

А) Этот конь не ест овса,

Вместо ног — два колеса.

Сядь верхом и мчись на нем,

Только лучше правь рулем.

*(Велосипед)*

Б) Черные, кривые,

От рожденья все немые;

Встанут в ряд —

Сейчас заговорят.

*(Буквы)*

В) Гуляю по свету, жду ответа, найдешь ответ —  
меня и нет. *(Загадка)*

Г) Растянулась как гармошка чудо-печка под окош-  
ком. *(Батарея)*

20. Назови пять слов, начинающихся на слог «ва».

21. Придумай пять слов на третью с конца букву в слове  
«календарь».

22. Назови три шерстяных предмета.

23. Назови одним словом:

А) прятки, салочки, лото, домино;

Б) соловей, голубь, курица, попугай;

В) иней, песок, дождь, роса;

Г) яблоко, груша, слива, персик.

24. Узнай букву, которую «напишут» у тебя на спине.  
*(Педагог или другой игрок «пишут» на спине участника  
какую-либо букву.)*

25. Назови три железных предмета.

26. Что здесь лишнее:

А) карандаш, бабочка, ластик, линейка;

Б) сумка, книга, кошелек, портфель;

В) минута, вечер, час, секунда;

Г) часы, очки, весы, градусник.

27. Отгадай загадку:

А) Всегда шагаем мы вдвоем,

Похожие, как братья,

Мы за обедом — под столом,

- А ночью под кроватью.  
(*Тапочки*)
- Б) Без рук, без ног, а окно открывает. (*Ветер*)
- В) Не портной, а всю жизнь с иголками ходит.  
(*Ежик*)
- Г) Ее всегда в лесу найдешь —  
Пойдем гулять и встретим;  
Она колючая, как еж,  
Зимою — в платье летнем.  
(*Елка*)
28. Назови пять женских имен.
29. Назови пять мужских имен.
30. Придумай за минуту пять слов, начинающихся со слога «за».
31. Назови три музыкальных инструмента.
32. Произнеси быстро скороговорку: «Еле-еле Лена ела, есть из лени не хотела».
33. Отгадай загадку:
- А) Тает снежок,  
Ожил лужок,  
День прибывает —  
Когда это бывает?  
(*Весной*)
- Б) Что за плотники в лесу стучат? (*Дятлы*)
34. Назови три вида спорта.
35. Послушай и исправь как можно больше небылиц:
- Сел воробышек на дом, —  
Провалилась крыша.  
Под березою с котом  
Пляшут польку мыши.  
Мухи съели паука  
Рыбы ловят рыбака.  
На телегу села лошадь,  
Погоняет ездока.
36. Назови три профессии на букву «п».
37. Отгадай загадку:
- А) Двенадцать братьев друг за другом ходят, друг друга не находят. (*12 месяцев*)



Б) Черный Ивашка,  
Деревянная рубашка,  
Где носом пройдет,  
Там черту проведет.  
(Карандаш)

В) Солнце печет,  
Липа цветет,  
Рожь поспевает.  
Когда это бывает?  
(Летом)

Г) Всем, кто придет, и всем, кто уйдет, — она ручку  
подает. (Дверь)

38. Назови три природных явления.

39. Сложи первые буквы всех слов и разгадай зашифрованное слово:

- А) лось, игла, молоко, орел, нос;
- Б) щегол, егоза, перо, крот, аист;
- В) ящерица, булка, лапы, окно, кино, овца;
- Г) вьюга, енот, тетрадь, еда, ракета.

40. Посмотри внимательно вокруг, найди и назови пять предметов синего цвета.

41. Придумай пять слов на первую букву имени твоего соседа справа.

42. Назови лишнее слово и объясни, почему:

- А) велосипед, санки, телега, машина;
- Б) кора, лист, дерево, ветка;
- В) январь, весна, декабрь, август;
- Г) гусь, петух, цыпленок, утка.

43. Назови трех обитателей рек и морей.

44. Назови любые три страны.

45. Придумай четыре способа использования обычной канцелярской скрепки.

46. Назови любые четыре вещи, которые использует в своей работе врач.

47. Закрой глаза и вспомни пять предметов, находящихся слева от тебя.

48. Повтори скороговорку: «Карл у Клары украл кораллы».
49. Назови пять предметов одежды.
50. Отгадай загадку:
- А) На квадратиках доски  
короли свели полки.  
Нет для боя у полков  
ни патронов, ни штыков.  
(*Шахматы*)
- Б) Ног нет, а хожу,  
рта нет, а скажу,  
когда спать, когда вставать,  
когда работу начинать.  
(*Будильник*)
- В) Не куст, а с листочками,  
Не рубашка, а сшита,  
Не человек, а рассказывает.  
(*Книга*)
- Г) Рук много, а нога одна. (*Дерево*)
51. Ответь на вопрос считалки:  
В снег упал Сережка,  
А за ним Алешка,  
А за ним Иринка,  
А за ней Маринка.  
А потом упал Игнат.  
Сколько на снегу ребят?
52. Назови четыре предмета, которые нужны в работе учителю.
53. Сосчитай, сколько букв в слове:
- А) тетрадь;  
Б) мальчик;  
В) йогурт;  
Г) подъезд.
54. Найди ошибку:
- А) Мы завтра были на даче.  
Б) Мальчик стеклом разбил мяч.  
В) Телега везет лошадь.  
Г) На озере под водой летало много комаров.

55. Назови общий звук в словах:  
А) каша, пар, лак, март ([a]);  
Б) верх, ковер, свая, овал ([в]);  
В) дуб, кадр, коррида, ода ([д]);  
Г) небо, конец, иней, снег ([е], [н]).
56. Ответь на вопрос:  
Вез корабль карамель,  
Наскочил корабль на мель,  
И матросы три недели  
Карамель на мели ели.  
Сколько дней на мели  
Матросы просидели?
57. Назови пять видов транспорта.
58. Посмотри вокруг, найди и назови пять предметов на букву «л».
59. Посмотри вокруг, закрой глаза и назови пять предметов справа от себя.
60. Назови пять разных деревьев.
61. Скажи названия пяти сказок.
62. Ответь на вопрос:  
А) Меня зовут Ваня, у меня только одна сестра. Как зовут брата моей сестры?  
Б) Чем отличается сад от огорода?  
В) Бревно распилили на 4 части, сколько для этого сделали распилов?  
Г) Лук посеяли раньше редиса, но позже чеснока. Что посеяли раньше всего?
63. Отгадай загадку:  
А) У кого глаза на «рогах», а дом — на спине? (*Улитка*)  
Б) Кто носит шляпу на ноге? (*Гриб*)  
В) И не снег, и не лед, а серебром деревья уберет. (*Иней*)  
Г) Одноухая девица узоры вышивает. (*Иголка*)
64. Чем похожи помидор и яблоко? Назови семь общих признаков.
65. Назови пять сказочных персонажей.

### ❖ «Заколдованные животные»

**Цель:** игра способствует расширению словарного запаса, формированию образа слова, улучшению правописания, а также стимулирует развитие памяти.

**Возраст:** от 7 лет.

**Количество участников:** занятие проводится индивидуально.

**Подсобный материал:** список слов.

**Процедура проведения:** перед проведением игры необходимо выяснить, каких животных знает ребенок, и подобрать соответствующие слова из предлагаемого списка. Задача ребенка — превратить эти слова в названия животных, заменив в каждом из слов одну букву. Ребенок может выполнять задание письменно.

**Инструкция:** «Злой волшебник заколдовал названия животных, превратив их в обычные слова. Постарайся их расколдовать. Для этого тебе в каждом слове нужно заменить только одну букву».

**Пример:** ЩИТ — КИТ.

**Слова и соответствующие названия животных:** рак (рак), русь (гусь), лес (лев), рот (кот), воля (волк), коса (коза), кров (крот), ложь (лось), корона (ворона).

### ❖ «Страна Наоборотия»

**Цель:** игра расширяет словарный запас, помогает в овладении антонимическими рядами, а также развивает внимание, память и мышление.

**Возраст:** от 6 лет.

**Количество участников:** игра проводится индивидуально.

**Подсобный материал:** списки слов и словосочетаний.

**Процедура проведения:** педагог читает ребенку слова из списка. Задача ребенка — подобрать слова противоположного значения.

В более сложном варианте ребенку предлагаются словосочетания. Ему необходимо подобрать антонимы так, что-

бы получилось словосочетание с противоположным смыслом (например, ранняя весна — поздняя осень).

**Инструкция:** «Давай представим, что мы отправляемся в путешествие по стране Наоборотии. В этой стране все слова имеют противоположное значение, например, если ты хочешь назвать кого-то храбрым — говори “трусливый”, если тебе жарко — говори, что замерз. Чтобы понимать, что говорят жители этой страны, давай потренируемся “переводить” слова и словосочетания».

*Список слов:*

1. Большой (маленький).
2. Холодный (горячий).
3. Длинный (короткий).
4. День (ночь).
5. Смех (слезы).
6. Утро (вечер).
7. Справа (слева).
8. Мужчина (женщина).
9. Смеяться (плакать).
10. Польза (вред).
11. Острый (тупой).
12. Ложиться (вставать).
13. Прибавить (отнять).
14. Осень (весна).
15. Сухой (мокрый).
16. Правда (ложь).
17. Здоровый (больной).
18. Начало (конец).
19. Зима (лето).
20. Светло (темно).
21. Близко (далеко).
22. Говорить (молчать).
23. Частый (редкий).
24. Добро (зло).
25. Молодость (старость).
26. Юг (север).
27. Низ (верх).

28. Тяжелый (легкий).
29. Широкий (узкий).
30. Грустно (весело).
31. Белый (черный).
32. Ненависть (любовь).
33. Высоко (низко).
34. Грязь (чистота).
35. Новый (старый).

*Список словосочетаний:*

1. Темная ночь (светлый день).
2. Горечь поражения (радость победы).
3. Жаркое лето (холодная зима).
4. Скромная хижина (богатый дворец).
5. Белый потолок (черный пол).
6. Добрый друг (злой враг).
7. Дождливый вечер (погожее утро).
8. Большой город (маленькая деревня).
9. Поздно ложиться (рано вставать).
10. Начало дня (конец ночи).
11. Трудный вопрос (простой ответ).
12. Дорого продать (дешево купить).

### ❖ «Продолжи слово»

**Цель:** игра расширяет словарный запас, способствует формированию образа слова, а также развитию памяти и мышления.

**Возраст:** от 7 лет.

**Количество участников:** от 2 человек.

**Подсобный материал:** не требуется.

**Процедура проведения:** игрок, начинающий игру, называет первые две буквы какого-нибудь слова (например «по...»). Второй участник должен придумать свое слово, начинающееся на заданные буквы, и сообщить следующие две буквы или сказать все слово.

За вариант завершения слова участник получает 1 очко.

За продолжение слова, но не конец его — 2 очка.

Например, второй участник может предложить слово «пожар» и получить 1 очко, а может продолжить слово, но не закончить его: «погр...» («погрустить», «пограничник») — и получить 2 очка.

Если никто из участников не может продолжить слово, которое загадал игрок, загадавший называет его. Если такое слово существует, он получает 3 очка, а если нет — теряет все очки.

**Инструкция:** «Давайте поиграем в слова. Пусть один из нас загадает слово и назовет две его первые буквы, а остальные продолжают, называя еще по две буквы. Тот, кто сможет сразу закончить слово, получает 1 очко, а тот, кто продолжит слово, но не закончит его, получает 2 очка. Если же никто не сможет продолжить загаданное слово, то тот, кто его загадал, скажет его и получит 3 очка. Если, конечно, это слово действительно существует. В конце игры мы подсчитаем очки и узнаем, кто выиграл».

### ❖ «Словосочетания»

**Цель:** игра знакомит ребенка с многозначностью прилагательных, учит понимать переносный смысл слова, а также развивает мышление.

**Возраст:** от 8 лет.

**Количество участников:** занятие проводится индивидуально.

**Подсобный материал:** карандаш или ручка; лист бумаги, разделенный на две части. В левой части написаны несколько прилагательных, в правой — существительные, подходящие по смыслу к этим прилагательным. Каждому прилагательному из левой колонки должно соответствовать три существительных. Существительные пишутся в случайном порядке (см. табл. 2).

**Процедура проведения:** задача ребенка — составить правильные словосочетания. К каждому прилагательному, написанному в левой части, он должен подобрать по три существительных, подходящих по смыслу, из списка слов справа.

**Инструкция:** «Прилагательные запутались, кто с каким существительным дружит. Помоги им найти своих друзей. Для этого соедини стрелочками каждое прилагательное с тремя подходящими по смыслу существительными».

Таблица 2

**Пример подготовки материала для игры «Словосочетания»**

МЯГКИЙ ПУШИСТЫЙ СМЕШНОЙ ОСТРЫЙ СВЕЖИЙ	ХАРАКТЕР
	СНЕГ
	СЛУЧАЙ
	НОЖ
	ЗНАК
	КЛОУН
	ХЛЕБ
	ШАРФ
	ВЗГЛЯД
	ДИВАН
	УГОЛ
	КОТЕНОК
	ВЕТЕР
	СОК

❖ **«Объяснялка»**

**Цель:** научить ребенка подбирать точные определения к словам (т.е. находить главные признаки предмета). Игра расширяет словарный запас, а также способствует развитию памяти и мышления.

**Возраст:** от 7 лет.

**Количество участников:** от 2 человек.

**Подсобный материал:** 15 карточек, на каждой из которых написано по одному слову.

**Процедура проведения:** педагог выкладывает перед детьми (оборотной стороной вверх) карточки со словами: *арбуз; тигр; книга; ёжик; пирог; слон; мама; ваза; цыпленок; река; молоко; музыка; воробей; дом; море.*



Каждый из игроков по очереди берет карточку и, не показывая ее другим, читает про себя написанное на ней слово. После этого он описывает то, что названо на карточке, тремя прилагательными. Например, если на карточке написано «лимон», можно описать его словами «кислый, сочный, желтый».

Если остальные участники смогут по этим трем словам угадать написанное на карточке слово, то игрок получает очко. Игрок, первым угадавший слово, также получает очко. Выигрывает тот, кто наберет большее количество очков.

**Инструкция:** «На карточках написаны слова. Каждый из нас по очереди будет брать по одной карточке. Игроку, взявшему карточку, нужно, не называя написанное на ней слово, описать этот предмет тремя словами, отвечающими на вопросы “какой?” “какая?” или “какое?”. Например: лимон (какой?) — кислый, желтый, сочный; луна (какая?) — белая, светящаяся, круглая. Нужно подобрать такие слова, чтобы все как можно быстрее догадались, какое слово написано на карточке. Если игроку удалось объяснить, какой это предмет, не называя его, то он выигрывает 1 очко. И тот, кто самый первый угадает слово, тоже получает очко».

### ❖ «Картинки-загадки»

**Цель:** расширение словарного запаса, тренировка грамматически верного построения высказываний, развитие связной речи. Игра также способствует развитию мышления.

**Возраст:** от 8 лет.

**Количество участников:** от 3 человек.

**Подсобный материал:** любые карточки из любой игры типа лото.

**Процедура проведения:** один игрок описывает предмет, изображенный на карточке, не называя его. Задача других игроков — угадать, что изображено на картинке.

**Инструкция:** «Давайте сочинять друг для друга загадки. Нужно описать предмет, изображенный на картинке, не

называя его, и сделать это так, чтобы другие игроки догадались, о чем или о ком идет речь».

#### *Форма помощи*

Чтобы детям было легче придумывать загадки, можно предложить им следующую опорную схему:

1. Живой — не живой?
2. Какого он цвета (каких цветов еще бывает)?
3. На что он похож? От чего сильно отличается?
4. Из какого материала он сделан (из какого еще может быть)?
5. Какого размера, формы? Каков он на ощупь? Чем пахнет?
6. Каков на вкус? Какой может издавать звук?
7. Где встречается?
8. Для чего нужен человеку? Что с ним можно делать?
9. К какой группе предметов относится (мебель, посуда, животные, фрукты и т.д.)?

### ❖ «Словодел»

**Цель:** игра направлена на расширение словарного запаса, формирование образа слова, тренировку правописания. Игра также способствует развитию памяти, внимания и пространственных представлений.

**Возраст:** от 7 лет.

**Количество участников:** от 2 человек.

**Подсобный материал:** листы бумаги, карандаши или ручки.

**Процедура проведения:** игроки в течение трех минут должны придумать и записать как можно больше слов, которые могут получиться из букв какого-либо выбранного слова.

**Инструкция:** «В одной сказочной стране есть такая профессия — словодел. Давайте будем словоделами. Выберем слово, из букв которого нам нужно будет придумать слова. Например, слово “электростанция»».

**Пример:** из слова «электростанция» могут получиться слова: танец, трон, тир, нота, лекция и т.д.; из слова

«кораблекрушение» — кора, раб, шина, бак, бар, река, бок, лук, краб, рак, ил, шило, шуба, блик, икра, кол, укол, небо, брак, лак, нора, луна, бор, рука, рок и т.д.

### ❖ «Слова-двойняшки»

**Цель:** игра расширяет словарный запас, помогает в овладении синонимическими рядами, а также развивает внимание и мышление.

**Возраст:** от 7 лет.

**Количество участников:** занятие проводится индивидуально.

**Подсобный материал:** бланк со словами (см. рис. 7); карандаш или ручка.

друг	красный
путь	гигант
алый	жадный
смелый	любой
скупой	замечательно
великан	храбрый
всякий	дорога
безумный	нива
отлично	сумасшедший
поле	ограда
бережно	приятель
думать	осторожно
бросать	кидать
изгородь	размышлять

Рис. 7. Бланк для игры «Слова-двойняшки»

**Процедура проведения:** в этом задании ребенку нужно подобрать к выбранным словам их синонимы. Предварительно следует объяснить, что такое синонимы. Можно сказать следующее: «В русском языке есть такие слова, которые звучат по-разному, но означают одно и то же. Например, храбрый — смелый. Такие слова называются синонимами».

**Инструкция:** «Слова потеряли своих братьев. Помогите им найти друг друга, для этого соедини слова, похожие по значению, линией».

### ❖ «Писатель»

**Цель:** расширение словарного запаса, тренировка грамматически верного построения высказываний, формирование связной речи. Игра также способствует развитию мышления.

**Возраст:** от 7 лет.

**Количество участников:** занятие проводится индивидуально.

**Подсобный материал:** лист бумаги с подготовленным текстом; ручка.

**Процедура проведения:** задача ребенка — вставить в текст недостающие по смыслу слова. Задание можно выполнять как письменно, так и устно (если ребенок еще не достаточно хорошо умеет писать).

**Инструкция:** «Представь, что ты самый настоящий писатель. Сейчас мы будем создавать с тобой рассказы. Чтобы тебе было легче, часть слов в нашем рассказе уже написана. Тебе надо дописать (сказать) недостающие слова, чтобы получилась целая история. А еще обязательно придумай к ней название, какой же рассказ без названия?»

*Рассказ № 1*

У Димы \_\_\_\_\_ живет его лучший \_\_\_\_\_, щенок по кличке \_\_\_\_\_. У щенка много морщинок и складок, хотя он еще очень \_\_\_\_\_. Это такая порода, которая называется \_\_\_\_\_. Дима каждый день тщательно чистит щенка \_\_\_\_\_. При виде щетки щенок пытается \_\_\_\_\_ под диван. Но Дима все равно \_\_\_\_\_ его оттуда. После чистки он дает щенку вкусную \_\_\_\_\_ и ведет его \_\_\_\_\_ на собачью площадку. Дима очень \_\_\_\_\_ своего щенка.

*Рассказ № 2*

На лесной опушке жил \_\_\_\_\_ зайчик, которого звали \_\_\_\_\_. У него \_\_\_\_\_ огород, в котором он выращивал разные \_\_\_\_\_: капусту, \_\_\_\_\_ репку, \_\_\_\_\_. Осенью зайчик собрал \_\_\_\_\_ урожай и позвал на \_\_\_\_\_ своих друзей: бурого \_\_\_\_\_, серого \_\_\_\_\_, \_\_\_\_\_ лисичку и шуструю белочку. Гости принесли с собой в подарок игрушки для его детей — зайчат. Белочка принесла куклу, серый \_\_\_\_\_ — машинку, а бурый \_\_\_\_\_ — \_\_\_\_\_. Зайчик приготовил вкусный \_\_\_\_\_, который очень \_\_\_\_\_ всем зверям. Все они провели очень интересно время в гостях у зайчика: шутили, \_\_\_\_\_, слушали \_\_\_\_\_ и смотрели \_\_\_\_\_. Все были очень \_\_\_\_\_.

*Рассказ № 3*

В одном \_\_\_\_\_ лесу под высокой сосной жил в своей \_\_\_\_\_ норке ежик. А \_\_\_\_\_ его Витя. Вите не очень хорошо жилось в этом лесу. Никто из зверей не хотел \_\_\_\_\_ ним, все его \_\_\_\_\_ и обижали. Несчастному ежику было очень \_\_\_\_\_ слышать

такие слова. Однажды утром Витя отправился на лесную \_\_\_\_\_ поискать ягод и \_\_\_\_\_ себе на завтрак. Вдруг мимо него промчался маленький серый \_\_\_\_\_. За ним гнался охотник с \_\_\_\_\_. Ежику стало очень \_\_\_\_\_. «Охотник такой большой, а я \_\_\_\_\_, \_\_\_\_\_» — подумал он. Но, переборов свой страх, Витя свернулся \_\_\_\_\_ и бросился охотнику под \_\_\_\_\_. Охотник споткнулся об \_\_\_\_\_ колючки ежика, упал и выронил свое \_\_\_\_\_. А зайчик успел \_\_\_\_\_. Позже он пришел к Витиной \_\_\_\_\_, чтобы \_\_\_\_\_ его за то, что он его \_\_\_\_\_. С тех пор они стали лучшими \_\_\_\_\_.

#### ❖ «Необычное лото»

**Цель:** игра формирует связную речь, а также развивает внимание и память.

**Возраст:** от 7 лет.

**Количество участников:** от 3 человек.

**Подсобный материал:** любое обычное лото.

**Процедура проведения:** игра проводится по правилам обычного лото, но игрок получает карточку с той картинкой, которая есть на его игровом поле, только тогда, когда вспомнит что-то про предмет, изображенный на картинке, — несколько стихотворных строчек, песенку, сказку, мультфильм, или составит связанное с этим изображением сложное развернутое предложение.

Педагог определяет, что должен сделать игрок, исходя из возможностей и интересов каждого ребенка; можно использовать все предложенные варианты.

Тот, кто первым закроет свое игровое поле, — победитель.

#### ❖ «Калейдоскоп слов»

**Цель:** игра развивает навыки актуализации слов, учит пониманию связей между словами, развивает восприятие

переносного смысла слов, расширяет словарный запас, а также способствует развитию памяти и мышления.

**Возраст:** от 6 лет.

**Количество участников:** занятие проводится индивидуально.

**Подсобный материал:** лист бумаги, ручка.

**Процедура проведения:** педагог вместе с ребенком выбирает любое слово и пишет его в центре листа. Например, слово *снег*. От него вверх рисуются «лучики» (стрелочки). Затем педагог спрашивает ребенка: «А что *снег* может делать?», — и вместе с ним подбирает глаголы, подходящие к этому слову. Например, снег может *кружиться*, *идти*, *падать*, *искриться*, *таять* и т.д. От каждого глагола педагог рисует стрелочки вверх, спрашивая ребенка: «А что еще может *кружиться*? А что может *идти*?», — и записывает подобранные ребенком существительные, которые подходят глаголам по смыслу. Например, *кружиться* могут *голова*, *карусель*, *оппадающие листья*; а *идти* могут *часы*, *поезд*, *дым*.

Не забываем и о прилагательных. Педагог рисует стрелочки вниз от заданного слова и вместе с ребенком подбирает как можно больше определений к нему в ответ на вопрос: «А какой может быть снег?». Например, снег может быть *пушистый*, *белый*, *холодный* и т.д.

## ❖ «Магазин»

**Цель:** расширение словарного запаса, формирование образа слова, а также развитие памяти и мышления.

**Возраст:** от 7 лет.

**Количество участников:** возможно как индивидуальное занятие, так и занятие в диадах и группах из 3–5 человек.

**Подсобный материал:** карточки любого лото в картинках.

**Процедура проведения:** в этой игре ребенок «продает» определенные предметы, изображенные на карточках, «рекламируя» их по каждой букве их названия.

Например, арбуз: *а* — ароматный, *р* — рубиновый, *б* — большой, *у* — удивительно вкусный, *з* — звонкий.

**Инструкция:** «Давай поиграем в магазин. Представь, что ты продавец в магазине и тебе нужно разрекламировать продаваемый товар так, чтобы его купили. Делать это нужно по определенному правилу, рекламируя предмет по каждой букве его названия. Например, тебе надо продать сливу: *с* — сочная, *л* — легкая, *и* — известный сорт, *в* — вкусная, *а* — ароматная».

Если игра проводится в группе, за каждую правильно названную характеристику продаваемого предмета игрок получает один балл. Кто наберет больше баллов, тот будет лучшим продавцом.

### ❖ «Небылицы»

**Цель:** игра учит ребенка связывать отдельные предложения в стройный плавный рассказ, помогает в преодолении трудностей составления предложений и развернутых высказываний. Игра также способствует развитию мышления.

**Возраст:** от 7 лет.

**Подсобный материал:** листы бумаги и ручки или карандаши по количеству играющих.

**Количество участников:** от 2 человек.

**Процедура проведения:** данная игра основана на правилах популярной игры «Чепуха». Педагог последовательно задает игрокам следующие вопросы (в зависимости от уровня речевого развития детей вопросы могут меняться):

1. Как зовут героя истории?
2. Как зовут его товарища?
3. Где они встретились?
4. Когда они встретились? (время встречи)
5. Что они стали делать?
6. Что сказал герой истории?
7. Что ответил ему его товарищ?
8. Чем завершилась их встреча?



Каждый участник записывает свой ответ на первый вопрос педагога на своем листе. Затем подворачивает строчку с ответом текстом вниз и передает листок соседу. Каждый следующий ответ участники пишут ниже подвернутого места на полученном от партнера листе, вновь подворачивают его и передают дальше по кругу. Когда записаны все ответы, листы разворачиваются и дети зачитывают получившиеся коллективные истории. Побеждает тот, кто прочитал самую смешную историю (независимо от того, кто являлся автором ее отдельных частей).

*Усложнение задания:* можно ввести правило, что все слова должны начинаться на одну и ту же букву или содержать в себе какую-то определенную букву.

*Пример игры с участием двух детей:*

#### **Ответы участников на вопросы игры «Небылицы»\***

Вопросы	Ответы участников	
	Первый участник	Второй участник
1. Имя первого героя?	Буратино	Дядя Федор
2. Имя второго героя?	Папа Карло	Матроскин
3. Где встретились?	На крыше планетария	В магазине
4. Когда встретились?	Летом, в полночь	В ноябре, без пятнадцати десять
5. Что делали?	Сидели, болтали и били баклуши	Дразнили друг друга
6. Кто им помешал?	Каркуша	Злой пес
7. Что сказал первый герой?	Будем собирать грибы	Давай играть в прятки
8. Чем закончилась встреча?	Радостно пошли в лес	Разбежались по домам

---

\* Как уже говорилось, педагог может варьировать формулировки задаваемых детям вопросов. Так, в данной игре детям был предложен несколько иной набор вопросов, чем приведен в общем описании.

Таким образом, на одном из листков, заполненных детьми, получилась следующая история-небылица:

«Встретились Буратино и Матроскин на крыше планетария. Это произошло в ноябре, без пятнадцати десять. Они там сидели, болтали и били баклуши. Но пришел злой пес и помешал им. Тогда Буратино сказал: “Будем собирать грибы”. И они разбежались по домам».

На втором листке получилось следующее:

«Повстречались Дядя Федор и папа Карло в магазине. Случилось это летом, в полночь. Они там дразнили друг друга, но им помешала Каркуша. Дядя Федор сказал ей: “Давай играть в прятки”. И они радостно пошли в лес».

### ❖ «Иностранец»

**Цель:** игра тренирует грамматически и логически верное построение высказываний, развивает слуховое внимание и мышление.

**Возраст:** от 6 лет.

**Количество участников:** занятие проводится индивидуально.

**Подсобный материал:** список предложений.

**Процедура проведения:** педагог просит ребенка объяснить, что неправильно в предложениях, которые он сейчас прочитает, и как их исправить. Затем он зачитывает предложения из списка.

**Инструкция:** «Послушай фразы, которые говорит иностранец, который только начал изучать русский язык. Найди в них ошибки, объясни, что неправильно и почему так нельзя сказать. Научи его говорить правильно, исправив допущенные им ошибки».

**Предложения:**

1. Зимой в саду расцвели яблони.
2. Мы завтра были на даче.
3. Внизу над нами расстилалась ледяная пустыня.
4. В ответ я кивнул ему рукой.
5. Мы переночевали ночь дома.

6. Мальчик стеклом разбил мяч.
7. Я вчера пойду в зоопарк.
8. Светит солнце, потому что на улице тепло.
9. Мама посолила суп солью.
10. У нас живет молодой котенок.
11. Зима пришла, потому что река замерзла.
12. Телега везет лошадь.
13. Солнце освещается Землей.

### ❖ «Зайка Тим»

**Цель:** формирование связной речи, тренировка грамматически верного построения высказываний, а также развития внимания и пространственных представлений.

**Возраст:** от 7 лет.

**Количество участников:** занятие проводится индивидуально.

**Подсобный материал:** лист бумаги, ручка.

**Процедура проведения:** задача ребенка — расставить предложенные ему слова в правильном порядке, чтобы получились предложения. Задание можно выполнять как устно, так и письменно — в зависимости от уровня подготовки ребенка. Если ребенку трудно дается выполнение задания, можно выписать каждое слово будущего предложения на отдельную карточку и разложить карточки перед ребенком, чтобы он мог на самом деле передвигать слова.

Значения всех неизвестных ребенку слов обязательно следует объяснить.

**Инструкция:** «Зайка Тим нес в школу в рюкзаке тетрадь со своим домашним заданием. По дороге он поиграл со всеми своими друзьями и растряс свой рюкзак так, что все слова из предложений, записанных им в тетради, высыпались. Зайка никак не может разобраться, как их теперь правильно расставить. Если он не восстановит предложения, то учительница поставит ему плохую оценку. Помогите Тиму получить пятерку, составьте из рассыпанных слов предложения».

*Варианты для составления предложений:*

1. в / дом / лесу / пушистых / берез / среди / елей / и / стоит / лесника
2. возить / любишь / и / кататься / саночки / люби
3. живут / реки / на / дедушка / и / бора / бабушка / в / деревне / берегу / возле / соснового
4. коробку / мама / шоколада / купила / и / конфет / плитку
5. Нина / книги / библиотекарь / Михайловна / заполняла / принимала / выдавала / и / абонементы
6. накрыли / опали / с / деревьев / листья / и / словно / все / разноцветный / вокруг / ковер / осенние
7. мороз / зимой / носы / лапы / покрыты / инеем / а / щиплет / белым / и / щеки / елок
8. Максим / писать / на / учился / старался / красиво / выводить / уроке / буквы / и / правильно
9. в / гирлянды / праздник / на / огней / улицах / висят / светятся / флаги
10. величаво / лебедь / когда / глади / скользит / тихой / воды / прекрасен / по

**❖ «Сочинялки»**

**Цель:** игра способствует формированию связной, грамматически верно построенной речи, стимулирует ребенка к нахождению связей между словами, а также развивает мышление.

**Возраст:** от 6 лет.

**Количество участников:** от 2 человек.

**Подсобный материал:** 5 карточек со словами или картинками. Слова можно написать на небольших листочках, а карточки с картинками взять из любого лото.

**Процедура проведения:** игра проходит в два этапа.

На *первом этапе* задача игроков — составить предложение, в котором были бы использованы все слова (или персонажи), имеющиеся на карточках. Задание выполнить проще, если слова на карточках связаны по смыслу. Например,

из слов *дрова, печь, топор, огонь, рубить* можно составить предложение: «Дрова, нарубленные топором, положили в печь, и разгорелся яркий огонь». Труднее составить предложение из слов, связь между которыми не очевидна. Так, из слов *стол, кирпич, дерево, мочалка, пол* можно составить следующее предложение: «Мочалка упала на пол со стола, сделанного из дерева, тяжелого, как кирпич».

На карточках можно писать не только существительные, но и прилагательные и глаголы.

Задача игроков на *втором этапе* — придумать с использованием тех же пяти заданных слов историю из пяти или более предложений. Каждый участник игры предлагает свой вариант истории, после чего выбирается лучшая.

Если эта игра знакома ребенку, в нее можно играть без карточек-опор, воспринимая ключевые слова на слух. Такой вариант задания будет полезен и для развития памяти.

**Инструкция:** «Давайте играть в “сочинялки”. Каждый из нас возьмет по пять карточек со словами (или картинками) и придумает из своих слов (картинок) предложение. А потом каждый придумает с этими словами свою историю. Посмотрим, у кого получится смешнее и интереснее».

## ❖ «Неизвестные предметы»

**Цель:** игра помогает ребенку в понимании состава слова, развивает мышление.

**Возраст:** от 7 лет.

**Количество участников:** занятие проводится индивидуально.

**Подсобный материал:** список фантастических слов.

**Процедура проведения:** в этой игре ребенку придется немного пофантазировать. Он должен дать описание предметов и явлений, которые обозначены предложенными ему фантастическими словами (список слов приведен ниже).

**Инструкция:** «К нам попали какие-то неизвестные предметы и существа из загадочной страны. Давай попро-

буем объяснить, что это или кто это может быть. Прочитай внимательно их названия и придумай, что это за предметы или существа, как они выглядят, для чего нужны, кто ими пользуется. Попробуй придумать какую-нибудь историю, в которой все они могли бы участвовать».

*Слова, предлагаемые на занятии:* цветокат, ветрокотлет, музотрон, телезвонокряк, салолет, супермедомух, сыросокосодрель.

### ❖ «Фантазеры»

*Цель:* игра способствует формированию связной речи, развивает внимание и воображение.

*Возраст:* от 6 лет.

*Количество участников:* занятие проводится индивидуально.

*Подсобный материал:* картинки, изображающие людей или животных; фотографии разных людей (например, из журналов).

*Процедура проведения:* ребенку предлагается дать изображенным на фотографиях или картинках людям имена, придумать (или попробовать угадать) их профессию, где и как они живут, что любят, с кем дружат и т.д. Можно придумать и какую-нибудь ситуацию из их жизни.

Картинки с изображениями животных также подойдут для фантазирования.

## Речевые игры с мячом

### ❖ «Я знаю больше слов»

*Цель:* игра расширяет словарный запас, способствует развитию внимания и памяти, улучшению координации движений и повышению нейродинамических показателей.

*Возраст:* от 7 лет.

*Количество участников:* от 2 человек.

*Подсобный материал:* мяч.

**Процедура проведения:** выбирается какая-нибудь буква. Игроки должны, перекидывая друг другу мяч, называть слова, начинающиеся на эту букву. Игрок, который не сможет назвать слово, выбывает из игры. Побеждает тот, кто сможет назвать больше слов, т.е. последним назовет слово.

### ❖ «Цепочка»

**Цель:** игра расширяет словарный запас, способствует формированию образа слова, а также развитию внимания и памяти, улучшению координации движений и повышению нейродинамических показателей.

**Возраст:** от 6 лет.

**Количество участников:** от 2 человек.

**Подсобный материал:** мяч.

**Процедура проведения**

*1-й вариант.*

Игроки перебрасывают друг другу мяч. При каждом своем броске игрок должен называть слово, которое начинается с предпоследней (или последней, или третьей с конца) буквы того слова, которое назвал при броске его партнер. Называть можно только существительные в единственном числе.

*Пример (выбрана предпоследняя буква слова):*

1-й игрок: арбуз,

2-й игрок: ухо,

3-й игрок: хорёк

и т.д.

*2-й вариант:*

Перекидывая мяч, игроки составляют «цепочки» по последним слогам слов.

*Пример:*

1-й игрок: кино,

2-й игрок: нога,

3-й игрок: галка,

4-й игрок: капуста

и т.д.

### ❖ «Такой же, как...»

**Цель:** игра учит пониманию связей между словами, развивает восприятие переносного смысла слов, расширяет словарный запас, а также способствует развитию внимания, памяти, мышления, улучшению координации движений и повышению нейродинамических показателей.

**Возраст:** от 6 лет.

**Количество участников:** от 2 человек.

**Подсобный материал:** мяч.

**Процедура проведения:** первый игрок, кидая мяч партнеру, задает ему «загадку», указывающую на признак предмета. Партнер, поймав мяч, называет другой предмет с этим признаком и перекидывает мяч следующему игроку, задавая свою «загадку». Если игрок затрудняется с ответом, он получает штрафное очко. Побеждает тот, у кого меньше штрафных очков.

**Пример:**

1-й игрок бросает мяч партнеру со словами: «Назови предмет такой же белый, как снег».

2-й игрок ловит мяч и в свою очередь бросает его, говоря: «Лист бумаги. Назови предмет такой же зеленый, как трава».

**Возможные варианты для задания** «Назови предмет такой же...»:

узкий, как лента; полосатый, как тигр; гладкий, как шелк; ароматный, как роза; сладкий, как сахар; колючий, как елка; быстрый, как горная река; круглый, как мяч; желтый, как солнце; холодный, как лед; кислый, как лимон; большой, как дом; мягкий, как пух; зеленый, как трава; острый, как нож; горячий, как уголь; яркий, как звезда; твердый, как камень; горький, как таблетка; интересный, как книга; красивый, как картина; маленький, как пуговица; жидкий, как сок; разноцветный, как попугай; медленный, как улитка.



### ❖ «Раз словечко, два словечко...»

**Цель:** игра расширяет словарный запас, способствует формированию образа слова, а также развитию внимания и памяти, улучшению координации движений и повышению нейродинамических показателей.

**Возраст:** от 6 лет.

**Количество участников:** от 2 человек.

**Подсобный материал:** мяч.

**Процедура проведения:** один игрок, кидая мяч, называет первый слог предполагаемого слова. Второй игрок ловит мяч и называет окончание слова. Затем называет свой слог и перекидывает мяч следующему игроку.

**Пример:**

1-й игрок, бросая мяч партнеру, говорит: «са-».

2-й игрок ловит мяч и отвечает: «-мовар», затем в свою очередь бросает мяч партнеру, говоря: «сте-».

3-й игрок ловит мяч и отвечает: «-на»; затем бросает мяч и говорит: «те-» и т.д.

### ❖ «Если бы их было много...»

**Цель:** игра помогает научиться правильно образовывать множественное число имен существительных, расширяет словарный запас и развивает внимание, а также способствует улучшению координации движений и повышению нейродинамических показателей.

**Количество участников:** занятие проводится индивидуально.

**Подсобный материал:** мяч; список слов.

**Процедура проведения:** бросая ребенку мяч, педагог называет какое-либо слово в единственном числе. Ребенок должен вернуть мяч, назвав это слово во множественном числе.

**Примеры:**

Гриб (грибы), зеркало (зеркала), соус (соусы), колокол (колокола), человек (люди), костер (костры), еж (ежи), носок (носки), кино (кино), брат (братья), ребенок (дети), тень

(тени), орел (орлы), колос (колосья), цыпленок (цыплята), торт (торты), друг (друзья), сук (сучья), холод (холода), осел (ослы), чай (чаи), лето (лето), окно (окна), день (дни) и т.д.

### ❖ «Что делает?»

**Цель:** игра учит правильному употреблению в речи глаголов, расширяет словарный запас, развивает внимание и мышление, а также способствует улучшению координации движений и повышению нейродинамических показателей.

**Возраст:** от 6 лет.

**Количество участников:** от 2 человек.

**Подсобный материал:** мяч.

**Процедура проведения:** кидая мяч партнеру, первый игрок называет какое-либо существительное. Партнер, поймав мяч, должен назвать глагол, подходящий по смыслу к этому существительному, и перекинуть мяч следующему игроку с новым существительным и т.д.

**Пример:**

1-й игрок говорит: «Телевизор», и перекидывает мяч партнеру.

2-й игрок ловит мяч, говорит: «Показывает», и, бросая мяч другому игроку, говорит: «Цветок».

3-й игрок ловит мяч и говорит: «Растет», затем бросает мяч следующему игроку, называя слово «мел» и т.д.

### ❖ «Я знаю пять...»

**Цель:** игра расширяет словарный запас, развивает навыки актуализации слов, внимание и память, а также способствует формированию функции обобщения, улучшению координации движений и повышению нейродинамических показателей.

**Возраст:** от 6 лет.

**Количество участников:** занятие проводится индивидуально.

**Подсобный материал:** мяч.

**Процедура проведения:** давно известная игра, в ходе которой ребенок, отбивая мяч об пол, должен назвать какую-то категорию и по пять слов из данной категории. С каждым ударом по мячу ребенок произносит по одному слову.

**Пример:** «Я\_знаю\_пять\_имен\_мальчиков:\_Коля,\_  
Саша,\_Влад,\_Иван,\_Антон».

**Варианты тем:** имена мальчиков, девочек; названия цветов, деревьев, фруктов, овощей, животных, рыб, насекомых, птиц; названия предметов мебели, городов, профессий; имена сказочных персонажей; названия предметов какого-нибудь определенного цвета и т.д.

## ❖ «Составляем рассказ»

**Цель:** игра направлена на расширение словарного запаса и формирование связной, грамматически правильно построенной речи, а также развивает внимание, память, мышление, способствует улучшению координации движений и повышению нейродинамических показателей.

**Возраст:** от 6 лет.

**Количество участников:** от 2 человек.

**Подсобный материал:** мяч.

**Процедура проведения:** первый игрок называет какое-либо слово и бросает мяч партнеру. Следующий игрок, перекидывая мяч другому партнеру, повторяет это слово и добавляет свое. Далее игроки перебрасывают мяч друг другу, повторяя все предыдущие слова и добавляя по одному слову, чтобы получился общий связный рассказ. Слова можно добавлять в любую часть рассказа. Не забываем, что предлог — это тоже отдельное слово.

**Пример:**

1-й игрок: «Собачка».

2-й игрок: «Красивая собачка».

3-й игрок: «Красивая собачка жила».

4-й игрок: «Красивая собачка Жуля жила» и т.д.

### ❖ «Опиши предмет»

**Цель:** игра расширяет словарный запас, создает предпосылки для формирования развернутой фразовой речи, а также способствует развитию внимания, памяти, мышления, улучшению координации движений и повышению нейродинамических показателей.

**Возраст:** от 6 лет.

**Количество участников:** от 2 человек.

**Подсобный материал:** мяч.

**Процедура проведения:** задача игроков — подобрать как можно больше прилагательных к определенному существительному. Вначале выбирается какое-либо слово. Затем игроки, перекидывая друг другу мяч, называют по одному прилагательному, описывающему заданное слово. Те игроки, которые не могут больше подобрать никаких прилагательных, выбывают из игры. Побеждает тот, кто сможет назвать больше слов, т.е. тот, кто произнесет слово последним.

*Примеры существительных, которые можно использовать для игры:*

мяч, яблоко, погода, человек, кошка, кухня, врач, река, пустыня, зима, верблюд, дом, лето, солнце, осень, весна, мороженое, машина, друг, костер, рыцарь, поезд, снег, ветер, луноход, учитель, корабль и т.д.

### ❖ «Чем мы похожи?»

**Цель:** игра расширяет словарный запас, внимание, память, мышление, способствует улучшению координации движений и повышению нейродинамических показателей.

**Возраст:** от 6 лет.

**Количество участников:** от 2 человек.

**Подсобный материал:** мяч.

**Процедура проведения**

*1-й вариант.* Педагог называет два предмета или явления. Задача игроков — перекидывая друг другу мяч, на-

звать как можно больше признаков, по которым эти предметы (явления) могут быть похожи друг на друга. Игроки, которые не могут назвать необходимое слово, выбывают из игры. Побеждает тот, кто произнесет слово последним.

На первых этапах игры лучше подбирать в пары названия таких предметов, которые имеют наиболее очевидные признаки сходства.

*Примеры пар слов, которые можно использовать для игры:*

подушка – снег, огурец – киви, мандарин – апельсин, роза – шиповник, сок – компот, торт – пирожное, самолет – ракета, город – деревня, телевизор – компьютер, цветок – дерево, лавка – диван, шапка – покрывало, собака – кошка и т.д.

*2-й вариант.* Педагог называет два предмета или явления. Задача игроков – называть признаки не сходства, а отличий.

Сначала предлагаются слова, которые обозначают предметы и явления, значительно различающиеся по внешнему виду и функциональному назначению (например: стул – яблоко, дерево – земля), а затем те, у которых отличительные признаки менее выражены (например: кружка – ковш, апельсин – мандарин).

### ❖ «Переезд»

**Цель:** игра расширяет словарный запас, создает предпосылки для формирования развернутой, грамматически правильно построенной фразовой речи, а также способствует развитию внимания, памяти, мышления, улучшению координации движений и повышению нейродинамических показателей.

**Возраст:** от 6 лет.

**Количество участников:** от 2 человек.

**Подсобный материал:** мяч.

**Процедура проведения:** игрокам предлагается обставить мебелью и различными предметами интерьера квартиру (дом).

Вначале выбирается место квартиры, которое необходимо будет меблировать: спальня, гостиная, детская, кабинет, кухня, столовая.

Затем игроки, перекидывая друг другу мяч, называют по одному предмету, которые они могут разместить в выбранном месте. Кидая мяч, игрок должен сказать, что он сделает с данным предметом: поставит, повесит, положит и т.д. Предлагать названия предметов, сказанные другими игроками, нельзя.

Важно, чтобы предметы появлялись в комнате в логической последовательности: нельзя «вкрутить лампочку», если еще не «повесили люстру».

Чтобы играть было еще интереснее, можно развить сюжет, придумав героя, который будет жить в этой квартире (доме). В этом случае участники должны выбирать те предметы, которые соответствуют интересам героя. Например, если мы поселим в доме Снежную королеву, то к ней в спальню надо будет обязательно поставить кондиционер, насыпать снег и т.д.

Те игроки, которые больше не могут назвать предмет, выбывают из игры. Побеждает тот, кто сможет назвать больше слов, т.е. произнесет слово последним.

*Пример:*

Игроки решили, что они размещают предметы в гостиной.

1-й игрок: «Я поставлю диван».

2-й игрок: «Я повешу картину».

3-й игрок: «Я положу плед на диван» и т.д.

## ❖ «Профессии»

**Цель:** игра расширяет словарный запас и общий кругозор ребенка, а также способствует развитию внимания,

памяти, мышления, улучшению координации движений и повышению нейродинамических показателей.

**Возраст:** от 6 лет.

**Количество участников:** от 2 человек.

**Подсобный материал:** мяч.

**Процедура проведения:** сначала определяется название любой профессии. Задача участников — перекидывая друг другу мяч, называть орудия труда и те предметы, которые представитель данной профессии использует в своей работе.

Игра построена по принципу выбывания игрока в случае, если он не может назвать предмет. Побеждает тот, кто произнесет последнее слово.

*Примеры названий профессий:*

повар, врач, учитель, строитель, продавец, стюардесса, дворник, моряк, музыкант, художник, электрик, портной, водитель, архитектор, почтальон, фармацевт и т.д.



Описанные в данной главе настольные и подвижные игры и упражнения направлены, в первую очередь, на развитие словарного запаса ребенка. Чем выше уровень развития речи ребенка, тем необычнее его мышление и тем прочнее основа для формирования навыков чтения и грамотного письма, неразрывно связанных с развитием памяти, внимания, регуляции поведения. А способность красиво говорить, точно и правильно излагать свои мысли, запоминать учебный материал, руководствоваться определенными правилами, быть внимательным в процессе учебы — необходимые составляющие успешного обучения в школе и, следовательно, успешной жизни.

## Глава 6

### КОМПЛЕКС УПРАЖНЕНИЙ ДЛЯ РАЗВИТИЯ МЫШЛЕНИЯ

*Ж.М. Глозман, С.В. Курдюкова, А.В. Сунцова*

#### ТЕОРЕТИЧЕСКОЕ ВВЕДЕНИЕ

Чуть ли не каждый родитель, приводящий ребенка на консультацию к психологу, говорит: «Он у меня очень сообразительный». В ходе беседы, однако, выясняется, что математика ребенку дается с трудом (при формальном знании таблицы умножения ученик второго-третьего класса не может решить задачу типа: «Если у каждой из четырех обезьян есть по три банана, то сколько бананов у них вместе?»), он плохо пишет сочинения (ошибок почти нет, а развить тему не может), плохо пересказывает прочитанное (память хорошая, а выделить главные элементы текста не удается), ему сложно сформулировать мораль выученной басни и понять переносный смысл пословицы и т.д., и т.п.

Нейропсихологическое обследование показывает, что речь идет отнюдь не об умственной отсталости: во многих тестах ребенок действительно проявляет незаурядную сообразительность и ловкость. Однако при выполнении других тестов наблюдаются трудности.

Важнейшую роль и в умственном развитии ребенка в целом, и в развитии его мыслительных способностей в частности играют воспитание и обучение [Halstead, 1947]. Взрослый знакомит ребенка с окружающей действительностью, сообщает ему первые сведения о явлениях природы и общественной жизни, без чего развитие мышления было



бы невозможно. Однако следует указать, что простое запоминание отдельных фактов, пассивное усвоение сообщаемых знаний еще не могут обеспечить правильное развитие детского мышления.

Для того чтобы ребенок начал мыслить, перед ним необходимо поставить задачу, в процессе решения которой он мог бы использовать полученные ранее знания применительно к новым обстоятельствам. Поэтому большое значение в умственном воспитании и коррекционно-развивающем обучении ребенка приобретает организация игр и занятий, которые развивали бы умственные способности ребенка, ставили бы перед ним определенные познавательные задачи, заставляли бы самостоятельно производить определенные умственные операции для достижения нужного результата. Эффективность таких занятий зависит и от понимания теории и особенностей онтогенетического развития мышления.

«Мышление — это психический процесс отражения действительности, высшая форма творческой активности человека. ...оно есть творческое преобразование их (объектов. — Ж.Г., С.К., А.С.) субъективных образов в сознании человека, их значения и смысла для разрешения реальных противоречий в обстоятельствах жизнедеятельности людей, для образования ее новых целей, открытия новых средств и планов их достижения...» [Психологический словарь, 1996, с. 205].

Мышление — это *способность выйти за пределы наглядных признаков* воспринимаемых предметов и явлений окружающей действительности. Окружающий мир, в который входит ребенок, ставит перед ним такие задачи, для решения которых недостаточно просто видеть, слышать, чувствовать, запоминать, а очень важно выделять связи, отношения между явлениями. Почему деревья качаются? Почему маленькая щепка не тонет, а маленькая булавка тут же погружается в воду? Почему весной снеговик обязательно растает? Чтобы ребенок мог самостоятельно ответить на эти и многие другие вопросы, у него должны быть сформированы на достаточном уровне процессы мышления.

С помощью мышления мы получаем знания, которые не могут быть получены посредством органов чувств. Мышление соотносит данные ощущений и восприятия, сопоставляет, различает и раскрывает отношения между окружающими явлениями.

Мышление позволяет упорядочивать, анализировать и синтезировать информацию, относить воспринимаемые факты к известным категориям, выходить за пределы получаемой информации, делать выводы из воспринимаемых фактов и приходить к известным заключениям логическим путем, даже не располагая непосредственными фактами и исходя из получаемой вербальной информации, т.е. из опыта других людей [Лурия, 2004].

Продуктами мыслительной деятельности являются:

- *Понятия*, которые отражают общие и существенные свойства предметов или явлений. В основе понятий лежат наши знания об этих предметах или явлениях. Понятие, выражаясь в слове, отражает этот предмет в самых важных, существенных, общих признаках. Понятия подразделяются на *житейские* (например, слово «лес» обозначает определенное понятие — совокупность деревьев; слово «гореть» указывает на понятие, соответствующее известному состоянию) и *научные* (например, «твердое тело», «умножение»); они могут быть *конкретными* (это понятия, которым соответствуют четко определенные зрительные представления; например, «лес») и *абстрактными* (такие понятия трудно изобразить, но можно описать словами; например, «умножение», «честность»).

- *Суждения*, которые представляют собой форму мысли, устанавливающую логическую связь между двумя и более понятиями. Это высказывания, утверждающие или отрицающие связь между предметами, явлениями и признаками или сам факт их существования; вводящие их в определенную категорию (например, «овчарка — собака», «кит — не рыба, а млекопитающее» и т.п.);

- *Умозаключения*, которые являются способом получения нового знания на основе некоторого имеющегося.

Посредством умозаключений из одного или нескольких суждений на основании логических отношений (а не личного практического опыта) выводится новое суждение и формируются общие принципы, происходит переход от частного знания к общему. Например, сочетание двух понятий «лес» и «горит» выражает целое событие, формирует мысль — «лес горит». Приведем здесь также известный пример умозаключения (или силлогизма), принадлежащий Аристотелю: «Все люди смертны. Сократ — человек. Сократ смертен».

Основными мыслительными *операциями* являются обобщение, абстрагирование, конкретизация, анализ и синтез, сравнение и классификация, выведение аналогий, видо-родовых и других типов отношений общности.

Например, для овладения операцией сравнения ребенок должен научиться видеть сходное в разном и разное в сходном, а также четко осознавать основание для сравнения. Надо сравнивать форму с формой (например, выделить все круглые предметы разных цветов, отличив их от квадрата того же цвета), определить одно и то же назначение разных предметов (например, все предметы для шитья, все съедобное и т.д.), сравнить внешние признаки, цвет, величину предмета с аналогичными характеристиками другого предмета.

Примером классификации может служить задание, в котором ребенку предлагается разделить на группы карточки лото: фрукты, транспорт, животные и т.п.

Операции анализа и синтеза можно, например, увидеть, когда ребенок берет картинки из детского лото и либо описывает предмет, нарисованный на картинке, не называя его (анализ), либо сам отгадывает предмет по описанию взрослого (синтез). Это могут быть и практические действия с предметом — расчленение его на части, соединение элементов в одно целое и т.д.

Пример задания на обобщение: «Назови одним обобщающим словом или словосочетанием следующие предметы: чашка, ложка, тарелка, вилка и т.п.».

Мышление является сложным по структуре психическим процессом, включающим целый ряд необходимых для его успешной реализации процессов.

Важнейшими *этапами (фазами) мыслительной деятельности* являются [Лурия, 2004]:

- предварительная ориентировка в условиях задачи (часто причиной трудностей ребенка является именно непонимание вопроса задачи или недостаточное внимание к нему);
- создание схемы (плана) ее решения. Она поможет ребенку организовать и структурировать свою мыслительную деятельность, целенаправленно выполнять предложенное задание;
- выделение способов решения, т.е. отбор тех уже освоенных знаний и умений, которые необходимы для решения данной конкретной задачи;
- сличение результата с исходным намерением или условием задачи с тем, чтобы избежать «глупых» ошибок по невнимательности.

*Основными формами мышления*, в соответствии с используемыми средствами и способами решения проблем, выступают наглядно-действенное, наглядно-образное и вербально-логическое мышление.

С *наглядно-действенного мышления* начинается непосредственное взаимодействие с реальными объектами, определение их существенных свойств и отношений, что необходимо для появления в дальнейшем операции обобщения, формирования образов предметов, с которыми манипулирует ребенок.

Наглядно-действенное мышление проявляется в форме решения ребенком различных практических задач, т.е. в непосредственной практической деятельности ребенка. Каждую мысль ребенка, образно говоря, можно видеть в его действиях. Первым средством решения задач для маленького ребенка является его практическое действие. Так, например, получив в руки игрушку-телефон, в которой

перестает играть мелодия, или конфетку, упакованную в коробочку, ребенок трех-пяти лет не обдумывает пути и средства решения этой задачи. Он сразу начинает действовать: что-то тянет, поворачивает, нажимает, дергает, трясет, стучит. Задача дана наглядно и решается руками, т.е. практическим действием; именно поэтому подобное мышление получило название наглядно-действенного, или практического. «Мышление руками» не исчезает по мере взросления, а остается «в резерве»: даже взрослые люди в ситуациях, когда они не могут решить в уме какую-то новую задачу, начинают действовать путем проб и ошибок.

Наглядно-действенное мышление часто характеризуется как элементарное, низшее, простое (его признаки обнаруживаются и в поведении животных). Но на самом деле оно присуще и многим видам профессиональной деятельности взрослого человека, его средствами решаются достаточно сложные задачи, которые возникают в деятельности ученых, изобретателей, хирургов, руководителей.

Развитию наглядно-действенного мышления дошкольников способствуют занятия с картинками-пазлами, сборка деталей конструктора «Лего», разных моделей кубика Рубика, решение головоломок из подвижно сцепленных колец, треугольников и других фигур.

*Наглядно-образное мышление* — это преобразование образов предметов в образы-представления, которые не ограничиваются внешними признаками объектов, но абстрагируют знания об их функциях и связях, превращая их в модели.

Наглядно-образное мышление, как понятно из самого термина, опирается на образы: ребенку необязательно брать предмет в руки, достаточно отчетливо представить его. В процессе наглядно-образного мышления идет сравнение зрительных представлений, вследствие чего задача решается. Возможность решения задач в уме возникает благодаря тому, что образы, которые использует ребенок, приобретают обобщенный характер. При этом в них отображаются не все особенности предмета, а только те, которые существенны для решения определенной задачи. Таким пу-

тем в сознании ребенка возникают схемы, модели. Особенно ярко модельно-образные формы мышления развиваются и проявляются в рисовании, конструировании и других видах продуктивной деятельности.

Некоторые родители целиком сосредоточиваются на том, насколько успешно ребенок обучается счету, чтению и письму. Они спешат отучить подрастающего ребенка от игр, не уделяют внимания рисованию, лепке, конструированию. Однако уроки рисования (как и другие «детские» занятия) нужны не только для того, чтобы ребенок овладевал навыками в данной области. Они имеют и гораздо более общее значение. Подобные занятия развивают образное мышление, способность представлять в уме разнообразные ситуации. Это — необходимое условие гармоничного умственного развития. Одна из важнейших причин вербализма — это недоразвитие образного мышления. В этом случае легко возникает чрезмерная рассудочность. Логические рассуждения, которые не опираются на представления о реальности, могут внешне выглядеть правильными, но по существу они бессмысленны. В «дошкольных» занятиях — рисовании, играх, конструировании из кубиков — перед ребенком постоянно встают задачи, для решения которых ему требуется представлять себе что-то в уме. Благодаря этому у него развивается образное мышление. Ребенок постепенно научается мыслить о вещах, которые он непосредственно не воспринимает, с которыми он в данный момент не действует. Ребенок начинает выполнять различные мыслительные операции, опираясь не только на восприятие, но и на представления о ранее воспринятых предметах и явлениях.

Образные формы обнаруживают свою ограниченность, когда перед ребенком возникают задачи, которые требуют выделения таких свойств и отношений, которые нельзя наглядно представить. При решении некоторых задач ребенок не может рассмотреть наглядно происходящие с объектом перемены (например, изменение площади и остающееся постоянным количество вещества). Ведь для этого требуется переход от суждений на основе образов к суждениям

на основе словесных понятий. Здесь на помощь приходит вербально-логическое мышление.

*Вербально-логическое мышление*, осуществляемое преимущественно с помощью речевых средств, реализует различные виды дедуктивных и индуктивных умозаключений, способы их доказательств, возможности их применения для решения новых проблем.

Вербально-логическое мышление — самое сложное, оно оперирует не конкретными образами, а сложными отвлеченными понятиями, выраженными словами. Постепенно ребенок начинает понимать, что предмет можно обозначать при помощи другого предмета (например, палка — как будто мотоцикл, на котором можно ездить), рисунка, слова (например, понятие «собака» можно представить картинкой, звуком, похожим на лай, или словами «собака», «овчарка» или «щенок»).

По мере усвоения ребенком выработанных человечеством понятий — знаний об общих и существенных признаках предметов и явлений действительности, закрепленных в словах, — слово начинает использоваться им как самостоятельное средство мышления.

Хотя логическое мышление дает возможность решать более широкий круг задач, осваивать научные знания, не стоит торопиться сформировать у дошкольника этот вид мышления как можно раньше. Сначала важно создать прочный фундамент в виде развитых образных форм. Именно образное мышление позволяет ребенку находить решения, исходя из конкретной ситуации. Предельная обобщенность, схематичность логического мышления часто оборачивается слабостью, порождая явление, которое носит название «вербализма» — формального мышления, когда сознание оперирует сухими схемами, не улавливая богатства, полноты жизненных явлений, и потому оказывается неспособным к адекватному решению задач развития.

С другой стороны, недостаточное развитие вербально-логического мышления, когда ребенок слишком задерживается на стадии образного мышления, приводит к трудностям при совершении любых логических действий (анализа,

обобщения, выделения главного при построении выводов, индуктивного речевого мышления, способности к абстракции) и операций со словами: умения систематизировать слова по определенному признаку, способности выделять и выражать словесно родовые и видовые понятия.

*Развитие мышления* — единый процесс и все его этапы закономерно связаны, но ребенок проходит их в разные периоды своего развития. «Человек должен пройти длинный путь, чтобы оказаться в состоянии оперировать логическими отношениями, которые сами по себе способны передать информацию, независимо от непосредственной практики» [Лурия, 2004, с. 306].

Развитие мышления как деятельности протекает *в общении с взрослым*, в действиях с предметами, в игре, на дидактических занятиях. Мышление как решение практической задачи всегда связано для маленького ребенка с нахождением и использованием средства для достижения какой-либо цели (например, как использовать палочку или скамеечку, чтобы достать нужный предмет, или за какую ниточку потянуть, чтобы конфетка спустилась).

Одними из первых (на первых месяцах жизни) возникают *житейские предпонятия*, невербализованные, не включенные в систему других понятий. Например, простая ассоциация: если кричать — возьмут на руки, если погремушку потрясти — она загремит, если бросить предмет — взрослый его поднимет. На первом этапе развития детского мышления чрезвычайно важна роль исследовательского поведения — ощупать, повертеть игрушку, чтобы убедиться, что она может издавать звук, или понять, достаточно ли игрушка легкая, чтобы ее можно было бросить.

Первые предпонятия ребенка носят комплексный характер, объединяя разнородные предметы на основе их связи с образцом по любому признаку. Так, «ко-ко» для него может означать и звук, издаваемый курицей, и саму курицу, и яичко.

К двум годам малыш начинает различать понятия «один» и «много», «большой» и «маленький», а к трем научается классифицировать предметы по цвету или форме.



К 4 годам формируются операции сравнения («больше», «выше», «одинаковые») и возможности исключения одного предмета, отличающегося от трех остальных по ведущему признаку. Предпосылки этой мыслительной операции возникают уже в 3 года, но только при условии оречевления этой операции взрослым. Так, глядя на картинки и слыша от взрослого: «Цветочек, цветочек, цветочек, грибочек. Что не подходит?» — трехлетний малыш сможет выделить изображенный среди разных по форме цветов гриб, т.е. совершить первую мыслительную операцию обобщения и исключения.

Решающую роль в формировании первых детских обобщений играет усвоение названий окружающих предметов и явлений. Взрослый в разговоре с ребенком называет одним и тем же словом «стол» различные столы, находящиеся в комнате, или одним и тем же словом «падать» падение различных предметов, в том числе и тех, которые малыш бросил для того, чтобы привлечь внимание взрослого, вызвать его на общение. Подражая взрослым, ребенок и сам начинает употреблять слова в обобщенном значении, мысленно объединяя ряд сходных предметов и явлений.

Дети раннего возраста в своих обобщениях исходят, главным образом, из внешнего сходства между вещами. В отличие от этого дошкольники начинают обобщать предметы и явления не только по внешним, но и по внутренним, существенным признакам и особенностям. Например, Саша (5 лет), группируя картинки по их содержанию, относит изображения вертолета, повозки, автомобиля, парохода и лодки в одну группу, несмотря на то, что все эти предметы внешне не похожи друг на друга. Он исходит из того, что все они служат одной и той же цели: «на них можно ездить», т.е. на наглядно-образном уровне у него формируется понятие «транспорт», даже если такого обобщающего слова — названия категории — еще нет в его словаре. По мере того, как в ходе общения со взрослыми развивается понимание различного рода явлений, ребенок на протяжении дошкольного возраста переходит от обобщений по внешнему, случайному сходству между предметами к обобщениям по более

существенным признакам и к их вербализации с помощью обобщающих слов.

Например, дети младшего дошкольного возраста часто строят свои предположения о весе, исходя из внешних признаков формы и величины предмета (поэтому они считают, что большой кусок сахарной ваты тяжелее маленькой железной гирьки), в то время как в среднем и особенно в старшем дошкольном возрасте дети все больше ориентируются на такую существенную в данном случае особенность предмета как материал, из которого он сделан.

С усложнением содержания мышления у дошкольника перестраиваются и формы мыслительной деятельности. Мышление ребенка раннего возраста протекает в виде отдельных умственных процессов и операций, включенных в игровую или практическую деятельность. В отличие от этого дошкольник постепенно научается мыслить о вещах, которые он непосредственно не воспринимает, с которыми он в данный момент не действует. Ребенок начинает выполнять различные мыслительные операции, опираясь не только на восприятие, но и на представления о ранее воспринятых предметах и явлениях. Мышление приобретает у дошкольника характер связного рассуждения, относительно независимого от непосредственных действий с предметами. Теперь перед ребенком можно поставить познавательные, мыслительные задачи (объяснить какое-либо явление, отгадать загадку, решить какую-либо головоломку). В процессе решения подобных задач ребенок начинает связывать одно свое суждение с другим, приходит к определенным выводам или заключениям. Так возникают простейшие формы умозаключений. На ранних этапах развития рассуждения младших дошкольников часто оказываются очень наивными, не соответствующими действительности; это связано с ограниченностью их опыта и недостаточным умением пользоваться умственными операциями.

Малыш, видя, как поливают растение, приходит к выводу, что игрушечного зайца тоже нужно поливать, «чтобы он вырос большим». Зная, что детей иногда наказывают за

плохое поведение, он решает, что нужно побить крапиву, «чтобы она в другой раз так больно не жглась». Однако знакомясь с новыми фактами, в частности с фактами, не совпадающими с его выводами, выслушивая указания взрослого, дошкольник постепенно перестраивает свои рассуждения в соответствии с действительностью, научается более правильно их обосновывать. Способами действия с предметами и способами (нормами) поведения ребенок овладевает лишь в условиях постоянного *целенаправленного общения с взрослым*, который не просто называет ребенку свойства предметов, а ставит перед ним определенные задачи по анализу и пониманию этих свойств и переносу этих знаний на новые аналогичные предметы. Взрослый передает ребенку исторически сложившийся опыт поведения, способы действия с предметами, создает условия для обогащения опыта ребенка, развития его мышления.

Знакомясь с новыми фактами, сообразуясь с явлениями действительности, ребенок дошкольного возраста научается рассуждать более или менее последовательно, избегая ошибок и противоречий, т.е. выводить первичные логические умозаключения: «Если так, то получится это, а если вот так, то вот это». Характерной особенностью мышления дошкольников является его конкретный, образный характер. Хотя дошкольник может уже мыслить о вещах, которые он непосредственно не воспринимает и с которыми в данный момент практически не действует, в своих рассуждениях он опирается не на отвлеченные, абстрактные положения, а на наглядные образы конкретных, единичных предметов и явлений. Так, например, дошкольник уже знает, что различные деревянные вещи плавают, т.е. он имеет определенное обобщенное знание об этих вещах и формулирует его при помощи слова. Однако когда его спрашивают, откуда он знает, что данный деревянный предмет (например, спичка) будет плавать, ребенок предпочитает ссылаться не на общее отвлеченное положение («потому что все деревянные вещи плавают»), а на какой-либо конкретный случай или наблюдение (например, «Ваня бросил спичку, и она не потонула» или «Я видел, я сам ее бросал») [по: Лурия, 2004].

До возраста 3-х лет мышление ребенка носит наглядно-действенный характер и полностью зависит от непосредственного восприятия. Например, ребенок 2-х лет с нормальным интеллектуальным развитием может выбрать из трех прикрепленных к разным предметам ниток ту, к которой привязан привлекающий его предмет, если все три нитки расположены рядом с предметами, и не может этого сделать, если нужная нитка отведена в сторону от нужного ему предмета. Умственно отсталый ребенок не может установить отношения между предметом и ниткой, тянется к цели, игнорируя то, что она расположена далеко от него, и не пытается притянуть ее за нить [Там же].

Как уже отмечалось, мышление ребенка дошкольного возраста наглядное, конкретное, образное по своему характеру. Зачастую ребенок принимает видимое за сущность явления. Познание мира, включенное в активную деятельность, ведет к накоплению множества представлений о предметах, их свойствах и качествах. Так, чтобы трехлетние дети разгадали загадку «Сидит девица в темнице, а коса на улице», надо разложить перед ними овощи (репу, морковь, свеклу) или картинки с изображением этих овощей и показать иллюстрацию к какой-нибудь сказке, изображающую «девицу в темнице» с косой, падающей из-за решетки. Скрытое сходство ребенок научится понимать, если хотя бы один раз показать ему и описать сравниваемые предметы. Увидев репку-«девицу», другие овощи, ребенок поймет и кто такой «дед» из загадки «Сидит дед в шубу одет: кто его раздевает — слезы проливает» (лук). Итак, чтобы отгадывать загадки, дети должны иметь некоторый жизненный опыт, хранить в памяти и летние, и зимние впечатления. Например, никогда не видел ручейка, не катавшись на коньках или хотя бы не наблюдая, как это делают его сверстники, ребенок не сможет отгадать такие загадки: «Под осоку на песок уронили поясок. И лежит, да не поднять, и бежит, да не поймать», «Два коня у меня, два коня. По воде они возят меня. А вода тверда, словно каменная». Отсюда следует, что подбор заданий и игр для развития мыслительной деятельности ребенка должен быть строго индивидуален, т.е.

он должен учитывать жизненный опыт и уровень знаний ребенка.

Только к 4 годам формируется стадия предварительной ориентации в задании, сначала путем предварительных действенных проб. Например, трехлетний малыш, стремясь достать конфетку, до которой он не может дотянуться, многократно и безуспешно подпрыгивает, не обращая внимания на находящиеся рядом подставки разной высоты и игнорируя предложения подумать над тем, как решить эту задачу. Это указывает на то, что у него не сформирован важнейший компонент мышления — *ориентировочная основа действия*. Ее формирование происходит в период от 3 до 6 лет — у разных детей в разное время, в зависимости от степени их импульсивности.

Позднее (после 6 лет) задачи решаются преимущественно путем *внутреннего интеллектуального действия* — на основе наглядного анализа ситуации, все более включающего речевые средства, речевой анализ условий предложенной задачи. Эта стадия предварительной ориентировки в задании будет особенно важна впоследствии — для овладения математикой в школе, когда решение любой задачки потребует в первую очередь анализа и понимания условий и соотнесения их с вопросом, а затем с полученными промежуточными и конечным результатами.

Первоначально мыслительные операции — сравнения, обобщения, классификации — протекают в практической деятельности, в экспериментировании с предметами. Постепенно в мыслительные процессы включается развивающаяся связная речь. Ребенок учится рассуждать, доказывать, обосновывать свои выводы, т.е. *речь превращается в орудие интеллектуальной деятельности*, в средство решения задач.

В умственном развитии ребенка все большую роль играют, наряду с наглядным показом, словесные указания и объяснения взрослого, касающиеся не только того, что ребенок воспринимает в данный момент, но и тех предметов и явлений, о которых он впервые узнает при помощи слова. Необходимо, однако, иметь в виду, что словесные объяс-

нения и указания понимаются ребенком (а не усваиваются им механически) лишь в том случае, если они подкрепляются его практическим опытом, если они находят опору в непосредственном восприятии ребенком тех предметов и явлений, о которых говорит взрослый, либо в его представлениях о ранее воспринимавшихся, сходных предметах и явлениях.

Накопление опыта деятельности и его обобщение в форме разнообразных целевых способов действий с предметами, способов общения с людьми обеспечивает правильное развитие мышления ребенка и преобразование его из наглядно-действенного в раннем возрасте в наглядно-образное и вербально-логическое, т.е. понятийное, в дошкольном и школьном возрасте.

Для формирования *научных понятий*, обуславливающих способность выделения классов и подклассов предметов, необходимо специальное обучение, хотя предпосылки этой операции (дифференциация простейших категорий — животные, цветы, фрукты) к началу школьного обучения уже возникают. Обучение будет тем успешнее, чем больше оно опирается на наглядно-действенный опыт ребенка. При этом если «житейские» понятия развиваются «снизу вверх» — вначале в результате непосредственного манипулирования с предметами образуется само понятие и только потом возникает его словесное определение, — то развитие научного понятия идет «сверху вниз», т.е. начинается со словесного определения и связанных с ним логических операций. Например, согласно А.Р. Лурия [2004], понимание научного текста учебника требует от ребенка:

- 1) выделения составных элементов текста и наиболее информативных его частей;
- 2) сопоставления этих частей между собой (для этого они сохраняются в оперативной памяти);
- 3) формулировки положения, вытекающего из их сопоставления;
- 4) составления краткой схемы, которая отражает в логической форме основное содержание изучаемого отрывка.

Если же говорить о художественных произведениях, то на пути от текста к внутреннему смыслу их понимание и изложение потребует от ребенка еще и понимания подтекста, позиции автора, знания особенностей эпохи, в которую разворачивается действие, и т.п.

В процессе усвоения основ научных знаний, знакомства с основными законами природы и общества развивается *мышление школьника*. Овладение научными понятиями требует от школьников более высокого уровня абстракции, более высоких форм обобщения, чем те, на которые был способен ребенок-дошкольник. Краткие формулировки (например, законы физики или характеристики исторических эпох) охватывают огромный круг явлений и требуют умения отвлекаться от различных второстепенных, несущественных обстоятельств и выделять в явлениях самое главное, самое важное.

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

С другой стороны, «интеллектуальное поведение является продуктом длительного развития и имеет очень сложную психологическую структуру. Естественно, что всякое умственное недоразвитие, с одной стороны, и патологические изменения мозговой деятельности — с другой, неизбежно вызывают распад сложно построенной интеллектуальной деятельности» [Лурия, 2004, с. 244]. Наиболее распространенным следствием этого у детей являются трудности обучения в массовой школе, невозможность со-

ответствовать требованиям современной интенсификации образования.

Еще И.П. Павлов отмечал, что патология делает ясным то, что скрыто в норме. *Анализ патологии (несформированности, задержки развития) мышления* позволил нейропсихологам выявить его сложную структуру и связь с другими психическими функциями [Лурия, 2002б, 2004]. Первостепенная роль принадлежит речевой деятельности, которая позволяет человеку уже на стадии наглядно-образного мышления анализировать с помощью внутренней речи проблемную ситуацию, выделять в ней наиболее существенные наглядные признаки и их соотношения, конкретизировать условия задачи и составить план ее решения, сопоставлять полученный результат с задачей и ее условиями. Это подтверждают и электрофизиологические методы, которые выявляют участие речевых зон коры мозга при решении чисто наглядной задачи, например, при выборе нужного узора для заполнения пробела в рисунке. Таким образом, недостатки развития речевой деятельности неразрывно связаны с несформированностью мышления.

Но, конечно, и недостаточная дифференцированность, фрагментарность зрительного восприятия (трудности объединения фрагментов изображения в единый образ, соответствующий определенному наименованию) приведут к вторичным дефектам мыслительной деятельности. При этом наглядно-образные формы мышления будут страдать больше, чем вербально-логические.

Нейропсихологические исследования, и в первую очередь труды Л.С. Выготского и А.Р. Лурия, установили путь от мысли, от ее оформления во внутренней программе высказывания, к развернутому высказыванию, и наоборот: от речи — к мысли, к пониманию и осмыслению сказанного или прочитанного, осмыслению как прямого, так и переносного значения слов и фраз.

Очень тесно связаны мыслительные функции со сформированностью *ориентации в пространственных отношениях*: дефекты такой ориентации затрудняют овладение математикой (от разрядного строения числа до представ-



лений о геометрических фигурах и их положении в пространстве), грамматическими конструкциями («больше на столько-то или во столько-то», «ближе – дальше», «раньше – позже», «перед – за») и пониманием текстов, письмом (из-за несформированности пространственных компонентов образа буквы; например, трудности с различением «з» и «е», «ь» и «р») и др. При этом решение всех других задач, не связанных с внутренней системой пространственных координат, полностью доступно ребенку.

Полноценность мыслительной деятельности невозможна при слабости *функций контроля*, концентрации, избирательности и переключения *внимания*. Недостаточное развитие указанных функций оставляет ребенка во власти непосредственного впечатления, первой пришедшей на ум гипотезы, и затруднена или полностью выпадает предварительная ориентировка в условиях задачи, в значимых и незначимых признаках, не вырабатываются и не удерживаются сложные программы деятельности, не реализуется контроль за промежуточными и конечным результатами.

И наконец, мыслительная деятельность, как и любой другой вид деятельности, осуществляется эффективно только при условии достаточной *мозговой активности*, составляющей нейродинамическую основу всех психических функций. Если мозг ребенка пострадал из-за внутриутробных или перинатальных осложнений или из-за тяжелого заболевания, перенесенного ребенком в раннем детстве (как терапевтического, так и неврологического), у ребенка, как правило, наблюдается неполная сформированность мозговой активности (мозг малыша работает как лампочка, горящая вполнакала) и его мыслительные процессы замедлены, а их результаты неустойчивы. В подобных случаях и учителя, и родители удивляются, когда умный школьник то первым в классе решает самую трудную задачу, то часами думает над самой простой.

Только комплексная *нейропсихологическая диагностика* позволяет выявить первичные и вторичные механизмы затруднений при выполнении ребенком интеллектуальных тестов и причины его неуспешности в обучении. На

основании нейропсихологической диагностики намечается стратегия коррекционно-развивающего обучения, направленного либо на повышение нейродинамических показателей психической деятельности, на преодоление системных дефектов зрительного восприятия, пространственной ориентации, памяти, речи или внимания [Ахутина, Пылаева, 2008; Соболева, Емельянова, 2008, 2009; Глозман, 2009, 2010; Сунцова, Курдюкова, 2009а, б; Курдюкова, Сунцова, 2010; Титова, Фролова, Винникова, 2010а, б], либо на формирование первичных операций мышления, таких как обобщение, абстрагирование, конкретизация, анализ и синтез, сравнение и классификация, контроль промежуточных и конечного результата [Глозман, Курдюкова, Сунцова, 2010].

## КОМПЛЕКС ИГР И УПРАЖНЕНИЙ

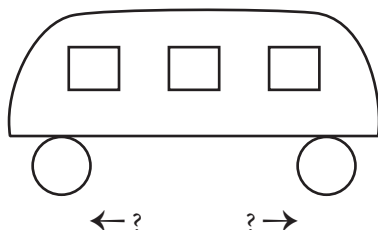
**Анализ условий проблемной ситуации или задачи. Вычленение значимых и незначимых, недостающих, общих признаков**

❖ «В какую сторону едет автобус?» [Айзенк, 1972]

**Цель:** формирование анализа условий проблемной ситуации.

**Возраст:** от 5 лет.

**Количество участников:** занятие проводится индивидуально.



**Рис. 8.** Образец изображения к упражнению «В какую сторону едет автобус?»

**Подсобный материал:** картинка с изображением автобуса (см. рис. 8).

**Процедура проведения:** ребенку предлагается посмотреть на картинку и определить, в какую сторону едет автобус.

**Правильный ответ:** налево, потому что мы не видим дверь, через которую люди входят и выходят.

**Формы помощи.** Если ребенок затруднится с ответом, можно помочь ему вопросами: «Посмотри, что у этого автобуса есть. Правильно, колеса, окна. А что еще должно быть? А где же здесь дверь? Значит, автобус едет...»

### ❖ «Десять вопросов»

**Цель:** формирование анализа значимых и незначимых признаков предмета.

**Возраст:** от 6 лет.

**Количество участников:** возможно проведение на индивидуальном занятии или в диаде.

**Подсобный материал:** различные предметы (для 1 и 2-го вариантов); карточки с различными изображениями (для 2-го варианта).

#### **Процедура проведения**

##### *1-й вариант*

На столе раскладывают много различных предметов. Педагог (или один из участников) загадывает один из предметов. Задача партнера — отгадать, что это за предмет, задавая вопросы, на которые загадавший может ответить только «да» или «нет».

Каждый из игроков может задать только 10 вопросов. Если предмет угадан за 8–10 вопросов, заданных игроком, ему дается 1 очко, за 5–7 вопросов — 2 очка, за 4 и менее вопросов — 3 очка. Неугаданный предмет очков не приносит.

Если в игре участвуют два ребенка, они угадывают задуманный предмет по очереди, соревнуясь в количестве набранных очков. При индивидуальной работе ребенок соревнуется со своим предшествующим результатом в этой игре.

Так как по условиям игры каждому из игроков можно задать не больше десяти вопросов, задача участников — сформулировать такой вопрос, который будет отражать главные признаки предмета и будет максимально продуктивен.

Например, можно спросить: «Этим предметом можно резать бумагу?» — и, получив ответ «нет», исключить из возможных вариантов только ножницы. А если играющий спросит: «Этот предмет железный?» — он исключит из числа лежащих на столе вещей сразу все железные предметы. Если же играющий спросит: «Предмет лежит в правой половине стола?» — он сократит поле поиска сразу наполовину.

### *2-й вариант*

Педагог (или один из участников) загадывает определенное слово, а его партнер пытается это слово отгадать, задавая вопросы, на которые можно отвечать «да» или «нет». Потом участники игры меняются ролями: тот, кто угадал задуманное слово, загадывает свое слово. Для зрительной опоры можно загадывать не отвлеченные слова, а один из предметов, находящихся в комнате или изображенных на предварительно подготовленных карточках.

Условия проведения игры и начисления очков — те же, что в 1-м варианте.

## ❖ «Разговор»

**Цель:** формирование дифференциации значимых и незначимых условий ситуации.

**Возраст:** от 6 лет.

**Количество участников:** возможно проведение на индивидуальном занятии или в диаде.

**Подсобный материал:** текст «Разговор детей в классе» (см. ниже).

**Процедура проведения:** педагог предлагает ребенку внимательно послушать «разговор детей в классе» и сказать, кто из ребят дал самый точный ответ и почему. Затем педагог зачитывает текст.

*Текст «Разговор детей в классе»:*

– У нас в классе появился новый мальчик. Мы подозреваем, что он сын нашей учительницы.

– Почему вы так думаете?

Коля: «Они на переменах часто разговаривают».

Наташа: «Она дает ему деньги на обед».

Никита: «Он называет ее “мама”».

*Правильный ответ* — ответ Никиты, так как только он доказывает, что новый мальчик действительно сын учительницы.

*Формы помощи.* Если ребенок затрудняется с ответом, можно порассуждать вместе с ним: «Скажи, а кто часто разговаривает на перемене? Правильно, друзья, знакомые. А кто детям дает деньги на обед? Может дать мама, папа, бабушка, дедушка. Так какой же ответ правильный?»

#### ❖ «Карлик» [Айзенк, 1972]

*Цель:* формирование дифференциации значимых и незначимых условий ситуации.

*Возраст:* от 7 лет.

*Количество участников:* возможно проведение на индивидуальном занятии или в диаде.

*Подсобный материал:* текст истории-загадки.

*Процедура проведения:* педагог предлагает ребенку послушать историю-загадку и объяснить, почему ее герой поступает именно так.

*Текст истории-загадки:*

Карлик живет на 20-м этаже. Каждое утро, идя на работу, он входит в лифт, нажимает кнопку и спускается на первый этаж. Вечером, возвращаясь с работы, он входит в лифт, нажимает кнопку, поднимается на 10-й этаж, а дальше идет пешком. Почему он не поднимается в лифте на 20-й этаж?

*Правильный ответ:* карлик может дотянуться только до 10-й кнопки.

Если ребенок отвечает: «тренируется», «хочет похудеть», «навещает друга на 10-м этаже», — ему надо объяснить, что его ответ может быть и правильный, но он не учитывает все условия, в том числе — рост героя истории, и может относиться к человеку любого роста, поэтому верен только ответ «может дотянуться только до 10-й кнопки».

### ❖ «Черный ящик»

**Цель:** формирование анализа значимых и незначимых признаков предмета.

**Возраст:** от 7 лет.

**Количество участников:** занятие может проводиться как индивидуально, так и в диаде или мини-группе.

**Подсобный материал:** «черный ящик» (в этом качестве могут выступать сумка, коробка, портфель); любой предмет, который может в нем уместиться.

**Процедура проведения:** педагог показывает детям «черный ящик» и предлагает за 10 вопросов отгадать, что там лежит (прячется только один предмет). Задача участников — угадать спрятанный предмет, формулируя свои вопросы таким образом, чтобы на них можно было ответить только либо «да», либо «нет».

Если удалось угадать предмет за 8–10 вопросов — дается 1 очко, за 5–7 вопросов — 2 очка, за 4 и менее вопросов — 3 очка. Если предмет остался не угаданным — 0 очков.

Если в игре участвуют несколько детей, они задают вопросы по очереди. Выигрывает тот, кто получил большее количество очков. Или победителем можно объявить того, чей вопрос позволил угадать, что в «ящике».

### ❖ «Без чего не бывает»

**Цель:** формирование анализа значимых и незначимых признаков понятия.

**Возраст:** от 7 лет.

**Количество участников:** занятие может проводиться как индивидуально, так и в диаде или мини-группе.

**Подсобный материал:** списки слов.

**Процедура проведения**

*1-й вариант*

Педагог предлагает ребенку какое-либо слово (например, «сад»), а затем — еще ряд слов (например, «растения, садовник, собака, забор, земля»; наборы слов см. в Примерах заданий). Из слов этого ряда ребенку надо выбрать только два — таких, которые соответствовали бы понятию, выраженному первым словом, наиболее полно (в нашем примере это слова «растения» и «земля»). Каждое слово из предлагаемого ряда подробно разбирается с ребенком. Главное, чтобы ребенок понял, почему именно то или иное слово является основным, существенным признаком данного понятия.

*Формы помощи:*

«Какие слова для слова “сад” самые важные, без чего он не может обойтись? У нас есть слова: “растения”, “садовник”, “собака”, “забор”, “земля”. Без чего сада быть не может? Может ли быть сад без растений? Почему? А без садовника... собаки... забора... земли?... Почему?»

*Примеры заданий* (в скобках — ряд слов для обсуждения; правильные ответы выделены жирным шрифтом):

*Для детей от 7 лет*

Река (**берег**, рыба, рыболов, тина, **вода**).

Война (самолет, пушки, **сражения**, ружья, **солдаты**).

Сарай (сено, лошадь, **крыша**, грабли, **стены**).

Школа (**учитель**, столы, **ученики**, стулья, книги, тетради).

*Для детей 8–9 лет*

Сапоги (шнурки, **подошва**, каблук, молния, **голешище**).

Город (автомобиль, **здание**, толпа, **улица**, велосипед).

Игра (карты, **играющие**, штрафы, наказания, **правила**).

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

Куб (**углы**, чертеж, **сторона**, камень, дерево).

### *2-й вариант*

Педагог называет слово, обозначающее какой-либо предмет или явление, и спрашивает: чего не может быть без этого предмета, для чего или кого он — «самый главный»? Дети по очереди отвечают на вопрос.

В этой игре поощряются споры, обсуждение. Начинает игру педагог, затем желательно, чтобы ребенок сам придумал слово и спросил, чего не может быть без этого предмета.

Если играют несколько детей, тот, кто не смог назвать хотя бы три существенных признака данного предмета, относящихся к сфере его использования, считается проигравшим.

*Примеры заданий (в скобках — возможные ответы):*

Вода (без воды не бывает озера, дождя, супа...).

Провод (без провода не будет электричества, света, телевизора, компьютера, не закипит чайник...).

Бумага (без бумаги не напечатают книгу, не напишут письмо, не будет школьной тетрадки...).

Стекло (без стекла не будет стакана, лампочки, в окно будет дуть ветер...).

Магазин (без него негде купить продукты, одежду, игрушки...).

Часы (без них мы не узнаем время, опоздаем в школу, нас не разбудит будильник...)

и т.д.

### ❖ **Логические задачи**

**Цель:** формирование способности выведения умозаключений.

**Возраст:** от 8 лет.

**Количество участников:** занятие может проводиться как индивидуально, так и в диаде или мини-группе.

**Подсобный материал:** набор логических задач.

**Процедура проведения:** детям предлагается решить логические задачи. За каждый правильный ответ начисляется одно очко.



*Задачи*

1. Миша и Витя поехали отдыхать: один в деревню, другой на море. Где был Миша, если Витя не был на море?

*Правильный ответ:* на море.

2. Если бы верблюд был ниже ежика, но выше слона, кто был бы выше всех?

*Правильный ответ:* ежик.

3. Если бы собака была легче жука, но тяжелее бегемота, то кто был бы легче всех?

*Правильный ответ:* бегемот.

4. Четверо друзей проводили свободное время по-разному: один читал книгу, другой слушал музыку, двое смотрели телевизор. Как проводил свободное время Игорь, если Максим читал книгу, а Дима с Игорем и Леша с Димой проводили свободное время по-разному.

*Правильный ответ:* слушал музыку.

5. Горели 12 свечей. Три погасло. Сколько свечей осталось?

*Правильный ответ:* осталось 3 погасших свечи — остальные сгорели.

6. По улице идут два сына и два отца. Сколько человек идет по улице?

*Правильный ответ:* три человека — дедушка, папа, сын.

7. В колесе 7 спиц. Сколько промежутков между спицами?

*Правильный ответ:* 7 промежутков.

8. Меня зовут Дима, у моей сестры только один брат. Как зовут брата моей сестры?

*Правильный ответ:* Дима.

9. Что становится легче, когда увеличивается в размерах?

*Правильный ответ:* воздушный шарик.

10. Можно ли бросить мяч так, чтобы он, пролетев некоторое время, остановился и начал движение в обратном направлении?

*Правильный ответ:* да, если бросить мяч вверх.

11. Двое мальчиков играли в шахматы два часа. Сколько играл каждый из них?

*Правильный ответ:* 2 часа.

12. Чем больше берут, тем больше становится. Что это?

*Правильный ответ:* яма.

13. Чтобы сварить одно яйцо, требуется 5 минут. Сколько потребуется времени, чтобы сварить 2 яйца?

*Правильный ответ:* 5 минут.

14. Шел мальчик в школу; ему навстречу шли 3 девочки. У каждой девочки было по одной собаке. Сколько всего живых существ направлялось в сторону школы?

*Правильный ответ:* один мальчик.

15. На веревке завязали 4 узла. На сколько частей они разделили веревку?

*Правильный ответ:* на 5 частей.

16. Лена на дорогу в школу тратит 10 минут. Сколько времени она потратит, если пойдет вдвоем с братом?

*Правильный ответ:* 10 минут.

17. Если гусь стоит на одной ноге, он весит 4 килограмма. Сколько гусь будет весить, если встанет на обе ноги?

*Правильный ответ:* 4 кг.

18. Что тяжелее — килограмм ваты или полкилограмма железа?

*Правильный ответ:* килограмм ваты.

19. У девочки было 10 цыплят. Все, кроме 8, убежали. Сколько цыплят осталось?

*Правильный ответ:* 8 цыплят.

20. Тройка лошадей пробежала 6 километров. Сколько пробежала каждая лошадь?

*Правильный ответ:* 6 км.

21. Вы входите в темную комнату. В ней есть свеча и керосиновая лампа. Что вы зажжете в первую очередь?

*Правильный ответ:* спичку.

22. В семье три сына, у каждого из них есть сестра. Сколько всего в семье детей?

*Правильный ответ:* четверо детей.

23. Один предсказатель мог «угадать» счет любого футбольного матча до его начала. Как он это делал?

*Правильный ответ:* до начала матча счет всегда 0:0.

24. В каждом углу комнаты сидит по кошке, против каждой кошки сидят по три кошки. Сколько всего кошек в комнате?

*Правильный ответ:* 4 кошки.

25. Летела стая гусей. Один гусь впереди, а два позади, один позади и два впереди, один между двумя и три в ряд. Сколько всего гусей летело?

*Правильный ответ:* 3 гуся.

26. Если в одиннадцать часов ночи идет дождь, то возможна ли через 48 часов солнечная погода?

*Правильный ответ:* нет, так как через 48 часов тоже будет ночь.

27. Представь, что ты — пилот самолета. Самолет летит из Нью-Йорка в Москву с двумя посадками: в Берлине и в Париже. Сколько лет пилоту?

*Правильный ответ:* ребенок должен сказать свой возраст.

28. На яблоне выросли плоды: 20 слив и 14 груш. Сколько всего плодов выросло на яблоне?

*Правильный ответ:* нисколько, так как на яблоне растут только яблоки.

29. На столб высотой 10 метров забирается улитка. За день она поднимается на 5 метров, а за ночь спускается на 4. Сколько дней ей понадобится, чтобы достичь наивысшей точки?

*Правильный ответ:* 6 дней.

30. Петя и Миша имеют фамилии Белов и Чернов. Какую фамилию имеет каждый из ребят, если Петя на 2 года старше Белова?

*Правильный ответ:* Петя Чернов, Миша Белов.

31. В семье 4 ребенка. Младшему 5, старшему 15 лет. Двум другим 8 и 13 лет. Имена детей: Боря, Галя, Вера и Аня. Каков возраст каждого ребенка, если одна девочка ходит в детский сад, Аня старше Бори, а сумма лет Ани и Веры делится на 3?

*Правильный ответ:* Ане — 13 лет, Боре — 8 лет, Вере — 5 лет, Гале — 15 лет.

32. В банке работают: заведующий, контролер и кассир. Их имена: Борис, Иван, Саша. У кассира нет братьев и сестер и он меньше всех ростом. Саша женат на сестре Бориса и ростом выше контролера. Какие имена у кассира, контролера и заведующего?

*Правильный ответ:* кассир — Иван, контролер — Борис, заведующий — Саша.

33. В пассажирском поезде Петербург–Москва едут пассажиры Сидоров, Петров и Иванов. У машиниста, электрика и кондуктора такие же фамилии. Какая фамилия у машиниста, если известно, что:

- в Москве живет Иванов;
- пассажир, однофамилец кондуктора, живет в Петербурге;
- кондуктор живет на половине пути от Петербурга до Москвы;
- пассажир, который ближе к месту жительства кондуктора, чем другие пассажиры, — в три раза старше кондуктора;
- 20 лет в тот день исполнилось пассажиру Петрову;
- Сидоров (из бригады) выиграл у электрика в бильярд.

*Правильный ответ:* фамилия машиниста — Сидоров.

### ❖ «Отгадай пиктограмму»

**Цель:** выделение главных признаков абстрактного понятия и их символическое представление. Игра также развивает воображение и навыки графической деятельности.

**Возраст:** от 8 лет.

**Количество участников:** игру лучше всего проводить в диаде или мини-группе.

**Подсобный материал:** бумага и карандаши.

**Процедура проведения:** педагог на небольших карточках записывает по одному слову из приведенного ниже списка и выкладывает карточки текстом вниз на стол. Каждый из участников берет по одной карточке и, не показывая «свое» слово другим, старается изобразить его с

помощью рисунков и символов. Буквы и цифры использовать нельзя. После того как все рисунки закончены, один из игроков показывает свою работу, а остальные пытаются угадать, что за слово изображено на его рисунке. Таким образом свои рисунки показывают другим участникам все игроки по очереди.

Задача участников игры — выбрать главные признаки слова и отобразить их на рисунке, стараясь как можно точнее передать смысл. Если слово, «нарисованное» игроком, было угадано, то автор рисунка получает очко. Также очко получает и тот игрок, который угадал это слово. Выигрывает тот, кто набрал больше всех очков.

*Примерные списки слов (по уровням сложности):*

*1-й уровень:* зима, гроза, обед, ночь, пожар, осень.

*2-й уровень:* ветер, война, сон, скорость, песня, праздник.

*3-й уровень:* богатство, сюрприз, обман, ошибка, здоровье, сомнение.

## ❖ «Противоположности»

**Цель:** формирование навыков анализа понятий.

**Возраст:** от 8 лет.

**Количество участников:** игра подойдет как для индивидуальных занятий с ребенком, так и для занятий с группой.

**Подсобный материал:** не требуется.

**Процедура проведения:** педагог называет какой-либо предмет или явление. Задача играющих — назвать как можно больше слов, обозначающих такой предмет или явление, который по какому-нибудь признаку будет противоположным тому, что было названо педагогом. Ребенок должен обязательно объяснить свой выбор. Свои варианты участники предлагают по очереди. Тот, кто сможет назвать больше противоположных предметов или явлений, — победитель.

**Пример:**

Педагог говорит: «Солнце».

Дети могут назвать следующие предметы или явления (в скобках — объяснение выбора):

- луна (солнце бывает на небе днем, а луна ночью),
- коробка (солнце круглое, а коробка квадратная),
- камушек (солнце большое, а камушек маленький),
- мороз (солнце растапливает лед, а мороз превращает воду в лед), и т.д.

### ❖ «Остров»

**Цель:** развитие пространственных представлений и навыков комбинаторики.

**Возраст:** от 9 лет.

**Количество участников:** занятие проводится индивидуально.

**Подсобный материал:** картинка с изображением острова и его обитателей (см. рис. 1 на цветной вклейке); карандаш или ручка.

**Процедура проведения:** педагог предлагает ребенку картинку и объясняет, что тот должен делать (см. Инструкцию). Время работы ребенка не ограничивается, но если по истечении 3-х минут он не справится с заданием, педагог помогает ему, комментируя свои действия, а через несколько занятий возвращается к заданию, предлагая ребенку сделать его самостоятельно.

**Инструкция:** «На один остров попало трое папуасов. Но они не могут мирно жить друг с другом. Поэтому необходимо поделить остров на три равные части так, чтобы каждому жителю досталось одинаковое количество земли (количество клеточек), деревьев и гор, и чтобы каждый имел свою часть берега общего озера».

## Развитие механизма сравнения

### ❖ «Найди сходство»

**Цель:** с помощью этой игры малыш узнает, что можно сравнивать одни и те же предметы по разным основаниям.

**Возраст:** от 3 лет.

**Количество участников:** индивидуальное занятие, но возможно и проведение игры в диаде.

**Подсобный материал:** карточки любого лото с картинками.

**Процедура проведения:** педагог выкладывает картинки лото с разными изображениями, выбирает одну из них и задает признак для сравнения. Задача ребенка — подобрать картинки с изображениями таких предметов, которые были бы сходны с выбранным педагогом предметом по заданному признаку.

Потом участники меняются ролями: признак для сравнения задает ребенок, а педагог (или другой ребенок) отвечает. Затем вновь происходит смена ролей.

За каждую правильно выбранную карточку играющий получает очко, за каждую ошибку (выбор карточки, не соответствующей заданному признаку сравнения) — штраф (очко забирается). В конце игры очки каждого участника подсчитываются.

Выигрывает тот, кто набрал большее количество очков.

*Примеры вопросов и правильные ответы:*

1. Этот шарф полосатый. Что на него похоже? — Зебра, арбуз.

2. Эта рыба умеет плавать. Что на нее похоже? — Пароход, лодка.

3. Это платье можно надеть. Что на него похоже? — Шарф, ботинки.

4. Эту чашку можно разбить. Что на нее похоже? — Тарелка, лампочка.

5. Эта тарелка круглая. Что на нее похоже? — Арбуз, мяч.

6. Эта лампочка сделана из стекла. Что на нее похоже? — Чашка, тарелка.

7. Это платье зеленое. Что на него похоже? — Арбуз, лодка, чашка.

### ❖ «Логическая таблица»

**Цель:** развитие механизмов сравнения. Игра также формирует образы геометрических форм и цветовое восприятие.

**Возраст:** от 5 лет.

**Количество участников:** индивидуальное занятие, но возможно и проведение игры в диаде.

**Подсобный материал:** 1) таблица, в которой 4 вертикальных графы и 6 горизонтальных. В верхней части таблицы, в заголовках вертикальных граф, указаны 4 основных цвета (желтый, синий, красный, зеленый); в боковой части таблицы, в заголовках горизонтальных граф, изображены 6 геометрических фигур (круг, треугольник, квадрат, ромб, овал, шестиугольник). Пересечение вертикальных и горизонтальных граф образует 24 пустые ячейки; 2) маленькие карточки с изображениями предметов, которые напоминают различные геометрические фигуры (дыня, мяч, подушка и др.) и имеют различные оттенки основного цвета.

**Процедура проведения:** ребенку предлагаются описанная таблица и карточки с картинками. Карточки должны быть сложены стопкой, лицевой стороной вниз. Взяв верхнюю карточку из стопки, ребенок должен определить, на какую геометрическую фигуру похож изображенный на ней предмет, назвать его цвет и найти соответствующую ячейку в таблице. Так он заполняет всю таблицу.

### ❖ «Сравнилочка»

**Цель:** помимо операции сравнения, игра формирует навыки группового взаимодействия: умение оценить и принять мнение другого, корректно возразить ему, отстаивать собственное мнение.

**Возраст:** от 6 лет.

**Количество участников:** игру лучше проводить в диаде или мини-группе.

**Подсобный материал:** не требуется.



**Процедура проведения:** педагог называет ребенку пару предметов и предлагает найти между ними сначала сходство, а потом отличия. Если участвуют несколько детей, устраивается соревнование, в котором выиграет тот, кто найдет больше признаков сходства и отличия.

Если ребенок затрудняется с подбором слов, педагог может помочь ему (см. Пример). При этом необходимо, чтобы ребенок не просто послушно согласился с предложенными сходством или отличием, а осознал бы предложенное основание для сравнения, оценивал бы его правильность и разумность. Поощряются споры и разнообразие версий. Далее каждый ребенок (по очереди) сам должен попытаться предложить пары для сравнения.

*Пример:*

Яблоко и мяч похожи тем, что они оба круглые, могут катиться, не тонут в воде и т.д.

Яблоко и мяч отличаются тем, что яблоко можно съесть, а мяч нет, мячик бывает синего цвета, а яблоко нет, если проткнуть иголкой, то мячик сдуется, а яблоко — нет.

*Возможные пары для сравнения:*

Шкаф и холодильник; дерево и бревно; ворона и самолет; карандаш и ручка; береза и елка; девочка и кукла; вертолет и поезд; тигр и корова; солнце и лимон; кошка и телевизор.

## ❖ «Свойства»

**Цель:** развитие механизмов сравнения и обобщения.

**Возраст:** от 6 лет.

**Количество участников:** игру лучше проводить в диаде или мини-группе.

**Подсобный материал:** не требуется.

**Процедура проведения:** педагог предлагает какой-либо предмет или явление. Задача ребенка — придумать как можно больше его аналогов, т.е. других предметов, сходных с ним по различным существенным признакам. Он должен также систематизировать эти аналоги по группам в зави-

симости от того, с учетом какого свойства заданного предмета они подбирались.

К примеру, для слова «вертолет» могут быть названы: «птица», «бабочка» (летают и садятся); «автобус», «поезд» (транспортные средства); «штопор», «вентилятор» (важные детали вращаются).

Если занятие проводится с несколькими детьми, устраивается соревнование, в котором побеждает тот, кто назвал наибольшее количество групп аналогов.

*Примеры слов, к которым надо подобрать аналоги:*  
вертолет; солнце; арбуз; телефон; качели.

### ❖ «Логические карты»

**Цель:** развитие механизмов сравнения.

**Возраст:** от 6 лет.

**Количество участников:** игру лучше проводить в диаде или мини-группе.

**Подсобный материал:** 24 карточки с большими и маленькими геометрическими фигурами (круг, квадрат и треугольник) 4-х основных цветов (красный, желтый, синий, зеленый).

**Процедура проведения:** педагог объясняет участникам, что каждая карта имеет три свойства — «цвет», «размер», «форма». Например, у карты, на которой изображен большой зеленый круг, такие свойства: «зеленый», «большой», «круглый».

Карты перемешивают и раздают участникам рубашками вверх по пять штук каждому. Одну из карт «открывают» (переворачивают рисунком вверх), а остальные оставляют в стопке «закрытыми». Участник, делающий ход, должен выложить одну из своих карт на открытую. Эта карта должна совпадать с лежащей на кону по двум любым свойствам. Следующий играющий кладет свою карту на карту предыдущего участника; если требуемой карты не оказалось, он может взять одну карту из колоды, а если и эта карта не подошла — пропустить ход. Победителем считается участник, израсходовавший все свои карты. Если же выложенную на

кон карту никто не может закрыть своей, побеждает тот, у кого на руках осталось меньше всего карт.

### ❖ «На что похоже?»

**Цель:** эта игра, как и «Сравнилочка», кроме развития мышления, формирует чувство юмора и навыки группового взаимодействия: умение оценить и одобрить мнение другого, корректно возразить ему, отстаивать собственное мнение и т.д.

**Возраст:** от 7 лет.

**Количество участников:** любое.

**Подсобный материал:** листок бумаги; ручка, карандаш или фломастер.

#### **Процедура проведения:**

**1-й этап.** Сначала выбирается ведущий. Ведущий загадывает какой-нибудь предмет и записывает его название на листе бумаги так, чтобы никто не увидел и не знал, что загадано. Затем он спрашивает: «На что похож задуманный мной предмет?» Участники игры, не зная, что за предмет был загадан, предлагают свои варианты того, на что он может быть похож. После того как все высказались, ведущий показывает, что за слово у него было записано.

**2-й этап,** очень интересный для детей. Каждый из участников должен «защищать» свое сравнение, стараясь аргументированно объяснить, чем могут быть похожи загаданный ведущим предмет и тот, который предложил он. Иногда — когда связь между предметами очевидна — это удается легко, но порой приходится придумывать хотя бы косвенную связь.

#### **Пример:**

В игре участвуют трое детей и один взрослый, который становится ведущим. Ведущий загадывает яблоко, записывает это слово на листке, складывает его и спрашивает: «На что похож задуманный мной предмет?». Дети дают следующие варианты ответов: «на велосипед», «на тучу», «на солнце». Ведущий разворачивает листок и показывает написанное слово.

Дети подыскивают аргументы, подтверждающие сходство задуманного и названного предметов:

1-й участник — «велосипед, как и яблоко, может катиться»,

2-й участник — «яблоко может сгнить и стать таким же черным, как туча»,

3-й участник — «яблоко такое же круглое, как солнце».

### ❖ «Сказки-перевертыши»

**Цель:** развитие механизмов сравнения, воображения; расширение словаря.

**Возраст:** от 8 лет.

**Количество участников:** любое.

**Подсобный материал:** не требуется.

**Процедура проведения:** суть игры — «перевернуть наооборот» название сказки или мультфильма (т.е. подобрать к нему антоним) и загадать его противнику. Побеждает тот, кто сможет отгадать больше сказок.

**Вариант:** «переворачивать» можно не только названия сказок, но и имена главных героев.

**Примеры названий-перевертышей** (в скобках приведены подлинные названия):

«Дворец» («Теремок»); «Оловянное животное» («Золотая рыбка»); «Кубик» («Колобок»); «Петушок-Гладыш» («Курочка-Ряба»); «Курочка — серебряная лапка» («Петушок — Золотой Гребешок»); «Больной Ойздоров» («Доктор Айболит»); «Пес без шляпы» («Кот в сапогах»); «Бодрствующая страшилина» («Спящая красавица»); «Черный сапожок» («Красная шапочка»); «Красивый лебедь» («Гадкий утенок»).

### ❖ Загадки

**1-й уровень сложности** (от 6 лет)

На этом уровне в качестве подсказок можно использовать картинки; зрительный образ поможет ребенку сравнить описываемые в загадке признаки.

Стоят в лугах сестрички:  
Золотой глазок, белые реснички.  
(Ромашки)

Пестрая лягушка,  
Ловит лягушек  
Ходит вразвалочку, спотыкалочку.  
(Утка)

Кто на свете ходит в каменной рубахе?  
В каменной рубахе ходят ....  
(Черепихи)

В полотняной стране, по реке-простыне,  
Плывёт пароход, то назад, то вперед  
А за ним такая гладь, ни морщинки не видать.  
(Утюг)

Кто носит шляпу на ноге?  
(Гриб)

Бьют его рукой и палкой, никому его не жалко,  
А за что беднягу бьют — а за то, что он надут.  
(Мячик)

В лесу, у пня, суетня, беготня:  
Народ рабочий весь день хлопочет — себе город строит.  
(Муравейник)

Висит сито не руками свито.  
(Паутина)

Что с пола за хвост не поднимешь?  
(Клубок)

Не зверь не птица, а нос как спица.  
Летит — кричит, сядет — молчит,  
А кто его убивает, тот кровь свою проливает.  
(Комар)

Не царь, а в короне, не всадник, а со шпорами?

(Петух)

Что за птица, песен не поет, гнезд не вьет, людей и груз везет?

(Самолет)

У кого глаза на рогах, а дом на спине?

(Улитка)

Этот конь не ест овса, вместо ног — два колеса.

(Велосипед)

Всегда шагаем мы вдвоем, похожие, как братья,

Мы за обедом — под столом, а ночью под кроватью.

(Тапочки)

Не портной, а всю жизнь с иголками ходит.

(Ежик)

Ее всегда в лесу найдешь — пойдем гулять и встретим;

Она колючая, как еж, зимою в платье летнем.

(Елка)

Одноухая девица узоры вышивает.

(Иголка)

2-й уровень сложности (от 8 лет).

Без картиночных подсказок.

Гуляю по свету, жду ответа,

Найдешь ответ — меня и нет.

(Загадка)

Растянулась как гармошка, чудо-печка под окошком.

(Батарея)

Много рук, а нога одна.

(Дерево)

Всем, кто придет, и всем, кто уйдет она ручку подает.  
(Дверь)

Сядь верхом и мчись на нем, только лучше правь ру-  
лем.  
(Велосипед)

Двенадцать братьев друг за другом ходят, друг друга не  
находят. (Месяцы)

Черные, кривые, от рожденья все немые;  
Встанут в ряд — сейчас заговорят.  
(Буквы)

Без рук, без ног, а окно открывает.  
(Ветер)

На квадратиках доски короли свели полки.  
Нет для боя у полков ни патронов, ни штыков.  
(Шахматы)

Не куст, а с листочками, не рубашка, а сшита, не чело-  
век, а рассказывает. (Книга)

## Развитие механизмов классификации, обобщения и исключения

### ❖ «Часть и целое»

**Цель:** развитие возможностей обобщения по признаку  
часть–целое.

**Возраст:** от 4 лет.

**Количество участников:** игру можно проводить как  
в диаде или мини-группе, так и на индивидуальных заня-  
тиях.

**Подсобный материал:** карточки с картинками из любо-  
го лото (для 1-го варианта игры).

**Процедура проведения:****1-й вариант**

Участникам игры раздаются карточки с различными изображениями — мебели, овощей, животных, средств транспорта и т.д. Ребенок, не показывая свою карточку другим детям и не говоря, что именно на ней нарисовано, называет части изображенного предмета. Тот, кто первым догадается, о чем идет речь, забирает карточку себе и получает одно очко.

**2-й вариант**

Смысл игры остается тот же, но проводится она без карточек. Игрок загадывает предмет и, не называя его, перечисляет, из каких частей он состоит. Тот, кто первым догадался, что загадано, — получает одно очко и загадывает свой предмет. Побеждает тот, кто набрал наибольшее количество очков.

Этот вариант хорош тем, что в него можно играть вдвоем с ребенком где угодно: на прогулке, в машине, автобусе и т.д.

**Примеры описаний:**

Четыре ноги, спинка, сиденье. (Стул)

Цифры, стрелки. (Часы)

Буквы, картинки, листы. (Книга)

Ствол, ветки-лапы, иголки. (Ель)

Корень, стебель, листья, лепестки. (Цветок)

Дверь, ручки, полки, вешалки. (Шкаф)

Носик, ручка, крышка, электрический шнур. (Электрический чайник)

Лапы, хвост, шерсть, ошейник. (Собака)

Ноги, хвост, горб. (Верблюд)

**❖ «Назови одним словом»**

**Цель:** развитие возможностей обобщения и словаря.

**Возраст:** от 7 лет.

**Количество участников:** игру лучше проводить в диаде или мини-группе.



**Подсобный материал:** список с записанными в определенном порядке группами слов; список обобщающих слов, в каждом из которых выделена одна буква (обобщающие слова должны следовать в случайном порядке); чистый лист бумаги, карандаш или ручка. (Пример составления списков см. ниже.)

**Процедура проведения:** педагог дает ребенку два списка: с записанными группами слов и с обобщающими словами. К каждой группе слов ребенок должен подобрать обобщающее слово и выписать из него на отдельный лист только выделенную букву. Если он все сделает правильно, то из выписанных букв получится фраза.

**Инструкция:** «В этом задании содержатся слова, которые объединены общим смыслом. Этот общий смысл можно передать одним словом. Найди такое слово и запиши выделенную в нем букву, а потом прочти, что получилось».

*Пример подготовки списков:*

1. береза, ель, осина, ива — **Д**еревья
2. Африка, Евразия, Австралия, Антарктида — **м**атерики
3. пила, молоток, рубанок, отвертка — **инструменты**
4. сыроежка, мухомор, лисичка, маслёнок — **Г**рибы
5. дятел, утка, орел, курица — **П**тицы
6. медведь, рысь, тушканчик, бобр — **животные**
7. Колобок, Золушка, Теремок, Курочка Ряба — **сказки**
8. трава, цветы, деревья, кустарники — **растения**
9. Пушкин, Заходер, Носов, Чуковский — **писатели**
10. Альтаир, Солнце, Сириус, Вега — **звёзды**
11. автомобиль, поезд, самолет, трамвай — **Транспорт**
12. чайник, кастрюля, кувшин, сковорода — **посуда**
13. арбуз, малина, клюква, брусника — **Ягоды**
14. огурец, морковь, редька, капуста — **овощи**
15. сапоги, туфли, валенки, унты — **обувь**
16. желтый, красный, синий, зеленый — **цвета**
17. Москва, Киев, Волгоград, Кострома — **города**
18. Зинаида, Михаил, Наталья, Елена — **имена**

Затем составляются два списка: в одном — группы слов в заданном порядке, в другом — обобщающие слова в случайном порядке.

После выписывания всех выделенных букв у ребенка должна получиться фраза «Друг познаётся в беде».

### ❖ «Родственные связи»

**Цель:** развитие умения классифицировать предметы и явления по различным признакам.

**Возраст:** от 8 лет.

**Количество участников:** игру лучше проводить в диаде или мини-группе.

**Подсобный материал:** список понятий.

**Процедура проведения:** педагог предлагает ребенку несколько понятий. Задача ребенка — подобрать к каждому из них другие понятия так, чтобы получившиеся пары отражали разные категориальные отношения этих понятий.

**Пример:** дано понятие «соловей». Оно может находиться в отношении «вид — род» (соловей — певчая птица); в отношении «вид — вид» (соловей — стриж); в ситуационной связи (соловей — сад) и т.д.

**Список предлагаемых понятий:**

картина; ландыш; термометр; буква; дождь; повесть; море.

### ❖ «Треугольники»

**Цель:** развитие навыков комбинаторики.

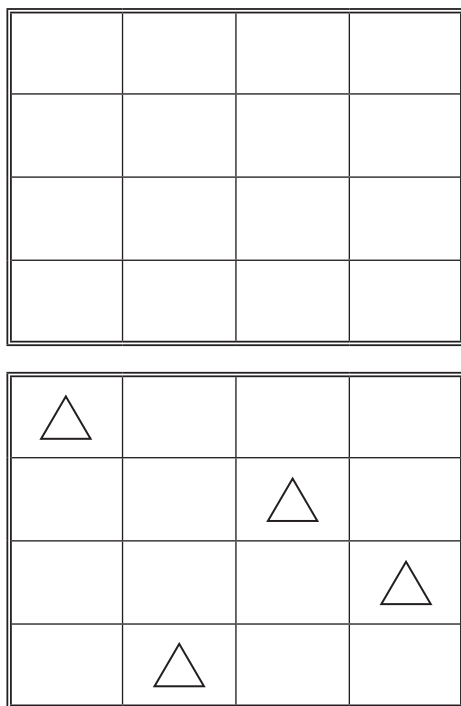
**Возраст:** от 8 лет.

**Количество участников:** занятие проводится индивидуально.

**Подсобный материал:** бланки для выполнения задания — карточки или листы бумаги с квадратом, расчерченным на 16 клеток (4 × 4).

**Инструкция:** «Расставь в квадрате, изображенном на рисунке, четыре треугольника. Это нужно сделать так, что-

бы в каждой строке, в каждом столбце и на каждой диагонали оказалось лишь по одному треугольнику» (рис. 9).



**Рис. 9.** Материал к заданию «Треугольники»: бланк для задания (*вверху*) и ответ

### ❖ «Светофор»

**Цель:** развитие навыков комбинаторики.

**Возраст:** от 8 лет.

**Количество участников:** занятие проводится индивидуально.

**Подсобный материал:** бланки для выполнения задания — карточки или листы бумаги с квадратом, расчерчен-

ным на 9 клеток ( $3 \times 3$ ) (рис. 10); карандаши или фломастеры красного, желтого и зеленого цветов.

**Инструкция:** «Нарисуй в клеточках красные, желтые и зеленые кружки так, чтобы в каждой строке и в каждом столбце не было кружков одинакового цвета».


К	Ж	З
З	К	Ж
Ж	З	К

**Рис. 10.** Материал к заданию «Светофор»: бланк для задания (слева) и ответ.

Буквы обозначают цвета:

К — красный, Ж — желтый, З — зеленый

## Развитие понимания причинно-следственных отношений

### ❖ «Что сначала, что потом»

**Цель:** развитие понимания логической последовательности.

**Возраст:** от 5 лет.

**Количество участников:** занятие проводится индивидуально.

**Подсобный материал:** группы слов.

**Процедура проведения:** педагог зачитывает ребенку группы слов — по три слова в каждой. Задача ребенка — расставлять слова в группе в логическом порядке: что было раньше, что появилось потом.

**Возможные группы слов:**

Мука, пшеница, хлеб.

Взрослый, старик, малыш.

Курица, цыпленок, яйцо.

Дерево, забор, доски.  
Масло, подсолнух, семечки.  
Сметана, молоко, корова.  
Пряжа, варежки, шерсть.  
Хлопок, платье, ткань.  
Яблоня, семечко, яблоко.

### ❖ «Сказочки»

**Цель:** развитие понимания логики сюжета текста.

**Возраст:** от 6 лет.

**Количество участников:** занятие можно проводить как индивидуально, так и в диаде.

**Подсобный материал:** не требуется.

**Процедура проведения:** ориентируясь на задаваемые вопросы (см. «Вопросы для составления сказки»), дети сочиняют сказку. Каждый из партнеров берет на себя роль одного из персонажей (при индивидуальном занятии одну из ролей берет педагог).

**Вариант:** старшие дети могут выполнять задание в письменной форме, составляя каждый свою сказку, а потом сравнить их.

**Вопросы для составления сказки:**

Как звали первого героя сказки? Как звали его товарища? Где они встретились? Когда они встретились (время)? Что они делали? Что сказал первый? Что ответил второй? Что на это ответил первый? Согласился ли с этим второй? Куда первый предложил пойти? Почему второй отказался? Чем закончилась их встреча?

### ❖ «Правила хорошего тона»

**Цель:** развитие понимания логики поступков и действий.

**Возраст:** от 7 лет.

**Количество участников:** не ограничено.

**Подсобный материал:** не требуется.

**Процедура проведения:** педагог называет какое-либо место. Задача каждого участника — за 3–5 минут придумать правила поведения в этом месте (можно их записать). Затем участники по очереди озвучивают их. Выигрывает тот, кто придумал самые остроумные правила; это определяется большинством голосов при голосовании.

Если в игре участвует большое количество детей, можно разбить их на команды.

**Инструкция:** «Ни для кого не секрет, что в разных местах нужно вести себя по-разному. Существуют правила поведения, которые объясняют, что можно, а что нельзя делать в том или ином месте. Придумайте свой свод правил поведения в неожиданных местах, например ...»

*Возможные варианты мест, для которых надо составить правила поведения:* на шкафу; в гостях у Змея Горыныча; в холодильнике; в Теремке; в берлоге у медведя; на облаке; в цветочной клумбе и т.д.

*Усложнение игры:*

Каждый участник загадывает какое-либо место и придумывает правила поведения в нем. Остальные стараются по этим правилам определить, что за место было загадано.

## ❖ «Силлогизмы»

**Цель:** развитие способности к умозаключениям.

**Возраст:** от 7 лет.

**Количество участников:** занятие проводится индивидуально.

**Процедура проведения:** детям предлагается завершить силлогизмы.

*Силлогизмы (в скобках приведены правильные ответы):*

Все рыбы покрыты чешуей. Щука — рыба, значит... (рыба покрыта чешуей).

Все мои друзья любят играть в футбол. Андрей — мой друг, значит... (Андрей любит играть в футбол).

Все ученики нашего класса умеют писать. Денис учится в нашем классе, значит... (Денис умеет писать).

Драгоценные металлы не ржавеют. Золото — драгоценный металл, значит... (золото не ржавеет).

Все фрукты полезны. Яблоко — фрукт, значит... (яблоко полезно).

Кошки не любят мед. Мурка — кошка, значит... (Мурка не любит мед).

Ни один мой друг меня не предаст. Саша — мой друг, значит... (Саша меня не предаст).

Оксана любит все сладкое. Торт — сладкий, значит... (Оксана любит торт).

### ❖ «Рассуждалка»

**Цель:** развитие способности к умозаключениям.

**Возраст:** от 9 лет.

**Количество участников:** занятие проводится индивидуально.

**Подсобный материал:** набор текстов-загадок.

**Процедура проведения:** педагог предлагает ребенку представить, что он попал на урок в школе детективов, где должен разобрать два запутанных дела.

**Инструкция:** «Для того чтобы детективы могли быстро и правильно раскрывать преступления, им важно научиться правильно рассуждать».

*Первое дело:*

Пять мальчиков играли во дворе в футбол и разбили мячом окно. Вот какие показания дали ребята.

Ваня сказал: «Это Паша или Денис».

Паша сказал: «Это сделал не я и не Вова».

Митя сказал: «По-моему, один из них говорит правду, а другой — нет».

А Вова сказал: «Митя, ты ошибаешься».

А на лавочке сидела бабушка и все видела. Она сказала, что только один мальчик сказал неправду, но не выдала того, кто разбил окно.

Выясни, кто же разбил окно и кто сказал неправду?

(*Правильный ответ:* Окно разбил Денис. Неправду сказал только Митя.)

*Второе дело:*

Следователь спросил у задержанных: «Кто украл кошелек у Елены Сергеевны?»

«Не я», — ответил Григорий.

«Анатолий», — сказал Игорь.

«Игорь говорит неправду», — сказал Анатолий.

Следователь знал, что только один из задержанных говорит правду, а два других лгут.

Помоги следователю понять, кто же украл кошелек?

(*Правильный ответ:* Кошелек украл Григорий.)

## ❖ «Подбери слово»

**Цель:** формирование выведения аналогий.

**Возраст:** от 7 лет.

**Количество участников:** занятие проводится индивидуально.

**Подсобный материал:** списки слов.

**Процедура проведения:** ребенку предлагаются по две пары слов, одна из пар — полная, а в другой недостает слова. Задача ребенка — установить логическую связь между словами в первой паре и по аналогии добавить недостающее слово во вторую.

**Форма помощи:** «Давай подумаем, какая связь между двумя первыми словами».

**Возможные сочетания пар слов** (в скобках даны ответы):

Отец — сын, мать — ... (дочь).

Страницы — книга, ветки — ... (дерево).

Начало — конец, первый — ... (последний).



Автомобиль — бензин, троллейбус — ... (электричество).

Ложка — металл, тетрадь — ... (бумага).

Курица — зерно, корова — ... (трава).

Груша — фрукт, клен — ... (дерево).

Окружность — циркуль, квадрат — ... (линейка).

Гвоздь — молоток, шуруп — ... (отвертка).

Больница — врач, школа — ... (учитель).

Пол — ковер, стол — ... (скатерть).

Самолет — летчик, автомобиль — ... (водитель).

Стекло — стакан, бумага — ... (книга).

Птица — дерево, крот — ... (земля).

Снег — зима, гроза — ... (лето).

### ❖ «Перепутанка»

**Цель:** формирование понимания логической последовательности событий в тексте. Игра развивает также слухоречевую память и навыки чтения.

**Возраст:** для разных возрастных групп, начиная от 5 лет. Далее в данном упражнении возраст участников указан при предлагаемых для работы текстах.

**Количество участников:** занятие проводится индивидуально.

**Подсобный материал:** наборы текстов.

**Процедура проведения:** ребенку предлагаются истории, в которых предложения переставлены местами. Задача ребенка — расставить их по порядку.

Маленьким детям истории читает педагог, школьники читают сами.

При работе с детьми от 7 лет рекомендуем давать ребенку читать фразы самому, чтобы параллельно развивать навыки осознанного чтения, т.е. понимания прочитанного. Также можно отсканировать тексты или выписать отдельно на листе бумаги, наклеить их на плотную бумагу и разрезать по фразам. Тогда ребенок сможет передвигать их, что облегчит ему выполнение задания.

После общей инструкции мы приводим тексты для детей разного возраста; в скобках при каждом предложении указан его номер при правильной последовательности.

**Инструкция:** «В типографии работает очень невнимательный наборщик текста, он перепутал “куски” историй. И теперь никак не может разобраться, в какой последовательности должны быть фразы. Если он не сможет все исправить, то ребята прочтут неправильные рассказы. Помогите ему, пожалуйста, расположи все фразы в правильном порядке. Определи, какая должна быть первой, второй и т.д.»

**Возраст:** от 5 лет.

*Мамин суп*

Мама налила суп из кастрюли в тарелку. (2)

Маша съела все до конца. (3)

Мама сварила в кастрюле Машин любимый суп. (1)

Маша сказала: «Спасибо, мама, было очень вкусно». (4)

*Репка*

Тянут-потянут — и вытянули репку. (6)

Выросла репка сладка́, крепка́, большая-пребольшая. (2)

Посадил дед репку. (1)

Мышка за кошку, кошка за Жучку, Жучка за внучку, внучка за бабу, бабка за дедку, дедка за репку. (5)

Позвал дед на помощь бабу, внучку, Жучку, кошку, мышку. (4)

Пошел дед репку рвать: тянет-потянет, вытянуть не может. (3)

*Прогулка с папой*

Подарили маме цветы. (4)

Ваня пошел с папой на прогулку. (1)

Возвращаясь домой, купили для мамы красивый букет цветов. (3)

Они сходили в парк, покатались на аттракционах. (2)

Мама была очень рада подарку. (5)

**Возраст:** от 6 лет.

*Еж*

Так он заготавливал корм на зиму. (6)

В лесу жил еж Тим. (1)

Яблоки он накалывал на иголки. (4)

Ночью он приходил в сад. (2)

Еж относил яблоки в свою нору. (5)

В саду Тим находил яблоки. (3)

*Храбрый Рекс*

У пастуха была собака по кличке Рекс. (2)

Пастух пас стадо овец на лугу у леса. (1)

Рекс погнался за волком и отбил овечку. (5)

Волк вышел из леса и схватил овечку. (4)

Пастух заснул. (3)

Пастух увидел, какой у него храбрый Рекс, и обрадовался. (6)

*Умная галка*

Она стала кидать в кувшин камушки и столько накидала, что вода поднялась до края кувшина. (5)

В кувшине вода была только на дне. (3)

На дворе стоял кувшин с водой. (2)

Галка очень хотела пить. (1)

Теперь можно было пить. (6)

Галке не могла достать до воды. (4)

Какая умная галка! (7)

**Возраст:** от 7 лет.

*Удивительное гнездо*

Когда гриб вырос очень высоким, его нашел мальчик. (4)

Маленькая овсянка свила гнездо на земле в лесу. (1)

Он срезал гриб и аккуратно положил гнездо с птенцами на землю. (5)

Гриб рос, рос, и поднимал своей шляпкой гнездо. (3)

Удивительно то, что под гнездом овсянки начал расти подосиновик. (2)

Вернувшись из леса, мальчик рассказал о своей необычной находке друзьям. (6)

### *Рыбалка*

Дима и Миша собрались пойти на рыбалку. (1)

В этот день рыбалка у ребят удалась, они наловили целое ведро рыбы. (9)

Потом они пришли на берег и устроились поудобней. (4)

Он дернул удочку и выловил большого карася. (8)

Накануне они приготовили все необходимое снаряжение. (2)

Надели червей на крючки и забросили удочки. (5)

У Димы зашевелился поплавок. (7)

Миша и Дима встали пораньше и пошли копать червей. (3)

Стали смотреть на поплавки и ждать, когда начнет клевать. (6)

**Возраст:** от 8 лет.

### *Хранилище сорокопута*

Она охотится на насекомых и мелких животных. (2)

Одного жука за другим несет в крепком клюве к своему хранилищу. (3)

Сорокопут — небольшая хищная птица. (1)

Сорокопут накалывает на них свою добычу. (5)

Хранилище — это острые сучки или шипы деревьев и кустарников. (4)

Среди запасов птицы можно увидеть даже висящую на сучке ящерицу. (6)

### *Воробушек*

Расправил свои маленькие крылышки и полетел вместе с мамой к гнезду. (8)

Птенчик громко зачирикал. (3)

Тот сразу догадался, что придумала его мать. (6)

Воробушек выпал из гнезда и завалился под толстую корягу. (1)

Она принесла в клюве длинный прутик и протянула малышу. (5)

Он никак не мог оттуда выбраться. (2)

Он схватился клювиком за другой конец прутика. (7)

Прилетела воробиха и поняла, как помочь своему воробушку. (4)

### *Пушистые разбойники*

Однажды мама приготовила на обед курицу. (2)

Снежок встал на Уголька и выбил лапкой задвижку. (6)

Она не стала оставлять ее на столе. (3)

И вот уже наш обед в лапах удачливых разбойников. (7)

Но котята все равно придумали, как достать курицу. (5)

Мама убрала курицу в буфет и закрыла на задвижку. (4)

Они затащили свою добычу под диван и там съели. (8)

У нас с сестрой живут два котенка: Снежок и Уголек. (1)

**Возраст:** от 9 лет.

### *Хвастунишка*

Пригрело солнышко. (2)

А мимо него пробежал заяц. (4)

«Я грозный лев, — соврал заяц, — я король зверей, меня все боятся. И волк, и лиса, и медведь, и даже охотники». (6)

Наступила весна. (1)

«Ты кто?» — спросил зайца цветочек. (5)

Но тут на поляне появилась лиса. «Кто это?» — спросил цветочек. (7)

Вырос на поляне первый цветочек. (3)

«Это цыпленок», — испуганно прошептал заяц. (8)

Представляешь, что сделал грозный лев, когда увидел цыпленка? (9)

## ❖ «Объяснялка»

**Цель:** развитие понимания метафор.

**Возраст:** от 8 лет.

**Количество участников:** занятие проводится индивидуально.

**Подсобный материал:** лист бумаги, на котором слева в столбец написаны метафорические выражения (в произвольном порядке), а справа — их значения. Располагать их следует так, чтобы метафорическое выражение и его значение не оказывались на одной строке.

**Процедура проведения:** задача ребенка — соединить линией метафорическое выражение с его значением.

**Инструкция:** «Представь, что к тебе за помощью обратился иностранец, который никак не может понять, что означают некоторые выражения. Помогите ему. А чтобы было проще — справа даны подсказки, надо лишь найти, где они».

*Пример оформления задания* (верные ответы показаны ниже):

Как белка в колесе	Сильно замерзнуть
Всё в руках горит	Весна вот-вот наступит
Бить баклуши	Обманывать
Собачий холод	Спорится работа
Весна на носу	Не понимать простого
Вешать лапшу на уши	Тратить время зря
В добрый час	Сильный мороз
Глаза разбежались	Затаить злость
Свалиться с луны	Желаю удачи
Дрожать, как осиновый лист	Трудно выбрать
Иметь зуб	Много дел и хлопот
Как с гуся вода	Путаница в мыслях
Каша в голове	Говорить нелепости
Клевать носом	Всё нипочём
Курам на смех	Наделать глупостей
Наломать дров	Дремать сидя

*Ответы:*

Как белка в колесе — Много дел и хлопот  
Все в руках горит — Спорится работа  
Бить баклуши — Тратить время зря  
Собачий холод — Сильный мороз  
Весна на носу — Весна вот-вот наступит  
Вешать лапшу на уши — Обманывать  
В добрый час — Желаю удачи  
Глаза разбежались — Трудно выбрать  
Свалиться с луны — Не понимать простого  
Дрожать как осиновый лист — Сильно замерзнуть  
Иметь зуб — Затаить злость  
Как с гуся вода — Все нипочем  
Каша в голове — Путаница в мыслях  
Клевать носом — Дремать сидя  
Курам на смех — Говорить или делать нелепости  
Наломать дров — Наделать глупостей.

❖ **«Сыщики»**

**Цель:** развитие логического мышления и воображения.

**Возраст:** от 8 лет.

**Количество участников:** любое.

**Подсобный материал:** не требуется.

**Процедура проведения:** педагог задает участникам какую-либо ситуацию. Играющие, как самые настоящие сыщики, по очереди называют возможные причины случившегося факта, предлагают свои версии объяснения возникшей ситуации. Причины можно называть как самые очевидные, так и маловероятные, необычные. Главное — чтобы все предлагаемые причины заданной ситуации были логичны. Побеждает тот «сыщик», который предложит больше версий, и чем они разнообразнее, тем лучше.

Например: «Вернувшись домой, вы обнаружили, что дверь вашей квартиры распахнута». Предлагаемые причины: «Забыли закрыть», «Залезли воры», «Прилетели инопланетяне».

*Примеры ситуаций:*

- Из библиотеки исчезли все книги А.С. Пушкина.
  - У Бабы-яги избушка перестала поворачиваться.
  - Вы включаете свет в квартире, а он не горит.
  - Человек летом идет по улице в шубе.
  - Волк и заяц стали закадычными друзьями.
- И т.д.

## ❖ «Что это значит?»

**Цель:** развитие понимания метафор.

**Возраст:** от 8 лет.

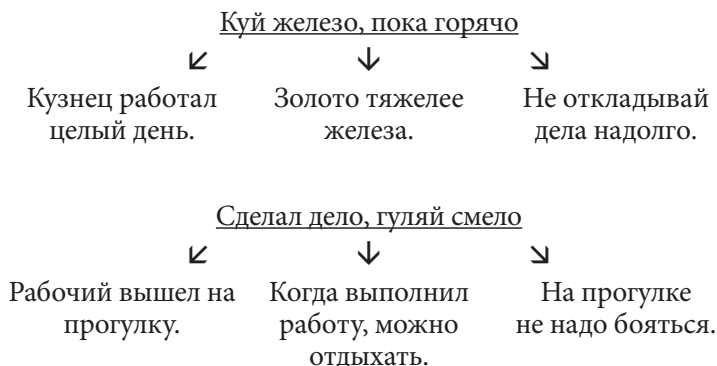
**Количество участников:** занятие проводится индивидуально.

**Подсобный материал:** лист бумаги, на котором написаны пословицы (по центру строки). Под каждой пословицей предложены три варианта ее значения.

**Процедура проведения:** задача ребенка — из трех предложенных толкований пословицы выбрать верное и объяснить выбор.

**Инструкция:** «Выбери правильный смысл пословицы, объясни свое решение».

*Пример:*





Что посеешь, то и пожнешь

Каковы поступки,  
таковы и их послед-  
ствия.

Чем раньше по-  
сеешь, тем больше  
соберешь урожай.

Лучше всего сеять  
пшеницу.

Тише едешь — дальше будешь

Автомобиль —  
самый лучший вид  
транспорта.

Если будешь  
торопиться,  
сделаешь много  
ошибок.

Чем быстрее  
выполнишь задание,  
тем дольше будешь  
отдыхать.

Готовь сани летом, а телегу зимой

На телеге лучше  
ездить зимой.

Всё нужно  
готовить заранее.

Надо выбирать  
транспорт  
в зависимости  
от времени года.

За двумя зайцами погонишься, ни одного не поймаешь

На охоту лучше  
ходить вдвоем.

Зайцев трудно  
поймать, потому что  
они быстро бегают.

Не надо делать  
два дела сразу.

Поспешешь — людей насмешишь

Клоун смешит  
людей.

Торопливость  
может привести  
к нелепым  
результатам.

Чем быстрее  
сделаешь дело,  
тем лучше.

### ❖ «Растерявшиеся пословицы»

**Цель:** формирование понимания метафор.

**Возраст:** от 8 лет.

**Количество участников:** занятие проводится индивидуально.

**Подсобный материал:** лист бумаги, в левой половине которого записаны начальные части пословиц, а в правой — их завершение. Завершения пословиц сопровождаются буквами (в скобках), подобранными так, чтобы при правильном восстановлении пословиц из них сложилось слово.

**Процедура проведения:** задача ребенка — соединяя разрозненные части пословиц, выписать одну за другой буквы, сопровождающие завершения пословиц по номерам от 1 до 11, и составить из этих букв загаданное слово. Попутно ребенок должен постараться объяснить получающиеся пословицы.

**Инструкция:** «Все пословицы “разломились” пополам, а половинки перепутались. Восстанови пословицы. Для этого соедини линией каждую половину пословицы в левой части листа с ее половинкой в правой. Если ты все сделаешь правильно и соберешь по порядку все буквы, написанные справа в скобках, то у тебя получится слово — отгадка на загадку:

Вроде сосен, вроде елок,

А зимою без иголок.

А знаешь ли ты значение этих пословиц? Попробуй их объяснить».

**Пример задания:**

- |                                |                        |
|--------------------------------|------------------------|
| 1) Сделал дело,                | торопись делом. (В)    |
| 2) Скажи мне, кто твой друг, — | а человек умением. (Ц) |
| 3) Береги платье снову,        | гуляй смело. (Л)       |
| 4) С кем поведешься —          | полезай в кузов. (Н)   |
| 5) Не спеши языком —           | и я скажу, кто ты. (И) |
| 6) Слово не воробей:           | а лень портит. (А)     |
| 7) Что написано пером —        | а честь смолоду. (С)   |

- |                           |                           |
|---------------------------|---------------------------|
| 8) Назвался груздем —     | вылетит — не поймашь. (Е) |
| 9) Сам пропадай,          | от того и наберешься. (Т) |
| 10) Птица красна пением,  | не вырубишь топором. (Н)  |
| 11) Труд человека кормит, | а товарища выручай. (И)   |

*Правильный ответ:* лиственница.

## Формирование навыков логического мышления и комбинаторики

### ❖ «Всезнайка»

**Цель:** развитие логического мышления.

**Возраст:** от 5 лет.

**Количество участников:** любое.

**Подсобный материал:** не требуется.

**Процедура проведения:** педагог задает вопросы, обращаясь ко всем детям. Участник, первым давший правильный ответ, получает одно очко. Победит тот, кто даст больше правильных ответов.

**Примерный список вопросов** (в скобках указаны ответы):  
Как можно узнать...

- холодно ли на улице или нет? (посмотреть на градусник за окном).
- сварилась картошка или нет? (потыкать вилкой или попробовать)
- высохла ли рубашка? (потрогать)
- сладкий ли чай? (попробовать)
- пишет фломастер или нет? (попробовать писать)
- крепко ли завязана веревка? (потянуть)
- есть ли вода в стакане? (посмотреть)
- есть ли мячик в закрытой коробке? (потрясти)
- есть ли кто дома? (позвонить в дверь или по телефону)
- работает ли пылесос? (включить)
- одинаковой ли длины полосочки нарисованы? (измерить линейкой)

- интересная ли книжка? (прочитать)
- мягкий ли хлеб? (пощупать)
- любит ли собачка кашу? (дать ей попробовать)
- есть ли на улице ветер? (посмотреть, качаются ли деревья)
- утро сейчас или вечер, если на улице темно? (посмотреть на часы)
- какой подарок спрятан в коробке? (надо открыть коробку)
- чайник холодный или горячий? (быстро потрогать кончиком пальца)
- какое блюдо готовит папа? (надо его спросить)
- дома ли бабушка? (надо пойти посмотреть)
- цветы сегодня поливали или нет? (потрогать землю)

### ❖ «Что произойдет?»

**Цель:** развитие логического мышления.

**Возраст:** от 6 лет.

**Количество участников:** любое.

**Подсобный материал:** не требуется.

**Процедура проведения:** с помощью вопроса «Что произойдет, если ... ?» педагог задает какую-либо ситуацию. Задача ребенка — отвечая на вопрос, объяснить эту ситуацию.

Например, на вопрос: «Что произойдет, если зажжется красный свет светофора?» — ребенок может ответить: «Машины остановятся».

Затем педагог и ребенок меняются ролями, и вопросы задает ребенок.

**Список вопросов-ситуаций:**

Что произойдет, если ...

- встать ногами в лужу?
- в ванну с водой упадет мячик?
- стакан с водой оставить на морозе?
- полотенце упадет в водоем?
- небо затянет тучами?
- съесть много мороженого?

- не выучить урок?
- в комнату принести кусочек льда?
- бросить в пруд камень?
- подует сильный ветер?
- в бензобаке автомобиля закончится бензин?
- не слушаться родителей?
- кто-то расскажет анекдот?
- летом долгое время не будет дождя?
- не выключить утюг?
- растает весь снег?
- наступит день рождения?
- луна закроет солнце?
- будешь хорошо учиться?

### ❖ «Хорошо-плохо»

**Цель:** развитие логического мышления.

**Возраст:** от 6 лет.

**Количество участников:** любое.

**Подсобный материал:** мяч.

**Процедура проведения:**

*1-й вариант*

Участники садятся в круг. Педагог задает тему. Дети, передавая мяч по кругу, по очереди называют то, что, на их взгляд, может быть хорошего в том предмете или явлении, которое назвал педагог. Когда «хороших» вариантов больше нет, дети переходят к называнию отрицательных моментов. За каждый аргументированный ответ играющий получает один балл.

Выигрывает тот, кто сможет назвать больше вариантов ответов, а значит, получить больше баллов.

**Пример:** педагог называет природное явление — дождь.

*Возможные ответы:*

Дождь — это хорошо: смывает пыль с домов и деревьев, полезен для земли и будущего урожая, но плохо — намочит нас, бывает холодным и т.д.

### *2-й вариант*

Педагог задает какой-либо предмет. Задача играющих остается прежней — необходимо назвать положительные и отрицательные свойства и функции названного предмета.

*Пример:* педагог называет и показывает *простой карандаш* и спрашивает: «Что в нем нравится и что нет (что хотели бы оставить в нем без изменения и что изменить)?»

*Возможные ответы:*

Нравится: длинный, можно пользоваться как линейкой, меркой, указкой; деревянный — легкий, легко точится; простой — можно рисовать, а потом стирать, если не получилось; острый — можно тонкие линии рисовать, точки.

Не нравится: деревянный — легко ломается, теряется; чтобы его изготовить, надо срубить много деревьев; длинный — не помещается в пенал, мешает в кармане; острый — можно уколоться, пораниться или сделать дырку на бумаге; простой — рисует только одним цветом, нельзя нарисовать красочную картинку.

### ❖ «Кватрополи» (усложненный вариант игры «крестики-нолики»)

*Цель:* формирование навыков комбинаторики и произвольного внимания.

*Возраст:* от 7 лет.

*Количество участников:* 2 человека.

*Подсобный материал:* игровое поле 7 × 6 клеток.

*Процедура проведения:* игра начинается с любой клетки нижнего ряда и идет вверх. Каждый играющий поочередно делает ход, ставя в клеточке, соответственно, крестик или нолик. Задача — первым выстроить четыре крестика или нолика подряд (по вертикали, горизонтали или диагонали).

Крестик или нолик можно ставить только в клеточку, под которой уже стоит какой-либо знак; над пустой клеточкой знаки ставить нельзя. Данное условие, усложняющее игру, требует достаточного уровня развития произвольного внимания участников.

Эту игру можно проводить и с дошкольниками, для чего удобно использовать специальный стенд с  $7 \times 6$  клеточками-ячейками, в которые дети могут забрасывать кружки («нолики») и квадратики с нарисованными на них крестиками.

### ❖ «Инструктор»

**Цель:** развитие логического мышления и воображения.

**Возраст:** от 7 лет.

**Количество участников:** игра проводится в диаде или мини-группе.

**Подсобный материал:** не требуется.

**Процедура проведения:** участникам игры предлагается выступить в роли инструкторов. Для этого каждый должен составить подробную инструкцию (набор правил) по выполнению какого-нибудь нелегкого задания. Правила можно придумывать самые различные; они могут получиться несколько необычными, но очень пригодятся в жизни.

Затем участники по очереди сообщают свои инструкции. Победитель определяется на голосовании большинством голосов.

*Примеры тем для составления инструкций:*

- как вынуть комочки из манной каши;
  - как сделать маникюр кошке;
  - как не ходить в школу;
  - как обезвредить Бабу-ягу;
  - как отучить Карлсона от сладкого;
  - как надежнее спрятать «смерть Кощея»;
- и т.д.

### ❖ «Перебрось мостик»

**Цель:** развитие комбинаторики.

**Возраст:** от 7 лет.

**Количество участников:** 2 человека; игра может проводиться на индивидуальном занятии, тогда партнером ребенка выступает педагог.

**Подсобный материал:** игровое поле; два цветных карандаша.

**Подготовка игрового поля:** на листке в клеточку вычерчивается квадрат ( $13 \times 13$  клеточек) с противоположными сторонами двух цветов (например, вертикальные стороны синие, горизонтальные — красные). В клетках поля представляются в определенном порядке — через одну пустую клетку — ряды точек, цвет которых соответствует цветам границ поля (см. рис. 2 на цветной вклейке).

**Процедура проведения:** участники, выбрав «свой» цвет, по очереди проводят вертикальные и горизонтальные линии между двумя точками этого цвета. Соединять точки диагоналями нельзя. Линии противников нигде не должны пересекаться. Выигрывает тот, кто первым построит ломаную линию «своего» цвета, соединяющую две противоположные стороны этого цвета. Задача каждого участника состоит в том, чтобы воспрепятствовать такому соединению у партнера, одновременно не забывая о главном — провести «свой» цвет к победе. «Лишних» линий, сделанных из тактических соображений, бояться не надо, бывают такие ситуации, когда они дают преимущество. На рисунке 2 (см. цветную вклейку) жирной синей линией показан выигрышный путь.

Для старших детей игру можно усложнить, увеличив размер игрового поля или определив максимальное количество ходов, которые может сделать участник.

## ❖ «Погоня»

**Цель:** развитие навыков комбинаторики.

**Возраст:** от 7 лет.

**Количество участников:** 2 человека.

**Подсобный материал:** тетрадный лист бумаги в клеточку, на котором обозначены начальная точка движения и конечная точка (т.е. место, куда нужно добраться «преступникам»); два цветных карандаша.

**Процедура проведения:** в начале игры участники договариваются, кто будет играть роль «преступников», а кто —



«полицейских». Каждый из играющих должен своим карандашом строить траекторию движения своей машины. Ходы делаются поочередно. При этом соблюдаются следующие правила: скорость полицейской машины в два раза больше, чем скорость преступников, т.е. за один ход полицейская машина может передвигаться на две клеточки вперед, тогда как машина с правонарушителями — всего на одну. Двигаться по диагонали нельзя. Кроме того, поскольку полицейские не имеют права нарушать правила дорожного движения, им запрещается совершать правые повороты и развороты на 180°, тогда как преступники могут спокойно это делать.

Полицейские выигрывают в том случае, если им удалось догнать правонарушителей. Если же правонарушители сумели добраться до места (конечной точки) или выскочить за границу листа — победили они.

### ❖ «Футбол»

**Цель:** развитие навыков комбинаторики.

**Возраст:** от 7 лет.

**Количество участников:** 2 человека.

**Подсобный материал:** тетрадный лист в клеточку, на котором с двух концов по краям нарисованы «ворота» размером в 10 клеток; два цветных карандаша.

**Процедура проведения:** играющие по очереди «бьют» по «воротам» противника, рисуя линии на бумаге. Длина одного «удара» — 3 клеточки. «Бить» можно по вертикали, по горизонтали и по диагонали, выстраивая ломаную линию. Каждый следующий «удар» совершается с того места, где оказался «мяч». Пересекать «удары» (линии) противника нельзя. Участник, который сумел «зажать» противника своими линиями (т.е. выстроил их так, что противник не имеет возможности сделать следующий удар), получает право на «штрафной» длиной 10 клеток (по вертикали, по горизонтали или по диагонали) с правом пересечения любой линии противника. Проигравшим является тот, в чьих «воротах» окажется «мяч».

Две последние игры хорошо развивают не только логическое мышление и комбинаторику, но и ориентировку в пространстве, зрительно-моторную координацию, способность к переключению внимания.

### ❖ «Соединительное звено»

**Цель:** развитие логического мышления.

**Возраст:** от 8 лет.

**Количество участников:** любое.

**Подсобный материал:** не требуется.

**Процедура проведения:** педагог называет детям два каких-либо предмета. Задача участников — назвать предметы, являющиеся «переходным мостиком» от первого предмета ко второму. Называемые предметы должны иметь четкую логическую связь с обоими заданными предметами. Допускается использование и двух-трех соединительных звеньев. Особое внимание следует обращать на четкое обоснование и раскрытие содержания каждой связи между соседними элементами цепочки.

Побеждает тот, кто дал наибольшее число четко аргументированных вариантов решения.

**Пример:**

Заданы: «лопата» и «автомобиль».

Мостик: «экскаватор» (с лопатой сходен по функции, а с автомобилем входит в одну группу — транспортные средства); «рабочий» (он копает лопатой и одновременно является владельцем автомобиля) и др.

Мостик из нескольких звеньев: «лопата — тачка — прицеп — автомобиль».

### ❖ «Взломай сейф»

**Цель:** развитие логического мышления.

**Возраст:** от 8 лет.

**Количество участников:** 2 человека.

**Подсобный материал:** листы бумаги; 7 карандашей (фломастеров) разных цветов.

**Процедура проведения:** первый играющий рисует на своем листе последовательно четыре кружочка разных цветов — «ключ от сейфа» (цвета могут повторяться, если вы оговариваете это перед началом игры). Он делает это так, чтобы второй играющий не видел нарисованные кружки.

Задача второго играющего — найти этот «ключ», т.е. разгадать, кружки каких цветов и в какой последовательности нарисовал партнер, и воспроизвести это на своем листе. Для этого второй играющий рисует на своем листе произвольную комбинацию кружков четырех цветов и передает его партнеру, загадавшему последовательность. Тот проверяет предложенный вариант и делает на нем пометки. Кружок, который в варианте соперника совпадает с загаданным по цвету и расположению, автор «загадки» отмечает крестиком, а кружок, совпадающий только по цвету или только по месту — ноликом. Таким образом второй играющий получает дополнительную информацию; проанализировав ее, он делает следующий ход — рисует новую комбинацию кружков. И так до тех пор, пока загаданная последовательность не будет им определена. Если второй играющий смог определить «ключ» — «сейф взломан». Затем участники меняются ролями.

Выигрывает тот, кто сможет «взломать сейф» за минимальное количество попыток.

### ❖ «Быки – коровы»

**Цель:** развитие логического мышления.

**Возраст:** от 8 лет.

**Количество участников:** 2 человека.

**Подсобный материал:** бумага и ручка.

**Процедура проведения:** перед началом игры участники договариваются, из скольких букв будут загадываться слова. Затем первый участник загадывает какое-либо слово (можно его записать). Второй участник называет свое слово из того же количества букв. Первый играющий сравнивает предложенное слово со своим и сообщает партнеру, сколь-

ко букв угадано правильно и как они расположены. Это делается следующим образом: одинаковые буквы, стоящие на одних и тех же местах в обоих словах, он называет «быками», а буквы, которые присутствуют в обоих словах, но расположены на других местах, — «коровами». Затем второй играющий предлагает новое «проверочное» слово. Анализируя полученную информацию, он все больше узнает о загаданном слове и наконец разгадывает его. Затем играющие меняются ролями.

Задача второго играющего — разгадать слово за наименьшее количество попыток.

*Пример:*

Для игры выбрано слово из четырех букв.

Первый участник загадывает слово «снег». Второй участник предлагает слово «гном».

В обоих словах имеются буквы «н» и «г». Расположение буквы «н» в них одинаково — значит, это «бык»; расположение буквы «г» разное — это «корова». Следовательно, первый участник сообщает противнику, что у него один «бык» и одна «корова».

В эту игру можно играть и с цифрами. В этом случае первый участник загадывает не слово, а многозначное число, и сообщает партнеру о совпадении цифр с помощью тех же условных обозначений («бык» и «корова»).

## ❖ «Составь слово»

**Цель:** развитие логического мышления.

**Возраст:** от 9 лет.

**Количество участников:** занятие проводится индивидуально.

**Подсобный материал:** в каждом задании ребенку предлагаются два ряда слов, по три слова в каждом ряду; среднее слово в каждом ряду заключено в скобки, причем в нижнем ряду оно заменено точками. Слово в скобках образовано определенным образом из двух соседних.

**Процедура проведения:** ребенку предлагаются листы с заданиями. Его задача — понять закономерность, по которой образовано слово в скобках в верхнем ряду, и записать в скобки нижнего ряда слово, построенное аналогичным образом.

*Пример:*

ПАРТА (ТАБАК) СОБАКА

КОЧАН (АНГАР) СИГАРА

*Варианты заданий:*

- |                        |                         |
|------------------------|-------------------------|
| 1) РОТА (ТОРТ) ТРОН    | 5) СЕРП (МОРЕ) СОМ      |
| РОСТ (....)АВТО        | КИНО (....) БАС         |
| 2) СУХАРЬ (ПАРУС) КЛОП | 6) ШОРОХ (ХОРДА) ЛАДАН  |
| НАТУРА (....) ГРИБ     | СИРОП (....) ОГОНЬ      |
| 3) ОТЕЦ (ЛИЦО) ИЛ      | 7) НУТРИЯ (ТУРИСТ) ТРОС |
| АИСТ (....) АД         | ПАРКЕТ (....) АИСТ      |
| 4) КРЕОЛ (ЛЕСОК) ОСОКА | 8) ПЕНАЛ (ЛЕТО) ОСОТ    |
| ПИРАТ (....) БУРАН     | КЕФИР (....) АРЫК       |

*Ответы:* 1) сова, 2) буран, 3) дата, 4) труба, 5) сани, 6) порог, 7) ракета, 8) река.

## ❖ «Есть контакт»

**Цель:** развитие логического мышления и словаря.

**Возраст:** от 9 лет.

**Количество участников:** не менее 3 человек.

**Подсобный материал:** не требуется.

**Процедура проведения:** педагог (ведущий) загадывает про себя какое-то слово и называет его первую букву (слово должно быть существительным в единственном числе, именительном падеже). Остальные участники должны отгадать загаданное слово, задавая ему вопросы-определения. Все определения должны касаться слов, начинающихся на указанную букву (или, в дальнейшем, на указанную последовательность букв). Ведущий должен предположить слово, которое подходит под определение,

и ответить: «Нет, это не ... (*называет подразумевавшееся участником понятие*)», или, если определение однозначно описывает загаданное слово, — «Да, это (*загаданное слово*)». Так как обычно определение не ограничивает область до одного слова (пример задаваемого вопроса: «Это не птица?»), то ведущий не обязан угадывать именно то слово, которое задумали отгадывающие — достаточно любого слова, описываемого определением «птица». В некоторых модификациях правил запрещаются дальнейшие вопросы без изменения определения (типа «Это не другая птица?»). Если ведущий не может придумать подразумеваемое слово, но задумку спрашивающего ухватил другой участник (или несколько), то тот участник (участники) говорит «есть контакт» (подразумевая, что произошел мысленный контакт), и начинается обратный отсчет (например, от 10). Если за время отсчета ведущий так и не назвал подходящего слова, «контактирующие» участники хором произносят слова, которые они подразумевали. Если они произносят одно и то же слово, ведущий называет вторую букву загаданного слова, и ему задают определения существительных, начинающихся уже с обеих указанных букв. Цель участников — придумывать такие слова, чтобы ведущий не смог догадаться, что это за слово, но смогли догадаться партнеры. Игра заканчивается, когда дети произносят вслух загаданное ведущим слово. После этого обычно ведущего меняют — им становится участник, который угадал слово.

### ❖ «Логический домик»

**Цель:** развитие логического мышления.

**Возраст:** задание 1 — от 6 лет; задание 2 — от 7–8 лет; задания 3 и 4 — от 9 лет.

**Количество участников:** занятие проводится индивидуально.

**Подсобный материал:** изображение «логического домика» (рис. 3 на цветной вклейке).

**Инструкция:**

**Задание 1.** Посмотри на фигурки в первом подъезде дома (левый столбик). Все ли они одинаковые?

**Правильный ответ:** в 4 этажах квадратики, а внизу палочки.

**Задание 2.** Посмотри на фигурки во втором подъезде (второй столбик слева). Какая из 4-х фигурок на каждом этаже отличается от других?

**Правильный ответ:** 1, 4, 1, 3, 2.

**Задание 3.** Посмотри на фигурки в третьем подъезде (третий столбик слева). Какого кусочка не хватает из указанных сверху?

**Правильный ответ:** 1, 3, 1, 4, 2.

**Задание 4.** Посмотри на фигурки в четвертом подъезде (крайний правый столбик). Сколько есть частей у каждого четырехугольника? (Отсутствующие части изображены пунктиром.)

**Правильный ответ:** 1, 3, 1, 4, 2.

## Преодоление стереотипии мышления

Школьное обучение, к сожалению, формирует стереотипию подхода к решению задач, педагог очень редко и мало анализирует варианты и альтернативы решений. И это лучше всего доказывается тем, что задачу «Взрослый и ребенок» лучше решают дошкольники, еще не знакомые с правилами грамматики и понятием рода слова, чем школьники.

### ❖ «Взрослый и ребенок»

**Цель:** преодоление стереотипии мышления.

**Возраст:** от 5 лет.

**Количество участников:** занятие проводится индивидуально.

**Подсобный материал:** не требуется.

**Процедура проведения:** педагог задает ребенку задачу:

«Взрослый и ребенок сели в лодку. Взрослый говорит ребенку: “Ты мне сын, но я тебе не отец”. Кем взрослый приходится ребенку?»

**Правильный ответ:** «Мамой!»

**Формы помощи:** «Давай подумаем, сколько в вашей семье детей. А кто у вас взрослые? Правильно, мама, папа и бабушка. Ну а кто же этот взрослый?..»

**Более развернутая помощь, если ребенок по-прежнему затрудняется с ответом:** «Как ты думаешь, может ли этот взрослый быть папой ребенка? Правильно, нет: он же сказал “я тебе не отец”. Может ли взрослый быть бабушкой или дедушкой? Нет, тогда бы он сказал “Ты мне...” — кто? Правильно, внук, а не сын. Значит?.. Кто же остался из взрослых в семье?..»

### ❖ «Добрый волшебник»

**Цель:** преодоление стереотипии мышления.

**Возраст:** от 5 лет.

**Количество участников:** любое.

**Подсобный материал:** не требуется.

**Процедура проведения:** ребенку предлагают представить, что он — добрый волшебник, который исполняет желания с помощью своей волшебной палочки. Педагог придумывает какое-нибудь сверхъестественное желание и называет его маленькому доброму волшебнику. Но у волшебника приключилась неприятность — его волшебная палочка сломалась и пока не может выполнять желания, а если он скажет об этом прямо, то палочка потеряет свою силу навсегда. Поэтому волшебник должен придумать и назвать любую другую уважительную причину, по которой он не может исполнить ваше желание.

Потом можно поменяться ролями.



### ❖ «Изобретатель»

**Цель:** преодоление стереотипии мышления.

**Возраст:** от 6 лет.

**Количество участников:** любое.

**Подсобный материал:** не требуется.

**Процедура проведения:** педагог называет любой предмет. Задача участников игры — придумать как можно больше различных вариантов того, что можно сделать с помощью этого предмета. Дети по очереди предлагают свои варианты. Выигрывает тот, кто назовет больше.

**Пример:** спичечный коробок.

Об него можно зажечь спичку, в нем можно устроить маленький террариум, посадив внутрь жука или кузнечика, в нем можно хранить нужные мелкие предметы и т.д.

### ❖ «Закончи историю»

**Цель:** преодоление стереотипии мышления.

**Возраст:** от 7 лет.

**Количество участников:** занятие можно проводить как индивидуально, так и в диаде или мини-группе.

**Подсобный материал:** не требуется.

**Процедура проведения:** ребенку дается небольшая история без окончания. Задача ребенка — придумать 3 варианта окончания этой истории. Варианты можно записать или рассказать устно.

Если участвуют несколько детей, можно устроить соревнование, победитель которого определяется большинством голосов в каждой из номинаций:

1. Счастливое окончание истории.
2. Несчастливое окончание истории.
3. Смешное (неожиданное) окончание истории.

**Пример истории и вариантов ее завершения:**

«Вася засиделся за компьютером и не успел сделать домашнее задание по природоведению. На следующий день он пришел в школу и...»

1. «...оказалось, что урок отменили, потому что был праздник, и все пошли на концерт».

2. «...Васю, как назло, вызвали отвечать к доске, он ничего не смог ответить и получил двойку».

3. «...учительница попросила Васю рассказать про зимующих птиц, и Вася стал рассказывать про своего попугая, который зимует в клетке на окне, — весь класс смеялся».

### *Варианты историй:*

Прошел сильный дождь и на дороге образовались большие лужи. Анна Ивановна стояла на остановке и ждала автобус. Она выглянула посмотреть, не едет ли он, а в это время машина мчалась прямо к луже, рядом с которой стояла Анна Ивановна...

Дети на уроке слушали рассказ, который им читала учительница. А Вадим уснул на парте. Когда учительница закончила читать, она увидела, что Вадим спит, и...

Летом ребята пошли в лес по грибы и ягоды. Аленке очень везло, ей попадалось много грибов. Она так увлеклась, собирая их, что ушла в чащу леса, и потеряла остальных. Когда она это поняла, то...

Бабушка сидела в кресле и вязала свитер для своего внука. Зазвонил телефон, она оставила вязание и пошла взять трубку. А в это время котенок увидел клубок и решил с ним поиграть. Когда бабушка вернулась, она...

Таня предложила ребятам пойти после уроков в кино, потому что у нее были приглашительные билеты для всех. Когда они пришли к кинотеатру, Таня обнаружила, что забыла их взять. Тогда ребята...

Медвежонок шел по лесу и увидел на дереве улей. Ему очень захотелось меда, и он полез за ним на дерево. Только медвежонок засунул лапу в улей, чтобы достать мед, как вдруг вылетели пчелы. И медвежонок...

Наступила ночь, и мышонок выбежал из своей норки, чтобы найти какие-нибудь лакомства. Вдруг он учуял запах своего любимого сыра. Этот запах привел его к аппетитному куску сыра, лежащему в мышеловке. Мышонку так захотелось его съесть, что он...

Марина очень хотела, чтобы у нее был четвероногий друг, но родители отказывались купить ей щенка. Тогда Таня решила сделать вот что...

### **Анализ последовательности мыслительных операций. Контроль промежуточных и конечного результатов**

#### **❖ «Двадцать палочек»**

**Цель:** тренировка последовательности операций.

**Возраст:** от 7 лет.

**Количество участников:** 2 человека.

**Подсобный материал:** 20 счетных палочек или карандашей, фломастеров.

**Процедура проведения:** на столе рассыпают все 20 палочек (карандашей, фломастеров). Участники по очереди берут по одной, по две или по три палочки. Задача каждого — рассчитать ходы так, чтобы не взять последнюю палочку. Тот, кому придется взять последнюю палочку, — проигрывает.

#### **❖ «Горка»**

**Цель:** тренировка предвидения результата.

**Возраст:** от 7 лет.

**Количество участников:** любое.

**Подсобный материал:** «горка» (любая дощечка или линейка, поставленная под углом к плоскости стола); любой шарик (можно использовать мячик для пинг-понга).

**Процедура проведения:** педагог устанавливает на столе «горку» и на некотором расстоянии от нее проводит черту (можно положить ниточку). Задача участников — спускать шарик с горки так, чтобы он останавливался около черты.

Лучше проводить эту игру как соревнование — чей шарик точнее докатится до черты? Естественно, сначала дети будут ошибаться, но через некоторое время они научатся точно находить соотношение между расположением шарика на «горке» и дальностью его пробега.

### ❖ «Покори вершину»

**Цель:** анализ промежуточных и конечного результатов.

**Возраст:** от 7 лет.

**Количество участников:** индивидуальное занятие.

**Подсобный материал:** изобразительный материал (рис. 4 на цветной вклейке).

**Процедура проведения:** в этом задании играющему необходимо найти путь к вершине горы (см. рис. 4 на цветной вклейке). Нужно подниматься от «старта» вверх, переходя с цифры на цифру — так, чтобы цифры на пути не повторялись. Если такой путь будет найден, вершина считается покоренной. При перемещении нельзя спускаться и переходить с цифры на цифру, если они не соединены зеленой дорожкой. Чем выше гора, тем сложнее найти путь к ее вершине.

*Ответы (везде — начиная от линии «Старт»):*

1-й уровень сложности (рис. 4а на цветной вклейке) — 1, 5, 4, 3, 2.

2-й уровень сложности (рис. 4б на цветной вклейке) — 5, 1, 6, 3, 4, 2.

3-й уровень сложности (рис. 4в на цветной вклейке) — 4, 2, 7, 8, 6, 1, 5, 3, 9.

**Форма помощи.** Если ребенок работает хаотически уже с первым заданием, необходимо подсказать ему: «Посмо-

три, какие цифры наверху. Они не должны повторяться, т.е. ты должен выбрать, с чего начать, чтобы это не приводило к повторениям». Тем самым формируется ориентировочная основа действия — важнейшая составляющая мышления.

К этой игре желательно возвращаться несколько раз в ходе коррекционного курса, фиксируя, сколько ложных попыток и возвратов было сделано каждый раз.



В заключение мы хотим подчеркнуть, что развитие и воспитание ребенка, в том числе и формирование мыслительных способностей, есть всегда творчество, требующее от взрослого больших усилий и терпения. Каждый ребенок в чем-то талантлив, нужно только выявить его потенциальные способности, бережно и последовательно их развивать, сохраняя индивидуальность личности ребенка.

## Глава 7

### РАЗВИВАЕМ ПАМЯТЬ ВМЕСТЕ С НЕЙРОПСИХОЛОГОМ

*А.В. Сунцова, С.В. Курдюкова*

#### ТЕОРЕТИЧЕСКОЕ ВВЕДЕНИЕ

Память составляет основу познания, и совершенно очевидно, что без памяти человек существовать не может. Любая деятельность основана на том, что образ воспринятого сохраняется в памяти хотя бы в течение нескольких секунд. Память обеспечивает накопление впечатлений об окружающем мире, служит основой приобретения знаний, навыков, умений и их последующего использования. Л.С. Выготский считал, что в раннем детском возрасте память — одна из тех центральных психических функций, в зависимости от которых строятся все остальные функции. Мышление ребенка раннего возраста во многом определяется его памятью. Мыслить для него — значит вспоминать [Выготский, 2003].

Сохранение опыта создает возможность для обучения ребенка и развития его психики (восприятия, мышления, речи и т.д.). Успешность обучения ребенка во многом определяется способностью запоминать, которую можно и нужно развивать. «Память — форма психического отражения действительности, заключающаяся в закреплении, сохранении и последующем воспроизведении человеком своего опыта» [Психологический словарь, 1996, с. 249].

## Виды и процессы памяти

### Виды памяти

Виды памяти выделяются по следующим критериям: длительность хранения информации; модальность запоминания; характер целей мнестической деятельности; способ запоминания.

- Длительность хранения информации.

В зависимости от времени сохранения информации выделяют:

– *кратковременную память*, позволяющую удерживать полученную информацию в течение короткого времени. Кратковременную память можно рассматривать как пропускной пункт — никакая информация не сможет попасть в долговременную память, минуя его. Далее интеллект человека, как опытный библиотекарь, отбирает из кратковременной памяти только нужные и важные материалы и сохраняет их на полках долговременной памяти.

– *долговременную память*, для которой характерно сохранение информации в течение длительного времени. Здесь содержится огромный объем различной информации, знаний, умений и навыков. Основным механизмом введения информации в долговременную память является повторение.

- Модальность запоминания.

В зависимости от того, какую именно информацию человек воспринимает и запоминает и какой анализатор принимает наибольшее участие в процессе запоминания, можно выделить:

– *двигательную (моторную) память* — это запоминание, сохранение и воспроизведение различных движений и их систем. Благодаря двигательной памяти ребенок приобретает навыки ходьбы, письма, учится манипулировать предметами, танцевать и т.д.

– *эмоциональную память* — память на чувства, эмоции, переживания. Пережитые и сохраненные в памяти чувства выступают как сигналы, которые либо побуждают к действию, либо удерживают от него. Способность сочувствовать, сопереживать другому человеку основана на эмоциональной памяти. Все, что человек запоминает на пике эмоций, закрепляется в его памяти очень прочно.

– *образную (зрительную) память*, которая обеспечивает запоминание наглядного материала (предметов и их изображений). Это память на представления, лица, цвета, формы предметов и т.д. Например, при хорошо развитой образной памяти воспоминания обладают ярко выраженным наглядным, образным характером. Часто вспоминаемый предмет представляется так живо, чувственно и ярко, как будто человек вновь его воспринимает. А.Р. Лурия, описывая особенности памяти человека с ярко выраженным образно-чувственным мышлением, приводит его слова: «Когда я услышу слово “зеленый”, появляется зеленый горшок с цветами, “красный” — появляется человек в красной рубашке... <...> Даже цифры напоминают мне образы... Вот “1” — это гордый стройный человек; “2” — женщина веселая, “3” — утрюмый человек, не знаю почему... 6 — человек у которого распухла нога...» [Лурия, 1996, с. 25].

– *вербальную, или словесно-логическую память*, которая позволяет запоминать информацию с помощью слов, опосредствованно, с помощью смысловой структуры. Словесно-логическая память существует только у человека, в отличие от двигательной, эмоциональной и образной, имеющих у животных. Весь процесс усвоения знаний в процессе школьного обучения в основном строится с опорой на словесно-логическую память.

П.П. Блонский, давая развернутую характеристику видов памяти, рассматривал их в качестве генетических ступеней: от двигательной — к эмоциональной, образной и далее к вербальной, как высшему виду памяти человека [Психологический словарь, 1996].



Выделяют также осязательную память (память ощущений от прикосновений), память на звуки, запахи, вкусы, и пространственную память.

- Характер целей мнестической деятельности.

В зависимости от наличия или отсутствия цели запомнить информацию выделяют *произвольную* и *непроизвольную* память.

При непроизвольном запоминании объекты запечатлеваются в памяти без постановки человеком такой цели и без приложения с его стороны каких-либо волевых усилий к тому, чтобы запомнить или припомнить что-нибудь интересное, захватывающее, важное. На основе непроизвольной памяти формируется основная часть жизненного опыта.

При *произвольном* запоминании нам необходимо проинформировать специальное сознательное усилие, чтобы преднамеренно запомнить или вспомнить то, что необходимо.

- Способ запоминания.

В зависимости от способа запоминания выделяют *непосредственную* и *опосредствованную* память. При непосредственном (механическом) запоминании процесс сохранения информации происходит без участия мышления, т.е. без осмысления материала, без установления логической структуры и использования ассоциативных приемов запоминания. При запоминании, опосредствованном логикой, мышлением, материалом необходимо предварительно осмыслить.

Все критерии, принятые за основание деления памяти на виды, так или иначе связаны с различными сторонами человеческой деятельности, которые не отделены друг от друга, а тесно взаимосвязаны между собой. Это говорит о том, что и все виды памяти необходимо рассматривать не изолированно, а в единстве. Например, память на слова и понятия (словесно-логическая) также может быть либо произвольной, либо непроизвольной и одновременно она будет кратковременной или долговременной.

## Процессы памяти

Кроме видов памяти, выделяют также ее процессы. К ним относятся *запоминание* (сохранение, закрепление), *воспроизведение* (актуализация, возобновление) и *забывание* информации.

- **Запоминание** — процесс памяти, в результате которого происходит закрепление нового путем связывания его с приобретенным ранее. Благодаря запоминанию опыт человека обогащается новыми знаниями и формами поведения. Запоминание крайне избирательно: в памяти сохраняется отнюдь не вся информация, воздействующая на наши органы чувств. Сохранение такой информации зависит от мотивов, целей и способов деятельности личности.

- **Воспроизведение** — процесс памяти, в результате которого происходит актуализация закреплённой ранее информации путем перевода ее из долговременной памяти в оперативную.

- **Забывание** — еще один процесс памяти, приводящий к утрате четкости и уменьшению объема закреплённого в памяти материала. Благодаря забыванию память не «перегружается». Процесс забывания может быть более или менее глубоким. Чем реже включается материал в нашу деятельность, тем более глубоким оказывается забывание.

## Функциональная система памяти

В нейropsychологии память рассматривают как сложную функциональную систему, в организации которой принимает участие целый комплекс совместно работающих аппаратов мозговой коры и нижележащих образований [Лурия, 1973/2003, 2000/2008]. Каждый из этих аппаратов вносит свой специфический вклад в организацию мнестических процессов, поэтому разрушение, несформированность или патологическое состояние любого из них неизбежно скажется на мнестической деятельности в целом.

В процессе запоминания участвуют три блока мозга [по: Лурия, 1973/2003].

Первый блок мозга — энергетический — обеспечивает поддержание коры головного мозга в тонусе, в рабочем состоянии, т.к. для осуществления любого процесса, в том числе и запоминания, в первую очередь необходима энергия.

Структуры второго блока мозга — информационно — осуществляют непосредственно работу с самой информацией, которую нужно воспринять, структурировать, сохранить.

Третий блок мозга — блок контроля и регуляции — обеспечивает целенаправленность и контроль за протеканием процесса запоминания и последующего воспроизведения информации. Для того чтобы эти процессы были продуктивными, они не должны протекать хаотично, необходим строгий порядок и последовательность.

При дефицитарной работе хотя бы одного из блоков страдает процесс запоминания в целом. В результате ребенку трудно выучить стихотворение, запомнить, как пишется слово, рассказать прочитанный материал и т.д.

## Дефекты памяти

Дефекты памяти — это недоразвитие, снижение или утрата способности запоминать, сохранять, узнавать и воспроизводить информацию.

Среди дефектов памяти выделяют гипомнезию, гипермнезию, парамнезию и амнезию. Характер дефектов будет зависеть от того, какое именно звено системы пострадает. Гипомнезия проявляется в ослаблении всех видов памяти. Она может быть связана с возрастными изменениями, либо являться следствием каких-либо заболеваний. Для гипермнезии характерно резкое увеличение объема и прочности запечатления материала. Это явление подробно описано А.Р. Лурия на примере репортера Н. Шерешевского в «Маленькой книжке о большой памяти» [1996]. Парамнезия — это особое состояние, когда человек испытывает ощущение «знакомости» при встрече с незнакомыми объектами. Эти

«обманы» памяти связаны с измененными состояниями сознания. И, наконец, амнезия — это особый тип нарушений памяти при локальных поражениях мозга, проявляющийся в значительном отсутствии или ослаблении памяти.

В нейропсихологической классификации выделяют модально-специфические расстройства памяти; модально-неспецифические расстройства памяти; расстройства памяти как мнестической деятельности.

*Модально-специфические расстройства памяти* — парциальные, частные дефекты памяти, ограничивающиеся дефектами сохранения и воспроизведения следов, относящихся к одной модальности (зрительной, или слуховой, или тактильной, или двигательной). Они возникают при поражении или несформированности аппаратов второго функционального блока, связаны со стимулами определенной модальности и распространяются только на раздражители, которые адресуются лишь одному анализатору. Эти дефекты не бывают глобальными, никогда не вызывают нарушения расстройств сознания, носят характер несформированности мнестической основы отдельных модально-специфических операций. Например:

- при несформированности или поражении средних отделов вторичных зон височной области левого полушария возникают дефекты слухоречевой памяти, заключающиеся в невозможности удержать в памяти даже несколько слов. Следует отметить, что этот дефект слухоречевой памяти может выступать в изолированной форме, без расстройства фонематического слуха;

- при несформированности или поражении теменно-затылочной области левого полушария возникают дефекты, проявляющиеся в невозможности удержать в памяти зрительные структуры, включающие пространственные отношения. Нарушаются зрительные представления объектов, но может не быть гностических зрительных расстройств.

Рассмотренные случаи дефектов операций запоминания и припоминания никогда не превращаются в нарушение самой структуры мнестической деятельности; компенсация такого рода дефектов возможна.

Например, несформированность височных долей ведет к дефектам слухоречевой памяти и никак не сказывается на запоминании зрительных образов или движений.

*Модально-неспецифические расстройства памяти* — общие нарушения памяти, которые проявляются в трудности удерживать и воспроизводить следы текущих воздействий, к какой бы сфере они не относились. Для модально-неспецифических расстройств памяти характерно их проявление в любой сфере деятельности и как при произвольном, так и при произвольном запоминании.

Модально-неспецифические расстройства памяти возникают при несформированности или дефицитарной работе глубинных структур мозга (первый блок по А.Р. Лурия). Основным условием запечатления любых следов является сохранение оптимального тонуса коры больших полушарий. Низкий уровень коркового тонуса — это основной фактор, который делает невозможным избирательное запечатление и хранение следов и приводит к модально-неспецифическим дефектам памяти. Слабость энергетического фактора проявляется в снижении объема запоминания, быстром забывании запоминаемого материала.

Модально-неспецифические расстройства памяти наблюдаются у детей, уровень функциональной активности головного мозга которых нестабилен, обладает плохой устойчивостью к нагрузкам и требует для своего поддержания постоянной стимуляции (это принято называть повышенной истощаемостью).

*Расстройства памяти*, возникающие как проявления несформированности всей структуры активной психической деятельности человека. Активная мнестическая деятельность, как любая психическая деятельность, всегда опирается на цель, мотив, задачи запоминания, определенную программу, выбор соответствующих мнемотехнических средств, длительность удержания, сличение полученных результатов с исходным намерением. Иными словами, она носит активный, целенаправленный, осознанный и избирательный характер, а любая целенаправленная деятельность связана с активностью лобных отделов мозга. При

их поражениях или несформированности нельзя вызвать ни прочного и активного намерения запомнить информацию, ни активного поиска средств и способов запоминания. Активная мнестическая деятельность превращается в пассивное запечатление предлагаемого материала. Заучивание имеет характер стереотипного повторения (кривая запоминания в виде «плато», когда повторение не приводит к увеличению объема запомненного материала). Такое нарушение называется «псевдоамнезия» — в этом случае нет первичных нарушений мнестических процессов, а страдает общая организация любой произвольной деятельности вообще. При этом наблюдается нарушение динамики активной избирательной мнестической деятельности, приводящее к невозможности формирования задачи запомнить и воспроизвести нужный материал, к замене активного запоминания пассивным удержанием следов или инертными стереотипами, к бесконтрольному всплыванию побочных следов.

**Нейропсихологическая диагностика** способна выявить первопричину трудностей, определить как дефицитарный, недостаточно сформированный фактор, так и сильные звенья психического функционирования, что поможет организовать коррекционно-развивающую работу с учетом особенностей мнестической деятельности ребенка.

## **Нейропсихологический подход к формированию функции памяти**

Формирование памяти проходит путь от непроизвольного запоминания информации, основанного на восприятии, к произвольному запоминанию, тесно связанному с мышлением, основанному на осмыслении запоминаемого материала.

В дошкольном возрасте у детей преобладает механическое запоминание информации. Первые специальные действия, направленные на сознательное запоминание или припоминание, начинают отчетливо проявляться в деятель-

ности ребенка к 5–6 годам. Примерно к 6–7 годам процесс произвольного запоминания уже можно считать сформированным: в этом возрасте ребенок уже стремится использовать для запоминания логические связи в материале.

Развитие памяти идет главным образом по линии опосредствованного запоминания. Ребенок, запоминая с помощью вспомогательных средств, строит операции в ином плане, чем ребенок, запоминая непосредственно, потому что от ребенка, употребляющего знаки и вспомогательные операции, требуется не столько механическая память, сколько умение создать новые связи, новую структуру, т.е. логическая память, богатое воображение, развитое мышление.

В школе перед ребенком встает необходимость запоминать произвольно. Сначала доминирует механическое запоминание, которое постепенно переходит к смысловому. Затем смысловая память приобретает опосредствованный, логический характер.

Известно, что механическое заучивание материала путем многократного повторения — путь не продуктивный, и он не приводит к развитию и улучшению памяти. Так как же заниматься с ребенком, чтобы не только улучшить его результаты запоминания, но и сформировать память как функцию?

Нейропсихологический подход к построению коррекционно-развивающей программы базируется на трех основных принципах.

*Первый принцип* заключается в необходимости развития недостаточно сформированных функций, опираясь на сильные звенья психического функционирования ребенка, поскольку «развивающаяся психика и формирующийся мозг ребенка необыкновенно пластичны и готовы к встраиванию разнообразных компенсаторно-развивающихся приемов, которые, прежде всего, направлены не на тренировку изолированных психических действий путем их «натаскивания», а на развитие основных нейропсихологических факторов, пронизывающих и одновременно центри-

рующих в себе системно связанные психические процессы» [Корсакова, Микадзе, Балашова, 2001, с. 24].

При выборе развивающего упражнения необходимо учитывать не только слабое, проблемное «звено», определяя его как «мишень» коррекционно-развивающей работы, но и выделять сильные, сформированные звенья, которые могут и должны служить опорой для развития и формирования функции, которая оказалась дефицитарной.

Например, работая со слухоречевой памятью, возможно опираться на зрительную память (подкрепляя слуховой стимул картинкой или зрительным образом), или мышление (запоминая с помощью логических связей), или пространственный фактор (структурируя запоминаемый материал в пространстве).

Поэтому в заданиях, предложенных далее, выделяются факторы, которые могут служить опорой для формирования функции памяти, делая его более эффективным и продуктивным. В каждой описанной игре указано, на что мы будем опираться, формируя и развивая тот или иной вид памяти.

*Второй важный принцип* заключается в использовании игровой формы заданий. Перечислим лишь некоторые плюсы игровой коррекции [Глозман, 2006].

Игровая деятельность, как никакая другая, способствует снятию напряжения, страха того, что что-то не получится.

Игра всегда связана с эмоциями, а эмоциональная вовлеченность обеспечивает естественное повышение работоспособности, способствует повышению мотивации к выполнению определенной деятельности, а следовательно — повышению эффективности работы ребенка.

Игра, с одной стороны, происходит на *непроизвольном уровне*, потому что играть — это весело, интересно, легко, а с другой стороны, всякая игра есть испытание воли, действие, подчиненное правилу, а значит и способ сформировать *произвольность*.

*Третий принцип*, по которому строятся все игры и упражнения, предложенные в практической части, заклю-



чается в обеспечении *постепенного усложнения заданий* — от более простых к более сложным с постепенным уменьшением помощи взрослого; от совместной деятельности к самостоятельной, от развернутого процесса к свернутой форме, от разделенного действия к самостоятельному [Ахутина, Пылаева, 2008].

Задания и игры, предлагаемые нами, способствуют развитию не только памяти, но и внимания, воображения, речи, мышления, т.к. память оказывает интегративное влияние на развитие психических функций.

В некоторых заданиях представлено несколько вариантов упражнений, которые расположены по степени возрастания сложности, поэтому выполнять их надо последовательно. Если ребенок легко справился с заданием первого уровня сложности, можно переходить к более сложным упражнениям.

## КОМПЛЕКС ИГР И УПРАЖНЕНИЙ

### ❖ «Страна “Движундия”»

**Цель:** развитие двигательной и слухоречевой памяти, увеличение объема двигательной памяти.

**Возраст:** от 4 лет.

**Количество участников:** занятие можно проводить индивидуально, в диаде и в группе.

**Подсобный материал:** не требуется.

#### **Процедура проведения**

*1-й вариант — индивидуальные занятия*

*1-й этап.* Ребенку предлагается правильно повторить последовательность из нескольких движений, показанную педагогом. Лучше начать с серии из двух-трех движений с постепенным увеличением количества последовательных движений. Например, педагог выставляет правую ногу вперед, затем ставит руки на пояс и потом поворачивает голову налево. Педагог озвучивает движения, предлагая такие фразы, которые будут интересны ребенку (см. Инструкцию).

Количество движений должно соответствовать количеству слов в фразе. Ребенок должен запомнить движения педагога и повторить их в той же последовательности.

**Инструкция:** «Представь, что мы оказались в стране Движундия. Жители этой страны общаются только с помощью движений. Например, если житель Движундии выставляет правую ногу вперед, затем ставит руки на пояс и потом поворачивает голову, это значит, что он говорит: “Пойдем смотреть мультфильм”. Давай будем учиться говорить на языке страны Движундия. Попробуй повторить за мной фразу на движундийском языке. Я покажу движения, а ты их запомни и повтори в той же последовательности».

*2-й этап.* Педагог не делает движений, а только произносит фразы, которые этим движениям соответствуют. Ребенок должен запомнить названную педагогом последовательность движений и правильно ее выполнить.

**Инструкция:** «Теперь сам переведи на движундийский язык то, что я скажу тебе на русском».

*3-й этап.* Педагог меняется с ребенком ролями: ребенок дает педагогу задание и проверяет правильность его выполнения. Рекомендуем педагогу иногда ошибаться при выполнении последовательности движений, чтобы усилить контроль со стороны ребенка.

**Инструкция:** «Теперь, когда ты уже достаточно хорошо говоришь по-движундийски, попробуй сам показать движениями какую-нибудь фразу и проверь, правильно ли я повторю ее».

### *2-й вариант — занятия в группе или диаде*

В этом варианте игры участникам нужно запомнить как можно большее количество последовательных движений. Сначала первый игрок показывает одно движение, второй повторяет его и прибавляет свое, третий также, и т.д.; затем первый игрок повторяет все предыдущие движения и добавляет одно новое и т.д.

Каждый игрок, неправильно повторивший последовательность движений, выбывает из игры; так продолжается до тех пор, пока не останется один игрок-победитель.

Как и в индивидуальном занятии, можно обозначать каждое движение словом. Словесное опосредствование будет служить опорой для запоминания серии движений.

**Инструкция:** «В стране Движундия проходят соревнования по умению говорить самые длинные фразы. Мы помним, что в этой стране каждое слово обозначается движением. Сейчас мы узнаем, кто сможет повторить самую длинную фразу по-движундийски. Один из нас начнет и покажет первое движение, другой запомнит его, повторит и прибавит к нему свое движение, затем — очередь другого, он повторяет уже два движения и добавляет новое. Начи-  
наем!»

*Примеры серий движений:*

- коснуться правой рукой своего носа, сделать один шаг вперед, присесть;
- прыгнуть на двух ногах вправо, повернуть голову влево, положить руки на голову, топнуть правой ногой;
- прыгнуть три раза на правой ноге влево, кивнуть головой два раза, поставить руки на пояс и один раз повернуться вокруг себя.

*Примеры движений, из которых можно составить серии:*

вытянуть прямо левую руку; поднять руки вверх; поставить руки на пояс; коснуться руками плеч; коснуться правой рукой своего левого уха; сделать один шаг назад; попрыгать на левой ноге; согнуть правую ногу в колене; левой рукой дотронуться до своей правой брови; дотронуться указательным пальцем левой руки до правой коленки; подпрыгнуть два раза и т.д.

*Пример проведения игры в диаде:*

1-й игрок: ставит руки на пояс.

2-й игрок: ставит руки на пояс и подпрыгивает вверх.

1-й игрок: ставит руки на пояс, подпрыгивает вверх и три раза топает ногой.

2-й игрок: ставит руки на пояс, подпрыгивает вверх, три раза топает ногой и вытягивает вперед правую руку. И т.д.

Игра идет до тех пор, пока кто-либо из участников не ошибется. Победителем считается тот, кто сможет запомнить и повторить как можно больший ряд последовательных движений.

### ❖ «Парочки»

**Цель:** увеличение объема зрительной памяти.

**Возраст:** от 6 лет.

**Количество участников:** индивидуальное занятие.

**Подсобный материал:** 14 картинок с изображением предметов (карточки из любого детского лото).

**Процедура проведения:** педагог раскладывает картинки парами и предлагает ребенку запомнить все пары; затем убирает по одной картинке из каждой пары и смешивает их с другими карточками лото. Ребенок должен найти недостающие картинки и вернуть их на место в каждую пару. Если что-то не получилось, пробуем еще раз, но теперь для каждой пары картинок придумываем объединяющие их историю или зрительный образ. Чем необычнее образ, тем легче вспомнить недостающую пару.

Например, почему вместе *мышка* и *вишенка*? Можно сказать — потому, что у них обеих есть хвостики, а можно предложить ребенку представить, как мышка скатилась с горки и влетела внутрь сладкой сочной вишни, попробовала ее, и это было так вкусно! В конце занятия желательно спросить у ребенка, что ему было легче всего вспомнить, а что сложнее.

**Инструкция:** «Перед тобой парные картинки, давай придумаем, почему они вместе. Может быть, они похожи? Или не бывают друг без друга, или встретились в каком-то месте? Давай соревноваться, кто придумает смешнее. Теперь я уберу по одной картинке из каждой пары, а ты постарайся найти и вернуть все картинки на свои места».

### ❖ «Найди отличия»

**Цель:** увеличение объема зрительного внимания и зрительной памяти с помощью речевого опосредствования.

**Возраст:** от 5 лет.

**Количество участников:** занятие можно проводить как индивидуально, так и в группе.

**Подсобный материал:** не требуется; для более сложного варианта — игрушки, мелкие предметы.

**Процедура проведения:** ребенку предлагается внимательно рассмотреть педагога и в мельчайших подробностях запомнить все детали его облика (какая одежда, прическа, украшения и т.п.). Затем педагог просит ребенка отвернуться (или закрыть глаза) и ответить по памяти на вопросы, касающиеся внешности педагога (например: цвет одежды, на какой руке часы, сколько пуговиц расстегнуто и т.п.). Затем пусть ребенок вновь повернется к педагогу (или откроет глаза) и проверит правильность ответов.

После можно попросить ребенка снова отвернуться (закрыть глаза). Педагог в это время должен поменять несколько элементов в своей внешности (например, можно закатать один рукав, расстегнуть молнию на свитере, снять одну сережку и т.д.). Пусть ребенок, повернувшись, постарается найти все произошедшие изменения.

Если не удалось найти все отличия по памяти, необходимо повторить упражнение еще раз, но теперь, рассматривая и запоминая облик педагога, пусть ребенок проговаривает и описывает все, что он видит. Можно подключиться к этому процессу, обращая внимание ребенка на детали.

В более сложном варианте игры для запоминания используются игрушки (например, можно рассадить их определенным образом). Также можно разложить перед ребенком любые другие предметы или предложить ему запоминать обстановку комнаты, в которой вы играете. Поменяйтесь с ребенком ролями, чтобы создать атмосферу соревнования.

**Инструкция:** «Давай выясним, кто из нас самый наблюдательный. Посмотри внимательно на меня, а потом закрой глаза и ответь на мои вопросы. Открой глаза и проверь, правильно ли ты ответил. Теперь отвернись, а я что-то изменю в своей внешности. Когда повернешься, постарайся найти все изменения».

### ❖ «Строитель»

**Цель:** увеличение объема зрительной памяти с помощью семантического опосредствования.

**Возраст:** от 6 лет.

**Количество участников:** занятие можно проводить как индивидуально, так и в диаде.

**Подсобный материал:** 20 счетных палочек или спичек (по 10 для каждого игрока); 20 монеток или кружочков, которые служат «очками» (по 10 для каждого); листы бумаги.

**Процедура проведения:** педагог выкладывает («строит») из палочек фигуру на столе за ширмой (листом бумаги) и накрывает ее этим листом. Сначала лучше выкладывать какой-нибудь реальный предмет: домик, ракету, цветок и т.д. Ребенок не должен видеть, как он это делает.

Затем педагог предлагает ребенку «сфотографировать» получившуюся фигуру и показывает ее, подняв лист на три-четыре секунды. После этого ребенку предлагается, закрыв глаза, представить эту фигуру, посчитать в уме количество использованных палочек, и назвать, на что похожа выложенная фигура. Затем ребенок должен попытаться выложить из своих палочек «сфотографированную» фигуру.

После этого педагог снова убирает бумагу и сверяет с оригиналом выложенную ребенком фигуру, определяя в ней количество и правильность расположения палочек. За каждые 3 правильно скопированные элемента дается одно очко. За каждый пропущенный или лишний элемент игрок, копирующий фигуру, должен отдать по одному своему очку.

Затем педагог и ребенок меняются ролями. После того как каждый воспроизвел по 3 фигуры, подсчитывается количество очков и определяется победитель. Игра может закончиться и раньше, если один из игроков стал «банкротом» — потерял все свои очки.

**Усложнение игры:** взять палочки разных цветов; выкладывать не реальные, а абстрактные фигуры.

**Инструкция:** «Представь, что мы на конкурсе “Лучший строитель”. В конкурсе выигрывает тот, кто лучше и точнее

сможет выполнить “постройку” по плану. Я на несколько секунд покажу тебе свой “план” и закрою его листком бумаги. Ты за это время должен его “сфотографировать” — внимательно на него посмотреть и запомнить расположение, цвет и количество материалов, необходимых для постройки. Потом закрой глаза и постарайся представить в уме увиденное тобой изображение. Теперь открой глаза и построй из своих материалов фигуру по плану, который ты запоминал. Построил? Запомни или запиши, сколько очков тебе удалось заработать. Теперь мы с тобой поменяемся ролями».

### ❖ «В поисках клада»

**Цель:** формирование зрительной памяти и пространственных представлений.

**Возраст:** от 6 лет.

**Количество участников:** индивидуальное занятие.

**Подсобный материал:** пуговицы (можно использовать монетки, ракушки, камешки) и четыре листа бумаги формата А4.

**Процедура проведения:** на двух листах бумаги делают игровые поля для ребенка и педагога: двумя вертикальными и двумя горизонтальными линиями листы делят на 9 равных клеток.

Педагог выкладывает в любые из 9 клеток своего игрового поля 3 пуговицы, показывает его на 3 секунды ребенку и закрывает поле чистым листом бумаги. Ребенку предлагается выложить на своем поле пуговицы по предложенному образцу, после чего поля сравниваются. В качестве приза ребенок может забрать себе те пуговицы противника, местоположение которых он запомнил правильно. Затем педагог и ребенок меняются ролями.

После 5 партий «заработанные» пуговицы подсчитываются. Выигрывает тот, кто собрал больше пуговиц.

**Усложнение игры:** увеличить количество выкладываемых пуговиц до 4, до 5; использовать пуговицы разного цвета (монеты разного достоинства). Также можно нарисовать поле с большим количеством клеточек (например, 4 × 4).

**Инструкция:** «Сейчас мы будем играть с тобой в пиратов. Давай придумаем себе пиратские имена. Перед нами лежат карты, на которых мы будем обозначать пуговицами-метками места, где зарыт клад. Сначала я выложу на своей карте три пуговицы-метки и покажу тебе эту карту только на три секунды. Ты должен будешь запомнить расположение меток и повторить у себя. Если ты сможешь правильно запомнить и пометить у себя места кладов пуговицами-метками, ты можешь забрать их себе. А потом наоборот, ты будешь на своей карте загадывать места с кладом, а я запоминать и раскладывать на своей. Посмотрим, кто из нас соберет больше пуговиц».

### ❖ «Живые картинки»

**Цель:** игра направлена на развитие зрительной памяти с опорой на образную сферу.

**Возраст:** от 7 лет.

**Количество участников:** индивидуальное занятие.

**Подсобный материал:** 10 таблиц с изображением различных фигурок (рис. 11) и нарисованная на чистом листе таблица с пустыми ячейками.

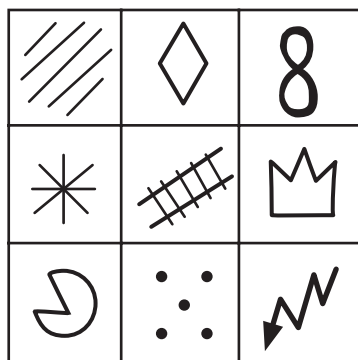


Рис. 11. Пример таблицы с рисунками для игры «Живые картинки»



**Процедура проведения:**

Игра проводится в два этапа — по уровням сложности.

На *первом этапе* педагог показывает таблицу с рисунками ребенку и старается вместе с ним «оживить» каждый значок, т.е. создать в воображении полимодальный образ, включающий в себя восприятие через все модальности (аудиальную, визуальную и кинестетическую). Так, например, первая картинка может превратиться в *полоски дождя* (можно «увидеть» синюю тучу, «услышать» шум дождя и «почувствовать», какой он — теплый или холодный) или *лучи весеннего солнца* («увидеть», какое оно яркое, «почувствовать», как оно припекает, и «услышать», как поют проснувшиеся от солнца птицы), или это могут быть *индейские стрелы* (можно «увидеть», как они летят, рассекая воздух, «услышать», как они свистят, проносясь мимо, и «почувствовать», как натягивается тугой лук, выпуская стрелу).

После того как образы придуманы и картинки «ожили», педагог прикрывает таблицу и предлагает ребенку, вспоминая то, что он видел, слышал или чувствовал, по памяти нарисовать в чистой таблице как можно больше значков, которые были в таблице с картинками. Затем педагог открывает свою таблицу, сравнивает ее с рисунком ребенка и подсчитывает, сколько значков удалось вспомнить ребенку. На данном этапе главное для ребенка — запомнить и воспроизвести как можно большее количество значков.

Если это не вызывает трудностей, то можно переходить ко *второму этапу*, в котором ребенку нужно не просто запомнить как можно большее количество значков, но и точно воспроизвести их последовательность и место в таблице. Для выполнения этой задачи нужно не только представлять образы, но и связывать их в последовательную историю. Например, так (см. рис. 11): «Однажды в волшебной стране пошел сильный-сильный косой дождь (*первая картинка в таблице — полоски*), после которого выросли разные вкусные конфеты (*вторая картинка — ромб*). Мальчик собрал целую корзинку конфет и понес их своему другу снеговiku (*третья картинка — цифра 8*)» — и т.д., пока в истории не будут задействованы все значки по порядку. Педагог стиму-

лирует ребенка самостоятельно придумывать такую историю и только помогает ему.

Затем таблица со значками закрывается, и ребенок рисует по памяти все значки, вспоминая получившуюся историю. На данном этапе при проверке обращается внимание не только на количество, но и на правильность размещения каждого значка — он должен располагаться в той же клетке таблицы, что и на образце.

В начале занятий педагог помогает ребенку, проговаривая вслух забытый образ или продолжение истории; постепенно помощь педагога сокращается.

**Инструкция:** «Один злой волшебник заколдовал все “живые” предметы и явления и превратил их в значки. Чтобы разрушить его колдовство, нужно догадаться, на что похож каждый значок, и постараться представить себе это. Нужно “оживить” все фигурки».

После того как все фигуры «оживлены», таблица закрывается, а ребенку дается лист с нарисованной пустой таблицей и следующая инструкция:

«Злой волшебник догадался, что ты собираешься разрушить его колдовство, и спрятал все значки, сделав их невидимыми. Попробуй вспомнить все заколдованные значки и нарисовать их, тогда колдовство злодея окончательно потеряет свою силу».

При усложнении задания и переходе ко второму этапу ребенку можно сказать следующее:

«Волшебник усложняет свое колдовство, теперь расколдуются только картинки, которые ты нарисуешь в тех же клеточках таблицы, где они были».

## ❖ «12 квартир»

**Цель:** развитие внимания, зрительной памяти, пространственных представлений и контроля.

**Возраст:** от 7 лет.

**Количество участников:** индивидуальное занятие.

**Подсобный материал:** карточки с цифрами от 1 до 12.

**Процедура проведения:** карточки перемешиваются и раскладываются тыльной стороной вверх в 3 ряда, по 4 карточки в каждом ряду. Получается «дом» из 12 «квартир», в котором 4 «подъезда» и 3 «этажа».

После того, как карточки разложены, игроки «открывают» «квартиры», стараясь делать это по порядку их номеров — от 1 до 12. Игрок, «открывший» «квартиру» с номером не по порядку, теряет право хода. Ход переходит к другому игроку, при этом закрывается и открытая карточка с «неправильным» номером, и ранее открытые «правильные» карточки, если они были. Выигрывает тот, кто сможет «открыть» все квартиры подряд по порядку от 1 до 12.

Например, первый игрок открывает карточку с цифрой 5. Так как это не 1, то игрок теряет право хода и переворачивает карточку обратно. Ход переходит к следующему игроку, и так до тех пор, пока не будет открыта цифра 1, дающая право следующего хода. В процессе открывания цифр игроки должны запоминать их местоположение, чтобы в дальнейшем правильно открыть все цифры по порядку, затратив наименьшее количество попыток.

Если ребенку сложно запоминать расположение карточек с цифрами, то можно облегчить задачу, придумывая для каждой цифры какой-нибудь образ и причину ее «проживания» в той или иной «квартире». Например, цифра 7 похожа на косу и «живет» на первом этаже, чтобы можно было быстрее покосить траву и т.п.

**Инструкция:** «Представь, что мы с тобой детективы. Для успешной работы нам нужно постоянно тренировать свое внимание и память. Давай посоревнуемся, кто из нас быстрее сможет запомнить и открыть в правильном порядке все квартиры в доме. Помни, что лучший детектив тот, который не спешит, а продумывает каждый свой шаг!»

❖ **«Вижу, слышу, чувствую»**

**Цель:** логическое и полирецепторное осознание словесного материала.

**Возраст:** от 7 лет.

**Количество участников:** индивидуальное занятие.

**Подсобный материал:** не требуется.

**Процедура проведения:** педагог называет ребенку 10 слов или словосочетаний и просит его представить себе каждое из них. Ребенок описывает вслух то, что он видит, слышит или чувствует, когда представляет себе названное слово (сочетание слов).

Задача педагога — создать вместе с ребенком полимодальный образ слова, т.е. образ, вызываемый при помощи участия разных органов чувств.

После того, как проговорены и придуманы яркие образы на все слова, ребенку предлагается вспоминать то, что он слышал, видел или чувствовал, и называть слова, предложенные ранее педагогом. Если ребенку не удастся вспомнить все слова, педагог помогает их актуализировать, подсказывая те ощущения, звуки или образы, которые были созданы.

Далее можно подсчитать, сколько слов ребенку удалось вспомнить без подсказок. Обращается внимание на то, в какой модальности (визуальной, аудиальной, кинестетической) ребенок лучше запоминал слова.

**Инструкция:** «Давай представим, что к нам в гости прилетели инопланетяне. Сейчас тебе нужно помочь им представить и понять, что обозначают наши земные слова. Для этого давай будем описывать, что можно увидеть, услышать или почувствовать, когда назван данный предмет. Когда я буду называть тебе слово, представляй себе, как выглядит то, что оно обозначает; может быть, это имеет свой вкус — какой он? а запах? это может издавать звуки? — какие? Описывай все это вслух. Например, слово “лимонад”: *вижу*, что лимонад в блестящей, прозрачной, стеклянной бутылочке, он плещется, золотистый, с пузырьками, *чувствую*, что он сладкий на вкус, апельсиновый, колючий и холодный, *слышу*, как он шипит, когда открываешь бутылку».

**Примерный список слов:** зубная паста; шоколад; бумага; снег; роза; ветер; мороженое; слеза; чай; кошка.

### ❖ «Паровозик со сказками»

**Цель:** развитие запоминания последовательности стимулов, увеличение объема зрительной памяти.

**Возраст:** от 6 лет.

**Количество участников:** занятие можно проводить как индивидуально, так и в группе.

**Подсобный материал:** карточки с изображениями предметов.

**Процедура проведения:** педагог раздает себе и ребенку по 5 карточек с картинками. Затем игроки по очереди выкладывают на стол по одной карточке (это «вагоны поезда»). Педагог выкладывает свою карточку картинкой вверх, называет то, что на ней изображено, и переворачивает карточку картинкой вниз. Затем ход переходит к ребенку, который так же выкладывает свою карточку. В дальнейшем каждый игрок, прибавляя новую карточку, предварительно называет по порядку все предыдущие карточки-«вагоны».

**Пример проведения игры:**

**Педагог:** Паровозик вез книгу (выкладывает первую карточку-«вагон» и переворачивает ее картинкой вниз).

**Ребенок:** Паровозик вез книгу и снеговика (добавляет свою карточку и также переворачивает ее).

**Педагог:** Паровозик вез книгу, снеговика и свечку (добавляется еще одна карточка).

**Ребенок:** Паровозик вез книгу, снеговика, свечу и бегемота.

И так далее, пока не будут выложены все десять карточек. Далее ребенку предлагается называть, что находится в каждом «закрытом» «вагоне», а педагог открывает карточку-«вагон» и проверяет правильность. Если ответ правильный, то «вагон» достается ребенку, если нет — остается у педагога. Выигрывает тот, у кого окажется больше карточек. Таким образом, ребенок должен правильно назвать последовательность из 10 стимулов.

Если это сложно, можно запоминать «вагоны», придумывая историю. В этом случае на каждый ход надо не толь-

ко положить карточку, но и придумать, «почему этот вагон едет за предыдущим».

*Пример игры с добавлением историй:*

*Педагог:* Паровозик вез книгу. Книга ехала в первом вагоне, потому что больше всего на свете паровозик любил читать сказки.

*Ребенок:* Паровозик вез книгу и снеговика. Однажды в книге паровозик прочитал сказку о снеговике.

*Педагог:* Паровозик вез книгу, снеговика и свечку, от которой снеговик в сказке чуть не растаял.

*Ребенок:* Паровозик вез книгу, снеговика, свечку и бегемота, который помог снеговiku задуть свечку.

Можно также придумать общую историю, сюжет которой будет развиваться с каждым новым ходом. Например, так:

*Педагог:* Жила-была на свете книга и решила она путешествовать по миру...

*Ребенок:* ...Приехала она в Лапландию и познакомилась там со снеговиком...

*Педагог:* ...Снеговик рассказал книге интересную историю про волшебную свечку.

*Ребенок:* ...Эта волшебная свечка хранится у бегемота...

И т.д.

Теперь, когда ребенок будет вспоминать последовательность картинок, ему поможет придуманная им история.

## ❖ «Космические почтальоны»

**Цель:** развитие слухоречевой памяти с опорой на пространственные представления.

**Возраст:** от 6 лет.

**Количество участников:** занятие можно проводить как индивидуально, так и в группе.

**Подсобный материал:** не требуется.

**Процедура проведения:** ребенку предлагается представить свою квартиру (комнату). Педагог произносит слова

и словосочетания, обозначающие определенные предметы, а ребенок должен размещать их в квартире, сначала описывая свои действия вслух, а потом действуя в уме. Задача ребенка — представить себе место расположения каждого названного предмета.

*Пример:* названо слово «петух» — «петуха я представлю на люстре в середине комнаты»; названо слово «макароны» — «макароны я разложу на подоконнике, пусть так смешно свисают...» и т.д.

Затем ребенок должен вновь назвать все предъявленные ему слова, представляя свою квартиру и «собирая» «разложенные» предметы. Если какое-то слово забылось, напомните ребенку, где он это слово «разместил».

**Инструкция:** «Представь, что твоя комната — это почтовый космический корабль, а ты космический почтальон. Жители других планет делают заказ на доставку различных грузов с Земли. Сейчас начнется погрузка. Я буду называть тебе груз, а ты должен представить, в каком месте корабля ты его разместишь (куда положишь или поставишь), и сказать мне. Первая доставка будет на Юпитер, господин Юпитрон сделал следующий заказ (см. список слов). Теперь мы прилетели на Юпитер и твоя задача выгрузить все, что заказал господин Юпитрон. Очень важно ничего не забыть. Посмотри внимательно на наш корабль и назови, что заказал Юпитрон».

*Примерный список слов:* велосипед; фонтан; зонтик; шляпа; попугай; яблоня; дельфин; ключ; барабан; воздушный шарик.

## ❖ «По знакомой дорожке»

**Цель:** развитие слухоречевой памяти с опорой на пространственные представления.

**Возраст:** от 6 лет.

**Количество участников:** занятие можно проводить как индивидуально, так и в группе.

**Подсобный материал:** не требуется.

**Процедура проведения:** это задание похоже на предыдущее, но немного сложнее. Здесь ребенку нужно не только вспомнить все слова, но и повторить их в правильной последовательности (в порядке предъявления).

**Инструкция:** «Представь себе хорошо знакомую дорогу (например, из дома в школу или любую другую, какую ты хорошо знаешь) и расставь на ней прилетевшие из космоса предметы, которые я тебе назову. А затем их надо будет собрать, вспоминая свой путь».

### ❖ «Школа настоящих детективов»

**Цель:** развитие слухоречевой памяти с опорой на умение строить логические связи.

**Возраст:** от 7 лет.

**Количество участников:** индивидуальное занятие.

**Подсобный материал:** 10 карточек с картинками (любые картинки из любой игры типа лото).

**Процедура проведения:** педагог раскладывает на столе перед ребенком карточки с картинками, называет слово из списка, а ребенок выбирает на каждое слово одну картинку, которая потом поможет ему вспомнить слово. Выбрав картинку, ребенок объясняет, почему именно эта картинка поможет вспомнить слово, и кладет ее отдельно. Например, на слово «пожар» можно выбрать картинку с изображением свечи, потому что от неосторожного обращения со свечой может случиться пожар, или картинку с изображением дождя, потому что дождь может помочь потушить пожар, и т.п.

Таким образом ребенок должен отобрать 10 картинок. Затем педагог показывает ему каждую из отобранных картинок и просит назвать слово, которое ребенок запоминал с помощью нее.

**Формы помощи:** если ребенку сложно вспомнить слово, взрослый подсказывает логическую связь, которую придумывал ребенок, например, так: «А помнишь, ты говорил, что если неосторожно обращаться со свечой, то может случиться...» Слово «пожар» ребенок должен вспомнить сам.



*Примерный список слов:* пожар; ошибка; обед; сон; скорость; прогулка; грусть; песня; сюрприз; счастье.

**Инструкция:** «Представь, что мы снова играем в детективов. Расследуя преступление, ты случайно услышал разговор двух преступников. Один из них говорил другому код сейфа, зашифрованный словами. Но, как назло, у тебя не оказалось ручки, чтобы записать слова. Внимательный и умный детектив всегда может найти выход из положения, например, запомнить все слова с помощью картинок. Для этого тебе нужно просто выбрать одну картинку на каждое слово, такую, чтобы потом она помогла тебе вспомнить это слово. Вот эти слова».

*2-й вариант (более сложный)*

**Процедура проведения:** в этом задании нужно запомнить слова, записывая любые цифры на каждое слово, с тем условием, чтобы в дальнейшем эта цифра помогла вспомнить нужное слово. Педагог называет слова из списка, а ребенок записывает цифру или число на каждое услышанное слово, объясняя, каким именно образом эта цифра потом напомнит ему запоминаемое слово. Например, запоминая слово «забор», можно написать 11111, потому что запись числа «одиннадцать тысяч сто одиннадцать» похожа на рисунок забора, а запоминая слово «хоккей», можно записать число 70, потому что цифра «7» похожа на хоккейную клюшку, а «0» — на шайбу. После того как все слова «записаны» с помощью цифр, предложите ребенку, глядя на цифры, вспомнить как можно больше слов.

*Примерный список слов:* зима; неделя; стул; обед; день рождения; лебедь; среда; богатство; снеговик; замок.

**Инструкция:** «Теперь у детектива новое задание, нужно запомнить 10 слов, но записывать их нельзя, иначе их смогут прочитать преступники. В детективном агентстве тебя научили зашифровывать слова с помощью цифр. Давай попробуем? Я буду говорить тебе слово, а ты записывай любую цифру, такую, которая потом как-то поможет тебе догадаться, какое слово ты зашифровал».

### ❖ «Мультфильм»

*К этой игре желательно переходить после того, как будут хорошо освоены предыдущие, так как она требует умения переводить информацию в зрительный образ и объединять эти образы единым содержанием.*

**Цель:** развитие слухоречевой памяти с опорой на мышление и воображение.

**Возраст:** от 6 лет.

**Количество участников:** занятие можно проводить как индивидуально, так и в группе.

**Подсобный материал:** не требуется.

**Процедура проведения:** педагог называет ребенку слово и предлагает ему представить, что обозначает это слово, создать яркий образ этого предмета или животного. После того как образ создан, педагог просит ребенка «оживить» его, т.е. представить, что этот предмет или животное начинает двигаться, жить своей жизнью. Пусть ребенок расскажет про «увиденный» им образ. Затем педагог называет следующее слово, которое ребенок должен так же «оживить» и связать в одну историю с предыдущим, т.е. придумать «мультфильм».

**Примеры предлагаемых слов:** медведь; тележка; поляна; ежик; яблоко; песня; гроза; волшебник; вертолет; торт.

Вот «мультфильм», который может получиться из этих слов:

«Жил-был медведь в лесу. Однажды он пошел в город по делам и взял с собой тележку. Идет-идет и вдруг полянка, а на ней сидит ежик и говорит медведю: “Возьми меня с собой, а я тебе яблочко дам”. Медведь и взял его с собой, посадил в тележку, и поехали они дальше вместе, а по дороге придумали веселую песню. Но неожиданно началась гроза, и они спрятались. А потом прилетел волшебник на вертолете и сделал так, что гроза закончилась, и все звери обрадовались. А волшебник подарил им большой-большой торт».

После того как «мультфильм» придуман, ребенку необходимо вспомнить все названные ему слова по порядку.

Чтобы это было легче сделать, нужно представлять придуманный «мультфильм».

**Инструкция:** «Представь, что ты работаешь мультипликатором. Мультипликатор — это такой человек, который занимается созданием мультфильмов. Сейчас я буду тебе называть слова, из которых надо создать небольшой «мультфильм». Мы будем «оживлять» слова и придумывать с ними историю. Ты можешь фантазировать и придумывать самый невероятный сюжет. После того как мультфильм создан, необходимо «вернуть» слова, из которых ты его составлял, называя их в том порядке, в котором ты их услышал. Для этого тебе нужно представить мультфильм с самого начала».

### ❖ «Шпион»

**Цель:** развитие слухоречевой памяти.

**Возраст:** от 7 лет.

**Количество участников:** индивидуальное занятие.

**Подсобный материал:** листы бумаги для записей, ручка или карандаш.

**Процедура проведения:** педагог трижды зачитывает ребенку ряд слов.

При первом чтении ребенок должен представлять эти слова написанными — например, разноцветными мелками на школьной доске.

При втором чтении ребенку предлагается представлять не слова, а предметы, которые они обозначают.

При третьем прочтении ребенку предлагается мысленно «расставить» слова в комнате или по дороге в школу, либо придумать короткий мультфильм с данными словами.

Затем ребенок письменно отвечает на задаваемые педагогом вопросы.

**Инструкция:** «Представь, что ты шпион и выполняешь очень важное задание. Я тебе сейчас три раза прочитаю слова. Тебе необходимо их запомнить, а затем записать ответы на вопросы по этим словам».

*Примерный список слов:* дом; лиса; костер; торт; кино; река; зима; луна.

*Примерный список вопросов:*

- Сколько всего было слов?
- Запиши самое короткое слово.
- Правда ли, что все слова заканчивались на гласную букву?
- Запиши второе слово с конца.
- Правда ли, что последним было слово «луна»?
- Правда ли, что во всех словах была буква «о»?



При проведении коррекционных занятий, направленных на развитие памяти, важно учитывать, что все коррекционные упражнения должны проводиться с учетом индивидуальных особенностей ребенка, сильных и слабых звеньев его когнитивного развития. Необходимо применять те приемы и способы опосредствования, которые соответствуют психическим особенностям ребенка и обеспечивают положительный эффект.

Уровень развития памяти у каждого ребенка может быть разным: один ребенок может легко справиться с определенным заданием в 7 лет, а у другого то же задание вызовет трудности в 10 лет.

Нельзя требовать от ребенка больше, чем он может на данный момент, но необходимо помнить: *то, что сегодня он может сделать только с помощью педагога, завтра он сможет сделать самостоятельно.*

## Глава 8

# МЕТОДЫ РАЗВИТИЯ ПРОСТРАНСТВЕННЫХ ПРЕДСТАВЛЕНИЙ У ДЕТЕЙ ДОШКОЛЬНОГО И МЛАДШЕГО ШКОЛЬНОГО ВОЗРАСТА

*А.В. Сунцова, С.В. Курдюкова*

## ТЕОРЕТИЧЕСКОЕ ВВЕДЕНИЕ

«Пространственные представления — это представления о пространственных и пространственно-временных свойствах и отношениях: величине, форме, относительном расположении объектов...» [Психологический словарь, 1996, с. 288].

Чтобы ребенок успешно учился в школе, он должен свободно ориентироваться в пространстве и владеть основными пространственными понятиями. Пространственные представления необходимы для обучения ребенка счету, письму, рисованию, чтению и другим дисциплинам, которые основаны на установлении соотношений между предметами и явлениями, их последовательности, а значит, их пространственных взаимосвязей.

Восприятие и переработка пространственных характеристик и пространственных соотношений являются одной из наиболее сложных форм психического отражения. Вместе с тем, они — важнейшее и необходимое условие адаптивного существования, поскольку человек живет и действует в упорядоченном мире предметов, расположенных относительно друг друга; явлений, следующих одно за дру-

гим; слов, объединенных во фразы и определенным образом расположенных.

Сложнейший механизм развития пространственных представлений начинается в самом раннем детстве и формируется постепенно.

Формирование пространственных представлений связано с использованием разных систем ориентации в пространстве (видимом и воображаемом).

Базовой и наиболее естественной, онтогенетически более ранней системой ориентации в пространстве является схема тела. Освоение пространственных характеристик среды осуществляется на основе представлений о схеме собственного тела и двигательной активности в реальном, жизненном, заданном пространстве. Самым первым этапом в структуре формирования пространственных представлений является восприятие ребенком собственного тела, которое начинается с ощущения напряжения и расслабления мышц, ощущения от взаимодействия тела с внешним пространством, а также от взаимодействия ребенка со взрослым.

Понятие образуется, когда сформируются ощущения [Выготский, 2003], а значит, в первые годы жизни ребенка нужно сформировать у него ощущение пространства.

Сначала начинает формироваться представление о собственном теле (соматотопические представления) и о расположении внешних объектов по отношению к собственному телу. Ребенок начинает понимать, что означает «быстрее», «наверху», «рядом» только после того, как это поймет его тело, т.е. вследствие превращения телесно-гностического пространства в зрительно-гностическое.

Когда малыш еще только тянется к погремушке, у него начинает формироваться представление о собственном теле и о расположении внешних объектов по отношению к нему. Важным этапом развития этих представлений является период ползания, а затем ходьбы.

Поэтому на начальном этапе коррекционно-развивающей работы с детьми с несформированностью пространст-

венных представлений так важно использовать упражнения, направленные на развитие представлений о схеме собственного тела, создавая таким образом предпосылки и основу для формирования более сложных систем ориентации в пространстве.

С появлением речи становится возможным вербальное обозначение пространственных отношений и понимание слов «дальше», «вверху», «сзади» и т.п.

На следующем этапе ребенок научается ориентироваться не только в реальном пространстве окружающей среды, но и в схематичном пространстве, например, пространстве тетрадного листа.

Последний этап формирования пространственных представлений включает в себя ориентацию в *квазипространстве*, которому нет аналогов в реальном мире. В этом случае речь идет об упорядоченности в системах знаков и символов, выработанных человечеством для обобщения представлений о мире с возможностью передачи их другим людям. Примером квазипространства может быть нотная запись, представления о времени, понимание логико-грамматических конструкций (например, правильное понимание релятивных конструкций типа «собака хозяина» или «хозяин собаки» требует понимания падежных отношений, а правильный ответ на вопрос: «Колю ударил Петя. Кто драчун?» — требует мысленной перестановки главных членов предложения). Понимание квазипространственных отношений также позволяет воспринять смысл художественного текста.

Важно отметить, что перечисленные уровни не просто надстраиваются друг над другом, но и тесно взаимодействуют между собой.

Пространственные представления имеют важное значение для формирования многих высших психических функций: праксиса, гнозиса, устной и письменной речи, зрительно-пространственной памяти и мышления.

Пространственные представления связаны с функциями височно-теменно-затылочной области коры головного

мозга (зоны ТПО), являющейся областью перекрытия отделов мозга по переработке информации зрительной, слуховой и тактильной модальности. Эти зоны играют основную роль в обеспечении сложных симультанных (пространственных) синтезов, объединяя работу нескольких анализаторов [Лурия, 1948, 1973/2003, 2000/2008].

Ориентировка в пространстве, правильная организация действия в пространстве — сложная деятельность, в которой участвуют как правое, так и левое полушарие.

Базисные, рано формирующиеся функции связаны по преимуществу с работой правого полушария: от него зависят зрительно-моторные координации, возможность соотнесения движений с вертикальной и горизонтальной координатами, объединение в одно целое и запоминание взаиморасположения частей, процессы пространственного гнозиса и праксиса, не связанные с речевой системой.

Левое полушарие «решает» задачи, которые связаны с тонким анализом и речевым опосредствованием.

Несформированность внутренних квазипространственных синтезов выражается в сложности понимания логико-грамматических структур в речи, в трудности овладения счетными операциями (например, оперирование с многозначными числами, где значение каждой цифры определяется ее местом (разрядом), действия с отрицательными числами, условием которых является направление производимой операции).

Несформированность зрительно-пространственных функций неизбежно приводит к существенному нарушению познавательных операций и мыслительных процессов.

Нейропсихология всегда была практической наукой. Продолжая традиции, мы постарались предложить теоретически обоснованные практические игры и упражнения, способствующие формированию и развитию пространственных представлений.



## КОМПЛЕКС ИГР И УПРАЖНЕНИЙ

### ❖ «Поиск клада»

**Цель:** игра направлена на освоение пространства с опорой на схему собственного тела. Кроме того, игра способствует развитию внимания и контроля за своим поведением.

**Возраст:** от 4 лет.

**Количество участников:** индивидуальное занятие.

**Подсобный материал:** не требуется.

**Процедура проведения:** ребенку предлагается выполнять роль «робота». Ему даются инструкции, следуя которым, он должен передвигаться по помещению. Необходимо использовать как можно больше слов, обозначающих пространственные характеристики среды: *вперед, назад, вправо, влево, ближе, дальше, правее, левее, перед, за, выше, ниже, на, под, справа от, слева от, между, внутри, сзади* и т.д.

**Инструкция:** «Давай поиграем так: сейчас ты будешь роботом на дистанционном управлении, который придуман для поисков клада в опасных для человека местах. Я буду говорить тебе маршрут передвижения, а ты в точности исполняй каждое указание. Если нигде не ошибешься, то найдешь клад (*приз для ребенка — игрушка, конфетка или что-то еще, что нравится ребенку — должен быть спрятан заранее*). Итак, внимание! Три шага вперед, повернись направо, два шага влево, прыжок назад, повернись налево, пять шагов вперед, повернись спиной к окну и сделай вправо четыре шага, встань так, чтобы оказаться ближе к стулу, но дальше от стола, подними правую руку, повернись кругом, присядь. Загляни под книгу. Что ты нашел?!»

Когда у ребенка станет все получаться, можно усложнить игру инструкцией «наоборот»: «Давай теперь представим, что ты “сломанный робот”, и все делаешь наоборот. Если я скажу “вправо”, иди налево, скажу “вперед” — иди назад. Договорились?»

Теперь, чтобы правильно выполнить инструкцию, ребенку необходимо мысленно перевернуть услышанное направление.

Чтобы сделать игру еще сложнее, можно придумать условный сигнал (например, хлопок в ладоши или звонок в колокольчик), по которому ребенок будет превращаться то в исправного робота, то снова в сломанного. Это условие дополнительно поможет ребенку развить способность к переключению, контроль и внимание.

### ❖ «Веселая зарядка»

**Цель:** благодаря этому заданию ребенок закрепит представления о схеме тела, научится переводить зрительно-гностическое пространство в телесно-гностическое и наоборот, что будет очень полезно для развития пространственных представлений в целом.

**Возраст:** от 5 лет.

**Количество участников:** занятие можно проводить как индивидуально, так и в группе.

**Подсобный материал:** листы бумаги; ручки или карандаши.

**Процедура проведения:** педагог рисует вместе с ребенком на отдельных листах бумаги схематичное изображение трех-пяти человечков в разных позах (например, как на рис. 5 на цветной вклейке).

Затем ребенок становится напротив педагога, и педагог показывает ему получившиеся рисунки (карточки) в произвольном порядке. Ребенок должен быстро принять нарисованную позу, мысленно перевернув ее в пространстве.

Можно показывать карточки друг другу по очереди, дав ребенку задание проверять, правильно ли получается у педагога; это поможет развитию не только пространственных представлений, но и функций контроля.

При проведении этой игры в диаде или группе тот, кто быстрее и правильнее принял заданную позу, получает одно очко. Когда «зарядка» закончится, подсчитываются полученные очки и определяется победитель.

### ❖ «На зарядку становись!»

**Цель:** формирование соматотопических представлений и их вербальных обозначений, а также развитие моторики.

**Возраст:** от 5 лет.

**Количество участников:** занятие можно проводить как индивидуально, так и в группе.

**Подсобный материал:** не требуется.

**Процедура проведения:** педагог называет ребенку последовательность движений, которые он должен совершать. Например: «Выстави правую ногу вперед. Теперь подними вверх левую руку» и т.д. В предлагаемой «Инструкции» мы привели описание одной серии движений. Педагог сможет затем по аналогии придумать другие.

**Варианты упрощения:**

1) педагог называет последовательность движений, затем ребенок должен ее выполнить;

2) педагог показывает серию движений, затем ребенок проговаривает вслух, какие движения были сделаны, соблюдая их последовательность.

В данной игре полезно меняться ролями, чтобы у ребенка была возможность дать задание педагогу и проверить правильность его выполнения. Но не надо спешить отдавать ребенку руководящую роль, так как он сначала должен научиться выполнять предложенные задания, чтобы потом по аналогии придумывать свои.

**Инструкция:** «Сейчас я буду говорить тебе, какие все более сложные движения ты будешь делать. Ты внимательно слушай, а потом каждое выполни точно так, как я тебе скажу.

- Коснись правой рукой своего носа.
- Прыгни на двух ногах вправо.
- Прыгни три раза на правой ноге влево и один раз вперед.
- Вытяни вперед левую руку, а правую подними вверх.
- Коснись правой рукой своего левого уха.
- Сделай один шаг назад и попрыгай на левой ноге.

– Согни правую ногу в колене, а левой рукой дотронься до своей правой брови.

– Дотронься указательным пальцем левой руки до правой коленки, а большим пальцем правой руки — до левой коленки».

### ❖ «Карта сокровищ»

**Цель:** игра поможет ребенку научиться ориентироваться не только в реальном пространстве, но и в схематичном изображении пространства.

**Возраст:** от 6 лет.

**Количество участников:** индивидуальное занятие.

**Подсобный материал:** лист бумаги, ручка или карандаш, игрушка или что-нибудь вкусное для «клада».

**Процедура проведения:** педагог вместе с ребенком рисует схематичное изображение комнаты, квартиры или другого места, в котором проходит занятие, проговаривая вслух, что стоит справа, что слева, что посередине. Затем педагог обозначает на схеме — «карте сокровищ» — крестиком место, где он спрятал «клад», и просит ребенка помочь найти обозначенное место, сверяясь с картой.

Можно играть в эту игру и поменявшись ролями: ребенок сам на карте отмечает место, где спрятана игрушка, и рисует стрелками на плане дорогу к нему. Задача педагога — убедиться в правильности схемы, найдя «клад» по указателям на карте.

### ❖ «Муха»

**Цель:** игра помогает ребенку научиться ориентироваться в пространстве листа, закрепить понятия «лево – право», «верх – низ», а также развивает внимание.

**Возраст:** от 5 лет.

**Количество участников:** индивидуальное занятие.

**Подсобный материал:** лист бумаги; ручка или карандаш; небольшая пуговица.

**Процедура проведения:** прежде чем начать игру, на листе бумаги рисуется игровое поле, разделенное на 9 клеточек (условная «клетка»), в котором будет перемещаться «муха» (см. рис. 6 на цветной вклейке).

Задача ребенка — следить за обозначенными педагогом движениями мухи, воспроизводя их: передвигая пуговицу пальцем по клеточкам (на первом этапе игры) или представляя их мысленно (на втором этапе).

**Инструкция:** «В центре поля сидит муха, которая пытается выбраться из клетки. На каждый ход она может пролететь только одну клеточку. Я буду говорить, куда муха полетела, а ты внимательно следи за ее передвижением. Как только она вылетит за границы всех клеток, быстро хлопай в ладоши, чтобы ее поймать. Если ты успеешь хлопнуть, пока я не назвала следующий ход, то ты “поймал” муху, а если нет — значит, мухе удалось тебя запутать и вылететь из клетки незаметно. Всего будет 5 мух. Каждый раз муха начинает свой полет из центра клетки. Посмотрим, кто окажется проворнее. Начнем? Муха полетела вверх, вправо, вниз, вниз, вправо (*хлопок*), вниз...»

Если ребенок хлопнул в нужный момент, то ему засчитывается один балл, а если, потеряв «муху», не хлопнул, или хлопнул тогда, когда «муха» остается в клетке — то балл начисляется «мухе».

В том случае, если ребенку трудно удастся игра, направления «вверх», «низ», «право», «лево» на данном этапе игры помечаются соответствующими буквами или (для дошкольников) стрелками, чтобы несколько облегчить процесс ориентации в пространстве.

По мере тренировки можно ускорять темп, заставляя ребенка ориентироваться в пространстве листа быстрее, и удлинять маршрут «полета» «мухи», увеличивая количество клеточек в игровом поле.

Приведем варианты игры, в которых задача, решаемая ребенком, постепенно усложняется.

**Вариант 1.** Ребенку дают конфликтную инструкцию, т.е. говорят, что муха стала очень непослушной и все делает наоборот. Когда ей говорят «направо», она летит налево

и т.д. Задача остается прежней — вовремя поймать муху, не дав ей вылететь за пределы поля.

*Вариант 2.* Педагог садится напротив ребенка, положив страницу с игрой перед собой, но так, чтобы ребенок видел игровое поле. Усложнение задачи в том, что по условию игры ребенок видит игровое поле «вверх ногами», а диктовать маршрут перемещения мухи он должен соответственно тому, как видит поле педагог, т.е. мысленно переворачивая игровое поле в пространстве.

*Вариант 3.* Без рисунка. Запомнив количество клеточек в игровом поле, ребенок отслеживает перемещения мухи на слух, с закрытыми глазами, представляя ее маршрут в уме.

### ❖ «Разложи предметы»

**Цель:** игра поможет ребенку научиться ориентироваться в пространстве не только относительно себя, но и относительно других объектов.

**Возраст:** от 5 лет.

**Количество участников:** индивидуальное занятие.

**Подсобный материал:** можно использовать любые предметы (в приведенном примере это ластик, карандаш и тетрадь).

**Процедура проведения:** ребенок должен располагать имеющиеся предметы так, как скажет педагог.

**Инструкция:** «Представь, что ты работаешь помощником продавца. Чтобы покупатели лучше видели товар, попробуй разложить его разными способами:

- Положи карандаш на тетрадь.
- Положи тетрадь на карандаш.
- Положи карандаш между ластиком и тетрадью.
- Положи карандаш так, чтобы он одновременно оказался под тетрадью и ластиком.
- Положи ластик ближе к карандашу, чем к тетради.
- Положи тетрадь слева от карандаша, но справа от ластика.
- Положи карандаш справа от тетради и ластика».

### ❖ «Танки»

**Цель:** игра направлена на развитие пространственных представлений, ориентирование в «перевернутом» пространстве, способствует уменьшению «зеркальности» в письме.

**Возраст:** от 6 лет.

**Количество участников:** занятие можно проводить как индивидуально, так и в группе.

**Подсобный материал:** лист бумаги формата А4, две шариковые ручки разного цвета.

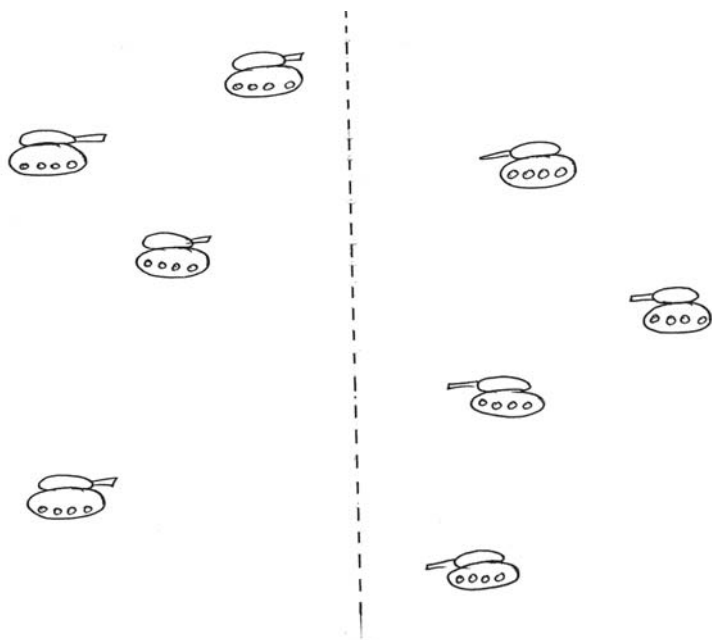


Рис. 12. Пример игрового поля для игры «Танки»

**Процедура проведения:** лист бумаги сгибают пополам и проводят границу по линии сгиба. Получились два поля. Каждый игрок рисует на своем поле по 4 или по 6 танков (художественная ценность рисунка здесь не имеет никако-

го значения, танки можно изобразить схематично в виде квадратов), расставляя их равномерно по всей своей территории (рис. 12).

Задача игроков — сбивать танки противника. Чтобы сбить танк, игрок на своем поле рисует «снаряд» (хорошо закрашенная жирная точка), складывает листок по линии сгиба рисунком внутрь и с нажимом закрашивает эту же точку с обратной стороны листа, делая отпечаток. Развернув листок, можно увидеть, где отпечаталась точка, т.е. куда на поле противника попал снаряд. Если снаряд отпечатался на танке другого игрока, танк считается сбитым и зачеркивается. Игроки «стреляют» по очереди. Выигрывает тот, кто «стрелял» точнее и раньше подбил все танки противника.

### ❖ «Рисунки из Зазеркалья»

**Цель:** игра развивает умение ориентироваться в «перевернутом» пространстве, способствует уменьшению «зеркальности» в письме.

**Возраст:** от 6 лет.

**Количество участников:** индивидуальное занятие.

**Подсобный материал:** лист бумаги, карандаш.

**Процедура проведения:** на одной части листа бумаги делается несложный рисунок (например: домик, забор, дерево и схематично изображенный человечек).

Лист кладут так, чтобы его чистая часть была повернута к ребенку, сидящему напротив педагога. Со стороны, где изображен рисунок, можно посадить посередине листа любую игрушку лицом к рисунку и в ее правую руку вложить карандаш или ручку, чтобы ребенку легче было ориентироваться, где правая сторона.

Ребенок должен рисовать на чистой части листа следующим образом:

– все, что у игрушки нарисовано слева, и он должен нарисовать слева;

– все, что у игрушки с правой стороны — и у него должно быть справа;



– все, что у игрушки в верхней части — у ребенка тоже будет сверху,

– все, что нарисовано у нее в нижней части — должно быть нарисовано снизу и у ребенка.

Главное в этом задании — правильное расположение предметов, а не красота рисунка. Если ребенку что-то изобразить сложно, он может рисовать схематично.

**Инструкция:** «Представь, что ты, как Алиса, оказался в Зазеркалье. Чтобы выбраться оттуда, тебе нужно нарисовать перевернутую картинку. Правильно нарисованная картинка будет твоим билетом из страны Зазеркалья».

### ❖ «Переводчик» («Слова Зазеркалья»)

**Цель:** игра поможет развить не только пространственные представления ребенка, но и сформировать у него образ слова.

**Возраст:** от 8 лет.

**Количество участников:** индивидуальное занятие.

**Подсобный материал:** бумага и ручка.

**Процедура проведения:** педагог называет ребенку слово; ребенок должен записать или произнести его справа налево. Лучше начинать со слов из 3-х букв, постепенно усложняя задание. Если ребенку трудно справиться с длинными словами, педагог разбивает их на слоги. Если и после этого ребенку трудно справляться с заданием, то слово предъявляется в написанном виде.

Можно предложить ребенку переводить русские слова на язык страны Зазеркалье.

Таким образом можно придумывать целые небольшие предложения.

**Инструкция:** «Сейчас мы будем играть в переводчиков. Нужно будет переводить слова с языка страны Зазеркалье на русский язык. В этой стране все слова произносятся и пишутся наоборот».

**Пример:** педагог называет слово: «буз», ребенок «переводит»: «зуб»; педагог называет слово: «ныс», ребенок «переводит»: «сын».

*Возможные варианты слов:*

*Из 3-х букв:* мыд (дым), дём (мёд), алю (юла), тик (кит), кыб (бык), кар (рак), мод (дом), хем (мех), тор (рот), кул (лук), йач (чай), сон (нос), лем (мел), сел (лес).

*Из 4-х и 5-ти букв:* олым (мыло), оник (кино), алип (пила), олед (дело), адов (вода), абаж (жаба), белх (хлеб), барк (краб), акур (рука), криц (цирк), аклеб (белка), дзорд (дрозд), алокш (школа), зубра (арбуз), ансев (весна), агинк (книга), ацитп (птица), алука (акула), ортем (метро).

Таким образом можно «переводить» целые загадки. *Например:* «отк тисон упялш ан егон?» — «кто носит шляпу на ноге?» (гриб). Так будет тренироваться объем и акустического восприятия, и вербальной памяти.

### ❖ «Путешествие по азбуке»

**Цель:** развитие пространственных представлений, формирование образа буквы и слова.

**Возраст:** от 7 лет.

**Количество участников:** индивидуальное занятие.

**Подсобный материал:** любая азбука, можно использовать настенный плакат с буквами.

**Процедура проведения:** педагог загадывает слово и называет ребенку «адреса» (описания), где в азбуке спрятались буквы из него; ребенок находит и записывает или запоминает их. Например: «Первая буква слова спряталась на две буквы вниз и одну букву направо от буквы М, вторая буква спряталась слева от буквы Б» и т.д. В итоге должно получиться слово. Если ребенку трудно дается изучение словарных слов в русском языке, то можно зашифровывать именно их.

Чтобы ребенку было интересно выполнять задание, можно предложить ему отгадывать загадки. В этом случае педагог загадывает ребенку загадку и называет «адреса» букв из слова-отгадки.

**Инструкция:** «Сейчас ты будешь путешествовать по волшебной стране, где живут загадки, а азбука поможет

тебе их разгадать. Если ты правильно соберешь все буквы, то ты сможешь узнать отгадку».

*Примеры загадок:*

Без крыльев летят, без ног бегут, без паруса плывут. (Облака)

Кто над нами вверх ногами, ходит — не страшится, упасть не боится? (Муха)

Снизу камень, сверху камень, четыре ноги да одна голова. (Черепаха)

### ❖ «Школа»

**Цель:** развитие умения ориентироваться в пространстве относительно других объектов и понимания речевого обозначения пространственных характеристик.

**Возраст:** от 6 лет.

**Количество участников:** индивидуальное занятие.

**Подсобный материал:** 8 или более любых игрушек.

**Процедура проведения:** ребенок рассаживает «учеников» — игрушки, сам выбирая каждую следующую и размещая ее по указаниям педагога. При этом педагогу необходимо употреблять слова, определяющие пространственные характеристики: *справа; слева; левее; правее; справа от, но слева от; посередине; за; перед; между; ближе к, но дальше от* и т.д.

*Например:* «Посади мишку слева от собачки; поросенка надо посадить правее мишки, но левее собачки; тигра посадим за мышкой, а зайца перед мышкой; котенка посадим правее зайца; кукла будет сидеть посередине, между поросенком и мышкой; обезьянку давай посадим ближе к тигру с правой стороны» и т.д.

После того как ребенок рассадит игрушки, педагог переходит к следующим заданиям, периодически напоминая ребенку про «учеников». *Например:* «Будь внимательнее, ведь зверята тоже учатся, старайся не ошибаться!», «Давай мы покажем твоим ученикам, как играть в эту игру», «Расскажи нам с учениками, как ты будешь выполнять это задание» и т.д.

В следующий раз можно начать занятие, поменявшись ролями с ребенком: он будет говорить, как рассказывать «учеников», а педагог будет выполнять его задания. В этом случае лучше иногда допускать ошибки, чтобы ребенокправлял их. Это не только развивает функции контроля, но и повышает эмоциональный фон занятия.

**Инструкция:** «Сейчас ты будешь учителем, а я буду тебе помогать. Выбери себе восемь учеников, которые сегодня будут учиться вместе с тобой. Сначала нам с тобой надо их правильно рассадить. Я буду говорить тебе, куда надо посадить каждого ученика, а ты сажай. Потом они будут сидеть с нами и учиться всему, что мы будем делать».

### ❖ Пространственная «раскраска»

**Цель:** ориентирование в речевом обозначении пространства с опорой на зрительный образ.

**Возраст:** от 6 лет.

**Количество участников:** индивидуальное занятие.

**Подсобный материал:** лист бумаги; простой карандаш; 4 карандаша разных цветов.

**Процедура проведения:** педагог рисует в разных участках листа бумаги четыре воздушных шара. Второй шар должен быть меньше остальных. Задача ребенка — раскрасить шары в соответствии с указаниями педагога.

**Инструкция:** «Есть одна такая страна, где все окрашено только в белые и черные цвета. Там живут ребята, которые никогда не видели ничего яркого и красивого. Давай мы их порадуем воздушными шарами, которые ты раскрасишь. Раскрасить их надо так: маленький шарик должен быть желтого цвета и находиться между красным и синим, синий справа от желтого, красный шарик слева от маленького, а зеленый под и между синим и желтым».

### ❖ «Художник»

**Цель:** ориентирование в речевом обозначении пространства с опорой на зрительный образ.

**Возраст:** от 5–6 лет.

**Количество участников:** индивидуальное занятие.

**Подсобный материал:** лист плотной бумаги; карточки любого лото (можно начать с 5–6 карточек, постепенно увеличивая их количество до 11. Ниже мы привели пример инструкции для игры на материале из 11 карточек); карандаш или фломастер.

### **Процедура проведения**

**1-й вариант.** Ребенок выкладывает на листе бумаги «картину» из карточек с разными изображениями, располагая эти карточки там, где скажет педагог.

### **Инструкция:**

«Представь, что ты — художник! Сейчас мы будем с тобой создавать картину. Я буду твоим помощником. Чтобы тебе было легче, я буду называть тебе картинку, нарисованную на карточке, и говорить, где ты должен ее разместить».

Начнем с солнышка. Расположи его, пожалуйста, в верхнем левом углу. Вверху и посередине листа мы поместим облако. Птичка у нас будет лететь под облаком и слева от него. В нижнем левом углу у нас будет стоять забор, а справа от забора дом. В нижнем правом углу растет ель, а слева от нее гриб. Слева от гриба куст, справа от куста гуляет петушок. Справа от дома сидит котенок, а за ним цыплята (можно накладывать одну картинку на другую). Улитка ползет вправо от цыплят. Молодец, у тебя получилась очень красивая картина! Давай мы теперь придумаем к ней название».

**2-й вариант.** Педагог и ребенок меняются ролями.

**Инструкция:** «Теперь я буду твоим помощником. Придумай другую картину и скажи мне, как разложить изображения».

**3-й вариант.** Ребенок может рисовать различные изображения по указаниям педагога. Здесь важно сказать ребенку, что главное — правильно расположить предметы, а не красиво их нарисовать.

## ❖ «Зашифрованное послание»

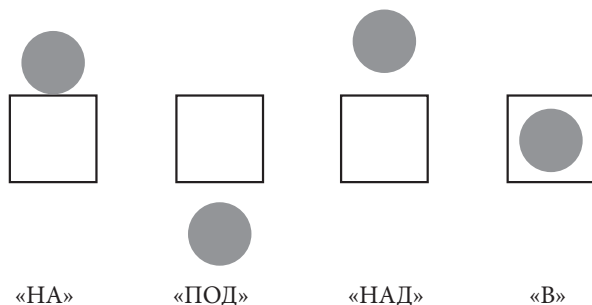
**Цель:** ориентирование в речевом обозначении пространства с опорой на зрительный образ и схематичное обозначение предлогов.

**Возраст:** от 7 лет.

**Количество участников:** индивидуальное занятие.

**Подсобный материал:** небольшие листы бумаги для карточек с предлогами; карандаш; любые картинки (например, из игры в лото) или небольшие предметы.

**Процедура проведения:** педагог предлагает ребенку нарисовать все предлоги в названных фразах, опираясь на образец (см. рис. 13).

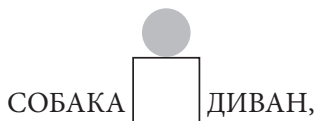


**Рис. 13.** Схематичное обозначение предлогов и пространственных наречий

Если ребенку непонятны схематичные изображения, можно сначала изобразить предлог с помощью двух предметов, например, предложив ему «поставить карандаш В стакан, положить ПЕРЕД стаканом, НА стакан, ПОД стакан и т.д.», а уже потом нарисовать это в виде схемы. Эта наглядная схема будет для ребенка мостиком между абстрактным предлогом и реальным пространством.

Теперь, используя карточки со схематичными изображениями предлогов и любые картинки или реальные предметы, педагог и ребенок составляют друг для друга «зашифрованные послания».

*Например:* если взять картинки с изображениями «собака» и «диван», прибавить к ним карточку с предлогом «на» и расположить их следующим образом:



то получится «зашифрованное» «собака на диване».

Сначала педагог составляет подобные «предложения» сам и предлагает ребенку их «расшифровать», потом они меняются ролями.

**Инструкция:** «Сейчас мы будем играть с тобой в “шпионов”. Будем учиться зашифровывать секретные послания, чтобы никто, кроме нас, не смог их прочесть. Подбери к картинкам правильный предлог-шифр, чтобы получилось предложение».

\* \* \*

Мы хотели бы уделить внимание еще некоторым играм и заданиям, которые, скорее всего, многим хорошо известны. Они также способствуют формированию и развитию пространственных представлений ребенка с опорой на формирование именно схемы тела. Принимать участие в них могут дети разного возраста. Веселее играть несколькими игрокам.

## ❖ «Твистер»

**Цель:** игра способствует закреплению понятий «право – лево», учит координировать свои движения, рассчитывать максимально удобную позу в заданных условиях, ориентировать положение своего тела в пространстве для поддержания равновесия.

**Процедура проведения:** с помощью специального поля с кружками разного цвета, соответствующими разным ча-

стям тела, и стрелки-указателя ребенок принимает соответствующие позы.

Веселее играть несколькими игрокам. Чтобы сделать акцент на правильной ориентации в схеме тела, вводятся очки, которые будут начисляться игрокам за каждый правильно сделанный ход, и вычитаться за каждую ошибку.

*Формы помощи:* на начальных этапах освоения игры можно пометить левую или правую сторону тела игрока цветным шнурком, резинкой, наклейкой или другим обозначением.

Когда участники научатся играть без ошибок, можно усложнить задачу тем, что каждый очередной ход им надо будет сделать на счет «три». Ведущий считает до трех; если за это время игрок не успевает сделать ход, он теряет очко.

Полезно также меняться ролями: например, когда ведущим становится сам ребенок, его задачей будет проверка правильности ходов игроков и начисление очков. Чтобы выполнить эту задачу, ребенку нужно ориентироваться в пространстве не относительно себя, а относительно игрока на поле.

### ❖ «Театр теней»

*Цель:* игра способствует закреплению понятий «право – лево», учит координировать движения тела в пространстве.

*Процедура проведения:* меняя положение рук и пальцев, можно создавать тени, похожие на разных животных и птиц.

### ❖ «Скульптор»

*Цель:* игра способствует вербализации пространственных представлений, а также развитию коммуникативных навыков.

*Процедура проведения:* один из игроков становится «глиной», а другой (или педагог) — «скульптором», создающим из «глины» «скульптуру».



Возможны следующие варианты игры:

1. *«Говорящая скульптура»*. Ребенок закрывает глаза и расслабляет все части тела, которому «скульптор» придает задуманное положение.

Затем ребенок, не открывая глаз, должен словами как можно точнее описать свою позу, например так: «Правая рука у меня вытянута вперед, левая нога согнута в колене, голова повернута вправо».

Полезно меняться ролями. В этом случае ребенку самому нужно проверить, правильно ли описывает свое положение «говорящая скульптура», для чего он должен оценить положение в пространстве относительно другого человека. В данном варианте игры будет лучше, если педагог с ребенком находятся напротив друг друга.

2. *«Скульптура по инструкции»*. В этом варианте ребенок сам должен принять позу, руководствуясь инструкцией «скульптора».

Также желательна смена ролей. Когда ребенок сам становится «скульптором», его задача — точно назвать и проверить правильность взаиморасположения всех частей тела задуманной «скульптуры».

Как и в предыдущем варианте игры, здесь лучше располагаться напротив друг друга.

3. *«Ученик скульптора»*. В этой игре участвуют от 3 человек. Ребенку необходимо «слепить скульптуру» из другого игрока по словесной инструкции «скульптора».

## ❖ «Зеркало»

### *Процедура проведения*

*1-й вариант:* ребенок должен копировать позу стоящего напротив педагога с таким условием, что все, что один из игроков делает правой рукой, второй должен повторить тоже правой и т.д.

*2-й вариант:* «Сломанное зеркало»: копирование происходит наоборот.



Важно не забывать, что как для развития пространственных представлений ребенка, так и для его общего развития, ему полезно играть в различные подвижные игры («прятки», «казаки-разбойники», «классики» и многие другие знакомые нам с детства игры), кататься на велосипеде, играть в мяч, бадминтон. Еще можно учиться завязывать и развязывать морские узлы, складывать оригами, собирать пространственные головоломки, складывать рамочки и кубики, заниматься с кубиками Коса, искать клады, ориентируясь по компасу, узнавать на ощупь сложенные в мешочек мелкие предметы, лепить из пластилина, вырезать аппликации из бумаги, строить различные сооружения с помощью конструктора, собирать пазлы, складывать мозаику, проходить нарисованные лабиринты и др.

Совместные усилия психолога (педагога) и родителей будут эффективно способствовать развитию пространственных представлений — важнейшего компонента и условия успешности ребенка в школе.

# Часть III

## НЕЙРОПСИХОЛОГИЧЕСКАЯ КОРРЕКЦИЯ ТРУДНОСТЕЙ В ОСНОВНЫХ ШКОЛЬНЫХ ДИСЦИПЛИНАХ

### Глава 9

#### КОМПЛЕКС ИГР И УПРАЖНЕНИЙ ДЛЯ ПРЕОДОЛЕНИЯ ТРУДНОСТЕЙ В ОБУЧЕНИИ МАТЕМАТИКЕ

*А.Е. Соболева, Е.Е. Печак, С.М. Кони́на*

### ТЕОРЕТИЧЕСКОЕ ВВЕДЕНИЕ

Математика в начальной школе — один из предметов, усвоение которого вызывает большие трудности у детей. Проблемы, говорящие о несформированности математического мышления, возникают уже на самых ранних этапах обучения и продолжают нарастать в дальнейшем, что приводит к тому, что ребенок не усваивает программный материал и становится неуспешным учеником.

Нейропсихологический подход, направленный на предупреждение возможных трудностей в обучении и их коррекцию с помощью игровых методов, значительно облегчает процесс восприятия, анализа и понимания учебного материала, повышает интерес детей к математике. Помочь детям, испытывающим устойчивые трудности в овладении счетом, математической знаковой системой, в решении задач, может только специалист, хорошо знающий не только тонкости обучения математике, но и коррекционные приемы нейропсихологии.

Каковы же механизмы указанных трудностей? Понять это можно, определив основные составляющие математического мышления, без которых невозможно усвоение математики.

Прежде всего это *пространственный анализ и синтез*. Сформированность пространственных представлений, способности к пространственному анализу и синтезу, пространственного мышления имеет первоочередное значение для успешного изучения ребенком математики [Глозман, 2009; Лурия, 1973/2003; Семаго, 2007; Сунцова, Курдюкова, 2008; Соболева, Печак, 2009; Винникова, 2013; Соболева, 2014в]. Пространственные представления проходят постепенный путь развития в онтогенезе. «Известно, что операции с числами лишь относительно поздно приобрели отвлеченный характер; своими историческими корнями они уходят в геометрию и еще сейчас в значительной мере продолжают сохранять свернутый пространственный характер <...> на первых этапах развития ребенка представление числа и счетные операции носят еще наглядно-действенный характер и предполагают размещение пересчитываемых элементов во внешнем пространственном поле; лишь постепенно эти операции свертываются и заменяются наглядно-образным, а затем арифметическим мышлением. Однако и на этих стадиях представление числа и счетные операции продолжают сохранять пространственные компоненты. Достаточно сказать, что, даже овладев десятичной системой, ребенок еще долго продолжает располагать ее элементы в известной пространственной схеме, в которой отдельные числа занимают свое место» [Лурия, 2000/2008, с. 154].

Математика — геометрия и алгебра — основана на установлении соотношений между предметами и явлениями, их последовательности, т.е. на их пространственных взаимосвязях. Это ориентировка на пространстве листа, понимание разрядного строения числа (101 и 1001), относительного расположения знаков в числе (17 и 71 различаются только «местом» входящих в их состав цифр), понимание отношений сравнения (больше–меньше, ближе–дальше, раньше–позже), вектора направления счетных операций (сложение–вычитание), положения геометрической фигуры в пространстве, понимание дробей, понимание условий задачи, понимание временных категорий. Очень часто при

понимании общего смысла задачи ребенок становится в тупик перед грамматической формулировкой отдельных входящих в ее состав условий (например «на столько-то больше» и «во столько-то раз больше»). Здесь-то и обнаруживается незрелость квазипространственного понимания. Ребенок может знать все правила и алгоритмы решения, но не понимать условий задач на нахождение веса, скорости, расстояний, части от целого.

От степени сформированности пространственных представлений зависит *овладение счетом и математическими операциями*. Формирование понятия числа начинается у ребенка с материальных операций с расположенными в пространстве предметами. Далее происходит соотнесение реального количества предметов с эквивалентным цифровым обозначением этого количества. Опираясь на развивающиеся пространственные представления, постепенно числа приобретают абстрактный, символический характер в мышлении ребенка. «Представление чисел всегда в большей или меньшей степени опирается на известную систему пространственных координат, которые могут иметь линейный характер или располагаться в известной табличной системе. На базе этой пространственной сетки создается сложный комплекс связей, определяющийся десятичной системой, которая является подлинной основой понятия числа и тех операций, которые с ним производятся», — пишет А.Р. Лурия [2000/2008, с. 431].

Трудности в овладении счетными операциями у детей скрывают под собой незрелость пространственных и квазипространственных представлений, несформированность серийной организации действий (которая лежит в основе понимания последовательности и перехода от одного элемента к другому), а также слабость зрительных представлений геометрических фигур или недостаточное развитие абстрактного логического мышления и возможности составить программу решения задачи.

Когда ребенок производит операцию сложения (например,  $14 + 3$ ) или имеющую «обратное направление» операцию вычитания ( $14 - 3$ ), он действует в определенном

внутреннем пространственном поле. Если эта операция выходит за пределы десятка (например,  $32 - 7$  или  $26 + 8$ ), то процесс становится несравненно сложнее и протекает уже в условиях иерархически построенных разрядов. До тех пор, пока такие счетные операции примут свернутый автоматический вид, пройдет долгий период развернутого счета с дроблением чисел и присоединением остатка.

*В процессе формирования понятия числа у ребенка закрепляется понимание числового ряда, математических знаков, терминов и понятий.* Как мы упоминали выше, для последовательного счета необходима сформированность серийной организации действий (которая будет позволять осуществлять осознанные операции счета с опорой на внешние стимулы или во внутреннем плане); необходим сформированный пространственный анализ и синтез абстрактных компонентов числа (который лежит в основе понимания разрядности чисел и в возможности легко передвигаться по числовой прямой, т.е. совершать математические операции).

О недостаточной сформированности базиса математического мышления свидетельствуют следующие ошибки школьников:

- зеркальное написание цифр, например цифры «4», «3», «9» и другие перевернуты в другую сторону;
- перестановка цифр при записи чисел второго десятка, зеркально написанный ответ в примере: например, посчитано правильно:  $7 + 5 = 12$ , но записано  $7 + 5 = 21$ ;
- ошибки в решении примеров «в столбик» из-за неумения правильно разместить цифры;
- устойчивые трудности понимания условий задач;
- неумение правильно расположить задания в тетради («отступать» нужное количество клеток, соблюдать границу полей);
- несформированность порядкового счета и неправильный выбор направления при счете;
- трудности в усвоении и автоматизации состава чисел и его использования при счете;

- трудности в соотнесении знаков «+» и «-» с «направлением» при выполнении вычислений;
- трудности в выполнении сложения и вычитания с переходом через десяток ( $9 + 7$ ,  $17 - 8$ ,  $17 - 9$ );
- трудности при запоминании таблицы умножения;
- неправильное соотнесение числа и количества.

И конечно, формирование математических навыков связано также с развитием восприятия, памяти, логического мышления, внимания и контроля за своей деятельностью.

В рамках данной главы мы предлагаем задания, которые в игровой форме помогут ребенку понять последовательность чисел и закрепить это знание, развить зрительное и слухоречевое восприятие и память, научат быть внимательным и рассуждать, анализировать и прогнозировать. Также приводятся игры, направленные на формирование базиса математического мышления, которые помогут сформировать пространственные представления ребенка, научат его планировать свои действия и сличать результат с целью, закрепят навыки счета, знание последовательности чисел, помогут развить быструю реакцию, произвольное внимание и контроль.

## КОМПЛЕКС ИГР И УПРАЖНЕНИЙ

### ❖ «Ход конем»

**Цель:** игра развивает пространственные представления, прогностическую функцию мышления, концентрацию внимания.

**Возраст:** от 7 лет.

**Количество участников:** 2 человека.

**Подсобный материал:** лист бумаги в клетку с игровым полем; карандаш или ручка.

**Подготовка игрового поля:** на листе бумаги чертится квадрат со сторонами  $5 \times 5$  клеток (в дальнейшем, по мере

усложнения задания, можно чертить квадрат  $6 \times 6$ ,  $7 \times 7$  клеток и т.д.).

**Процедура проведения:** начинающий игру ставит в любой клеточке поля цифру «1». Соперник должен поставить цифру «2», «сходив конем» от клеточки с единицей. (Если ребенок не знает, как ходит шахматный конь, перед началом игры надо нарисовать и объяснить ему все возможные варианты ходов.) Далее первый игрок делает ход уже от цифры «2».

Игра продолжается до тех пор, пока кто-то не окажется без возможности хода. Выигрывает тот, кто поставил последнюю цифру.

Вариант заполненного поля приведен на рис. 14; выиграл игрок, поставивший цифру «13».

9	12	5	2	7
		8	11	4
<u>13</u>	10	3	6	1

Рис. 14. Пример игры «Ход конем»

### ❖ «Графический диктант»

**Цель:** игра развивает пространственные представления, концентрацию внимания и контроль, зрительно-моторную координацию, слухоречевое восприятие.

**Возраст:** от 7 лет.

**Количество участников:** 2 человека и больше.

**Подсобный материал:** лист бумаги в клетку; карандаши или фломастеры.



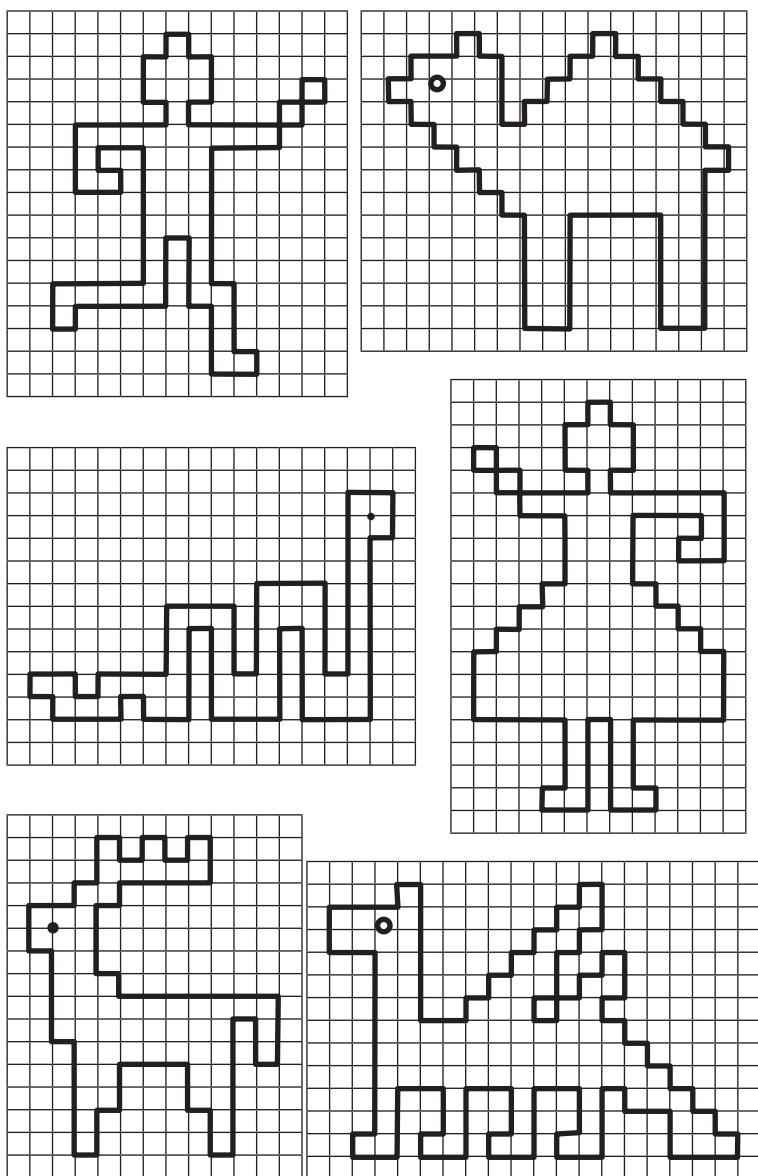


Рис. 15. Примеры рисунков для игры «Графический диктант»

**Процедура проведения:** педагог сообщает, что игрокам предстоит диктант, но не такой, какой пишут обычно в школе, а графический. Педагог объясняет детям, что сейчас будет диктовать им направление движения линии, а они должны чертить эти линии на бумаге (точку, с которой начинается диктант, педагог определяет заранее). В конце дети узнают то, что получилось на рисунке.

За безошибочное выполнение инструкций педагога играющие могут получать очки.

*Примеры рисунков* (с которых очень удобно диктовать детям) приведены на рис. 15.

**Инструкция:** «Поставьте в углу клетки точку, от нее проведите линию на 2 клеточки вниз... на 3 клеточки вправо... теперь на одну вверх...» и т.д.

*Варианты усложнения игры:*

*«Графический диктант "Все наоборот"»*

В этом варианте игры педагог предупреждает детей, что теперь если он скажет: «Рисуем 2 клеточки вверх», — надо рисовать 2 клеточки вниз (и наоборот); если скажет: «Рисуем 1 клетку влево», — надо рисовать 1 клетку вправо (и наоборот).

*«Графический диктант со стуками»*

В данном варианте педагог сообщает игрокам количество клеточек словами, а направление задает стуками.

**Инструкция:** «Если я стукну по столу один раз — это значит, надо рисовать названное мной количество клеточек вверх, если постучу два раза — вниз, если услышите три стука — рисуем вправо, а если четыре — то влево».

## ❖ «Муха и оса»\*

**Цель:** игра развивает пространственные представления, концентрацию внимания.

**Возраст:** от 7 лет.

---

\* Это упражнение является разработанным специально для развития математических представлений вариантом игры «Муха» (гл. 8).

**Количество участников:** 2 человека.

**Подсобный материал:** лист бумаги с игровым полем.

**Процедура проведения:** на поле в 36 клеток (см. рис. 16), где каждая клетка имеет свои координаты (а1, б2, в3 и т.д.), «муха» и «оса» могут шагать вверх, вниз, вправо или влево. Каждый шаг — это одна клетка. Педагог задает движение поочередно для «мухи» и «осы», называя координаты их перемещений. Ребенок визуальнo представляет себе их путь; рисовать и следить пальчиком по листку нельзя. Как только педагог назовет несуществующие координаты (например: а7 или ж2), куда якобы переместилась «муха» или «оса», ребенок должен хлопнуть по листку, тем самым «поймав» насекомое, вылетевшее за пределы игрового поля. Если ребенок отвлекся и не успел вовремя хлопнуть, то насекомое «улетает» на волю.

В конце игры подсчитывается количество «пойманных» и «улетевших» насекомых.

	а	б	в	г	д	е
1						
2						
3						
4						
5						
6						

Рис. 16. Поле для игры «Муха и оса»

#### ❖ «Решение с движением»

**Цель:** игра формирует навыки счета в уме, быстроту реакции, зрительно-моторную и пространственную координацию, распределение внимания.

**Возраст:** от 8 лет.

**Количество участников:** от 2 человек.

**Подсобный материал:** не требуется.

**Процедура проведения:** педагог дает инструкцию: «Сейчас я буду называть тебе числа. Если число делится на 2 — подними правую руку, если на 3 — подними левую руку, а если число делится и на 2, и на 3 — хлопни в ладоши».

Если играет несколько детей, можно устроить соревнование и набирать очки.

Инструкцию можно *усложнять* в зависимости от уровня знаний ребенка, также можно добавить дополнительные движения (например: топнуть той или другой ногой, обернуться вокруг себя и т.д.).

### ❖ «Таблица чисел»

**Цель:** с помощью данной таблицы можно тренировать у ребенка навыки счета в пределах 100, а также выполнять различные арифметические операции, такие как сложение и вычитание.

Помимо формирования вычислительных навыков, с помощью таблицы можно также развивать пространственное и ассоциативное мышление, внимание, память, воображение ребенка. Данную таблицу можно представить в игре — как географическую карту, по которой совершается путешествие по различным странам, как футбольное поле, как борт корабля, плывущего на запад или на восток и т.д.

**Возраст:** от 8 лет.

**Количество участников:** от 2 человек.

**Подсобный материал:** таблица с числами (рис. 17); фишка.

**Процедура проведения:** педагог сообщает ребенку исходное местонахождение фишки и маршрут ее передвижения (например: 2 шага влево, 15 вниз, 7 влево, 17 вверх и т.д.). Ребенок вначале по таблице, а затем и не глядя на нее (отвернувшись), выполняет различные арифметические действия и сообщает конечный результат.

**Пример:** «Мы (наш самолет, наш корабль, футбольный мяч и т.д.) на числе 46. Двигаемся влево на 3 (мы на числе 16), затем вниз на 12 (на числе 28), потом вправо на 5 (78), потом вверх на 27 (51) и на 4 влево. Получаем 11».

1	11	21	31	41	51	61	71	81	91
2	12	22	32	42	52	62	72	82	92
3	13	23	33	43	53	63	73	83	93
4	14	24	34	44	54	64	74	84	94
5	15	25	35	45	55	65	75	85	95
6	16	26	36	46	56	66	76	86	96
7	17	27	37	47	57	67	77	87	97
8	18	28	38	48	58	68	78	88	98
9	19	29	39	49	59	69	79	89	99
10	20	30	40	50	60	70	80	90	100

Рис. 17. Таблица чисел

## ❖ «Один орел»

**Цель:** игра закрепляет знание порядкового счета, тренирует внимание, слухоречевую память, речевые функции, развивает сообразительность.

**Возраст:** от 6 лет.

**Количество участников:** от 2 человек.

**Подсобный материал:** не требуется.

**Процедура проведения:** начинающий игру произносит фразу: «Один орел», эту фразу повторяет следующий игрок и добавляет к ней фразу, подразумевающую два предмета. Обязательное условие: слова должны начинаться с одной буквы (например: «два дерева»). Следующий игрок повторяет уже две фразы и добавляет третью. Так порядковый счет предметов передается по кругу.

**Пример** фразы со счетом до 10: «Один орел, два дерева, три тарелки, четыре черточки, пять пирожков, шесть ша-

риков, семь скамеек, восемь варежек, девять дорог, десять домов...»

Игрок, допустивший ошибку, выбывает из игры. Побеждает последний оставшийся в игре участник.

### ❖ «Запретные цифры»

**Цель:** игра формирует знание порядкового счета, произвольное внимание и контроль.

**Возраст:** от 8 лет.

**Количество участников:** от 2 человек.

**Подсобный материал:** мяч.

**Процедура проведения:** педагог дает инструкцию: «Сейчас мы с вами будем считать по порядку до 100 и перекидывать друг другу мяч с каждым новым числом. Но у нас будут запретные цифры, которые нельзя называть вслух (например это цифры 2, 5 и 8). Когда будет подходить черед этих цифр или чисел, в которых есть эти цифры, мяч надо кидать молча, продолжая счет в уме».

Выигрывает тот, кто ни разу не ошибется.

### ❖ «Арифметический кроссворд»

**Цель:** игра закрепляет навыки счета и знание математических знаков, развивает логическое мышление.

**Возраст:** от 9 лет.

**Количество участников:** от 2 до 4 человек.

**Подсобный материал:** карточки с заданиями (см. пример на рис. 7 на цветной вклейке).

**Процедура проведения:** игроки получают карточки с одинаковыми заданиями. Выигрывает тот, кто первым правильно решит свой кроссворд.

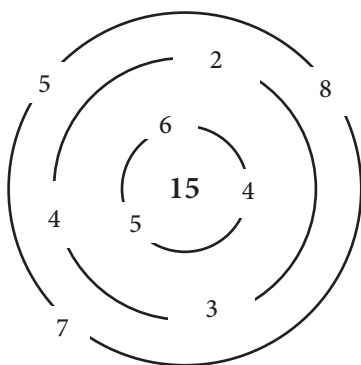
### ❖ «Числовой лабиринт»

**Цель:** игра развивает пространственное мышление, сообразительность и скорость счетных операций.

**Возраст:** от 7 лет.

**Количество участников:** от 1 до 5 человек.

**Подсобный материал:** нарисованный на бумаге лабиринт с числами (см. пример на рис. 18).



**Рис. 18.** Пример карточки для игры «Числовой лабиринт»

**Процедура проведения:** ребенок должен быстро посчитать и сообразить, через какие трое ворот надо пройти, чтобы сумма чисел, написанных в воротах, равнялась числу, которое написано в центре круга. Числа, написанные в воротах, так же как и число, написанное в центре, могут изменяться в зависимости от тех конкретных коррекционных задач, которые ставит педагог.

Победителем становится тот, кто быстрее и точнее всех покажет наибольшее число возможных путей до центра лабиринта.



Описанные нами игры показывают, что они направлены на развитие и математического мышления, и необходимых для его формирования психических функций, и — уже опосредствованно — математических знаний и навыков.

В ходе таких занятий повышаются произвольное внимание и контроль, восприятие, внимание и память, улучшаются мелкая моторика рук, формируются зрительно-пространственные функции и логическое мышление, что

не только позитивно влияет на формирование математического мышления, но и улучшает успеваемость по всем предметам и поведение, а также усиливает желание учиться. Мы учим ребенка мыслить, и мыслить с удовольствием, потому что именно любовь к предмету и способности к нему дает *игровая форма обучения*.

Таким образом, если ребенку не дается один из школьных предметов, необходимо прежде всего выявить причины, мешающие ему освоить этот предмет, и убедить ребенка, что трудности, стоящие на пути, вполне преодолимы, а также заинтересовать его и пробудить в нем желание «считать и решать».



## Глава 10

### РУССКИЙ ЯЗЫК — С УЛЫБКОЙ

*А.Е. Соболева, Е.Н. Емельянова*

#### ТЕОРЕТИЧЕСКОЕ ВВЕДЕНИЕ

«Учиться — трудно!» — как часто мы слышим от детей, их родителей и даже учителей эту фразу. Действительно, непросто одинаково хорошо научить *всех* детей — детей с различной организацией умственной деятельности, различной системой культурных ценностей и воспитания в семье. Особенно нелегко сделать их грамотными, превратить урок русского языка в любимый, привлечь внимание к родной словесности, заинтересовать сочинениями и изложениями. Вот уже более десяти лет мы работаем под девизом «Учиться? Легко!», стремясь самое трудное сделать самым легким, увлекательным и желанным и опровергая с помощью науки устоявшиеся в обществе стереотипы.

Методы, предложенные нами в этой главе, разработаны и опробованы сотрудниками нашего Центра и основаны на игровых методах коррекции высших психических функций (ВПФ) [Соболева, 2009, 2014а–в].

Согласно концепции системной динамической организации ВПФ и созданного на этой основе учения о психофизиологической структуре письма [Лурия, 1950, 2000/2008], нашедшего свое развитие в современных разработках [Ахутина, 1998, 2001; Глозман, 2009], характер ошибок, особенно в тетрадах по русскому языку, позволяет судить о функциональном состоянии трех блоков головного мозга — блока

регуляции тонуса и бодрствования, блока приема, хранения и переработки информации и блока программирования, регуляции и контроля. Функциональная система письменной речи наглядно представлена в таблице 3.

Таблица 3

**Функциональная система письма и чтения**

[Глозман, 2009, с. 106–107]\*

КОМПОНЕТ СИСТЕМЫ	ВЫЯВЛЯЕМЫЕ ДЕФЕКТЫ
<b>1. БЛОК РЕГУЛЯЦИИ ТОНУСА И БОДРСТВОВАНИЯ</b>	
Поддержание активного тонуса коры при письме и чтении.	Микрография, колебания нажима, высоты и наклона букв на письме, несоразмерность интервалов, медленное письмо, задержанная автоматизация процесса письма, трудности удержания рабочей позы, дисфония при чтении.
Устойчивость (стабильность) активного состояния, работоспособности и концентрации внимания.	Резкие колебания темпа и успешности письма и чтения на протяжении занятия.
<b>2. БЛОК ПРИЕМА, ХРАНЕНИЯ И ПЕРЕРАБОТКИ ИНФОРМАЦИИ</b>	
Фонематический слух, вербальная память.	Смещения и замены букв, обозначающих оппозиционные согласные ( <i>б – п</i> ), трудности удержания в кратковременной памяти информации для написания, отчуждения смысла слов при чтении.
Кинестетический анализ.	Смещения и замены букв, обозначающих гоморганные артикулемы ( <i>л – н – д</i> ), дефекты кинестетического анализа графических движений (схемы движений, соответствующих образу буквы).

---

\* Некоторые термины были впоследствии изменены самим автором и включены здесь в измененном виде.

Зрительный гнозис и зрительная память.	Смещения и замены перцептивно близких букв ( <i>т – г, ж – х</i> ); несформированность графемы, зрительных образов букв (особенно прописных) и слов: тенденция к фонематическому письму («радсно» — «радостно»), замены рукописных букв печатными, несформированность навыков идеограммного письма, отдельное написание букв внутри слова или приставки отдельно от корня, слова слитно с предлогом.
Пространственный гнозис и синтез, пространственная память, зрительно-моторная координация.	Зеркальность ( <i>з – е</i> ), трудности вертикальной и горизонтальной ориентации элементов буквы ( <i>у – и</i> ), удержания строки в пространстве, смещение пространственных деталей буквы ( <i>ш – иц</i> ), несоответствие элементов букв по размеру, игнорирование части зрительного поля и трудности в нахождении начала строки при письме и при чтении.
Холистическая или аналитическая стратегия при чтении ААААААА А А А А	Неспособность гибкого перехода от восприятия элемента буквы (А) или слова к целостному образу Т и, наоборот, от целостного образа к анализу элементов.
3. БЛОК ПРОГРАММИРОВАНИЯ, РЕГУЛЯЦИИ И КОНТРОЛЯ	
Кинетическая (серийная) организация движений при письме и чтении.	Персеверации букв, слогов, слов, элементов буквы; нарушения последовательности букв в слове, антиципации букв («коно» — «окно»); слитное написание слов, ошибки в ударениях при чтении
Планирование, инициация и контроль действий письма и чтения	«Глупые» ошибки, пропуски гласных в ударных позициях, несоблюдение прописной буквы, угадывающее чтение, трудности кинетического программирования графических движений.

Из таблицы следует, что анализ характера ошибок в тетрадах позволяет судить об особенностях развития ВПФ ребенка, особенно если его данные дополняются данными полного нейропсихологического обследования, т.е. можно выявить прямую зависимость правописания ребенка от состояния его ВПФ.

Характер ошибок в тетрадах по русскому языку настолько ярко демонстрирует структуру дефекта, что, проанализировав образцы отрывков текстов из школьных тетрадей на основе приведенной таблицы, можно отметить наиболее характерные из них и провести связь между характером ошибок в письме и дефицитарностью тех или иных функций:

- ошибки «на правило» говорят либо о трудностях в усвоении правил, либо о неумении применить знакомое правило в письменной речи;
- фонематическое письмо («как слышу, так и пишу»), несоблюдение прописной буквы, опускание окончаний слов, пропуски гласных в ударных позициях свидетельствуют о несформированности функции произвольности;
- замена перцептивно близких букв, зеркальное написание букв, слитное написание существительных с предлогом, неумение соблюдать как поля, так и интервалы между словами говорят о несформированности зрительно-пространственных функций;
- микрография, неодинаковая высота букв и цифр, чередование правильного письма с неправильным, несоблюдение положения строки на странице (строка либо «падает» вниз, либо резко уходит вверх) говорят о нестабильности умственной работоспособности;
- нечитаемый почерк говорит о несформированности праксиса.

Существует еще одна наиважнейшая проблема, признаваемая психологами очень значимой составляющей грамотности. Л.С. Выготский писал: «...школьник, приступаю-

щий к письму, не только не ощущает потребности в этой новой речевой функции, но он еще в высшей степени смутно представляет себе, для чего вообще эта функция нужна ему» [Выготский, 1999, с. 221]. Так встает перед нами *проблема мотивации*, которую надо обязательно учитывать при коррекции. Мы легко достигаем самых высоких целей, если осознаем их нужность. И наоборот, самые простые вещи могут показаться невысказанно сложными, если в них для нас нет никакой необходимости. Как же внушить ребенку, что умение грамотно излагать чужие и свои мысли, строить текст, писать без ошибок или с их минимальным количеством ему необходимо?

Как мы можем подействовать на мотивационный компонент овладения родным языком? Конечно же, с помощью игры! Потому что, согласно классической психологии, все необходимые для успешной учебы (и, в частности, для грамотного письма) механизмы, включая мотивационный, формируются именно в поэтапном игровом развитии.

В представляемых нами методах [Соболева, 2002, 2006, 2009; Емельянова, 2010а, б] предусматривается развитие всех необходимых психических функций, и особенно произвольности (поскольку именно эта функция наиболее «отстает» из-за дефицита в развитии ребенка групповых ролевых игр), и одновременно достигается дидактическая цель. В ходе занятий ребенок проходит все стадии игрового развития — от предметной до ролевой игры, вырабатывает произвольность (умение следовать правилам), развивает речь, воображение, пространственные и временные представления, мелкую моторику, восприятие, внимание, память, логическое мышление, — одним словом, все, что необходимо для овладения русским языком. Игровая форма занятия делает его привлекательным и интересным для ребенка, что существенно повышает эффективность обучения.

Коррекционные технологии, базирующиеся на учении А.Р. Лурия о комплексном строении и формировании ВПФ, рассчитаны на комплексную коррекцию дефектов психи-

ческих функций, выявленных в результате нейропсихологического исследования.

На наш взгляд, на начальном этапе обучения детей с трудностями овладения школьными предметами важно создавать для них условия, органично сочетающие игровой и учебный типы деятельности. Необходимо организовывать своеобразную деятельность, по форме являющуюся игровой, т.е. знакомой и привлекательной для ребенка, но по своей направленности носящей учебный характер. Такая деятельность должна предполагать достижение ребенком позиции субъекта по присвоению нового (учебного по содержанию) игрового опыта [Глозман, 2009].

Далее приведены *игровые методы*, которые мы использовали в процессе занятий по формированию базовых механизмов письма.

## КОМПЛЕКС ИГР И УПРАЖНЕНИЙ

### ❖ «Алфавит» («Буковки»)

**Цель:** игра закрепляет образ буквы, формирует образ слова, способствует расширению словарного запаса, отработке орфографических правил, произвольному запоминанию написания слов.

**Возраст:** от 7 лет.

**Количество участников:** от 2 до 6 человек.

**Подсобный материал:** 33 карточки (6 × 4,5 см) со всеми буквами русского алфавита: гласные — красного цвета, согласные — синего, Т и Б — зеленого цвета.

**Процедура проведения:** при участии 2-х игроков используется один вариант игры, если участников больше — другой.

**Вариант игры с участием двух человек.** Игра ведется в два тура. Для первого тура каждый игрок получает по 8 карточек. Первым делает ход тот, у кого есть буква А; если буква не выпала никому, значит, ходит тот, у кого имеется самая первая по алфавиту буква из имеющихся. Этот игрок

выкладывает любую из имеющихся у него карточек с буквой, на которую может начинаться слово русского языка, и называет это слово (им может быть любая часть речи в любой форме). Его противник должен поверх выложенной карточки положить свою — с буквой, которая имеется в уже названном слове. Затем он сам называет слово на ту букву, которую выложил. Если у игрока нет ни одной буквы из слова, названного противником, он говорит: «Пропускаю ход», после чего тот, кому принадлежит карточка с буквой, должен выложить букву, имеющуюся в слове, которое он сам назвал. Если игрок кладет буквы Ъ, Ь, Ы, на которые слова в русском языке не начинаются, то он говорит «Сыграно», и все карточки с выложенными буквами откладываются в сторону, а игрок делает новый ход с любой буквы, на которую могут начинаться слова. В первом туре выигрывает тот, кто первым выложил все свои карточки.

Для второго тура опять раздаются по 8 карточек с буквами. Одна карточка остается запасной. Она лежит отдельно рубашкой вверх, игрокам неизвестно, что это за буква. Ее можно взять в критической ситуации любому из игроков, но нельзя положить обратно. Если такой критической ситуации не возникнет, карточка может остаться нераскрытой. Игра во втором туре ведется так же, как в первом, победивший игрок определяется таким же способом. В игре может быть безоговорочная победа — в том случае, если один из игроков дважды вышел первым, и может быть ничья — если каждый из игроков победил в одном из туров.

*Вариант игры с бóльшим количеством игроков.* В этом случае игра проходит по тем же правилам, но в один тур. Если игроков трое, им раздается по 10 карточек, если четверо — по 8, если пятеро — по 6, если шестеро — по 5. Все остальные карточки откладываются как запасные. Первый из игроков, выложивший все свои карточки, считается победителем. Остальные продолжают игру до тех пор, пока не останется один игрок; он считается проигравшим.

*Усложнение игры.* По более сложному условию игры выкладываемая буква должна быть не первой в называемом слове, а второй, третьей или последней.

### ❖ «Марионетки»

**Цель:** игра формирует образ слова, расширяет лексический запас, способствует произвольному запоминанию написания слова.

**Возраст:** от 7 лет.

**Количество участников:** от 2 до 4 человек.

**Подсобный материал:** 48 фишек (можно использовать пуговицы) четырех цветов — по 12 фишек каждого цвета (например, 12 красных, 12 синих, 12 зеленых и 12 черных); игровое поле; листы бумаги и ручка (карандаш) для каждого игрока.

**Подготовка игрового поля:** игровое поле представляет собой квадрат со стороной 30 см. На поле размещены 100 букв:

А, О, И, Е, К, Н, Р, М, С, Ъ, В, Л — нанесены каждая по 5 раз,

Й, Ц, У, Г, Ш, Щ, З, Х, Ф, Ы, П, Д, Ж, Я, Ч, Т, Б, Ю, Щ — каждая по 2 раза,

Ъ, Э — по 1 разу.

Буквы располагаются на поле в произвольном порядке. Попарно буквы соединены прямыми горизонтальными, вертикальными или диагональными линиями. На каждой линии, соединяющей две буквы, имеются стрелки, направленные от одной буквы к другой. В соответствии с фонетической структурой русского языка, линий, соединяющих гласные и согласные, должно быть больше, чем линий, которые соединяют две гласные или две согласные буквы.

**Процедура проведения:** каждый участник игры получает по 12 фишек «своего» цвета.

Первым ходит младший по возрасту игрок. Он занимает тремя своими фишками три любые буквы и составляет из них слово (или слова). Полученное слово (слова) он записывает. Например, игрок занял фишками буквы Б, А, Р и составил слова: БАР, РАБ, БРА.

Следующий игрок занимает три свободные буквы фишками своего цвета и тоже составляет слова, записывая их на



свой лист бумаги. Так же поступают и остальные участники игры\*.

Затем, делая ходы в установленном порядке, участники или закрывают имеющимися у них фишками свободные новые буквы, или сдвигают свои уже лежащие на буквах фишки по направлению стрелки, перемещаясь с одной буквы на ближайшую другую. (Фишки все время передвигаются по полю, движимые рукой игрока, — это и дало название игре.)

За один ход участник может закрыть не больше трех букв. Таким образом, количество букв, находящихся в игре у каждого участника, будет с каждым ходом увеличиваться, достигнув 12.

Делая ход, участник игры каждый раз составляет слова из букв, закрытых фишками его цвета. Составляемые слова проговариваются и проверяются совместно всеми участниками, затем игрок их записывает.

Разные участники могут составлять одни и те же слова, если это позволяют сделать имеющиеся у них буквы.

Если участник игры задумал составить слово, в котором какая-то буква встречается несколько раз, то сделать это он сможет только при условии, что такая буква закрыта его фишками столько раз, сколько она встречается в слове. Например, слово ПАРА можно составить, если игрок имеет закрытыми буквы П, А, А, Р. Если же у него закрыта только одна буква А, он может составить лишь слово ПАР.

Игра заканчивается, когда ни один из участников не может больше составить ни одного слова. Тогда игроки подсчитывают количество составленных каждым из них слов. Выигрывает тот, кто составил больше всего слов. Если игроки составили равное количество слов, по подсчет ве-

---

\* Каждый участник использует в игре свою стратегию. Игрок может просто «занять» три какие-то буквы, чтобы использовать их для составления слов при последующих ходах. Однако если он занимает буквы, которые позволяют составить максимальное количество слов, значит, он понимает, что это ближайший путь к цели — составить как можно больше слов.

дется по количеству букв в словах — победителем будет тот, кто составил больше длинных слов.

Участники игры могут заранее договориться, какие именно слова они будут составлять: любые слова в любой форме, или только существительные в именительном падеже, или только названия фруктов и овощей и т.д.

### ❖ «Матрешки»

**Цель:** вычленив в слове другие слова, дети развивают зрительное внимание и память, умение производить звуко-буквенный анализ слова, расширяют словарный запас.

**Возраст:** от 7 лет.

**Количество участников:** от 2 до 10 человек.

**Подсобный материал:** 10 больших (10 × 18 см) и 100 маленьких (1,5 × 8 см) карточек со словами.

На каждой большой карточке в два столбика написано 10 слов.

На каждой маленькой карточке — одно слово, которое обязательно является частью какого-либо из слов, написанных на больших карточках.

*Например,* на большой карточке есть слова: ГРОЗА, ТЕЛЕВИЗОР, ФИТИЛЬ, БОЛЬШИНСТВО. На маленьких карточках будут слова: РОЗА, ЛЕВ, ИЛ, БОЛЬ.

**Процедура проведения:** перед началом игры из числа участников выбирается (любым способом) «говоруны». Его обязанность — громко, четко и правильно читать слова с маленьких карточек.

Все маленькие карточки перемешиваются и отдаются «говоруны». Остальные участники берут по одной большой карточке.

«Говоруны» по одной берет маленькие карточки и зачитывает написанные на них слова.

Если какой-либо участник находит среди слов на своей большой карточке названное «говоруном» слово, спрятанное в другом слове, он кричит: «Мое!», получает маленькую карточку с нужным ему словом и закрывает ею на большой карточке то слово, в котором оно «прячется».

*Пример:* «говорун» читает слово «ЛЕВ». Участник, имеющий на своей большой карточке слово «ТЕЛЕВИЗОР», кричит: «Мое!»

Игра продолжается до тех пор, пока «говорун» не зачитает все 100 слов с маленьких карточек. Если какие-то из этих слов остались невостребованными, они откладываются в сторону и образуют «гнездо говоруна».

Тот, кто закроет все слова на своей большой карточке первым, будет победителем. Тот, кто закроет слова последним, будет проигравшим.

Если какой-либо из игроков не закрыл одно или несколько слов на своей большой карточке, остальные участники игры ищут нужные слова в «гнезде говоруна»; сам игрок при этом будет считаться проигравшим.

Затем участники по очереди должны объяснить значения имеющихся у них на карточках 20 слов.

«Говорун», по желанию, тоже может брать себе большую карточку и закрывать на ней слова.

### ❖ «Катеринки»

**Цель:** игра помогает выучить написание словарных слов, соотнося их произношение и написание; развивает память и внимание.

**Возраст:** от 7 лет.

**Количество участников:** от 2 до 4 человек.

**Подсобный материал:** 45 карточек со словами. Каждая карточка имеет размер 6 × 6 см.

На каждой карточке написано одно словарное слово; в нем красным выделены проблемные буквы. *Например:* ВЕЛОСИПЕД, КАРТОФЕЛЬ, ПАЛЬТО.

Одно и то же слово может быть написано на нескольких карточках. Слова могут добавляться в игру по мере необходимости и изыматься по мере выучивания.

**Процедура проведения:** карточки тщательно перемешиваются, затем методом слепой раздачи каждый участник получает по 10 карточек.

Оставшиеся карточки образуют «банк»; карточки в «банке» лежат стопкой, рубашкой вверх.

Любым способом определяется порядок ходов. Участник, делающий ход первым, выкладывает любую из своих карточек и, отчетливо артикулируя, произносит написанное на ней слово. Следующий участник должен положить поверх выложенного любое свое слово, в котором есть хотя бы одна из букв, выделенных в слове первого участника. Он также отчетливо артикулирует свое слово.

*Пример:* первый участник выложил слово ВЕЛОСИПЕД; второй участник может положить поверх этого слова слово КАРТОФЕЛЬ, потому что в обоих словах выделена буква «Е».

Если у участника нет нужного слова, он отправляется в «банк». Если «банк» маленький, то участник может взять только одну карточку; в том случае, если написанное на ней слово не подходит, он пропускает ход. Если же «банк» достаточно большой, то участник берет из «банка» не более трех карточек за один подход.

Победителем будет тот участник, который первым избавился от своих карточек.

*Усложнение игры:* по мере выкладывания карточек можно придумывать предложения с теми словами, которые выкладывает каждый следующий игрок; можно придумывать историю, связывая все составленные предложения друг с другом в смешной рассказ.

## ❖ «Грамино»

**Цель:** игра позволяет отработать механизм применения каждого конкретного правила, проговорить его, понять и использовать на практике. Для каждого правила готовится самостоятельный комплект (безударные гласные в корне слова, корни с чередующимися гласными, непроезжие согласные, приставки ПРЕ-, ПРИ-, личные окончания глаголов, падежные окончания существительных, Н и НН в прилагательных, Н и НН в причастиях и т.д.).

**Возраст:** от 7 лет.

**Количество участников:** от 2 до 4 человек.

**Подсобный материал:** 28 карточек (2 × 5 см), каждая из которых разделена на 2 части.

На одной части карточки написано слово с пропуском буквы, на другой части — буква.

*Пример:* в комплект на правило «Проверяемые безударные гласные» могут входить карточки со словами, в которых безударными будут гласные А, О, Е, И.

В комплекте будет 7 слов с безударной А, 7 слов с безударной О, 7 слов с безударной Е, 7 слов с безударной И, а также 7 букв А, 7 букв О, 7 букв Е, 7 букв И.

Карточки могут иметь такой вид:

ТР\_ВА | И  
Л\_НЯТЬ | О  
Б\_ЛЬНИЦА | Е  
Б\_ЖАТЬ | А

**Процедура проведения:** все карточки перемешиваются и кладутся кучкой рубашкой вверх; из этой кучки каждый участник выбирает себе вслепую 7 карточек.

Если участников игры меньше четырех, то оставшиеся карточки образуют «базар». Четверо участников играют без «базара».

Любым способом определяется порядок ходов. Первый участник выкладывает любую из своих карточек. Следующий участник подставляет к имеющейся уже карточке свою: или той стороной, где есть буква, которая пропущена в слове, или той стороной, где есть слово, в котором пропущена буква, имеющаяся на исходной карточке. Следующий участник должен подставить свою карточку, на которой или имеется буква для нового исходного слова, или слово, в котором пропущена свободная после первого хода буква.

Подставляя карточки, каждый участник объясняет свои действия, аргументируя, почему его буква или слово может занимать выбранное им место.

*Пример:* первый игрок выложил карточку ТР\_ВА | И, тогда второй может положить справа, к букве «И», карточку

Л\_НЯТЬ | О или слева, к слову ТР\_ВА, карточку Б\_ЖАТЬ | А. Соответственно третий участник имеет для хода в первом случае свободное слово «ТР\_ВА» слева и свободную букву «О» справа. А во втором случае для него свободна справа буква «И», а слева — слово «Б\_ЖАТЬ».

Процесс игры напоминает игру в домино.

Если участник не имеет нужной карточки, он отправляется на «базар» и берет столько карточек, сколько потребуется, пока не найдется нужная. Если же участники играют без «базара», то при отсутствии нужной карточки участник пропускает ход.

Выигрывает тот, кто первым избавится от своих карточек.

### ❖ Грамматическое лото

**Цель:** игра позволяет научить ребенка осознанно использовать правила правописания, определить сложности ребенка в их усвоении, понимании и применении.

**Возраст:** от 7 лет.

**Количество участников:** возможно как индивидуальное занятие, так и игра в группе до 10 человек.

**Подсобный материал:** по 10 карточек на правило; 100 фишек.

Карточки имеют размер 10 × 15 см; на каждой карточке написано по 4–6 слов (их количество зависит от того правила, которое отрабатывается). В написанных словах пропущены проблемные буквы. Слова на карточках не повторяются. На каждой карточке также имеется картинка, которая помогает участнику запомнить, что карточка с данной картинкой у него уже была, чтобы при следующем сеансе игры он выбрал другую карточку с другими словами на то же правило.

Фишки представляют собой квадратики цветной бумаги размером 1 × 1 см.

**Процедура проведения:** каждый участник игры выбирает себе карточку и получает фишки.

Пр_лететь	Пр_рвать
Пр_милый	Пр_фронтвойой
Пр_клеить	

**Рис. 19.** Пример карточки для игры «Грамматическое лото»

Фишек должно быть на одну меньше, чем слов на карточке. Например, если на карточках дано по 6 слов, каждый участник получает по 5 фишек, если на карточках дано по 4 слова — по 3 фишки.

Затем педагог просит участников игры закрыть фишкой одно из слов, которое иллюстрирует названную им часть правила. Когда первое задание выполнено, педагог просит закрыть слово, иллюстрирующее другую часть того же правила, потом третью. Если на карточке имеется только 4 слова, то у каждого участника останется незакрытым по одному слову; каждый участник должен объяснить, какая буква пропущена в этом слове и почему именно эта буква. Если на карточке больше 4 слов, то педагог называет части правила дальше, пока на карточке не останется незакрытым одно слово, правописание которого каждому участнику также надо будет объяснить. Если правописание слова объяснено верно, участник получает 1 очко.

С одной карточкой игра продолжается до тех пор, пока незакрытыми не побывают все имеющиеся на ней слова. Это называется «сеанс игры».

Сеанс игры даст возможность педагогу не только несколько раз проговорить одно и то же правило, но и понять, насколько осознанно его применяют дети. Поскольку карточек 10, то в игре будет занято 100 слов на одно правило. Участники могут брать не по одной, а по две карточки сразу. Через несколько сеансов участники могут снова взять карточки, которые были у них на предыдущих сеансах.

*Пример:* Отрабатываем правило написания приставок ПРЕ- и ПРИ-. На карточке участника могут быть 6 слов: ПРЕ\_МУДРЫЙ, ПРЕ\_КЛЕИТЬ, ПРЕ\_ЛЕЧЬ, ПРЕ\_СТУПНИК, ПРЕ\_ШКОЛЬНЫЙ, ПРЕ\_БЕЖАЛ. Педагог просит закрыть такое слово, в котором в приставке пишется буква Е, потому что приставка имеет значение, близкое к значению приставки ПЕРЕ-. Участник закрывает слово ПРЕ\_СТУПНИК. Затем педагог просит закрыть слово, в котором пишется приставка ПРИ-, имеющая значение присоединения. Участник закрывает слово ПРЕ\_КЛЕИТЬ. Затем педагог просит закрыть слово, в котором пишется приставка ПРИ-, имеющая значение неполного действия. Участник закрывает слово ПРЕ\_ЛЕЧЬ. Затем педагог просит закрыть слово, в котором имеется приставка ПРИ- со значением приближения. Участник закрывает слово ПРЕ\_БЕЖАЛ. Наконец педагог просит закрыть слово с приставкой ПРЕ-, близкой по значению к слову ОЧЕНЬ. Участник закрывает слово ПРЕ\_МУДРЫЙ. У участника остается незакрытым слово ПРЕ\_ШКОЛЬНЫЙ. Он объясняет, что в этом слове пишется приставка ПРИ-, которая имеет значение близости. Все фишки снимаются с карточки, и педагог опять дает задания, но теперь останется незакрытым, к примеру, слово ПРЕ\_БЕЖАЛ. Участник должен объяснить его написание. В следующий подход педагог оставит незакрытым слово ПРЕ\_СТУПНИК и т.д.

Победителем в этой игре будет тот, кто набрал за сеанс наибольшее количество очков. Максимум — 6. По своему усмотрению педагог может поощрить тех участников, кто наиболее внятно объяснял правило.

*Усложнение игры.* Усложнить игру можно, включив в нее письменную часть. От участника потребуется списать слова с его карточки в тетрадь, например распределив их в два столбика. В нашем случае в первом столбике будут слова с приставкой ПРЕ-, а во втором — слова с приставкой ПРИ-. Также участника можно попросить придумать по одному предложению с каждым данным на его карточке словом. И, наконец, можно попросить его придумать и записать рассказ, используя имеющуюся на карточке картинку; в рассказе должны быть использованы все имеющиеся на карточке



слова. За выполнение каждого задания также начисляются очки, премиальные очки добавляются за грамотное письмо, за красивое письмо, за творчество. Выигрывает тот, кто заработал больше всего очков.



Дети любого возраста любят и хотят играть. Предлагаемые нами игры не только помогут преодолеть трудности в овладении родным языком, но и позволят полюбить его. Положительные изменения в поведении и успеваемости детей, прошедших курс игровой коррекции под руководством нейропсихолога, объясняются полимодальностью воздействия игр. В ходе занятий развиваются произвольное внимание и контроль, улучшаются восприятие, внимание и память, мелкая моторика рук, формируются навыки глобального чтения, что позитивно влияет на преодоление не только разных механизмов несформированности устной и письменной речи, но и на поведение и коммуникативные навыки.

Поэтому, если ребенку не дается правописание, необходимо прежде всего выявить причины, мешающие ему освоить письмо, и убедить его, что трудности, стоящие на пути, вполне преодолимы. Необходимо заинтересовать ребенка и пробудить в нем желание писать без ошибок. Нельзя забывать и о том, что у ребенка уже сформировалось негативное отношение к предмету, а следовательно, от того, какой будет обстановка, в которой он занимается, зависит его успех.

## Глава 11

### ЧТЕНИЕ: ПУТЬ К УСПЕХУ

*А.Е. Соболева, С.В. Краснова*

#### ТЕОРЕТИЧЕСКОЕ ВВЕДЕНИЕ

Осмысление того, что происходит с человеком, когда он читает, многие исследователи считают раскрытием некоторых самых сокровенных механизмов работы человеческого мозга. Как же объясняется само понятие *процесс чтения*?

Обратимся к описанию *динамической структуры процесса чтения* А.Р. Лурия, посвятившему этой проблеме значительную часть своих исследований: «...в отличие от письма, при котором процесс идет от мысли к звуковому анализу слова, а затем к графеме, при чтении процесс имеет обратное направление: он начинается со зрительного восприятия и анализа графемы, переходит к перешифровке комплекса графем в соответствующие звуковые структуры и кончается усвоением значения написанного. Существенная особенность чтения... заключается в том, что состав тех операций, на которые распадается процесс чтения, является глубоко различным на разных стадиях формирования этого навыка. Если на начальных этапах чтение представляет собой развернутую деятельность, включающую все упомянутые выше операции, то на дальнейших этапах оно превращается в свернутый, высокоавтоматизированный процесс, почти не включающий в свой состав звуковой анализ и синтез слов и превращающийся в непосредственное узнавание значения написанных слов, а иногда и целых фраз» [Лурия, 2000/2008, с. 424].

Кроме того, система языка, на котором написана читаемая книга и от которой зависит расшифровка информации, заложенной в знаках-символах, для каждого языка разная. Следовательно, чтение — сложная деятельность; для процесса чтения необходима совокупность взаимодействия различных когнитивных и перцептивных функций, участие которых определяется многогранной деятельностью мозга, в которую включены процессы восприятия, памяти, мышления, внимания, воображения, воли.

Развернутому, осмысленному чтению предшествует начальное чтение, этапы которого, по Д.Б. Эльконину [1989], выглядят так:

- этап *аналитический* — вычленение и овладение элементами отдельных действий при высокой степени контроля;
- этап *синтетический* — объединение отдельных элементов в целостное действие при сохранении высокой степени контроля;
- этап *автоматизации* — выполнение сформированной целостной деятельности без фиксированного контроля отдельных элементов (действий).

То есть путь читателя от знакомства с первой буквой до глобального чтения выглядит так:

1. Умение дифференцировать буквы.
2. Умение правильно читать слова.
3. Понимание смысла слов.
4. Понимание смысла предложений.
5. Понимание общего содержания текста.
6. Умение находить главную мысль текста.
7. Умение пересказать содержание.
8. Эмоциональная оценка содержания и формы.

Следовательно, для того чтобы чтение превратилось в автоматизированный процесс, надо четко и грамотно пройти все начальные этапы обучения.

Что же сегодня мешает ученикам младших классов овладеть начальными этапами чтения? Как показали исследования, проведенные на базе нашего Центра [Соболева, 2009], затруднения ученика на начальном этапе овладения школьными дисциплинами (в том числе чтением) могут быть вызваны недостаточной сформированностью у него таких высших психических функций и их составляющих, как воображение, произвольная регуляция, образное, речевое и логическое мышление, мотивационный и операциональные компоненты, пространственные представления. Данные, полученные нами, корреспондируют с другими исследованиями [Wells, 1970]. Дети, неуспевающие по чтению, в дошкольный период меньше играли со сверстниками вне дома, меньше времени занимались настольными играми, чем успевающие школьники. Речевое развитие детей с отсутствием игрового развития характеризуется и несформированностью экспрессивного и импрессивного компонентов, рассогласованностью речевой и предметной деятельности, трудностями в понимании и оперировании логико-грамматическими конструкциями, недостаточностью словарного запаса и словообразовательных процессов [Луков, 1937; Соболева, 2006, 2009, 2014а; Соболева, Емельянова, 2009; Глозман, 2009]. Одним из характерных признаков речи детей, мало игравших в раннем детстве, является недостаточность речевой регуляции и вербализации действий, несформированность планирующей функции речи, недостаточность внутреннего программирования, ведущая к отсутствию речевой активности и неполному владению операциями анализа, синтеза, сравнения, обобщения. В связи с этим для детей указанной группы характерны затруднения в понимании смысла текста и при пересказе произведений, что, естественно, негативно влияет на отношение к чтению.

Все высшие психические функции формируются в процессе познания ребенком окружающего мира, в том числе и в процессе ведущей деятельности дошкольного возраста — игре [Выготский, 1966; Эльконин, 1978а, 1989; Давыдов, 1986; Рубинштейн, 1999; Глозман, 2006; Лубовский, 2006].

Поэтому основной мишенью наших занятий по развитию базиса для формирования чтения является форсирование необходимых психических функций с использованием игровых методов коррекции. Проводя занятия в игровой форме, мы стараемся компенсировать недостающие звенья психического развития детей, максимально используя возможности самого механизма игрового воздействия: ввода роли, их смену, соревнование участников, действия по правилам.

Иногда, если запланировано занятие, направленное только на упражнение, тренировку, мы проводим его в «волшебной», сказочной ситуации, что еще и положительно влияет на мотивацию к прочтению литературных произведений.

Приведем далее несколько *игровых упражнений*, которые мы использовали в процессе занятий по формированию базовых механизмов чтения, и пример занятия в диаде.

## КОМПЛЕКС ИГР И УПРАЖНЕНИЙ

### ❖ «Запрещенное слово»

**Цель:** игра направлена на развитие вербального внимания.

**Возраст:** от 7 лет.

**Количество участников:** 2–3 человека.

**Подсобный материал:** мяч.

**Процедура проведения:** педагог называет «запрещенное слово» — это может быть какой-либо цвет (например, «красный») или качество (например, «маленький»), и «перекодирует» его в какое-либо другое слово, например «стоп», «ловушка», «внимание», «абракадабра».

Затем педагог задает вопрос и бросает мяч игроку. Игрок должен поймать мяч и, повторяя вопрос, ответить на него. Если в ответе есть «запрещенное слово», то вместо него надо говорить условленное слово.

*Пример:*

«Запрещенное слово» — «красный», условленное слово — «СТОП».

*Педагог:* Ромашка белая, а роза — какая?

*Игрок:* Ромашка белая, а роза — СТОП!

*Или:*

«Запрещенное слово» — «маленький», условленное слово — «СТОП».

*Педагог:* Слон большой, а мышка и лягушка?

*Игрок:* Слон большой, а мышка — СТОП! и лягушка — СТОП!

### ❖ «Клад»

**Цель:** закрепление понятий «право – лево», формирование образа буквы и слова.

**Возраст:** от 7 лет.

**Количество участников:** занятие проводится индивидуально.

**Подсобный материал:** буквы алфавита в любом варианте: на карточках, выпуклые пластмассовые или деревянные буквы и пр.

**Процедура проведения:** перед началом игры педагог раскладывает на полу буквы («следы»), которые иногда расположены «правильно», т.е. как в азбуке, а иногда перевернуты зеркально или вверх ногами. Ведущий говорит игроку: «Давным-давно в этом лесу зарыли клад, а ты можешь его найти только по “следам” — буквам, которые ты видишь. Я тебе буду подсказывать направление, по которому надо идти. Но “неправильные” буквы — это ложный, заколдованный след. Если ты подошел к “неправильной” букве, то ты должен сначала положить ее правильно, а затем назвать любое слово на эту букву, и она “расколдуется”. Шаг за шагом из этих букв образуется фраза, которая подскажет тебе, где находится клад».

Педагог командует ребенку «Сделай один шаг вправо, два шага влево, один шаг вправо наискосок» и т.п., чтобы подвести его к буквам, которые в итоге составят под-

сказку — путь к заветному «кладу», например: «В ЯЩИКЕ СТОЛА», «НА ШКАФУ», «ЗА ПАЛЬМОЙ». «Кладом» может быть любой маленький сюрприз для ребенка.

### ❖ «Воздушное письмо»

**Цель:** игра повышает концентрацию внимания и скорость распознавания букв.

**Возраст:** от 7 лет.

**Количество участников:** занятие можно проводить как индивидуально, так и в группе.

**Процедура проведения:** педагог рисует в воздухе букву, цифру или даже пишет короткое (из 3–5 букв) слово. Игроки пытаются угадать, что он написал в «воздушном письме».

Тот игрок, который угадал букву (слово) первым, получает право на написание своего «воздушного письма», а остальные угадывают. Можно вести счет, присуждая баллы за верные ответы.

Если ребенок «прочел» написанное педагогом на индивидуальном занятии, следующее «воздушное письмо» пишет он, а педагог угадывает.

### ❖ «Далеко гляжу»

**Цель:** игра развивает внимание, зрительно-пространственное восприятие и зрительную память.

**Возраст:** для детей разных возрастных групп предусмотрены свои варианты игры: для детей от 3-х лет — вариант 1; от 4-х лет — вариант 2; от 5-ти лет — варианты 3 и 4.

**Количество участников:** занятие проводится индивидуально.

**Подсобный материал:** не требуется.

**Процедура проведения**

**Вариант 1 (от 3 лет):**

Педагог садится с малышом перед окном, выбирает какой-нибудь неподвижный объект на улице и предлагает

ребенку угадать, на что он смотрит, помогая ему наводящими описаниями. *Например:* «Это находится справа, это похоже на маленький домик...» (собачья будка).

*Вариант 2* (от 4 лет):

Педагог садится с ребенком у окна и просит его быстро назвать 5 длинных (или круглых, твердых,двигающихся и т.п.) предметов, которые тот видит за окном.

*Вариант 3* (от 5 лет):

Педагог предлагает ребенку рассмотреть, что находится за окном. Затем он просит ребенка отвернуться от окна и назвать от 5 до 8 предметов, которые были хорошо видны.

*Вариант 4* (от 5 лет):

По команде педагога ребенок должен осмотреться и назвать как можно больше находящихся вокруг него предметов одного и того же цвета (или размера, формы и т.п.).

Затем следует усложнить задание, попросив ребенка назвать предметы, схожие по нескольким признакам сразу. *Пример инструкции:* «Назови все круглые маленькие предметы, которые находятся в этой комнате».

## ❖ «Волшебное слово»

**Цель:** игра не только помогает формировать произвольное внимание, но и развивает фонематический слух ребенка.

**Возраст:** от 7 лет.

**Количество участников:** занятие проводится индивидуально.

**Подсобный материал:** не требуется.

**Процедура проведения:** сначала педагог договаривается с ребенком, какие слова будут считаться «волшебными». Например, ими могут быть:

- слова на букву «в» или на любую другую букву;
- слова, в которых есть звук [а];
- слова, которые обозначают птиц (или домашних животных), названия деревьев и т.п.



Затем педагог рассказывает какую-либо историю или произносит подряд любые слова, включая слова, фонематически близкие к «волшебным». При произнесении педагогом «волшебных» слов ребенок должен подать сигнал: стукнуть ладонью по столу (поднять руку, встать, хлопнуть в ладоши).

### ❖ «Веселые барабанщики»

**Цель:** формирование звукового состава слова.

**Возраст:** от 7 лет.

**Количество участников:** игру лучше всего проводить индивидуально или в группе до 3 человек.

**Подсобный материал:** незаточенные карандаши с ластиком на конце; карточки с заранее написанными на них педагогом словами или несложными предложениями (лучше использовать текст из сказки).

**Процедура проведения:** игра состоит в «выстукивании» письменно предъявленных слов и фраз по буквам и знакам препинания.

При этом вводятся следующие обозначения:

- *гласная* — удар по столу деревянной стороной карандаша;
- *согласная* — удар ластиком;
- *запятая* — щелчок пальцами или хлопок в ладоши;
- *точка* — удар кулачком по столу;

*Мягкий знак, твердый знак, вопросительный и восклицательный знаки, тире* ребенок не выстукивает, а называет словами.

За каждое верное выстукивание слова и знака препинания присуждается по 1 баллу. Если ребенок перепутал гласные и согласные, знаки препинания, простучал меньше или больше раз, чем надо, балл не присуждается.

Лучше, когда играют по очереди несколько детей — каждый ребенок будет стараться выиграть у соперника, заметить его промахи, а заодно и сам постарается избежать нарушений условий игры.

### ❖ «Веселая мозаика»

**Цель:** игра помогает изучению букв, развивает мелкую моторику, умение анализировать и сопоставлять, работать по образцу.

**Возраст:** от 5 лет.

**Количество участников:** занятие можно проводить как индивидуально, так и в группе.

**Подсобный материал:** любая мозаика (кнопочки, шарики, гвоздики) или маленькие пуговички; поле для мозаики.

**Процедура проведения:** ребенок должен выложить из мозаики букву по образцу, показанному педагогом.

Предложенные далее задания распределены по трем уровням сложности; первый уровень также подразделен на 3 этапа по мере усложнения.

*1-й уровень сложности. Выкладывание буквы по образцу с изменением параметров.* Ребенок должен выложить из мозаики ту же букву, что и педагог.

Вначале педагог выкладывает те буквы, которые состоят только из вертикальных и горизонтальных линий — рекомендуются буквы Н, Е, Г, П, Т. Затем педагог выкладывает буквы, содержащие наклонные линии, например У, А, М, И. Наконец, выкладываются буквы, в состав которых входят элементы круга/полукруга, например, О, С, В, Р.

*2-й уровень сложности. Превращение одной буквы в другую.* Педагог предлагает ребенку превращать буквы из одной в другую, добавляя дополнительные детали мозаики, убирая лишние, перемещая необходимые детали. Например, можно превратить Р в В и наоборот, П в Н и наоборот, Е в Ё и наоборот, У в Х и наоборот и т.д.

*3-й уровень сложности. Воспроизведение буквы по памяти.* Педагог выкладывает из мозаики букву, ребенок должен внимательно рассмотреть ее и запомнить. Педагог просит ребенка отвернуться, убирает или закрывает свою мозаичную букву. Ребенок должен выложить такую же букву по памяти. Когда ребенок выполнит задание, образец открывается и ребенок сравнивает свою букву с образцом,

оценивает и самостоятельно исправляет ошибки, если он их допустил.

### ❖ «Я — буква»

**Цель:** игра помогает запоминанию букв с опорой на их образ, развивает пространственное мышление.

**Возраст:** от 5 лет.

**Количество участников:** занятие можно проводить как индивидуально, так и в группе.

**Подсобный материал:** две подушки; коврик; гимнастическая палка или длинная линейка; маленькие мячи.

**Процедура проведения:** педагог показывает ребенку, как «стать буквой», т.е. показывает, как изобразить, например, букву «А» — ставит ноги на ширину плеч и, взяв гимнастическую палку за концы, опускает ее примерно до уровня колен.

Далее ребенку предлагается самому придумать и изобразить буквы. На всякий случай предлагаем готовые варианты.

*Примеры изображения букв:*

**А** — поставить ноги на ширину плеч, в руки взять гимнастическую палку и опустить ее примерно до колен.

**Б** — одной рукой к животу приложить подушечку, другую руку вытянуть вперед, опустить голову вниз.

**В** — прижать одну подушку к груди, вторую — к животу.

**Г** — наклониться вперед, спина прямая.

**Д** — вместе с ребенком сесть на коврик спинами друг к другу на небольшом расстоянии и соприкоснуться затылками, ноги чуть согнуть в коленях; сбоку можно положить гимнастическую палку, соединяющую ступни сидящих.

**Е** — стоя на одной ноге, вторую ногу протянуть вперед, одновременно вперед вытянуть руки так, чтоб одна была выше другой.

**Ё** — делается так же, как Е, но тот, кто изображает букву, показав ее, подбрасывает затем вверх 2 мячика.

**З** — выполняется примерно как **Е**, но фигура изображающего повернута в другую сторону, а руки слегка закруглены.

**И** — взяв палку за концы, держать ее перед собой так, чтобы она образовывала «перекладину» буквы, т.е. левая рука держит палку ниже, а правая — выше, как бы образуя диагональ.

**Й** — выполнить букву **И**, затем хлопнуть в ладоши над головой.

**К** — правую ногу вытянуть и поставить на пятку перед собой, правую руку вытянуть перед собой и согнуть в локте вверх.

**М** — встать с ребенком напротив друг друга и взяться за руки, руки опустить вниз.

**Н** — встать с ребенком напротив друг друга, вытянуть руки вперед; пусть он положит свои руки на ваши. Или, взяв каждому свой конец палки, держать ее горизонтально.

**О** — поднять руки, сложенные кольцом, вверх.

**Р** — обе руки приложить ладонями ко лбу, локти сведены.

**С** — протянуть вперед закругленные руки.

**Т** — стоя прямо (ноги вместе), вытянуть руки в стороны, опустить голову.

**Х** — поставить ноги на ширину плеч, руки поднять вверх и развести в стороны.

### ❖ «Буквенное лото»

**Цель:** формирование образа буквы, увеличение объема словарного запаса.

**Возраст:** от 6–7 лет.

**Количество участников:** от 2 до 4 человек.

**Подсобный материал:** игровое поле (большая карточка с 32 ячейками; на ячейках написаны буквы алфавита) для каждого из участников; мешочек с набором пластиковых букв алфавита или маленьких (по размеру ячейки игрового поля) карточек с написанными буквами алфавита — 33 штуки; жетоны (также по размеру ячейки игрового поля)

трех цветов: красные — для гласных букв, синие — для согласных, белые — для знаков Ъ и Ь, примерно по 20 жетонов каждого цвета. Пример большой и маленьких карточек см. на рис. 8 на цветной вклейке.

**Процедура проведения:** педагог достает из мешочка букву, называет ее и показывает всем участникам игры. Каждый игрок должен как можно быстрее найти ее на своем игровом поле. Буква достается тому, кто первым найдет ее на своем поле и произнесет любое слово, начинающееся с этой буквы. В случаях, когда попадают знаки «Ъ» или «Ь», игрок должен назвать слово, которое их содержит.

Получив букву, игрок помещает ее на своей карточке в соответствующую ячейку. Остальные игроки, имеющие эту же букву на своем игровом поле, но не успевшие назвать ее первыми, должны закрыть ячейку соответствующими жетонами.

Выигрывает тот, у кого большее количество ячеек заполнено буквами, т.е. тот, кто назвал большее количество слов.

### ❖ «Буква, буква, я тебя знаю!»

**Цель:** формирование образа буквы, обогащение словарного запаса.

**Возраст:** от 7 лет.

**Количество участников:** от 2 до 6 человек.

**Подсобный материал:** мешочек с пластиковыми буквами алфавита.

**Процедура проведения:** первый игрок опускает руку в мешочек с буквами и на ощупь пытается угадать любую букву, называет ее и затем достает из мешка. Если игрок правильно угадал букву, он получает право назвать любое слово, начинающееся с нее, — «задать» слово. В случаях, когда попадают знаки Ъ или Ь, игрок должен назвать слово, которое их содержит.

Затем остальные игроки также на ощупь угадывают буквы, называют их и достают из мешочка. Каждому дается три попытки.

За каждую верно названную букву игрок получает 1 очко, а если игроку удалось на ощупь отыскать букву, содержащуюся в заданном слове, он получает за нее 3 очка. Выигрывает тот, кто набрал большее количество очков; он получает право начать следующий тур.

### ❖ «Угадай-ка»

**Цель:** формирование образа буквы и образа слова; обогащение словарного запаса.

**Возраст:** от 6–7 лет.

**Количество участников:** от 2 до 6 человек.

**Подсобный материал:** карточки с буквами алфавита; карточки с написанными словами и картинками, изображающими соответствующие предметы (см. рис. 9 на цветной вклейке).

**Процедура проведения:** ведущий (вначале это педагог) одну за другой достает из «банка» карточки и, держа каждую так, чтобы остальные участники не видели, что на ней изображено, поэлементно описывает букву.

**Пример:** ведущий достал карточку с буквой Я. Он может описать ее следующим образом: «Эта буква состоит из полукруга, который “стоит” на “ножках”».

Карточка отдается тому, кто первым угадал описываемую букву и придумал три слова, начинающиеся с этой буквы. В случаях, когда попадают знаки Ъ или Ь, игрок должен назвать одно слово, которое их содержит. Выигрывает тот, кто наберет больше карточек.

Условия игры меняются в зависимости от уровня развития и возраста детей: можно попросить их называть слова, в которых угаданная буква стоит посередине или в конце; выбрать среди карточек с написанными словами те, на которых слова начинаются на угаданную букву и пр.

Педагог, который выступает как ведущий в начале игры, затем может передать эти полномочия одному из детей. Чем ярче ребенок будет описывать буквы, тем тверже закрепится их образ.

### ❖ «Пестрые треугольники»

**Цель:** профилактика зеркального написания букв, закрепление понятий «право – лево».

**Возраст:** от 6 лет.

**Количество участников:** от 2 до 6 человек.

**Подсобный материал:** листы с игровыми полями (по числу участников); лист с написанным алфавитом; красный, синий, зеленый карандаши (фломастеры); простые карандаши или ручки.

**Подготовка игрового поля:** на листе надо нарисовать контуры 33-х равнобедренных треугольников. Из них (в произвольном порядке) 17 треугольников рисуются вершиной вверх, 11 — вершиной вправо, 5 — вершиной влево.

**Процедура проведения:** педагог раздает детям листы с игровыми полями и предлагает им определить, какая сторона их игрового поля правая, а какая — левая.

Затем дается задание раскрасить треугольники:

- треугольники, которые повернуты вершиной в левую сторону — синим карандашом;
- треугольники, которые повернуты вершиной в правую сторону — красным карандашом;
- треугольники вершиной вверх — зеленым карандашом.

Далее игрокам предлагается вспомнить буквы алфавита и вписать их в треугольники следующим образом:

- буквы, которые «повернуты» влево, — в синие треугольники;
- буквы, которые «повернуты» вправо, — в красные треугольники,
- буквы, которые «смотрят» прямо, — в зеленые треугольники.

Затем игрокам выдается лист с алфавитом для проверки. Игроки обмениваются игровыми полями и проверяют правильность выполнения задания друг у друга, отмечая ошибки фломастером.

Выигрывает тот, кто с меньшим количеством ошибок справился с заданием.

### ❖ «Башмачок для Золушки»

**Цель:** формирование переключения внимания и зрительного внимания, образа слова, образа буквы.

**Возраст:** от 7 лет.

**Количество участников:** от 2 человек.

**Подсобный материал:** листки с одинаковыми отрывками из текста сказки «Золушка» (по количеству участников); простые карандаши.

**Процедура проведения:** педагог вместе с детьми вспоминает содержание сказки, после чего спрашивает у них, хотели бы они помочь принцу найти Золушку и примерить ей башмачок? Для этого они должны вычеркнуть из предложенного текста все буквы «С» (пусть это будут буквы ее сестер-соперниц) и обвести в кружок все буквы «З» (это будет буква Золушки). Побеждает тот, кто справился с заданием быстрее всех и без ошибок.

Эта игра представляет собой версию корректурной пробы и имеет множество вариантов.

Детям можно предлагать отрывки из разных мест сказки; можно обратиться и к другим сказкам. Такое разнообразие ненавязчиво заставит ребенка заинтересоваться содержанием сказок.

### ❖ «Зрительные диктанты»

Занятие имеет четыре варианта.

**Цель:** «диктанты», предлагаемые в варианте 1, призваны расширять поле зрения ребенка и улучшать его технику чтения; «диктанты» вариантов 2, 3 и 4, кроме того, помогают развить произвольную грамотность и обогащают словарный запас.

**Возраст:** от 7 лет.



**Количество участников:** занятие может проводиться как индивидуально, так и в группе до 3 человек.

**Подсобный материал:** «диктанты» для вариантов 1, 2 и 3 оформляются в виде таблицы с тремя столбцами (см. рис. 20), в двух боковых столбцах которой записаны слоги одного слова, а в среднем столбце — цифры.

Можно подбирать слова по темам (например, математические термины, лингвистические термины, фамилии полководцев, названия городов мира, устаревшие слова, названия музеев стран Европы); также можно располагать слова в алфавитном порядке.

Лучше всего «диктанты» напечатать на листе альбомного формата.

Для «диктантов» 2, 3 и 4 вариантам участникам кроме таблиц потребуются бумага для записей и ручки, для варианта 2 — толковый словарь, для варианта 4 — толковый и этимологический словари.

### **Процедура проведения**

**Вариант 1.** Педагог кладет перед участниками «диктанты». Глядя на цифры в среднем столбце таблицы (рис. 20), ребенок должен «ухватить» глазами слоги слева и справа и прочесть слово. Далее он должен читать, двигаясь «вниз по лесенке» и стараясь смотреть только на центральный столбик. Это позволит постепенно увеличить поле зрения ребенка, и он станет читать быстрее.

РО	1	ЗА
ТОН	2	НА
КОН	3	ТУР
ТРАМ	4	ВАЙ
ПРИН	5	ТЕР
ТРО	6	Я

**Рис. 20.** Пример зрительного диктанта

*Вариант 2.* Педагог кладет перед детьми таблицу, содержащую 8–10 двусложных слов. Слова должны быть «трудночитаемыми», например, это могут быть слова с несколькими согласными подряд.

Дети в течение 20 секунд читают их вслух, произнося каждое слово отчетливо. Затем педагог убирает таблицу. Дети должны написать слова по памяти, а также выяснить с помощью словаря значение неизвестных им слов.

*Пример предлагаемых слов:* кру-па, уш-ко, кром-ка, правда, стро-ка, точ-ка, строч-ка, строй-ка, ска-терть, порт-ной, крас-ка, галс-тук, справ-ка, кру-жок, дру-жок.

*Вариант 3.* Педагог кладет перед детьми такую же таблицу, но со словами, в которых 2–3 буквы произносятся как один звук, и просит детей прочитывать эти слова.

*Пример предлагаемых слов:* груз-чик, серд-це, лест-ница, крест-ный, здрав-ствуй, мест-ный, окрест-ный, уст-ный, сча-стье, солн-це и т.д.

Далее педагог убирает таблицу и предлагает детям написать эти слова по памяти; затем предлагается «самопроверка», для которой педагог опять показывает таблицу.

*Вариант 4.* Дети читают трехсложные слова, вписанные по слогам в таблицу из 3-х столбцов.

*Пример предлагаемых слов:* го-ро-да, гро-мо-вый, ар-ба-лет, са-ран-ча, са-ра-фан, стра-ни-ца, гол-ланд-ский, гигант-ский.

Затем участники должны записать слова по памяти, а также выяснить с помощью словаря не только значение неизвестных им слов, но и их этимологическое происхождение.

## ❖ «Словесный кросс»

**Цель:** овладение грамотностью на произвольном уровне, формирование произвольного запоминания зрительного образа слова.

**Возраст:** от 7 лет.

**Количество участников:** занятие можно проводить как индивидуально, так и в группе.

**Подсобный материал:** подборки словарных слов по каждому из вариантов; листки для записей и ручки или простые карандаши для каждого участника.

**Процедура проведения:** предлагаемое упражнение представляет собой вариант проверки грамотности школьников. Однако механизм соревнования (подсчет баллов) и надситуативная ситуация (ребенок «бежит» словесный кросс) превращают упражнение в игру, делают интересным для ребенка и заставляют его дома подготовиться к уроку, «чтобы не проиграть».

В игре несколько вариантов.

#### *Вариант 1*

Участники должны вставить в словарные слова «потерянные» буквы, делая это как можно быстрее.

За каждую правильно вставленную букву ребенок получает очко. Тот, кто выполнил задание первым, получает дополнительный балл, но только в том случае, если не допустил ошибок. Далее суммы баллов детей сравниваются.

Если занятие проводится индивидуально, то эти баллы входят в суммарную оценку занятия.

**Примерный список слов:** б..с..ейн, г...л...рея, искус...тво, к...р...к...тура, к...мб...нат, ...ж...релье, св...т...фор, ч...мп...он.

#### *Вариант 2*

Педагог в течение 20 секунд показывает детям написанные на бумаге или на доске словарные слова. За это время дети должны их запомнить; затем список убирают, а дети должны записать слова по памяти.

**Примерный список слов:** картина, вернисаж, палитра, натюрморт, пейзаж, живопись, акварель.

#### *Вариант 3*

Участникам предлагаются две группы слов:

- 1) бочка, конь, лампа, меч, звезда, царь, остров, доктор;
- 2) Аладдин, богатырь, мёд, булатный, путеводная, Салтан, Айболит, Буян.

Задача детей — быстро составить из слов первой и второй группы сочетания. Педагог должен предупредить, что у некоторых слов второй группы надо будет изменить окончания.

Затем детям предлагается рассказать, когда и как они познакомились с этими словами.

*Более сложные варианты:*

*Вариант 4*

Педагог предлагает составить 2–3 предложения из словосочетаний, образованных в результате выполнения предыдущего задания (см. вариант 3). Словосочетания дети выбирают по своему вкусу.

За каждое предложение они получают по очку. Отдельным баллом отмечается наиболее удачное предложение.

*Вариант 5*

Педагог предлагает детям собрать парами слова из столбиков (рис. 21) и объяснить значение полученных фразеологизмов.

ЗЕЛЕНАЯ	ИЗОБИЛИЯ
ЗОЛОТЫЕ	В НАБАТ
ЧЕЛОВЕК	УЛИЦА
БИТЬ	РУКИ
РОГ	С БОЛЬШОЙ БУКВЫ
ПРИНЯТЬ	ЗА ЧИСТУЮ МОНЕТУ

**Рис. 21.** Таблица к игре «Словесный кросс»

### ❖ «Подбери пару похожих»

**Цель:** расширение словарного запаса, усвоение темы «Синонимы» на произвольном уровне.

**Возраст:** от 8 лет.

**Количество участников:** любое.

**Подсобный материал:** листы с напечатанной таблицей, в которой слова в первом столбике и во втором столбике являются синонимами, т.е. близки по значению (рис. 22); карандаши; толковый словарь русского языка.

**Процедура проведения:** листы с таблицей раздаются по одному на каждого участника. Задача детей — соединить линиями слова-синонимы из разных столбиков таблицы. Побеждает тот, кто сделает это быстрее всех.

Образец таблицы представлен на рис. 22, однако при усложненном варианте будет полезным, если дети будут иметь разные варианты представленных в таблице слов.

Если кто-то из детей соединил слова неправильно, педагог должен объяснить значение этих слов или попросить ребенка найти объяснение в толковом словаре и рассказать всем.

БАГРЯНЕЦ	УНИКАЛЬНЫЙ
ПРЯМОЙ	ВЫСКАЗЫВАНИЕ
НЕСГИБАЕМОСТЬ	РОВНЫЙ
ЕДИНСТВЕННЫЙ	СТОЙКОСТЬ
ФРАЗА	СКУЛЬПТОР
АБЗАЦ	ОТСТУП
ВАЯТЕЛЬ	ПУРПУР
ЗОДЧИЙ	АРХИТЕКТОР

**Рис. 22.** Материал к игре «Подбери пару похожих»

### ❖ «Подбери пару противоположных»

**Цель:** расширение словарного запаса, усвоение темы «Антонимы» на произвольном уровне.

**Возраст:** от 8 лет.

**Количество участников:** любое.

**Подсобный материал:** листы с напечатанной таблицей (по одному на каждого ребенка), в которой слова в первом столбике являются антонимами, т.е. противоположны по значению, словам во втором столбике (рис. 23); карандаши; толковый словарь русского языка.

**Процедура проведения:** листы с таблицей раздаются участникам; их задача — соединить линиями противоположные по смыслу слова из разных столбиков таблицы. Побеждает тот, кто сделает это быстрее всех. Образец таблицы представлен на рис. 23, однако при усложненном варианте будет полезным, если дети будут иметь разные варианты представленных в таблице слов.

Если кто-то из детей соединил слова неправильно, педагог должен объяснить значение этих слов или попросить ребенка найти объяснение в толковом словаре и рассказать всем.

ТРАДИЦИОННЫЙ	ОТСТАЛЫЙ
ПЕРВЫЙ	ТАЛАНТ
ТРУДОЛЮБИВЫЙ	ГРОМКИЙ
ТИХИЙ	НОВЫЙ
МЕЛКИЙ	ЛИЛИПУТ
СКУЧНЫЙ	ПОСЛЕДНИЙ
БЕЗДАРЬ	КРУПНЫЙ
ВЕЛИКАН	ВЕСЕЛЫЙ
ПЕРЕДОВОЙ	ЛЕНИВЫЙ
ГРУСТНЫЙ	ГЛУБОКИЙ

Рис. 23. Материал к игре «Подбери пару противоположных»

### ❖ «Рисуем... рассказ!»

**Цель:** развитие образного мышления: умения читать и представлять прочитанное.

**Возраст:** от 6 лет.

**Количество участников:** любое.

**Подсобный материал:** бумага для рисования; цветные карандаши.

**Процедура проведения:** детям предлагается слушать небольшое произведение, которое педагог читает вслух, и одновременно рисовать картинку по сюжету этого произведения.

**Инструкция:** «Сейчас ты будешь рисовать... рассказ. Я прочитаю тебе несколько предложений. Слушай и все это рисуй.

“Показался лес. Каштаны уже развесили зеленые тряпочки, — новые, еще сморщенные листочки. Вдали забелела стайка берез. Мы обогнули зеленую полянку и пошли к голубой воде”<sup>\*</sup>».

### ❖ «Сам себе режиссер»

**Цель:** развитие речи, зрительной и слуховой памяти, образного мышления, расширение словарного запаса.

**Возраст:** от 7 лет.

**Количество участников:** индивидуальное занятие.

**Подсобный материал:**

**I уровень:** стандартный набор карточек игры «Лото» с картинками, на которых изображены предметы различных категорий (лучше, если карты лото будут состоять из 8 картинок) и картинками-фишками с теми же рисунками.

**II уровень:** без материалов.

**Процедура проведения:** занятие имеет два уровня. Первый уровень состоит из 4-х этапов — по мере возрастания сложности заданий; освоив эти этапы, переходят ко второму, завершающему уровню.

---

<sup>\*</sup> В основу метода положен фрагмент рассказа С. Черного «Счастливый карп», с изменениями.

### *I уровень*

*1-й этап.* Ребенок выбирает 2 карты лото. Педагог просит ребенка положить их на стол и сочинить маленькую историю, опираясь на рисунки сначала на одной, затем на второй карте. Рассказ надо составлять в той последовательности, в которой на картах изображены картинки. Если ребенку поначалу трудно составить рассказ самому, он делает это совместно с педагогом: фразы составляются по очереди.

*2-й этап.* Педагог переворачивает выбранные ранее карты лото изображением вниз и просит ребенка достать из общей массы отдельных картинок-фишек те, на которых нарисованы те же предметы, что и на больших картах, и разложить их так же, как они размещаются на картах, соблюдая и последовательность, в которой лежали карты.

*3-й этап.* Опираясь на те же картинки, педагог отработывает с детьми низкочастотные (редко употребляемые) слова. Например, показывая на картинке с изображением дерева на крону, педагог спрашивает у ребенка: «Это у дерева что?», или, показывая на шляпку гвоздя, спрашивает: «Как называется эта часть гвоздя?» Если ребенок не знает того или иного слова, педагог подсказывает его, объясняя, что оно значит и приводя аналогии.

*4-й этап.* Педагог просит ребенка, опираясь на выбранные им картинки, повторить сочиненный совместно рассказ, используя низкочастотные слова, которые ребенок припомнил или узнал на предыдущем этапе.

Эти четыре этапа необходимо повторять в течение 3–4 занятий, постепенно увеличивая объем запоминаемых объектов до 18. После того как ребенок начнет выполнять задание без затруднений, переходят к следующему этапу, направленному на повышение объема слухоречевой памяти и развитие образного мышления.

### *II уровень*

Педагог говорит ребенку, что теперь он готов к тому, чтобы стать самым настоящим режиссером мультфильма.



Затем педагог произносит слова, обозначающие различные явления и предметы (вначале предпочтительно называть слова, с которыми работали на прошлых занятиях). Задача ребенка — закрыв глаза, представлять эти явления и предметы и «выстраивать» с ними «кадр мультфильма». После «монтажа» каждого кадра ребенок должен кивнуть головой — это будет значить, что кадр готов. Так «кадр» за «кадром» ребенок будет составлять «мультфильм»; желательно, чтобы он получился как можно смешнее.

Рекомендуется предлагать ребенку не более 10–12 слов.

*Пример:* педагог говорит: «Человечек... солнышко...» Ребенок сочиняет (про себя): «Человечек шел под яркими лучами солнышка» (*кивает головой*). Педагог добавляет: «Трава». Ребенок сочиняет: «Человечек шел под яркими лучами солнышка по зеленой траве» (*кивает головой*) и т.д. Затем ребенок рассказывает свой мультфильм.

Из представленного выше упражнения можно получить еще больше пользы, если предлагаемые опорные слова педагог возьмет из школьного словарика. В таком случае слова произносятся в их орфоэпическом звучании. После сочинения рассказа педагог просит ребенка воспроизвести по сюжету рассказа и записать словарные слова, а далее сверить правильность написания по словарю.

\* \* \*

В заключение приведем пример занятия в диаде.

### **Трудности овладения письмом и чтением в школе**

*Участники:* Миша Б. (8 лет), Оля Р. (8 лет)

*Протокол занятия от 22 апреля 2009 г.*

#### *Предварительная работа*

- чтение сказки или рассказа, направленного на создание игровой ситуации занятия;

- распределение ролей между педагогом и детьми;
- согласование и совместное проговаривание общих правил занятия.

### *Содержание занятия*

В основу занятия положена сказка А.Н. Толстого «Золотой ключик, или Приключения Буратино». Оля играла роль Мальвины, Миша — Буратино. В первой части коррекционного занятия «Мальвина» должна научить «Буратино» правилам выполняемых им упражнений, показывать, как они выполняются, и контролировать правильность выполнения; во второй наоборот — «Буратино» учит «Мальвину».

В вводной части занятия участники приветствуют друг друга. Оля: «Привет, Буратино! Ты помнишь, что тебя вырезал папа Карло из полена. Но ты совсем ничего не знаешь, и я буду тебя учить». Миша: «Ну ладно, Мальвина, начинай!».

В основной части занятия дети сначала выполняют дыхательную гимнастику. Оля («Мальвина») выбирает игру «Дутибол» и проговаривает правила игры, в которых обозначает параметры соревнования: она предлагает один «тайм» оценивать за скорость, а другой за правильность. В первом «тайме» побеждает более быстрый, но импульсивный «Буратино», набирая больше очков, а во втором — «Мальвина», более собранная, но недостаточно быстрая. Оля замечает: «Правильно, у тебя дыхание сильнее. Тебе надо бегать от Карабаса Барабаса...»

Затем Оля («Мальвина») учит Мишу («Буратино») сочинять рассказ по картинкам (выбрана игра «Сам себе режиссер») Правильное составление фразы приносит в их «копилку» очко, а ошибка любого из команды добавляет очко их «противникам» — лисе Алисе и коту Базилио, роль которых выполняют игрушки. Кот и лиса «собирают» ошибки ребят, чтобы «посеять» их на Поле Чудес. Миша, делая упражнение, ошибается, и это добавляет очков хитрым лисе и коту. Оля говорит: «Ничего, Буратино, не рас-

страивайся, я сейчас постараюсь, и у нас все равно будет больше, чем у них».

Далее дети должны скакать на мячах (это «кони») для формирования ритмики и повышения нейродинамики, при этом в упражнение вводится игровой мотив: оно получает название «Убежим от Карабаса». Проговаривается правило: вовремя спрыгнуть с «коня», когда возникнет условное препятствие. Препятствие обозначается хлопком педагога в ладоши. Таким образом дети на игровом уровне учатся управлять своим движением.

Те же упражнения дети выполняют, проговаривая слова из сказки с делением их на слоги или с подбором рифм, а затем и сочиняя рифмованные фразы — стихи. Педагог оценивает сочиненное детьми одинаковым количеством очков: Олины стихи — за соответствие сюжету сказки, Мишины — за складную рифму; на оценке Мишиных стихов сказалось также знание им текста и хорошее исполнение своей роли.

Во второй части коррекционного занятия «Буратино» уже «исправился»: он «хороший ученик» и теперь он учит «Мальвину» выполнять упражнения, тщательно повторяя за ведущим правила каждого задания.

После выполнения дыхательной и ритмической гимнастики в игровой форме «Мальвина» и «Буратино» рисуют пиктограммы, чтобы запомнить слова; затем каждый объясняет, как рисунок поможет вспомнить слово. На слово «сон» Оля рисует кровать, а Миша поправляет: «Только кровать — это же непонятно, что слово — “сон”. Ты потом можешь подумать, что это “ночь” или “спать”». Оля, немного подумав, добавляет к своему рисунку лежащего на кровати человечка — Буратино, и дорисовывает то, что ему снится. Таким образом, на следующем занятии оба ребенка успешно вспоминают зарисованные слова — задание выполнено.

Упражнение «Корректирующая проба», в соответствии с общей темой занятия, названо детьми «Поймаем Карабаса». За две минуты каждому из игроков необходимо найти и зачеркнуть в тексте как можно больше заданных букв.

В «лесу» (в тексте) спрятались Карабас, Алиса и Базилио (заданные буквы — К, А, Б). Героям нужно «отыскать и поймать» (увидеть и пометить) как можно больше букв К, А и Б. В течение двух минут дети «идут по волшебному лесу» (просматривают текст), «находя» отрицательных героев (вычеркивая, подчеркивая или обводя в кружочек заданные буквы). По истечении времени дети меняются листочками и проверяют ошибки друг друга. Незамеченная ошибка записывается на проверяющего.

В конце занятия педагог спрашивает: «Буратино, за что ты сегодня можешь похвалить Мальвину?», «Мальвина, а ты?». Миша хвалит Олю-«Мальвину» за то, что она «хорошо его учила», а Оля хвалит Мишу-«Буратино» за то, что он ловко «скакал на лошади от Карабаса».

Этот прием помогает не только закончить занятие на позитивной ноте, но и провести рефлексию занятия, сделав анализ ошибок и успехов.

Педагог сделает результат еще более эффективным, если не забудет одного волшебного средства — похвалы.

*Рекомендуемые фразы:*

Какой ты молодец, что уже прочел всю книгу!

Я бы так не смогла!

Неужели ты это сам придумал?!

Ты на совесть потрудился!

Неужели кто-то еще так хорошо читает?

У тебя такое воображение! Мне кажется, ты сам можешь писать книги!

Ты поступил, как герой книги!

Видишь, какие у тебя замечательные способности!

Посмотри, как ты быстро справился!

Это сложная книга, но ты все понял!

Я тобой горжусь!

# Часть IV

## СПЕЦИФИЧЕСКИЕ СИТУАЦИИ НЕЙРОПСИХОЛОГИЧЕСКОЙ КОРРЕКЦИИ

### Глава 12

#### ОСОБЕННОСТИ КОРРЕКЦИОННОЙ РАБОТЫ С ДЕТЬМИ, ИМЕЮЩИМИ ПРАВОПОЛУШАРНУЮ ЛАТЕРАЛЬНУЮ ОРГАНИЗАЦИЮ

*Е.Н. Емельянова*

### ТЕОРЕТИЧЕСКОЕ ВВЕДЕНИЕ

Хотя деление на левшей и правшей считается достаточно условным, мануальная асимметрия остается одной из самых серьезных проблем в педагогике и психологии. Явно выраженная леворукость не является механическим предпочтением левой руки, а отражает совершенно иное распределение функций между полушариями, что не может не привести к появлению определенных особенностей психической деятельности. При этом, мозг при любой полушарной специализации работает как единое целое, а развитие межполушарного взаимодействия является основой развития интеллекта.

Возникновение феномена левшества объясняется различными теориями, однако экспериментально подтверждено, что латеральные признаки имеют гетерогенную природу [Москвин, 2002].

Обобщая данные исследований латеральных и индивидуальных особенностей, можно выделить следующие *причины, оказывающие влияние на латерализацию*: генетические (или наследственные), патологические (в большей степени связанные с пре- и перинатальными поражениями мозга), вынужденные (полученные вследствие утраты или

дефекта периферического отдела анализатора или ведущей конечности) и функциональные, связанные с научением или особенностями сенсомоторной координации при выполнении определенных видов деятельности [Москвин, Москвина, 1998].

Процесс становления латерализации изучался при наблюдении за тем, как младенцы выполняют различные виды задач, предполагающих как унимануальный (одна рука), так и бимануальный (две руки) способ исполнения [Дозорцева, Сергиенко, 2002]. Индексы латерального мануального предпочтения для каждого ребенка в разных возрастных группах (8, 12, 18 месяцев) подсчитывались по специальной формуле. Результаты показали, что в раннем возрасте младенцы не выявляют стабильных мануальных предпочтений: 40 % предпочитают правую руку, столько же — левую, 20 % — не выражают предпочтения. В возрасте 12 месяцев картина несколько изменяется: 70 % предпочитают правую руку, 30 % — левую. В 18 месяцев мануальные предпочтения выражены иначе: 50 % — правая рука, 40 % — левая, 10 % — амбидекстрия [Там же]. В большинстве случаев младенцы демонстрируют индивидуальную динамику выраженного становления мануального предпочтения.

Возрастная норма, учитывающая усредненный опыт, устанавливает формирование к четырем годам предпочтения одной из рук, а к пяти годам определяется окончательное доминирование правой или левой руки. Жесткого соответствия между ведущей рукой и полушарием не существует [Хомская, Ефимова, Будыка, Ениколопова, 1997; Хомская, 1998; Глозман, Потанина, Соболева, 2006/2008; Глозман, 2009]. Оба полушария, но в разной степени, принимают участие в контроле деятельности каждой руки.

Любая из психических способностей, в том числе и способность к обучению, неразрывно связана с деятельностью определенных структур и систем мозга. Нейробиологическое созревание этих структур должно опережать их функционирование. Развитие тех или иных аспектов психики ребенка, начиная с внутриутробного периода, прямо зависит от того, насколько созрел связанный с ним мозговой субстрат.

Данные современной науки, однако, свидетельствуют о том, что для праворуких людей типичны более жесткие связи между двумя полушариями, а для леворуких характерны более жесткие связи внутри каждого полушария, т.е. каждое полушарие в мозге левши функционирует более самостоятельно [Улингс, Боголепова, Малофеева, 1998].

У левшей, по данным А.В. Семенович, конкретный психологический фактор может быть связан с другой, чем у правшей, зоной мозга: оптико-гностический — с левой височной областью, фонематический — с теменными структурами. Это свидетельствует о том, что «его становление в онтогенезе идет не непосредственно, как у правшей, а опосредованно и многоканально. Соответственно выстраиваются психические функции и межфункциональные связи» [Семенович, 2004, с. 32].

Современное общество, к счастью, признало (во многих случаях пусть и формально) право левшей на использование левой руки при письме и других действиях, однако это не значит, что проблема левшей решилась. Нельзя не учитывать и наличие огромного количества так называемых «переученных», или «скрытых» левшей, т.е. детей, только формально пользующихся правой рукой при письме или во время еды. Имея отличную от большинства мозговую организацию, дети-левши в большинстве своем испытывают огромные трудности при обучении в массовой российской школе, так как при существующих методиках образования преимущественно акцентируются механизмы левого полушария при одновременном ослаблении вовлеченности правого полушария, что оказывает отрицательное воздействие на всех учеников, но особенно на тех, кто имеет правополушарную организацию. Для учеников-левшей типичны нешаблонные суждения и поступки, гибкость, включение амбивалентности в любые правила, критичность по отношению к существующим авторитетам и истинам, у них развиты креативность и эстетические чувства, они более склонны к творческой деятельности [Соболева, 2007; Емельянова, 2010б].

Одной из базовых особенностей детей с наличием фактора левшества является нетипичное психическое развитие. Нейропсихологическими исследованиями доказано, что у левшей в детстве отмечается снижение уровня межполушарных связей симметричных центров правой и левой гемисфер мозга [Симерницкая, 1985]. Взаимодействие различных зон внутри левого полушария менее дифференцировано и избирательно. У детей-левшей имеется целый комплекс существенных особенностей становления биоэлектрической активности мозга.

Наблюдения родителей и учителей-практиков свидетельствуют о том, что ребенок-левша изобретает порой немыслимые с точки зрения правши как внешние, так и внутренние средства, которое дают ему возможность решать проблемы, так или иначе связанные с актуализацией первичного фактора, без опоры на него. Если у правши усвоение и закрепление многих понятий и навыков в процессе обучения формируется и закрепляется произвольно, без осознанных усилий, то левша для овладения теми же навыками вынужден использовать внешние осознаваемые средства. Другими словами — левша постоянно придумывает свои способы познания мира, в котором правят правши.

В силу того, что динамические параметры не всегда включены в деятельность левши, кинетика может проявляться плавно и равномерно, а может — скачкообразно и неравномерно. Это является причиной того, что у левшей моторные составляющие различных функций формируются значительно позднее, чем у правшей, что в свою очередь приводит к возникновению у них динамических трудностей не только в движении, но и в речи, а также в памяти.

Такие особенности развития левшей определяют традиционные для них задержки речевого развития, трудности в овладении письмом и чтением, т.е. в тех видах работы, которые требуют парной работы полушарий мозга.

У левшей отсутствует изначально пространственно-временная система координат, что проявляется в фено-



мене «зеркального письма». Частота зеркального письма у леворуких детей оставляет 85 % [Макарьев, 2003]. Такие дети довольно долго, а иногда и повзрослев, путают прописные буквы *Е* и *З*, *Е* и *Э*, строчные *в* – *д*, *б* – *д*, цифры *б* и *9*, а также числа, в которых цифры повторяются в обратном порядке: 923 и 329 или 745 и 547. Опыт показывает, что снижение частоты проявлений зеркальности и даже полное исчезновение этого феномена происходит обычно после 10–11 лет.

Небольшое экспериментальное нейропсихологическое и психологическое исследование, проведенное нами, позволяет выявить некоторые особенности развития произвольной регуляции у младших школьников левшей и правшей. Полученные данные были описаны в дипломной работе С. Ивановой [2006]. Всего в исследовании приняло участие 40 детей 7–8 лет, все они ученики 1–3 классов различных московских школ. Из них были сформированы две группы: 20 левшей и 20 правшей. Исследование показало, что между уровнем развития произвольной регуляции деятельности и профилем латеральной организации мозга у детей младшего школьного возраста существует зависимость.

У детей-левшей по сравнению с правшами выявлена неравномерность в развитии произвольной регуляции деятельности в двигательной, когнитивной и эмоционально-волевой сферах. Регуляция эмоциональных процессов у этих детей сформирована на более низком уровне, что проявляется в ярко выраженной эмоциональной неустойчивости, пассивно-протестной реакции, внутреннем напряжении, частой смене активности и пассивности в действиях, столкновении высоких притязаний с невозможностью их реализации. Нервные процессы таких детей лабильны, ощутимо преобладание возбудимых свойств нервной системы. В двигательной сфере к 7–8-летнему возрасту как правши, так и левши имеют практически одинаково сформированный уровень произвольной регуляции. При этом выявлено, что дети-левши находятся на более высоком уровне двигательного развития по сравнению со

сверстниками-правшами: они проявляют меньше импульсивных реакций при ломке стереотипа, готовы к быстрой самокоррекции.

В когнитивной сфере у детей-левшей 7–8 лет выявлен крайне нестабильный уровень сформированности произвольной регуляции. Так, в сфере внимания процессы произвольной регуляции деятельности развиты у них слабее, что выражается в частых флуктуациях внимания, истощаемости, общем снижении объема внимания. В слухоречевой памяти прочность следов кратковременной памяти, а также устойчивость произвольной регуляции и контроля мнестической деятельности у детей-левшей в целом ниже и менее равномерно развиты по сравнению с теми же показателями у детей-правшей.

В сфере зрительной памяти выявлена одинаково высокая устойчивость к интерференции как у детей-левшей, так и у детей-правшей. А вот в речевой сфере у детей-левшей установлена наиболее ярко выраженная неравномерность процессов произвольной регуляции деятельности. В то время как большая часть детей этой группы (65 %) имеет достаточно высокий уровень речевого развития, меньшая ее часть (35 %) демонстрирует трудности планирования и программирования речевого высказывания.

При осуществлении счетных операций дети-левши испытывают значительные трудности вследствие импульсивности и недостаточно развитого самоконтроля, по сравнению с детьми-правшами того же возраста.

Данное частное исследование требует уточненного и углубленного изучения, однако анализ приведенных выше данных подтверждает, что дети с правополушарным профилем организации функций представляют собой специфическую группу в плане их онтогенеза, общих закономерностей протекания психической деятельности. Те навыки и автоматизмы, которые позволяют правшам успешно функционировать во внешнем мире, у левшей не всегда пристраиваются: средний уровень психических регуляций формируется у левшей лишь частично.

У левшей гораздо позже, чем у правшей, формируется фонематический слух, а любой недостаток речи устной, естественно, отражается на речи письменной. У таких детей часто диагностируются дизлексия и дизграфия, причиной которых становятся сложности взаимодействия вторичных полей височной доли с перемещенной в правое полушарие постцентральной функцией, в результате чего позднее созревают фонематический слух и звуко-буквенный анализ слова [Шохор-Троцкая, 2003].

Наряду с отставанием по целому ряду параметров психического развития левши обнаруживают богатый словарный запас, большую общую информированность и эрудицию.

Развитие познавательных способностей и процесс школьного обучения иногда входят в противоречие между собой, так как школа является для ребенка стрессовой средой [Дружинин, 1999]. А состояние длительного стресса, как известно, резко тормозит развитие психических функций ребенка. Французский детский психиатр О. Револь утверждает, что «стресс усиливает дизлексию» [Револь, 2009, с. 113], проявления которой довольно часто встречаются у левшей.

Левши обладают своеобразным эмоциональным статусом, они достаточно уязвимы в отношении различного рода внутренних и внешних факторов. Преобладание таких эмоций как гнев и страх, свойственное левшам, а также повышенный уровень тревожности при низком уровне самоконтроля, пессимистические настроения, пассивное принятие существующего порядка вещей, робость, — все это способствует возникновению дополнительных психологических трудностей при обучении и коррекции левшей. У таких детей чаще всего возникает негативное отношение к предмету на почве не сложившихся отношений с преподавателем.

Процесс получения знаний осложняется и практикуемыми *методами проверки*. Практически ни одна современ-

ная образовательная методика не учитывает индивидуальных особенностей вербальной активности, а между тем исследования Н.В. Москвиной и В.А. Москвина [Москвин, Москвина, 1998; Москвин, 2002], проведенные среди студентов вузов с помощью широкого набора методик, позволили сделать важный вывод о том, что правополушарное доминирование больше связано с произвольным запоминанием и вниманием, а левополушарное — с произвольными видами памяти и внимания [Москвин, Москвина, 1998; Москвин, 2002]. На уроке от ребенка требуется использование только произвольных видов памяти и внимания, его школьная успешность оценивается, прежде всего, умением запомнить и воспроизвести услышанное или прочитанное. Получающие в настоящее время широкое распространение тестовые формы проверки предполагают сознательное восприятие их условий через инструкцию и осознанное выполнение, т.е. активную работу также левого полушария. Тестовый общий интеллект — это левополушарный интеллект [Дружинин, 1999], а, значит, подобный метод проверки никак не подходит левшам. Правополушарные дети лучше воспринимают информацию, пользуясь визуальными и кинестетическими каналами в процессе практической деятельности, тогда как сухой теоретический материал ими усваивается плохо.

Следует также заметить, что российская школа недостаточно использует известные в других странах современные методические разработки, ориентированные на обучение леворуких детей. Эти причины совокупно объясняют причины возникающих трудностей обучения левшей и указывают на возможные пути коррекции.

*Коррекционная работа с детьми, имеющими правополушарную организацию мозговой деятельности, ведется по нескольким направлениям: развитие пространственных представлений, формирование фонетико-фонематического слуха, развитие навыка связного письменного высказывания.*

## КОМПЛЕКС ИГР И УПРАЖНЕНИЙ\*

### Развитие пространственных представлений

#### ❖ «Зеркальное рисование»

**Возраст:** от 7 лет.

**Количество участников:** индивидуальное занятие.

**Подсобный материал:** лист бумаги в клетку, разделенный на два поля горизонтальной чертой.

**Процедура проведения:** участники игры сидят обязательно напротив друг друга.

Педагог делает на своем поле какой-нибудь простой рисунок (например, рисует домик с дымящей трубой, дверью и окошком). Ребенок должен нарисовать у себя на поле точно такой же домик, следуя инструкции педагога: «Что у меня вверху — то у тебя вверху, что у меня внизу — то у тебя внизу, что у меня справа — то у тебя справа, что у меня слева — то у тебя слева».

Количество деталей и элементов на рисунках должно постепенно увеличиваться.

#### ❖ «Положи на место!»

**Возраст:** от 7 лет.

**Количество участников:** индивидуальное занятие.

**Подсобный материал:** лист бумаги размером А4, расчерченный на четыре зоны: верхние правая и левая, нижние правая и левая; любая небольшая фигурка или маленький предмет.

**Процедура проведения:** сначала отрабатываются понятия «верх», «низ», «право», «лево», «выше», «ниже», для чего используются самые простые задания. Ребенок берет в руки небольшую фигурку. Педагог командует: «Положи

---

\* Все предлагаемые игры рассчитаны на детей школьного возраста с трудностями овладения письмом. Игры подбираются индивидуально с учетом проблем и актуального уровня развития каждого ребенка.

ее в верхний правый квадрат, перемести в нижний квадрат, подними в верхний левый квадрат, опустишь вниз...» и т.д.

Со временем количество расчерченных квадратов на листе увеличивается, команды становятся более сложными, включая понятия «между», «справа» и т.д.

### ❖ «Спрячь вещицу»

**Возраст:** от 7 лет.

**Количество участников:** индивидуальное занятие.

**Подсобный материал:** две одинаковые простейшие схемы комнаты — одна у ребенка, другая у педагога.

**Процедура проведения:** ребенок и педагог договариваются, какой предмет будут «прятать». Ну, например, чемодан с деньгами. На своей схеме каждый ставит крестик там, где мысленно спрятал предмет. Причем его противник не должен видеть этот крестик. Затем ребенок «руководит» продвижением педагога от входа в комнату до места, где «спрятан» предмет.

Когда «предмет» «обнаружен», педагог командует продвижением ребенка.

Постепенно схемы комнат и команды усложняются.

Игра может быть перенесена в реальную комнату или учебный кабинет.

### ❖ «Мышки и хрюшки»

**Возраст:** от 7 лет.

**Количество участников:** индивидуальное занятие.

**Подсобный материал:** несколько предметов и фигурок зверей, например: спичечный коробок, полый цилиндр, чашка, машинка, фигурки мышки, свиньи, птички или других животных; листочки бумаги с заранее написанными заданиями (например: «мышка перед коробком», «хрюшка внутри цилиндра», «птичка слева от чашки», «машинка справа от хрюшки» и т.п.).

**Процедура проведения:** листочки с написанными заданиями лежат перед ребенком, повернутые рубашкой вверх. Он выбирает любой и выполняет задание, затем берет следующий и т.д.

## ❖ Кроссворды

Кроссворды помогают преодолеть пространственные проблемы, но кроме того они схематически представляют написание любого количества слов, позволяют проверить уровень грамотности, формируют образ слова, расширяют лексикон. Кроссворды составляются на различные темы и правила (слова с употреблением определенной гласной или согласной, словарные слова, слова с удвоенной «н», с шипящими в конце слова, падежи, члены предложения и т.д.), способ загадывания слова тоже может быть различен: классическое толкование значения, загадки, шарады, поиск лишнего, цитаты и т.п. Надо иметь в виду, что разгадывание кроссвордов не принадлежит к числу любимых занятий леворуких детей, поэтому начинать надо с простейших форм и минимального количества загаданных слов, постепенно увеличивая и усложняя варианты. Подробнее о кроссвордах см. в книге «Левшата в школе и дома» [Емельянова, 2010б].

## Развитие фонетико-фонематического слуха

### ❖ «Петропавловка»

**Возраст:** от 8 лет.

**Количество участников:** упражнение может быть проведено как индивидуально, так и в группе.

**Подсобный материал:** заранее заготовленные (по числу участников) листы с таблицей из трех столбцов и одиннадцати строк, в которую по порядку занесены все буквы русского алфавита.

**Процедура проведения:** каждая буква передается количеством ударов, соответствующим положению буквы в

таблице. Сначала «простукивается» номер столбца, а после небольшой паузы — номер строчки, в которых располагается буква. Например, буква «А» будет иметь такое звуковое выражение: *один стук, пауза, один стук*; а буква «Я» — *три стука, пауза, одиннадцать стуков*.

Лист с этой таблицей лежит перед каждым игроком, — это «шифр». Глядя на шифр, игроки поочередно «передают» друг другу сообщения любого содержания. «Расшифровка» выполняется как в устной, так и в письменной форме.

#### ❖ «Тихий диктант»

**Возраст:** от 8 лет.

Это обычный диктант небольшого объема (1–2 четверостишия), но продиктованный шепотом.

#### ❖ «Дятлы»

**Возраст:** от 8 лет.

**Количество участников:** индивидуальное занятие.

**Подсобный материал:** два карандаша (синий и красный); текст, набранный крупными буквами. Содержание текста должно соответствовать возрасту ребенка.

**Процедура проведения:** в руки ребенку даются синий и красный карандаши. Один карандаш он держит в правой руке, другой — в левой. Перед ним лежит текст. Ребенок, глядя на каждое слово, «выстукивает» его карандашами: согласный звук отстукивает синим карандашом, гласный — красным; если в слове встречается мягкий знак, ребенок говорит «дзинь», а если твердый — «дзинь-дзинь».

После простукивания карандаши откладываются в сторону, текст убирается, педагог диктует его ребенку.

Этот же прием, но только с одним карандашом, используется для заучивания написания трудных слов. Перед ребенком лежит лист с записанными на нем трудными словами. Если ошибка может быть сделана в употреблении



гласных (например, *а–о* в словах: *облако, панорама, завод, молоток, хорошо, кастрюля, воробей, ворона, сорока, Москва*), ребенок карандашом простукивает все согласные буквы, а гласные называет. Если же мы выучиваем слова с «ошибкоопасными» согласными, то простукиваются гласные, а согласные называются. Для облегчения запоминания лучше также брать слова с парой различных согласных.

## Заучивание правил и словарных слов

Механическое заучивание правил, определений и словарных слов малоэффективно, так как лишено образной основы. Чтобы облегчить процесс запоминания, мы используем прием «особых привязок». Например, при запоминании прилагательных-исключений, в которых пишутся НН в суффиксе АН-ЯН, используем обычное ОКНО. К нему «привязываем» три слова — деревЯННые рамы, стекляННые — естественно, стекла, оловЯННые — ручки.

То же самое ОКНО помогает запомнить, что надо писать на конце наречий с приставками ИЗ-, ДО-, С-, ЗА-, В- и суффиксами -О-, -А-. Для этого предлагаем вместо корня наречия вставлять слово «окно», что будет у «окна» на конце — то будет и у наречия. Например: издавна — из окна, влево — в окно, справа — с окна, засветло — за окно.

В слове «помидор» пишем О, потому что этот овощ похож на эту букву. В слове «шофер» О по форме соответствует рулю, за который держится водитель-шофер. У сОбаки, как и у кОшки — круглые глаза и т.д..

### ❖ «Катеринки»

**Возраст:** от 9 лет.

**Количество участников:** от 2 до 5 человек.

**Подсобный материал:** карточки с написанными словарными словами, в которых выделены проблемные буквы, причем в каждом слове желательно выделить по несколько букв. Количество карточек от игры к игре увеличивается.

**Процедура проведения:** игра опирается на произвольное запоминание и орфоэпическое проговаривание трудных слов. Игроки получают равное количество карточек со словами (от 5 до 15 каждому). Затем любым способом определяется, кто будет ходить первым. Делая ход, первый игрок выкладывает карточку, четко проговаривает написанное на ней слово, особенно выделяя голосом проблемные буквы.

Следующий игрок должен найти у себя карточку со словом, в котором выделена одна из проблемных букв, имеющих в уже выложенном слове, и положить ее сверху, также четко проговорив слово. Затем ход делает другой игрок.

Если у игрока нет слова с нужными буквами, он пропускает ход. Если ход вынуждены пропустить оба играющих или все играющие, то сыгранные карточки откладываются, а тот, кто пропустил ход первым, продолжает игру с новой карточки.

Выигрывает тот, кто первым выложил все свои карточки. Проигравший должен придумать по одному смешному предложению с оставшимися у него словами.

## **Формирование умения составлять письменное высказывание**

Поскольку составление грамотного письменного высказывания представляет для ребенка-левши особую сложность, коррекционная работа проводится в несколько этапов.

### ***1-й этап. Составление предложений***

#### **❖ «Домино с картинками»**

**Возраст:** от 7 лет.

**Количество участников:** упражнение может быть проведено как индивидуально, так и в группе.

**Подсобный материал:** 30 карточек, каждая разделена на половинки, на которых наклеено по картинке-изображению.

**Процедура проведения:** карточки лежат на столе стопкой, рубашкой вверх. Педагог снимает карточку и кладет ее картинками вверх. Затем по очереди каждый игрок снимает свою карточку, присоединяет ее любым концом к уже имеющейся и составляют предложение по картинкам — так, чтобы в нем были задействованы обе оказавшиеся рядом картинки.

Задания от игре к игре меняются в сторону усложнения — выбора менее частотных изображений.

Упражнение проводится в устной форме.

#### ❖ «Королевство предложений»

**Возраст:** от 8 лет.

**Количество участников:** от 2 до 5 человек.

**Подсобный материал:** набор из 82 карточек трех цветов — 6 красных, 36 синих и 40 белых; на каждой карточке написано по одному слову.

На красных карточках пишутся: 3 подлежащих (существительное в единственном числе, существительное во множественном числе, местоимение; например: *динозаврик, соседи, оно*) и 3 сказуемых, каждое из которых грамматически согласуется с имеющимися подлежащими (например: *съел, покупают, гуляет*).

На синих карточках пишутся слова, выступающие в роли второстепенного члена предложения: существительные в косвенных падежах, в том числе и с предлогами, прилагательные, наречия (например: *маленький, веселый, красный, наши, быстро, сегодня, на обед, под дождем, на солнышке, по улице, морковку, диван* и т.п.). Эти слова должны иметь возможность лексически и грамматически согласовываться друг с другом.

На белых карточках, также по одному на карточку, пишутся вопросы, которые ставятся от одного члена предло-

жения к другому (например: *что делает? что сделал? кто? где? как? какой?*).

**Процедура проведения:** выкладывая карточки со словами и вопросами, игроки совместно составляют предложения.

Все карточки перемешиваются и раздаются по 10–15 штук каждому игроку. Игру начинает тот, у кого есть красная карточка; если она имеется у нескольких игроков, то каждый из них начинает свое предложение.

Красная карточка выкладывается на стол, затем следующий игрок подбирает вопрос, который можно поставить от этого слова, и подкладывает свою карточку с этим вопросом к имеющемуся слову. Подложить свою карточку можно к любой из четырех сторон имеющейся карточки, ведь от одного слова в предложении можно поставить вопросы к разным членам предложения. Например, если первой была карточка со словом *гуляет*, то потом может идти вопрос *кто?*

Следующий игрок или отвечает словом на поставленный вопрос, подкладывая к нему подходящую карточку, или ставит другой вопрос. Например, *гуляет (кто?) оно*, или *гуляет (где?)*. Второй вопрос будет подложен уже к другой стороне карточки со словом «гуляет». (Нужно постоянно следить за тем, чтобы после белой карточки шла именно красная или синяя, т.е. после вопроса — ответ.) Следующий игрок опять или отвечает на один из вопросов, или ставит свой. Например, *гуляет (кто?) оно (где?) в лесу*.

Если у игрока нет подходящей карточки, он может взять ее в «банке» — т.е. в той части карточек, которые не были розданы вначале. Но в «банке» можно взять только одну карточку; если и она не подошла, то игрок пропускает ход. Если игроку досталась из «банка» красная карточка, а в выкладываемом предложении уже есть и подлежащее, и сказуемое, он может начинать новое предложение. Другие игроки имеют право подставлять свои карточки-слова и вопросы к любому предложению.

Игра заканчивается тогда, когда выложены все карточки, или когда ни один игрок не может положить подходящую карточку.

Выигрывает тот, кто первым избавился от своих карточек.

Все получившиеся предложения следует записать в тетрадь (уже без вопросов), при этом порядок слов в них можно изменить.

*Пример получившихся предложений:* Маленький динозаврик съел вчера на обед красный мячик. Сегодня наши соседи покупают в лесу неизвестное животное. Грустное оно сегодня гуляет по улице под дождем.

Игра чрезвычайно полезна для импульсивных левшей.

## **2-й этап. Составление текстов по заданным сюжетам**

### **❖ Составление рассказов по картинкам**

**Возраст:** от 8 лет.

**Количество участников:** занятие проводится индивидуально.

**Подсобный материал:** 10–15 карточек с картинками, которые можно связать в определенной последовательности. Удобно для этой работы использовать юмористические истории из альбомов Херлуфа Бидструпа, разделив их на отдельные рисунки.

**Процедура проведения:** задача ребенка — придумать и записать историю из определенного количества предложений по предложенным ему картинкам. Вначале предлагается составить истории из 3–4 картинок. Постепенно количество картинок увеличивается до 10–15, соответственно должно увеличиваться и количество предложений в тексте.

Одни и те же картинки можно использовать несколько раз для составления разных историй.

На этом этапе мягко, но требовательно, выдерживая принцип «от совместной формы деятельности — к самостоятельной», отрабатываем композицию письменного высказывания, обучаем составлению вступления и заключения.

Очень полезен такой вид работы, как *дописывание*. Предлагается дописывать как финальное предложение имеющегося текста, так и концовку каждого предложения, составляющего связный рассказ.

***3-й этап. Обучение написанию самостоятельного сочинения по заданной теме***

Если работа на предыдущих этапах велась последовательно, то ребенок уже попробовал свои силы в словесном творчестве, понял и усвоил, что созданный им текст должен быть ясен, красив и логичен, иначе он не будет понятен другим.

Работа на завершающем этапе, в ходе которой ребенок учится самостоятельно писать сочинения на заданную тему, состоит из трех стадий, каждая из которых преследует свои цели:

- 1) научиться понимать тему и находить ключевое слово темы;
- 2) научиться рассуждать с опорой на ключевое слово, с использованием конкретных примеров;
- 3) научиться составлять заключение-вывод.



В заключение необходимо отметить, что занятия дают эффективный результат в том случае, когда используется комплексный подход, учитывающий как индивидуальные особенности конкретного ребенка, так и типические особенности, присущие левшам.

## Глава 13

### РАБОТА В ДИАДЕ КАК МЕТОД В НЕЙРОКОРРЕКЦИОННОЙ ПРАКТИКЕ

*Ж.М. Глоzman, Л.М. Винникова, Я.С. Баринская*

#### ТЕОРЕТИЧЕСКОЕ ВВЕДЕНИЕ

Наша практика показывает, что наиболее полноценного результата в коррекционной работе можно добиться только сочетая принципы группового и индивидуального взаимодействия. Несомненно, это будет включать и психотерапевтические модели работы. Психотерапия в самом широком смысле этого слова всегда присутствовала в деятельности педагогов-дефектологов, нейропсихологов и логопедов. В самом деле, какой бы тип специального учебного заведения мы ни взяли, в каждом из них дети имеют помимо основного дефекта вторичные личностные и поведенческие отклонения компенсаторного или гиперкомпенсаторного характера. В этой связи учителя и воспитатели зачастую интуитивно обращаются к психотерапевтическим методикам [Айзенберг, Кузнецова, 1992].

Диада, или пара, позволяет во многом сочетать в себе преимущества нейропсихологического и психотерапевтического подходов. Идея была взята авторами из разработок детской групповой психотерапии. Конечная цель процесса психотерапии — помочь ребенку встать над ситуацией, научить его приспосабливаться к действительности и преодолевать психотравмирующие воздействия [Там же].

На наш взгляд, эта цель во многом сопутствует и нейрокоррекционному процессу, хотя, конечно, акцент здесь

ставится на формировании, преодолении и компенсации специфических трудностей обучения и поведения.

Фактически любое воздействие педагога или психолога, проводящего коррекционно-развивающее обучение, в большей или меньшей степени является психотерапевтическим независимо от того, желает этого сам педагог или нет. Основное сходство работы специалиста-корректора и психотерапевта состоит в том, что при обеих формах работы взрослый управляет психическим развитием ребенка, имеющим то или иное отклонение; для этого он организует специальные условия, используя преимущественно словесные методы, адресованные разуму ребенка.

Именно с помощью психотерапии можно поставить перед ребенком цели, которые он сам себе не поставит, а также закрепить определенный способ действия в ситуации, перестроить и наладить новые взаимоотношения с окружающими, пробудить имеющиеся скрытые резервы. Такое понимание специфики психотерапевтического воздействия дает возможность повышать эффективность всевозможных коррекционных мероприятий в педагогической практике.

Создавая так называемую «малую группу», необходимо помнить, что межличностные отношения детей в малой группе — одна из ведущих форм реализации социальной сущности каждого ребенка и психологическая база для сплочения группы [Глозман, 2002].

Другими словами, работа в паре помогает погрузить ребенка в новую совокупность отношений. Социальная среда обладает в отношении личности огромным педагогическим и психологическим потенциалом. Детский коллектив — достаточно активный субъект воспитательных отношений. Детская среда обучает ребенка: общаясь со сверстниками, младший школьник приобретает личный опыт отношений в социуме. Детский коллектив воспитывает у ребенка социально-психологические качества: социальный интеллект, умение понимать партнера, тактичность, трудолюбие, умение вступать в контакт и поддерживать его, коллективистские качества, способность к коопера-



ции и взаимодействию, к сопереживанию, разумное соотношение личных и общественных интересов, навыки общественной дисциплины. Среда развивает у ребенка эмоционально-волевую сферу, именно межличностные отношения дают основную пищу чувствам, переживаниям, позволяют проявить эмоциональный отклик, помогают развить механизмы саморегуляции (самоконтроля, самобладания и т.д.). Духовное влияние коллектива и личности взаимно. Ребенок, овладевая фондом духовного богатства группы, сам обогащает ее.

Кроме того, необходимо помнить, что высокий положительный психологический и педагогический потенциал детского коллектива не может сложиться сам, стихийно, только исходя из возможностей ребенка. Нужна «окружающая ребенка атмосфера» социальной мысли [Выготский, 2003], т.е. внешнее педагогическое влияние и руководство.

Остановимся на самых общих правилах ведения занятий в диаде и мини-группе, следование которым является существенным фактором успешности групповой психотерапии:

- педагогу необходимо уметь объединять детей для выполнения поставленных задач и устранять у них излишнее напряжение;
- педагогу нужно быть достаточно мягким, чтобы создавать в паре атмосферу безопасности и принятия, и не только идти навстречу активности детей, но и уступать им в некоторых вопросах.

Другим существенным фактором успешности групповой психотерапии в любых ее формах является правильный подбор детей с учетом клинических и психологических показаний [Захаров, 2000; Лютова, Моница, 2000].

Последние наблюдения, проведенные нами в Научно-исследовательском центре детской нейропсихологии [Глозман, 2009; Курдюкова, Винникова, Казакова, Фролова, Куртик, 2010], показывают, что в занятиях в диаде ведущими **мотивами деятельности** ребенка становятся:

- *мотив соревнования* — желание победить в соревновании, проявить себя в нем с наилучшей стороны, а значит, мобилизовать все свои возможности для достижения цели;
- *мотив альтруизма* — помогая другому, ребенок становится более уверенным в себе, начинает больше уважать себя и верить в собственные возможности;
- *игровой мотив* — во время игры внимание ребенка отвлекается от отрабатываемых в игровой форме когнитивных и моторных навыков, снимается напряжение и страх не понять объясняемое, что способствует увеличению общей активности ребенка, мобилизации его потенциальных возможностей и дает ощущение легкости усвоения, т.е., в конечном счете, формирует, по Л.С. Выготскому, единство аффекта и интеллекта [Выготский, 2003; Глозман, 2006, 2009].

Главное достоинство занятий в диаде — это возможность игры, ведь, как мы уже говорили в главе 7, игра, с одной стороны, происходит на *непроизвольном уровне*, потому что играть — это весело, интересно, легко, это то, что нравится; а с другой стороны, всякая игра есть испытание воли, действие, подчиненное правилу, а значит и способ сформировать *произвольность*.

Игровые формы коррекции эффективно способствуют формированию *произвольной регуляции* сначала игрового, а потом и общего поведения ребенка. В процессе игры формируется умение работать самостоятельно, осуществлять контроль и самоконтроль, согласовывать свои действия и соподчинять их [Соболева, 2009].

Занятия в диадах эффективны для *повышения коммуникативных навыков ребенка*: умения предложить помощь и обратиться за ней, мягко указать на ошибку и поощрить другого, охранять собственный суверенитет и независимость, сформировать адекватный образ Я и критичность к себе и др. Показательным также является то, как дети взаимодействуют в рамках небольшого пространства

ковра при выполнении двигательных заданий, требующих большой амплитуды движений, таких как прыгание на мяче. При индивидуальной коррекции ребенок может позволить себе прыгать в любую сторону ковра, куда ему захочется, при работе в диаде ребенок вынужден ориентироваться на действия партнера и строить свою траекторию движения не только следуя собственным желаниям, но и учитывая траекторию движения партнера по диаде, что способствует выстраиванию границ между собой и другими людьми, необходимых для адекватного социального взаимодействия [Глозман, 2009]. Таким образом, прыжки на мяче вдвоем, кроме развития моторики и пространственных представлений, способствуют формированию собственного пространства. Можно говорить о развитии специфического *диадического взаимодействия*, имеющего собственные *задачи*:

- расширение векторов и типов социального взаимодействия ребенка через включение его в мини-группу;
- решение нейropsychологических задач через опосредствование личностным взаимодействием;
- выработка адекватных поведенческих программ ребенка, через проработку всех форм коммуникативного взаимодействия.

Были выделены следующие *типы коммуникативного взаимодействия в диаде* [Глозман, 2009; Курдюкова, Винникова, Казакова, Фролова, Куртик, 2010]:

1. Партнерство (кооперация):
  - детей друг с другом, в достижении общей задачи, поставленной перед ними педагогом (совместное выполнение задания);
  - одного ребенка с педагогом, для оказания помощи другому ребенку, находящемуся в затруднении; здесь ребенок по инициативе педагога выступает в роли котерапевта;
  - детей и педагога, в решении единой для всех задачи, например в собирании пазла.

2. Соперничество (конкуренция):
  - детей друг с другом, в данном случае педагог играет роль «беспристрастного судьи», замечая ошибки каждой из сторон соревнования;
  - обоих детей с педагогом, в данном случае конкуренция детей со взрослым обеспечивается путем межличностной кооперации детей; это наиболее сложная форма коммуникации, поскольку она несет в себе двухфазную программу: 1) достижение партнерского взаимодействия друг с другом, 2) объединение и направление усилий против «третьей стороны» — педагога.
3. Сотрудничество между детьми для достижения общей цели — выиграть у педагога (может быть инициировано педагогом: «Сейчас вы одна команда, старайтесь меня обыграть», либо возникать спонтанно при самостоятельном объединении детей против педагога).

Соответственно каждое конкретное занятие и весь курс нейропсихологической коррекции должны быть построены по *принципу постоянной смены форм социального взаимодействия*. Это особенно важно для достижения «гибкости» в выборе ребенком формы и типа поведенческой реакции. *Задачи педагога* при работе с диадой — поддержание и поощрение наиболее социально приемлемых и одобряемых форм общения между детьми, поддержание благоприятной атмосферы сотрудничества и взаимопомощи.

Важным преимуществом занятий в диадах является *расширение спектра взаимодействий* ребенка и педагога: ребенок может предложить помощь, обратиться за помощью не только к педагогу, но и к сверстнику, он учится средствам взаимодействия и поощрения, педагог от стимуляции и поощрения все больше переходит к регуляции самоконтроля ребенка. Важно, что стимуляция активности одного из детей может возникать под действием собственной соревновательной мотивации детей в игре или при

выполнении коррекционных заданий — вследствие желания ребенка выполнить задание лучше другого и получить поощрение от педагога.

Если в индивидуальных занятиях возможны только радиальные обращения педагога к ребенку, то в диаде они сочетаются с аксиальными обращениями (ко всем), к примеру, при объяснении обоим детям правил игры или поощрения, даваемого обоим детям в конце занятия: «Вы сегодня молодцы, хорошо занимались». Радиальные обращения при занятиях в диаде (к кому-то одному) преследуют цель оказания помощи тому из детей, у которого выполнение данного задания вызывает больше трудностей, поощрение того из детей, который больше нуждается в подкреплении («Ну на этот то раз ты выиграешь обязательно!»). В ситуациях, когда педагог преимущественно работает с одним из детей (к примеру, проверяет домашнее задание одного ребенка), необходимо контролировать, чтобы второй ребенок не «выпадал» в этот момент из занятия, а выступал в роли «помощника терапевта», также проверяющего задание своего партнера по диаде и подсказывающего при необходимости, как исправить ошибку.

*Основные показания к включению ребенка в диаду для коррекционно-развивающих занятий:*

- отказ от индивидуальных занятий, негативизм;
- акцентуации характера и доминирующего модуса поведения: гиперактивность, тревожность, демонстративность и манипулятивное поведение, аутизированность;
- общая заторможенность (низкие нейродинамические показатели психической активности);
- трудности программирования, регуляции и контроля собственной деятельности;
- неадекватная самооценка: завышенная самооценка и некритичность к себе, или, наоборот, неуверенность в своих возможностях.

## Оптимальный состав диад

Этот вопрос можно решить в двух основных вариантах: включение в диаду детей со сходными трудностями и проблемами развития (что позволяет осуществлять коррекцию более прицельно за счет подбора специализированных упражнений), либо же выбор детей по принципу дополнения (что обеспечивает более успешную идентификацию ребенка с альтернативным образцом поведения).

Наш опыт показывает, что эффективнее в большинстве случаев совместить эти две линии объединения детей в диады, подбирая по возможности детей с комплементарными проблемами поведения, но с аналогичными нейропсихологическими проблемами. При этом возможны следующие объединения по проблемам поведения (типы диад):

- гиперактивные + заторможенные;
- демонстративные + заторможенные;
- тревожные + заторможенные;
- тревожные + демонстративные;
- тревожные + аутизированные.

## Виды занятий в диадах

Все задания и упражнения, используемые в диадах, условно можно разделить на 4 типа: соревнование, сотрудничество, взаимопомощь и взаимоконтроль. Приведем основные характеристики заданий этих типов.

### ● Соревнование

Задания и упражнения, в которых ставится задача выполнить лучше, быстрее, точнее, чем другой. При этом параметр оценки может меняться, например, одно упражнение оценивается «за скорость», а другое «за правильность». Важно, что упражнения подбираются так, чтобы каждый из участников мог в чем-то быть лучше.

### ● Сотрудничество

Задания и упражнения, направленные на совместные действия, необходимость разделения функций, объедине-

ние против третьего противника (им может быть педагог или, например, игрушка), формирующие умение координировать свои действия с другим участником, чувствовать его, способность к децентрации, мотив общности.

- **Взаимопомощь**

В заданиях этого типа более «сильный» объясняет материал более «слабому», помогает и рассказывает, как выполнить задание или упражнение более правильно и успешно, проговаривает инструкцию, тем самым (для себя) подключая регуляторную функцию речи. Задание считается выполненным в том случае, если один из ребят смог своей помощью действительно улучшить результат другого. Затем они меняются ролями.

Этот вид заданий способствует также повышению самооценки ребенка, так как возникает уверенность: могу помочь другому, значит, могу и сам сделать. Важно также, что такие задания дают ребенку возможность быть организатором и инициатором деятельности (перейти из позиции ведомого к позиции ведущего).

- **Взаимоконтроль**

Суть заданий этого типа хорошо проиллюстрирована в пословице: «В чужом глазу соломинку замечаем, а в своем и бревна не видим». Увидеть ошибки другого проще, чем свои собственные. Здесь функция контроля делегируется ребенку; таким образом, один выполняет упражнение или задание, а другой проверяет выполнение, отслеживая ошибки или неточности, отсчитывая время, за которое должно быть выполнено задание. При этом педагог обращает внимание на то, что считать надо не слишком быстро, стараться помочь товарищу. Для повышения мотивации и внимания в контролирующей деятельности можно использовать такой прием: если ребенок не замечает ошибку у проверяемого, то она записывается на него, т.е. он, а не выполняющий упражнение, теряет очки.

При другом варианте взаимоконтроля один из ребят помогает своему товарищу по команде тем, что, проверяя, как

тот выполняет упражнение, может «стереть» ошибку напарника, если вовремя заметит ее и позвонит в колокольчик.

Таким образом, работа в паре, выстроенная особым образом, включает в себя множество методов психотерапевтического взаимодействия. Благодаря этому мы можем говорить о следующих *результатах занятий в диаде*:

- улучшение поведения ребенка на индивидуальных занятиях: исчезновение отказов и манипулятивного поведения;
- развитие дефицитарных функций и улучшение качества выполнения заданий;
- повышение эмоционального фона занятий.

Опыт работы ребенка в диаде становится чрезвычайно значимым фактором в коррекционном процессе. Для детей, имеющих более длительный опыт занятий в диадах, преобладающим становится их взаимодействие между собой, взаимопомощь при выполнении сложных заданий, сотрудничество или соревнование в игре, направленное не на соревнование друг с другом, а на соревнование с педагогом, что говорит о более развитых навыках социального взаимодействия в среде сверстников и является важной предпосылкой для адаптации ребенка в школе.

## КОМПЛЕКС ИГР И УПРАЖНЕНИЙ

### Организация взаимодействия с партнером (Считалочки)

Со считалочек, определяющих первого игрока, начинаем любую игру.

#### ❖ «Аты-баты»

Аты-баты, шли солдаты,  
Аты-баты, на базар,  
Аты-баты, что купили?  
Аты-баты, самовар.



Аты-баты, сколько стоит?

Аты-баты, три рубля.

Аты-баты, кто выходит?

Аты-баты, это я!

❖ **«Ехала машина темным лесом»**

*1-й вариант*

Ехала машина темным лесом

За каким-то интересом.

Инте-инте-интерес,

Выходи на букву эс.

А на букве эс звезда,

Где уходят поезда.

Если поезд не придет,

Машинист с ума сойдет.

*2-й вариант*

Шла машина темным лесом

За каким-то интересом.

Инте-инте-интерес,

Выходи на букву эс.

Буква эс нехороша,

Выходи на букву а.

Буква а не подошла,

Выходи на букву ша.

❖ **«Завтра с неба прилетит»**

Завтра с неба прилетит

Синий-синий-синий кит.

Если веришь — стой и жди,

А не веришь — выходи!

❖ **«На златом крыльце сидели»**

*1-й вариант (классический)*

На златом крыльце сидели:

Царь, царевич, король, королевич,  
Сапожник, портной, кто ты будешь такой?  
Выбирай поскорей, не задерживай добрых и честных  
людей.

Тот на кого указали, должен сказать, кем он будет — например, царевичем.

После этого считалка продолжается со слов: «Царь, царевич...»

Тот, на кого указали (кто оказался «царевичем»), и будет водящим.

*2-й вариант (современный)*

На златом крыльце сидели:  
Мишки Гамми, Том и Джерри,  
Скрудж Макдак и три утенка,  
Выходи, ты будешь Понка.

❖ **«Раз-два-три-четыре-пять»**

Раз, два, три, четыре, пять,  
Вышел зайчик погулять.  
Вдруг охотник выбегает,  
Прямо в зайчика стреляет.  
Пиф-паф! Ой-ой-ой!  
Умирает зайчик мой.  
Привезли его в больницу,  
Отказался он лечиться,  
Привезли его домой —  
Оказался он живой.

❖ **«Сидел король»**

Сидел король на лавочке,  
Считал свои булабочки,  
Раз-два-три,  
Королевой будешь ты!

## Развитие двигательной сферы

### ❖ «Лягушка»

**Цель:** развитие координации движений, моторного контроля, общей собранности.

**Возраст:** от 7 лет.

**Подсобный материал:** мяч (можно мягкий, поролоновый).

Необходимо также, чтобы в помещении, где проходит занятие, была стена, в которую можно бросать мяч, и свободное пространство возле нее.

**Процедура проведения:** дети должны по очереди бросать мяч в стену и перепрыгивать через него.

Вначале с помощью считалки устанавливается, кто начинает игру. На стене намечается условная линия, ниже которой нельзя кидать мяч (линия может совпадать с уровнем подоконника; можно «прочертить» ее строительным скотчем). Дети встают перед стеной друг за другом. Первый игрок бросает мяч в стену; когда мяч, отскочив от стены, ударяется об пол, игрок должен через него перепрыгнуть и отойти, встав за партнером. Второй игрок ловит мяч, в свою очередь бросает его в стену, и все повторяется.

Педагог заранее загадывает любое слово (например, *барбарис*). Игрок, который удачно перепрыгнул через мяч, «получает» одну букву из загаданного слова. Выигрывает тот, кто первым «соберет» все слово. В процессе игры по договоренности линию можно поднять повыше (если на первоначальном уровне у всех получалось прыгать и было скучно). Соответственно, чем выше линия, тем интереснее игра.

### ❖ «Штандер-стоп»

**Цель:** развитие моторного контроля, пространственных представлений, умения взаимодействовать в группе, тренировка внимания.

**Возраст:** от 7 лет.

**Подсобный материал:** мяч.

Комната для занятий должна быть достаточно просторной.

**Процедура проведения:** с помощью считалочки выбираем водящего. Он берет мяч в руки и становится лицом к стене, другой ребенок становится за его спиной. Водящий подбрасывает мяч и называет любое кодовое слово (например, «Штандер»). Второй игрок должен поймать мяч, и отбежать с ним как можно дальше от первого игрока. Водящий кричит: «Штандер-стоп!» как можно быстрее после поимки мяча, и второй игрок с мячом замирает на месте. Дальше игрок с мячом должен определить, сколько и каких шагов ему понадобится для того, чтобы достать до водящего и коснуться его мячом.

Шаги могут быть:

- гигантские — шаг на весь размах ноги;
- человеческие — обычные шаги;
- лилипутские — пятка одной ноги ставится сразу перед носком другой;
- муравьиные — маленькие шажки на цыпочках (одна нога ставится сразу перед другой);
- зонтики — шаги с поворотом вокруг себя на одной ноге;
- утиные — шаги вприсядку;
- лягушачьи — прыжок.

Детям, конечно, интересно называть много «развлекательных» шажков, чтобы было веселее. *Например:* «До Кати семь гигантских, три зонтика, два лилипутских...» Если второй игрок все рассчитал верно и может дотянуться до водящего мячом, он сам становится водящим.

### ❖ «Лови!»

**Цель:** развитие концентрации внимания, чувства равновесия, умения дифференцировать ощущения от своего тела, воображения; игра также создает условия для формирования взаимопонимания партнеров.

**Возраст:** от 7 лет.

**Подсобный материал:** не требуется.

**Процедура проведения:** дети встают напротив друг друга, примерно на расстоянии трех метров, и начинают перебрасывать друг другу воображаемый мяч. Игрокам необходимо сконцентрировать все свое внимание, чтобы создалось впечатление, что они играют настоящим мячом. Прежде всего, необходимо занять устойчивое положение: колени полусогнуты, одна нога впереди. Водящий «берет» «мяч» и называет его характеристику, например: «Я бросаю тебе волейбольный мяч»; если второй игрок «ловит» «мяч» соответственно названным характеристикам (например, широко расставляет руки, нагибается за ним), то затем, при ответном «броске», он задает свойства: «А я тебе бросаю маленький ледяной мячик» и т.д.

Необходимо следить, чтобы каждый ребенок всем телом «отыгрывал» воображаемый мяч.

#### ❖ «В десяточку»

**Цель:** развитие зрительно-двигательной координации, моторного контроля, умения взаимодействовать в паре.

**Возраст:** от 5 лет.

**Подсобный материал:** несколько мячей разной величины и массы, например теннисный, футбольный, поролоновый и т.д.; большая корзинка или коробка.

**Процедура проведения:** игроки становятся на расстоянии 1–3 метра друг от друга. Один из них держит в руках коробку (корзинку). Второй игрок должен бросать мячи в коробку, стараясь забросить их как можно больше. Первый игрок может как помогать сопернику, так и «мешать» ему (например, поднимая коробку повыше).

Затем игроки меняются местами.

#### ❖ «Удержи мячик»

**Цель:** развитие моторного контроля, внимания, координации и чувства равновесия, кинестетики, умения взаимодействовать с партнером.

**Возраст:** от 8 лет.

**Подсобный материал:** две кегли; две палочки длиной 40–50 см; мячик.

**Процедура проведения:** это командная игра, т.е. для победы детям необходимо уметь действовать вместе.

Перед началом игры двумя кеглями определяется начало и конец дистанции, которую надо пройти участникам.

Игра проводится в три этапа.

*1-й этап.* Участники игры держат палочки: один в левой руке, другой — в правой; им дается мячик. Задача детей — удерживая мячик палочками, пробежать всю дистанцию.

*2-й этап.* Участники, встав друг против друга, удерживают лбами большой мяч. Задача — не уронив мяч, постараться как можно быстрее пробежать дистанцию обратно; один из участников должен двигаться спиной вперед.

*3-й этап.* Пара должна пробежать дистанцию, удерживая мяч плечами, ушами или спинами.

Усложнить игру можно введением временного ограничения — например, на все три пробежки участникам дается 5 минут. Если ребята успевают, они могут выбрать следующую игру на свое усмотрение.

## ❖ «Футбол»

**Цель:** формирование моторного контроля, пространственных представлений, координации движений и межполушарного взаимодействия.

Игра несет яркий эмоциональный заряд и может очень нравиться детям. Однако не стоит в нее играть с детьми эмоционально неустойчивыми, которым тяжело дается переживание неудачи и собственного проигрыша.

Эта игра послужит отличной разминкой в начале занятия.

**Возраст:** от 6 лет.

**Подсобный материал:** кегли или любые предметы для обозначения «ворот» участников; мяч.

**Процедура проведения:** участники в позе «паучка» (животик вверх, тело опирается на согнутые в коленях ноги и

прямые руки) встают каждый в свои «ворота» напротив друг друга.

Задача каждого — отражать ногами мячи соперника и самому пытаться забить гол в его «ворота».

*Усложнение игры:* в той же позе «паучка» дети встают в «воротах» боком, занимая зеркальную позицию по отношению друг к другу — один участник развернут к сопернику правой стороной, а другой, соответственно, левой. Задача та же — защитить свои «ворота» и забить гол сопернику. После каждого пропущенного гола дети разворачиваются другой стороной (тот, кто стоял правой — встает левой, и наоборот).

### ❖ «Цапли»

*Цель:* игра формирует чувство равновесия, а также дает возможность успокоиться.

Игра отлично подходит, если нужно быстро привести детей в спокойное состояние.

*Возраст:* от 8 лет.

*Подсобный материал:* подушки или массажные коврики; мяч; песочные часы.

#### *Процедура проведения*

##### *1-й вариант (простой)*

Дети встают напротив друг друга на одну ногу, вторая нога согнута в колене перед собой, руки разведены в стороны. Задача — простоять так дольше соперника. При дефиците времени можно отмерить ограничение в 1, 3 или 5 минут; лучше это делать с помощью песочных часов.

Проводится турнир из трех этапов: сначала оба участника должны стоять на правой ноге, затем — на левой, затем каждому предлагается встать на удобную для него ногу.

Возможно то же с закрытыми глазами — это усилит кинестетическую составляющую моторного акта.

Далее детям предлагается встать на подушки (можно использовать массажные коврики) — это уже «Турнир чемпионов». Процедура та же.

### *2-й вариант (сложный)*

Процедура та же, только дети, стоя в той же позе, перебрасываются мячом. Проигрывает тот, кто первым встанет на обе ноги или сойдет с точки.

Если мяч укатился, его подает педагог — дети при этом *не соскакивают с места*; эта форма игры отлично учит импульсивных детей тормозить первую моторную реакцию.

### ❖ «Хлопс-Топс»

**Цель:** игра учит умению быстро переключаться (динамический компонент двигательной деятельности), а также формирует акустическое восприятие, постепенно расширяя его объем.

**Возраст:** от 5 лет.

**Подсобный материал:** не требуется.

**Процедура проведения:** игра проводится в трех вариантах:

**Вариант 1.** Педагог встает перед детьми и хлопает в ладоши. Дети должны пропрыгать столько раз, сколько прохлопал педагог; затем добавляется акцент на громкость: громкий хлопок означает прыжок вперед, тихий — прыжок на месте.

**Вариант 2.** Хлопают по очереди — сначала педагог хлопает детям, а они прыгают; затем дети объединяются и придумывают серию из громких и тихих хлопков для педагога, которые должен пропрыгать он (дети учатся сотрудничеству и кооперации).

**Вариант 3.** Дети по очереди повторяют в прыжках хлопки друг друга. Выигрывает тот, кто прыжками повторит серию хлопков партнера без ошибок.

**Усложнение игры:** в инструкцию к варианту 1 добавляются пространственные компоненты: прыгнуть три раза так, чтобы получился треугольник, или четыре раза — чтобы получился квадрат.



### ❖ «Квадратики»

**Цель:** игра во многом преследует те же цели, что и игра «Хлопс-Топс»; кроме того, она усиливает компонент моторного контроля и пространственного восприятия, а также тренирует внимание и акустическое восприятие.

**Возраст:** от 5 лет.

**Подсобный материал:** любые предметы (кегли, игрушки и т.д.), которыми можно разметить пространство в помещении; листочки с цифрами, буквами или картинками.

**Процедура проведения:** в помещении, где проходит занятие, любыми метками (кеглями, игрушками и т.д.) размечаются два больших квадрата. Метки нумеруются (например, 1, 2, 3, 4; поначалу номера прикрепляются к меткам, затем дети должны держать их в уме). Можно прикрепить на метки изображения фруктов (например, яблока, персика, груши, абрикоса), если дети постарше — буквы (например, А, И, О, Ы).

Каждый участник игры встает в центре своего квадрата. Задача игрока — пропрыгать от метки к метке в заданном педагогом или партнером порядке (например 1-4-3-2, или *груша-персик-яблоко-абрикос*); варианты коммуникации см. в игре «Хлопс-Топс». При этом важно обращать внимание на экономичность движений ребенка.

В случае, если работают с числами, можно *усложнять* задание, например: коснуться правого плеча, если прыгнул к «четной» метке, и левого, если прыгнул к «нечетной», и т.д.

## Формирование межполушарного взаимодействия

### ❖ «Игрушки-помощники»

**Цель:** улучшение нейродинамики, двигательной ловкости, развитие межполушарного взаимодействия.

**Возраст:** от 4 лет.

**Подсобный материал:** кубики; большие игрушечные звери.

**Процедура проведения:** кубики рассыпают по полу. Задача игроков — собрать их лапами игрушечных зверей. Выигрывает тот, кто соберет больше.

### ❖ «Одно касание»

**Цель:** формирование межполушарного взаимодействия и реципрокной координации.

**Возраст:** от 6 лет.

**Подсобный материал:** мяч.

Необходим свободный доступ участников к стене.

**Процедура проведения:** на стене рисуются «ворота» (можно просто договориться об условных линиях: «от сих до сих»).

Первый игрок, ударяя по мячу, например, *правой* ногой, отправляет его в «ворота». Второй игрок должен ударить по отскочившему мячу *той же ногой* и тоже попасть в «ворота». Бить по мячу нужно *одним касанием*, не останавливая его и не подбрасывая.

Важно: два раза подряд бить по мячу одной и той же ногой не разрешается; необходимо чередовать удары правой/левой.

Перед началом игры педагог с игроками выбирают «штрафное слово» (слово может быть любое, например «абрикос»). За каждый удар мимо ворот игроку присваивается одна буква из этого слова. Кто первый «собрал» слово — тот проиграл.

### ❖ «Чеканка»

**Цель:** формирование моторного контроля, координации, межполушарного взаимодействия; расширение словаря.

**Возраст:** от 5 лет.

**Подсобный материал:** два мяча.

**Процедура проведения:** первый играющий берет мяч и, держа его в руках, произносит считалку: «Я знаю одно

имя девочки», затем ударяет мячом об пол правой рукой и называет какое-либо имя. Далее тот же игрок продолжает, произнося необходимое наименование в момент выполнения действия:

– *Я знаю одно имя мальчика* (называет имя и ударяет по мячу левой рукой).

– *Я знаю один цвет* (называет цвет и ударяет по мячу двумя руками).

– *Я знаю одно животное* (называет животное и ударяет по мячу поочередно правой и левой рукой).

– *Я знаю одно название города* (называет город и ударяет одновременно двумя руками по двум мячам).

Когда все фразы произнесены, тот же игрок продолжает уже с другим зачином: «Я знаю **два** имени девочки». Ударяя ладонью по мячу, он на каждый удар называет по одному имени. То же с названиями цветов, животных и городов.

Играют в игру до десяти — «Я знаю *десять имен девочек* (названий цветов и т.д.)».

Если, ударяя по мячу, игрок не успел назвать очередное имя (название), либо не попал по мячу, либо ударил по мячу неправильно (кулаком, ребром ладони) — игра переходит к другому игроку. Когда мяч возвращается к первому игроку, игра для него возобновляется с того места, где он ошибся.

Победителем в игре считается тот, кто первым добрался до последней считалки — «Я знаю *десять названий городов*» — и выполнил ее.

### ❖ «Попади в обруч»

**Цель:** формирование пространственных представлений, зрительно-двигательной координации движений, моторного контроля.

**Возраст:** от 8 лет.

**Подсобный материал:** небольшой мяч; обруч, закрепленный на стене (чем меньше диаметр обруча, тем сложнее игра).

**Процедура проведения:** первый игрок правой рукой из-за спины через плечо бросает мяч в обруч; второй игрок ловит мяч и так же бросает его, а ловит уже первый, и т.д.

После того, как эта форма игры освоена, педагог подает условный сигнал, по которому игроки меняют руки, которыми они бросают мяч, с правой на левую и обратно. Когда игра левой рукой также более-менее осваивается, дети бросают мяч поочередно то правой, то левой рукой, стараясь попасть в обруч.

### ❖ «Поймай руку»

**Цель:** развитие внимания и реципрокной координации движений. Эта игра может служить минуткой отдыха между более напряженными упражнениями.

**Возраст:** от 6 лет.

**Подсобный материал:** не требуется.

**Процедура проведения:** участники встают напротив друг друга на расстоянии примерно 50 см (желательно место каждого игрока отметить линией на полу) и вытягивают вперед обе руки, слегка согнув их в локтях.

Задача каждого игрока — по команде педагога, не сходя с отмеченного места, поймать своей правой рукой левую руку соперника, одновременно не давая его правой руке поймать свою левую.

Проигрывает тот, чью руку поймали первой. В случае, если кто-то из игроков сошел с отметки, игра также прекращается.

### ❖ «Разминка»

*Данные упражнения выполняются в качестве разминки между этапами какой-либо большой игры.*

**Цель:** игра направлена на развитие координации движений и пространственных представлений.

**Возраст:** от 8 лет.

**Подсобный материал:** фанты — задания, написанные на листочках бумаги; ваза или непрозрачный пакет.

**Процедура проведения:** фанты сворачиваются и помещаются в непрозрачную емкость. Проигравший на каком-либо этапе основной игры должен вытащить фант и выполнить доставшееся задание.

**Варианты заданий:**

- подбросить мяч вверх, опуститься на одно колено и поймать его;

- стоя ноги врозь, взять мяч в правую руку, отвести руку за спину и подбросить мяч так, чтобы он перелетел через левое плечо. Поймать мяч спереди левой рукой;

- держать мяч правой рукой, вытянутой вперед и повернутой ладонью книзу. Разняв пальцы, выпустить мяч и поймать его левой рукой над самой землей, захватывая сверху.

После выполнения задания прерванная игра возобновляется.

## Повышение нейродинамических показателей и концентрации внимания

### ❖ «Четыре стихии»

**Цель:** повышение общей работоспособности, развитие распределения внимания, саморегуляции, расширение словаря и сферы общих знаний.

**Возраст:** от 5 лет.

**Подсобный материал:** мяч.

**Процедура проведения:** педагог бросает мяч по очереди каждому из участников, называя при этом одну из стихий: вода, земля, воздух, огонь. Задача игроков — поймав мяч, назвать какое-либо животное, обитающее в названной среде, и выполнить определенные действия:

- при слове «вода» — поймать мяч и присесть с ним;
- при слове «земля» — поймать мяч, ударить об пол и снова поймать;
- при слове «воздух» — поймать мяч, подбросить его вверх и снова поймать;

– при слове «огонь» — поймать мяч и быстро повернуться вокруг себя.

Животных надо называть как можно быстрее и не повторяясь, стараясь не путать при этом движения. На слово «огонь» животное не называется.

Выигрывает тот, кто больше правильно назвал животных и безошибочно выполнил условленные движения.

### ❖ «Воздушные шары»

*Данную игру можно проводить, если у ребенка нет противопоказаний для дыхательных упражнений.*

**Цель:** повышение общей работоспособности, развитие регуляции функции дыхания.

**Возраст:** от 5 лет.

**Подсобный материал:** воздушные шарики.

**Процедура проведения:** участникам раздаются воздушные шарики, и по команде дети начинают их надувать как можно быстрее. Победит тот, кто надул шарик первым.

*Следующий этап* соревнования — удерживание шарика в воздухе. Педагог подбрасывает шарики над участниками. Задача игрока — дуть на свой шар, не давая ему опуститься на пол. Выигрывает тот, кто продержит свой шарик в воздухе дольше.

Если у кого-либо из детей начинает кружиться голова, соревнование следует прекратить.

### ❖ «Прыжки на мячах»

**Цель:** улучшение нейродинамики, развитие двигательных функций и саморегуляции.

**Возраст:** от 4 лет.

**Подсобный материал:** большие мячи с ручками; кегли.

**Процедура проведения:**

*1-й вариант.* Педагог отмечает в комнате линии «старта» и «финиша». По команде участники начинают «гонки»,

прыгая на мячах. Кто первый допрыгает до линии финиша — тот победил.

*2-й вариант.* Педагог расставляет кегли так, чтобы между ними можно было прыгать на мяче. Затем он объясняет условия: когда играет музыка — на дворе «день», и дети могут прыгать, стараясь при этом не задевать кегли. Как только музыка замолкает — наступает «ночь», необходимо как можно быстрее замереть.

Важно не шевелиться все время, пока музыки нет, и не попадаться в «ловушки» педагога, когда тот произносит «Вперед!», «Музыка!» и подобные слова, побуждающие двигаться.

Выигрывает тот, кто сделал меньше ошибок во время игры и не сбил ни одной кегли.

### ❖ «Ловим слова»

**Цель:** развитие функции произвольного слухового внимания, самоконтроля и переключения, расширение словарного запаса.

**Возраст:** от 5 лет.

**Подсобный материал:** список слов, среди которых есть названия различных фруктов и овощей.

**Процедура проведения:** педагог зачитывает участникам игры список слов, в котором есть названия фруктов и овощей. Участники внимательно слушают. Как только педагог называет какой-либо овощ, один из игроков должен хлопнуть по столу *левой* рукой, а когда звучит название фрукта — другой игрок должен хлопнуть по столу *правой* рукой.

За каждый правильный хлопок дети получают по баллу, за каждый пропуск или неправильный хлопок — по штрафному очку. Тот, кто набрал больше баллов и меньше штрафных очков — победил.

**Усложнение процедуры** — в зависимости от фантазии педагога. Можно, например, задать участникам разные движения — один должен хлопать по столу рукой, а другой — в

ладоши. Или у каждого будут не только свои движения, а и свой набор категорий (у одного — овощи и одежда, у другого — фрукты и обувь). Играть можно и на ковре, используя мяч. Действия могут быть любыми: скажем, на названия овощей подбрасывать мяч вверх, а на названия фруктов — подпрыгивать.

### ❖ «Золушка»

**Цель:** развитие произвольного зрительного внимания, распределения внимания, мелкой моторики, тактильного восприятия.

**Возраст:** от 5 лет.

**Подсобный материал:** фасоль разных цветов (белая, ко-ричневая, пестрая); горох; 2 ведерка или другие емкости.

**Процедура проведения:** ведерки с фасолью всех цветов ставятся на стол перед игроками. Их задача — по команде разложить свою фасоль по цвету на три кучки. Выигрывает тот, кто первый справился с этим.

**Усложнение задачи:** в ведерко помещаются фасоль и горох. Участникам завязываются глаза. Цель: на ощупь разложить фасоль и горох по двум кучкам.

### ❖ «Пол — потолок — подбородок»

**Цель:** развитие произвольного зрительного и акустического внимания, саморегуляции.

**Возраст:** от 5 лет.

**Подсобный материал:** не требуется.

**Процедура проведения:** педагог показывает детям три движения и сопровождает их словами: указательным пальцем он показывает на пол и произносит «пол»; показывает на потолок и произносит «потолок»; показывает на подбородок и произносит «подбородок». Затем он продолжает эти действия, а дети повторяют их за ним.

Проделав так несколько раз, педагог начинает «сбивать» детей: произносит, например, «пол», а показывает при этом на подбородок.



Задача детей — не давая себя сбить, показывать на то, что ведущий *называет*, а не показывает. Выигрывает тот, кто сделает меньше ошибок.

Далее ведущим становится один из детей.

Детям помладше можно предложить другие слова и движения. *Например*: «звездочка» — стать «ноги врозь» и развести руки в стороны, «грибок» — присесть на корточки и сложить руки домиком над головой, и «дед мороз» — присесть и обе руки сжать в кулаки на одном плече, как Дед Мороз, который несет мешок с подарками.

## Развитие памяти

### Развитие преимущественно двигательной памяти

#### ❖ «Запомни и повтори»

**Цель:** развитие двигательной памяти, зрительной памяти.

**Возраст:** от 3 лет.

**Подсобный материал:** не требуется.

**Процедура проведения:** один из участников становится за спиной другого и проделывает несколько манипуляций с его телом — поднимает его руки, разводит их в стороны, поднимает ногу и т.д., а потом просит его повторить все эти движения в том же порядке. Затем дети меняются ролями.

**Усложненный вариант:** один участник делает несколько движений, а второй — повторяет их все по памяти. Потом участники меняются ролями.

#### ❖ «Кукловод»

**Цель:** развитие двигательной и пространственной памяти, пространственных представлений.

**Возраст:** от 5 лет.

**Подсобный материал:** шарф или платок для повязки на глаза.

**Процедура проведения:** одному из участников завязывают глаза, он будет «кукла»; другой участник — «кукловод» — берет его за плечи и в полном молчании водит «куклу» по несложному маршруту: 4–5 шагов вперед, остановка, поворот направо, 2 шага назад, поворот налево, 5–6 шагов вперед и т.д. Затем «кукле» развязывают глаза и просят самостоятельно найти исходную точку маршрута и пройти его от начала до конца, вспоминая свои движения. «Кукловод» проверяет и исправляет ошибки. Затем участники меняются ролями.

*Усложнение задания:*

*1-й вариант.* Можно увеличивать продолжительность маршрута и включать ряд несложных упражнений: наклонить «куклу», согнуть руки, заставить присесть, сделать полный оборот через левое плечо и т.д.

*2-й вариант.* После совместного прохождения маршрута поставить перед «куклой» задачу устно описать или нарисовать пройденный путь (с количеством шагов) на бумаге.

### ❖ «Тень»

**Цель:** развитие двигательной памяти, зрительного внимания.

**Возраст:** от 5 лет.

**Подсобный материал:** не требуется.

**Процедура проведения:** один из детей — «путник», а другой — его «тень». «Путник» идет, выполняя различные движения, а задача «тени» — точно их повторять.

### ❖ «Повтори за мной»

**Цель:** развитие слуховой, двигательной памяти, чувства ритма.

**Возраст:** от 6 лет.

**Подсобный материал:** не требуется.

### **Процедура проведения**

*1-й вариант.* Участники сидят за столом напротив друг друга. Один из них простукивает определенный ритм концом карандаша по столу. Ритмическая фраза должна быть короткой и четкой. Задача второго участника — правильно повторить ритм.

*2-й вариант.* Педагог включает веселую музыку и начинает вместе с одним из участников хлопать в ладоши, попадая в ритм. Второй участник при этом выступает «контролером». Затем дети меняются ролями.

Можно также «протоптывать» ритм — обоим детям одновременно, что способствует повышению активности более заторможенного ребенка.

## **Развитие преимущественно зрительной памяти**

### ❖ **«Найди отличие»**

**Цель:** развитие произвольного зрительного внимания, зрительной памяти.

**Возраст:** от 4 лет.

**Подсобный материал:** бумага, карандаши или фломастеры.

**Процедура проведения:** один из участников рисует любую несложную картинку (кошку, домик и т.п.) и передает ее второму, а сам отворачивается.

Второй участник дорисовывает карандашом того же цвета несколько деталей и возвращает картинку.

Первый участник должен заметить, что изменилось в рисунке.

Затем дети могут поменяться ролями.

### ❖ **«Кто знает больше»**

**Цель:** развитие зрительных представлений, словаря.

**Возраст:** от 10 лет.

**Подсобный материал:** мяч.

**Процедура проведения:** участники должны за одну минуту назвать пять предметов заданной формы или цвета (например, пять круглых предметов, или пять красных предметов). Предметы они называют по очереди, передавая при этом друг другу мяч.

Проигрывает тот, кто не успел назвать очередной предмет в отведенное время. Повторы не засчитываются.

### ❖ «Замочная скважина»

**Цель:** развитие зрительной памяти, пространственных представлений.

**Возраст:** от 6 лет.

**Подсобный материал:** яркая картинка со множеством деталей; лист бумаги, примерно вчетверо превосходящий по площади картинку. В середине этого листа вырезается отверстие в форме замочной скважины.

**Процедура проведения:** педагог прикрывает картинку листом с «замочной скважиной» и кладет ее перед участниками для рассматривания; рассматривать картинку можно только через «скважину», постепенно передвигая верхний лист, но не поднимая его. Оба участника 2 минуты одновременно рассматривают картинку, причем каждый из них водит лист в течение 1 минуты.

Затем педагог предлагает, чтобы один из участников по памяти подробно рассказал, что и где изображено на картинке; другой участник исправляет и дополняет его. В заключение игры картинка открывается, и ведущий объявляет победителя — участника, который наиболее точно и подробно назвал детали картинки и их расположение.

### ❖ «Карта»

**Цель:** развитие зрительной памяти, пространственных представлений.

**Возраст:** от 6 лет.

**Подсобный материал:** бумага; карандаши.

**Процедура проведения:** одному из участников предлагается нарисовать план места, которое оба ребенка хорошо знают. После того как рисунок закончен, второй участник пытается угадать, что это за место. Затем он дополняет рисунок элементами, которые упустил первый участник (магазин, фонарь и т.д.).

### Развитие преимущественно вербальной памяти

#### ❖ «Путешествие»

**Цель:** развитие вербальной памяти, акустического внимания, ловкости.

**Возраст:** от 5 лет.

**Подсобный материал:** корзина или другая достаточно вместительная емкость; небольшие мячи или игрушки.

**Процедура проведения:** участники «собирают вещи в путешествие» (скажем, на море). Первый игрок произносит: «Мы берем с собой...», называет какой-либо предмет, и бросает в корзину мяч или игрушку (не связанные по смыслу с названными предметами и указывающие только их количество). Игроки по очереди наполняют корзину. Каждый раз, начиная с «Мы берем с собой...», игрок должен повторить весь ряд предметов, которые уже были названы, и затем добавить один новый. При этом участники внимательно слушают и проверяют друг друга.

Если один из участников промахнулся мимо корзины, ему необходимо повторить весь ряд заново.

#### ❖ «Запоминайка» (вариант «Игры в слова на разные буквы» [Развитие памяти дошкольников, 2009]).

**Цель:** развитие вербальной памяти.

**Возраст:** от 6 лет.

**Подсобный материал:** мяч.

**Процедура проведения:** педагог называет ряд слов, которые участники стараются запомнить.

*Пример предлагаемых слов:* арбуз, медведь, арфа, муравей, арка, мыло, аптека, музыка, алмаз, малина.

Далее один из участников воспроизводит те слова, которые он запомнил, ударяя по мячу на каждое слово. Второй участник дополняет первого (без мяча).

Затем первому участнику предлагается «простучать» мячом все слова из названных на букву «А», потом — на букву «М». Второй участник проверяет первого.

В заключение педагог просит первого участника вновь вспомнить и «простучать» мячом все слова, которые педагог называл в начале игры.

Потом дети меняются ролями.

### ❖ «Волшебник»

**Цель:** развитие воображения, вербальной, зрительной памяти, моторики.

**Возраст:** от 6 лет.

**Подсобный материал:** ручка или карандаш.

**Процедура проведения:** педагог предлагает участникам «волшебную палочку» (ручку или карандаш), с помощью которой можно творить разные превращения и оживлять все что угодно.

**1-й этап.** Педагог «превращает» участников в каких-либо животных — называет животное и дотрагивается до ребенка «волшебной палочкой». «Животные» должны зажить своей жизнью: начать по-особому двигаться, издавать свойственные им звуки.

После того как педагог второй раз дотронется до детей палочкой, они превращаются обратно в самих себя и рассказывают про животных, которыми они были: какие они, как живут и двигаются.

**2-й этап.** После упражнений с живыми существами можно переходить к «оживлению» предметов. Например, один из участников, коснувшись партнера «волшебной палочкой», «оживляет» тем самым какой-либо предмет. Затем, снова превращенный в самого себя, игрок рассказывает, чем он был.

После участники меняются ролями.

3-й этап (для детей школьного возраста). Педагог превращает детей по очереди в участников разных ситуаций:

- Лев нападает на антилопу.
- Собака виляет хвостом.
- Муха в супе.
- Молния в темноте.
- Бриллиант, сверкающий на солнце.
- Крик ужаса в ночи.
- Радость получить пятерку.
- Одноклассник, который дразнится.

В конце участники должны, помогая друг другу, записать словосочетания, обозначающие ситуации, которые им удалось запомнить.

## Развитие речи

### Развитие фонематического слуха

❖ «Услышь знакомый звук» [Агапова, Давыдова, 2007]

**Цель:** развитие фонематического слуха, устойчивости акустического внимания.

**Возраст:** от 5 лет.

**Подсобный материал:** списки слов, среди которых есть слова с определенным звуком (например, со звуком [з]).

**Процедура проведения:** в начале игры выбирается, какой звук дети должны «искать» в словах (например, звук [з]). Затем педагог зачитывает заготовленный список слов; задача обоих детей — услышав слово с заданным звуком, хлопнуть в ладоши.

**Усложнение задания:** один участник должен хлопать, услышав слово со звуком [с], а другой — со звуком [з]. Выигрывает тот, кто будет меньше ошибаться.

Вместо хлопков можно ударять мячом по полу.

### ❖ «Древнерусское письмо»

**Цель:** развитие процесса звукоразличения, закрепление звукового состава слова, преодоление дизграфии.

**Возраст:** от 7 лет.

**Подсобный материал:** не требуется.

**Процедура проведения:** один из участников загадывает слово. Затем он должен произнести это слово по буквам, но вместо каждой гласной буквы — топнуть ногой. Второй участник должен попытаться отгадать, что это за слово.

После того как слово угадано, участник, который придумывал слово, должен прохлопать все согласные и протопать все гласные буквы в этом слове.

Затем дети меняются ролями.

Игру можно разнообразить, придумывая на гласные и согласные различные движения, например на гласные присесть, а на согласные подпрыгнуть и т.д.

### ❖ «Запрещенная буква»

**Цель:** развитие функции произвольного внимания, самоконтроля, звукобуквенного анализа и образа слова, быстроты реакции.

**Возраст:** от 7 лет.

**Подсобный материал:** мяч.

**Процедура проведения:** участники выбирают «запрещенную букву» — ту, которую нельзя будет использовать в речи, например букву з.

Затем ведущий бросает мяч партнеру, задавая при этом вопросы так, чтобы провоцировать использование в ответе запрещенной буквы (например: «Когда идет снег?»). Задача второго игрока — поймав мяч, быстро, не раздумывая, отвечать на вопрос, не используя запрещенной буквы, и бросать мяч обратно ведущему, который задает следующий вопрос.

Если второй игрок слишком долго думал или произнес запрещенную букву, то он становится ведущим.



## Расширение словарного запаса

### ❖ «Кто больше»

**Цель:** развитие словарного запаса, категоризации слов.

**Возраст:** от 5 лет.

**Подсобный материал:** мяч.

**Процедура проведения:** педагог задает тему, например «фрукты». Детям предлагается по очереди, передавая друг другу мяч, называть как можно больше слов, обозначающих фрукты. Тот, кто не может больше вспомнить ни одного слова заданной категории или называет слово, не относящееся к данной категории, считается проигравшим.

**Примерный перечень тем, предлагаемых участникам:** фрукты, овощи, деревья, цветы, дикие и домашние животные и птицы, игрушки, инструменты, мебель, профессии и т.д.

### ❖ «Глаголы»

**Цель:** развитие словарного запаса, фразовой речи, скорости вербальной реакции.

**Возраст:** от 7 лет.

**Подсобный материал:** мяч.

**Процедура проведения:** детям предлагаются существительные, к которым они должны подобрать глаголы, обозначающие то, что названный предмет может делать. Например, солнце — светит, а что еще делает солнце? Что делают гром, ветер, снег, дождь?

Задача детей — передавая друг другу мяч, по очереди подбирать слова, обозначающие все возможные действия названного предмета.

Тот, кто не смог найти адекватное слово за время передачи мяча, считается проигравшим.

Далее можно провести ту же игру «наоборот»: дети должны отвечать, что (кто) может летать, плавать, красить дом и т.д.

### ❖ «Уменьшение»

**Цель:** развитие словарного запаса, процесса словообразования, моторики.

**Возраст:** от 5 лет.

**Подсобный материал:** не требуется.

**Процедура проведения:** дети садятся на ковер, выпрямив ноги, руки на коленях. По команде они начинают сидя двигаться вперед, перемещая то правую, то левую ягодичу (ползут «маленькой гусеничкой»). При каждом движении педагог называет детям слово, из которого им необходимо до следующего передвижения ноги сделать уменьшительно-ласкательное слово (например, мяч — мячик).

Ответивший первым или исправивший ошибку другого участника получает очко.

**Примеры слов:**

- трава, рука, плечо, солнце, банка;
- стул, книга, флаг, чашка, шапка.

### ❖ «Один и много»

**Цель:** развитие словарного запаса, моторики, распределения внимания.

**Возраст:** от 5 лет.

**Подсобный материал:** не требуется.

**Процедура проведения:** задание выполняется в сочетании с двигательным упражнением (описанным выше в игре «Уменьшение» упражнением «маленькая гусеничка» или упражнением «кошка», когда ребенок стоит на коленках и локтях и двигается, попеременно переставляя разом обе руки и обе ноги).

**1-й вариант.** Педагог произносит слова, обозначающие предметы, в единственном числе; задача детей — образовать множественное число.

Например, педагог говорит «карандаш», а дети должны сказать «карандаши». справляется первым, получает очко.

*Примеры слов:*

- книга, ручка, лампа;
- город, стул, ухо;
- ребенок, человек, стекло;
- имя, весна, друг.

*2-й вариант.* Педагог произносит слова, обозначающие предметы в множественном числе; задача детей — образовать единственное число.

*Примеры слов:*

- когти, облака, воины, листья;
- цветы, пилы, молодцы, стебли.

Ответивший первым или исправивший ошибку другого ребенка получает очко.

#### ❖ «Времена года»

**Цель:** развитие рядовой речи, внимания, сферы общих знаний.

**Возраст:** от 7 лет.

**Подсобный материал:** мяч.

**Процедура проведения:** дети по очереди по порядку называют дни недели, передавая друг другу мяч. Кроме дней недели можно называть месяцы (с 9–10 лет).

**Усложнение задания:** назначается «запретный» день недели (или месяц), вместо называния которого игрок должен выполнить какое-то действие — например, один раз обернуться вокруг себя и затем передать мяч партнеру. «Запретных» дней или месяцев можно назначить несколько.

#### ❖ «Слова-приятели»

**Цель:** развитие словарного запаса, моторики, распределения внимания.

**Возраст:** от 7 лет.

**Подсобный материал:** не требуется.

**Процедура проведения**

*1-й вариант.* Педагог задает детям вопросы: «Как вы думаете, как можно по-другому сказать о печальном чело-

веке? Ценный — это какой? Жесткий — это какой?» и т.д. Для того, чтобы подключить моторное опосредствование, детям предлагается ползти «маленькой гусеничкой» (как в задании «Уменьшения»), или же «большой» (когда движение получается за счет того, что ребенок сгибает ноги, двигая к ним попу, и затем снова разгибает их).

*2-й вариант.* (Можно также совмещать с движениями). В данном варианте вопросы будут такие: «Каким словом можно заменить слово “конь”? Слово “врач”? “Чашка”? “Пища”?».

В обоих вариантах ответивший первым или исправивший ошибку другого ребенка получает очко.

### ❖ «Слова-неприятели»

**Цель:** развитие словарного запаса, моторики.

**Возраст:** от 6 лет.

**Подсобный материал:** не требуется.

**Процедура проведения:** педагог называет слово, дети должны назвать слово с противоположным значением («слово наоборот»).

Выполняется в сочетании с каким-либо двигательным упражнением, например, с описанным выше, в игре «Один и много», упражнением «кошка».

*Примеры слов:*

- холодный, чистый, твердый, толстый;
- тупой, мокрый, старший, светлый;
- просторный, враг, верх, проиграть;
- поднять, день, утро, весна;
- зима, завтра, рано, близко;
- низко, редко, медленно, радостно;
- темно, сел, взял, нашел;
- забыл, уронил, насорил, выпрямил.

Ответивший первым или исправивший ошибку другого ребенка получает очко.

### ❖ «Закончи слово»

**Цель:** развитие словарного запаса, закрепление звукового состава слова, увеличение темпа речи.

**Возраст:** от 6 лет.

**Подсобный материал:** мяч.

**Процедура проведения:** детям предлагается отгадывать наперегонки, какое слово загадал педагог. В качестве подсказки педагог произносит первый слог загаданного слова, например: «По...» (загадано слово «подушка»).

Называя слог, педагог бросает мяч одному из участников; тот должен сказать свой вариант угадываемого слова, возвращая мяч педагогу. Если слово не угадано, педагог продолжает игру и бросает мяч второму игроку.

*Слоги, с которых могут начинаться слова:* за-, ми-, му-, ло-, при-, ку-, зо-, че- и т.п.

## Развитие фразовой речи

### ❖ «Добавь слова»

**Цель:** развитие фразовой речи, увеличение темпа речи.

**Возраст:** от 7 лет.

**Подсобный материал:** мяч.

**Процедура проведения:** детям предлагается дополнять предложения.

Педагог произносит простое предложение, например: «Мама шьет платье». Дети по очереди придумывают слова, которыми можно было бы «украсить» предложение (какое может быть платье, когда шьет, для какого события), при этом перебрасывая друг другу мяч.

### ❖ «Составь фразу»

**Цель:** развитие фразовой речи.

**Возраст:** от 7 лет.

**Подсобный материал:** мяч.

### **Процедура проведения**

*1-й вариант.* Детям дается набор слов, из которых им надо составить несколько предложений. Во время произнесения предложения необходимо простукивать мячом каждое слово.

*Примеры наборов слов:* забавный щенок, полная корзина, спелая ягода, веселая песня, колючий куст, лесное озеро.

*2-й вариант.* Детям предлагается предложение с перемешанными словами. Задача — поставить их на свои места и произнести предложение, простукивая каждое слово мячом.

*Примеры предложений:*

- Дымок, идет, трубы, из.
- Любит, медвежонок, мед.
- Стоят, вазе, цветы, в.
- Орехи, в, белка, дупло, прячет.

### ❖ «Рассказчик»

**Цель:** развитие фразовой речи, увеличение темпа речи, развитие внимания, способности к переключению.

**Возраст:** от 7 лет.

**Подсобный материал:** сюжетные картинки, относящиеся к одной истории; мяч.

**Процедура проведения:** картинки раскладываются перед детьми. Дети составляют по картинкам рассказ: по очереди описывают одним предложением по одной картинке, при этом передавая друг другу мяч. Задача — как можно быстрее сформулировать предложения, чтобы мяч не задерживался в одних руках больше минуты.

**Усложнение игры**

*1-й этап.* Участникам предлагается представить, будто мяч в их руках холодный, горячий или тяжелый.

*2-й этап.* Мяч превращается из обычного в «холодный», «горячий» или «тяжелый» по определенным сигналам педагога. Сигналами могут быть различные звуки (колокольчик — «холодный» мяч, хлопок — «горячий» и т.д.).

## Развитие письменной речи

### ❖ «Немой язык»

**Цель:** развитие образа буквы, воображения, мелкой моторики.

**Возраст:** от 7 лет.

**Подсобный материал:** не требуется.

**Процедура проведения:** дети вместе придумывают для каждой буквы алфавита какой-либо знак пальцами. Например, буква «а» — поставить вертикально указательный и средний пальцы одной руки кончиками вниз, а указательный палец другой руки расположить горизонтально посередине этих пальцев; буква «б» — показать на бровь.

После того, как «алфавит» готов, участники по очереди «говорят» друг другу с его помощью слова, а затем и фразы.

## Развитие мышления

### ❖ «Глаголы»

**Цель:** развитие ситуативного мышления, репертуара движений, воображения.

**Возраст:** от 7 лет.

**Подсобный материал:** не требуется.

**Процедура проведения:** один из игроков называет какой-либо предмет. Затем участники по очереди называют и показывают пантомимой варианты использования данного предмета.

Выигрывает тот игрок, чей вариант использования предмета был последним (партнер ничего больше придумать не может).

### ❖ «Бывает — не бывает»

**Цель:** развитие логического мышления, избирательности поведения.

**Возраст:** от 5 лет.

**Подсобный материал:** мяч.

**Процедура проведения:** дети кидают друг другу мяч, называя какую-нибудь ситуацию.

Задача каждого игрока — ловить мяч только тогда, когда названная ситуация «бывает». Если «так не бывает», мяч ловить не нужно.

Выигрывает тот, кто сделал меньше ошибок.

#### ❖ «Лишнее слово»

**Цель:** развитие словарного запаса и категориального мышления.

**Возраст:** от 7 лет.

**Подсобный материал:** не требуется.

**Процедура проведения:** педагог называет детям несколько слов. Их задача — определить слово, выбивающееся из общего ряда, и объяснить свой выбор.

**Инструкция:** «Какое слово лишнее, не подходит к другим словам? Почему?».

*Примеры слов:*

- грустный, печальный, унылый, глубокий;
- храбрый, звонкий, смелый, отважный;
- слабый, ломкий, долгий, хрупкий;
- крепкий, далекий, прочный, надежный.

Выигрывает тот, кто сделал меньше ошибок.

#### ❖ «Поиск предметов по заданным признакам»

Задание направлено на сравнение предметов, поиск свойств предмета.

**Цель:** развитие операций сравнения и логического мышления.

**Возраст:** от 7 лет.

**Подсобный материал:** мяч.

**Процедура проведения:** педагог называет какой-либо предмет и кидает одному из игроков мяч. Игроки, перебрасывая мяч друг другу, должны по очереди назвать как можно больше других слов, противоположных данному по какому-нибудь одному признаку данного предмета.



Например, предлагается слово «дом». Участники могут назвать: «сарай» (размер и степень комфорта), «поле» (открытое и закрытое пространство), «вокзал» (чужое или свое помещение) и т.д.

В соревновании побеждает тот, кто указал наибольшее количество «противоположностей», четко аргументируя при этом ответы.

### ❖ «Плохо или хорошо?»

**Цель:** развитие логического мышления.

**Возраст:** от 7 лет.

**Подсобный материал:** мяч.

**Процедура проведения:** педагог кидает мяч одному из игроков и называет некий предмет (ситуацию). Поймав мяч, игрок должен объяснить, в чем положительная сторона названного педагогом предмета (ситуации), и в чем — отрицательная. Затем он возвращает мяч, и педагог кидает мяч другому игроку, предлагая уже новое слово. Выигрывает тот, кто нашел больше оригинальных умозаключений и сделал меньше ошибок.

**Пример:** мороженое: хорошо — потому что вкусно, плохо — потому что может горло заболеть.

**Варианты:** дождь, телевизор, конфета, собака, цветы, комары, бегать, заболеть, лук, ветер, кошка, компьютер, музыка, нож, огонь, солнце и др.



Наша практика показывает, что коррекционные занятия в диаде позволяют успешно формировать самые разные психические функции и способности.

Сочетание методов двигательной и когнитивной коррекции, использование механизмов соревнования и взаимопомощи, хорошие условия для обеспечения игрового характера коррекционно-развивающих занятий — все это делает работу в диаде высокоэффективной.

## Глава 14

### КОМПЛЕКС УПРАЖНЕНИЙ ДЛЯ ЗАНЯТИЙ С ДОШКОЛЬНИКАМИ

Ю.О. Титова, О.С. Фролова, О.В. Чуланова

#### ТЕОРЕТИЧЕСКОЕ ВВЕДЕНИЕ

В отечественной психологии дошкольный возраст традиционно определяется как период развития человека от 4 до 6 лет. Комплекс упражнений, представленный в этой главе, предназначен для детей в возрасте от 3-х лет, т.е. охватывает более широкую возрастную категорию, включающую этап раннего возраста и все дошкольное детство. Такой подход обеспечивает возможность представить в данной главе различные варианты упражнений в условиях смены основных показателей возраста [Эльконин, 1978б]. К таким показателям относятся: *социальная ситуация развития* как общественная система отношений, в которую вступает ребенок, и его ориентирование в ней; *ведущий вид деятельности* ребенка в определенный период развития; *основные новообразования* каждого периода и переломные точки кривой развития — кризисы. В рамках концепции Д.Б. Эльконина приведем вначале общую характеристику рассматриваемого нами возрастного периода.

Как уже отмечалось, первая его часть относится к *раннему возрасту*. В раннем возрасте социальную ситуацию развития можно обозначить как взаимодействие ребенка со взрослым по поводу предмета. В процессе взаимодействия ребенок с помощью взрослого усваивает общепринятые способы употребления предметов, т.е. происходит

формирование деятельности предметного общения, ведущей для данного возраста. Интериоризация ребенком предметных действий ведет за собой расширение его самостоятельности и появление основного новообразования раннего возраста — категории «Я сам», что в свою очередь приводит к необходимости смены социальной ситуации развития и кризису 3-х лет. В результате ведущий характер приобретает игровая деятельность. Д.Б. Эльконин [1978a] справедливо подчеркивал важную роль игрушки в овладении ребенком предметным действием, тогда, когда малыш самостоятельно находит способ ее употребления, так как не существует закрепленного за какой-либо игрушкой конкретного способа манипуляций с ней. В такой ситуации ребенок сам переносит способ действия взрослого с реальными предметами на игрушку посредством наблюдения за взрослым и, как результат, начинает отождествлять себя со взрослым, выделяется категория *Я*.

Таким образом, игрушка и игра присутствуют в жизни ребенка уже в раннем возрасте, хотя игровая деятельность становится ведущей к *дошкольному периоду*.

«Социальная ситуация совместной деятельности ребенка со взрослым распадается. Отделение от взрослого создает новую социальную ситуацию, в которой ребенок стремится к самостоятельности. Тенденция естественна и понятна. Так как ребенок уже открыл, что существуют взрослые, то перед ним возникает сложный мир взрослых людей. До этого времени ребенок привык жить вместе со взрослыми. Эта тенденция сохраняется, но должна быть другая совместная жизнь — жизнь ребенка в *жизни взрослых*. Но ребенок не может еще принять участие в той жизни, которую ведут взрослые, и тенденция превращается в *идеальную форму* совместной со взрослыми жизни. Такой формой идеальной совместной жизни со взрослыми становится для ребенка *игра*» [Эльконин, 1989, с. 51]. Помимо ведущей игровой деятельности в дошкольный период Д.Б. Эльконин обращает свое внимание и на других видах деятельности, таких как ее *продуктивные виды* (рисование, лепка и т.д.) и *учение*. Наряду с игровой деятельностью эти виды также

очень важны в качестве опорных моментов при составлении комплекса упражнений для дошкольников.

Рассмотрим эти виды более подробно. По определению Д.Б. Эльконина, «характерная их (продуктивных видов деятельности. — Ю.Т., О.Ф., О.Ч.) черта состоит в том, что они имеют замысел, который реализуется в известных условиях при использовании известных материалов и с помощью известных орудий. По своей психологической структуре эти виды деятельности сходны с серьезными продуктивными деятельностями. Некоторые психологи их называют творческими. <...> Ребенок должен только овладеть обьективированными эталонами размещения и упорядочивания предметных свойств (гаммами цветов, отношениями величин и т.д.). Когда ребенок получает эти эталоны, то процесс его творчества меняется: на представления ребенка накладываются эталоны, но затем ребенок переходит к индивидуализированному эталону и индивидуализированной форме продуктивной деятельности. Именно сообщение детям обьективизированных эталонов открывает в последующем возможность создания ими своих, индивидуальных форм. Эти эталоны в конце концов себя изживают.

В дошкольном возрасте, как известно, есть еще и *учение*. При этом очень важно следующее: чтобы ребенок учился по программе, составленной взрослым, необходимо, чтобы он ее принял. Но возможность учить детей по известной программе еще не означает, что они могут обучаться в школе. Например, научить читать дошкольников можно, но в школу ходить они еще не могут. Нужно не только уметь учиться по определенной программе, но и быть к этому *лично* подготовленным. Этой подготовленности у дошкольников нет, она начинает у них возникать лишь в самом конце этого возраста» [Там же, с. 53–54].

Дошкольный период характеризуется развитием личности ребенка по пути становления важного компонента — произвольности. «В дошкольном возрасте возникают также элементы самосознания, первые элементы самооценки и оценки, которыми характеризуется его конец. У ребенка уже наблюдается тенденция к осуществлению реальной об-

щественно значимой и оцениваемой деятельности, отличной от игры. Выражается эта тенденция в желании ребенка быть школьником» [Там же, с. 55].

Таким образом, работа с детьми-дошкольниками призвана учитывать все возрастные особенности и опираться на основные показатели возраста.

Далее хотелось бы остановиться на таком важном вопросе, как связь общего интеллектуального и психического развития ребенка и формирования основных мозговых систем. Это важно для более полного понимания закономерностей детского роста, а также трудностей, с которыми могут столкнуться родители.

В первую очередь рассмотрим особенности развития, связанные с *несформированностью первого блока* мозга (по А.Р. Лурия [1973/2003]), блока регуляции тонуса и бодрствования. Этот «нейросоматический каркас» [Семенович, 2007] формирует, контролирует (активируя, тормозя, катализируя и т.д.) и модулирует все наши соматические, когнитивные, эмоционально-потребностные процессы в их взаимодействии. Именно он опосредствует оптимальный статус и иерархию регуляторных (непроизвольного и произвольного) уровней поведения человека. Функционально этот блок созревает первым, поскольку он связан с деятельностью глубинных структур мозга, отвечающих за активационные процессы. Они практически полностью оформляются в первый год жизни ребенка и создают основу для его дальнейшего интеллектуального развития [Лурия, 1973/2003; Микадзе, 2008; Глозман, 2009].

Соответственно, при слабости или неполной сформированности этих структур, мы увидим у ребенка симптомы, связанные с недостаточным уровнем активности корковых зон, он будет быстро уставать, много отвлекаться. Отличительной чертой таких трудностей является то, что они носят модально-неспецифический характер, другими словами, они отразятся на всем спектре психической жизни ребенка. Его внимание будет рассеянно и неустойчиво, процессы запоминания заторможены, будут возникать трудности в решении интеллектуальных задач. На просьбу взрослого

собраться и довести до конца начатое ребенок не будет реагировать: его нервная система находится в состоянии дефицита и никакие речевые указания извне не помогут ему этот дефицит преодолеть.

Причинами недостаточной сформированности первого блока мозга могут служить различные патологии беременности и родов, вредности, перенесенные матерью в период вынашивания плода, заболевания и травмы, выпавшие на долю ребенка в первый год жизни. В этом случае для ребенка подойдут игры, насыщенные ритмичными движениями: прыжки на мячах, скакалках, через «резиночку», кружения, свисание с перекладины, различные ритмичные упражнения, прохождение полосы препятствий. Это усиливает кровообращение и хорошо стимулирует подкорку, добавляя энергии малышу.

Параллельно созревают первичные сенсорные и моторные зоны мозга. Оформляясь к моменту рождения, они также становятся полностью функциональными в течение первого года жизни и создают основу для сенсомоторной стадии развития. Созревание вторичных сенсорных и моторных зон мозга, в основном, осуществляется в период от 2 до 5 лет, что создает условия для научения в пределах отдельных модальностей и соответствует периоду интенсивного когнитивного развития. *Указанные первичные и вторичные зоны мозга входят в состав второго и третьего функциональных блоков мозга* [Лурия, 1973/2003]. На этом уровне созревания мозговых структур можно говорить о формировании модально-специфических форм высших психических функций — памяти, внимания, восприятия, отвечающих за умение ребенка оперировать деятельностью, связанной с какой-либо одной сферой — например, искать отличия (зрительная модальность), воспринимать рассказ (акустическая модальность) и т.д. Тут важно организовать игру, способную задействовать различные части тела, включающую как мелкие, так и крупные движения, игры в пространстве, упражнения на координацию.

Скажем отдельно о формировании *третьего блока мозга, блока программирования, регуляции и контроля*, связан-

ного с активностью лобных структур мозга. Это уровень произвольной саморегуляции, самостоятельного активного программирования человеком протекания любого психического процесса и своего поведения в целом (на ближайшие 10 минут или на более длительный отрезок времени). Сюда также относится построение человеком перспективных планов, целей, задач, пусть даже самых простейших для малышей. Девиз этого уровня: «Я должен». Наиболее полно третий блок мозга созревает лишь к 12–14 годам [Фарбер и др., 1998; Huttenlocher, 2002; Микадзе, 2008; Глозман, 2009]. Однако и в раннем возрасте мы можем увидеть его недостаточную сформированность относительно возрастных нормативов.

Дети с недостаточной для их возраста сформированностью лобных структур, как правило, порывисты, быстро отвлекаемы, не могут долго сосредоточиться на одном виде деятельности. Эти сложности также наблюдаются во всех модальностях, поскольку самоконтроль является основополагающей характеристикой любого психического процесса. Внешне похожую картину трудностей увидит взрослый у ребенка с недостаточно сформированными функциями первого блока мозга. Однако внутренний механизм этих проблем и пути коррекции в данном случае будут принципиально иные. Одним из основных отличий является то, что ребенок с недостаточной сформированностью третьего блока готов к самоконтролю, однако ему нужна внешне опосредствованная помощь, одним из самых ярких примеров которой является организующая речь взрослого. Другими словами, контроль изначально должен присутствовать как функция окружающего пространства, постепенно итериализуясь, т.е. переходя в пространство внутреннее, в самоконтроль. Для формирования блока контроля, регуляции и переключения важны игры, где есть процедура, игры с различными условными сигналами, например «Море волнуется раз...», «Огонь–лед» и т.д.

Прежде чем перейти непосредственно ко второй, практической части главы, отметим два основных принципа,

которые необходимо учитывать при развивающей работе с ребенком раннего возраста и его обучении.

Первый из них — это ориентация на его *зону ближайшего развития*.

Понятие «зона ближайшего развития» оформилось в культурно-исторической теории Л.С. Выготского. Согласно представлениям Выготского, не созревшие на сегодняшний день, но находящиеся в периоде созревания психические процессы образуют зону ближайшего развития. Существует ряд интеллектуальных операций и умений, которые ребенок к определенному возрасту может выполнить сам. Это уровень реального развития. Но существует и то, что сегодня он умеет делать только в сотрудничестве со взрослым или с более старшим ребенком. Это уровень потенциального развития, или зона ближайшего развития.

С точки зрения оптимального обучения, зона ближайшего развития ребенка — своеобразный ориентир для родителей и специалистов, занимающихся с ребенком. Ведь фокусом развивающих занятий должны быть именно те процессы и функции, которые на сегодняшний день лишь начинают свое формирование. То, что сегодня ребенок может сделать только с помощью взрослого, завтра он сможет сделать сам. При этом общение со взрослым носит развивающий характер, взрослый является примером для подражания. По подражанию ребенок научается новым действиям. В процессе развивающего общения формируются и созревают психические функции. *«Величайшая особенность детского развития заключается в том, что это развитие совершается в таких условиях взаимодействия со средой, когда идеальная форма, конечная форма, та, которая должна появиться в конце развития, не только существует в среде и соприкасается с ребенком с самого начала, но она реально взаимодействует, реально оказывает влияние на первичную форму, на первые шаги детского развития, т.е. что-то такое, что должно сложиться в самом конце развития, каким-то образом влияет на самые первые шаги этого развития»* [Выготский, 1934, с. 110]. Процесс психического развития ребенка подчиняется закону развития высших психических



функций, согласно которому «всякая функция в культурном развитии ребенка появляется на сцену дважды, в двух планах, сперва социальном, потом психологическом; сперва между людьми, как категория коллективная, интерпсихическая, затем внутри ребенка, как категория интрапсихическая» [Выготский, 1960, с. 197–198].

Методический принцип, на основе которого может быть построена диагностика зоны ближайшего развития, определяется Л.С. Выготским как изучение возможностей ребенка к подражанию и сотрудничеству со взрослым. «Выясняя возможности ребенка при работе в сотрудничестве, мы определяем тем самым область созревающих интеллектуальных функций, которые в ближайшей стадии развития должны принести плоды и, следовательно, переместиться на уровень реального умственного развития ребенка. Таким образом, исследуя, что ребенок способен выполнить самостоятельно, мы исследуем развитие вчерашнего дня. Исследуя, что ребенок способен выполнить в сотрудничестве, мы определяем развитие завтрашнего дня» [Выготский, 1984, с. 264].

По словам Л.С. Выготского, процессы психического развития не совпадают с процессами обучения; процессы развития идут вслед за процессами обучения, создающими зону ближайшего развития. Обучение — движущая сила развития, оно пробуждает к развитию те процессы, которые без него невозможны. Циклы обучения и развития не совпадают, они имеют различные «единицы» анализа. Основная роль обучения — содействие учащемуся в процессе овладения собственным поведением.

Принцип ориентации обучения на зону ближайшего развития позволяет построить оптимальным образом программу раннего развития ребенка, учитывая его индивидуальные особенности.

Еще один важный принцип при развивающей работе с малышом — развитие и обучение через *игру*.

В лекции об игре Л.С. Выготский отмечал: «Отношение игры к развитию следует сравнить с отношением обучения к развитию. За игрой стоят изменения потребностей

и изменения сознания более общего характера. Игра — источник развития и создает зону ближайшего развития. Действие в воображаемом поле, в мнимой ситуации, создание произвольного намерения, образование жизненного плана, волевых мотивов — все это возникает в игре и ставит ее на высший уровень развития...» [Выготский, 1966, с. 74–75]. Игра — ведущая деятельность для ребенка раннего возраста. Она позволяет ребенку познавать и исследовать окружающий мир, посредством игры дети учатся взаимодействию с миром. В игре дети изучают свойства предметов, открывают способы манипуляции с ними. Развитие навыков коммуникации также происходит в игровой деятельности. Для маленького ребенка, у которого речевые навыки ограничены, игра служит выражением его внутренних чувств и переживаний. Игра необходима для хорошего самочувствия не меньше, чем еда и сон. Кроме того, она выполняет своеобразную психотерапевтическую функцию — помогает ребенку переживать сильные по своему накалу эмоции — любовь, ненависть, агрессию, беспокойство. Это естественно для данного возраста. Ребенок живет в мире эмоций, его аффективные реакции естественны и спонтанны. Он не может и не должен понимать и анализировать все, что чувствует и ощущает. И тут как раз задача взрослого — выступить своего рода «распознавателем» чувств ребенка, помочь малышу справиться с теми эмоциями и переживаниями, в которых он живет, расширить его репертуар поведения, диапазон его реакций на разные жизненные ситуации. Здесь важно понимать, что, осознавая причины тех или иных эмоциональных состояний ребенка и реагируя на них адекватным образом, взрослый помогает ему лучше понять самого себя. И самый оптимальный и доступный способ — через собственный пример (своими действиями, поступками) и игру. Играя со взрослым, малыш усваивает определенные эталоны поведения, развивает адаптационные механизмы, учится справляться со стрессовыми ситуациями на примерах из ближайшего окружения, в общем, впитывает все то, что предложит ему взрослый.

Взрослому важно организовать необходимое для игры пространство, обеспечить ребенка соответствующими игрушками (которых не должно быть слишком много, особенно в раннем возрасте), оптимально построить игровое взаимодействие с ребенком, соответствующее его возрасту.

В развитии игровой деятельности дошкольников выделяют несколько взаимосвязанных и перекрывающих друг друга этапов [Выготский, 1966; Эльконин, 1978а; Глозман, 2006]. Охарактеризуем их все, так как нередко дошкольник с проблемами развития еще находится на этапе игры, характерном для раннего детства.

**1 этап. Ознакомительная игра (от 2–3 месяцев до 8 месяцев – 1,5 лет).** Основу этой игры составляют действия-манипуляции, осуществляемые в процессе обследования предмета ребенком. Эта деятельность младенца очень быстро меняет свое содержание: обследование направлено на *выявление особенностей предмета* (игрушки), и потому перерастает в ориентированные действия — *операции с игрушкой*. По мотиву, заданному ребенку взрослым с помощью предмета (игрушки), деятельность малыша представляет собой предметно-игровую деятельность. Сначала ребенок поглощен предметом и действиями с ним. Когда он овладевает действием, то начинает осознавать, что действует сам и как взрослый.

**2 этап. Отобразительная игра (около 1 года).** В результате такой игры ребенок учится выявлять *специфические свойства предмета* (пищит, едет, катится и пр.). Это кульминационный момент развития психологического содержания игры в раннем детстве. Именно он создает необходимую почву для формирования у ребенка соответствующей предметной деятельности. На рубеже первого и второго годов жизни ребенка развитие игры и предметной деятельности смыкается и одновременно расходится. Теперь различия начинают проявляться и в способах действий — наступает следующий этап в развитии игры: она становится *сюжетно-отобразительной*.

**3 этап. Сюжетно-отобразительная игра (около 2 лет).** Действия ребенка, оставаясь предметно опосредствован-

ными, имитируют в условной форме использование предмета по назначению (кормить куклу ложкой, привезти в машине песочек и т.д.).

Так постепенно зарождаются предпосылки развития игры следующего этапа — сюжетно-ролевой.

**4 этап. Сюжетно-ролевая игра (после 3 лет).** Известно, что игровая деятельность ребенка весьма многогранна, так же как разнообразны и игры. При всем том, главенствующее значение отводится сюжетно-ролевым играм. Именно это вид игр воплощает в себе наиболее значимые и существенные черты игры как деятельности. В ней ребенок воображает себя кем угодно и чем угодно и действует в соответствии с этим образом. Ребенка может удивить картина, бытовой предмет, явление природы, и он может стать этим на короткий промежуток времени. Обязательное условие для такой игры — яркое, запоминающееся впечатление, которое вызвало у него сильный эмоциональный отклик. Ребенок вживается в образ, чувствует его и душой и телом, становится им. Образно-ролевая игра является источником сюжетно-ролевой игры, которая ярко проявляется с середины дошкольного периода. Игровое действие имеет символический характер. Играя, ребенок под одним действием подразумевает другое, под одним предметом — другой. Он учится моделировать ситуации с предметами-заместителями. Игровые заместители предметов могут иметь очень небольшое сходство с реальными предметами. Ребенок может использовать палочку в качестве подзорной трубы, а затем, по ходу сюжета, в качестве шпаги. На данном этапе развития игры слово и дело смыкаются, а ролевое поведение становится моделью осмысленных детьми отношений между людьми.

**5 этап. Собственно ролевая игра (после 4 лет).** Ролевая игра — самостоятельная деятельность детей, которая моделирует жизнь взрослых. Ребенок, выбирая определенную роль, имеет и соответствующий этой роли образ — доктора, мамы, дочери, водителя. Из этого образа вытекают и игровые действия ребенка. Образный внутренний план игры настолько важен, что без него игра просто не может

существовать. Через образы и действия дети учатся выражать свои чувства и эмоции. В их играх «мама» может быть строгой или доброй, грустной или веселой, ласковой и нежной. Образ проигрывается, изучается и запоминается. Все ролевые игры детей (за очень небольшим исключением) наполнены социальным содержанием и служат средством вживания в человеческие отношения во всей их полноте.

По мере того, как ребенок растет, меняется и организация его практического опыта, который направлен на активное познание реальных взаимоотношений людей в процессе совместной деятельности. Взрослые могут выступать в роли одного из участников игры, побуждая детей к совместным обсуждениям, высказываниям, спорам, беседам, способствуя коллективному решению игровых задач, в которых отражается совместная общественно-трудовая деятельность людей. По мере взросления детей усложняются и сюжеты их ролевых игр.

Как известно, любая деятельность определяется ее мотивом, т.е. тем, на что эта деятельность направлена. Игра является деятельностью, мотив которой лежит в ней самой. Это означает, что ребенок играет потому, что ему хочется играть, а не ради получения какого-то конкретного результата, что типично для бытовой, трудовой и любой другой продуктивной деятельности. Игра является ведущей деятельностью в дошкольном возрасте. В ней зарождаются новые, более прогрессивные виды деятельности и формируются умения действовать коллективно, творчески, произвольно управлять своим поведением. В игре расширяется жизненный опыт детей.

Благодаря играм ребенок получает разнообразные сенсорные впечатления, у него развивается внимательность и способность сосредотачиваться. Игры формируют добрые взаимоотношения между детьми, а также между взрослым и ребенком.

Для развития и обучения ребенка посредством игры важным фактором является многофункциональность игровых методов. Так, одни развивающие игры готовят малыша к счету, в других ребенок должен действовать, используя обе

руки, что помогает лучше сформировать межполушарное взаимодействие. В третьих нужно осознать понятия выше и ниже, верх и низ, право и лево. В-четвертых — научиться лучше чувствовать собственное тело и координировать его в пространстве. Игры, в которых малыш ловит или гладит руку взрослого или другого ребенка, хлопает его по руке или загибает пальцы партнера по игре, важны для формирования чувства уверенности у ребенка и образа тела.

Игры можно и нужно комбинировать с пением или пропеванием отдельных звуков. Помимо того, что это очень радует малыша, такой синтез движения, речи и музыки (ритма) дает возможность качественному росту связей между различными функциональными системами: моторная соединяется с речевой, что дает хороший задел для овладения письмом. Усваиваются ритмические компоненты, которые накладываются на речевые. Это помогает в дальнейшем четко воспринимать тексты и стихи на слух, учить их наизусть.

Некоторые игры имеют не только многофункциональный, но и многоуровневый характер. Предлагая ребенку поиграть, важно учитывать возрастные особенности, играя с ним на том уровне, к которому он готов. Сначала, объясняя, как выполняется то или иное упражнение, надо показать соответствующую позу. Постепенно от показа отказываются, остаются только словесные указания. Только если ребенок действует неправильно, надо снова показать ему верную позу. Сначала все упражнения выполняются медленно. Если ребенок не может самостоятельно принять позу и выполнить требуемое движение, надо взять его руку в свою и действовать вместе с ним. Можно научить в случае необходимости ребенка самого поддерживать одну руку другой или помогать свободной рукой действиям работающей. Если у малыша, что-то не получается, не стоит превращать игру в урок или тренировку того или иного навыка. Лучше оставить это ненадолго, переключиться на другое занятие, а потом снова вернуться и еще раз поиграть.

Рассмотрев основные принципы коррекционно-развивающей работы с дошкольниками и переходя непо-

средственно к описанию игр и упражнений, необходимо отдельно подчеркнуть важность *развития двигательной сферы* в этом возрасте.

Развитие моторики играет большую роль в овладении различными навыками, необходимыми ребенку для познания этого мира. Ведь движение — это основа жизни. А сам двигательный акт лежит в основе множества навыков и умений, которыми пользуется человек. «Двигательные упражнения помогают... поднять уровень активности ребенка, обеспечивают развитие зрительного и слухового внимания, способствуют формированию межполушарного взаимодействия, развивают умение управлять своим поведением, преодолевать стереотипии в поведении» [Глозман, 2009, с. 209]. Двигательные упражнения формируют образ собственного тела ребенка, что помогает ему лучше осознавать себя, управлять своим телом и поведением, а также легко ориентироваться в пространстве.

Уже на первом году жизни младенец активно осваивает и использует двигательные навыки. В этот период, когда ребенок поэтапно проходит важные стадии развития (держит головку, тянется к игрушке, поворачивается, встает на четвереньки, ползает, садится, встает и, наконец, делает первые шаги), в головном мозге происходит активный рост и формирование синаптических связей, обеспечивающих создание функциональных систем. И двигательная активность способствует этому, так как в движении начинают формироваться межполушарные связи, представления о пространстве и собственном теле. К двум годам ребенок может бегать и манипулировать различными предметами, перешагивать через препятствия и проползать под ними. Как отмечал Г. Крайг [2002], к трехлетнему возрасту дети во время ходьбы и бега начинают ставить ноги гораздо ближе одна к другой, бегают, поворачиваются и останавливаются на ходу с большей легкостью, чем в два года, хотя голеностопные суставы и кисти рук у них еще не такие гибкие, какими будут через год или два. К трем годам при манипуляциях дети начинают отдавать предпочтение действиям какой-то одной рукой, что в нейропсихологическом аспекте

говорит о латерализации функций. То есть к этому возрасту определяется доминантное полушарие. В четыре года дети могут легко менять ритм бега, прыгать на одной и двух ногах, имитировать танцевальные движения. Они становятся более ловкими, могут ходить по гимнастическому бревну и выполнять на нем несложную серию движений.

«Как известно, моторное развитие предшествует сенсорному во внутриутробном и раннем развитии ребенка, и отставание в овладении моторными навыками коррелирует, как правило, с когнитивным недоразвитием» [Глозман, 2009, с. 208]. Причины такого отставания и недоразвития могут быть различными, начиная с перинатального периода, когда факторы окружающей среды, физическое и эмоциональное состояние матери оказывают значительное влияние на состояние и развитие плода, сами роды (различные осложнения), первый год жизни, когда младенец пропускает определенные фазы развития, влияющие на моторную функцию (переворачивание, ползание, сидение и т.д.). К тому же нередко сами родители в погоне за скорым интеллектуальным развитием допускают промахи в развитии физическом, не уделяя должного внимания этой сфере. Однако согласно исследованиям ведущих специалистов в области неврологии и нейропсихологии, двигательные затруднения у детей могут не только затруднять ориентацию в пространстве и влиять на активные действия с различными предметами и инструментами, но и препятствовать нормальному речевому развитию, а следовательно, и овладению навыками письма и чтения. В результате двигательных расстройств у детей может нарушаться также и мотивация к играм и любой другой деятельности [Глозман, 2009; Ньюкиктьен, 2009].

По мере того как ребенок растет и взрослеет, двигательная сфера все теснее и больше связывается с речевой и интеллектуальной сферами. В период 3–6 лет продолжается активный рост организма ребенка. Меняются не только размеры и пропорции тела, но также происходят и морфологические изменения в головном мозге, формируются тысячи новых связей между различными его отделами.



В этом возрасте довольно сложно провести грань между моторным, сенсорным, интеллектуальным, речевым развитием. Ибо все, что видит, чувствует и делает ребенок, впитывается сознанием, как губкой, пополняя копилку его опыта об окружающем мире, становясь базой для дальнейшего развития. И все же двигательная сфера является в этом возрасте чуть ли не центральной, так как способна определять дальнейшее направление в развитии и значительно влиять на него.

К большому сожалению, в настоящее время двигательная активность человека — мы говорим и о взрослых, и о детях — значительно снизилась. Практически исчез институт дворовых игр, который нес замечательную функцию развития двигательных навыков, укрепления физического здоровья и в некоторых случаях компенсирующего компонента у детей с определенными трудностями в развитии.

Коррекционно-развивающая работа по формированию двигательной сферы включает в себя развитие крупной и мелкой моторики, глазодвигательные упражнения, дыхательные упражнения, растяжки, расслабление и т.д. Важно помнить, что в дошкольном возрасте моторное научение легче всего происходит через подражание. Опираясь на пример взрослого, малыш быстрее и легче поймет и покажет то или иное действие, нежели через вербальную инструкцию.

Особое внимание необходимо направить на *развитие мелкой моторики*. Ее интенсивное развитие начинается чуть ли не с пеленок. И первые два года жизни являются доминирующими. Тонкая моторика очень тесно связана с овладением речью, как устной, так и письменной. Играя с ребенком в различные пальчиковые и артикуляционные игры, выполняя пальчиковую гимнастику мы, таким образом, подготавливаем ручку малыша к более тонким и сложным движениям, которые в дальнейшем помогут ребенку успешно овладеть письмом. Пальчиковые игры дают возможность педагогам и родителям играть с малышами, устанавливая более тесный эмоциональный контакт, радовать их, и вместе с тем — развивать речь.

Хотелось бы сказать еще и о тех играх и упражнениях, которые направлены на регуляцию процессов *расслабления* и *напряжения*. Ведь важно уметь вовремя не только мобилизоваться, но и расслабляться. Давать организму отдых. Дети раннего возраста еще плохо управляют собственным телом и не всегда осознают, когда оно напряжено, а когда расслаблено. Играя с малышом в игры, в которых он должен поочередно напрягать и расслаблять мышцы своего тела, мы учим его лучше чувствовать свой организм, осознавать собственное тело. В играх на напряжение и расслабление используются любые рифмованные песенки, колыбельные, поглаживания под спокойную музыку.

Один из прекрасных способов, позволяющих снимать эмоционально-психическое напряжение, — *растяжки*; они помогают избавиться от мышечной скованности, улучшить осанку, снять утомление. Растягивание не должно быть резким, натяжение надо проводить по оси мышечного волокна, захватывать конечности ребенка необходимо за лучезапястный сустав или голеностоп, придерживая свободной рукой область локтя или колена.

Все занятия должны приносить ребенку удовольствие, побуждая его к познанию, проверке собственных возможностей или просто получению радости от общения.

### КОМПЛЕКС ИГР И УПРАЖНЕНИЙ ДЛЯ ДЕТЕЙ 3–6 ЛЕТ

Все игры и упражнения предлагаются от простого варианта к более сложному, если это отмечено в инструкции. Задания выполняются сопряженно с ребенком, т.е. педагог всегда сначала показывает, а потом выполняет задание вместе с ребенком, и лишь когда ребенок освоит задание, педагог дает только словесные инструкции. Исключением являются глазодвигательные упражнения, где педагог должен держать предмет, за которым следит ребенок. Некоторые задания могут выполняться ребенком сначала пассивно (педагог регулирует движения ребенка своими руками), а затем активно (ребенок выполняет все сам).

## Глазодвигательные упражнения

Глазодвигательные упражнения (кроме особо оговоренных случаев) лучше выполнять в положении лежа — так легче фиксировать голову ребенка; но если ребенок не хочет лежать, он может выполнять их сидя или стоя. Если ребенок совсем не хочет следить за предметами, ему можно предложить отыскивать одними глазами, не поворачивая головы, предметы или игрушки, расставленные в разных местах помещения.

Для всех глазодвигательных упражнений определены общие цель, возраст ребенка и форма проведения занятия.

**Цель:** воздействие на сенсомоторный уровень развития, снижение напряжения и улучшение кровообращения в области глаз, профилактика нарушения зрения, развитие зрительного восприятия.

**Количество участников:** индивидуальное занятие.

В отдельных случаях приведена дополнительная информация.

### ❖ «Полет жука» («Лови собачку»)\*

**Подсобный материал:** небольшая игрушка или яркий предмет (для лучшей концентрации ребенка и привлечения его внимания).

**Процедура проведения:** педагог перемещает игрушку перед ребенком на расстоянии вытянутой руки малыша.

Ребенок глазами следит за игрушкой или за определенной точкой на ней (например, за носиком, язычком собачки).

Педагог отрабатывает движения глаз ребенка по четырем основным направлениям: вверх; вниз; направо; налево; и четырем вспомогательным: по диагоналям; приближая игрушку к кончику носа ребенка (сведение глаз к центру) и отдаляя игрушку от его глаз.

---

\* Некоторые игры имеют несколько названий. Варианты названий придумывали сами ребята на наших занятиях.

### ❖ «Очки от солнышка»

**Цель:** расслабление глазных мышц.

**Подсобный материал:** любой небольшой предмет или игрушка.

**Процедура проведения:** педагог каким-либо предметом или игрушкой рисует в воздухе перед ребенком «лежачую восьмерку» — так, чтобы центр ее находился на уровне переносицы ребенка. Ребенок должен следить глазами за перемещением предмета.

Педагог обязательно следит за плавностью перемещения глаз ребенка и устойчивостью его взгляда на предмете.

### ❖ «Воздушные рисунки»

**Подсобный материал:** игрушка, любой яркий предмет для привлечения внимания ребенка.

**Процедура проведения:** педагог перемещает в воздухе перед ребенком любой предмет по контуру разных геометрических фигур и различных горизонтальных и вертикальных ломаных линий. Также можно рисовать в воздухе очертания знакомых ребенку предметов. Ребенок следит за предметом глазами.

### ❖ «Глазки бегают по кругу»

**Подсобный материал:** игрушка, любой яркий предмет для привлечения внимания ребенка.

**Процедура проведения:** педагог читает ребенку стихотворение. Ребенок должен глазами проделывать то, что в нем описывается:

Глазки бегают по кругу: влево, вправо, вверх и вниз,

А затем еще по кругу пробежались друг за другом.

Не догнали — спрятались (*зажмурить глаза*).

Посидели, посидели, распахнулись, осмелели,

Стали круглыми, большими (*максимально раскрыть глаза*),

Снова бегают по кругу друг за другом, друг за другом.

### ❖ **Глазная гимнастика** [Бокатов, Сергеев, 1999]

*Глазная гимнастика рекомендована всем, как детям, так и взрослым, поэтому ребенок может выполнять ее вместе с родителями. Выполнять ее желательно каждый день, без очков.*

**Цель:** гимнастика помогает снять мышечное напряжение, улучшить кровообращение, развить амплитуду движений. Способствует восстановлению зрения, улучшению внимания.

**Возраст:** все возрастные группы, начиная с 3-х лет.

**Количество участников:** любое.

**Подсобный материал:** две игрушки; несколько разноцветных прищепок или резинок (для упражнения 3).

#### *Упражнение 1.*

Быстро-быстро «хлопать» глазами (будто ресницы хотят взлететь). Затем глаза крепко зажмурить и — открыть. Повторить 2–3 раза.

#### *Упражнение 2.*

Фиксируя взгляд на кончике указательного пальца, приближать палец к носу и удалять от него («муха села на нос», «муха улетела»).

#### *Упражнение 3.*

**1-й вариант.** Нарисовать точку на оконном стекле. Фиксировать взгляд поочередно то на точке, то на дальнем объекте за окном.

**2-й вариант.** Ребенок сидит на стуле; перед ним — 2 игрушки, расположенные на одной линии, но с небольшим смещением: одна ближе к ребенку, другая — дальше от него. На каждой игрушке в разных местах прицеплено несколько разноцветных прищепок или резинок. Педагог предлагает ребенку смотреть то на одну, то на другую игрушку и называть цвет прищепки (резинки), которая находится на ушке, лапке, ножке игрушки.

Педагог должен контролировать процесс и побуждать малыша переводить взгляд с ближнего предмета на дальний.

*Упражнение 4.*

Выполняется сидя. Запрокинуть голову как можно дальше назад. Смотреть на кончик носа. Вдохнуть и выдохнуть. Повторить 1–2 раза.

*Упражнение 5.*

Выполняется сидя. Запрокинуть голову как можно дальше назад. Смотреть, стараясь увидеть что-то между бровей. Вдохнуть и выдохнуть. Повторить 1–2 раза.

*Упражнение 6.*

Медленно вести глазами по кругу (вращать глазами).

*Упражнение 7.*

Максимально раскрыть глаза и одновременно как можно сильнее высунуть язык. (Можно встать на четвереньки.)

## **Развитие межполушарного взаимодействия**

Для всех упражнений данного раздела определены общие цель и форма проведения занятия.

**Цель:** формирование сенсомоторного уровня развития, межполушарных связей, образа собственного тела и скоординированности движений (развитие одновременных, согласованных односторонних и разносторонних движений рук и ног).

**Количество участников:** индивидуальное занятие.

В отдельных случаях приведена дополнительная информация.

❖ «Кукла-марионетка» («Лифт», «Робот», «Кукла», «Подъемный кран»)

**Подсобный материал:** небольшие игрушки, игрушки-рукавички.

**Процедура проведения:** ребенок лежит на спине и, изображая заданный персонаж, синхронно поднимает и опускает прямые правые руку и ногу — сначала произвольно, а когда освоит произвольный уровень — под счет педагога; потом также поднимает и опускает левые руку и ногу.

Далее ребенок делает разносторонние движения: одновременно поднимает и опускает правую руку и левую ногу или левую руку и правую ногу.

В начале разучивания упражнения с малышами педагог сам поднимает и опускает руки и ноги ребенка, помогая ему правильно двигаться.

❖ «Птички»

**Подсобный материал:** игрушки-рукавички.

**Процедура проведения:** ребенок лежит на спине. По команде педагога: «Птички взлетели!» — он должен поднять, а потом опустить одновременно обе руки и обе ноги; далее ребенок может поднять и опустить только обе руки или обе ноги.

❖ «Раздели пирожок поровну»

**Возраст:** 5–6 лет.

**Подсобный материал** не требуется.

**Процедура проведения:** лежа на спине, ребенок одновременно поднимает и опускает руки и ноги — «делит» пространство на определенное количество «кусочков», стараясь при этом, чтобы «кусочки» были равными.

Вначале он действует одновременно правой рукой и правой ногой, и — так же — левой рукой и левой ногой; затем — одновременно правой рукой и левой ногой, и наоборот.

### ❖ «Зоопарк»

**Цель:** развитие крупной моторики, умения действовать в соответствии с образцом; развитие межполушарного взаимодействия.

**Количество участников:** возможно проведение как индивидуальных, так и групповых занятий.

**Подсобный материал:** любые потешки, стишки про животных; картинки с изображением этих животных.

**Процедура проведения:** ребенок осваивает различные виды ползания в разных направлениях, изображая звуками какое-либо животное.

Лучше сопровождать движения ребенка стихами, «подсказывающими», что делает животное (например, «Серенькая кошечка вылезла в окошечко и пошла гулять, своих детушек искать...») или показывать ребенку картинки с изображением животных, которых ему нужно изобразить.

Можно «пометить» ноги и руки ребенка цветными резинками и попросить ребенка двигать только теми конечностями, «цвет» которых называет педагог.

Если ребенок плохо включается в эту игру, педагог может сначала сам показать какое-либо животное и предложить ребенку угадать, кто это.

### ❖ «Лев»

**Подсобный материал:** не требуется.

**Процедура проведения:** ребенок становится на четвереньки, опираясь на ладони и колени, руки скрещены.

Изображая льва, ребенок начинает движение: при этом ноги идут параллельно, руки при каждом шаге перекрещиваются на уровне локтя, голова приподнята.

Ребенок движется вперед и назад, причем назад он движется спиной, так же скрещивая руки и передвигая их по направлению к коленям.

«Лев» ходит тремя походками:

– произвольно,



- одновременно переставляя правые/левые руку и ногу,
- одновременно переставляя правую руку и левую ногу и наоборот.

«Лев» может идти по прямой линии или двигаться в любом направлении.

Можно попросить ребенка изобразить «голодного льва»: порычать, высунуть язык, двигая им из стороны в сторону.

#### ❖ «Здороваемся с игрушкой»

**Подсобный материал:** любая игрушка.

**Процедура проведения:** ребенок сидит на ковре, ноги прямые, руки согнуты в локтях на уровне груди. Напротив то правой, то левой стопы ребенка ставится игрушка.

Если игрушка находится напротив правой стопы ребенка, он показывает на игрушку одновременно правой стопой и правой ладонью; левые стопа и ладонь направлены на самого ребенка. И наоборот.

#### ❖ «Цветок закрывается и открывается»

**Подсобный материал:** любые игрушки.

**Процедура проведения:** ребенок сидит на ковре, ноги прямые, руки согнуты в локтях на уровне груди так, чтобы локти были прижаты к бокам ребенка, а кисти могли свободно двигаться.

То на правое, то на левое колено ребенка ставится игрушка. Ребенок показывает на игрушку одновременно ладонью и стопой. Когда игрушка стоит на правом колене, ребенок показывает на нее правой стопой и правой ладонью, когда на левом — левой стопой и левой ладонью. В то же время другая ладонь и стопа одновременно «раскрываются», т.е. ладонь указывает на ребенка, а стопа в противоположную сторону.

Если ребенку трудно выполнять это упражнение, можно предложить ему подвигать в сторону игрушки только ладонками или только стопами, как бы здороваясь с ней.

### ❖ «Мельница»

**Возраст:** 5–6 лет.

**Подсобный материал:** не требуется.

**Процедура проведения:** ребенок вместе с педагогом делает одновременные рассогласованные движения прямыми руками: одна рука описывает круги «назад», другая — «вперед»; затем руки меняются.

Можно перенести движение руками в другую плоскость — перед собой: одной рукой описывать окружность по часовой стрелке, другой — против часовой стрелки.

### ❖ «Заводим будильник»

**Цель:** развитие внимания и координации, развитие межполушарного взаимодействия.

**Подсобный материал:** не требуется.

**Процедура проведения:** ребенок делает движения руками одновременно в разных плоскостях: одной рукой гладит свой живот — изображая движение стрелок будильника, а другую то поднимает над головой, то опускает, прикасаясь ладонью к темени, — имитируя его выключение.

**Усложнение игры:** можно предложить ребенку одновременно с движением рук еще и подпрыгивать, поворачиваясь вокруг своей оси.

## Упражнения на напряжение и расслабление

Для всех упражнений данного раздела определены общие цель и форма проведения занятия.

**Цель:** расслабление, релаксация.

**Количество участников:** индивидуальное занятие.

В отдельных случаях приведена дополнительная информация.

❖ **«Лепим пластилинового человечка»**

**Подсобный материал:** не требуется.

**Процедура проведения:** ребенок лежит на спине. Педагог разминает части тела ребенка и называет их: «лепит» ручки, ножки и т.д.

❖ **«Солдат и веревочка» («Снеговик и солнышко», «Надувная кукла», «Тряпичная кукла», «Мячик и насос», «Огонь — лед», «Мороженое»)**

**Цель:** дать ребенку почувствовать состояние напряжения и расслабления.

**Подсобный материал:** не требуется.

**Процедура проведения:** используя любой из образов (см. разные названия упражнения), педагог побуждает ребенка напрячь все тело, после чего у ребенка наступает рефлекторное расслабление. Можно побуждать ребенка напрягать разные части тела по очереди: сначала «замерзла» («надулась» и т.д., в зависимости от образа) ручка, потом ножка и т.д.

Затем педагог разминает руки и ноги ребенка круговыми движениями, совершает легкие потряхивания, можно с одновременным растягиванием конечностей.

❖ **Комплекс упражнений «На берегу моря»**  
[Яковлева, 2001]

В данном комплексе в разных упражнениях на напряжение и расслабление задействуются разные группы мышц: мышцы рук, ног, туловища, шеи и лица.

**Цель:** психомышечная тренировка.

**Количество участников:** комплекс хорошо делать в диаде.

**Подсобный материал:** не требуется.

**«Игра с песком»** (на напряжение и расслабление мышц рук)

**Процедура проведения:** выполняется сидя на ковре, ноги выпрямлены.

Дети набирают в руки воображаемый песок. Сильно сжав пальцы в кулак, удерживают песок в руках. Постепенно раскрывая пальцы, «посыпают песком» колени. Стряхивают песок с рук, расслабляя кисти и пальцы. «Бессильно роняют» руки.

Повторить 2–3 раза.

**«Игра с муравьем»** (на напряжение и расслабление мышц ног)

**Процедура проведения:** выполняется сидя на ковре, ноги выпрямлены.

Педагог предлагает детям представить, что на пальцы их ног залез муравей и бежит по ним. Дети должны с силой потянуть носки на себя (ноги напряженные, прямые). Оставить носки в этом положении, прислушаться, на каком пальце сидит муравей. Мгновенным снятием напряжения в стопах сбросить муравья с пальцев ног. Носки идут вниз — в стороны, ноги расслабляются и отдыхают.

Повторить 2–3 раза.

**«Солнышко и тучка»** (на напряжение и расслабление мышц туловища)

**Процедура проведения:** выполняется сидя на ковре, ноги выпрямлены.

Педагог описывает ситуацию, дети принимают соответствующее положение. «Солнце зашло за тучку, стало свежо» — дети должны сжаться в комок, «чтобы согреться». «Солнце вышло из-за тучки, стало жарко» — расслабиться, «потому что разморило на солнце».

Повторить 2–3 раза.

**«В уши попала вода»** (на напряжение и расслабление мышц шеи)

**Процедура проведения:** выполняется лежа на спине, ноги выпрямлены, руки лежат свободно.

Педагог предлагает детям представить, что они купались и им в уши попала вода. Дети должны ритмично покачивать головой, «вытряхивая воду» из одного уха, потом из другого.

**«Лицо загорает»** (на напряжение и расслабление мышц лица)

**Процедура проведения:** выполняется лежа на спине, глаза закрыты.

Педагог предлагает детям представить, что они загорают на солнышке. Дети должны выполнять движения по указаниям педагога.

«Подбородок загорает» — подставить солнышку подбородок, слегка разжать губы и зубы. «Летит жучок, собирается сесть к кому-нибудь из детей на язык» — крепко закрыть рот. «Жучок улетел» — слегка открыть рот, облегченно выдохнуть воздух. «Прогоняя жучка», можно энергично двигать губами. «Нос загорает» — подставить нос «солнцу», рот полуоткрыт. «Летит бабочка, выбирает, на чей нос сесть», — сморщить нос, поднять верхнюю губу кверху, рот оставить полуоткрытым. «Бабочка улетела, качается на качелях» — двигать бровями вверх-вниз. «Бабочка улетела совсем, спать хочется», — дети должны расслабить мышцы лица. Не открывая глаз, принять удобную позу. Звучит тихая, спокойная музыка. Дети могут спокойно полежать некоторое время.

❖ **«Волшебный сон»** [Яковлева, 2001]

**Количество участников:** любое.

**Подсобный материал:** любая релаксационная музыка.

**Процедура проведения:** выполняется лежа.

Педагог читает детям текст; дети стараются следовать сказанному.

Реснички опускаются, глазки закрываются,  
Мы спокойно отдыхаем, сном волшебным засыпаем,

Дышится легко... ровно... глубоко...  
Наши руки отдыхают, ноги тоже отдыхают,  
Отдыхают, засыпают...  
Шея не напряжена, а рас-сла-а-аб-ле-на...  
Губы чуть приоткрываются... все чудесно расслабля-  
ется...

Дышится легко... ровно... глубоко...  
Напряжение улетело, и расслаблено все тело,  
Греет солнышко сейчас, руки теплые у нас...  
Жарче солнышко сейчас, ноги теплые у нас,  
Дышится легко, ровно, глубоко...  
Губы теплые и вялые,  
Но нисколько не усталые...  
Губы чуть приоткрываются, все чудесно расслабляется,  
Нам понятно, что такое состояние покоя....(2 раза)

Мы спокойно отдыхали, сном волшебным засыпали,  
Хорошо нам отдыхать, но пора уже вставать!  
Крепко кулачки сжимаем, их повыше поднимаем.  
Потянуться! Улыбнуться! Всем открыть глаза и встать!

#### ❖ Йоговская гимнастика для малышей

**Количество участников:** любое.

**Подсобный материал:** не требуется.

**Процедура проведения:** педагог показывает движения, дети выполняют упражнения вместе с ним.

«Заводим будильник» — сжимают ладонь в кулачок, выполняют круговые движения у солнечного сплетения.

«Будильник зазвонил: “з-з-з”. Мы его остановим» — слегка ударяют ладошкой по голове.

«Лепим личико, голову» — проводят руками по краю лица, трогают голову.

«Лепим волосики» — нажимают подушечками пальцев на корни волос.

«Лепим лоб и бровки» — разминают пальчиками свой лоб, проводят кончиками пальцев по бровям.

«Лепим глазки» — трогают кончиками пальцев веки, проводят указательным пальцем вокруг глаз. Моргают глазами.

«Лепим носик» — проводят указательным пальцем от переносицы по крыльям носа вниз.

«Лепим ушки» — пощипывают мочки ушей, поглаживают уши, потягивают в разные стороны.

«Лепим щечки» — надувают щеки и разминают их пальцами.

«Лепим подбородок» — поглаживают подбородок, двигают челюстью.

«Рисуем носиком солнышко» — крутят головой, рисуют носиком «лучики» — выполняют соответствующие движения.

(По [Арцишевская, 2003], с дополнениями)

### **Упражнение «Поза ребенка»**

Встав на коленки (пятки разведены, большие пальцы ног соприкасаются), ребенок затем должен сесть на разведенные пятки; колени вместе, спина прямая. На выдохе спокойно наклониться вперед и коснуться лбом пола. Руки выпрямлены и расслаблены, лежат вдоль тела, ладонями вверх. Расслабить плечевой пояс.

Удерживать позу 5 секунд, дыхание спокойное.

Поза улучшает кровообращение, помогает снять головную боль, переутомление, очень нравится детям, т.к. позволяет почувствовать защищенность; закрытость телесной позы успокаивает ребенка.

### **Упражнение «Поза зародыша».**

Ребенок ложится на спину, обхватывает согнутую правую ногу за лодыжку и прижимает ее верхней поверхностью бедра к животу. Удерживает позу 5–6 секунд. Выпрямляет ногу. Затем так же прижимает левую ногу, удерживает позу 5–6 секунд, выпрямляет ногу. Затем тем же образом прижимает к животу обе ноги, стараясь подбородком или лбом коснуться коленей.

Упражнение повторяется 2–3 раза.

Внимание нужно сосредоточить на области пупка. Ребенку бывает трудно понять, что значит «сосредоточиться на области пупка», поэтому педагог может дотронуться до этой области рукой, положить на пупок какой-нибудь круглый предмет (металлический шарик, стеклянный камушек или подушечку с песком), тем самым усиливая афферентацию от этой зоны. В процессе выполнения упражнения педагог время от времени обращается к ребенку: «Почувствуй, на месте ли камушек?», «Подумай о шарике» и т.п. Можно прижать предмет одеждой ребенка. Удерживать позу 5 секунд, после чего спокойно опустить ноги и отдохнуть.

Повторить упражнение 2–3 раза. Поза помогает укрепить мышцы живота, спины, растянуть мышцы позвоночника, способствует налаживанию пищеварения.

### **Катание на большом мяче**

**Цель:** расслабление плечевого пояса, растяжение позвоночника.

**Подсобный материал:** большой надувной мяч.

Ребенок ложится на мяч животом, руки и ноги свободно свисают. Педагог держит ребенка за бока, медленно раскачивая на мяче вперед-назад, из стороны в сторону, по кругу.

Потом ребенок ложится на мяч спиной; руки свободно опущены за головой. При вдохе надо произносить звук «а» (расширяет грудную клетку). Педагог так же начинает медленно раскачивать ребенка. Важно: если ребенок отказывается или в теле малыша возникает напряжение, упражнение следует прекратить.

### **❖ «Козлята»**

**Цель:** снятие мышечного и эмоционального напряжения; ребенок учится осознавать напряжение и расслабление.

**Возраст:** 4–6 лет.



**Количество участников:** выполняется в диаде; если занятие индивидуальное, партнером ребенка выступает педагог.

**Подсобный материал:** не требуется.

**Процедура проведения:** участники поднимают руки над головой — это «рога». Педагог произносит потешку, участники выполняют соответствующие действия: изо всех сил упираются руками друг в друга (напряжение), на слово «плюх» — падают на ковер (расслабление).

Произнесение потешки вместе с педагогом способствует развитию речевых функций ребенка.

Как-то раз к кому-то в гости  
Шел козленок через мостик.  
А навстречу шел другой,  
Возвращался он домой.  
Два рогатых глупых братца  
Стали на мосту бодаться,  
Не желая уступить  
И другого пропустить.  
Долго козлики сражались,  
Разбегались и толкались.  
Вот с разбега лбами бух!  
И с моста в водичку плюх!

## Развитие координации и общей активности ребенка

### ❖ «Качалочка»

**Цель:** развитие координации, чувства равновесия, растяжка мышц живота и спины.

**Количество участников:** индивидуальное занятие.

**Подсобный материал:** не требуется.

**Процедура проведения:** ребенок сидит на ковре, ноги согнуты в коленях, руки крепко обхватывают ноги. Пере-

катившись в этой позе на спину, ребенок старается раскачиваться на спине назад и вперед.

### ❖ «Качалочка с палочкой»

**Цель:** развитие координации, чувства равновесия, растяжка мышц живота и спины; при этом упражнении также растягиваются руки, позвоночник.

**Количество участников:** индивидуальное занятие.

**Подсобный материал:** гимнастическая палочка.

**Процедура проведения:** ребенок сидит на ковре, держа в руках палочку и упираясь в нее стопами. Перекатившись в таком положении на спину, он старается раскачиваться на спине назад и вперед.

*Важно следить, чтобы ребенок не запрокидывал назад голову и не ударялся ею об пол: это травмоопасно.*

Если ребенок позволяет, педагог может его покачать, сев на ковер и взяв ребенка за плечи со стороны спины.

### ❖ «Бревнышко» («Карандаш»)

**Цель:** кроме развития координации и общей активности ребенка, упражнение способствует развитию чувства пространства.

**Количество участников:** индивидуальное занятие.

**Подсобный материал:** две небольшие игрушки; длинный шнурок, лента.

**Процедура проведения:** на концах прямой, по которой нужно прокатиться ребенку, ставятся игрушки. Ребенок ложится на спину; руки прямые, лежат над головой на ковре; ноги выпрямлены. Он располагается так, чтобы одна из игрушек была на уровне поясницы.

Не меняя позы, ребенок перекачивается от одной игрушки до другой, стараясь, чтобы движение рук и ног было одновременным, и двигаясь по прямой. Ребенок должен постараться прикатиться к противоположной

игрушке так, чтобы она также оказалась на уровне пояса.

Можно предложить ребенку взять игрушку в руки и «перевозить» ее таким образом с одного места на другое.

Если ребенку трудно сохранять прямую траекторию, можно положить шнур или ленту для лучшей ориентации в процессе выполнения упражнения.

### ❖ «Раскатаем тесто»

Это упражнение такое же, как и «Бревнышко», только с более развернутой помощью взрослого.

**Цель:** кроме развития координации и общей активности ребенка, упражнение способствует развитию чувства пространства.

**Количество участников:** индивидуальное занятие.

**Подсобный материал:** веревка длиной 4–5 метров (или по ширине ковра); две игрушки.

**Процедура проведения:** по ковру протягивается веревка, на обоих ее концах ставят по игрушке; ребенок ложится на ковер на спину поперек веревки так, чтобы она оказалась на уровне пояса. Руки вытянуты за голову, ноги выпрямлены.

Задача ребенка — не меняя позы, перекатиться от одной игрушки до другой так, чтобы веревка все время оставалась на уровне пояса.

Вначале ребенку помогает педагог, «прокатывая» его двумя руками вдоль веревки, а затем — переворачивая только за руки или за ноги. Потом ребенок перекатывается самостоятельно.

### ❖ «Разведчик» и «Пловец» («Червячок» и «Перевернутая черепашка»)

**Цель:** кроме развития координации и общей активности, упражнение способствует развитию межполушарного

взаимодействия, укреплению мышц шеи, развитию функции регуляции и контроля.

**Количество участников:** индивидуальное занятие.

**Подсобный материал:** различные предметы: стулья, гимнастические палочки, обруч.

**Процедура проведения:** упражнение состоит из двух частей.

*1-я часть: «Разведчик» («Червячок»).*

Ребенок начинает ползти по-пластунски, прижимаясь к коврику и сгибая в коленях то одну, то другую ногу — изображая «разведчика» (или «червячка»). Педагог следит, чтобы ребенок во время движения прижимал пятки к коврику и не поднимал голени.

Ползком ребенок должен преодолевать препятствия (из двух стульев и гимнастических палочек делаются несколько ворот; можно использовать только палочки или обруч, которые проносятся низко над ребенком, побуждая его прижиматься к коврику, при этом ребенок не должен задеть обруч или палочку ни спиной, ни ногой).

*2-я часть: «Пловец» («Черепашка»).*

После того как ребенок прополз 3–4 метра на животе, он переворачивается на спину и двигается головой вперед, отталкиваясь согнутыми в коленях ногами и раскачиваясь на округленной спине; руки при этом согнуты, кисти на плечах, локти не касаются коврика, голова приподнята, подбородок тянется к груди.

#### ❖ «Ленивый тюлень»

**Количество участников:** индивидуальное занятие.

**Подсобный материал:** разные игрушки и предметы (стулья, гимнастические палочки, обруч).

**Процедура проведения:** ребенок ползет по коврику от игрушки к игрушке или проползая под препятствиями при помощи одних только рук.

### ❖ «Гусеница»

**Цель:** повышение уровня активности, отработка согласованных движений.

**Количество участников:** индивидуальное занятие.

**Подсобный материал:** не требуется.

**Процедура проведения:** ребенок сидит на ковре, ноги прямые. Помогая себе руками, он подтягивает ягодицы к пяткам, затем выпрямляет ноги и делает следующий шаг: «гусеница» ползет вперед.

Затем, не разворачиваясь, «гусеница» должна ползти назад (т.е. ребенок движется спиной вперед, совершая описанные движения в обратном порядке из положения сидя с согнутыми коленями).

### ❖ «Ракета на старте»

**Цель:** укрепление мышечного корсета, развитие выносливости, формирование образа тела.

**Количество участников:** занятие можно проводить как индивидуально, так и в группе.

**Подсобный материал:** не требуется.

**Процедура проведения:** ребенок сидит по-турецки, руки над головой, ладони вместе, спина ровная. Педагог ведет обратный отсчет готовности к старту, во время которого ребенок тянет ладони вверх, стараясь держать спину прямо, а голову ровно и глядя вперед: «10... 9... 8... 7... 6... 5... 4... 3... 2... 1... Пуск!» При «старте» «ракеты» ребенок опускает руки.

В зависимости от возможностей ребенка интервал счета уменьшается.

### ❖ «Самолет готовится к взлету»

Вариант упражнения «Ракета на взлете».

**Цель:** укрепление мышечного корсета, развитие выносливости, формирование образа тела.

**Количество участников:** занятие можно проводить как индивидуально, так и в группе.

**Подсобный материал:** не требуется.

**Процедура проведения:** ребенок сидит по-турецки, руки разведены в стороны параллельно полу, спина ровная, смотрит вперед. Педагог ведет обратный отсчет, во время которого ребенок старается сохранять принятую позу: «10... 9... 8... 7... 6... 5... 4... 3... 2... 1... Пуск!» При «пуске» ребенок опускает руки.

В зависимости от возможностей ребенка интервал счета уменьшается.

#### ❖ «Рыбка»

**Цель:** укрепление мышечного корсета, развитие выносливости, формирование образа тела.

**Количество участников:** занятие можно проводить как индивидуально, так и в группе.

**Подсобный материал:** не требуется.

**Процедура проведения:** ребенок лежит на животе, ноги выпрямлены, руки — прямые, тянутся вперед. В этом положении он старается оторвать руки и ноги от ковра. «Рыбка показала хвостик» — приподнимает только ноги; «рыбка показала плавники» — поднимает только руки.

#### ❖ «Мостик»

**Цель:** укрепление мышечного корсета, развитие выносливости, формирование образа тела.

**Количество участников:** занятие можно проводить как индивидуально, так и в группе.

**Подсобный материал:** не требуется.

**Процедура проведения:** ребенок наклоняется вперед, касаясь ладонями пола. В этом положении он должен сделать несколько шагов.

Как и во всех упражнениях данного раздела, педагог показывает его выполнение.

## ❖ «Удав»

**Цель:** укрепление мышечного корсета, развитие выносливости, формирование образа тела.

**Количество участников:** занятие можно проводить как индивидуально, так и в группе.

**Подсобный материал:** не требуется.

**Процедура проведения:** ребенок лежит на животе, руки согнуты в локтях и прижаты к бокам.

«Удав поднимает голову» — ребенок смотрит вперед и приподнимается на предплечьях — так, чтобы ни живот, ни локти не отрывались от ковра.

## ❖ «Ленивая кошка»

**Цель:** развитие координации и общей активности, развитие выносливости, гибкости, формирование образа тела.

**Количество участников:** занятие можно проводить как индивидуально, так и в группе.

**Подсобный материал:** не требуется.

**Процедура проведения:** стоя на четвереньках, ребенок прогибает и выгибает спину в поясничном отделе.

## ❖ «Перекаты»

**Цель:** развитие координации и общей моторики.

**Количество участников:** занятие можно проводить как индивидуально, так и в группе.

**Подсобный материал:** массажный коврик.

**Процедура проведения:** в положении стоя ребенок перекачивается с пятки на носок — на обеих ногах одновременно.

Потом он также одновременно делает одной ногой перекат с пятки на носок, а второй — с носка на пятку.

**Усложнение задания:** можно добавить однонаправленные и разнонаправленные движения руками.

Можно выполнять это упражнение на массажном коврике.

#### ❖ «Неваляшка»

**Цель:** развитие координации и общей моторики.

**Количество участников:** занятие можно проводить как индивидуально, так и в группе.

**Подсобный материал:** не требуется.

**Процедура проведения:** ребенок сидит по-турецки и раскачивается из стороны в сторону. Затем к этим движениям можно добавить движения глаз, языка, челюсти, согласованные и рассогласованные с раскачиванием.

#### ❖ «Скалолаз» («Спасатель»)

**Цель:** развитие общей моторики и координации движений, формирование контроля и регуляции двигательной активности.

**Количество участников:** занятие можно проводить как индивидуально, так и в группе.

**Подсобный материал:** не требуется.

**Процедура проведения:** ребенок стоит у стены, упираясь в нее руками. Задача — двигаться вдоль стены, поочередно переставляя каждую руку и ногу. Движение осуществляется тремя способами: 1) «произвольным» — ребенок переставляет по одной конечности в любом порядке (этот способ должен осваиваться первым); 2) «одноименным» — ребенок переставляет правую руку и ногу, затем левую руку и ногу и 3) «разноименным» — ребенок переставляет правую руку и левую ногу, затем левую руку и правую ногу.

Если ребенок испытывает трудности в выполнении упражнения, педагог берет его руки в свои и помогает ему освоить упражнение, проговаривая вслух алгоритм действий.



### ❖ «Самый меткий»

**Цель:** развитие общей моторики и координации движений, зрительно-моторной координации, формирование контроля и регуляции двигательной активности.

**Количество участников:** лучше выполнять в диаде; возможно индивидуальное занятие.

**Подсобный материал:** мяч, 4 кегли.

**Процедура проведения:** прокатывая мяч по полу, ребенку нужно сбить все четыре кегли тремя бросками. Расстояние от бросающего до кеглей постепенно увеличивается.

При индивидуальном занятии ребенок соревнуется с педагогом.

## Развитие равновесия, осознание схемы тела, развитие умения владеть телом

Для всех упражнений данного раздела определены общие цель и форма проведения занятия.

**Цель:** развитие сбалансированности движений, способности сохранять равновесие, контролировать движения тела в балансовых позах, умения осознавать тело и движения.

**Количество участников:** занятия можно проводить как индивидуально, так и в группе.

В отдельных случаях приведена дополнительная информация.

### ❖ «Пяточка к носочку»

**Подсобный материал:** шнур длиной около 1,5–2 м; небольшая игрушка.

**Процедура проведения:** ребенок идет по шнуру, при каждом шаге приставляя пятку одной ноги к носку другой. Задача — удерживать равновесие.

**Усложнение задания:** при ходьбе ребенок должен нести на тыльной стороне кисти руки или на голове мелкую игрушку.

❖ **«Аист» («Завяжи шнурок»)**

**Подсобный материал:** не требуется.

**Процедура проведения:** ребенок стоит на одной ноге, изображая аиста или завязывание шнурка. Задача — удерживать равновесие.

❖ **«Удержи мешочек на ноге»**

**Подсобный материал:** мешочек с песком; кубик.

**Процедура проведения:** ребенок поднимает ногу, удерживая на ее пальцах мешочек песка. Задача — сохранять равновесие.

**Усложнение задания:**

– ребенок водит ногой с грузом назад-вперед. Затем можно предложить ребенку одновременно с движениями ногой двигать и руками: вытягивать их перед собой и отводить назад либо в том же направлении, куда движется нога, либо в обратном;

– ребенок, удерживая мешочек на одной ноге, приседает на другой;

– ребенок, удерживая мешочек, вытягивает вперед руку. На тыльную сторону кисти руки ставится предмет (кубик, мячик); ребенок приседает.

❖ **«Пронеси мешочек на голове и не урони»**

**Подсобный материал:** мешочек с песком или игрушка.

**Процедура проведения:** ребенок несет мешочек с песком или игрушку на голове, при этом выполняя различные движения руками.

### ❖ «Цапля уснула»

**Подсобный материал:** не требуется.

**Процедура проведения:** ребенок стоит на одной ноге, глаза закрыты. Задача «цапли» — «спать», пока педагог считает до 10, 20 и т.д.

### ❖ «Удержись на мяче»

**Подсобный материал:** большой упругий мяч (фитбол).

**Процедура проведения:** ребенок пытается усидеть на мяче, не опираясь на ноги. Педагог может ограничивать время попытки, ведя счет до определенного числа.

Можно также попросить ребенка что-нибудь рассказывать или отвечать на вопросы.

### ❖ «Пройди по дорожке»

**Цель:** кроме развития равновесия, игра способствует развитию функций контроля и переключения.

**Подсобный материал:** шнур; всевозможные предметы разного размера и цвета.

**Процедура проведения:** на «дорожке», выложенной шнуром, раскладываются препятствия различного размера и цвета. Задача ребенка — двигаясь по «дорожке», перешагивать или перепрыгивать эти препятствия.

Можно также предложить ребенку перешагивать через препятствия какого-то одного цвета одним способом, другого — другим, и т.д.

### ❖ «Пройди по мостику»

**Подсобный материал:** не требуется.

Движение боком по прямой линии, дощечке, скамеечке.

### ❖ «Пройди по дорожке с закрытыми глазами»

**Количество участников:** занятие можно проводить как индивидуально, так и в диаде.

**Подсобный материал:** могут быть использованы сенсорная дорожка, массажные кочки, гимнастические палки.

**Процедура проведения:** из указанных материалов устраивается «полоса препятствий». Ребенку завязывают глаза. Его задача — преодолеть «полосу препятствий», двигаясь прямо или боком.

**Вариант:** Ребенок с завязанными глазами идет босиком по сенсорной дорожке.

### ❖ «Кошечка»

**Подсобный материал:** не требуется.

**Процедура проведения:** ребенок стоит, ноги слегка расставлены, руки опущены. «Кошечка греет голову на солнышке»: ребенок поворачивает голову направо, возвращается в исходную позицию; поворачивает голову налево, возвращается в исходную позицию.

Выполнить по 3 раза в каждую сторону медленным темпом.

### ❖ «Массаж спины мячом»

**Цель:** улучшение работоспособности, развитие тактильной чувствительности, формирование образа тела.

**Количество участников:** индивидуальное занятие.

**Подсобный материал:** мяч.

**Процедура проведения:** стоя у стены или лежа ребенок прокатывает мяч вдоль позвоночника. Движения могут быть как поперечными, так и круговыми.

### ❖ «Рисунки на спине»

**Цель:** развитие тактильной чувствительности, формирование образа тела.

**Количество участников:** индивидуальное занятие.

**Подсобный материал:** не требуется.

Педагог «рисует» на спине ребенка различные фигуры, буквы, предметы. Задача ребенка — угадать, что «нарисовал» педагог.

### **Развитие произвольного внимания, преодоление двигательного автоматизма, импульсивности**

Для всех упражнений данного раздела определены общие цель и форма проведения занятия.

**Цель:** формирование произвольности, контроля за собственной деятельностью и переключением, формирование умения действовать по правилам, уменьшение импульсивности.

**Количество участников:** занятие можно проводить как индивидуально, так и в группе.

В отдельных случаях приведена дополнительная информация.

#### **❖ «Замри»**

**Подсобный материал** не требуется.

**Процедура проведения:** педагог предлагает подвигаться под музыку. Дети прыгают: ноги в стороны — ноги вместе, сопровождая прыжки хлопками рук над головой и по бедрам. Внезапно музыка смолкает; дети должны застыть в позах, на которые пришлась остановка музыки.

#### **❖ «Совушка-сова»**

**Подсобный материал:** не требуется.

**Процедура проведения:** педагог изображает сову. По команде «День!» ребенок произвольно двигается по комнате — «сова спит в гнезде». Как только звучит команда «Ночь!», ре-

бенок замирает — «сова вылетает из гнезда на охоту». Ребенок не должен двигаться до следующей команды «День!»

❖ **«Запретное движение (слово, число и т.д.)»**

**Подсобный материал:** не требуется.

**Процедура проведения:** в зависимости от выбранного вида игры (на движения, на слова или числа) педагог либо делает какие-то движения, либо задает детям вопросы, либо называет числа от 1 до 10. Дети повторяют все движения (отвечают на вопросы, повторяют счет), но на «запретных» движениях (словах, числах) должны произвести другое, условленное действие (сказать слово или промолчать).

Играющие становятся напротив друг друга. Педагог договаривается с детьми, какой запрет будет в данной игре. Например, вместо движения «руки вверх» надо делать противоположное — «руки вниз», вместо запретного слова — придумать альтернативный вариант ответа без использования запретного слова, вместо запретного числа — промолчать или сказать что-то условленное, например «ох!».

Можно «запретить» одно или два числа при счете до десяти, или слово «нет» при ответах на вопросы.

❖ **«Делай все наоборот», «Делай только то, что я говорю»**

**Цель:** кроме целей, общих для всех игр данного раздела, игра формирует избирательность поведения.

**Подсобный материал:** не требуется.

**Процедура проведения:** играющие становятся напротив друг друга. Педагог показывает какие-либо движения, ребенок при этом старается делать противоположные движения.

**Вариант:** педагог говорит делать одно, а сам делает другое, ребенок должен следовать только словесной инструкции.

### ❖ «Слушай хлопок!»

**Подсобный материал:** не требуется.

**Процедура проведения:** ребенок двигается по комнате; педагог время от времени делает один, два или три хлопка. На один хлопок ребенок должен остановиться и принять позу «аиста» (стоять на одной ноге, вторая поджата, руки — в стороны), на два хлопка — позу «лягушки» (присесть на корточки), на три — возобновить ходьбу.

Можно дополнительно ввести условные сигналы, при которых ребенок должен менять направление движения.

## Развитие крупной моторики и выразительности движений

Игры данного раздела способствуют формированию межполушарного взаимодействия, соматотопического восприятия и положительного образа своего тела.

### ❖ «Расскажем и покажем» (по [Арцишевская, 2005])

**Цель:** формирование умения действовать по образцу, умения лучше чувствовать и осознавать свое тело, свои движения.

**Количество участников:** занятие можно проводить как индивидуально, так и в группе.

**Подсобный материал:** не требуется.

**Процедура проведения:** педагог произносит потешки и совершает описанные в них действия и движения; дети повторяют слова и движения за ним.

*1-й вариант.*

Один, два, три, четыре, пять!	— Поочередно загибают пальцы в кулачок.
Вышли зайки погулять.	— Прыгают.
Зайки спрятались за елку.	— Приседают, закрывают лицо ладонями.

- Нет ли здесь лисы иль волка? — *Выглядывают из-за ладоней.*
- Один, два, три, четыре, пять! — *Встают и хлопают в ладоши.*
- Можно весело играть. — *Прыгают или кружатся на месте.*
- Один, два, три, четыре, пять. — *Поочередно загибают пальцы в кулачок.*
- Что мы будем рисовать? — *Сжимают и разжимают кулачки.*
- Нарисую-ка я льва. — *Изображают льва.*
- Для начала — голова. — *Кладут ладони на голову.*
- Чтобы выглядел правдиво, Нарисую ему гриву. — *Поднимают и соединяют руки над головой.*
- А теперь глаза и уши, Чтобы шорохи он слушал. — *Прикладывают ладони к ушам.*
- Вот красавец лев готов! — *Хлопают в ладоши.*
- Подмигнул и был таков! — *Приседают, закрывают лицо ладонями.*

*2-й вариант. Усложнение задания.*

Раз, два, три, четыре, пять! Можем все мы показать!  
Это локти — их коснемся.  
Вправо, влево мы качнемся.  
Это плечи — их коснемся.  
Вправо, влево мы качнемся.  
Если мы вперед качнемся,  
то коленей мы коснемся.  
Раз, два, три, четыре, пять! Все мы можем показать!

*3-й вариант.*

Вместе весело шагаем и колени поднимаем.  
Пальцы мы в кулак сожмем и за спину уберем.  
Руки в стороны, вперед, и направо поворот.  
Руки в стороны и вниз, и налево повернись.



*4-й вариант.*

Руку правую — на плечо, руку левую — на бочок.

Руки в стороны, руки вниз, и направо повернись.

Руку левую — на плечо, руку правую — на бочок.

Руки вверх, руки вниз, и налево повернись.

❖ **«Четыре стихии»**

**Цель:** научить ребенка лучше чувствовать и осознавать свое тело, свои движения; развитие переключения и саморегуляции.

**Количество участников:** индивидуальное занятие.

**Подсобный материал:** мяч.

**Процедура проведения:** ребенок стоит или сидит на ковре. Педагог называет четыре стихии, показывая движения, соответствующие каждой из них:

- «земля»: опускает руки вниз или приседает или отбивает мяч от пола;
- «вода»: вытягивает руки вперед или имитирует движения пловца, произнося «буль-буль»;
- «воздух»: поднимает руки вверх, делая взмахи, или дует как ветер, или делает стойку на одной ноге, разведя руки в стороны;
- «огонь»: вращает руками в лучезапястных и локтевых суставах или делает плавные извивающиеся движения всем телом, произнося с придыханием: «А-а-а-а».

Затем педагог пускает мяч по полу по направлению к ребенку и называет стихию. Получив мяч, ребенок должен показать движение, характерное для названной стихии.

**Инструкция:** «Сегодня мы с тобой будем волшебниками и сможем превращаться в четыре стихии. Сможем стать как огонь, вода, земля и воздух».

### ❖ «Топотушки»

**Цель:** научить ребенка осознавать границы своего тела; формирование образа тела.

**Количество участников:** индивидуальное занятие.

**Подсобный материал:** маленькие предметы (игрушки), которые можно спрятать в одежде ребенка, — «подарки».

**Процедура проведения:** легкими, мягкими движениями ладоней или пальцев педагог похлопывает ребенка с головы до ступней в последовательности: макушка, затылок, лоб, щеки, шея, плечи, грудная клетка, руки, живот, спина, поясница, таз, попка, ноги, ступни. Все части тела, которых касаются ладони, называются. В ходе игры можно приговаривать:

Три веселенькие хрюшки  
Надели дружно топотушки  
И пошли гулять, гулять  
Прыгать, топать и скакать.

**Усложнение задания:** затем можно прятать «подарки» для «хрюшек» на теле (в одежде) ребенка и спрашивать его, куда пойти хрюшкам, чтобы отыскать подарок. Таким образом для ребенка создается стимул называть и лучше осознавать части тела.

### ❖ «Звериная гимнастика»

**Цель:** научить ребенка лучше чувствовать и осознавать свое тело, свои движения; улучшение работоспособности, формирование схемы тела.

**Количество участников:** индивидуальное занятие.

**Подсобный материал:** катушка ярких крепких ниток (для упражнения «Паучок»).

**Процедура проведения:** ребенок выполняет различные движения (как и во всех упражнениях данного раздела, вначале вместе с педагогом, затем под его руководством).

**Воробышек:** педагог и ребенок стоят напротив друг друга, ноги немного расставлены. Взмахиваем медленно ру-

ками вверх и вниз. Затем «воробышек» немного ускоряет движения.

*Воробышек полетел:* помахиваем кистями рук и пробуем подняться на носочки.

*Воробышек купается в луже:* стоя, встряхиваем по очереди руками, затем ногами.

*Сова:* сидя по-турецки, делаем медленные наклоны головой вперед-назад, вправо-влево («Мудрая сова умеет вертеть головой — давай и мы с ней вместе».).

*Змейка:* сидя по-турецки, «здороваемся со змейкой», вытягивая шею вперед и втягивая назад.

*Змейка поползла:* ложимся на живот и ползем попластунски. Ребенок должен стараться не отрывать таз от ковра и не становиться на колени. Руки и ноги работают вместе.

*Бабочка:* стоя, ноги слегка расставлены. Выполняем круговые движения руками вперед и назад. Начинаем медленно. Постепенно увеличиваем темп, учитывая индивидуальные возможности ребенка. Важна не скорость, а амплитуда.

*Бабочка села на травинку и закрыла крылышки:* приседаем, обхватив голову руками.

*Паучок:* встаем на руки и ноги животом вверх — это «паучок». «Паучок» старается построить себе паутину, передвигаясь по коврику на четырех лапках. Чтобы было интереснее, можно привязать к поясу ребенка конец яркой нитки, а катушку закрепить в месте, откуда он начинает движение. Передвигаясь в разных направлениях, ребенок-паучок сможет оставить переплетения на ковре и посмотреть, какая получилась паутина.

*«Кошечка сердится и волнуется»:* стоя на коленях и ладонях, голова приподнята. Выгибаем спину, опускаем голову. Возвращаемся в исходное положение. Повторить 5 раз в медленном темпе.

*«Кошечка отдыхает»:* лежа на спине, руки вдоль туловища. Поворачиваемся на правый бок, прижимаем ноги к животу. Возвращаемся в исходное положение. Поворачи-

ваемся на левый бок, прижимаем ноги к животу. Повторить 3 раза в каждую сторону медленно.

**Инструкция:** «Сейчас мы с тобой отправимся гулять в лес, где живут удивительные зверушки. Они ждут тебя, чтобы поздороваться. Мы тоже проявим вежливость и будем с ними здороваться особым способом».

### ❖ «Паутинка»

**Цель:** кроме развития крупной моторики, игра способствует усвоению последовательности действий и инструкций, развитию пространственных представлений.

**Количество участников:** индивидуальное занятие.

**Подсобный материал:** нитка или резинка.

**Процедура проведения:** педагог и ребенок натягивают нитки в пространстве на разном уровне, закрепляя их за предметы, находящиеся в комнате (ножки столов, стульев; ручки шкафа и т.д.), так, чтобы получилось подобие паутины. Задача ребенка — аккуратно перешагивая через нитки и проползая под ними, перебраться из одного конца комнаты в другой так, чтобы постройка не рухнула.

**Вариант (больше подходит старшему дошкольному возрасту от 4 лет):** можно зацепить резинку только за ножки стульев. Задача ребенка — перебраться на другой конец конструкции, точно ставя ноги в пространство между «паутинками» и не задевая их.

**Инструкция:** «Знаешь, как паучки строят свой домик? Они плетут паутину. Давай и мы попробуем построить домик для паучка. (Педагог и ребенок «плетут паутину».) Теперь, когда дом построен, паучок может проверить свое жилище и осмотреть его со всех сторон».

### ❖ «Перешагни через палочку»

**Количество участников:** занятие можно проводить как индивидуально, так и в группе (3–8 человек).

**Подсобный материал:** палочка (длиной до 1 м).

**Процедура проведения:** ребенок держит палочку перед собой за концы. Его задача — не выпуская палочку из рук и по возможности удерживая равновесие, перешагнуть через палочку так, чтобы руки оказались сзади; затем наоборот.

### ❖ «Ноги идут по дороге»

**Цель:** кроме развития крупной моторики игра способствует развитию координации, а также речевой и перцептивной регуляции движений.

**Возраст:** 2–4 года.

**Количество участников:** индивидуальное занятие.

**Подсобный материал:** шнур или кубики (для усложненного варианта); картинки с изображением стоп различного размера.

**Процедура проведения:** педагог, показывая движения, произносит потешку. Ребенок старается повторить все за педагогом.

**Усложнение задания:** можно ограничить пространство шнуром или кубиками, сделав узкую дорожку.

Большие ноги шли по дороге, — *Идут по кругу большими большими ногами.*

Огромные ноги идут по дороге. — *Идут по кругу, делая большие шаги и высоко поднимая колени.*

Маленькие ножки бежали по дорожке. Бежали, бежали, — *Быстро бегут по кругу. Падают на ковер. Ребенок бежали. Бууух! Упали. может упасть на педагога.*

**Вариант:** вместо вербальной инструкции можно показывать ребенку картинки с изображением стоп различного размера. Ребенок должен делать шаги, которые соответствуют увиденным размерам.

### ❖ «Шел король по лесу»

*Игру можно использовать в качестве перемены между более сложными видами деятельности.*

**Цель:** научить ребенка лучше чувствовать, осознавать и координировать свои движения.

**Количество участников:** индивидуальное занятие.

**Подсобный материал:** не требуется.

**Процедура проведения:** педагог, показывая движения, произносит потешку. Ребенок старается повторить все за ним.

Пошел король по лесу,  
по лесу, по лесу.

— *Шагают по кругу, высоко  
поднимая колени.*

Нашел себе принцессу,  
принцессу, принцессу.

Давай с тобой попрыгаем,  
попрыгаем, попрыгаем,

— *Остановились и прыгают.*

И ножками подрыгаем,  
подрыгаем, подрыгаем.

— *Трясут каждой ногой по  
очереди.*

И ручками похлопаем,  
похлопаем, похлопаем.

— *Хлопают в ладоши.*

И ножками потопаем,  
потопаем, потопаем.

— *Топают ногами.*

Головкой покачаем,  
качаем, качаем.

— *Качают головами.*

И работать начинаем.

### ❖ «Мы на карусели сели»

**Цель:** развитие крупной моторики, навыков переключения и саморегуляции (умения играть по правилам).

**Возраст:** 2–6 лет.

**Количество участников:** индивидуальное занятие.

**Подсобный материал:** не требуется.

**Процедура проведения:** педагог, показывая движения, произносит потешку. Ребенок старается повторить все за ним.

Мы на карусели сели, завер- телись карусели.	— <i>Идут шагом по кругу.</i>
А потом, потом, потом всё бегом, бегом, бегом.	— <i>Шаг переходит в бег.</i>
Тише, тише, не спешите, карусель остановите.	— <i>Постепенно бег переходит в шаг.</i>
Раз, два, три, четыре, пять, продолжаем мы играть.	— <i>Можно повторить в другую сторону.</i>

### ❖ «На ковре котята спят»

**Цель:** развитие крупной моторики, навыков переключения и саморегуляции (умения играть по правилам).

**Количество участников:** вариант 1 лучше проводить в диаде или группе до 8–10 человек; вариант 2 — индивидуальное занятие.

**Подсобный материал:** кукла-лиса (по желанию); мяч (для варианта 2).

#### **Процедура проведения:**

**Вариант 1.** Педагог говорит стихи и показывает движения, дети выполняют действия по тексту. В игре можно использовать куклу-лису, роль которой исполняет педагог или один из детей.

На ковре котята спят, мяу-мяу, Просыпаться не хотят, мяу-мяу.	— <i>Дети ложатся на ковер.</i>
Вдруг бежит сюда лиса, Разбегайтесь кто куда.	— <i>Дети быстро поднимаются и разбегаются в разные стороны, стараются спрятаться от лисы.</i>

Кого лиса поймает, тот садится  
и отдыхает.

**Инструкция:** «Давайте поиграем в котят. Наши котята спят. Ложитесь на коврик и закрывайте глазки, а я вам песенку спою».

**Усложнение задания** (вариант И. Шуваевой, личное сообщение):

В данном варианте игра способствует также развитию соматотопических представлений и межполушарного взаимодействия.

Педагог говорит стихи и показывает движения, дети совершают действия по тексту.

Вот котята все проснулись,

Сладко-сладко потянулись.

Правой лапкой потянулись,

Левой лапкой потянулись.

Ой, котята, вы грязнушки!

Умывайте свои ушки!

Все котята мыли ушки. Вот так, вот так.

Все котята мыли щечки. Вот так, вот так.

Все котята мыли брюшки. Вот так, вот так.

Все котята мыли лапки. Вот так, вот так.

У наших котиков чистые лапки,

А на чистых лапках острые царапки.

Кошка с котятами вместе играла,

Кошка котятком всему обучала:

Клубок покатать,

— Дети перекатываются на ковре.

Хвостом помахать,

— Дети на четвереньках «виляют хвостиками».

Лапками царапать,

— Имитируется царапанье.

Молоко лакать,

— Имитируется, как кошка лакает молоко.

Котятки нагнулись и пьют молоко.

— Повторить несколько раз.

Подняли головки, прогнулись.

И сказали: «Мяу!»

Добрый котенок говорит

— Дети прогибают спинку.

«Мур-р-р»,

Злой котенок говорит «Ф-р-р», — Дети выгибают спинку.



Затем следует повторение игры без показа движений педагогом (т.е. дополнительный вариант: педагог предлагает детям внимательно слушать стишок и выполнять движения).

Как у нашей кошки подросли ребята,  
Подросли ребята, пушистые котята.  
Спинки выгибают, хвостиком играют.  
А у них на лапках острые царапки,  
Длинные усищи, зеленые глазищи.  
Очень любят умыться, лапкой ушки почесать.  
И животик полизать.  
Улеглись на бочок и свернулись в клубок,  
А потом прогнули спинки, убежали из корзинки.

*Вариант 2* (И. Шуваева, личное сообщение). Взрослый, произнося стишок, катит небольшой мяч, а ребенок догоняет мяч на четвереньках и прыжком ловит.

Если что-то с места сдвинется —  
На него котенок кинется.  
Если что-нибудь покатится —  
За него котенок схватится.  
Прыг-скок, цап-царап!  
Не уйдешь от наших лап.

❖ **«Сороконожка»** (вариант И. Шуваевой, личное сообщение)

**Цель:** развитие крупной моторики, навыков переключения и саморегуляции, (умения играть по правилам), пространственных представлений.

**Количество участников:** 3–8 человек.

**Подсобный материал:** не требуется.

**Процедура проведения:** педагог говорит стихи; дети, встав друг за другом, совершают действия по тексту.

Сороконожка хорошо бежит,  
Топают ногами так, что пол дрожит.  
Даже если ножки целый день бегут —  
Не устают, не устают.  
Тот, кто шел последним, тот бежит вперед,  
И самый первый в голове встает.  
Тот, кто шел последним, тот бежит вперед,  
И самым первым в голове встает.  
Сороконожка хорошо бежит...

❖ «**Мартышки**» (вариант И. Шуваевой,  
личное сообщение)

**Цель:** развитие крупной моторики, навыков переключения и саморегуляции, (умения играть по правилам), соматотопических представлений.

**Количество участников:** 3–8 человек.

**Подсобный материал:** не требуется.

**Процедура проведения:** педагог говорит стихи, дети выполняют действия по тексту.

Мы веселые мартышки,  
Мы играем громко слишком,  
Мы в ладоши хлопаем,  
Мы ногами топаем,  
Надуваем щечки,  
Скачем на носочках,  
И друг другу даже  
Язычки покажем.  
Дружно прыгнем к потолку,  
Пальчик поднесем к виску,  
Оттопырим ушки,  
Хвостик на макушке,  
Шире рот откроем,  
Все гримасы строим.  
Как скажу я цифру «три» —  
Все с гримасами замри!

❖ «Птички» (вариант И. Шуваевой,  
личное сообщение)

**Цель:** развитие крупной моторики, навыков переключения и саморегуляции, (умения играть по правилам), пространственных представлений.

**Количество участников:** занятие можно проводить как индивидуально, так и в группе (3–8 человек).

**Подсобный материал:** не требуется.

**Процедура проведения:** педагог говорит потешки и показывает движения, дети повторяют действия по тексту.

Прилетели птички, птички-невелички  
Всё летали и летали, крыльями махали.  
Перышки почистим, чтобы было чисто.  
Вот так и вот так, чтобы было чисто.  
На дорожку сели, зернышек поели.  
Клю-клю-клю, клю-клю-клю,  
Как я зернышки люблю!

❖ «Зернышко»

**Цель:** развитие крупной моторики, навыков переключения и саморегуляции, (умения играть по правилам), выразительности движений.

**Количество участников:** занятие может проводиться как индивидуально, так и в группе (3–8 человек).

**Подсобный материал:** не требуется.

**Процедура проведения:** педагог рассказывает историю о прорастающем зерне, ребенок слушает. Затем педагог читает стихи про цветок, ребенок совершает действия по тексту.

**Инструкция:** Маленькое зернышко лежало в земле. Ему было холодно, оно замерзло и свернулось калачиком. Но вот наступила весна, солнышко стало припекать. Зернышко согрелось, и показался росток. Он выглянул из-под земли и сказал: «Ух, как здесь красиво!» Стал росток подниматься все выше и выше. На нем появились листочки:

сначала один, потом второй. А потом показался бутон. Бутончик согрелся на солнышке и распустился прекрасный цветок.

К солнцу потянулись высоко,  
Стало нам приятно и тепло!  
Ветерок пролетал, стебелек качал.  
Влево качнулись, низко пригнулись,  
Вправо качнулись, низко пригнулись,  
Ветерок, убегай! Ты цветочек не ломай!  
Пусть цветы растут, растут, детям радость несут.

### ❖ «Божьи коровки»

**Цель:** развитие крупной моторики, навыков переключения и саморегуляции, (умения играть по правилам), пространственных представлений.

**Количество участников:** занятие можно проводить как индивидуально, так и в группе (3–8 человек).

**Подсобный материал:** не требуется.

**Процедура проведения:** педагог читает стихи и показывает действия, ребенок повторяет за ним действия по тексту.

Божьей коровки папа идет,	— <i>Идти, поднявшись высоко на носках</i>
Следом за папой мама идет,	— <i>Идти обычным шагом.</i>
Вслед за ними малышки ползут,	— <i>Ползти по коврику.</i>
За мамой детишки идут.	— <i>Идти на корточках.</i>
Красные юбочки носят они,	— <i>Показать движением рук.</i>
Юбочки с точками черненькими.	— <i>Пальцами изобразить точки.</i>
На солнышко они похожи,	— <i>Поднять руки вверх.</i>
Встречают дружно новый день.	
А если жарко будет им,	
То спрячутся все дружно в тень.	— <i>Залезть под стул.</i>

### ❖ «Петрушки»

**Цель:** развитие крупной моторики, навыков переключения и саморегуляции, (умения играть по правилам), пространственных представлений.

**Количество участников:** индивидуальное занятие.

**Подсобный материал:** не требуется.

**Процедура проведения:** педагог говорит стихи и по тексту показывает движения, ребенок повторяет движения за ним.

В круг Петрушки дружно встали,  
Будут весело играть.  
Погремушки в руки взяли,  
Стали все маршировать.  
На носочках идем высоко-высоко,  
С погремушкой в руках нам идти легко.  
Руки на бочок поставим  
И головками киваем.  
Вправо-влево,  
Вверх и вниз,  
Ты, Петрушка, не ленись!  
А Петрушки, а Петрушки  
Приседают и встают,  
И совсем не устают.  
А устанут наши ножки —  
Мы погладим их немножко.  
Сядем дружно, отдохнем.  
Посидим совсем немножко  
И опять плясать начнем.  
Поплясали, поплясали  
И легонько побежали.

### ❖ «Бусинки»

**Цель:** развитие крупной моторики, навыков переключения и саморегуляции, (умения играть по правилам), пространственных представлений, а также коммуникативных навыков.

**Количество участников:** 3–8 человек.

**Подсобный материал** не требуется.

**Процедура проведения:** дети (по очереди), медленно передвигаясь, повторяют движения за взрослым.

Со словами: «Я буду ниточкой, а вы бусинками. Слушайте меня и будьте внимательны! Я на ниточку нанизываю бусинки», — педагог берет первого ребенка за руку, остальные выстраиваются цепью, образуя «бусы».

Дети стоят, ожидая, пока педагог пройдет мимо них и они прицепятся.

Как мы бусинки лепили,  
Как мы бусинки лепили.  
Бусинки, бусинки,  
Красивые бусинки.  
Как мы с бусами играли,  
Как на нитку собирали.  
Бусинки, бусинки,  
Красивые бусинки.  
Как мы бусы завивали,  
Как мы бусы завивали.  
Бусинки, бусинки,  
Красивые бусинки.

#### ❖ «Хомячок»

**Цель:** развитие крупной моторики, навыков переключения и саморегуляции, (умения играть по правилам), пространственных представлений.

**Количество участников:** индивидуальное занятие.

**Подсобный материал:** не требуется.

**Процедура проведения:** педагог читает стихи и по тексту показывает движения, ребенок повторяет движения за ним.

Хомка, хомка, хомячок,  
Хома толстенький бочок,  
Хома рано встает,  
Щечки моет, шейку трет.

Подметает хомка хатку  
И выходит на зарядку.  
Раз, два, три, четыре, пять,  
Хомка сильным хочет стать.  
Лапками похлопает,  
Ножками потопает,  
Крепко свой бочок потрет  
И опять гулять пойдет.

#### ❖ «Кто как ходит»

**Цель:** развитие крупной моторики, навыков переключения и саморегуляции (умения играть по правилам), пространственных представлений и выразительности движений.

**Количество участников:** индивидуальное занятие.

**Подсобный материал:** можно использовать игрушки или картинки, изображающие называемых на занятии животных.

**Процедура проведения:** педагог называет ребенку животных (или показывает изображающие их игрушки, картинки) и показывает соответствующие движения; ребенок повторяет движения.

**Инструкция:** Пойдем сегодня в гости к зверятам? И идти мы будем по-особому:

как медведи, — *ребенок косякнит, опираясь на внешнюю часть стопы;*

как зайцы, — *прыгает на двух ногах;*

как мышки, — *передвигается маленькими шажками;*

как аисты, — *высоко поднимает колени, как будто перешагивая через препятствие;*

как цапли, — *старается стоять на одной ножке;*

как лошадка, — *цокая языком и высоко поднимая колени, передвигается вприпрыжку или шагом.*

### ❖ «Матрешки»

**Цель:** развитие крупной моторики, навыков переключения и саморегуляции, (умения играть по правилам), пространственных представлений и выразительности движений.

**Количество участников:** занятие может проводиться как индивидуально, так и в группе (3–8 человек).

**Подсобный материал:** не требуется.

**Процедура проведения:** педагог, показывая движения, произносит потешку. Ребенок старается повторить все за ним.

Мы матрешки, маленькие крошки.

— *Стоя на месте, делают повороты в стороны.*

Как у нас, как у нас красные сапожки.

— *По очереди выставляют вперед правую и левую ноги.*

Мы матрешки, маленькие крошки.

Как у нас, как у нас чистые ладошки.

— *По очереди выставляют вперед ладошки.*

Мы матрешки, маленькие крошки.

Погуляем, погуляем шагом по дорожке.

— *Идут по кругу.*

Мы матрешки, маленькие крошки.

Побежать, побежать мы хотим немножко.

— *Бегут по кругу.*

Мы матрешки, маленькие крошки.

Поплясать, поплясать мы хотим немножко.

— *Кружатся на месте.*

Мы матрешки, маленькие крошки.

Ах, устали, ах, устали ножки у матрешки.

— *Гладят ножки.*



### ❖ **Воспроизведение предметных действий**

**Цель:** развитие крупной моторики, навыков переключения и саморегуляции, (умения играть по правилам), выразительности движений.

**Количество участников:** занятие может проводиться как индивидуально, так и в группе (3–8 человек).

**Подсобный материал:** не требуется.

**Процедура проведения:** педагог предлагает ребенку изобразить, как делается какое-то дело.

**Пример**

«Красим забор» — ребенок двигает кистью руки вверх-вниз, вправо-влево;

«гладим котенка» — плавные движения поглаживания выполняются ребенком сначала одной, потом другой рукой.

### **Развитие мелкой моторики и ловкости рук (пальчиковые игры)**

Начинать пальчиковые игры надо с разминки пальцев: сгибания и разгибания. Можно использовать для этого упражнения резиновые игрушки с пищалками, различные тренажеры для рук. Для некоторых игр можно надевать на пальчики бумажные колпачки или рисовать на подушечках пальцев глазки и ротик.

Некоторые игры, в которых пальчики загибаются и называются по очереди или действуют поочередно (например, «Братец Федя», «Моя семья», «Сорока-ворона»), напоминают маленькие сказочки. Пальчиковые игры побуждают малышей к творчеству, придумыванию своих собственных игр, реализации своего потенциала и накопленного опыта.

Лучше начать с русских потешек для детей раннего возраста: «Сорока-ворона», «Пальчик, пальчик, где ты был?» и т.п.

Для всех упражнений данного раздела определены общие цель и форма проведения занятия.

**Цель:** развитие мелкой моторики, ловкости рук, пространственных представлений и межполушарного взаимодействия.

**Количество участников:** занятия можно проводить как индивидуально, так и в группе (3–8 человек).

В отдельных случаях приведена дополнительная информация.

#### ❖ «Моя семья»

**Подсобный материал:** не требуется.

**Процедура проведения:** педагог читает потешку, ребенок под нее загибает поочередно пальчики, начиная с большого.

Этот пальчик — дедушка,  
Этот пальчик — бабушка,  
Этот пальчик — папочка,  
Этот пальчик — мамочка,  
Этот пальчик — я,  
Вот и вся моя семья!

#### ❖ «Этот пальчик»

**Подсобный материал:** не требуется.

**Процедура проведения:** педагог читает потешку, ребенок под нее загибает поочередно пальчики, начиная с мизинца.

Этот пальчик в лес пошел,  
Этот пальчик гриб нашел,  
Этот пальчик чистить стал,  
Этот пальчик резать стал,  
Этот пальчик все съел,  
Оттого и потолстел.

## ❖ «Братец Федя»

**Подсобный материал:** не требуется.

**Процедура проведения:** ребенок зажимает четыре пальца одной руки в кулачок, выставляя большой пальчик, — это «братец Федя». Под потешку, которую читает педагог, «братец Федя» «будит соседей» — ребенок поочередно массирует пальчики другой руки.

— Эй, братец Федя, разбуди соседей!

— Ребенок совершает ритмические раскачивания кулачком вверх-вниз.

— Вставай, большак,  
Вставай, указка,  
Вставай, серёдка,  
Вставай, сиротка,  
И крошка Митрошка.  
Проснись, ладошка.

— Ребенок делает массаж (растирание) пальцев одной руки пальчиками другой. Можно просто касаться пальцев без массажа.

## ❖ «Капустка»

**Подсобный материал:** не требуется.

**Процедура проведения:** педагог читает потешку, ребенок под нее совершает движения поставленными на ребро прямыми ладонями вверх-вниз, поочередно поглаживает подушечки пальцев, потирает кулачок о кулачок, сжимает и разжимает кулачки.

Мы капустку рубим, рубим,  
Мы капустку режем, режем  
Мы капустку солим, солим  
Мы капустку трем, трем,  
Мы капустку жмем, жмем.

## ❖ «Повстречались»

**Подсобный материал:** не требуется.

**Процедура проведения:** педагог читает потешку; ребенок на каждую ее строчку соединяет поочередно пальцы

правой и левой рук, начиная с мизинцев. На последнюю строчку — показывает «рога», вытянув указательные пальцы и мизинцы обеих рук.

Повстречались два котенка: «Мяу, мяу!»,  
Два щенка: «Ав-ав!»,  
Два жеребенка: «И-го-го!»,  
Два тигренка: «Р-р-р!»  
Два быка: «Му-у!».  
Смотри, какие рога.

### ❖ «Паучок»

**Подсобный материал:** не требуется.

**Процедура проведения:** педагог читает потешку, ребенок выполняет движения по тексту. Руки скрещены. Пальцы каждой руки «бегут» по предплечью, а затем по плечу другой руки.

- |  |   |
|--|---|
| Паучок ходил по ветке,                                 | — Пальцы одной руки «бегут» по предплечью другой.   |
| А за ним ходили детки.                                 | — Руки меняются.  |
| Дождик с неба вдруг полил,                             | — Ребенок опускает свободно кисти рук, делает ими стряхивающее движение: «дождик».                        |
| Паучков на землю смыл.                                 | — Хлопает ладонями по столу/коленям.  |
| Солнце стало пригревать,                               | — Прижимает ладони боковыми сторонами друг к другу, пальцы растопырены, качает руками: «солнышко светит». |
| Паучок ползет опять,                                   | — Вновь делает «паучков» (см. начало упражнения)  |
| А за ним ползут все детки,<br>Чтобы погулять на ветке. | — «Паучки» бегают по голове.  |

## ❖ «Ежик колкий»

**Подсобный материал:** не требуется.

**Процедура проведения:** педагог читает потешку, ребенок под нее выполняет движения.

Ежик, ежик колкий, покажи иголки.	— Ребенок сплетает пальцы в «замочек». Вертит кистя- ми рук вправо и влево.
Вот они, вот они.	— Поднимает и опускает паль- цы.
Ежик, ежик колкий, убери иголки	— Оставляет пальцы подня- тыми.
Вот так, вот так.	— Опускает пальцы.

## ❖ «Кораблик»

**Подсобный материал:** не требуется.

**Процедура проведения:** педагог читает потешку, ребенок под нее выполняет движения.

По реке плывет кораблик. Он плывет издалека.	— Ребенок складывает руки ло- дочкой.
На кораблике четыре самых смелых моряка.	— Показывает четыре пальца, большой прячет.
У них ушки на макушке,	— Ставит ладошки на макуш- ку.
У них длинные хвосты,	— От центра груди растяги- вает руки в стороны.
И страшны им только кошки, только кошки да коты.	— Царапается как кошка.

## ❖ «Пароход плывет по речке»

**Подсобный материал:** не требуется.

**Процедура проведения:** педагог читает потешку, ребенок под нее выполняет движение.

Пароход плывет по речке и — Ребенок складывает руки лодочкой. Противопоставляет труба дымит как печка. большой палец.

## ❖ «Ветер»

**Подсобный материал:** не требуется.

**Процедура проведения:** педагог читает потешку, ребенок под нее выполняет движения.

Ветер дует, задувает, — Ребенок ставит руки на стол, Пальму в стороны качает. опираясь на локти; кисти прижаты друг к другу основаниями, пальцы растопырены — это «крона пальмы». Ребенок покачивает руками в разные стороны, стараясь не поднимать локти.

А под пальмой краб сидит — Плашмя кладет ладони на И клешнями шевелит. стол, прижимая друг к другу основания больших пальцев; пальцы рук согнуты и растопырены — это «клешни». «Краб» шевелит ими.

Чайка над водой летает — Соединяет большие пальцы и И за рыбками ныряет, разводит в стороны ладони (пальцы сжаты) — это «крылья». «Чайка» машет ими в воздухе. Затем ребенок смыкает и чуть округляет ладони и выполняет волнообразные движения.

Под водой на глубине  
Крокодил лежит на дне.

— Прижимает ладони основаниями друг к другу и кладет на тыльную сторону одной из рук. Пальцы согнуты — это «зубы крокодила». «Крокодил» открывает и закрывает «пасть». Перевернув руки на другую сторону, ребенок повторяет движения.

❖ **«Плошечку собачка моет языком»**

**Подсобный материал:** не требуется.

**Процедура проведения:** ребенок складывает из пальцев правой руки «собачку»: большой палец оттопырен — это «ухо», указательный согнут, остальные выпрямлены.

«Собачка» наклоняется к «плошке» — округленной левой ладони, и «моет» ее (мизинец движется вправо-влево).

❖ **«Мышка подбирает крошки под столом»**

**Подсобный материал:** не требуется.

**Процедура проведения:** ребенок складывает из пальцев правой руки «мышку»: сгибает мизинец и указательный палец — это «ушки»; смыкает и прогибает средний, безымянный и большой — «мордочка».

«Мышка» пощипывает выпрямленную левую ладонь.

❖ **«Кошка под окошком»**

**Подсобный материал:** не требуется.

**Процедура проведения:** ребенок складывает из пальцев правой руки «кошку»: пальцы собраны, как при фигуре «мышка», но «мордочка» не вытянута, а округлена (согнуты средний, безымянный и большой).

«Кошка скребет когтями» — ребенок пальцами правой руки скребет ладонь левой.

### ❖ «Курочка пьет водичку»

**Подсобный материал:** не требуется.

**Процедура проведения:** ребенок опирает локти на стол, пальцы складывает в виде клюва; ритмично наклоняет руки вперед.

### ❖ «Музыканты»

**Подсобный материал:** не требуется.

**Процедура проведения:** движениями рук ребенок копирует игру на различных музыкальных инструментах.

### ❖ «Солим суп»

**Подсобный материал:** не требуется.

**Процедура проведения:** локти ребенка опираются о стол, пальцы обеих рук воспроизводят соответствующие движения.

Ребенок должен научиться выполнять движения каждой рукой, сначала поочередно, затем двумя руками одновременно. Выполнение каждого упражнения можно предварить стихотворением или загадкой. Можно использовать пальчиковый театр.

Если ребенок не справляется с движениями, надо помочь ему, поглаживая его руки своими руками. Это также позволяет осуществлять телесный положительный контакт со взрослым, усиливая чувствительность рук ребенка.

### ❖ Перебирание пальцами четок или бус

**Подсобный материал:** четки, бусы; лучше использовать низки из природного материала — дерева, желудей, орехов и т.д.

**Процедура проведения:** ребенок перебирает пальцами нанизанные бусины.



Полезно сочетать это занятие с чтением стихов. Темп постепенно увеличивается (для детей с замедленным темпом деятельности) и снижается (для возбудимых детей с повышенным темпом деятельности).

#### ❖ «Добываем огонь»

**Подсобный материал:** палочка (диаметром приблизительно 1 см и длиной до 15 см) или ребристый карандаш.

**Процедура проведения:** ребенок с напряжением прокачивает между ладоней палочку или карандаш.

#### ❖ «Качаем палочку»

**Подсобный материал:** палочка диаметром приблизительно 1 см и длиной до 15 см или незаточенный карандаш.

**Процедура проведения:** удерживая палочку за концы между ладошками (по их центру), ребенок вращает кисти рук перпендикулярно палочке, стараясь не уронить ее. Медленно поднимает руки над головой и опускает их, продолжая удерживать палочку.

#### ❖ «Колодец»

**Количество участников:** занятие проводится в диаде, можно индивидуально.

**Подсобный материал:** 8–10 палочек диаметром до 1 см и длиной до 15 см.

**Процедура проведения:** дети строят «колодец» из палочек. Каждую палочку дети берут вдвоем одновременно — каждый одним пальцем удерживает свой конец палочки. Пальцы можно менять.

Это задание формирует также навыки взаимодействия и сотрудничества.

### ❖ «Собираем карандаши, спички»

**Подсобный материал:** 10–15 карандашей или палочек.

**Процедура проведения:** на ковре или столе раскладываются карандаши (палочки). Ребенок должен собрать их одной рукой, беря по одному. Затем он кладет их обратно — тоже по одному.

Сначала ребенок собирает и раскладывает карандаши одной рукой, затем другой, затем — работает обеими руками одновременно, беря по палочке в каждую.

### ❖ «Жонглер»

**Подсобный материал:** небольшая палочка.

**Процедура проведения:** ребенок за спиной перекладывает палочку из одной руки в другую. Руку, в которой он держит палочку, ребенок должен завести за спину сверху, через то же плечо, а руку, в которую будет брать палочку, — снизу.

## Формирование ритмической организации движений

Для всех упражнений данного раздела определены общие цель и форма проведения занятия.

**Цель:** формирование ритмической организации движений, акустического восприятия, умения действовать по образцу.

**Количество участников:** занятие проводится индивидуально.

### ❖ «Ладушки»

**Подсобный материал:** не требуется.

**Процедура проведения:** педагог с ребенком ударяют в ладошки себе и друг другу, сопровождая игру потешкой.

Ладушки, ладушки,  
Где были? — у бабушки,  
Что ели? — оладушки.  
Раз, раз, еще раз хлопаем в ладоши,  
Раз, раз, еще раз,  
Летний день хороший.

#### ❖ «Барабан»

**Подсобный материал:** не требуется.

**Процедура проведения:** педагог выстукивает ритм по спинке или руке ребенка; затем ребенок воспроизводит этот ритм по спине (руке) педагога.

#### ❖ «Дробушки»

**Подсобный материал:** не требуется.

**Процедура проведения:** педагог выстукивает ритм; задача ребенка — отбить заданный ритм ногами.

### Развитие акустического восприятия и внимания

Акустическое восприятие и внимание начинают свое развитие в самом раннем возрасте, практически с рождения ребенка. В этот период восприятие звуковой информации осуществляется малышом неосознанно и не отличается избирательностью. Эта функция носит произвольный характер, и ребенок еще не способен вычленять из воспринимаемого звукового ряда более значимые на данный момент сигналы, оценивать и сравнивать их по громкости, силе, тембру.

Формирование произвольного акустического восприятия и внимания — важная составляющая коррекционно-развивающей работы в младшем возрасте. Эти функции являются необходимой базой для развития импрессивной и экспрессивной речи ребенка.

Только произвольное и избирательное восприятие, возможность оценки звуковой информации с вычленением значимых компонентов создают предпосылки для того, чтобы ребенок мог самостоятельно эффективно пользоваться своим голосом, отчетливо и выразительно произнося слова, воспроизводя соответствующую контексту интонацию.

Активному развитию слуховых функций способствуют игры и упражнения [Салахутдинова, 2007], приведенные в данном разделе. Основной их *целью* является знакомство ребенка с различными звуками, произвольная дифференциация звуков, соотнесение своих действий со звуковыми сигналами в процессе игры.

#### ❖ «Угадай, что делать»

**Цель:** развивать умение переключать слуховое внимание. Развивать координацию движений, умение соотносить свои действия со звучанием бубна.

**Количество участников:** занятие может проводиться как индивидуально, так и в группе (3–8 человек).

**Подсобный материал:** бубен, два флажка.

**Процедура проведения:** у ребенка в руках два флажка. Если педагог громко звенит в бубен, малыш поднимает флажки вверх и машет ими, а если бубен звучит тихо — опускает флажки вниз.

Важно следить за правильной осанкой детей и точным выполнением движений. Чередовать громкое и тихое звучание бубна нужно не более 4 раз, чтобы ребенок мог легко выполнять упражнение.

#### ❖ «Солнце или дождик?»

**Цель:** развивать умение переключать слуховое внимание, соотносить свои действия со звучанием бубна.

**Количество участников:** занятие может проводиться как индивидуально, так и в группе (3–8 человек).

**Подсобный материал:** бубен, картинки с изображением детей, гуляющих при ярком солнце и убегающих от дождя.

**Процедура проведения:** педагог звенит бубном или стучит в него; ребенок должен соотносить свои действия с услышанным звуком. Для самых маленьких можно звук бубна сопровождать картинкой для лучшего усвоения правил игры.

**Инструкция:** «Сейчас мы пойдем на прогулку. Дождя нет, светит солнышко. Ты гуляй, а я буду звенеть бубном. Если начнется дождь, я буду в бубен стучать, а ты, услышав стук, беги в дом. Слушай внимательно, когда бубен звенит, а когда я буду стучать в него».

Можно повторять игру, меняя звучание бубна 3–4 раза.

#### ❖ «Угадай, на чем играю»

**Цель:** развивать устойчивое слуховое внимание, умение различать инструменты на слух по их звучанию.

**Количество участников:** занятие может проводиться как индивидуально, так и в группе (3–8 человек).

**Подсобный материал:** барабан, бубен, дудочка и др. музыкальные инструменты.

**Процедура проведения:** педагог поочередно показывает ребенку музыкальные инструменты, уточняет их названия и знакомит с их звучанием. Когда педагог убедится, что малыш усвоил название и запомнил звучание инструментов, игрушки убирают за ширму. Педагог за ширмой играет на тех же инструментах, а малыш по звуку пытается угадать, «чья песенка слышна».

#### ❖ «Где звенит колокольчик, погремушка»

**Цель:** формирование акустического внимания.

**Количество участников:** индивидуальное занятие.

**Подсобный материал:** погремушка, колокольчик.

**Процедура проведения:** ребенок сидит с закрытыми глазами. Педагог, сидя напротив ребенка, звенит в колокольчик то справа от ребенка, то слева; сверху, снизу. Задача ребенка — язычком или рукой показать направление, откуда слышен звук.

Если ребенку трудно сидеть с закрытыми глазами, можно надеть ему на глаза повязку.

#### ❖ «Угадай, что звенело, кто тебя позвал?»

**Цель:** формирование акустического внимания.

**Количество участников:** индивидуальное занятие.

**Подсобный материал:** по-разному звучащие погремушки.

**Процедура проведения:** ребенок знакомится с тем, какой звук издает каждая из предложенных погремушек. Затем педагог за спиной ребенка звенит этими погремушками. Задача ребенка — угадать, что звенело, «кто его позвал».

**Усложнение задания:** педагог может менять свое местоположение за спиной ребенка, предложив ему также называть, с какой стороны звенит погремушка.

#### ❖ «Веселые звуки»

**Цель:** наряду с развитием акустического восприятия и внимания, это упражнение также формирует произвольную регуляцию и избирательность поведения.

**Количество участников:** занятие может проводиться как индивидуально, так и в группе (3–8 человек).

**Подсобный материал:** колокольчик, монетки, сухая фасоль, горох и т.п.

**Процедура проведения:** педагог демонстрирует ребенку, как звенит колокольчик, шуршит горох и т.д.; затем говорит ребенку, какие движения он должен сделать, услышав определенный звук. Например: закрой глаза, если зазвенит

колокольчик; присядь, если услышишь стук фасоли; подпрыгни, если зашуршит горох; шагай, высоко поднимая колени, если зазвонят монетки и т.д.

## Развитие пространственных представлений и понимания логико-грамматических конструкций

### ❖ «Путешественник»

**Цель:** формирование понимания предложных конструкций.

**Количество участников:** занятие может проводиться как индивидуально, так и в группе (3–8 человек).

**Подсобный материал:** несколько стульев.

**Процедура проведения:** стулья ставятся плотно друг за другом. Ребенку предлагается отправиться в путешествие на поиски клада или просто в гости к любимой игрушке. Для этого ему сначала нужно проползти под стульями до конца как по тоннелю, затем залезть на последний стул и, перешагивая через спинки, вернуться обратно. Далее стулья можно отставить друг от друга так, чтобы ребенок мог пройти между двумя стульями (или в шахматном порядке), затем — пройти еще раз между всеми стульями как змейка, не задевая их.

Важно, чтобы педагог во время игры проговаривал действия ребенка, называя его расположение в пространстве (*под стулом, на стуле, через стул, вокруг стула и т.д.*).

### ❖ Упражнение с обручем

**Цель:** формирование понимания предложных конструкций и развитие пространственных представлений.

**Количество участников:** индивидуальное занятие.

**Подсобный материал:** обруч.

**Процедура проведения:** ребенку предлагается поиграть с озорным обручем. Сначала обруч лежит на полу, и ма-

лыш старается на двух ногах запрыгнуть в центр. Затем педагог приподнимает обруч над полом на небольшое расстояние и предлагает выпрыгнуть из обруча. Еще немного приподнимает. Теперь малышу может быть трудно прыгнуть, но перешагнуть он способен. Так обруч поднимается все выше и выше (здесь педагог должен учитывать рост и физические возможности ребенка). Под конец обруч «вырастает» настолько высоко, что ребенок должен постараться дотянуться до него сначала одной рукой, затем другой, а потом двумя вместе. Далее он может дотягиваться с прыжком.

Педагог проговаривает все предложенные конструкции.

### **Развитие эмоций, снятие психоэмоционального напряжения**

С развитием ребенка изменяется его эмоциональная сфера, меняются его взгляды на мир, его отношения с окружающими, возрастает способность осознавать и контролировать свои эмоции. Эмоции, с одной стороны, являются «индикатором» состояния ребенка, а с другой — сами существенным образом влияют на его познавательные процессы и поведение, определяя направленность его внимания, особенности восприятия окружающего его мира, логику суждений. Однако сама по себе эмоциональная сфера ребенка качественно не развивается — ее необходимо развивать. Для этого в рамках развивающих занятий с детьми проводятся различные игры-драматизации, упражнения творческого и подражательно-исполнительского характера, этюды, пантомимы.

#### **❖ Этюд «Король Боровик»**

**Количество участников:** занятие проводится индивидуально или в диаде.

**Подсобный материал:** не требуется.



**Процедура проведения:** педагог читает стихотворение, ребенок действует согласно тексту.

Шел король Боровик через лес напрямик.  
Он грозил кулаком, он стучал каблуком.  
Был король не в духе:  
Короля покусали мухи.

❖ **«Игра с платком»** [Крюкова, Слободяник, 2000]

**Количество участников:** занятие проводится индивидуально или в группе.

**Подсобный материал:** платок или шарф.

**Процедура проведения:** ребенку дается платок или шарф, и с его помощью он пытается изобразить добрую старушку, злую фею, веселого фокусника, хитрую лисичку, ласковые волны, печальный падающий листок, сердитый ветер и т.д.

## **Снятие психоэмоционального напряжения и повышение уровня мозговой активности ребенка**

В данном разделе приведены дыхательные упражнения, способствующие активному насыщению организма кислородом и, как следствие, повышающие уровень общей мозговой активности ребенка.

Процесс дыхания тесно связан и с эмоциональным состоянием. Учащенное, прерывистое дыхание нередко сигнализирует о нестабильном эмоциональном фоне, повышенной тревожности и напряжении. Нормализация дыхания посредством специальных упражнений оказывает позитивное влияние на общее эмоциональное состояние ребенка, снимает напряжение и предупреждает истощение и появление негативизма в процессе занятий.

Для всех упражнений данного раздела определены общие цель и форма проведения занятия.

**Цель:** повышение уровня общей мозговой активности, формирование контроля за собственным дыханием, снятие психоэмоционального напряжения.

**Количество участников:** индивидуальное занятие.

❖ **«Надуй шарик в животике» («Покачай игрушку на животике»)**

**Подсобный материал:** небольшая игрушка.

**Процедура проведения:** в первом варианте упражнения ребенок надует «воздушный шарик» из собственного животика; во втором — лежа на спине, старается «покачать» вверх-вниз поставленную на живот игрушку, делая глубокий вдох через нос, а выдох через рот.

В обоих случаях ребенок должен при вдохе надуть живот и, если он лежит, не отрывать поясницу от поверхности.

Так отрабатывается диафрагмальное дыхание.

❖ **«Кошечка дышит»**

**Подсобный материал:** не требуется.

**Процедура проведения:** стоя (ноги вместе, руки опущены), ребенок должен сделать вдох носом. На выдохе протяжно тянуть «м-м-м», постукивая пальцами по крыльям носа.

Повторить 5 раз.

❖ **«Удержи перышко»**

**Подсобный материал:** перышко.

**Процедура проведения:** ребенок дует на перышко, как можно дольше удерживая его в воздухе.

- ❖ «Дутибол» (модификация упражнения С.В. Курдюковой и А.В. Сунцовой [2010] для малышей)

**Подсобный материал:** шарик для настольного тенниса; предметы, которыми можно обозначить на столе ворота; трубочка (например, для коктейля).

**Процедура проведения:** ребенок старается «задуть» шарик в ворота на столе. Можно дуть на шарик через трубочку.

Так маленьким детям легче научиться делать направленный и длительный выдох.

- ❖ «Выдуй шарик из мисочки»

**Подсобный материал:** шарик для настольного тенниса; миска; трубочка (например, для коктейля).

**Процедура проведения:** ребенок с помощью трубочки старается «выдуть» шарик из мисочки наружу.

- ❖ «Пчелка»

**Подсобный материал:** не требуется.

**Процедура проведения:** ребенок жужжит как пчелка, делая длительный выдох.

- ❖ «Паровозик»

**Подсобный материал:** не требуется.

**Процедура проведения:** педагог договаривается с ребенком об условных сигналах. Ребенок гудит разные звуки ([a], [o], [y]), меняя их по сигналам педагога.

## Развитие силы голоса и темпа речи

В младшем возрасте голосовой аппарат ребенка находится на стадии активного формирования. Вместе с тем, он еще недостаточно развит. Поэтому малышу бывает трудно самостоятельно регулировать силу и темп собственной речи. Для развития голоса целесообразно предлагать ребенку игры и упражнения, в которых требуется варьировать громкость и скорость произнесения слогов и слов. Сформированная способность управления собственным голосовым аппаратом позволяет ребенку делать свою речь яркой и выразительной.

Упражнения данного раздела [Салахутдинова, 2007], направленные на развитие силы и темпа речи, также способствуют формированию акустического восприятия, возможности воспроизведения ритмической основы речи.

### ❖ «Громко – тихо»

**Цель:** развитие умения менять силу голоса: говорить то громко, то тихо.

**Количество участников:** занятие может проводиться как индивидуально, так и в группе (3–8 человек).

**Подсобный материал:** большая и маленькая собачки или другие игрушки.

**Процедура проведения:** ребенок, повторяя отдельные слова за педагогом, должен воспроизводить громкость, с которой их произносит педагог.

Показывая ребенку двух собачек, педагог говорит: «Большая собачка лает громко: “Ав-ав”. Как лает большая собачка?» — Ребенок повторяет громко. «А маленькая собачка лает тихо: “Ав-ав”. Как лает маленькая собачка?» — Ребенок повторяет тихо.

### ❖ «Идемте с нами играть»

**Цель:** выработка умения пользоваться громким голосом.

**Количество участников:** занятие может проводиться как индивидуально, так и в группе (3–8 человек).

**Подсобный материал:** игрушечные мишка, зайчик, лиса или другие звери.

**Процедура проведения:** ребенок, повторяя слова за педагогом, старается воспроизводить заданную им громкость.

На расстоянии 2–3 метров от ребенка педагог расставляет игрушки и говорит: «Мишке, зайке и лисичке скучно сидеть одним. Позовем их играть вместе с нами. Чтобы они услышали нас, звать надо громко, вот так: “Мишка, иди!”». Малыш и педагог вместе зовут мишку, зайку и лисичку и играют с ними.

Важно следить за тем, чтобы ребенок звал игрушки громко, но не кричал.

### ❖ «Не разбуди куклу»

**Цель:** развитие умения пользоваться тихим голосом.

**Количество участников:** занятие может проводиться как индивидуально, так и в группе (3–8 человек).

**Подсобный материал:** кукла с закрывающимися глазами, кровать с постельными принадлежностями, мелкие игрушки (кубик, мячик, машинка и др.); коробка для игрушек.

**Процедура проведения:** ребенок регулирует громкость голоса, следуя указаниям педагога.

Педагог говорит, показывая на кровать со спящей куклой: «Катя много гуляла, устала, пообедала и уснула. А нам надо убрать игрушки, но очень тихо, чтобы не разбудить Катю. Скажи мне тихо, какую игрушку надо убрать в коробку». Ребенок тихо называет игрушку.

Важно следить, чтобы малыш говорил тихо, но не шептал.

### ❖ «Дует ветер»

**Цель:** развитие умения менять силу голоса в зависимости от ситуации.

**Количество участников:** индивидуальное занятие.

**Подсобный материал:** две картинки, на одной из которых легкий ветерок чуть покачивает травку и цветы, а на другой — сильный ветер раскачивает деревья.

**Процедура проведения:** ребенок повторяет звуки за педагогом, стараясь, чтобы вышло так же громко или тихо.

Педагог показывает ребенку картинку с изображением легкого ветерка и говорит: «Летом мы пошли на прогулку в лес. Дует легкий ветерок и колышет травку и цветочки. Он дует тихо-тихо, вот так: “у-у-у”» (*звук произносится тихо и длительно*). Затем показывает картинку с изображением сильного ветра и говорит: «Вдруг подул сильный ветер, он громко загудел “у-у-у”» (*звук произносится громко и длительно*). Малыш повторяет за взрослым, как дует легкий ветерок и как гудит сильный ветер.

Важно следить, чтобы, повторяя за педагогом, ребенок соблюдал ту же силу голоса.

## Развитие речевого дыхания и артикуляторного аппарата

Неотъемлемой частью речи является речевое дыхание, которое в значительной степени оказывает влияние на просодический компонент. Только при достаточно сформированном речевом дыхании ребенок способен чисто произносить звуки и слова, обеспечивать плавность и интонированность экспрессивной речи.

В приведенных в данном разделе играх и упражнениях [Салахутдинова, 2007], развивающих речевое дыхание, ребенку предлагается подуть на различные предметы, регулируя интенсивность и скорость вдоха и выдоха.

### ❖ «Одуванчик»

**Цель:** развитие умения длительно и плавно выдыхать воздух через рот, активизировать мышцы губ.

**Количество участников:** индивидуальное занятие.

**Подсобный материал:** одуванчик.

**Процедура проведения:** педагог предлагает ребенку сорвать отцветший одуванчик и подуть на него так, чтобы слетели все «пушинки». Ребенок может сделать это, дунув на цветок 3–4 раза. Важно следить за правильностью выдоха.

При этом читается стихотворение:

Одуванчик, до чего ж  
Ты на облачко похож.  
Страшно даже и взглянуть:  
Как бы облачко не сдуть.  
(Г. Виеру)

### ❖ «Пузырь»

**Цель:** развитие речевого дыхания и звукового аппарата.

**Количество участников:** 3–8 человек.

**Подсобный материал:** не требуется.

**Процедура проведения:** дети становятся тесным кругом и под стихотворение надувают воображаемый пузырь, дуя в кулачки, составленные один на один «трубочкой».

Раздувайся, пузырь, раздувайся большой,  
Оставайся такой, да не лопайся!

Потом большой пузырь сдувается: дети длительно произносят звук «т-с-с-с-с». Игра возобновляется.

### ❖ «Снежинки»

**Цель:** развитие речевого дыхания, формирование умения делать плавный и длительный выдох (не добирая воздуха).

**Количество участников:** занятие может проводиться как индивидуально, так и в группе (3–8 человек).

**Подсобный материал:** несколько рыхлых кусочков ваты.

**Процедура проведения:** педагог показывает кусочек ваты и говорит: «Ты знаешь, что снегопад бывает только на улице, в комнате снежок обычно не падает. А давай устроим снегопад дома». Затем педагог кладет на ладошку ребенку ватную «снежинку» и показывает, как надо дуть. Потом дует ребенок; педагог в это время читает стихотворение:

Снег, снег кружится,  
Белая вся улица!  
Собрались мы в кружок,  
Завертелись, как снежок.  
(А. Барто)

Упражнение выполняется 2–3 раза.

#### ❖ «Листопад»

**Цель:** развитие умения делать плавный, свободный выдох.

**Количество участников:** индивидуальное занятие.

**Подсобный материал:** вырезанные из тонкой бумаги желтые и красные листья.

**Процедура проведения:** педагог говорит с ребенком о листопаде, о том, как осенью с деревьев опадают листья, и предлагает устроить листопад в комнате. Ребенок дует на листочки так, чтобы они полетели.

Способ выполнения педагог может придумать любой. Предлагаем *пример*: педагог держит один или несколько листочков в руке, не сильно сжимая. Когда ребенок начинает дуть на листочки, педагог отпускает их. Листочки должны полететь.

Упражнение выполняется 2–3 раза.



### ❖ «Чья птичка дальше улетит?»

**Цель:** выработка длительного, направленного, плавного ротового выдоха. Активизация мышц губ.

**Количество участников:** занятие проводится индивидуально или в диаде.

**Подсобный материал:** фигурки птиц, вырезанные из тонкой бумаги и ярко окрашенные.

**Процедура проведения:** двух птичек сажают на стол у самого края на расстоянии 30 см друг от друга. Дети садятся перед птичками. По сигналу «Птички полетели!» дети начинают дуть на фигурки птиц, заставляя их скользить по столу.

Важно следить за тем, чтобы дети не надували щеки, когда дуют на птичек, и сильно не напрягались.

### ❖ «Бабочка, лети!»

**Цель:** выработка длительного непрерывного ротового выдоха.

**Количество участников:** индивидуальное занятие.

**Подсобный материал:** 2–3 бумажные ярко окрашенные бабочки; нитки; шнур; две стойки.

К каждой бабочке привязывают нитку длиной 50 см и прикрепляют их к шнуру на расстоянии 30 см друг от друга. Шнур натягивают между стойками так, чтобы бабочки висели на уровне лица ребенка.

**Процедура проведения:** педагог предлагает ребенку подуть на бабочек так, чтобы они полетели.

Педагог может приговаривать:

Бабочка-коробочка,  
Полети на облачко,  
Там твои детки —  
На березовой ветке!

Важно следить, чтобы ребенок стоял прямо, при вдохе не поднимал плечи, дул на одном выдохе, не добирая воздух; не надувал щеки, а губы слегка выдвигал вперед.

Дуть малыш должен не более 10 секунд с паузами, чтобы не закружилась голова.

### ❖ «Кораблик»

**Цель:** выработка длительного, направленного, плавного ротового выдоха. Активизация мышц губ.

**Количество участников:** индивидуальное занятие.

**Подсобный материал:** таз с водой; бумажные кораблики.

**Процедура проведения:** таз с водой должен стоять так, чтобы ребенку было удобно дуть на кораблик. Педагог объясняет, что для того, чтобы кораблик двигался, на него нужно дуть плавно и длительно.

Игра сопровождается потешкой:

Ветерок, ветерок,  
Натяни парусок!  
Кораблик гони  
До Волги-реки!

## Развитие импрессивной речи

В повседневной жизни необходимо учить детей понимать рассказы взрослого о вещах и событиях, связанных с их личным опытом, без показа предметов (картинок, действий). Для этого можно, например, рассказывая детям о том, что они видели, когда гуляли (собаку, птичку, машину), вовлекать в процесс рассказывания самих детей. Таким образом происходит непроизвольное развитие импрессивной и экспрессивной речи ребенка. Но наиболее эффективным для формирования речевых функций является сочетание спонтанного научения и специальных упражнений и игр.

**Цель** предлагаемых в данном разделе игр [Салахутдинова, 2007]: продолжать развивать импрессивную речь, учить выполнять несложные и двух-трехсложные инструкции, ориентироваться в пространстве.

**Количество участников:** индивидуальное занятие.

### ❖ «Принеси игрушку»

**Подсобный материал:** 4–5 игрушек (машина, мяч, пирамидка, кукла, книжка и т.п.).

**Процедура проведения:** на столе или ковре расставлены игрушки. Педагог просит ребенка принести, например, машинку. Если ребенок ошибается, педагог указывает на нужный предмет, а затем спрашивает, что это. Малыш отвечает. Или, указывая на нужный предмет, педагог говорит: «Это машина. Повтори». Ребенок называет предмет или использует слова-заместители («би-би»).

Игра продолжается с другими игрушками.

### ❖ «Найди и принеси»

**Подсобный материал:** игрушки и любые предметы, находящиеся в комнате, где проводится занятие.

**Процедура проведения:** игрушки и все предметы никуда специально не выставляются, а остаются на своих местах.

Педагог называет игрушку или предмет и предлагает ребенку самому найти эту вещь в комнате.

### ❖ «Поручения»

**Подсобный материал:** разные игрушки.

**Процедура проведения:** педагог просит ребенка выполнить несложное задание. *Например:* «Уложи куклу спать», «Покачай мишку», «Брось мяч в корзину» и т.д.

Если малыш не справляется, то педагог помогает ему, по ходу игры комментируя свои действия и действия ребенка.

После каждого выполненного поручения педагог задает ребенку вопрос: «Что ты сделал?» — и выслушивает его, при необходимости помогая наводящими вопросами или присоединяясь к рассказу.

### ❖ «Положи на место»

**Подсобный материал:** разные игрушки.

**Процедура проведения:** перед началом занятия игрушки, находящиеся в комнате, надо привести в беспорядок.

Педагог предлагает ребенку убрать игрушки на место. При выполнении задания педагог разговаривает с ребенком, определяя предметы, которыми тот оперирует, и его действия. *Например:* «Что это? — Машина. — Где стоянка у машины? — На полке. — Поставь машину на полку». Или: «Что это? — Кукла. — Где домик куклы? — На кровати. — Посади куклу на кровать» и т.п.

После этого педагог подчеркивает, что в комнате порядок, все игрушки на своих местах.

### ❖ «Напечатай слово»

**Возраст:** от 6 лет.

**Подсобный материал:** не требуется.

**Процедура проведения:** ребенку предлагается «напечатать» какое-либо слово таким образом: педагог произносит слово по буквам, а ребенок должен подпрыгнуть или хлопнуть в ладоши столько раз, сколько звуков в слове он услышал.

## Формирование правильного звукопроизношения

Внятное и чистое произнесение слов, отчетливая дикция играют важную роль в осуществлении эффективного общения ребенка со взрослыми и сверстниками.

В младшем возрасте смазанное произнесение части звуков является закономерным и нормативным на фоне недостаточно сформированной физиологической основы артикуляционного аппарата. Для формирования и закрепления верного произношения целесообразно использовать специальные игры и упражнения [Салахутди-

нова, 2007], в которых ребенку необходимо многократно повторять те или иные сочетания слогов и слов, насыщенные нуждающимися в отработке фонемами русского языка. Такие задания могут содержать стихи, потешки, песенки с присутствием подражания голосам животных, звукам, которые ребенок мог слышать при использовании известных ему предметов (стуку молотка, тиканью часов и т.д.).

В данных упражнениях на первом этапе педагог должен произносить слова сам, предлагая детям повторить их за ним так, чтобы были четко слышны все звуки, — вначале в слегка замедленном темпе, затем увеличивая скорость; весьма эффективно и произнесение слов шепотом (для этого требуется более четкая артикуляция звуков).

#### ❖ «Во дворе»

**Цель:** развитие речевого слуха и способности к звукоподражанию.

**Количество участников:** индивидуальное занятие.

**Подсобный материал:** игрушечные петух, курица, кошка, собака, корова.

**Процедура проведения:** педагог выразительно читает стихотворение и показывает соответствующие игрушки.

Ку-ка-ре-ку!

Кур стерегу.

Кудах-тах-тах!

Снеслась в кустах.

Мур-мур-мур,

Пугаю кур!

Ам-ам!

Кто — там?

Кря-кря-кря!

Завтра дождь с утра!

Му-му-му!  
Молока кому?  
(По А. Барто)

Прочитав стихотворение, педагог задает ребенку вопросы: «Как корова мычит?», «Как собачка лает?», «Как уточка крикает?» и т.д. Ребенок должен воспроизвести нужные звуки.

### ❖ «Песня-песенка»

**Цель:** закреплять закрепление правильного звукопроизношения. Развитие речевого слуха и речевой активности, умения произносить звуки и звукосочетания по подражанию.

**Количество участников:** индивидуальное занятие.

**Подсобный материал:** большая кукла, петух, кошка, утка, медведь, лягушка.

**Процедура проведения:** педагог рассказывает историю про песенку, четко произнося звукоподражания и по ходу действия показывая ребенку персонажей (игрушки).

Запела девочка песенку,  
Пела, пела и допела.  
– Теперь ты, петушок, пой!  
– Ку-ка-ре-ку! — пропел петушок.  
– Ты спой, Мурка!  
– Мяу-мяу, — спела кошка.  
– Твоя очередь, уточка!  
– Кря-кря-кря, — затянула уточка.  
– А ты, Мишка?  
– Ряв-ряв-ряв, — зарычал медведь.  
– Ты, лягушка, спой.  
– Квак-квак-квак, — проквакала лягушка.  
– А ты, кукла, споешь?  
– Ма-ма, ма-ма!  
Складная песенка!  
(Г. Гербова)

Затем педагог задает ребенку вопросы: «Как поет кошечка? Как поет мишка?» и т.д. При ответах педагог добивается от ребенка той же четкости звукоподражаний.

### ❖ «Курочка и цыплята»

**Цель:** развитие звукоподражания, ориентировки в пространстве.

**Количество участников:** до 8 человек.

**Подсобный материал:** шапочки курочки и цыплят (по количеству детей).

**Процедура проведения:** педагог изображает курочку, а дети цыплят. «Курочка» с «цыплятами» «ходят по лужайке и клюют зернышки» (присев на корточки, педагог и дети стучат пальцами об пол).

Вышла курочка гулять,  
Свежей травки пощипать,  
А за ней ребятки,  
Желтые цыплятки.  
Ко-ко-ко да ко-ко-ко,  
Не ходите далеко,  
Лапками гребите,  
Зернышки ищите!  
(Т. Волгина)

Важно добиваться, чтобы дети, повторяя за педагогом звукосочетание «ко-ко-ко», произносили его отчетливо.

### ❖ «Гав-гав»

**Цель:** закрепление произношения звуков по подражанию.

**Количество участников:** занятие проводится как индивидуально, так и в группе до 8 человек.

**Подсобный материал:** картинки с изображениями щенка, коня, теленка, цыпленка, козленка.

**Процедура проведения:** педагог сопровождает чтение стихотворения показом картинок с изображением животных и птиц.

«Гав! Гав!» — на заре,  
«Гав! Гав!» — на дворе.  
На дворе щенок бежал,  
А в конюшне конь заржал.  
Он сердился: «Ты чего  
Спать мешаешь? И-го-го!»  
И сказал теленок: «Му!»  
Спать мешает он ему.  
И сказал цыпленок: «Пи!  
Ты, щенок, еще поспи!»  
А козленок: «Ме!» да «Ме!»,  
«Подремать не дали мне».  
А щенок все «Гав!» да «Гав!»,  
У него веселый нрав!  
И веселый этот нрав  
Называется «Гав-гав!»  
(по Т. Волгиной)

Важно добиваться, чтобы дети отчетливо произносили звукосочетания, подражая голосам животных.

#### ❖ «На птичьем дворе»

**Цель:** закрепление произношения звуков по подражанию.

**Количество участников:** занятие проводится как индивидуально, так и в группе до 8 человек.

**Подсобный материал:** картинки с изображениями уток, гусей, индюка, голубей, курочек, петушка.

**Процедура проведения:** педагог сопровождает чтение потешки показом картинок.

Наши уточки с утра:  
– Кря-кря-кря! Кря-кря-кря!  
Наши гуси у пруда:



– Га-га-га! Га-га-га!  
А индюк среди двора:  
– Бал-бал-бал! Балды-балда!  
Наши гуленьки вверху:  
– Грру-грру-грру! Грру-грру-грру!  
Наши курочки в окно:  
– Ко-ко-ко! Ко-ко-ко!  
А как Петя-петушок  
Рано-рано поутру  
Нам поет «Ку-ка-ре-ку!»

Затем педагог спрашивает: «Как кричат уточки?» Малыш отвечает на этот и другие вопросы обо всех птицах. Так он уточняет и закрепляет произношение звуков.

#### ❖ «Часы тикают»

**Цель:** развитие звукопроизношения, артикуляторного аппарата; закрепление правильного произношения звуков [к], [т], [т']; выработка умеренного темпа речи, умения произносить слова быстро и медленно, громко и тихо.

**Количество участников:** занятие проводится как индивидуально, так и в группе до 8 человек.

**Подсобный материал:** большие и маленькие часы (механические).

**Процедура проведения:** педагог показывает детям часы и рассказывает, задавая вопросы и следя за ответами:

«Это — часы. Когда они идут, то тикают “тик-так, тик-так”. Как тикают часы? (*Дети отвечают.*). Часы бывают большие и маленькие. Большие часы тикают громко (*произносит громко*): “Тик-так”, а маленькие — тихо (*произносит тихо*): “Тик-так”. Как тикают большие часы? А как — маленькие? (*Дети отвечают.*). Большие часы, когда идут, тикают медленно (*произносит в замедленном темпе*): “Тик-так”. А маленькие — быстро (*произносит в ускоренном темпе*): “Тик-так”. Как тикают большие часы? А как — маленькие? (*Дети отвечают.*)».

Важно следить за правильным и четким произношением звуков [к] и [т] ([т']).

#### ❖ «Лошадка»

**Цель:** обучение отчетливому произношению звука [и].

**Количество участников:** индивидуальное занятие.

**Подсобный материал:** игрушечная лошадка.

**Процедура проведения:** педагог показывает ребенку лошадку и демонстрирует, как она кричит: «И-и-и»; просит малыша повторить 2–3 раза.

Затем педагог предлагает ребенку поиграть в «заводных лошадок»: он «заводит» ребенка-«лошадку» ключиком, тот бежит и произносит «и-и-и».

#### ❖ «Автомобиль»

**Цель:** формирование правильного и отчетливого произношения звука [б] ([б']), развитие умения произносить отдельные звукоподражания громко и тихо.

**Количество участников:** индивидуальное занятие.

**Подсобный материал:** картонный руль, большая и маленькая машинки.

**Процедура проведения:** педагог показывает ребенку машинки и спрашивает, как они гудят. Ребенок отвечает («Би-и, би-и»).

Затем педагог берет по очереди большую и маленькую машины и говорит: «Большая машина гудит громко, послушай, как: “Би-и, би-и” (произносит звукоподражание чуть громче обычного), а маленькая гудит тихо: “Би-и, би-и” (произносит вполголоса)». Ребенку предлагается повторить звуко сочетания то громко, то тихо.

Потом можно предложить ребенку самому покататься на машинах. Ребенок, изображая шофера, бежит с рулем в руках, произнося: «Би-и, би-и», громче или тише, в зависимости от того, на какой — большой или маленькой — машине он «едет».

### ❖ «Барабан»

**Цель:** формирование правильного и отчетливого произношения звука [б] ([б']), обучение регулированию силы голоса.

**Количество участников:** индивидуальное занятие.

**Подсобный материал:** барабан.

**Процедура проведения:** педагог показывает барабан, стучит в него, сопровождая свои действия словами: «Бам-бам-бам! Так поет барабан». Затем спрашивает у ребенка, как поет барабан. Малыш отвечает сначала с произвольной громкостью, а затем, по заданию педагога, громко или тихо.

Важно добиваться, чтобы ребенок правильно и четко произносил звук [б] ([б']) то громко, то тихо.

### ❖ «Кап-кап-кап»

**Цель:** развитие голосового аппарата, выработка умения произносить звукоподражания громко и тихо.

**Количество участников:** индивидуальное занятие.

**Подсобный материал:** картинка с изображением дождя.

**Процедура проведения:** педагог показывает картинку и говорит: «Дождик пошел. Сначала закапал тихо: “Кап-кап-кап” (ребенок повторяет тихо), потом застучал сильнее: “Кап-кап-кап” (ребенок повторяет громче), “кап-кап-кап” (ребенок повторяет еще громче). Опять тихо капает дождик — и перестал!».

В конце игры педагог читает потешку:

Дождик, дождик,  
Кап-кап-кап!  
Мокрые дорожки.  
Нам нельзя идти гулять —  
Мы промочим ножки.

Ребенок вместе со педагогом повторяет звукоподражание «кап-кап-кап».

### ❖ «Тук-тук»

**Цель:** развитие голосового аппарата, обучение громкому и тихому, быстрому и медленному произношению. Закрепление правильного произношения звуков [т] и [к]. Развитие чувства ритма.

**Количество участников:** индивидуальное занятие.

**Подсобный материал:** игрушечный молоточек.

**Процедура проведения:** педагог показывает молоточек и предлагает послушать, как он стучит: «тук-тук-тук». Ребенок имитирует постукивание: кулачком-молоточком стучит по ладошке и повторяет: «Тук-тук-тук». Педагог говорит: «Мой молоточек может стучать громко (*стучит и громко произносит «Тук-тук-тук»*), а может и тихо (*показывает*)». Малыш повторяет. Далее педагог говорит, что молоточком можно стучать быстро и медленно (*показывает и произносит звукоподражание «тук-тук-тук» в быстром и медленном темпе*). Малыш повторяет. В конце игры можно дать ребенку постучать игрушечным молоточком.

## Формирование грамматического оформления речи

Формирование правильного грамматического оформления речи является необходимым условием для полноценного речевого и общего психического развития ребенка. Речь выступает опосредствующим звеном в таких процессах, как мышление, память, произвольная регуляция деятельности и поведения ребенка. Грамотное построение высказываний играет важную роль в эффективном осуществлении коммуникации и формировании социальных связей.

Самостоятельное усвоение детьми грамматического строя речи в процессе подражания окружающим следует стимулировать, применяя специальные игры и упражнения [Салахутдинова, 2007], приведенные в данном разделе. Их основой являются задания, обучающие ребенка правильно употреблять различные части речи, грамматически

верному структурированию собственных высказываний. Также эти упражнения призваны сформировать произвольное внимание детей к речи взрослого с возможностью дифференцированного восприятия употребляемых речевых оборотов.

### ❖ «Олины помощники»

**Цель:** обучение детей образовывать формы множественного числа глаголов, уменьшительно-ласкательных форм существительных.

**Количество участников:** занятие проводится как индивидуально, так и в группе до 8 человек.

**Подсобный материал:** кукла с закрывающимися глазами.

**Процедура проведения:** педагог говорит детям, что к ним в гости пришла кукла Оля со своими помощниками и предлагает отгадать, как они называются и что помогают Оле делать.

Затем педагог показывает, как кукла моргает, и спрашивает: «Что это у Оли? Это глаза, Олины помощники. Что они делают? (*возможные ответы детей: смотрят, моргают, открываются, закрываются, жмурятся*). А как их назвать ласково? (*глазки*)».

Аналогично рассматриваются ноги, руки, уши и т.д.

После этого педагог читает детям стихотворение Е.Г. Каргановой «Олины помощники», побуждая их добавлять недостающее слово в конце каждого четверостишия:

Оля весело бежит  
К речке по дорожке,  
А для этого нужны  
Нашей Оле ... (*ножки*).

Оля ягодки берет  
По две, по три штучки.  
А для этого нужны  
Нашей Оле ... (*ручки*).

Оля ядрышки грызет,  
Падают скорлупки.  
А для этого нужны  
Нашей Оле ... (зубки).

Оля смотрит на кота,  
На картинки-сказки.  
А для этого нужны  
Нашей Оле ... (глазки).

### ❖ «Спрячь мячик»

**Цель:** формирование у детей навыков понимания и употребления предложных конструкций.

**Количество участников:** индивидуальное занятие.

**Подсобный материал:** мяч.

**Процедура проведения:** педагог предлагает ребенку выполнить действия с мячом по его указаниям: «Положи мяч на стул, под стул, за стул, около стула» и т.д. При этом спрашивает малыша, куда он положил мяч, активизируя его активный словарь лексических и грамматических форм.

### ❖ «Кто где спрятался?»

**Цель:** формирование понимания и употребления некоторых предлогов.

**Количество участников:** индивидуальное занятие.

**Подсобный материал:** игрушечная кошечка или собачка.

**Процедура проведения:** педагог прячет кошку под стул, за дверь, около шкафа и т.д. и просит ребенка найти ее. После того как ребенок находит игрушку, педагог спрашивает: «Куда спряталась кошечка?» Ответ ребенка: «Под стол». Педагог соглашается: «Правильно. Кошечка *под* столом» — выделяя предлог голосом. Затем он предлагает малышу самому спрятать игрушку, и ищет ее, активизируя речь ребенка вопросом: «Куда ты спрятал кошечку?»

Еще не говорящему ребенку педагог может предложить спрятать игрушку в какое-либо место. После того как ребенок выполнил задание, педагог рассказывает, где игрушка, выделяя предлог голосом.

#### ❖ «Где машина»?

**Цель:** обучение пониманию предложных конструкций.

**Количество участников:** индивидуальное занятие.

**Подсобный материал:** сюжетные картинки с изображением машины, находящейся в разных местах.

**Процедура проведения:** педагог раскладывает картинки перед ребенком и просит показать картинку с изображением машины *за* деревом, *около* дома, *на* мосту и т.д.

Затем он просит ребенка сказать, где нарисована машина на разных картинках, активизируя грамматически оформленную речь малыша вопросом: «Где машина?»

#### ❖ «Друзья»

**Цель:** формирование у детей навыка образования существительных с уменьшительно-ласкательными суффиксами.

**Количество участников:** индивидуальное занятие.

**Подсобный материал:** картинки с изображением разных животных (парами по размеру: большая собака — маленькая собачка и т.п.)

**Процедура проведения:** педагог раскладывает на столе картинки с изображением маленьких по размеру животных, себе же оставляет изображения больших. Затем показывает ребенку картинку, например, собаки и говорит: «Собаке грустно. У нее нет друга. Давай поможем собаке найти друга». Ребенок ищет картинку с изображением другой собаки.

Далее педагог, выделяя нужные слова голосом, обращает внимание ребенка на то, что у большой *собаки* друг —

маленькая *собачка*, и просит малыша повторить слово «собачка». Если ребенок затрудняется, ему нужно помочь.

Игра продолжается до тех пор, пока все животные не найдут себе друзей.

### ❖ «Назови ласково»

**Цель:** обучение умению образовывать существительные с уменьшительно-ласкательными суффиксами.

**Количество участников:** индивидуальное занятие.

**Подсобный материал:** картинки с изображением предметов из какой-либо серии (посуда, мебель, животные, транспорт и др.) — в зависимости от того, существительные какой темы закрепляются.

**Процедура проведения:** педагог показывает ребенку картинку из серии, например, «транспорт» и спрашивает: «Что это?». Ребенок отвечает: «Машина». Тогда педагог просит ребенка назвать машину ласково. Ребенок должен образовать слово «машинка». Игра повторяется с изображениями самолета, грузовика, паровоза и т.д.

## Развитие памяти

[Титова, Фролова, Винникова, 2010б]

В дошкольный период происходит интенсивное развитие функции памяти. Именно в этом возрасте ребенок проявляет высокую любознательность и получает огромное количество новой информации из внешнего мира. Поэтому дошкольный этап развития ребенка является сенситивным периодом развития памяти, в который по скорости развития она опережает все остальные функции. В возрасте 3–6 лет дети с особой легкостью запоминают внушительные объемы материала: стихи, сказки, считалки, а также необычные и яркие стимулы. Развитие такого непосредственного запоминания необходимо поощрять, создавая



в игровой деятельности ситуации, требующие точного и оперативного усвоения материала.

Для дальнейшего успешного обучения ребенка в школе важно развитие произвольной памяти и опосредствованного запоминания. Формирование произвольности во многом зависит от наличия у ребенка достаточной мотивации, возникновение и устойчивость которой стимулируют игровая деятельность и яркие эмоциональные переживания, связанные с игрой. Развитие опосредствованного запоминания предполагает расширение диапазона средств, с помощью которых ребенку легче запоминать информацию. Для этого важно одновременное подключение памяти нескольких модальностей: слухоречевой, двигательной, зрительной, а также работа других психических функций: внимания, восприятия, мышления. Игры и упражнения, предложенные в данном разделе, нацелены на развитие памяти в каждой из модальностей и формирование навыков опосредствованного запоминания.

#### ❖ «Найди тайник»

**Цель:** развитие зрительной памяти.

**Количество участников:** индивидуальное занятие.

**Подсобный материал:** одна или несколько игрушек.

**Процедура проведения:** педагог показывает ребенку 4–5 хорошо знакомых ему мест в комнате — это «тайники». Затем ребенок уходит в другую комнату, а педагог прячет игрушку в одном из этих мест. После этого он зовет ребенка и предлагает ему отправиться на поиски:

Зайка-озорник (или любая другая игрушка)  
спрятался в тайник.

Ну-ка побеги, зайку отыщи!

Если ребенок не помнит все показанные ему места, можно на первых порах подсказать ему, поискать игрушку вместе.

Если ребенок хорошо справляется с задачей, количество «тайников» можно увеличивать.

### ❖ «Фотография» («Чего не хватает?»)

**Цель:** развитие зрительной памяти.

**Количество участников:** индивидуальное занятие.

**Подсобный материал:** 5–6 игрушек.

**Процедура проведения:** педагог расставляет перед ребенком на столе или ковре 5–6 игрушек и просит ребенка внимательно посмотреть на них, «сфотографировать» их.

После этого педагог незаметно убирает одну из игрушек и говорит: «Злой волшебник сделал невидимкой одного из героев твоей фотографии. Если ты вспомнишь этого героя, твоя фотография будет расколдована».

Если ребенок успешно справляется с заданием с данным количеством игрушек, их число можно постепенно увеличивать.

Можно поменяться ролями с ребенком: пусть он убирает игрушку, а педагог отгадывает.

### ❖ «День рождения» («Что изменилось?»)

**Цель:** развитие зрительной памяти, избирательности припоминания.

**Количество участников:** индивидуальное занятие.

**Подсобный материал:** 5–6 игрушек; кукольная или настоящая посуда.

**Процедура проведения:** педагог рассаживает перед ребенком 5–6 игрушек, ставит чашки, блюда, другую посуду и столовые приборы, и говорит:

«У мишки день рождения. Все гости собрались пить чай. Посмотри внимательно, кто где расположился».

Дав ребенку время на запоминание, педагог предлагает ему ненадолго отвернуться или закрыть глаза и как-то меняет расположение игрушек, а затем продолжает: «Но вот начался салют, и гости выбежали посмотреть на него,

а когда вернулись, кто-то занял не свое место. Помоги исправить ошибку. Вспомни, кто где сидел».

В этой игре возможна большая вариативность. Можно менять местами двух «гостей». Если задание не вызывает затруднений, меняют местами две пары.

*Усложнение игры:* для детей более старшего возраста можно менять что-то в сервировке стола.

*Для детей младшего возраста или детей, не справляющихся с задачей зрительного запоминания:* на начальных этапах педагог накрывает на стол вместе с ребенком, в этом случае зрительному запоминанию будет помогать двигательное.

#### ❖ «Кто пришел в гости?»

*Цель:* развитие слухоречевой памяти с опорой на зрительное восприятие и память.

*Количество участников:* индивидуальное занятие.

*Подсобный материал:* 3–8 картинок с изображением людей разной внешности. Различия должны быть ярко выраженными: по полу, цвету волос, глаз, в одежде и т.д. У всех людей должны быть свои имена.

*Процедура проведения и инструкция:* педагог показывает ребенку изображения людей и называет их имена. Ребенку необходимо самостоятельно или (при затруднениях) с помощью педагога назвать как можно больше отличительных признаков каждого человека: «У тебя появились новые знакомые, и ты решил позвать их в гости. Вот они, посмотри на них внимательно, постарайся запомнить их имена и опиши каждого».

Затем педагог, убрав картинки, описывает каждого человека; ребенок по описанию должен вспомнить его и назвать его имя: «Интересно, кто придет в гости первым, а кто потом? Я опишу тебе первого гостя, а ты попробуй угадать, как его зовут». При затруднениях педагог может задавать ребенку наводящие вопросы.

*Усложнение игры:* можно придумать, какие блюда и напитки больше всего нравятся каждому из гостей. В этом случае, когда ребенок по описанию гостя вспоминает его имя, он должен назвать еще и его любимое блюдо.

### ❖ «Веселый поезд»

*Цель:* развитие слухоречевой памяти с опорой на зрительное восприятие и зрительную память.

*Количество участников:* занятие проводится в диаде.

*Подсобный материал:* 4–8 карточек-«вагончиков» с изображением различных предметов и одна карточка с нарисованным паровозом.

*Процедура проведения:* карточки с изображением предметов делятся поровну между игроками. Дети по очереди берут карточки и присоединяют к предыдущим картинкой вниз; перед тем как положить каждую новую карточку, ребенок должен назвать, что изображено ней и на всех тех карточках, которые уже выложены.

За каждое правильно названное слово присуждается очко. Можно получить бонусные очки за подсказки, если соперник затрудняется вспомнить, что нарисовано на карточке. Подсказывать можно только описывая, но не называя предмет. Выигрывает игрок, набравший большее количество очков.

*Инструкция:* «Сейчас мы будем составлять поезд. Присоединять вагончики к паровозу будем по очереди. Чтобы нам было веселее, наш поезд повезет загадки. Когда ставишь свой вагончик, нужно назвать, кто или что в нем едет, и перевернуть карточку картинкой вниз. Свой вагончик можно присоединить только тогда, когда правильно отгадаешь, кто или что едет в каждом из предыдущих вагончиков».

### ❖ «Найди пару»

**Цель:** развитие зрительной и слухоречевой памяти

**Количество участников:** занятие проводится в диаде.

**Подсобный материал:** парные карточки (3–8 пар) с изображением предметов. На первых порах желательно, чтобы эти предметы относились к одной категории, например, посуды, овощи, фрукты и т.д. Можно брать изображения животных, растений, если ребенок уже достаточно хорошо с ними знаком.

**Процедура проведения:** карточки перемешиваются и раскладываются на столе рядами картинкой вниз. Игроки ходят по очереди. За один ход можно открыть только две карточки. Игрок их открывает по одной и называет вслух изображенные предметы. Если ему попадаются парные картинки, он забирает их себе. Если предметы разные, кладет карточки на место картинкой вниз.

Игра продолжается, пока не отыщутся все пары.

Выигрывает тот, кто наберет больше картинок.

## Развитие мышления

Мышление, бесспорно, является одной из наиважнейших составляющих психики человека. Трудно представить реализацию какого-либо вида деятельности без подключения мышления. Как подчеркивал Л.С. Выготский, развитие мышления является центральным для всей структуры сознания и для всей системы деятельности психических функций. С этим тесно связана и идея интеллектуализации всех остальных функций; это означает, что на определенной ступени развития мышления ребенок начинает разумно относиться к своей психической деятельности. В зависимости от этого целый ряд функций, которые осуществлялись автоматически, ребенок начинает выполнять сознательно.

Мышление носит интегративный характер. Его развитие теснейшим образом связано с развитием других психи-

ческих функций. Поэтому развивать мышление в отрыве от них нецелесообразно. Каждая ступенька в лестнице развития имеет свое значение и смысл, для успешного прохождения дальнейших этапов развития необходимо пройти все предыдущие ступеньки, не перепрыгивая. Своевременное моторное развитие, развитие восприятия и внимания, памяти и, конечно, речи, — все это обязательная база для развития мышления.

В дошкольный период ребенок интенсивно впитывает новые знания об окружающей действительности, учится их анализировать, синтезировать, сравнивать, обобщать, осуществляя простейшие умственные операции. Таким образом происходит развитие функции мышления.

Чтобы стимулировать формирование этой функции, необходимо развивать умственные интересы ребенка, побуждать к самостоятельному решению познавательных задач в процессе игровой деятельности. Важно помогать ребенку в осуществлении переноса приобретенных ранее знаний в ситуацию решения новой задачи для достижения нужного результата.

#### ❖ «Найди похожее»

**Цель:** развитие способности к группировке объектов по предложенному признаку.

**Количество участников:** индивидуальное занятие.

**Подсобный материал:** карточки с изображением различных объектов, причем отдельные группы объектов должны обладать общими признаками (несущественными). Например, в группу «Полосатые» могут входить зебра, полосатый шарф, арбуз, и т.д.

**Процедура проведения:** карточки перемешиваются и раскладываются перед ребенком, ему предлагается взять одну из них. Затем он должен выбрать из остальных карточек те, на которых изображенный предмет по какому-то одному признаку (или по разным признакам) совпадает с предметом на его картинке

**Инструкция:** «Как ты думаешь, какие еще из картинок можно положить рядом с твоей картинкой? Что у них общего?»

### ❖ «Кто кем будет? Что чем будет?»

**Цель:** развитие общего кругозора, способности выстраивать простые логические цепочки.

**Количество участников:** индивидуальное занятие.

**Подсобный материал:** не требуется.

**Процедура проведения:** педагог задает ребенку вопросы, а ребенок отвечает.

Например: «Кем будет яйцо? — *птенцом* (или: *крокодилом, черепахой, змеей*, — ответы могут быть разные; далее иногда приведены варианты); кем будет цыпленок? — *петухом (курицей)*; кем будет мальчик? — *мужчиной*; кем будет теленок? — *коровой (быком)*; чем будет бумага? — *книгой*; чем будет снег? — *водой*; чем будет вода? — *льдом*; чем будет семечко? — *цветком*; чем будет мука? — *блинчиками*» и т.д.

Можно провести игру наоборот, задавая вопрос: «Кто кем был?» (лошадь — жеребенком; цветок — семенем и т.д.).

### ❖ «Собери предмет»

**Цель:** развитие функции обобщения, формирование умения выделить существенный признак у ряда предметов и умения объединять их в одну категорию.

**Количество участников:** индивидуальное занятие.

**Подсобный материал:** для начального этапа игры — картинки с изображениями разных частей одного объекта, которые можно собрать в одно цельное изображение.

**Процедура проведения:** ребенку предлагается поиграть в волшебника и соединить части предметов, чтобы получился целый объект. На начальном этапе игры эти части могут быть изображены на картинках; на более позднем

этапе ребенок воспринимает слова на слух. Например: «ствол», «ветки», «листья» собираются в «дерево».

После того как все предметы сложены, можно пофантазировать вместе с ребенком и сочинить сказку, используя эти предметы.



Таким образом, коррекционно-развивающее обучение дошкольников носит комплексный характер, объединяя двигательные и когнитивные игровые упражнения, направленные как на развитие основных психических функций, так и на профилактику задержек или аномалий их развития в школьном возрасте.



## ЗАКЛЮЧЕНИЕ

Данный сборник создан практикующими сотрудниками Научно-исследовательского Центра детской нейропсихологии, каждый из которых относится к своему делу с особенным, творческим вдохновением, изобретая игры, делая их интересными и полезными для каждого ребенка. Но наши методы работы дают устойчивый коррекционный результат еще и потому, что в их основе лежат *строгие принципы проведения занятий*, которые усиливают эффект игрового воздействия на формирование высших психических функций детей. Эти принципы таковы:

1. Каждая игра подбирается соответственно *возрасту* ребенка и *уровню его психического развития*, определяемому при нейропсихологическом обследовании перед поступлением на коррекционно-развивающее обучение.

2. Особое внимание уделяется *развитию механизма произвольности*, поэтому на занятиях на всех этапах выполнения задания (ориентировочном, исполнительном и оценочно-контрольном) обязательно вводится речевое опосредствование производимых действий.

3. В течение всех занятий используются *игровые дыхательные и двигательные упражнения* для поддержания тонуса коры головного мозга и обеспечения стабильности умственной работоспособности ребенка.

4. Для поддержания активности ребенка производится частая *смена видов деятельности* (ни одно задание не должно длиться более 10 минут); двигательные игры чередуются с когнитивными.

5. На занятиях широко используются все возможные способы *поощрения* — как словесного, так и «вещественного» (когда, например, участники игры получают в качестве приза наклейки, камушки и пр.). К присуждению штрафных очков мы прибегаем реже и стараемся совсем избегать других видов порицания.

6. Соблюдается *дозированность и последовательное сокращение помощи педагога*, ведущего игру, для перехода от внешнего контроля к самоконтролю.

7. Помощь ребенку не должна ограничиваться рамками занятий с педагогом. Мы *обучаем родителей* использованию игрового взаимодействия с ребенком, разъясняем важность соблюдения режима дня, общеукрепляющих процедур, выверяем педагогический подход к воспитанию и пониманию особенностей ребенка.

Уверены, что следование описанным нами методическим принципам сделает предлагаемые игровые методы еще более эффективными, а наш сборник станет полезным пособием для практикующих педагогов, психологов и других специалистов в области коррекционно-развивающего обучения.

А.Е. Соболева

## ЛИТЕРАТУРА

*Агапова И.А., Давыдова М.А.* Развивающие игры со словами для детей. М.: Дом XXI век, 2007.

*Айзенберг Б.И., Кузнецова Л.В.* Психокоррекционная работа с детьми, имеющими нарушения психического развития // Психотерапия в дефектологии: книга для учителя / сост. Н.П. Вайзман. М.: Просвещение, 1992.

*Айзенк Г.* Проверьте свои способности. М.: Мир, 1972.

*Арцишевская И.Л.* Работа психолога с гиперактивными детьми в детском саду. М.: Книголюб, 2003.

*Ахутина Т.В.* Нейропсихологический подход к диагностике трудностей обучения // Проблемы специальной психологии и психодиагностики отклоняющегося развития. М.: Изд-во Мин. общего и среднего образования РФ, 1998. С. 85–92.

*Ахутина Т.В.* Нейропсихологический подход к диагностике и коррекции трудностей обучения письму // Современные подходы к диагностике и коррекции речевых расстройств. СПб.: Изд-во СПб. ун-та, 2001. С. 195–213.

*Ахутина Т.В., Пылаева Н.М.* Преодоление трудностей учения: нейропсихологический подход. СПб.: Питер, 2008.

*Бокатов А.И., Сергеев С.А.* Детская йога. Киев: Ника-Центр, 1999.

*Винникова С.М.* Нейропсихологическая профилактика трудностей в овладении математикой // Современное дошкольное образование: теория и практика. 2013. № 2. С. 28–31.

*Выготский Л.С.* Основы педологии. М.: Изд-во 2-го Моск. мед. ин-та, 1934.

*Выготский Л.С.* Развитие высших психических функций. М.: Изд-во АПН РСФСР, 1960.

*Выготский Л.С.* Игра и ее роль в психическом развитии ребенка // Вопр. психологии. 1966. № 6. С. 48–57.

*Выготский Л.С.* История развития высших психических функций // Собр. соч.: В 6 т. М.: Педагогика, 1983. Т. 3: Проблемы развития психики. С. 5–363.

Выготский Л.С. Вопросы детской (возрастной) психологии // Собр. соч.: В 6 т. М.: Педагогика, 1984. Т. 4: Детская психология. С. 243–385.

Выготский Л.С. Мышление и речь. 5-е изд., испр. М.: Лабиринт, 1999.

Выготский Л.С. Психология развития человека. М.: Эксмо, 2003.

Ганичева И.В. Телесно-ориентированные подходы в психокоррекционной работе с детьми (5–7 лет). М.: Книголюб, 2004.

Глозман Ж.М. Общение и здоровье личности. М.: Академия, 2002.

Глозман Ж.М. (ред.) Игровые методы коррекции школьных трудностей. М.: ТЦ Сфера, 2006.

Глозман Ж.М. Нейропсихология детского возраста. М.: Академия, 2009.

Глозман Ж.М. (ред.) Практическая нейропсихология. Помощь неуспевающим школьникам. М.: Эксмо, 2010.

Глозман Ж.М., Соболева А.Е. Нейропсихологическая диагностика детей школьного возраста. М.: Смысл, 2013.

Глозман Ж.М., Курдюкова С.В., Сунцова А.В. Развиваем мышление. М.: Эксмо, 2010.

Глозман Ж.М., Потанина А.Ю., Соболева А.Е. Нейропсихологическая диагностика дошкольников. М.: Питер, 2006. (2-е изд. М.: Питер, 2008).

Глозман Ж.М., Равич-Щербо И.В., Гришина Т.В. Нейродинамические факторы индивидуальных различий в успешности школьного обучения // Нейропсихология и психофизиология индивидуальных различий: Вып. 2 / Под ред. В.А. Москвина. М.; Белгород: Политерра, 2007. С. 103–113.

Гордон Д. Терапевтические метафоры. СПб.: Белый кролик, 1995.

Давыдов В.В. Проблемы развивающего обучения. М.: Педагогика, 1986.

Даирова Р.А., Трофимова Е.В., Ратникова С.Н., Залеская О.В. Психологическая коррекция для детей с психосоматическими заболеваниями: метод. пособие. М.: МГПУ, 2003.

Дозорцева А.В., Сергиенко Е.А. Латеральные и мануальные предпочтения младенцев в исполнительных действиях // А.Р. Лурия и психология XXI века: вторая международная конференция, посвященная 100-летию со дня рождения А.Р. Лурия. М., 2002. С. 336–341.

Дружинин В.А. Психология общих способностей. СПб.: Питер, 1999.

Из записок-конспекта Л.С. Выготского к лекциям по психологии детей дошкольного возраста // Эльконин Д.Б. Психология игры. М.: Педагогика, 1978. С. 289–294 (Приложение).

Емельянова Е.Н. Школьная неуспеваемость. М.: Эксмо, 2010а.

Емельянова Е.Н. Левшата в школе и дома. М.: Эксмо, 2010б.

Захаров А.И. Происхождение детских неврозов и психотерапия. М.: Эксмо-Пресс, 2000.

Зинкевич-Евстегнеева Т.Д. Основы сказкотерапии. СПб.: Речь, 2007.

Зинкевич-Евстегнеева Т.Д., Грабенко Т.М. Игры в сказкотерапии. СПб.: Речь, 2006.

Иванова С. Особенности произвольной регуляции деятельности в эмоциональной, двигательной и когнитивной сферах детей 7–8 лет с левосторонним типом ПЛО: Дипломная работа / Моск. гос. обл. ун-т, ф-т психологии. М., 2006.

Копытин А.И., Свистовская Е.Е. Арт-терапия детей и подростков. М.: Когито-Центр, 2007.

Корсакова Н.К., Микадзе Ю.В., Балашова Е.Ю. Неуспевающие дети: нейропсихологическая диагностика трудностей в обучении младших школьников. М.: Педагогическое общество России, 2001.

Кравцова Е.Е. Игра детей и игры взрослых // Труды ин-та психологии им. Л.С. Выготского РГГУ. М., 2001. Вып. 1. С. 300–312.

Крайг Г. Психология развития. СПб.: Питер, 2002.

Крюкова С.В., Слободяник Н.П. Удивляюсь, злюсь, боюсь, хватаюсь и радуюсь. Программы эмоционального развития детей дошкольного и младшего школьного возраста: практич. пособие. М.: Генезис, 2000.

Курдюкова С.В., Винникова Л.М., Казакова Т.Ю., Фролова О.С., Куртик С.Г. Занятия в диаде как метод коррекции школьной неуспешности // Практическая нейропсихология: Помощь неуспевающим школьникам / под ред. Ж.М. Глозман. М.: Эксмо, 2010. С. 261–281.

Курдюкова С.В., Сунцова А.В. Внимание! Внимание! Развиваем внимание. М.: Эксмо, 2010.

Лубовский В.И. Специальная психология. М.: Академия, 2006.

Луков М.И. Об осознании ребенком речи в процессе игры: Дис. ... канд. психол. наук. Л., 1937.

Лурия А.Р. Развитие конструктивной деятельности дошкольника // Вопросы психологии ребенка дошкольного возраста / под ред. А.Н. Леонтьева, А.В. Запорожца. М.; Л.: Изв. АПН РСФСР, 1948. С. 34–64.

Лурия А.Р. Очерки психофизиологии письма. М.: Изд-во АПН РСФСР, 1950.

Лурия А.Р. Основы нейропсихологии. М.: Изд-во МГУ, 1973 (2-е изд. М.: Изд. центр «Академия», 2003).

Лурия А.Р. Функциональная организация мозга // Естественно-научные основы психологии / под ред. А.А. Смирнова, А.Р. Лурия, В.Д. Небылицына. М.: Педагогика, 1978. С. 109–139.

Лурия А.Р. Романтические эссе. М.: Педагогика-пресс, 1996.

Лурия А.Р. Высшие корковые функции человека и их нарушения при локальных поражениях мозга. 3-е изд. М.: Академический проект, 2000 (4-е изд. СПб.: Питер, 2008).

Лурия А.Р. Природа человеческих конфликтов: объективное изучение дезорганизации поведения человека. М.: Когито-Центр, 2002а.

Лурия А.Р. Письмо и речь: нейролингвистические исследования. М.: Академия, 2002б.

Лурия А.Р. Лекции по общей психологии. М.: Питер, 2004.

Лэндэрт Г.Л. Игровая терапия: искусство отношений. М.: Международ. педагогич. академия, 1994.

Лютлова Е.К., Моница Г.Б. Шпаргалка для взрослых: психокоррекционная работа с гиперактивными, агрессивными, тревожными и аутичными детьми. М.: Генезис, 2000.

Макарьев И.С. Если ваш ребенок — левша. 2-е изд. СПб.: Лань, 2003.

Мамайчук И.И. Психологическая помощь детям с проблемами в развитии. СПб.: Речь, 2001.

Микадзе Ю.В. Нейропсихология детского возраста. СПб.: Питер, 2008.

Миллс Дж., Кроули Р. Терапевтические метафоры для детей и «внутреннего ребенка». М.: Класс, 1996.

А.Р. Лурия и психология XXI века: тез. докл. второй междунар. конф., посвящ. 100-летию со дня рождения А.Р. Лурия. М.: МГУ, 2002. С. 97.

Москвин В.А., Москвина Н.В. Вопросы корреляций латеральных и индивидуальных особенностей в нейропсихологии индивидуальных различий // Первая междунар. конф. памяти А.Р. Лурия: сб. докл. / под ред. Е.Д. Хомской, Т.В. Ахутиной. М.: РПО, 1998. С. 153–160.

Ньюкиктьен Ч. Детская поведенческая неврология: в 2 т. М.: Тервинф, 2009. Т. 1, 2.

Психологический словарь / под ред. В.П. Зинченко, Б.Г. Мещерякова. М.: Педагогика-Пресс, 1996.

Прибрам К. Современные исследования функции лобных долей мозга у обезьяны и человека // Лобные доли и регуляция психических процессов / под ред. А.Р. Лурия, Е.Д. Хомской. М.: Изд-во МГУ, 1966. С. 117–133.

Миллер Дж., Галантер Ю., Прибрам К. Планы и структура поведения / общ. ред. А.Н. Леонтьева. М.: Прогресс, 1965.

Пылаева Н.М., Ахутина Т.В. Школа внимания. М.: Интор, 1997.

Развитие памяти дошкольников // Дети в исламе: блог для заботливых родителей (мусульман и не только). URL: <http://detvislame.ru/2009/12/razvitie-pamyati-doshkolnikov/>

Револь О. Ничего страшного: неуспеваемость излечима! М.: Ломоносовъ, 2009.

Репина Н.В., Воронцов Д.В., Юматова И.И. Основы клинической психологии. Ростов н/Д.: Феникс, 2003.

Рубинштейн С.Л. Основы общей психологии. СПб.: Питер, 1999.

Салахутдинова Е.А. Дидактические игры и упражнения для детей раннего возраста / ДОО «Аленький цветочек». Нерюнгри, 2007

// bestreferat : bf.catal23.info — банк рефератов: [сайт]. URL: <http://bf.catal23.info/referat-138267.html>

Семаго Н.Я. Методика формирования пространственных представлений у детей дошкольного и младшего школьного возраста. М.: Айрис-пресс, 2007.

Семенович А.В. Эти невероятные левши: практическое пособие для психологов и родителей. М.: Генезис, 2004.

Семенович А.В. Нейропсихологическая коррекция в детском возрасте, метод замещающего онтогенеза. М.: Генезис, 2007.

Сеченов И.М. Элементы мысли. М.: Книжный клуб, 2011.

Симерницкая Э.Г. Мозг человека и психические процессы в онтогенезе. М.: Изд-во МГУ, 1985.

Сиротюк А.Л. Обучение детей с учетом психофизиологии. М.: Сфера, 2000.

Сиротюк А.Л. Нейропсихологическое и психофизиологическое сопровождение обучения. М.: Сфера, 2003.

Соболева А.Е. Русский язык с улыбкой: Луриевский подход к коррекции дисграфии // А.Р. Лурия и психология XXI века: тез. докл. второй междунар. конф., посвящ. 100-летию со дня рождения А.Р. Лурия. М.: МГУ, 2002. С. 130.

Соболева А.Е. Как пробудить в ребенке желание быть грамотным (советы специалиста по детской нейропсихологии) // Директор школы. 2006. № 3. С. 60–63.

Соболева А.Е. Левши — особенные дети // Начальная школа. 2007. № 1. С. 32–37.

Соболева А.Е. Коррекция высших психических функций младших школьников с задержкой психического развития средствами игровой деятельности: автореф. дис. ... канд. психол. наук. Н. Новгород, 2009.

Соболева А.Е. Как научить ребенка читать. СПб.: Детство-пресс, 2014а.

Соболева А.Е. Как подготовить ребенка к обучению грамоте. СПб.: Детство-пресс, 2014б.

Соболева А.Е. Как подготовить ребенка к изучению математики. СПб.: Детство-пресс, 2014в.

Соболева А.Е., Емельянова Е.Н. Пишу без ошибок: русский язык с нейропсихологом. М.: Питер, 2008.

Соболева А.Е., Емельянова Е.Н. Решаем школьные проблемы: советы нейропсихолога. М.: Питер, 2009.

Соболева А.Е., Краснова С.В. Чтение с увлечением. М.: Эксмо, 2009.

Соболева А.Е., Печак Е.Е. Математика. Считаем уверенно. М.: Эксмо, 2009.

Сунцова А.Е., Курдюкова С.В. Учимся ориентироваться в пространстве: рабочая тетрадь. СПб.: Питер, 2008.

Сунцова А.Е., Курдюкова С.В. Развиваем память. М.: Эксмо, 2009а.

Сунцова А.Е., Курдюкова С.В. Изучаем пространство: лево-право, верх-низ, близко-далеко. М.: Эксмо, 2009б.

Титова Ю.О., Фролова О.С., Винникова Л.М. Играть с ребенком. Как? Развитие внимания, мелкой моторики, крупной моторики у детей 1–5 лет. М.: Эксмо, 2010а.

Титова Ю.О., Фролова О.С., Винникова Л.М. Играть с ребенком. Как? Развитие восприятия, памяти, мышления и речи у детей 1–5 лет. М.: Эксмо, 2010б.

Улингс Х.Б.М., Боголепова И.Н., Малофеева Л.И. Некоторые особенности строения правого и левого полушарий мозга человека // Первая междунар. конф. памяти А.Р. Лурия: сб. докл. / под ред. Е.Д. Хомской, Т.В. Ахутиной. М.: РПО, 1998. С. 82–87.

Фарбер Д.А., Бетелева Т.Г., Дубровинская Н.В., Мачинская Р.И. Нейрофизиологические основы динамической локализации функций в онтогенезе // Первая междунар. конф. памяти А.Р. Лурия: сб. докл. / под ред. Е.Д. Хомской, Т.В. Ахутиной. М.: РПО, 1998. С. 208–215.

Хомская Е.Д. Мозг и активация. М.: Изд-во МГУ, 1972.

Хомская Е.Д. Латеральная организация мозга как нейropsychологическая основа типологии нормы // Первая междунар. конф. памяти А.Р. Лурия: сб. докл. / под ред. Е.Д. Хомской, Т.В. Ахутиной. М.: РПО, 1998. С. 138–145.

Хомская Е.Д. Нейropsychология. 4-е изд. СПб.: Питер, 2005.

Хомская Е.Д., Ефимова И.В., Будыка Е.В., Ениколопова Е.В. Нейropsychология индивидуальных различий. М.: РПА, 1997.

Шохор-Троцкая М.К. К проблеме левшества в отклоняющемся речевом развитии детей // А.Р. Лурия и психология XXI века: докл. второй междунар. конф., посвящ. 100-летию со дня рождения А.Р. Лурия / под ред. Т.В. Ахутиной, Ж.М. Глозман. М.: Смысл, 2003. С. 308–311.

Эльконин Д.Б. Психология игры. М.: Педагогика, 1978а.

Эльконин Д.Б. Заметки о развитии предметных действий в раннем возрасте // Вестн. Моск. ун-та. Сер. 14, Психология. 1978б. № 3. С. 3–12.

Эльконин Д.Б. Избранные психологические труды. М.: Педагогика, 1989.

Юнг К.Г. Конфликты детской души. М.: Канон, 1994 (Собрание сочинений).

Яковлева Н.Г. Психологическая помощь дошкольнику. СПб.: Валери-СПД, 2001.

Halstead W.C. Brain and intelligence. Chicago, 1947.

Huttenlocher P.R. Morphological study of human cerebral cortex development // Brain development and cognition. A reader / M.H. Johnson, Y. Munakata, R.O. Gilmore (Eds.). Oxford: Blackwell publishers, 2002. P. 117–128.

Wells M.E. Preschool play activities and reading achievement // Journal of learning disabilities. 1970. Vol. 3, № 4. P. 214–219.



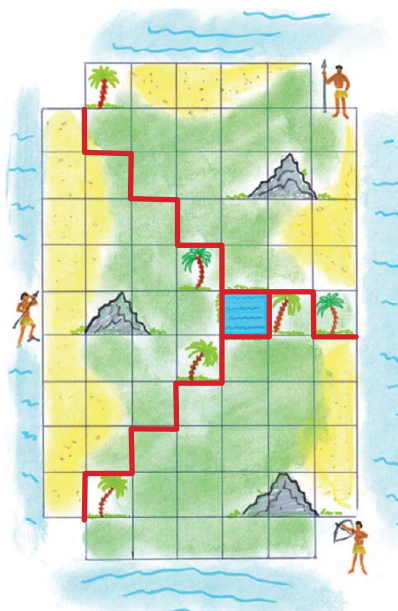
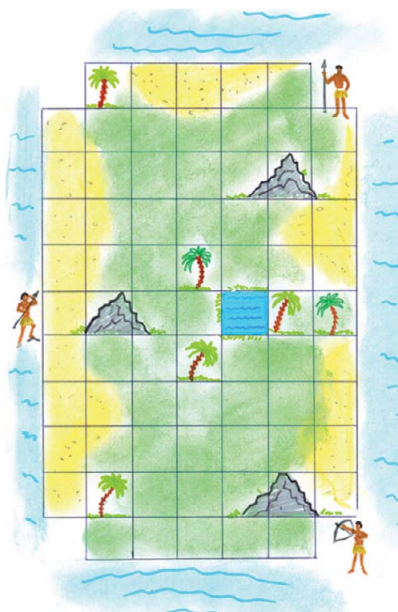


Рис. 1. Образец картинки к заданию «Остров»  
и правильный ответ (внизу)

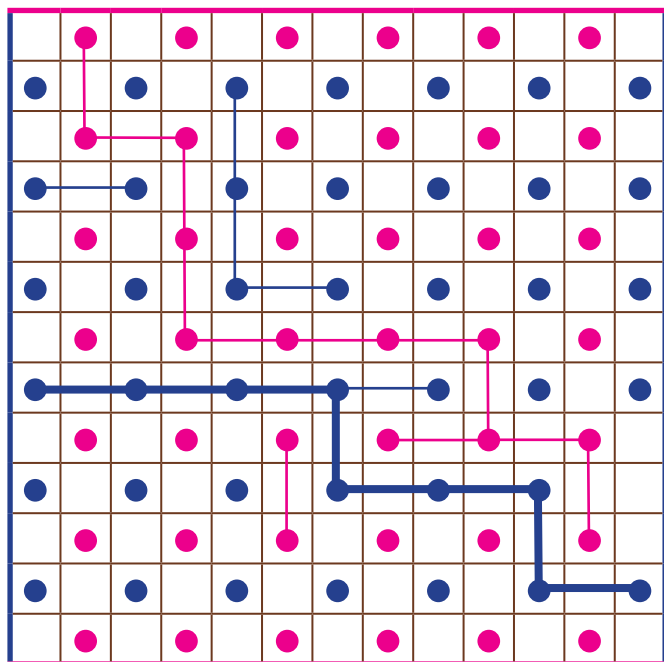


Рис. 2. Игровое поле к игре  
«Перебрось мостик»

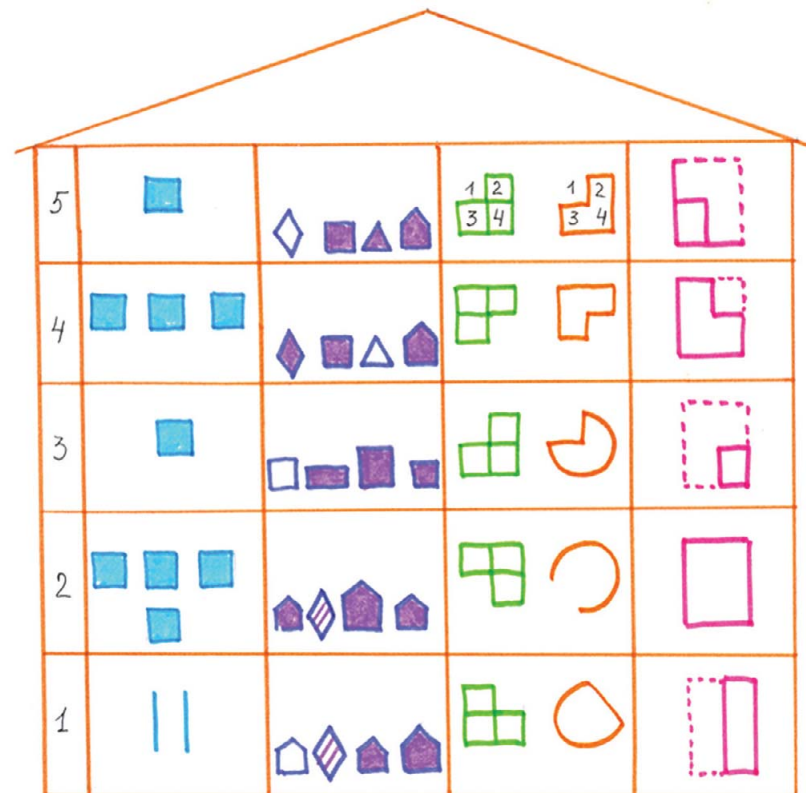


Рис. 3. «Логический домик»

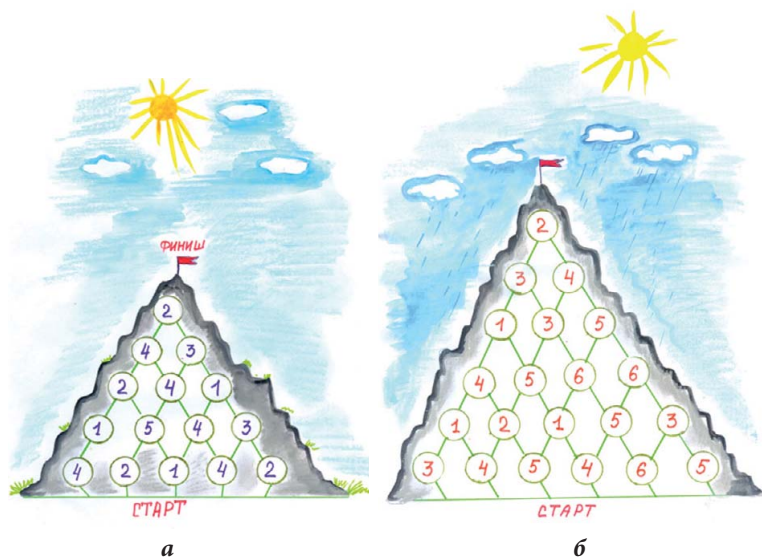


Рис. 4. Материал к методике  
«Покори вершину»

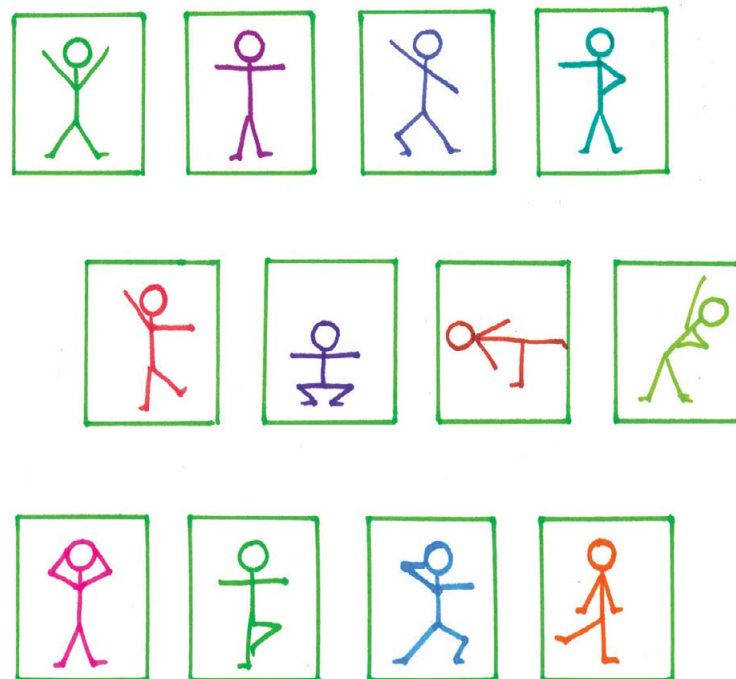


Рис. 5. Образец изображения поз для игры  
«Веселая зарядка»

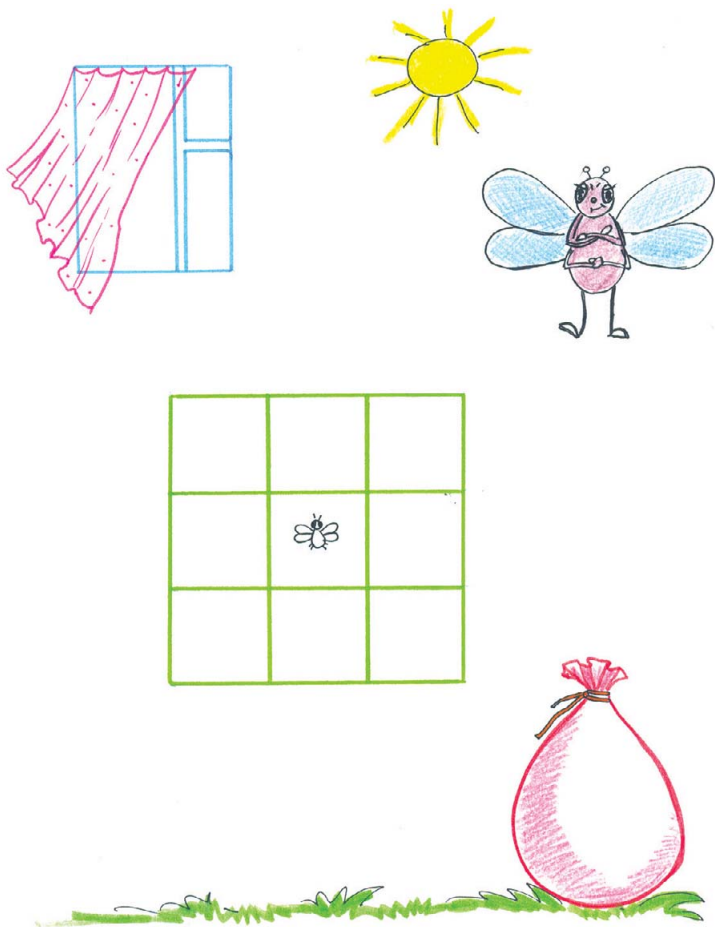


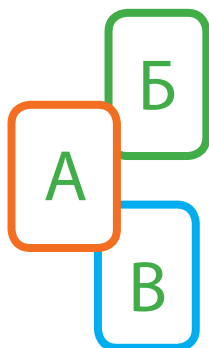
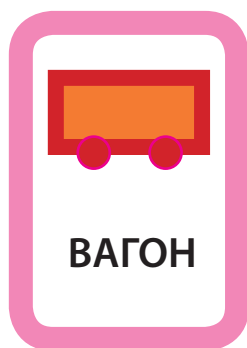
Рис. 6. Пример игрового поля для игры «Муха»

	:		=	
+		*		
8	-		=	
=		=		
	-	20	=	8

Рис. 7. Пример карточки для игры «Арифметический кроссворд»



Рис. 8. Материал к игре «Буквенное лото»:  
а — большая карточка для каждого участника;  
б — несколько маленьких карточек



*Рис. 9.* Материал к игре «Угадай-ка»

*Научное издание*

**КОМПЛЕКСНАЯ КОРРЕКЦИЯ  
ТРУДНОСТЕЙ ОБУЧЕНИЯ В ШКОЛЕ**

Под редакцией Ж.М. Глозман, А.Е. Соболевой

Редактор	<i>Т.П. Толстова</i>
Корректор	<i>О.В. Квасова</i>
Оформление серии	<i>Ф.С. Сафуанов</i>
Рисунок на обложке	<i>О.Д. Леонтьева</i>
Компьютерная верстка	<i>О.В. Кокорева</i>
Директор издательства	<i>Д.А. Леонтьев</i>

*В соответствии с ФЗ-436 для читателей старше 16 лет*

Издательство «Смысл» (ООО НПФ «Смысл»)

Тел./факс (499) 189-9588

e-mail: [info@smysl.ru](mailto:info@smysl.ru)

<http://www.smysl.ru>

Подписано в печать 14.10.2014. Формат 84×108/32  
Бумага офсетная. Печать офсетная. Гарнитура Minion  
Усл. печ. л. 28,56. Тираж 1000. Заказ