



УТВЕРЖДЕНО  
решением заседания методического объединения в области  
психологического сопровождения образования  
Частного образовательного учреждения  
«Образовательный комплекс Точка будущего»  
№1 от 30 августа 2024 г.

**РАБОЧАЯ ПРОГРАММА**  
коррекционно-развивающего курса «Развитие когнитивно-познавательной сферы  
обучающихся (1-4 классов)»

Разработчик:  
Педагог-психолог 1 категории  
Рощенко Татьяна Алексеевна

Иркутск  
2024

## Оглавление

Пояснительная записка .....	3
Цель и задачи коррекционно-развивающего курса.....	4
Особенности построения коррекционно-развивающего курса.....	5
Планируемые результаты по коррекционно-развивающему курсу.....	9
Тематическое планирование коррекционно-развивающего курса .....	10
Литература.....	24
Сценарный план .....	25

### Пояснительная записка

Младший школьный возраст — это сензитивный период для формирования познавательного отношения к миру, навыков учебной деятельности и организованности. Именно в этот период у детей проявляется осознанная саморегуляция. Однако она невозможна без развитой когнитивно-познавательной сферы.

Данная коррекционно-развивающая программа разработана с целью преодоления трудностей, с которыми сталкиваются дети в процессе обучения в связи с невозможностью:

- охватить определённый, соответствующий возрасту объём информации;
- воспринимать и запоминать учебный материал как на слух, так и визуально;
- уметь сосредотачиваться на конкретном деле (низкая концентрация внимания);
- переключать внимание с выполнения одной задачи на другую;
- анализировать, сравнивать, классифицировать информацию;
- переносить схему выполнения задания с более простых примеров на более сложные (выполнять задание по аналогии).

Всё вышперечисленное приводит к тому, что обучающийся не успевает за общим темпом работы класса, теряет мотивацию к выполнению учебных заданий, начинает заниматься посторонними делами и нарушать правила поведения на уроке, тем самым создавая трудности в организации процесса обучения для других учащихся и отставание по учебному плану.

Поэтому с учащимися, у которых по результатам наблюдений куратора, учителей-предметников, педагога-психолога и диагностики, выявлен недостаточный уровень развития того или иного когнитивно-познавательного процесса рекомендовано реализовать программу коррекционно-развивающих занятий, направленных на преодоление трудностей, возникающих в процессе обучения, и способствующих формированию главного новообразования данного возраста — это осознанной саморегуляции.

## Цель и задачи коррекционно-развивающего курса

**Цель коррекционно-развивающего курса** – развитие и коррекция когнитивно-познавательной сферы обучающегося, направленные на преодоление или ослабление трудностей в процессе учебной деятельности.

### **Задачи коррекционно-развивающего курса:**

- формирование учебной мотивации, стимуляция развития когнитивно-познавательных процессов;
- коррекция недостатков осознанной саморегуляции когнитивно-познавательной деятельности, эмоций и поведения, формирование навыков самоконтроля;
- гармонизация психоэмоционального состояния, формирование позитивного отношения к своему «Я», повышение уверенности в себе, формирование адекватной самооценки;
- развитие продуктивных видов взаимодействия с окружающими сверстниками и взрослыми;
- предупреждение школьной и социальной дезадаптации.

## Особенности построения коррекционно-развивающего курса

Рабочая программа коррекционно-развивающего курса «Развитие когнитивно-познавательной сферы обучающихся (1-4 классов)» построена по модульному принципу и предусматривает гибкость содержательного наполнения модулей и конкретных тем.

Модульный принцип подразумевает определение приоритетности изучения того или иного модуля программы в зависимости от индивидуальных особенностей ребенка или группы детей. Специалист может один или более модулей в качестве базовых, а другие изучать в меньшем объеме. Педагог-психолог может гибко варьировать распределение часов на изучение конкретного модуля.

Каждый модуль представляет собой систему взаимосвязанных занятий, выстроенных в определенной логике с постепенным усложнением и включением новых тем, направленную на развитие дефицитных психических функций обучающихся, имеющих особые образовательные потребности, в соответствии с направленностью соответствующего модуля.

При этом из общего содержания модулей данного курса возможно выделение конкретных тематических блоков с учетом индивидуальных особенностей развития и особых образовательных потребностей конкретных обучающихся, зачисленных на психокоррекционные занятия. За счет этого возможно формирование индивидуализированных коррекционно-развивающих программ, направленных на коррекцию и развитие дефицитных психических функций, профилактику возникновения вторичных отклонений в развитии, оптимизацию социальной адаптации и развития обучающихся.

В соответствии с целями и задачами коррекционно-развивающего курса выделяются следующие модули программы:

**Модуль «Развитие внимания и памяти»** направлен на оптимизацию энергетических функций головного мозга, развитие и формирование основных свойств зрительного и слухового внимания, а также памяти, формирование сопротивляемости посторонним раздражителям, благодаря которой ребёнок длительное время сможет быть сосредоточен на выполнении учебной задачи и получит возможность видеть и раскрывать в изучаемом предмете новые стороны и связи. Что позволяет поддерживать сосредоточенность на одном и том же предмете или объекте деятельности, так, например, ученик слушает учителя на уроке, не отвлекаясь на шум за окном или в классе, и развивает такие свойства внимания как устойчивость и концентрация) произвольности, умения следовать правилу, функций контроля над собственным поведением, учебной деятельностью.

Кроме того, данный модуль развивает способность учащихся распределять внимание на несколько предметов или выполнять несколько различных действий одновременно. Важным условием при развитии данного свойства внимания является автоматизированность выполняемых видов деятельности, так как невозможно одновременно выполнять два задания, не умея делать каждое из них по-отдельности.

Также коррекционно-развивающие занятия будут формировать у учащихся сознательное и осмысленное перемещение внимания с одного объекта на другой. Так, например, ученик сможет успешно переключаться с восприятия русского языка на

математику, с подвижных игр во время перемены - на учебную деятельность на уроке. Что будет способствовать развитию такого свойства внимания как переключение.

Помимо этого, данный модуль будет направлен на образование способности учащихся выделять из множества объектов те, которые соответствуют целям и задачам их учебной деятельности. Это будет развивать избирательность внимания, количественным показателем которой будет скорость осуществления выбора стимула, на котором стоит сосредоточиться, из множества других, а качественным - точность выбора фокуса внимания исходя из поставленных цели и задач занятия.

Также важным является увеличение количества независимо предъявляемых друг от друга объекта, которые учащийся может охватить одновременно. Это свойство является изменчивой величиной и зависит от того, насколько связано между собой содержание, на котором сосредотачивается внимание, а также от умения учащегося осмысленно связывать и структурировать материал. Поэтому при работе над увеличением объёма внимания, а также зрительной и слуховой памяти педагог-психолог будет учить детей обращать внимание на существенные признаки предмета, относить их к определённым категориям, выделять из предъявленной информации только то, что соответствует поставленной задаче, благодаря чему они приобретут инструменты и навык по охвату и запоминанию необходимого материала. От этого зависит способность ребёнка при чтении видеть не несколько букв, а целое слово, при счёте удерживать во внимании и памяти достаточное количество цифр.

**Модуль «Развитие мышления»** направлен на развитие способов мыслительной деятельности, в ходе которых обучающийся становится способным решать различные учебные задачи, самостоятельно осуществлять контроль промежуточного и конечного результата.

Во-первых, педагог-психолог учит детей мысленно раскладывать целое явление или предмет на части, выделять его стороны, действия, отношения. Так, например, если вы попросите ученика описать какой-либо предмет через название его частей, то, выполняя задание, ребёнок обратится к операции анализа.

Во-вторых, осуществлять синтез - обратный анализу процесс мысли, то есть уметь объединять части, свойства, действия, отношения в одно целое. Уровень развития и сформированности данной мыслительной операции прослеживается при отгадывании загадок. Например, это живое, пушистое, на четырех лапах, умеет мяукать и мурлыкать - объединив все части, ребенок получит кошку.

В-третьих, педагог-психолог развивает способность учащихся проводить сравнение, а именно устанавливать сходства и различия предметов и явлений.

По опыту собственной многолетней диагностики, данная мыслительная операция носит низкий уровень развития у детей. На наш взгляд, это может быть связано с недостаточным словарным запасом и представлением об окружающем мире, нежеланием ребят уделять внимание анализу определённых предметов и явлений.

Для овладения операцией сравнения ребенок должен научиться видеть сходное в различном и различное в сходном. Надо сравнивать форму с формой, а назначение предмета, внешние признаки, цвет и величину предмета - с аналогичными характеристиками другого предмета. В основе сравнения лежит анализ. Прежде чем

сравнивать объекты, необходимо выделить один или несколько признаков, по которым будет произведено сравнение. Например, самолёт и бабочка относятся к разным категориям, но обладают одинаковым свойством умеют летать.

В-четвёртых, важной является работа педагога над развитием такой мыслительной операции у детей как обобщение - это выделение в предметах и явлениях общих свойств, связей и закономерностей, которые могут быть выражены в виде понятия, закона, правила, формулы и т.п. Обобщение опирается на абстрагирование (обобщить можно, только абстрагировавшись сначала от тех свойств, что не совпадают). Ребенок использует обобщение, когда мы просим его, например, назвать одним словом следующие предметы: чашка, ложка, тарелка, вилка (посуда) и т.п.

Чаще всего данная мыслительная операция развита у детей на достаточном уровне. Однако нередко у них наблюдается обобщение объектов по вторичному признаку, что в последствии ведёт к череде ошибок мышления и требует помощи педагога по расширению восприятия, формированию более полного и правильного представления о явлениях и предметах окружающего мира.

В-пятых, в рамках данного модуля педагог-психолог развивает у обучающихся такую мыслительную операцию, как классификация. Это распределение предметов на группы (классы) по каким-нибудь отличительным признакам. Примером классификации может служить задание, в котором ребенку предлагается разделить на группы карточки: фрукты, транспорт, животные и т.п. Сформированность и уровень развития данной мыслительной операции напрямую влияет на способность ребёнка воспринимать и запоминать большой объём учебной информации.

Также педагог-психолог будет работать с обучающимися над способностью применять и переносить знания, полученные при изучении одного объекта, на другой, менее изученный, то есть осуществлять действие по аналогии.

Таким образом, в процессе коррекционно-развивающих занятий происходит развитие способности учащихся управлять собственными психологическими состояниями, а также поступками и действиями. Проводится работа над формированием у детей навыка самостоятельно выполнять действия по усвоенной программе и переносить её на новый материал, осуществлять контроль промежуточного и конечного результата собственной деятельности.

### **Примерные виды деятельности обучающихся, обусловленные трудностями в обучении и обеспечивающие осмысленное освоение содержания курса**

Коррекция трудностей обучения, связанных с недостаточным развитием одного или нескольких когнитивно-познавательных процессов, осуществляется с учетом особых образовательных потребностей обучающихся на основе специальных подходов, методов и способов, учитывающих особенности младшего школьного возраста. При выборе форм и приемов работы необходимо опираться на ведущую деятельность младшего школьного

возраста – учебная деятельность, то есть та деятельность, в процессе которой происходит усвоение новых знаний.

Педагог-психолог выстраивает коррекционно-развивающее занятие в соответствии с особыми образовательными потребностями обучающихся. Учитывая сниженную общую работоспособность, повышенную утомляемость, низкий темп и объём переработки информации, недостаточную концентрацию внимания, снижение эмоциональной саморегуляции у таких обучающихся, педагог-психолог придерживается строгой этапности при проведении занятия. Каждое отдельное занятие по своей структуре делится на вводную, основную и заключительную части и проводится с использованием игровых упражнений и работы с бланковыми материалами, а также предусматривает включение в занятия динамических и релаксационных пауз.

Вводная часть занятия включает в себя ритуал приветствия, который позволяет обучающимся ощутить атмосферу группового доверия и принятия, и дыхательную разминку или нейрогимнастику, которая активизирует деятельность головного мозга, показывает трудности и возможности каждого из участников группы и стимулирует к выполнению дальнейших заданий для успешного выполнения заданий, вызывающих на данный момент наибольшие сложности.

Основная часть предполагает последовательное выполнение различных упражнений, направленных на развитие когнитивно-познавательной сферы личности обучающегося. Их сложность и объём чередуется на протяжении каждого занятия, чтобы участники группы не теряли мотивацию к выполнению заданий, имели возможность снять напряжение, почувствовать себя успешным, быстрым и сообразительным после выполнения сложного задания и получении следующего более лёгкого, затем опять более трудного.

Заключительная часть занятия включает в себя перемещение ребят в более неформальную зону кабинета, включающую в себя возможность снять обувь, расположиться на кресле-груше, стуле-шезлонге, мягком пуфе и сыграть в настольную игру, которая позволяет продолжать развивать память, внимание, мыслительные операции и навыки самоконтроля участников группы в непринуждённой форме и создать положительной настрой и собственное стремление прийти на следующее занятие. А также - рефлексию проведенной работы, обмен мнениями и эмоциональными впечатлениями и ритуал прощания, укрепляющий чувство групповой сплоченности.

При изучении большинства тем широко задействованы активные формы работы с обучающимися: развивающие настольные игры и дыхательные, пальчиковые и нейропсихологические упражнения, работа, элементы арт-терапии и тренинговых занятий.

## Планируемые результаты по коррекционно-развивающему курсу

Обучающийся научится и сможет:

- удерживать внимание на поставленной задаче, определённом предмете, не отвлекаясь на посторонние раздражители;
- воспринимать и запоминать как информацию, представленную зрительно, так и на слух;
- фиксировать в памяти 5-7 единиц информации с первого предъявления, и 9-10 с третьего, четвёртого повторения;
- ориентироваться в задании и условиях, необходимых для его выполнения с помощью взрослого;
- определять последовательность действий в краткосрочном периоде для достижения поставленной задачи с помощью взрослого;
- распределять предметы на группы (классы) по каким-нибудь отличительным признакам;
- проводить сравнение, а именно устанавливать более трёх сходств и различий предметов и явлений;
- применять и переносить знания, полученные при изучении одного объекта, на другой, менее изученный, то есть осуществлять действие по аналогии.
- контролировать время выполнения учебной работы ориентируясь на определенные таймером временные рамки;
- соотносить свои действия с планом, корректировать свои действия на основании расхождений результата с эталоном с развернутой помощью взрослого;
- оценивать правильность выполнения задания на основе сличения с конечным результатом;
- переключать своё внимание с той задачи, которую он выполнял, на ту, которая ставится педагогом перед ним лично, и классным коллективом в настоящий момент;
- уметь давать словесный отчёт о выполнении задания;
- уметь действовать индивидуально и в группе по заданному взрослым алгоритму;
- проявлять интерес к мнению окружающих по поводу оценочных суждений результата своей деятельности, в случае ошибки корректировать результат с помощью взрослого.

## Тематическое планирование коррекционно-развивающего курса

Тематическое планирование представлено по мере усложнения заданий, в нём указано рекомендуемое количество часов, отводимое на изучение модулей.

Основные виды деятельности обучающихся, имеющих трудности в освоении основных учебных предметов, перечислены при изучении каждой темы и направлены на достижение планируемых результатов обучения.

На изучение курса отводится 34 часа в год. Распределение часов на изучение каждого модуля является примерным и может изменяться.

№	Тематические блоки, темы	Кол-во часов	Основное содержание	Наименование форм работы, упражнений
<b>Модуль «Развитие когнитивно-познавательных процессов»</b>				
1	Развитие регуляции познавательных процессов. Исследование особенностей внимания, памяти и мышления (34 часа)	1	<ol style="list-style-type: none"> <li>1) Изучение свойств внимания: устойчивость, концентрация, переключаемость, объём;</li> <li>2) Определение уровня развития зрительной и слуховой памяти;</li> <li>3) Исследование процессов мышления учащихся младшей школы: общая осведомлённость, классификация, аналогии, обобщение, сравнение.</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1) Методика оценки устойчивости внимания «Корректирующая проба» тест Бурбона;</li> <li>2) Методика изучения слуховой памяти «10 слов» А.Р. Лурия;</li> <li>3) Методика «Кратковременная зрительная память» Л.А. Ясюковой;</li> <li>4) Методика исследования словесно-логического мышления «Словесные субтесты» Л.И. Переслене, Л.Ф. Чупров;</li> <li>5) Методика исследования мыслительной операции сравнения.</li> </ol>
2	Развитие внимания и памяти	1	<ol style="list-style-type: none"> <li>1) Знакомство участников группы, снятие эмоционального напряжения, создание доверительной атмосферы в коллективе.;</li> <li>2) Формирование свойств внимания: объёма, концентрация, переключение, избирательность;</li> <li>3) Развитие зрительной и слуховой памяти, пространственной</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1) Упражнение «Мячики»;</li> <li>2) Обсуждение и утверждение правил группы;</li> <li>3) Упражнение «Школа разведчиков»;</li> <li>4) Нейро-психологическая игра «Почеши мне спинку».</li> </ol> <p>Рефлексия занятия:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1) Как вы сейчас себя чувствуете?</li> <li>2) Что вам было легко выполнять, а что тяжело?</li> </ol>

			ориентации.	<p>3) Как наши упражнения могут помочь вам в дальнейшей жизни, учебной деятельности?</p> <p>4) Чего вам сейчас хочется?</p>
3	Развитие внимания и памяти	1	<p>1) Оптимизация уровня нейродинамических показателей;</p> <p>2) Увеличение объема внимания;</p> <p>3) Формирование устойчивости, концентрации, избирательности внимания;</p> <p>4) Развитие зрительной и слуховой памяти, пространственной ориентации.</p>	<p>1) Упражнение «Дутибол»;</p> <p>2) Упражнение «Гонимый лабиринт»;</p> <p>3) Упражнение «Запутанные предметы»;</p> <p>4) Упражнение «Рассказ по рисунку»;</p> <p>5) Игра «Кто быстрее»;</p> <p>Рефлексия занятия:</p> <p>1) Как вы сейчас себя чувствуете?</p> <p>2) Что вам было легко выполнять, а что тяжело?</p> <p>3) Как наши упражнения могут помочь вам в дальнейшей жизни, учебной деятельности?</p> <p>4) Чего вам сейчас хочется?</p>
4	Развитие внимания и памяти	1	<p>1) Оптимизация уровня нейродинамических показателей;</p> <p>2) Увеличение объема внимания;</p> <p>3) Формирование устойчивости, концентрации, распределения и избирательности внимания;</p> <p>4) Развитие зрительной и слуховой памяти.</p>	<p>1) Упражнение «Оперный певец»;</p> <p>2) Нейро-психологическое упражнение «Круги»;</p> <p>3) Упражнение «Проверка памяти»;</p> <p>4) Игра «Дубль. Найди пару»;</p> <p>Рефлексия занятия:</p> <p>1) Как вы сейчас себя чувствуете?</p> <p>2) Что вам было легко выполнять, а что тяжело?</p> <p>3) Как наши упражнения могут помочь вам в дальнейшей жизни, учебной деятельности?</p> <p>4) Чего вам сейчас хочется?</p>
5	Развитие внимания и памяти	1	<p>1) Оптимизация уровня нейродинамических показателей;</p> <p>2) Увеличение объема внимания;</p> <p>3) Формирование устойчивости,</p>	<p>1) Упражнение «Ныряльщики»;</p> <p>2) Упражнение «Обгонялки» (Индийская пословица);</p> <p>3) Упражнение «Пары слов»;</p>

			<p>распределения, переключения и избирательности внимания;</p> <p>4) Развитие зрительной и слуховой памяти.</p>	<p>4) Упражнение «Правда или бомба»;</p> <p>Рефлексия занятия:</p> <p>1) Как вы сейчас себя чувствуете?</p> <p>2) Что вам было легко выполнять, а что тяжело?</p> <p>3) Как наши упражнения могут помочь вам в дальнейшей жизни, учебной деятельности?</p> <p>4) Чего вам сейчас хочется?</p>
6	Развитие внимания и памяти	1	<p>1) Оптимизация уровня нейродинамических показателей;</p> <p>2) Увеличение объёма внимания;</p> <p>3) Формирование концентрации, распределения и избирательности внимания;</p> <p>4) Развитие зрительной памяти, пространственной ориентации.</p>	<p>1) Упражнение «Дует ветер»;</p> <p>2) Нейро-психологическая игра «Попробуй повтори». Базовый вариант, модифицированный вариант 1 и / или вариант 3;</p> <p>3) Упражнение «Вперед, к звёздам»;</p> <p>4) Упражнение «Разноцветные коврики»;</p> <p>Рефлексия занятия:</p> <p>1) Как вы сейчас себя чувствуете?</p> <p>2) Что вам было легко выполнять, а что тяжело?</p> <p>3) Как наши упражнения могут помочь вам в дальнейшей жизни, учебной деятельности?</p> <p>4) Чего вам сейчас хочется?</p>
7	Развитие внимания и памяти	1	<p>1) Оптимизация уровня нейродинамических показателей;</p> <p>2) Формирование концентрации, распределения и избирательности внимания;</p> <p>3) Развитие зрительной и слуховой памяти, пространственной ориентации.</p>	<p>1) Упражнение «Перышко, или Воздушный волейбол»;</p> <p>2) Упражнение «Предмет. Признак. Действие»;</p> <p>3) Упражнение «Волшебный чемодан»;</p> <p>4) Упражнение «Разноцветные коврики»;</p> <p>5) Нейро-психологическая игра «Попробуй повтори». Вариант 2.</p> <p>Рефлексия занятия:</p>

				<ol style="list-style-type: none"> <li>1) Как вы сейчас себя чувствуете?</li> <li>2) Что вам было легко выполнять, а что тяжело?</li> <li>3) Как наши упражнения могут помочь вам в дальнейшей жизни, учебной деятельности?</li> <li>4) Чего вам сейчас хочется?</li> </ol>
8	Развитие внимания и памяти	1	<ol style="list-style-type: none"> <li>1) Оптимизация уровня нейродинамических показателей;</li> <li>2) Увеличение объема внимания;</li> <li>3) Формирование концентрации, распределения и избирательности внимания;</li> <li>4) Развитие зрительной и слуховой памяти, пространственной ориентации.</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1) Упражнение «Пёрышко»;</li> <li>2) Упражнение «Запутанные предметы»;</li> <li>3) Нейро-психологическая игра «Раз, два, три! Сравни и забери».</li> </ol> <p>Рефлексия занятия:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1) Как вы сейчас себя чувствуете?</li> <li>2) Что вам было легко выполнять, а что тяжело?</li> <li>3) Как наши упражнения могут помочь вам в дальнейшей жизни, учебной деятельности?</li> <li>4) Чего вам сейчас хочется?</li> </ol>
9	Развитие внимания и памяти	1	<ol style="list-style-type: none"> <li>1) Оптимизация уровня нейродинамических показателей;</li> <li>2) Увеличение объема внимания;</li> <li>3) Формирование устойчивости, концентрации, переключения и избирательности внимания;</li> <li>4) Развитие зрительной и слуховой памяти, пространственной ориентации.</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1) Упражнение «Найди отличия»;</li> <li>2) Упражнение «12 одинаковых предметов»;</li> <li>3) Упражнение «Робот»;</li> <li>4) Упражнение «Рассказ по рисунку».</li> </ol> <p>Рефлексия занятия:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1) Как вы сейчас себя чувствуете?</li> <li>2) Что вам было легко выполнять, а что тяжело?</li> <li>3) Как наши упражнения могут помочь вам в дальнейшей жизни, учебной деятельности?</li> <li>4) Чего вам сейчас хочется?</li> </ol>
10	Развитие внимания и памяти	1	<ol style="list-style-type: none"> <li>1) Увеличение объема внимания;</li> <li>2) Формирование устойчивости, концентрации, переключения и избирательности</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1) Упражнение «Обгонялки» (Числовая таблица);</li> <li>2) Нейро-психологическая игра «Почеси мне спинку»;</li> </ol>

			<p>внимания;</p> <p>3) Развитие зрительной и слуховой памяти, пространственной ориентации.</p>	<p>3) Упражнение «Найди предмет».</p> <p>Рефлексия занятия:</p> <p>1) Как вы сейчас себя чувствуете?</p> <p>2) Что вам было легко выполнять, а что тяжело?</p> <p>3) Как наши упражнения могут помочь вам в дальнейшей жизни, учебной деятельности?</p> <p>4) Чего вам сейчас хочется?</p>
11	Развитие внимания и памяти	1	<p>1) Увеличение объема внимания;</p> <p>2) Формирование устойчивости, концентрации, переключения и избирательности внимания;</p> <p>3) Развитие зрительной и слуховой памяти, пространственной ориентации.</p>	<p>1) Упражнение «Правда или бомба»;</p> <p>2) Упражнение «Робот»;</p> <p>3) Упражнение «Воздушные шары»;</p> <p>4) Упражнение «Инопланетяне».</p> <p>Рефлексия занятия:</p> <p>1) Как вы сейчас себя чувствуете?</p> <p>2) Что вам было легко выполнять, а что тяжело?</p> <p>3) Как наши упражнения могут помочь вам в дальнейшей жизни, учебной деятельности?</p> <p>4) Чего вам сейчас хочется?</p>
12	Развитие внимания и памяти	1	<p>1) Увеличение объема внимания;</p> <p>2) Формирование устойчивости, концентрации, переключения и избирательности внимания;</p> <p>3) Развитие зрительной и слуховой памяти, пространственной ориентации.</p>	<p>1) Нейро-психологическая игра «Руки трюки»;</p> <p>2) Упражнение «Спрятанные предметы»;</p> <p>3) Упражнение «Пёрышко»;</p> <p>4) Игра «Барабашка».</p> <p>Рефлексия занятия:</p> <p>1) Как вы сейчас себя чувствуете?</p> <p>2) Что вам было легко выполнять, а что тяжело?</p> <p>3) Как наши упражнения могут помочь вам в дальнейшей жизни, учебной деятельности?</p> <p>4) Чего вам сейчас хочется?</p>
13	Развитие внимания и памяти	1	<p>1) Увеличение объема внимания;</p> <p>2) Формирование</p>	<p>1) Упражнение «Спрятанные предметы»;</p>

			<p>устойчивости, концентрации, переключения и избирательности внимания;</p> <p>3) Развитие зрительной и слуховой памяти, пространственной ориентации.</p>	<p>2) Нейро-психологическая игра «Шляпы, крылья, две клешни»;</p> <p>3) Упражнение «Спрятанные предметы».</p> <p>Рефлексия занятия:</p> <p>1) Как вы сейчас себя чувствуете?</p> <p>2) Что вам было легко выполнять, а что тяжело?</p> <p>3) Как наши упражнения могут помочь вам в дальнейшей жизни, учебной деятельности?</p> <p>4) Чего вам сейчас хочется?</p>
14	Развитие внимания и памяти	1	<p>1) Увеличение объема внимания;</p> <p>2) Формирование устойчивости, концентрации, переключения и избирательности внимания;</p> <p>3) Развитие зрительной и слуховой памяти, пространственной ориентации.</p>	<p>1) Упражнение «Найди и посчитай»;</p> <p>2) Игра «Четыре ключа. Нейропсихологическая игра для развития пространственных представлений».</p> <p>Рефлексия занятия:</p> <p>1) Как вы сейчас себя чувствуете?</p> <p>2) Что вам было легко выполнять, а что тяжело?</p> <p>3) Как наши упражнения могут помочь вам в дальнейшей жизни, учебной деятельности?</p> <p>4) Чего вам сейчас хочется?</p>
15	Развитие внимания и памяти	1	<p>1) Увеличение объема внимания;</p> <p>2) Формирование устойчивости, концентрации, переключения и избирательности внимания;</p> <p>3) Развитие зрительной и слуховой памяти, пространственной ориентации.</p>	<p>1) Упражнение «Зашумлённые числа»;</p> <p>2) Нейро-психологическое упражнение «Светофор»;</p> <p>3) Игра «Длинное мемо. Животные».</p> <p>Рефлексия занятия:</p> <p>1) Как вы сейчас себя чувствуете?</p> <p>2) Что вам было легко выполнять, а что тяжело?</p> <p>3) Как наши упражнения могут помочь вам в дальнейшей жизни, учебной деятельности?</p> <p>4) Чего вам сейчас хочется?</p>

16	Развитие внимания и памяти	1	<ol style="list-style-type: none"> <li>1) Увеличение объема внимания;</li> <li>2) Формирование устойчивости, концентрации, переключения и избирательности внимания;</li> <li>3) Развитие зрительной и слуховой памяти, пространственной ориентации.</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1) Нейро-психологическое упражнение «Геометрическая тропинка»;</li> <li>2) Нейро-психологическое упражнение «Времена года»;</li> <li>3) Упражнение «Лабиринт».</li> </ol> <p>Рефлексия занятия:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1) Как вы сейчас себя чувствуете?</li> <li>2) Что вам было легко выполнять, а что тяжело?</li> <li>3) Как наши упражнения могут помочь вам в дальнейшей жизни, учебной деятельности?</li> <li>4) Чего вам сейчас хочется?</li> </ol>
17	<p>Повторное исследование особенностей внимания и памяти</p> <p>Рефлексия полученного опыта</p>	1	<ol style="list-style-type: none"> <li>1) Изучение свойств внимания: устойчивость, концентрация, переключаемость, объем;</li> <li>2) Определение уровня развития зрительной и слуховой памяти.</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1) Методика оценки устойчивости внимания «Корректирующая проба» тест Бурбона;</li> <li>2) Методика изучения слуховой памяти «10 слов» А.Р. Лурия;</li> <li>3) Методика «Кратковременная зрительная память» Л.А. Ясюковой.</li> </ol> <p>Рефлексия прошедших занятий:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1) Что вам было легко выполнять, а что тяжело?</li> <li>2) Что вам больше всего понравилось в нашей работе / Что больше всего запомнилось?</li> <li>3) Чем наши занятия помогут вам в дальнейшей жизни, учебной деятельности?</li> </ol>
18	Развитие мыслительных операций	1	<ol style="list-style-type: none"> <li>1) Повышение уровня развития мыслительных операций анализа, сравнения, классификации, обобщения, синтеза и аналогии.</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1) Упражнение «Авто-мастерская»;</li> <li>2) Упражнение «Сокровища Билла Костяная нога»;</li> </ol>

				<p>3) Упражнение «Новогодние подарки» для 1-2 классов;</p> <p>4) Упражнение «Зонтики» для 2-4 классов.</p> <p>Рефлексия занятия:</p> <p>1) Как вы сейчас себя чувствуете?</p> <p>2) Что вам было легко выполнять, а что тяжело?</p> <p>3) Как наши упражнения могут помочь вам в дальнейшей жизни, учебной деятельности?</p> <p>4) Чего вам сейчас хочется?</p>
19	Развитие мыслительных операций	1	<p>1) Повышение уровня развития мыслительных операций анализа, сравнения, обобщения, классификации и аналогии.</p> <p>2) Развитие пространственных представлений.</p>	<p>1) Упражнение «Башни драконов»;</p> <p>2) Упражнение «Космический навигатор»;</p> <p>3) Упражнение «Засели домик».</p> <p>Рефлексия занятия:</p> <p>1) Как вы сейчас себя чувствуете?</p> <p>2) Что вам было легко выполнять, а что тяжело?</p> <p>3) Как наши упражнения могут помочь вам в дальнейшей жизни, учебной деятельности?</p> <p>4) Чего вам сейчас хочется?</p>
20	Развитие мыслительных операций	1	<p>1) Повышение уровня развития мыслительных операций анализа, обобщения и аналогии.</p>	<p>1) Упражнение «Спасатель»;</p> <p>2) Упражнение «Послание древних»;</p> <p>3) Упражнение «Загадки Сфинкса».</p> <p>Рефлексия занятия:</p> <p>1) Как вы сейчас себя чувствуете?</p> <p>2) Что вам было легко выполнять, а что тяжело?</p> <p>3) Как наши упражнения могут помочь вам в дальнейшей жизни, учебной деятельности?</p> <p>4) Чего вам сейчас хочется?</p>

21	Развитие мыслительных операций	1	1) Повышение уровня развития мыслительных операций анализа, синтеза, сравнения, классификации.	<p>1) Упражнение «Иностранец»;</p> <p>2) Упражнение «Тайный агент»;</p> <p>3) Упражнение «Космический портал».</p> <p>Рефлексия занятия:</p> <p>1) Как вы сейчас себя чувствуете?</p> <p>2) Что вам было легко выполнять, а что тяжело?</p> <p>3) Как наши упражнения могут помочь вам в дальнейшей жизни, учебной деятельности?</p> <p>4) Чего вам сейчас хочется?</p>
22	Развитие мыслительных операций	1	1) Повышение уровня развития мыслительных операций анализа, синтеза, сравнения, классификации, аналогии.	<p>1) Упражнение «Красно-чёрные таблицы Шульте. Найди минимальное чёрное число»;</p> <p><b>Если есть компьютеры для учащихся:</b></p> <p>2) Упражнение «Матрицы цвета»;</p> <p>3) Упражнение «Копилка»;</p> <p>4) Упражнение «Математические сравнения»;</p> <p>5) Упражнение «Геометрические переключения»;</p> <p>6) Упражнение «Весёлые аналогии».</p> <p><b>Если есть компьютеры для учащихся:</b></p> <p>1) Упражнение «Мозаика»;</p> <p>2) Упражнение «Соедини узоры»;</p> <p>Рефлексия занятия:</p> <p>1) Как вы сейчас себя чувствуете?</p> <p>2) Что вам было легко выполнять, а что тяжело?</p> <p>3) Как наши упражнения могут помочь вам в дальнейшей жизни, учебной деятельности?</p> <p>4) Чего вам сейчас хочется?</p>

23	Развитие мыслительных операций	1	1) Повышение уровня развития мыслительных операций анализа, синтеза, сравнения, классификации.	<p>1) Упражнение «Геометрические карты»;</p> <p>2) Упражнение «Загадки»;</p> <p>3) Упражнение «Аналогии».</p> <p>Рефлексия занятия:</p> <p>1) Как вы сейчас себя чувствуете?</p> <p>2) Что вам было легко выполнять, а что тяжело?</p> <p>3) Как наши упражнения могут помочь вам в дальнейшей жизни, учебной деятельности?</p> <p>4) Чего вам сейчас хочется?</p>
24	Развитие мыслительных операций	1	1) Повышение уровня развития мыслительных операций анализа, синтеза, сравнения, классификации и аналогии.	<p>1) Упражнение «Пиратская игра»;</p> <p>2) Упражнение «Космические послышки»;</p> <p>3) Упражнение «Сыщики»;</p> <p>4) Упражнение «Аналогии».</p> <p>Рефлексия занятия:</p> <p>1) Как вы сейчас себя чувствуете?</p> <p>2) Что вам было легко выполнять, а что тяжело?</p> <p>3) Как наши упражнения могут помочь вам в дальнейшей жизни, учебной деятельности?</p> <p>4) Чего вам сейчас хочется?</p>
25	Развитие мыслительных операций	1	1) Повышение уровня развития мыслительных операций анализа.	<p>1) Упражнение «Мяч-шутник»;</p> <p>2) Упражнение «В гостях у лешего»;</p> <p>3) Упражнение «Аналогии».</p> <p>Рефлексия занятия:</p> <p>1) Как вы сейчас себя чувствуете?</p> <p>2) Что вам было легко выполнять, а что тяжело?</p> <p>3) Как наши упражнения могут помочь вам в дальнейшей жизни, учебной деятельности?</p> <p>4) Чего вам сейчас хочется?</p>

26	Развитие мыслительных операций	1	1) Повышение уровня развития мыслительных операций анализа и синтеза.	<p>1) Упражнение «Благоустройство города»;</p> <p>2) Упражнение «Кругосветное путешествие»;</p> <p>3) Упражнение «Бракованный телефон».</p> <p>Рефлексия занятия:</p> <p>1) Как вы сейчас себя чувствуете?</p> <p>2) Что вам было легко выполнять, а что тяжело?</p> <p>3) Как наши упражнения могут помочь вам в дальнейшей жизни, учебной деятельности?</p> <p>4) Чего вам сейчас хочется?</p>
27	Развитие мыслительных операций	1	1) Повышение уровня развития мыслительных операций анализа и синтеза.	<p>1) Нейро-психологическое упражнение «Круги и квадраты»;</p> <p>2) Упражнение «Образные аналогии»;</p> <p>3) Упражнение «Экспедиция Черновласа».</p> <p>Рефлексия занятия:</p> <p>1) Как вы сейчас себя чувствуете?</p> <p>2) Что вам было легко выполнять, а что тяжело?</p> <p>3) Как наши упражнения могут помочь вам в дальнейшей жизни, учебной деятельности?</p> <p>4) Чего вам сейчас хочется?</p>
28	Развитие мыслительных операций	1	1) Повышение уровня развития мыслительных операций анализа и синтеза.	<p>1) Упражнение «Копилка»;</p> <p>2) Упражнение «Математическое сравнение»;</p> <p>3) Упражнение «Лишний кубик».</p> <p>Рефлексия занятия:</p> <p>1) Как вы сейчас себя чувствуете?</p> <p>2) Что вам было легко выполнять, а что тяжело?</p> <p>3) Как наши упражнения могут помочь вам в</p>

				дальнейшей жизни, учебной деятельности? 4) Чего вам сейчас хочется?
29	Развитие мыслительных операций	1	1) Повышение уровня развития мыслительных операций анализа, синтеза, сравнения, классификации и аналогии.	1) Упражнение «Найди одинаковые кубики»; 2) Упражнение «Раскрась кубики»; 3) Упражнение «Поверни квадрат (на 90 градусов)».  Рефлексия занятия: 1) Как вы сейчас себя чувствуете? 2) Что вам было легко выполнять, а что тяжело? 3) Как наши упражнения могут помочь вам в дальнейшей жизни, учебной деятельности? 4) Чего вам сейчас хочется?
30	Развитие мыслительных операций	1	1) Повышение уровня развития мыслительных операций анализа, синтеза, сравнения, классификации и аналогии.	1) Упражнение «Раскрась кубик»; 2) Упражнение «Найди одинаковые»; 3) Упражнение «Развёртка куба».  Рефлексия занятия: 1) Как вы сейчас себя чувствуете? 2) Что вам было легко выполнять, а что тяжело? 3) Как наши упражнения могут помочь вам в дальнейшей жизни, учебной деятельности? 4) Чего вам сейчас хочется?
31	Развитие мыслительных операций.	1	1) Повышение уровня развития мыслительных операций анализа, синтеза, сравнения, классификации и аналогии.	1) Упражнение «Посчитай соты»; 2) Упражнение «Мозаика»; 3) Упражнение «Найди одинаковые кубики».  Рефлексия занятия: 1) Как вы сейчас себя чувствуете? 2) Что вам было легко выполнять, а что тяжело? 3) Как наши упражнения могут помочь вам в

				дальнейшей жизни, учебной деятельности? 4) Чего вам сейчас хочется?
32	Развитие мыслительных операций	1	1) Повышение уровня развития мыслительных операций анализа, синтеза, сравнения, классификации и аналогии.	1) Упражнение «Нейропсихологический коврик»; 2) Упражнение «Дострой квадраты»; 3) Упражнение «Придумай свои аналогии».  Рефлексия занятия: 1) Как вы сейчас себя чувствуете? 2) Что вам было легко выполнять, а что тяжело? 3) Как наши упражнения могут помочь вам в дальнейшей жизни, учебной деятельности? 4) Чего вам сейчас хочется?
33	Развитие мыслительных операций	1	1) Повышение уровня развития мыслительных операций анализа, синтеза, сравнения, классификации и аналогии.	1) Упражнение «Пальчиковый твистер»; 2) Упражнение «Собери кубик»; 3) Упражнение «Сравни объекты».  Рефлексия занятия: 1) Как вы сейчас себя чувствуете? 2) Что вам было легко выполнять, а что тяжело? 3) Как наши упражнения могут помочь вам в дальнейшей жизни, учебной деятельности? 4) Чего вам сейчас хочется?
34	Повторное исследование мыслительных операций  Рефлексия полученного опыта	1	1) Исследование процессов мышления учащихся младшей школы: общая осведомлённость, классификация, аналогии, обобщение, сравнение.	1) Методика исследования словесно-логического мышления «Словесные субтесты» Л.И. Переслене, Л.Ф. Чупров; 2) Методика исследования мыслительной операции сравнения.  Рефлексия прошедших занятий:



				<ol style="list-style-type: none"><li>1) Что вам было легко выполнять, а что тяжело?</li><li>2) Что вам больше всего понравилось в нашей работе / Что больше всего запомнилось?</li><li>3) Чем наши занятия помогут вам в дальнейшей жизни, учебной деятельности?</li></ol>
--	--	--	--	---

## Литература

1. Ануфриев А.Ф., Костромина С.Н. Как преодолеть трудности в обучении детей. Психодиагностические таблицы. Психодиагностические методики. Коррекционные упражнения / А.Ф. Ануфриев, С.Н. Костромина. — 3-е изд., перераб. и доп. — М.: Издательство «Ось-89», 2003. — 224 с.
2. Боева А. Почеши мне спинку! Весёлая нейропсихологическая игра для развития пространственных представлений / А. Боева. — М.: Генезис, 2021.
3. Курдюкова С.В., Сунцова А.В. Развиваем внимание с нейропсихологом. Комплект материалов для работы с детьми старшего дошкольного и младшего школьного возраста / С.В. Курдюкова, А.В. Сунцова. — 4-е изд. — М.: Генезис, 2024. - 72 с. + (22 л.)
4. Курдюкова С.В., Сунцова А.В. Учимся мыслить с нейропсихологом. Комплект материалов для работы с детьми старшего дошкольного и младшего школьного возраста / С.В. Курдюкова, А.В. Сунцова. - М.: Генезис, 2020. - 56 с. + (20 л.)
5. Локалова Н.П. 120 уроков психологического развития младших школьников. Материалы к урокам психологического развития / Н.П. Локалова. — М.: Ось. — 89, 2008. — 130 с.
6. Мухаматулина Е., Михеева Н. Попробуй повтори! Нейропсихологическая игра / Е. Мухаматулина, Н. Михеева. — М.: Генезис, 2024.
7. Новикова О. Четыре ключа. Нейропсихологическая игра для развития пространственных представлений / . — М.: Генезис, 2024.
8. Рахмани М., Ульянова А. Раз, два, три! Сравни и заberi. Нейропсихологическая игра / М. Рахмани, А. Ульянова. — М.: Генезис, 2020.
9. Рахмани М., Ульянова А. Руки-трюки. Нейропсихологическая игра для развития мелкой моторики / М. Рахмани, А. Ульянова. — М.: Генезис, 2023.
10. Сунцова А., Куликова И. Шляпы, крылья, две клешни. Нейропсихологическая игра / А. Сунцова, И. Куликова. — М.: Генезис, 2023.
11. Zeimet J. Барабашка. Настольная игра / J. Zeimet. — Перевод на рус. язык: Ольга Иванова, ООО «Стиль Жизни», Москва, 2010
12. Сорокоумова Е. А., Попова В. К. Развитие когнитивной сферы современных младших школьников в учебной деятельности // Коллекция гуманитарных исследований. 2019. №2 (17). URL:<https://cyberleninka.ru/article/n/razvitie-kognitivnoy-sfery-sovremennyh-mladshih-shkolnikov-v-uchebnoy-deyatelnosti> (дата обращения: 08.11.2025).
13. Онлайн платформа KIDS SMART для развития памяти, объёма, концентрации и устойчивости внимания детей 2 класса [Электронный ресурс]: <https://kids-smart.ru/exercises/groups> (дата обращения: 04.09.2025).
14. Онлайн игры на развитие внимания и памяти [Электронный ресурс]: <https://brainapps.ru/allgames> (дата обращения: 04.09.2025).
15. Детская настольная игра «Правда или бомба» / ООО «Жёлтый крокодил», Республика Беларусь, д. Жажелка, Минская обл., Смолевичский р-н, 222217, помещение 2, 2024.
16. Детская настольная игра «Всё дело в шляпе! Кто быстрее?» / ООО «Жёлтый крокодил», Республика Беларусь, д. Жажелка, Минская обл., Смолевичский р-н, 222217, помещение 2, 2024.
17. Детская настольная игра «Дубль. Найди пару. Кто быстрее» / ООО «Страна игрушек», Республика Беларусь, 222827, Минская обл., Пуховичский р-н, г. Марьяна Горка, ул. Новая Заря, д. 49, 1 этаж, 2024.

## Сценарный план

### Занятие 1

#### Методика оценки устойчивости внимания «Корректирующая проба» тест Бурбона

**Цель:** Определение уровня развития свойств внимания: объёма, концентрация, устойчивости и переключение.

**Материалы:** По одному бланку на каждого учащегося, ручки / простые карандаши, секундомер.

**Инструкция:** Учащимся необходимо в течение 5 минут по очереди посматривать каждую строку и находить, зачёркивать в каждой строке ту букву, которая первая стоит в строке. Например, если в 1 строке первой буквой стоит С, значит в этой строке нужно находить все буквы С и зачёркивать их.

Как только будет проходить одна минута, учащемуся необходимо поставить вертикальную черту после той буквы, на которой он остановился. Это будет показывать какой объём работы учащийся успевает выполнить за минуту, в какой период он успевает больше, а в какой меньше, в какой момент совершается больше всего ошибок.

Бланк содержит 40 букв в строку по горизонтали и 33 буквы в столбец по вертикали, в целом 1320 знаков.

**Объём внимания** оценивается по количеству просмотренных букв. Норма объема внимания - 850 знаков и выше.

**Концентрация внимания** оценивается по формуле:  $K = 2C / П$ , где

С – число строк, просмотренных испытуемым,

П – количество ошибок (пропусков или ошибочных зачеркиваний).

**Расшифровка показателей:**

Чем больше получившаяся цифра, тем выше концентрация. Этот показатель не имеет установленных числовых значений, так как зависит от конкретного стимульного материала.

**Устойчивость внимания** оценивается по изменению скорости просмотра на протяжении всего задания.

Результаты подсчитываются для каждых 60 секунд по формуле:  $A = S / t$ , где

A – темп выполнения,

S – количество просмотренных букв,

t – время выполнения.

**Расшифровка показателей устойчивости внимания:**

Результат	Значение
0–2	Очень высокая
3–4	Высокая
5–6	Средняя
7–8	Низкая
9–10	Очень низкая

**Показатель переключаемости внимания** вычисляется по формуле:  $C = (S_0 / S) * 100\%$ , где

$S_0$  – количество ошибочно проработанных строк,

S – общее количество просмотренных строк.

При оценке переключаемости внимания испытуемый получает инструкцию зачеркнуть разные буквы в чётных и нечётных строках корректирующей таблицы.

**Расшифровка показателей переключаемости внимания:**

Результат в %	Расшифровка
0–20	Очень высокая
21–40	Высокая
41–60	Средняя
61–80	Низкая
81–100	Очень низкая



Фамилия, имя \_\_\_\_\_

Класс \_\_\_\_\_

СХАВВСХЕВИХНАИСНХВКСНАИСВХВХЕНАИСНЕВХАИВН  
ХИВСНАБСАВСНАЕКЕАХВКЕСВСНАИСАИСАВХВКИХИС  
ХВХЕКВХИВХЕИСНЕИНАИЕНКХКИКХЕКВКИСВХИХАКХ  
НСКАИСВЕКВХНАИСНХЕКХНСИАХКСКВХКВНАВСИСНА  
ИКАЕККИСНАИКХЕХЕИСНАХКЕКХВИСНАИХВИКХСНАИ  
СВНКХАВИСНАХЕКЕХСНАКСВЕЕВЕАИСНАСНКИВКХКЕ  
КНВИСНКХВЕХСНАСКЕСНКНАЕСНКХКВИХКАКСАИСНА  
ЕХКВЕНВХКЕАИСНКАНКНВЕИНКВХАКЕИВИСНАКАХВЕ  
ИВНАХНЕНАИКВИЕАКЕИВАКСВЕИКСНАВАКЕСВНЕКСН  
КСВХИЕСВХКНКВСКВЕВКНИЕСАВИЕХЕВНАИЕНКЕИВК  
АИСНАСИАИСХАКВННАКСХАИЕНАСНАИСВКЕВЕВХКХС  
НЕИСНАИСНКВХВЕКЕКВНАНСНАИСНКВВКХВИСНАКА  
ХВХНАИСНХЕКНСКАИЕИСНАХКЕКХВИСНАИХВИКХСНА  
ИСВНКХАВИСНАХЕКЕХСНАИКСНАВАКЕСВНЕХВЕХСНИ  
СВКЕВЕВХКХСНЕИСНАИСНКВХВЕКЕКВНАНСНАИСНК  
СВНЕКСНЕКХНСАВСНАХКАСЕСНАИСЕСХКВАИСНАСАВ  
КХСХНЕИСХИХЕВИКВИНАИЕНЕКХАВИХНВИХКХЕНВИЕ  
САИСНАИНЕКХНСНКАНКНВЕИНКВХАКЕИВИСНАКАХВ  
ЕИВНАХНЕНАИКВИЕИСНАИСНКВИЕНАСНАИСВКЕВЕВХ  
КХСИХНВИХКХЕНВИНЕКХНСНХИВСНАБСАВСНАНХЕ  
КХНСИАХНАИСВНКХАВИСНАХЕКЕХСНАКСВЕЕВЕАИСН  
АСИВКЕКВХКЕКНВИСНКХВЕХСНАСКЕСНКНАЕСНКХКВ  
ИХКАКСАИСНАЕХКВЕНВХКЕАИСНКАНКНВЕИНКВХАКЕ  
ИВИВИХКХЕНВИНЕКХНСАКАЕКХЕВСКХЕКХНАИСНКВЕ  
ВЕСНАНСВКХЕКНАИСИИСНЕИСНВКЕХКВХЕИВНАКИСХ  
АЕИВКЕКВИХЕИСНАИВХСНАИКХЕХЕИСНАХКЕКХВИСН  
АИХВИКХСНАИСВНКХАВИСНАХЕКЕХСНАКСВЕЕВЕАИС  
НАСНКИВКХКЕКНВИСАИЕНЕКХАВИХНВИХКХЕНВИЕСА  
ИСНАИНЕКХНСНКАНКНВЕИНКВХАКЕИВИСНАКАХВЕИ  
ВНАХНЕНАИКВИВНАХНЕНАИКВИЕИСНАЕНВИНВИНАИЕ  
НЕКХАВИХВИНАИЕНЕКХАВИХСХЕВИХНАИСНХВКСНАИ  
СВХВХЕНАИСНЕВХАИВНХИВСНАБСАВСНАЕККАСЕСНА  
ИСЕСХКВАИСНАСАВКХСХНЕИСХИХЕВИКВИНАИАИСНК

### Методика изучения слуховой памяти «10 слов» А.Р. Лурия

**Цель:** Определение объёма кратковременной и долговременной слуховой памяти.

**Материалы:** Бланк из 4 отдельных карточек со строчками по количеству слов и ФИО учащегося для исследования кратковременной памяти и 1 дополнительный для исследования долговременной памяти, ручки / простые карандаши, набор слов на выбор:

1. Стол, вода, кот, лес, хлеб, брат, гриб, окно, мёд, дом.
2. Дым, сон, шар, пух, звон, куст, час, лёд, ночь, пень.
3. Лес, хлеб, стул, брат, конь, гриб, мед, дом, мяч, куст.
4. Число, хор, камень, гриб, кино, зонт, море, шмель, лампа, рысь

ФИО, класс

№	Слуховая память. 1 проба.
1	
2	
3	
4	
5	
6	
7	
8	
9	
10	

ФИО, класс

№	Слуховая память. 2 проба.
1	
2	
3	
4	
5	
6	
7	
8	
9	
10	

ФИО, класс

№	Слуховая память. 3 проба.
1	
2	
3	
4	
5	
6	
7	
8	
9	
10	

ФИО, класс

№	Слуховая память. 4 проба.
1	
2	
3	
4	
5	
6	
7	
8	
9	
10	

**Инструкция:** Педагог сообщает ребёнку о том, что сейчас он прослушает 10 слов, как только все 10 слов будут названы ребёнку необходимо воспроизвести их вслух в любом порядке. Таких попыток у ребёнка будет 4. Важно подбодрить его, если сначала он запомнил мало слов, и сказать о том. Что с каждым разом он будет запоминать и называть всё больше слов.

В норме ребёнок 9-10 лет должен запоминать с 3-4 предъявления 9-10 слов.

В среднем объём запоминания при одном предъявлении 5-7 слов.

В конце диагностического занятия можно попросить ребёнка вспомнить и воспроизвести те слова, которые он помнит из ранее предъявленных.

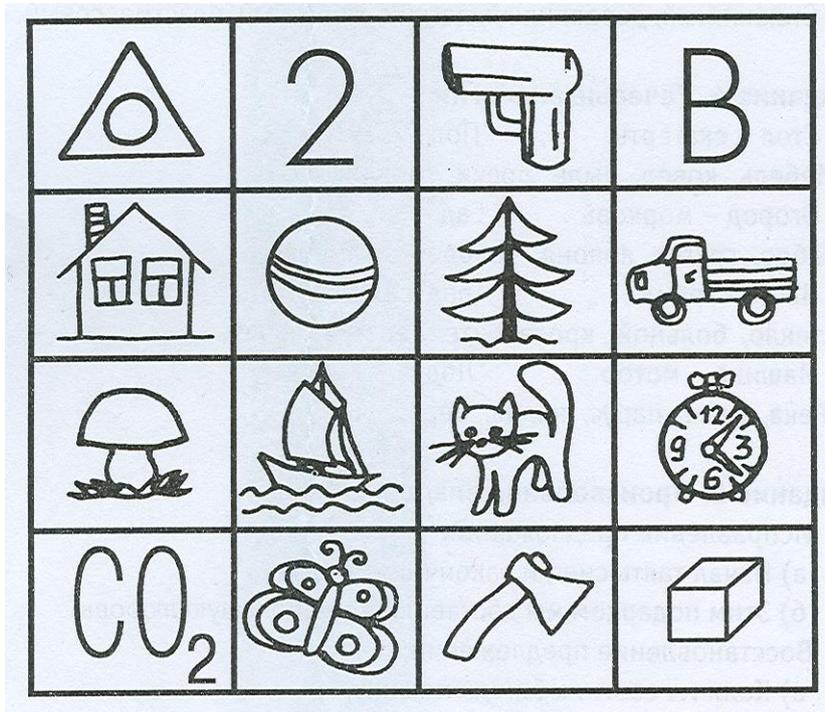
ФИО, класс

№	Слуховая память. 5 проба.
1	
2	
3	
4	
5	
6	
7	
8	
9	
10	

### Методика «Кратковременная зрительная память» Л.А. Ясюковой

**Цель:** Определение объёма кратковременной и зрительной памяти.

**Материалы:** Бланк с 16 объектами, секундомер, ручки / простые карандаши, бланк для записи слов, который включён в бланк исследования мыслительных операций (см. Бланк для записи ответов в следующей методике).



**Инструкция:** Педагог сообщает ребёнку, что ему необходимо будет в течении одной минуты смотреть на объекты и запоминать их. У ребёнка будет всего одна возможность посмотреть на них. После чего он запишет их в любом порядке, в котором запомнил, в специальную таблицу, каждое слово пишется в отдельную строчку.

**Примечание.** Детям 1-3 классов бывает трудно работать с таким набором. Они задаются вопросом, нужно ли запоминать только треугольник или треугольник с кругом, это русская буква в или английская b,

что такое CO<sub>2</sub>? Поэтому им можно предложить карточку с изображением любых 10-14 предметов. Например, такую, которая приведена ниже.



**Методика исследования словесно-логического мышления «Словесные субтесты» Л.И. Переслене, Л.Ф. Чупров**

**Цель:** Определение уровня развития мыслительных операций: классификация, аналогии, обобщение.

**Материалы:** По одному бланку на каждого учащегося, ручки / простые карандаши.

**Инструкция:** Учащемуся необходимо прочитать задание к каждому субтесту и выполнить его. В случае затруднений он может обратиться к педагогу.

**Бланк исследования уровня развития мыслительных операций обучающихся 1-3 классов**

Фамилия, имя \_\_\_\_\_

Класс \_\_\_\_\_ Зрительная память

1)	8)
2)	9)
3)	10)
4)	11)
5)	12)
6)	13)
7)	14)

### Субтест №4. Классификация

**Инструкция:** Подчеркни лишнее понятие в каждом из строк. Напиши, почему оно лишнее.

- 1) тюльпан, лилия, фасоль, ромашка, фиалка
- 2) река, озеро, море, мост, пруд
- 3) кукла, скакалка, песок, мяч, юла
- 4) стол, ковёр, кресло, кровать, стул
- 5) тополь, берёза, яблоня, осина, липа
- 6) курица, петух, орёл, гусь, индюк
- 7) окружность, трёхугольник, четырёхугольник, указка, квадрат
- 8) Саша, Витя, Стасик, Петров, Коля
- 9) число, деление, сложение, вычитание, умножение
- 10) весёлый, быстрый, грустный, вкусный, осторожный

### Субтест № 5. Аналогии

**Инструкция:** Даны три слова. Первые два находятся в определенной связи. Третье и одно из приведенных ниже находятся в такой же связи. Найди это слово и подчеркни.

1. огурец – овощ; роза –  
А) сорняк, б) роса, в) садик, г) цветок, д) земля.
2. огород – морковь; сад –  
А) забор, б) грибы, в) яблоня, г) колодец, д) скамейка.
3. учитель – ученик; врач –  
А) очки, б) больница, в) палата, г) больной, д) лекарство.
4. цветок – ваза; птица –  
А) клюв, б) чайка, в) гнездо, г) перья, д) хвост.
5. перчатка – рука; сапог –  
А) чулки, б) подошва, в) кожа, г) нога, д) щетка.
6. Темный – светлый; мокрый –  
А) солнечный, б) скользкий, в) сухой, г) теплый, д) холодный.
7. часы – время; градусник –  
А) стекло, б) больной, в) кровать, г) температура, д) врач.

8. машина – мотор; лодка –  
А) река, б) маяк, в) парус, г) волна, д) берег.  
9. стол – скатерть; пол –  
А) мебель, б) ковер, в) пыль, г) доски, д) гвозди.

10. стул – деревянный, игла –  
А) острая, б) тонкая, в) блестящая, г) короткая, д) стальная.

**Субтест №6. Обобщение**

**Инструкция:** назови одним словом.

1. окунь, карась ... \_\_\_\_\_
2. метла, лопата... \_\_\_\_\_
3. лето, зима... \_\_\_\_\_
4. огурец, помидор... \_\_\_\_\_
5. сирень, орешник... \_\_\_\_\_
6. шкаф, диван... \_\_\_\_\_
7. июнь, июль... \_\_\_\_\_
8. день, ночь... \_\_\_\_\_
9. слон, муравей... \_\_\_\_\_
10. дерево, цветок... \_\_\_\_\_

**Сравнение**

Тетрадь - учебник	
Общее (напиши, чем эти предметы похожи)	Разное (напиши, чем эти предметы отличаются)
1.	
2.	
3.	
4.	
5.	

Бланк исследования уровня развития мыслительных операций обучающихся 4 классов

Фамилия, имя \_\_\_\_\_

Класс \_\_\_\_\_

Зрительная память

1)	8)
2)	9)
3)	10)
4)	11)
5)	12)
6)	13)
7)	14)

Субтест №4. Классификация

**Инструкция:** Подчеркни лишнее понятие в каждом из строк. Напиши, почему оно лишнее.

- 1) приставка, предлог, суффикс, окончание, корень
- 2) треугольник, отрезок, длина, квадрат, круг
- 3) дождь, снег, осадки, иней, град
- 4) запятая, точка, двоеточие, тире, союз
- 5) дуб, дерево, ольха, тополь, ясень
- 6) Василий, Федор, Иван, Петров, Семен
- 7) секунда, час, год, вечер, неделя
- 8) футбол, волейбол, хоккей, плавание, баскетбол
- 9) самолет, пароход, техника, поезд, дирижабль
- 10) смелый, храбрый, решительный, злой, отважный

Субтест № 5. Аналогии

**Инструкция:** Даны три слова. Первые два находятся в определенной связи. Третье и одно из приведенных ниже находятся в такой же связи. Найди это слово и подчеркни.

1. огурец – овощ; гвоздика –  
А) сорняк, б) роса, в) садик, г) цветок, д) земля.
2. огород – морковь; сад –  
А) забор, б) грибы, в) яблоня, г) колодец, д) скамейка.

3. учитель – ученик; врач –  
А) очки, б) больница, в) палата, г) больной, д) лекарство.
4. цветок – ваза; птица –  
А) клюв, б) чайка, в) гнездо, г) перья, д) хвост.
5. перчатка – рука; сапог –  
А) чулки, б) подошва, в) кожа, г) нога, д) щетка.
6. Темный – светлый; мокрый –  
А) солнечный, б) скользкий, в) сухой, г) теплый, д) холодный.
7. часы – время; градусник –  
А) стекло, б) больной, в) кровать, г) температура, д) врач.
8. машина – мотор; лодка –  
А) река, б) маяк, в) парус, г) волна, д) берег.
9. стол – скатерть; пол –  
А) мебель, б) ковер, в) пыль, г) доски, д) гвозди.
10. стул – деревянный, игла –  
А) острая, б) тонкая, в) блестящая, г) короткая, д) стальная.

### Субтест №6. Обобщение

**Инструкция:** назови одним словом.

1. окунь, карась ... \_\_\_\_\_
2. метла, лопата... \_\_\_\_\_
3. лето, зима... \_\_\_\_\_
4. огурец, помидор... \_\_\_\_\_
5. сирень, орешник... \_\_\_\_\_
6. шкаф, диван... \_\_\_\_\_
7. июнь, июль... \_\_\_\_\_
8. день, ночь... \_\_\_\_\_
9. слон, муравей... \_\_\_\_\_
10. дерево, цветок... \_\_\_\_\_

## Сравнение

Тетрадь - учебник	
Общее (напиши, чем эти предметы похожи)	Разное (напиши, чем эти предметы отличаются)
1.	
2.	
3.	
4.	
5.	

### Методика исследования мыслительной операции сравнения

**Цель:** Определение уровня развития мыслительной операции: сравнение.

**Материалы:** По одному бланку на каждого учащегося, ручки / простые карандаши (данная методика включена в бланк исследования зрительной памяти и мышления в целом, см. его выше).

**Инструкция:** Учащемуся необходимо прочитать задание и выполнить его. В случае затруднений он может обратиться к педагогу. Рекомендуемая норма ответов 2-3 сравнения на каждый столбец.

## Занятие 2

### Мячики

**Цель:** Знакомство участников группы, снятие эмоционального напряжения, создание доверительной атмосферы в коллективе.

**Материалы:** Теннисные мячи по количеству участников группы.

**Инструкция:** Сейчас нам необходимо будет встать в круг и подумать о тех забавных фактах из своей жизни, которыми мы бы могли поделиться с участниками группы, чтобы они могли узнать нас получше. Когда мы будем называть факт о себе, мы должны будем кинуть мячик об пол, а наш сосед поймать его. Все остальные участники группы также должны кинуть мячик, и перекидываются по кругу до тех пор пока очередь не дойдёт до него. Давайте попробуем потренироваться, ведущий называет своё имя и ударяет шарик об пол, чтобы другой участник мог поймать его. Таких кругов может быть 4-6.

### Упражнение «Правила нашей группы»

**Цель:** Снятие эмоционального напряжения, создание доверительной атмосферы в группе.

**Инструкция:** Ведущий озвучивает правила необходимые, для того, чтобы группы могла комфортно и эффективно заниматься, а также предлагает участникам называть свои правила.

### Упражнение «Школа разведчиков»

#### Цель:

1. Формирование свойств внимания: объёма, концентрация, переключение, избирательность;
2. Развитие зрительной памяти, пространственной ориентации.

#### Инструкция для взрослого:

**Задача игроков:** внимательно осмотреть помещение, в котором проводится занятие, и назвать как можно больше определенных предметов, находящихся в нем.

Варианты могут быть следующие: кто больше назовет предметов какого-то определенного цвета (зеленые, белые, синие и т.п.), определенной формы (круглые, прямоугольные и т.п.), сделанных из определенного материала (деревянные, стеклянные, металлические, пластиковые и т.п.), начинающихся с определенной буквы или в названии которых есть какая-то буква, и т.д.

Например, вы предлагаете ребенку посоревноваться с вами: кто больше назовет предметов, находящихся в комнате, название которых начинается с буквы «К». Или устраиваете соревнование между детьми. Участники по очереди называют предметы, внимательно оглядывая комнату, и тот, кто назовет заданный предмет последним - победитель, он оказался самым внимательным.

#### Инструкция для ребёнка:

«Мы оказались в школе, где готовят разведчиков. Разведчик должен быть очень внимательным, наблюдательным и подмечать все, что находится вокруг него. Осмотри внимательно все в этой комнате. Нужно будет назвать как можно больше предметов зеленого цвета, находящихся здесь. Называть будем по очереди - по одному предмету. Тот из нас (вас), кто сможет назвать больше предметов (то есть назовет предмет последним) - лучший ученик школы разведчиков».

### Нейропсихологическая игра «Почеши мне спинку»

#### Цель:

1. Формирование свойств внимания: объёма, концентрация, переключение, избирательность;
2. Развитие зрительной памяти, пространственной ориентации.

**Материалы:** Листы бумаги, таймер/песочные часы и карточки с пиктограммами.

#### Инструкция:

##### Вариант 1. Базовый

Смысл этого варианта игры в том, что игроки рисуют на спинах своих партнеров случайно доставшиеся им изображения. Задача партнера - отгадать, что рисовали ему на спине. В случае правильного ответа пара забирает себе карточку с заданием. Цель игры - собрать как можно больше карточек.

Игра предполагает обязательное присутствие ведущего. Лучше, чтобы это был взрослый. Игра проводится в парах, поэтому важно, чтобы игроков было четное количество.

#### Подготовка

Для проведения этого варианта игры нужно подобрать такие карточки с заданиями, которые для конкретных игроков будут доступными, но в то же время и вызывающими азарт, интригу. Для начала возьмите карточки с изображениями попроще, только потом усложняйте. Если у вас в парах заядлые опытные игроки, то не стесняйтесь и выбирайте карточки посложнее. Выбранные вами карточки положите в одну стопку изображениями вниз.

Для рисования ответов участникам нужны пустые листы бумаги, приготовьте их и раздайте игрокам до начала игры.

Кроме того, вам понадобятся таймер/песочные часы и карточки с пиктограммами. Подумайте заранее о том, какие способы действий будут полезны и интересны игрокам.

Все, подготовка закончена, можно начинать играть.

#### Ход игры

1. Игроки разбиваются по парам и решают, кто из них игрок № 1, а кто - игрок № 2.
2. Игроки № 1 вытаскивают кому их не показывают.
3. Ведущий задает игрокам № 1 условия выполнения задания, предъявив им одну или несколько карточек с пиктограммами.
4. Запускается таймер (время ведущий выбирает в зависимости от подготовки игроков).
5. Игрок № 1 молча «чешет» спинку игроку № 2 тем способом, который задан ведущим.
6. Игрок № 2 отгадывает, что нарисовали ему на спине (рисует изображение на чистом листе бумаги).
7. Если игрок № 2 отгадал правильно и уложился в отведенное время, то пара забирает карточку себе, если нет - то карточка отдается ведущему (тот может положить ее в низ стопки, а может исключить из игры). Начинается следующий раунд, в котором игроки меняются ролями. Условия тоже можно менять.
8. Игра заканчивается, когда все отобранные ведущим карточки с символами закончились. Пары подсчитывают очки.

### Рефлексия занятия

1. Как вы сейчас себя чувствуете?
2. Что вам было легко выполнять, а что тяжело?
3. Как наши упражнения могут помочь вам в дальнейшей жизни, учебной деятельности?
4. Чего вам сейчас хочется?

### Занятие 3

#### Упражнение «Дутибол»

**Цель:** Оптимизация уровня нейродинамических показателей.

**Материалы:** Кубики - 4 шт., маленький мячик для настольного тенниса.

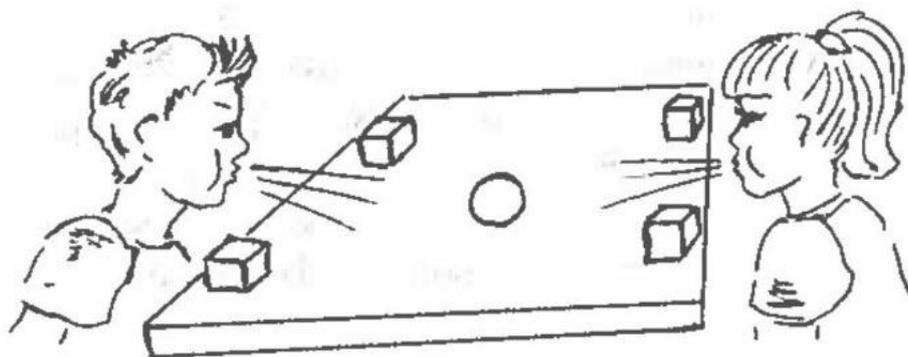
**Инструкция для взрослого:**

**Применяется, как и любые другие дыхательные практики только в случае, если у ребёнка отсутствуют неврологические противопоказания.**

Игроки сидят за столом друг напротив друга. Кубиками обозначаются ворота противников. В центр стола помещается мячик. По команде игроки начинают дуть на мячик, стараясь задуть его в ворота противника. При этом до мяча нельзя дотрагиваться. Игра идет до трех голов. Остановите игру, если у ребенка закружилась голова (такое возможно из-за резкого увеличения количества кислорода). Вы можете продолжить после перерыва.

**Инструкция для ребёнка:**

«Ты когда-нибудь видел(-а), как играют в футбол? Сейчас мы будем играть в игру, которая очень похожа на футбол, только забивать мяч в ворота нужно воздухом. Ты, наверное, слышал(-а), 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 его отпущу, и мы вместе начнем на него дуть до тех пор, пока мячик не окажется в чьих-то воротах. Тот, кто сможет задуть мяч в ворота противника, забивает гол. Мы будем играть до трех очков: выигрывает тот, кто забьет три гола».



### Упражнение «Гоночный лабиринт»

**Цель:** Создание положительного настроения на работу, концентрация внимания.

**Материалы:** Распечатка лабиринта по одному листу на каждого игрока.

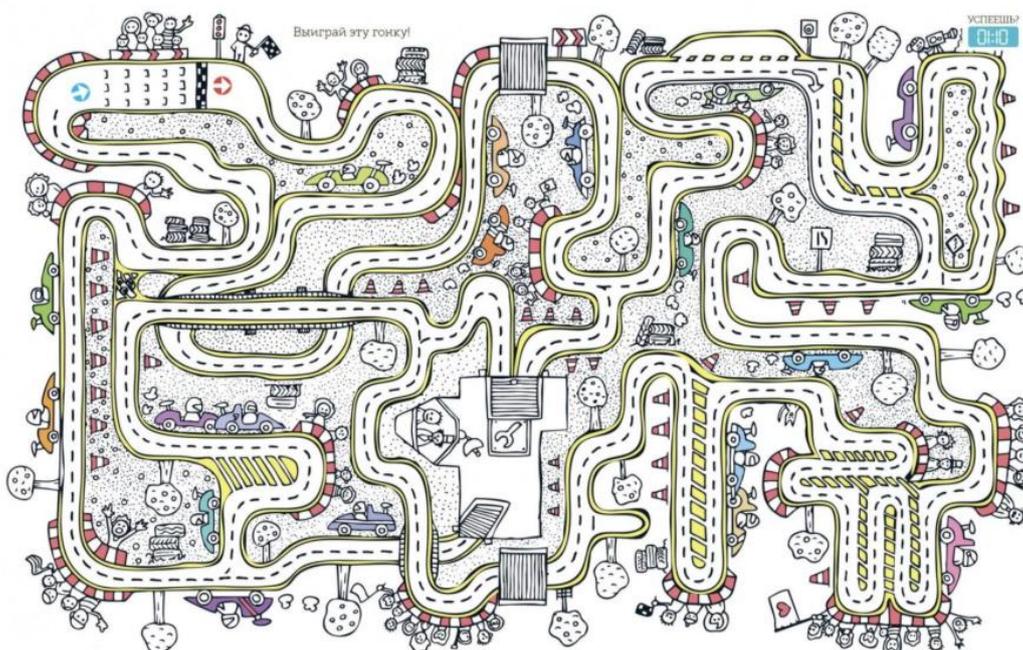
**Инструкция для взрослого:**

Ведущий говорит игрокам о том, что им предстоит пройти гоночную трассу за 1 минуту 10 секунд. Время будет засекается, каждый получит свой индивидуальный результат. Несмотря на это нужно постараться прийти к финишу быстрее остальных.

Ведущий раздает листы, показывает участникам точку старта и финиша, засекает время и записывает результат каждого участника, стараясь подбадривать и находить сильные стороны в стратегиях игры того или иного ребёнка.

**Инструкция для ребёнка:**

«Сейчас у нас появится возможность почувствовать себя гонщиками на формуле 1, предстоит пройти гоночную трассу используя при этом только ваши глаза / ваш взгляд. Если ребёнку совсем трудно он может проходить трассу пальцем или карандашом. Постарайтесь прийти к финишу быстрее остальных, при этом будьте внимательны, не сбиваетесь с дороги. Ваша линия старта отмечена стрелочками в верхнем левом углу листа. Вам нужно будет вернуться в то место, с которого мы начали пройдя витиеватый путь. Удачи каждому из вас. Поехали!».



### Упражнение «Запутанные предметы»

#### Цель:

1. Увеличение объёма внимания;
2. Формирование устойчивости, концентрации, переключения внимания.

**Материалы:** Распечатка по одному листу на каждого игрока.

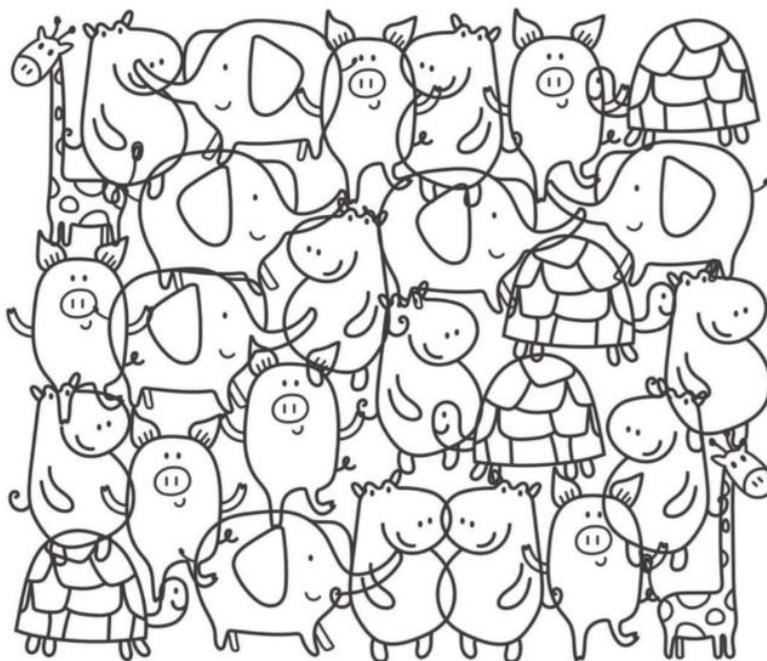
#### Инструкция по выполнению задания:

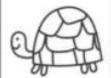
Учащийся может выбрать одну из картинок, на которой он будет искать и считать количество необходимых предметов. Если ученик легко и быстро справится с заданием или захочет поработать с ещё одним сюжетом, можно дать ему на выбор вторую карточку.

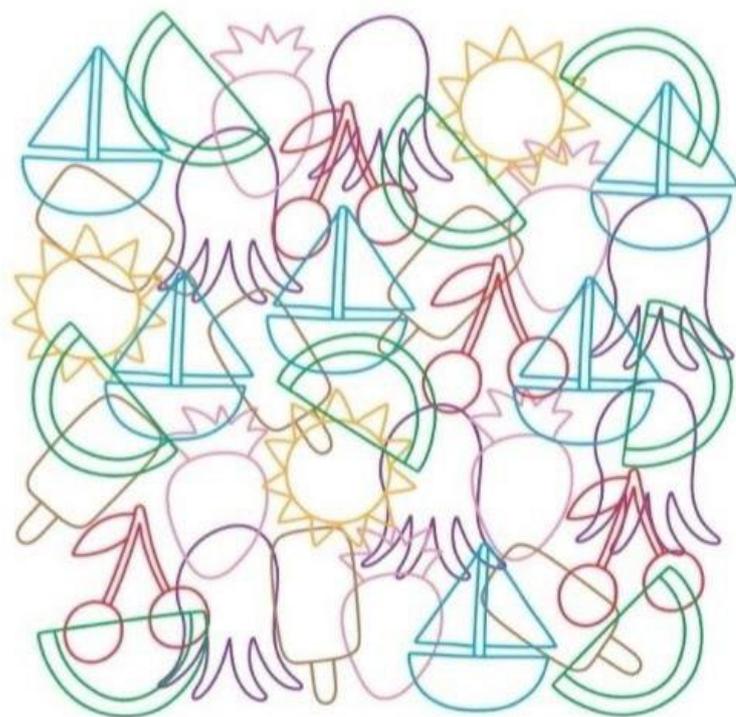
Если мы ставим перед собой задачу развить такое свойство внимания, как **концентрация**, то мы можем из множества предметов, которые ребёнок может находить раньше заданного, продолжать поиски именно выбранного предмета.

Если собираемся развивать **объём и переключение внимания**, то можем дать задание по нахождению всех предложенных объектов.

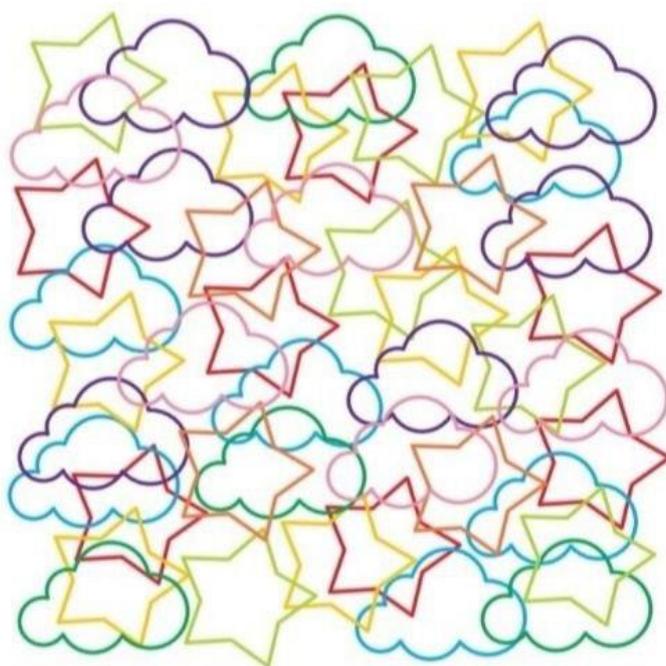


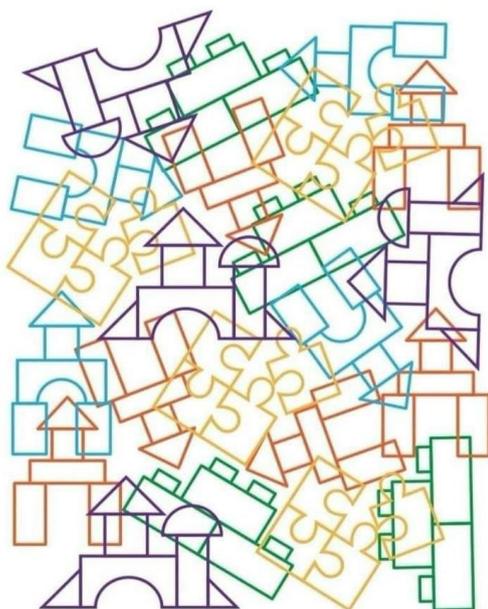


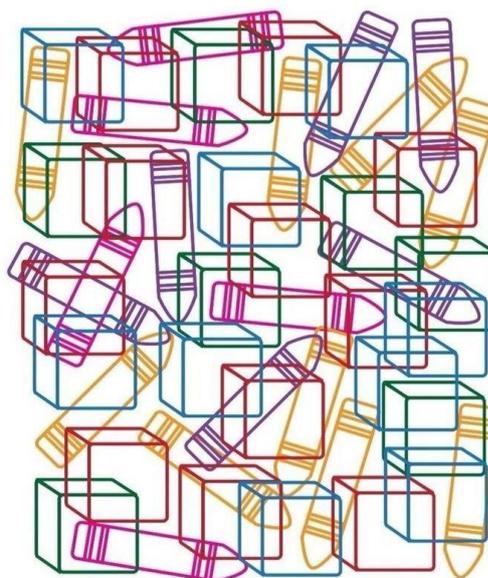
	
	
	
	
	






### Упражнение «Рассказ по рисунку»

**Цель:** Развитие слуховой опосредованной памяти, процессов обобщения.

**Материалы:** По одному листу формата А4 на каждого учащегося, цветные и простые карандаши.

**Инструкция:** Учащимся необходимо прослушать рассказ и по памяти нарисовать те предметы, о которых в нём говорится. Затем по своему рисунку воспроизвести рассказ, который они слушали.

1-3 класс:

В воскресенье слепил я трех замечательных снеговиков. Слепил их из комков снега. Один получился большой, другой - поменьше, а третий - совсем крохотный. Руки первого и второго - снежные комки, а у третьего - из сучков. Вместо носа вставлены морковки. Глаза из угольков.

### 3-4 класс:

Под моим окном растут 3 цветка. По середине очаровательная белая ромашка с жёлтой сердцевинкой. Справа от неё растёт красная роза, у неё такие острые шипы, что можно уколотся. А слева от всех цветов растёт жёлтый тюльпан, он совсем маленький. Рядом с розой летает оса, которую привлёк прекрасный аромат этого цветка.

### Игра «Кто быстрее?»

#### Цель:

1. Развитие зрительной памяти, пространственной ориентации;
2. Увеличение объёма внимания;
3. Формирование устойчивости, концентрации, избирательности внимания, а также навыка самоконтроля;

**Материалы:** игровое поле, цветные шляпы по количеству участников и звонок.

#### Инструкция:

Цель игры - как можно быстрее собрать шляпы в порядке, указанном на игровом поле и первым ударить в звонок!

#### Подготовка к игре:

1. Каждый игрок получает по 5 разноцветных шляп и расставляет их в ряд перед собой на столе.
2. Игровое поле и звонок ставятся посередине стола.

#### Ход игры:

1. Игроки крутят стрелку на игровом поле, которая показывает, каким образом нужно собрать шляпы.

2. Игроки одновременно собирают свои шляпы в порядке, указанном на игровом поле стрелкой. Игрок, который первым собрал шляпы, звонит в звонок.

3. Если игрок собрал шляпы верно, он побеждает в раунде и получает одно очко. Если игрок собрал шляпы неверно, то побеждает игрок, который вторым ударил по звонку.

#### Важно!

Перед каждым следующим ходом игроки заново расставляют свои шляпы в ряд. Стрелку на игровом поле крутит следующий игрок по часовой стрелке.

#### Окончание игры:

В игре побеждает игрок, который первым набирает 10 очков.

### Рефлексия занятия

1. Как вы сейчас себя чувствуете?
2. Что вам было легко выполнять, а что сложно?
3. Как наши упражнения могут помочь вам в дальнейшей жизни, учебной деятельности?
4. Чего вам сейчас хочется?

### Занятие 4

#### Упражнение «Оперный певец»

**Цель:** Оптимизация уровня нейродинамических показателей.

**Инструкция для взрослого:**

Применяется, как и любые другие дыхательные практики только в случае, если у ребёнка отсутствуют неврологические противопоказания.

Задача игроков - протянуть на выдохе гласный звук дольше всех. Для этого игроки делают глубокий вдох и «поют» гласный звук (например, «а-а-а...») до тех пор, пока хватит дыхания. Игрок продержавшийся дольше других, выигрывает.

**Инструкция для ребёнка:** «Сейчас мы устроим "соревнование оперных певцов". Выиграет тот, кто сможет пропеть дольше другого. Выбирай любой гласный звук, который мы будем "тянуть". Теперь делаем глубокий вдох и начинаем петь».

### Нейропсихологическое упражнение «Круги»

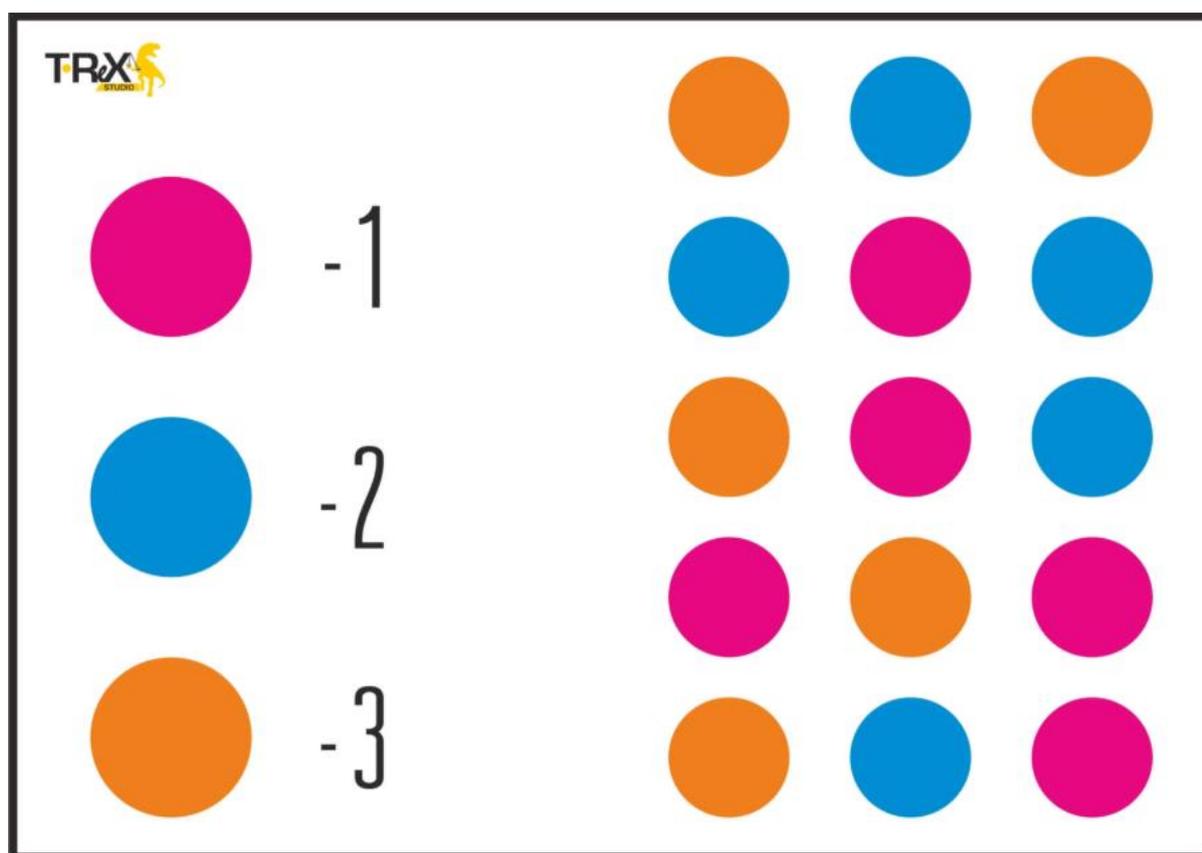
**Цель:** Создание положительного настроения на работу, концентрация внимания.

**Материалы:** Распечатка по одному листу на каждого игрока.

**Инструкция по выполнению задания:**

Каждому цвету на картинке соответствует определенное количество пальцев. Например, синему цвету соответствует два пальца, а оранжевому - три. По очереди коснитесь пальцами каждого круга соответствующим цветом количеством пальцев. Задание нужно выполнять с первого круга, двигаясь далее от строчки к строчке вниз. Повторите задание для одной и второй руки.

После этого можно попросить ребенка пройти дорожку из кругов ещё раз, но теперь идя не от строчки к строчке, а змейкой от верхнего круга вниз столбиком, потом опять вверх, затем опять вниз.



### Упражнение «Проверка памяти»

**Цель:** Развитие памяти. Показать участникам группы, что большая половина информации при восприятии нового материала теряется. Показать, что при вербальном общении не вся информация передается верно.

**Инструкция:** В коридор выходят 5 человек. Участникам зачитывается текст сообщения. Один участник с группы передает информацию одному из находившихся в коридоре. Получивший информацию передает ее следующему и так до тех пор, пока последний человек, находящийся за дверью получит сообщение.

5 числа 9 месяца этого года в солнечный день на первом уроке математики мальчик Костя подарил девочке Свете красную розу. От чего Света растрогалась и улыбнулась, и уже 7 числа 9 месяца этого года девочка Света подарила мальчику Косте яркую открытку.

### Игра «Дубль. Найдите пару»

**Цель:**

1. Увеличение объёма внимания;
2. Формирование устойчивости, концентрации, избирательности внимания;
3. Развитие зрительной памяти, пространственной ориентации.

**Инструкция:**

**Цель игры:** первым найти одинаковые предметы на разных карточках и первым ударить в звонок.

**Количество игроков:** от 2 до 8.

**Правила игры:**

#### Вариант 1.

##### 1. Подготовка к игре

Игровые карточки тщательно тасуются и раздаются между всеми игроками (лишние карточки откладываются в сторону). Каждый игрок берет стопку и кладет ее перед собой рубашками вверх. Затем каждый игрок берет по одной верхней карточке и кладет ее картинкой вверх перед собой.

##### 2. Ход игры

Первым ходит самый старший игрок. В свой ход он берет верхнюю карточку из своей колоды и кладет ее картинкой вверх по центру стола. Остальные игроки пытаются как можно быстрее найти на своих карточках изображение, совпадающее с изображением карточки, расположенной по центру стола. Кто первым обнаруживает совпадение, должен нажать на звонок и, открыв свою карточку, подтвердить это. Если все верно, игрок забирает карточку со стола себе и кладет ее на свою карточку картинкой вверх. Дальше ход передается по часовой стрелке.

##### 3. Окончание игры

Игра завершается, когда у игроков закончатся карточки в закрытых стопках, а побеждает тот, кто набрал больше всех карточек.

#### Рефлексия занятия

1. Как вы сейчас себя чувствуете?
2. Что вам было легко выполнять, а что тяжело?
3. Как наши упражнения могут помочь вам в дальнейшей жизни, учебной деятельности?
4. Чего вам сейчас хочется?

#### Занятие 5

##### Упражнение «Ныряльщики»

**Цель:** Оптимизация уровня нейродинамических показателей.

**Инструкция для взрослого:**

**Применяется, как и любые другие дыхательные практики только в случае, если у ребёнка отсутствуют неврологические противопоказания.**

Игроки делают глубокий вдох и вслух начинают считать метры на выдохе. Важно, чтобы счет велся одновременно. Выигрывает тот, кто сможет дольше просчитать на одном выдохе. Если ребенок негативно относится к элементам соревнования с соперником, предложите самому устроить соревнование с самим собой, т.е. превзойти свой собственный рекорд, увеличив результат. Следите за тем, чтобы ребенок не делал дополнительного вдоха во время счета. Задача растянуть выдох как можно дольше.

#### **Инструкция для ребёнка:**

«Представь, что сейчас мы будем с тобой нырять без акваланга. Сначала ныряльщики набирают как можно больше воздуха, а затем погружаются под воду, стараясь опуститься как можно глубже. Мы устроим с тобой соревнование: кто из нас сможет глубже опуститься подводу? Для этого наберем много, много воздуха и начнем считать на выдохе: 1 метр, 2 метра, 3 метра, 4 метра, 5 метров... Считать нужно до тех пор, пока хватит 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».

### **Упражнение «Обгонялки (Индийская пословица)»**

**Цель:** Развитие переключаемости внимания.

**Материалы:** Таблица с зашифрованной пословицей (рис. 6 «Индийская пословица»), две фишки или пуговицы разного цвета.

#### **Инструкция для взрослого:**

Эта игра похожа на третий вариант игры «Обгонялки». Принцип тот же: в таблице нужно находить числа, считая одновременно по двум числовым рядам в разных направлениях, то есть по красным - от 1 до 12, а по зеленым в обратном порядке, от 12 до 1. Рядом с каждой цифрой в таблице написана буква: если находить цифры в правильном порядке и записывать буквы, то из них получится фраза. Первая буква пословицы находится в центре таблицы - «С». Дальше собирать буквы следует таким образом: 12 - зеленая (записываем букву «О»), 1 - красная (буква «Л»), 11 - зеленая (буква «Н»), 2 - красная (буква «Ц»), 10 - зеленая (буква «Е»); таким образом получилось слово СОЛНЦЕ и т.д.

Ответ: «Солнце отец, а вода мать урожая».

Если ребенку трудно соблюдать точную последовательность, возьмите две пуговицы или фишки разных цветов, положите на цифры, чтобы он мог передвигать их по мере счета. Это позволит не сбиться с программы поиска, так как последние цифры будут всегда помечены монетками.

#### **Инструкция для ребёнка:**

«К нам в руки попала старинная индийская пословица. Но ее не так-то просто понять. Это можно сделать, разгадав шифр. А чтобы разгадать шифр, нужно искать цифры следующим образом: по красным - от 1 до 12, а по зеленым в обратном порядке - от 12 до 1, каждый раз записывая букву, находящуюся рядом с цифрой. Первая буква пословицы находится в центре, а дальше нужно искать буквы так: 12 - зеленая, 1 - красная; 11 - зеленая, 2 - красная, и так до конца, пока не разгадаешь всю пословицу».

### **Упражнение «Пары слов»**

**Цель:** Развитие и укрепление слуховой ассоциативной памяти учеников.

**Материалы:** По одному листу А4 и ручке/простому карандашу на каждого учащегося.

#### **Инструкция для педагога:**

Медленно зачитываются 10 пар слов, между которыми имеется смысловая связь. Затем через небольшой интервал времени зачитываются лишь первые слова из каждой пары. Учащиеся должны припомнить и назвать вторые слова, а затем записать те пары слов, которые запомнили.

#### **Инструкция для ребёнка:**

Сейчас я назову пары слов, послушай их внимательно и запомни. После этого я буду называть лишь первое слово из пары, а ты запиши второе. Например, если пара будет «лес-деревья», то я скажу «лес», а ты деревья. Записывай по порядку, если слово не можешь вспомнить, то ставь прочерк.

ШУМ - ВОДА, МОСТ - РЕКА, ЛЕС - МЕДВЕДЬ, ЧАС - ВРЕМЯ, СТОЛ - ОБЕД, РУБЛЬ - КОПЕЙКА, ДУБ - ЖЕЛУДЬ, РОЙ - ПЧЕЛА, ГВОЗДЬ – ДОСКА, КРОВАТЬ-ПОДУШКА.

### Игра «Правда или бомба»

#### Цель:

1. Увеличение объёма внимания;
2. Формирование устойчивости, концентрации, избирательности внимания;
3. Развитие зрительной памяти, пространственной ориентации.

#### Инструкция:

**Цель игры:** Первым избавиться от всех своих карт, верно соотнеся карточку правды и карточку с картинкой.

**Количество игроков:** от 2 до 6.

#### I. Подготовка к игре

1. В коробке с игрой вы найдёте 2 колоды: колоду карт с картинками и колоду карт правды. Перетасуйте колоды, не смешивая их между собой.

2. Игроки располагаются друг напротив друга. Каждому игроку раздаётся по 5 карточек с картинками, которые они кладут перед собой. Колода карт правды кладётся стопкой посередине стола рубашкой вверх.

#### II. Ход игры

1. Один из игроков берёт верхнюю карточку правды и кладёт её рядом в центр стола лицом вверх. Теперь все игроки одновременно ищут у себя карточку с картинкой, подходящую к карточке правды. Помните, что карточки с картинками двухсторонние.

2. Игрок, который нашёл соответствующую картинку, должен быстрее всех положить её поверх карточки правды. После этого следующий по часовой стрелке игрок открывает новую карточку правды, и игра продолжается в том же ключе.

- В случае, если большинство игроков считают, что картинка не подходит к карточке правды, то игрок, положивший неправильную карточку с картинкой, возвращает её себе и берёт ещё одну - штрафную - из колоды карточек с картинками.

- В случае, если игрокам выпала «Бомба» на карточке правды, то на данную карточку можно сбросить любую карточку с картинкой.

#### III. Окончание игры

Игра заканчивается, когда один из игроков первым избавиться от всех своих карточек с картинками. Этот игрок будет считаться победителем!

### Рефлексия занятия

1. Как вы сейчас себя чувствуете?
2. Что вам было легко выполнять, а что тяжело?
3. Как наши упражнения могут помочь вам в дальнейшей жизни, учебной деятельности?
4. Чего вам сейчас хочется?

### Занятие 6

#### Упражнение «Дует ветер»

**Цель:** Оптимизация уровня нейродинамических показателей.

**Материалы:** Лист бумаги или газеты.

**Инструкция для взрослого:**

Взрослый вертикально держит лист, а дети по очереди дуют на него, стараясь, чтобы он пошевелился. Расстояние до листа необходимо постепенно увеличивать. Тот ребенок, который сможет с помощью выдыхаемого воздуха пошевелить лист с самого дальнего расстояния, является победителем. Ребенок делает глубокий вдох носом и выдыхает через рот. Если ребенок играет один, то он может соревноваться со своим личным результатом, если детей несколько -- то они соревнуются между собой.

#### **Инструкция для ребёнка:**

«Сейчас вы превратитесь в ветер и будете соревноваться в своей силе. Вам нужно дуть на листок так сильно, чтобы он колыхался. Для этого надо сделать носом глубокий вдох и набрать много-много воздуха, а потом выдохнуть его через рот. Мы будем постепенно увеличивать расстояние до листа. Тот, кто с помощью воздуха сможет заставить лист пошевелиться с самого дальнего расстояния, признается самым сильным ветром».

### **Нейропсихологическая игра «Попробуй повторить!» Базовый вариант, модифицированный вариант 1 и/или вариант 3.**

#### **Цель:**

1. Увеличение объёма внимания;
2. Формирование устойчивости, концентрации, избирательности внимания;
3. Развитие зрительной памяти, пространственной ориентации.

**Материалы:** карточки с движениями, которые нужно повторить.

#### **Инструкция:**

##### **Базовый вариант**

Предназначен для участников всех возрастов, начиная с младшего школьного. Перед началом игры ведущий объявляет, какое отображение движения считается верным и какой приз ожидает победителя.

Перед игроками лежит стопка карточек рубашками вверх. Ведущий переворачивает одну карту из стопки, а игроки как можно быстрее воспроизводят изображенное на ней движение. Тот, кто справился с заданием позже других, оставляет карточку у себя. Далее переворачивается следующая карта, и процедура повторяется до тех пор, пока все карты не будут перевернуты. Выигрывает тот, у кого окажется наименьшее количество карточек.

В колоде есть карточки с изображениями движений, воспроизвести которые невозможно (например, две левые или две правые руки). В этом случае игроки должны отреагировать определенным образом:

- если на карте изображены две перекрещенные руки, нужно положить руки себе на плечи параллельно: правую на правое, левую на левое;
- если изображены неперекрещенные руки, то их нужно перекрестить: левую кисть положить на правое плечо, правую - на левое. Тот, кто выполнит это движение последним, оставляет карту у себя.

Если предложенный способ реагирования на нереалистичные карты для ваших участников чересчур сложен, выберите более простые действия (например, просто можете придумать любые другие: поднять руку вверх).

### **Модификации**

#### **Вариант 1**

Каждый из участников вытягивает вслепую по одной карточке. Переворачиваются они одновременно по команде ведущего. Участники внимательно рассматривают свою карточку, воспроизводят изображенные на них позы или жесты и замирают.

Через оговоренное время (можно использовать для этого песочные часы) ведущий проверяет правильность выполнения задания. Тот, кто правильно отгадывает карточку становится ведущим на следующий раунд.

#### **Вариант 3**

Группа детей делится на две команды. Ведущий (психолог, педагог, родитель или другой взрослый) становится между двумя командами на равноудаленном расстоянии от обеих. В руках у ведущего заранее

отобранные для обеих команд карточки одинаковой степени сложности. Участники каждой команды поочередно добегают до ведущего, он показывает каждому из них по карточке (каждому свою), участники правильно воспроизводят жест или позу, изображенную на карточке, после чего возвращаются каждый в свою команду, передавая эстафету следующему, Участник, неверно показавший позу или жест, добивается правильного исполнения и только после этого возвращается в команду. Игра завершается, когда в одной из команд все участники выполняют задание по одному разу. Эта команда и считается выигравшей.

### Упражнение «Вперёд к звёздам»

#### Цель:

1. Увеличение объёма внимания;
2. Формирование устойчивости, концентрации, избирательности внимания;
3. Развитие зрительной памяти, пространственной ориентации.

**Материалы:** См. рис. 2 «Вперед, к звездам», по одному листу на учащегося.

#### Инструкция для взрослого:

Этот вариант задания предназначен для детей, которые еще не знакомы с буквами. Задача ребенка - за 1 минуту найти и вычеркнуть в таблице как можно больше заданных значков разными способами. Например, молнии зачеркнуть, а стрелочки обвести в кружочек. Вы также можете выбрать любые другие значки и придумать к ним интересные истории, например, помочь фее собрать всех бабочек и зачеркнуть песочные часы. На первом этапе можно не делать акцент на последовательности поиска значков. Если ребенок хорошо выполнил задание, попробуйте усложнить, попросив его просматривать значки по строчкам, не пропуская ни одного нужного элемента.

Если ребенку трудно распределять внимание сразу между двумя символами, то начните с одного, выполняя задания последовательно. Например, сначала зачеркнуть все молнии, потом обвести в кружочек стрелочки.

#### Инструкция для ребёнка:

«Помоги космическому кораблю долететь в другую галактику. Для этого нужно собрать как можно больше стрелок, указывающих направо - эти стрелки обозначают заправочные станции, на которых тебе нужно пополнить запасы топлива, а сделать это можно, обведя стрелки в кружочек.

К тому же злой волшебник мешает твоему перелету, запуская черные молнии, опасные для космического корабля. Их нужно обезвредить, зачеркнув лазерным лучом (карандашом или фломастером). Действовать нужно быстро, потому что ровно через минуту портал закрывается. Если ты сможешь кораблю собрать 10 стрелок с топливом, то успех операции обеспечен. Так же постарайся обезвредить как можно больше молний, опасных для передвижения корабля. Действуй!».



Рис. 6. Космический навигатор

Лист 4а

### Упражнение «Разноцветные коврики»

**Цель:**

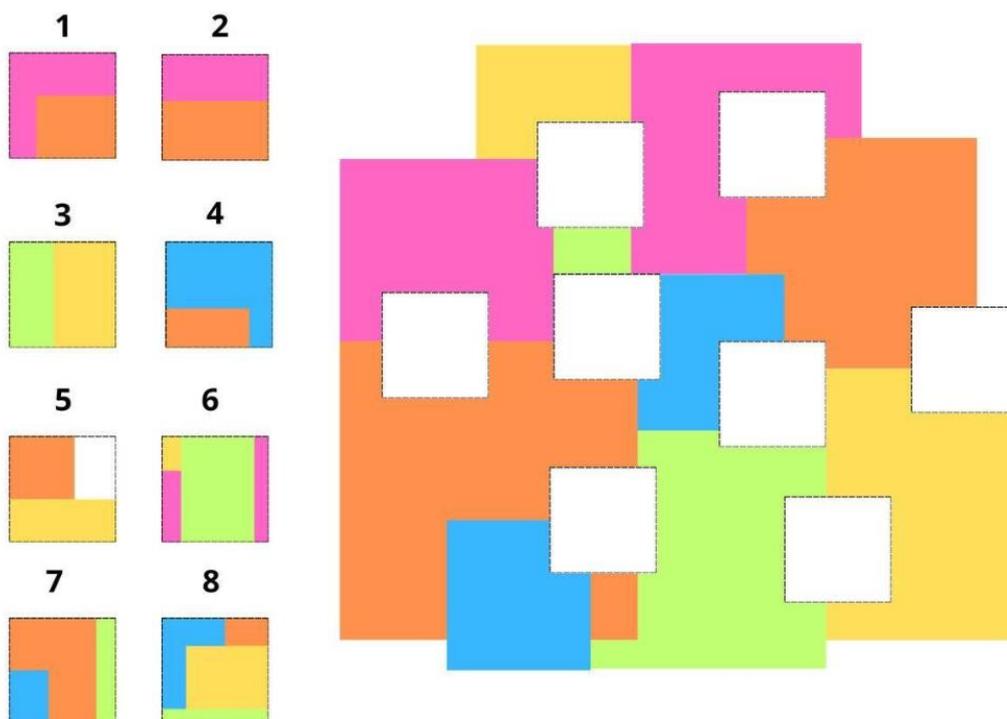
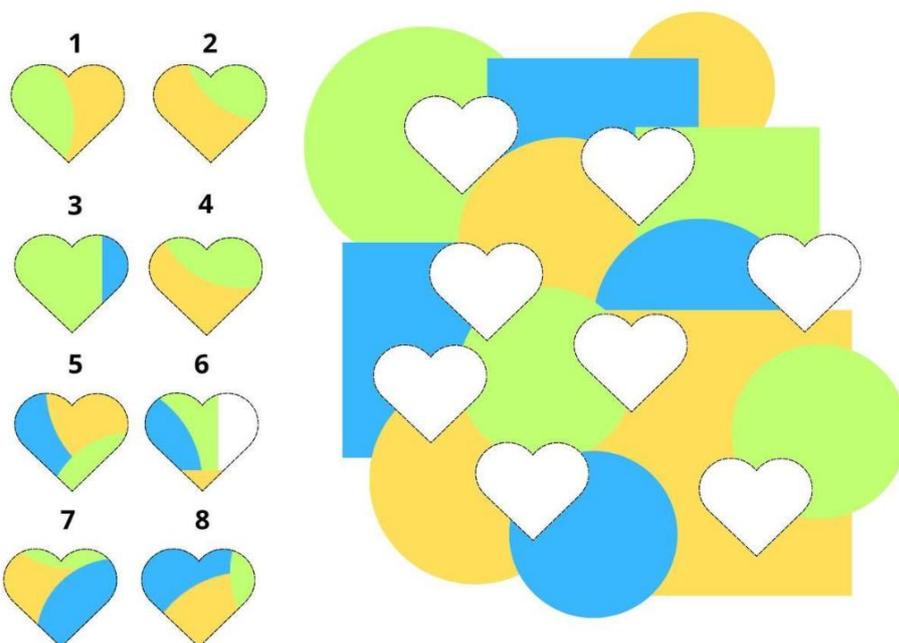
1. Увеличение объёма внимания;
2. Формирование устойчивости, концентрации, переключения внимания;
3. Развитие мыслительной операции сравнения.

**Материалы:** Распечатка по одному листу на каждого игрока.

**Инструкция по выполнению задания:**

Ребенку необходимо предоставить стимульный материал, в котором нужно заполнить пустые места подходящими по цвету фрагментами, расположенными с левой стороны листа.

Рекомендуется начинать с коврика, который содержит меньшее количество цветов.



### Рефлексия занятия

1. Как вы сейчас себя чувствуете?
2. Что вам было легко выполнять, а что сложно?
3. Как наши упражнения могут помочь вам в дальнейшей жизни, учебной деятельности?
4. Чего вам сейчас хочется?

### Занятие 7

#### Упражнение «Перышко, или Воздушный волейбол»



**Цель:**

1. Увеличение объёма внимания;
2. Формирование концентрации, переключения внимания;
3. Развитие мыслительной операции анализа, сравнения, аналогии.

**Материалы:** Распечатка по одному листу на каждого игрока.

**Инструкция по выполнению задания:**

Учащимся необходимо ознакомиться, которые указаны внизу листа и сравнить их с содержимым чемоданы, поставит галочку или плюсики рядом с теми предметами, которые имеются, и зачеркнуть те, которые отсутствуют.

## 4. ВОЛШЕБНЫЕ ЧЕМОДАНЫ

Прочитай слова. Если слово есть в чемодане, раскрась картинку и отметь слово в списке галочкой ✓.



- |                                 |                                 |
|---------------------------------|---------------------------------|
| <input type="checkbox"/> КЛЫК   | <input type="checkbox"/> КРУЖОК |
| <input type="checkbox"/> ЯЗЫК   | <input type="checkbox"/> ПРОВОД |
| <input type="checkbox"/> ТАЗИК  | <input type="checkbox"/> ЗАВОД  |
| <input type="checkbox"/> КОЗЛИК | <input type="checkbox"/> ДРАКОН |
| <input type="checkbox"/> НОЛИК  | <input type="checkbox"/> ПАТРОН |
| <input type="checkbox"/> СОМИК  | <input type="checkbox"/> ЗАЙЧИК |
| <input type="checkbox"/> ЗАМОК  | <input type="checkbox"/> МЯЧИК  |
| <input type="checkbox"/> ДЫМОК  | <input type="checkbox"/> ПОНЧИК |

### Упражнение «Разноцветные коврики»

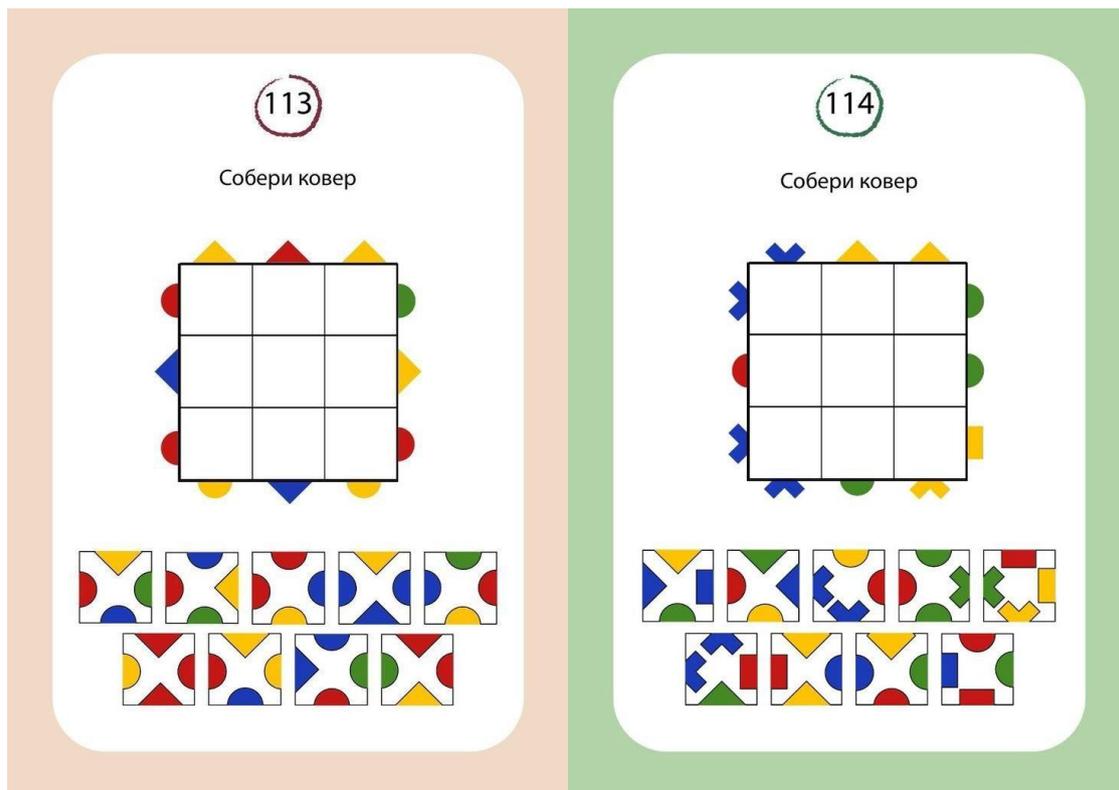
**Цель:**

1. Увеличение объёма внимания;
2. Формирование устойчивости, концентрации, переключения внимания;
3. Развитие мыслительной операции сравнения.

**Материалы:** Распечатка по одному листу на каждого игрока.

**Инструкция по выполнению задания:**

Ребенку необходимо предоставить стимульный материал, в котором нужно заполнить пустые места подходящими по цвету и форме фрагментами.



**Нейропсихологическая игра  
«Попробуй повтори! Модифицированный вариант 2»**

**Цель:**

1. Оптимизация уровня нейродинамических показателей;
2. Формирование концентрации, распределения и избирательности внимания;
3. Развитие зрительной и слуховой памяти, пространственной ориентации.

**Материалы:** Карточки с движениями, которые нужно повторить.

**Инструкция:** Карточки рубашками вниз свободно раскладываются на столе или полу. Количество карточек определяет ведущий. Затем ведущий (это может быть взрослый или один из детей) воспроизводит жест или позу, изображенную на одной из карточек. Задача остальных участников - показать ту карточку, с которой воспроизводился жест или поза. Тот, кто первым правильно отгадывает, становится ведущим на следующий раунд.

**Рефлексия занятия**

1. Как вы сейчас себя чувствуете?
2. Что вам было легко выполнять, а что тяжело?
3. Как наши упражнения могут помочь вам в дальнейшей жизни, учебной деятельности?
4. Чего вам сейчас хочется?

**Занятие 8**

**Упражнение «Перышко, или Воздушный волейбол»**

**Цель:** Оптимизация уровня нейродинамических показателей.

**Материалы:** Небольшое перышко, длинная веревка или лента.

**Инструкция для взрослого:**

Игра похожа на игру с мячом, когда мяч перебрасывается через сетку, только вместо мяча используется перо, а вместо сетки веревка. Разложите на полу веревку, разделив игровое пространство на

две половины, это будет граница двух территорий. В игру могут играть 2 игрока или две команды. Каждый игрок может перемещаться только на своей половине поля, заходить на территорию противника не разрешается. В начале игры игроки подходят к границе и ведущий (или один из игроков) подбрасывает перо вверх. Игроки начинают дуть на перышко, стараясь передуть его на территорию противника. Если перо упало на территории противника - засчитывается гол. Во время игры дотрагиваться до пера нельзя, игроки направляют его движение только с помощью воздуха, дую на перо. Задача игроков «забить» как можно больше голов противнику и не допустить падения пера на своем поле. Игра идет до трех голов. Раунды можно повторять через перерывы. Если у ребенка закружилась голова, сделайте паузу и продолжайте после отдыха.

#### Инструкция для ребёнка:

«Мы будем играть в воздушный волейбол. Вместо мяча у нас будет перо, на которое нужно дуть так, чтобы оно упало на стороне противника. Вевочка на полу показывает, где заканчивается твое поле и начинается поле соперника, за эту границу заходить нельзя. А еще нельзя дотрагиваться до пера, на него можно только дуть. На счет "три" один из нас подбросит перо в воздух и игра начнется. Победителем станет тот, кто первым забьет три гола».

### Упражнение «Запутанные предметы»

#### Цель:

1. Увеличение объёма внимания;
2. Формирование устойчивости, концентрации, переключения внимания.

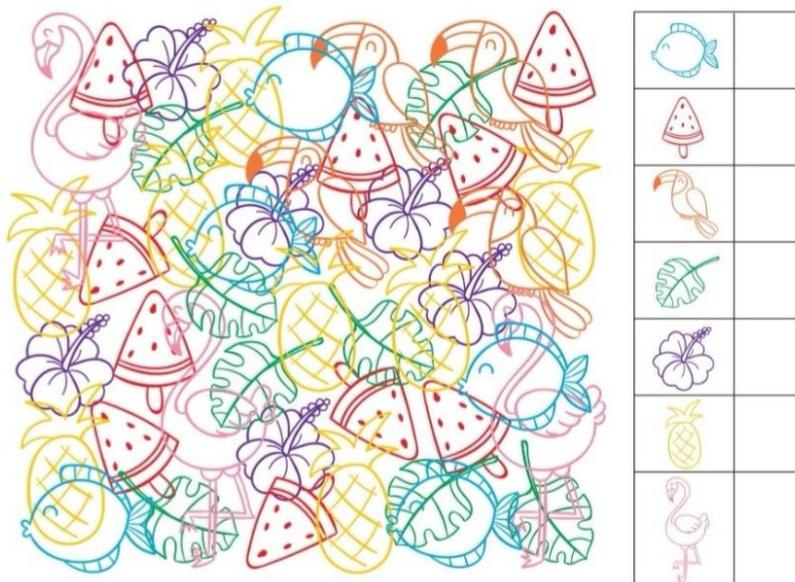
**Материалы:** Распечатка по одному листу на каждого игрока.

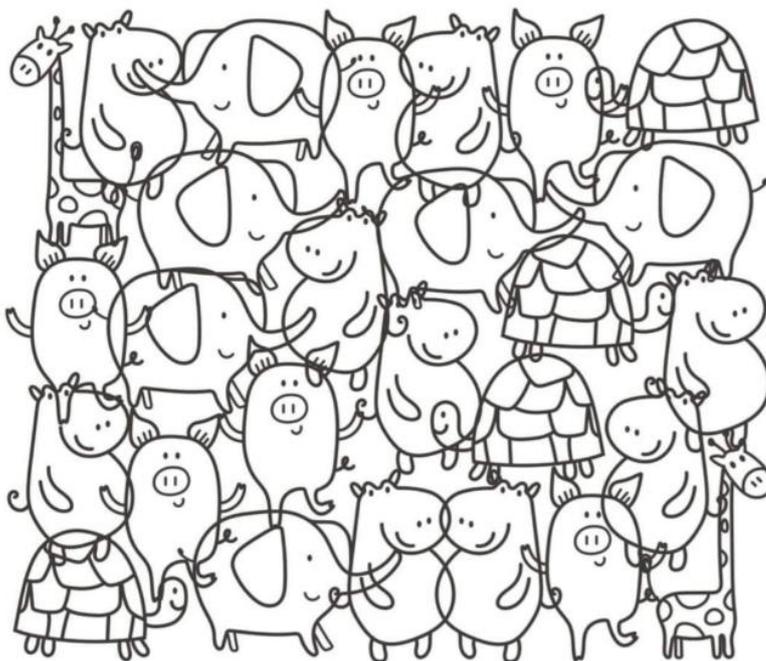
#### Инструкция по выполнению задания:

Учащийся может выбрать одну из картинок, на которой он будет искать и считать количество необходимых предметов. Если ученик легко и быстро справится с заданием или захочет поработать с ещё одним сюжетом, можно дать ему на выбор вторую карточку.

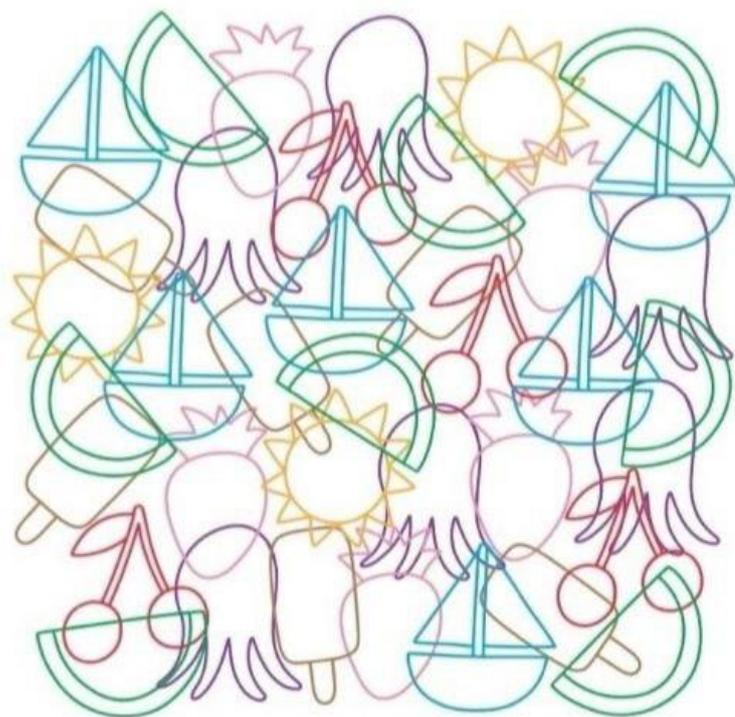
Если мы ставим перед собой задачу развить такое свойство внимания, как **концентрация**, то мы можем из множества предметов, которые ребёнок может находить раньше заданного, продолжать поиски именно выбранного предмета.

Если собираемся развивать **объём и переключение внимания**, то можем дать задание по нахождению всех предложенных объектов.

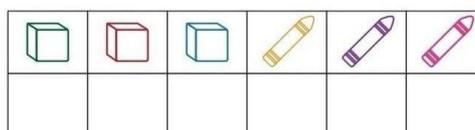
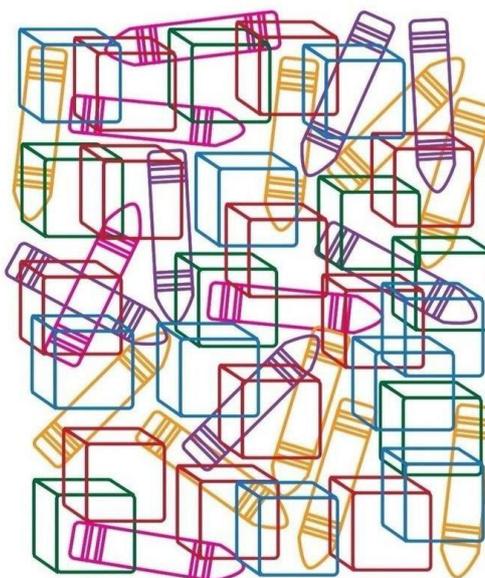
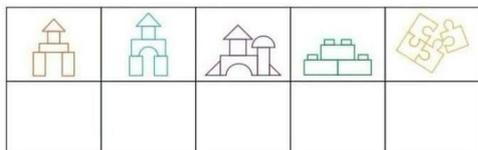
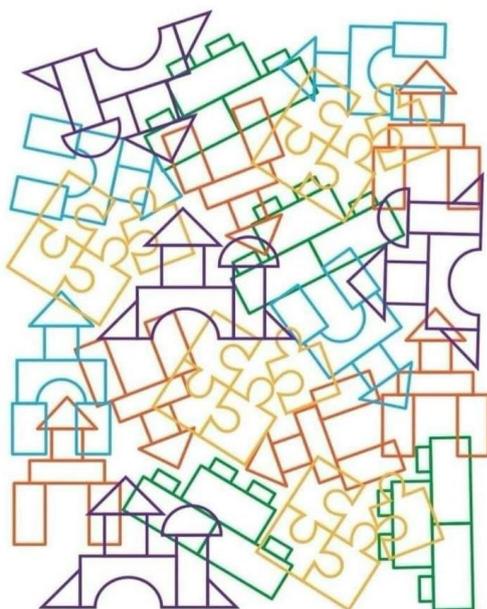
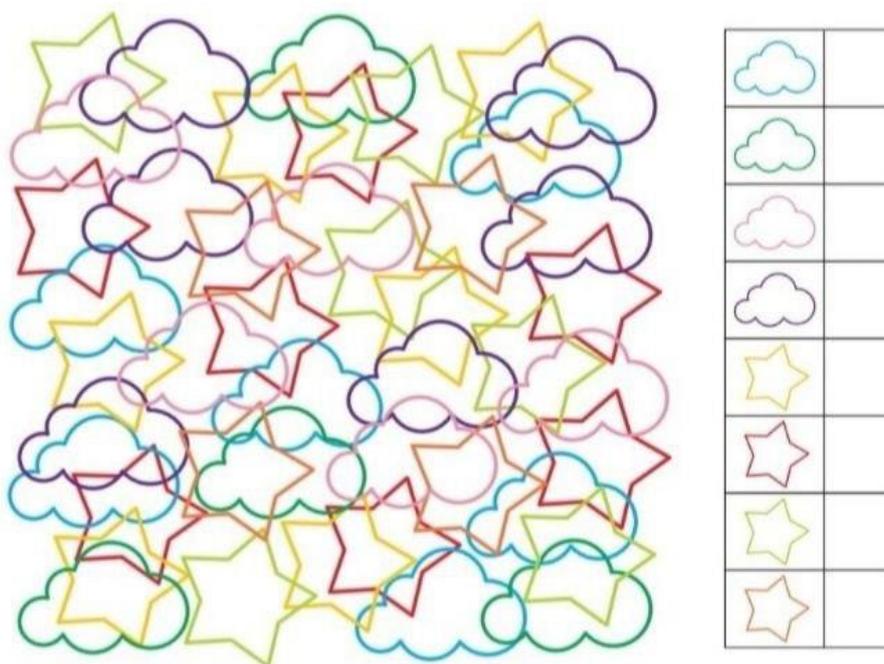








**Нейропсихологическая игра  
«Попробуй повтори! Модифицированный вариант 2»**

**Цель:**

1. Оптимизация уровня нейродинамических показателей;
2. Формирование концентрации, распределения и избирательности внимания;
3. Развитие зрительной и слуховой памяти, пространственной ориентации.

**Материалы:** Карточки с движениями, которые нужно повторить.

**Инструкция по выполнению:**

Карточки рубашками вниз свободно раскладываются на столе или полу. Количество карточек определяет ведущий. Затем ведущий (это может быть взрослый или один из детей) воспроизводит жест или позу, изображенную на одной из карточек. Задача остальных участников - показать ту карточку, с которой воспроизводился жест или поза. Тот, кто первым правильно отгадывает, становится ведущим на следующий раунд.

### Рефлексия занятия

1. Как вы сейчас себя чувствуете?
2. Что вам было легко выполнять, а что тяжело?
3. Как наши упражнения могут помочь вам в дальнейшей жизни, учебной деятельности?
4. Чего вам сейчас хочется?

## Занятие 9

### Упражнение «Пёрышко»

**Цель:** Снятие психоэмоционального напряжения в группе.

**Материалы:** Цветные перья, музыкальная колонка.

**Инструкция по проведению:**

#### Вариант 1

Дети должны танцевать с перышком на ладони под музыку разной интенсивности и не уронить его на пол.

#### Вариант 2

Детям необходимо разделить на пары и встать друг на против друга. Под музыку поднимать ладонь с перышком вверх, затем переворачивать её вниз, чтобы другой участник мог поймать её ладонью внизу.

#### Вариант 3

Детям необходимо разделить на пары, один стоит, другой ложится на коврик на спину. Под музыку тот участник, который стоит, поднимает ладонь с перышком вверх, затем переворачивать её вниз, чтобы другой участник мог поймать её верхней частью стопы.

## Нейропсихологическая игра «Раз, два, три! Сравни и забери»

**Цель:**

1. Увеличение объёма внимания;
2. Формирование концентрации, распределения и избирательности внимания;
3. Развитие зрительной и слуховой памяти, пространственной ориентации.

**Материалы:** Карты из набора игры.

**Инструкция для проведения:**

**Подготовка к игре**

Для использования в коррекционных целях можно разбить игру на следующие этапы:

1. Знакомство с карточками и правилами, когда специалист при необходимости обучает ребенка сначала сравнивать по одному, потом по двум и только потом по трем признакам, объясняет, какие комбинации правильные. Если затем предполагается добавить в игру карты-«мозголомок», то ведущий разъясняет, чем различаются частично разные и полностью разные наборы.

2. Активная игра (ведущий выполняет роль второго игрока). Этап подсказок завершается или сводится к минимуму, ведущий подключается к игре, вводя тем самым конкуренцию и усложнения (конечно, функция контроля остается за ведущим, а в остальном он старается вести себя как полноправный игрок).

3. К игре подключаются другие дети. Все игроки одновременно ищут нужные наборы, кто быстрее найдет, тот забирает карточки себе. Выигрывает тот, кто соберет больше карточек.

• Отложите в сторону 10 карт с изображением действий («мозголомок») - на начальном этапе они вам не понадобятся. Приготовьте набор из 54 карт с изображениями семейства - перемешайте карты и разложите несколько на столе лицевой стороной вверх.

Можно предварить игру такой вводной: Вся семья собирается на дачу. Помимо вещей им нужно перевезти своих домашних любимцев и растения, но в машину помещается не больше трех человек, трех животных и трех горшочков с растениями. Задача - собрать набор из трех карточек, сгруппировав их по признакам схожести, и таким образом «помочь» семейке переехать на дачу.

Перед началом игры убедитесь, что у ребенка сформированы понятия «одинаковое/разное», что он умеет сравнивать - спросите, видит ли он различия на картинках, и если да, то какие.

Подробно разберите категории признаков, по которым различаются изображения на карточках:

- 1) Персонаж (мама, папа, сын)
- 2) Питомец (собака, кошка, птичка)
- 3) Растение (кактус, трава, цветок)

Карточки могут быть совершенно одинаковыми, а могут различаться по одному (например, разные люди - мама, папа, сын, а растение и питомец везде одинаковы), двум (например, разные люди и растения, а питомец один) или трем (разные и люди, и питомцы, и растения) признакам.

### Правила игры

- Перемешайте карты и разложите на столе 12 штук картинкой вверх так, чтобы получилось 3 ряда по 4 карточки в каждом, остальные карты оставьте в колоде.

- Расскажите, что надо собрать набор из 3 карт так, чтобы в наборе карты различались:

- либо по одному признаку, а по остальным совпадали,
- либо по двум признакам, а по одному совпадали,
- либо по всем трем признакам, не совпадая ни по одному.

Покажите примеры правильных комбинаций.

Карты различаются частично, по одному признаку.

На картах полностью совпадают персонажи и питомцы, а вот растения на всех картах разные.

Карты различаются частично, по двум признакам

Карта №1: сын, собака, цветок

Карта №2: мама, собака, кактус

Карта №3: папа, собака, трава

Здесь совпадают только питомцы, а персонажи и растения разные.

Карты различаются полностью, по всем трем признакам

Карта №1: мама, кот, цветок

Карта №2: папа, собака, кактус

Карта №3: сын, птичка, трава

Разберите примеры неправильных комбинаций.

Например, на двух картах из трех, приведенных ниже, питомец - собака (то есть картинки совпадают по одному признаку), а на третьей - кот (то есть третья карта отличается от первых двух). Набор был бы правильным, если бы вместо кота была собака, либо на всех картах питомцы различались бы (см. рис. на с. 7).

Если ребенку тяжело находить наборы, - потренируйтесь в сравнении признаков сначала по одной линии, потом - по двум.

Карта №1: папа, кот, цветок

Карта №2: мама, собака, кактус

Карта №3: сын, собака, трава

а затем и по всем сразу, делая это постепенно, чтобы ребенок не чувствовал себя неуспешным. Этот вариант знакомства с карточками подойдет для детей помладше.

Когда ребенок выбирает набор, на начальном этапе обязательно просите его объяснить свой выбор, проговорив сходства и отличия, даже когда комбинация неверна.

Допустим, ребенок научился на начальном этапе сравнивать карты и видеть верные наборы, но мы замечаем, что он использует одну и ту же стратегию, к примеру, ищет одинаковых персонажей и животных и разные растения, тогда мы обращаем его внимание на то, что можно искать и полностью разные наборы (показываем примеры и предлагаем найти карты, используя новую стратегию, чтобы переключиться).

- После того как ребенок увидел нужный набор и проверил его, проговорив свой выбор, он может забрать карточки себе.

Когда ребенок уже достаточно хорошо научился видеть наборы, можно ввести дополнительную опцию - крикнуть «На дачу!» и только потом схватить набор.

- На место найденных карточек надо выложить новые из колоды, чтобы карт опять стало 12.

Нужный набор среди 12 выложенных карт найдется почти наверняка. Если вдруг все же не удастся его обнаружить - просто замените карты: любые три верните в колоду, а на их место выложите три другие из колоды.

Если в колоде не осталось нужных карт и набор собрать невозможно, игра окончена.

Кто выиграл? Кто собрал больше наборов, тот и победил! Для удобства мы сделали краткую памятку с правилами для игроков, при необходимости можно в процессе игры сверяться с ней.

### Рефлексия занятия

1. Как вы сейчас себя чувствуете?
2. Что вам было легко выполнять, а что тяжело?
3. Как наши упражнения могут помочь вам в дальнейшей жизни, учебной деятельности?
4. Чего вам сейчас хочется?

### Занятие 9

#### Упражнение «Найди отличия»

**Цель:**

1. Увеличение объема внимания;
2. Формирование концентрации, распределения и избирательности внимания;
3. Развитие зрительной и слуховой памяти, пространственной ориентации.

**Материалы:** См. две картинки (рис. 7 «Найди отличия») по листу на каждого учащегося.

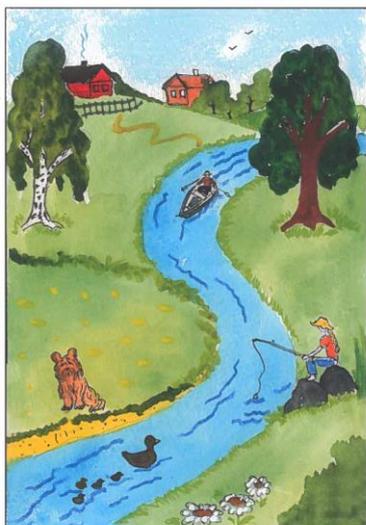


Рис. 7. Найди отличия

Лист 7

**Инструкция для взрослого:**

Покажите ребенку две похожие картинки и попросите найти не меньше 10 отличий (а всего их 12). Если есть возможность, устройте соревнование между двумя детьми, подсчитывая, кто найдет больше отличий.

### Инструкция для ребёнка:

«Одному художнику заказали нарисовать копию картины, но он очень торопился, когда рисовал ее, и перепутал несколько деталей. Помоги художнику исправить ошибки. Найди на картинках 12 отличий».

### Упражнение «12 одинаковых предметов»

#### Цель:

1. Увеличение объёма;
2. Формирование устойчивости, концентрации, переключения и избирательности внимания;
3. Развитие зрительной и слуховой памяти, пространственной ориентации.

**Материалы:** См. рис. 11 «12 одинаковых предметов» по листу на каждого учащегося.



Рис. 11. 12 одинаковых предметов

Лист 11

### Инструкция для взрослого:

Задача ребенка - сравнивая две картинки, найти 12 одинаковых предметов.

### **Инструкция для ребёнка:**

«Посмотри на картинки. Ты видишь комнаты, в которых живут брат и сестра. Несмотря на то, что они, на первый взгляд, совсем разные, в них все же есть что-то, что их объединяет. Найди в этих комнатах 12 одинаковых предметов».

### **Упражнение «Робот»**

**Цель:** Психоэмоциональная разгрузка.

**Инструкция:** Детям необходимо встать друг на против друга, выбрать, кто первым в их паре будет показывать движения, а другой будет их как робот повторять. Затем дети меняются ролями. На каждого ребёнка из пары отводится по 1-3 минуты.

### **Упражнение «Рассказ по рисунку»**

**Цель:** Развитие слуховой опосредованной памяти, процессов обобщения.

**Материалы:** По одному листу формата А4 на каждого учащегося, цветные и простые карандаши.

**Инструкция:** Учащимся необходимо прослушать рассказ и по памяти нарисовать те предметы, о которых в нём говорится. Затем по своему рисунку воспроизвести рассказ, который они слушали.

### **1-3 класс:**

Под моим окном растут 3 цветка. По середине очаровательная белая ромашка с жёлтой сердцевинкой. Справа от неё растёт красная роза, у неё такие острые шипы, что можно уколотся. А слева от всех цветов растёт жёлтый тюльпан, он совсем маленький. Рядом с розой летает оса, которую привлёк прекрасный аромат этого цветка.

### **3-4 класс:**

Матрешек будем рисовать: Раз, два, три, четыре, пять. Всех больше первая матрешка: Зеленый сарафан, кокошник. За ней сестра - вторая, В жёлтом платье выступает. Третья меньше второй: Сарафанчик голубой. У четвертой матрешки Рост поменьше немножко, Сарафанчик синий, Яркий и красивый. Пятая матрешка - В красненькой одежке. Всех запомнить постарайся. За рисунок принимайся!

## **Занятие 10**

### **Упражнение «Обгонялки (Числовая таблица)»**

**Цель:** Развитие объёма и концентрации внимания.

**Материалы:** См. рис. 3 «Числовая таблица» по листу на каждого учащегося.

10	11	1	9	15	14	17	3	4	12
16	17	20	7	16	1	12	6	5	8
4	2	19	9	4	17	13	18	19	6
8	3	13	15	7	5	11	8	7	1
11	5	16	19	1	2	18	9	2	20
13	19	3	14	15	17	15	14	4	10
6	14	12	10	6	18	16	20	10	2
7	5	18	12	20	8	13	3	11	9

Рис. 3. Числовая таблица

Лист 3

#### Инструкция для взрослых:

Задача игроков - быстрее всех находить и показывать числа одного цвета по порядку от 1 до 20. Если ребенок еще не освоил числовой ряд до 20, то играйте в пределах десятка. Вы можете играть вместе или использовать игрушку в роли противника. Тот игрок, который показал число раньше, получает очко (счетная палочка или пометка на листе бумаги). В конце игры очки подсчитываются, определяется победитель.

С помощью этой игры можно научить ребенка лучше концентрировать внимание, то есть сосредотачиваться на одном предмете деятельности, не отвлекаясь на посторонние раздражители (в данном случае - числа другого цвета). Если ребенок ошибается и в процессе игры показывает числа другого цвета, предложите ему представить, что чисел другого цвета здесь как бы нет, и все они становятся фоном, на котором ярко выделяется лишь один цвет, выбранный для игры. А чтобы еще больше сократить ошибки подобного типа, введите штрафной балл (потеря очка) за показанное число не того цвета. В этом случае «противнику» тоже полезно ошибаться, чтобы ребенок мог заметить его ошибку. Это всегда легче - ведь со стороны виднее, а замечая чужие ошибки, ребенок учится в дальнейшем не делать собственных.

Если в процессе игры вы заметите снижение темпа поиска, то обратитесь к произвольному вниманию ребенка, усилив эмоциональный компонент игры. Не забывайте подыгрывать и проигрывать ребенку, но делайте это не слишком явно.

Вы можете сделать 3-4 тура, выбирая каждый раз новый цвет для поиска, а потом объявить победителя турнира. Не переходите к следующему варианту игры, пока ребенок не освоит предыдущий.

#### Инструкция для детей:

«Сейчас мы будем играть в "Обгонялки". Это как будто соревнование в беге. Перед тобой поле с разноцветными цифрами. Выбери цвет для первого тура. Твоя задача - обогнать противника, то есть

быстрее находить и показывать числа выбранного цвета от 1 до 20. За каждое число, показанное раньше противника, ты получаешь очко (счетную палочку). Выигрывает тот, у кого окажется больше очков».

### Нейропсихологическая игра «Почеши мне спинку»

**Цель:**

1. Увеличение объема;
2. Формирование устойчивости, концентрации, переключения и избирательности внимания;
3. Развитие зрительной и слуховой памяти, пространственной ориентации.

**Материалы:** Листы бумаги, таймер/песочные часы и карточки с пиктограммами.

**Инструкция:**

#### Вариант 1. Базовый

Смысл этого варианта игры в том, что игроки рисуют на спинах своих партнеров случайно доставшиеся им изображения. Задача партнера - отгадать, что рисовали ему на спине. В случае правильного ответа пара забирает себе карточку с заданием. Цель игры - собрать как можно больше карточек.

Игра предполагает обязательное присутствие ведущего. Лучше, чтобы это был взрослый. Игра проводится в парах, поэтому важно, чтобы игроков было четное количество.

#### Подготовка

Для проведения этого варианта игры нужно подобрать такие карточки с заданиями, которые для конкретных игроков будут доступными, но в то же время вызывающими азарт, интригу. Для начала возьмите карточки с изображениями попроще, только потом усложняйте. Если у вас в парах заядлые опытные игроки, то не стесняйтесь и выбирайте карточки посложнее. Выбранные вами карточки положите в одну стопку изображениями вниз.

Для рисования ответов участникам нужны пустые листы бумаги, приготовьте их и раздайте игрокам до начала игры.

Кроме того, вам понадобятся таймер/песочные часы и карточки с пиктограммами. Подумайте заранее о том, какие способы действий будут полезны и интересны игрокам.

Все, подготовка закончена, можно начинать играть.

#### Ход игры

1. Игроки разбиваются по парам и решают, кто из них игрок № 1, а кто - игрок № 2.
2. Игроки № 1 вытаскивают кому их не показывают.
3. Ведущий задает игрокам № 1 условия выполнения задания, предъявив им одну или несколько карточек с пиктограммами.
4. Запускается таймер (время ведущий выбирает в зависимости от подготовки игроков).
5. Игрок № 1 молча «чешет» спинку игроку № 2 тем способом, который задан ведущим.
6. Игрок № 2 отгадывает, что нарисовали ему на спине (рисует изображение на чистом листе бумаги).
7. Если игрок № 2 отгадал правильно и уложился в отведенное время, то пара забирает карточку себе, если нет - то карточка отдается ведущему (тот может положить ее в низ стопки, а может исключить из игры). Начинается следующий раунд, в котором игроки меняются ролями. Условия тоже можно менять.
8. Игра заканчивается, когда все отобранные ведущим карточки с символами закончились. Пары подсчитывают очки.

#### Упражнение «Найди предметы»

**Цель:** Развитие объема, распределения и переключения внимания.

**Материалы:** Картинки со спрятанными внутри сюжета предметами.

**Инструкция по проведению:**

Ребёнку предлагается выбрать один из сюжетов, изображенных на картинках, по ко которому он будет искать спрятанные предметы и разукрашивать их, когда найдёт.

### Hidden Pictures®

#### Morning Rush

By Marilee Harrald-Pitz

Can you find these Hidden Pictures®

- slice of pizza
- radish
- mitten
- musical note
- slice of bread
- ice-cream cone
- flag
- doughnut
- book
- cracker
- butterfly
- watermelon
- snake
- ring
- paintbrush
- crown

In this big picture, find the slice of pizza, radish, mitten, musical note, slice of bread, ice-cream cone, flag, doughnut, book, cracker, watermelon, butterfly, snake, ring, paintbrush, and crown.

### Hidden Pictures®

#### Sneaking a Carrot

By Meryl Henderson

Can you find these Hidden Pictures®

- glove
- fried egg
- fork
- heart
- dog bone
- elf's hat
- pencil
- feather
- muffin
- banana
- needle
- flag
- hatchet
- bird
- bell

BONUS!  
Can you also find the bowl, fish, mitten, and crescent moon?

In this big picture, find the glove, fried egg, fork, heart, dog bone, pencil, elf's hat, feather, needle, muffin, banana, flag, hatchet, bird, and two bells.

### Hidden Pictures®

#### Skateboard Fun

By Apryl Stott

Can you find these Hidden Pictures®

- pencil
- banana
- slice of pizza
- calculator
- starfish
- crescent moon
- toothbrush
- heart
- barbell
- fish
- carrot
- heart

In the big picture, find these objects.

- crown
- bowl
- rabbit
- barbell
- fish
- carrot
- heart

### Hidden Pictures®

Can you find these Hidden Pictures®

- spoon
- mushroom
- snake
- saw
- comb
- paper aeroplane
- apple
- fork
- carrot
- heart
- worm
- snail
- egg
- car
- ice-cream lollipop
- teacup
- pencil
- candle
- candy cane

### Рефлексия занятия

1. Как вы сейчас себя чувствуете?
2. Что вам было легко выполнять, а что тяжело?

3. Как наши упражнения могут помочь вам в дальнейшей жизни, учебной деятельности?
4. Чего вам сейчас хочется?

## Занятие 11

### Игра «Правда или бомба»

#### Цель:

1. Увеличение объёма;
2. Формирование устойчивости, концентрации, переключения и избирательности внимания;
3. Развитие зрительной и слуховой памяти, пространственной ориентации.

#### Инструкция по проведению:

**Цель игры:** первым избавиться от всех своих карт, верно соотнеся карточку правды и карточку с картинкой.

**Количество игроков:** от 2 до 6.

#### I. Подготовка к игре

1. В коробке с игрой вы найдёте 2 колоды: колоду карт с картинками и колоду карт правды. Перетасуйте колоды, не смешивая их между собой.

2. Игроки располагаются друг напротив друга. Каждому игроку раздаётся по 5 карточек с картинками, которые они кладут перед собой. Колода карт правды кладётся стопкой посередине стола рубашкой вверх.

#### II. Ход игры

1. Один из игроков берёт верхнюю карточку правды и кладёт её рядом в центр стола лицом вверх. Теперь все игроки одновременно ищут у себя карточку с картинкой, подходящую к карточке правды. Помните, что карточки с картинками двухсторонние.

2. Игрок, который нашёл соответствующую картинку, должен быстрее всех положить её поверх карточки правды. После этого следующий по часовой стрелке игрок открывает новую карточку правды, и игра продолжается в том же ключе.

- В случае, если большинство игроков считают, что картинка не подходит к карточке правды, то игрок, положивший неправильную карточку с картинкой, возвращает её себе и берёт ещё одну - штрафную - из колоды карточек с картинками.

- В случае, если игрокам выпала «Бомба» на карточке правды, то на данную карточку можно сбросить любую карточку с картинкой.

#### III. Окончание игры

Игра заканчивается, когда один из игроков первым избавиться от всех своих карточек с картинками. Этот игрок будет считаться победителем!

### Упражнение «Робот»

**Цель:** Психоэмоциональная разгрузка.

#### Инструкция:

Детям необходимо встать друг на против друга, выбрать, кто первым в их паре будет показывать движения, а другой будет их как робот повторять. Затем дети меняются ролями. На каждого ребёнка из пары отводится по 1-3 минуты.

### Упражнение «Воздушные шары»

#### Цель:

1. Увеличение объёма;
2. Формирование устойчивости, концентрации, переключения и избирательности внимания;
3. Развитие зрительной и слуховой памяти, пространственной ориентации.

**Материалы:** См. рис. 10 «Воздушные шары» по одному листу на каждого учащегося.

#### Инструкция для взрослого:

Ребенку необходимо следить за перепутанными линиями только зрительно, без помощи руки. Нужно определить целую фразу.

**Инструкция для ребёнка:**

«Два воздушных шарика, на которых написано слово, были связаны одной ниточкой. Но внезапно подул ветер, и все ниточки перепутались. Помогите половинкам слов соединиться: для этого прочитай начало слова на одном шарике, проследи глазами за ниточкой и узнаешь конец слова, написанный на втором шарике. Если слово получилось, значит, ты правильно нашел половинки».

### Упражнение «Инопланетяне»

**Цель:**

1. Увеличение объёма;
2. Формирование устойчивости, концентрации, переключения и избирательности внимания;
3. Развитие зрительной и слуховой памяти, пространственной ориентации.

**Материалы:** См. рис. 8 «Инопланетяне» по одному листу на каждого учащегося.

**Инструкция для взрослого:**

Ребенку необходимо следить за перепутанными линиями только зрительно, без помощи руки. Нужно определить каждому инопланетянину его космический корабль.

**Инструкция для ребёнка:**

«Инопланетяне купили путевки, чтобы полететь в межгалактическое путешествие. Они пришли на космодром, но не понимают, кому в какой космический корабль садиться. Помогите им, проведите каждого по его маршруту, чтобы каждый занял именно свой корабль. Но ты можешь указывать путь только глазами, если коснешься дорожек рукой или пальчиком, они перепутаются, и тогда инопланетяне точно не смогут найти свой корабль и отправиться в путешествие».

### Рефлексия занятия

1. Как вы сейчас себя чувствуете?
2. Что вам было легко выполнять, а что тяжело?
3. Как наши упражнения могут помочь вам в дальнейшей жизни, учебной деятельности?
4. Чего вам сейчас хочется?

## Занятие 12

### Нейропсихологическая игра «Руки-трюки»

**Цель:**

1. Увеличение объёма;
2. Формирование устойчивости, концентрации, переключения и избирательности внимания;
3. Развитие зрительной и слуховой памяти, пространственной ориентации.

**Материалы:**

1. 80 карточек с изображением рук, держащих различные игровые предметы (20 карт для правой руки,

20 - для левой, 40 - для обеих рук);

2. 8 игровых предметов: два кубика, два жетона, две резинки, две фишки;

**Инструкция по проведению:**

### БАЗОВЫЙ ВАРИАНТ ИГРЫ

Задача игрока - быстрее соперника воспроизвести положения рук, удерживая предметы так, как изображено на карточках.

Каждый игрок раскладывает перед собой комплект предметов: резинку, кубик, фишку, жетон. Все карты нужно перемешать и сложить стопкой рубашкой вверх на равном расстоянии между участниками.

Ведущий или любой из игроков, исполняющий его роль, открывает первую карту в общей стопке. Игроки хватают предметы, размещают так, как показано на карточке, и стараются удержать их в течение

пяти секунд. Тот, кто первым верно повторит изображенное на карточке и удержит предметы в течение оговоренного времени, побеждает в раунде и забирает карту себе. Выигрывает тот, кто первым наберет пять карточек.

### Упражнение «Спрятанные предметы»

**Цель:** Развитие объёма, распределения и переключения внимания.

**Материалы:** 2 Картинки со спрятанными внутри сюжета предметами по одному листочку на каждого учащегося.

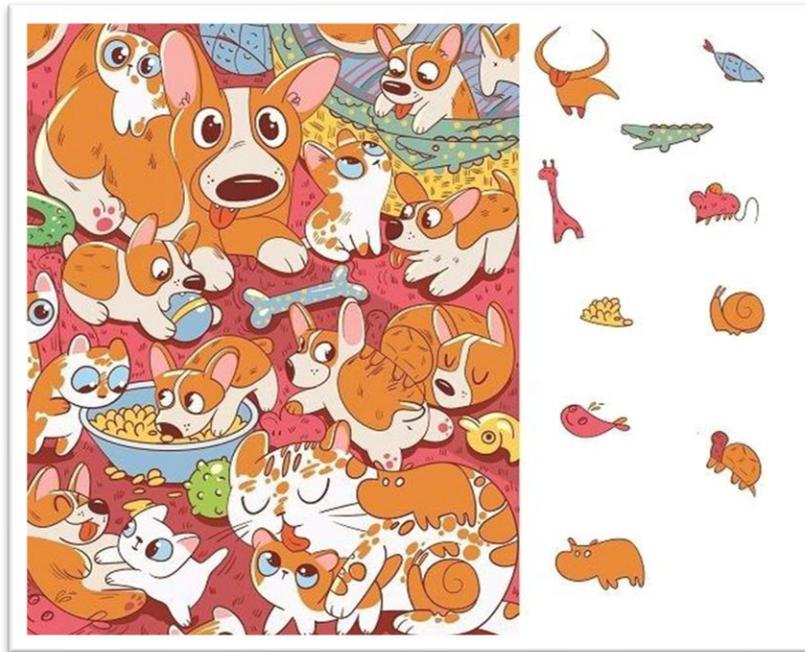
#### Инструкция по проведению:

Ребёнку необходимо по очереди найти на картинке предметы, обозначенные на отдельном крае листа. Учащийся сначала выполняет задание, где необходимо найти 10 предметов, затем там, где нужно найти 12 предметов. Если ребёнок затрудняется с поиском предмета, педагог или один из участников группы может дать наводящую подсказку по тому, где примерно может находиться тот или иной предмет.

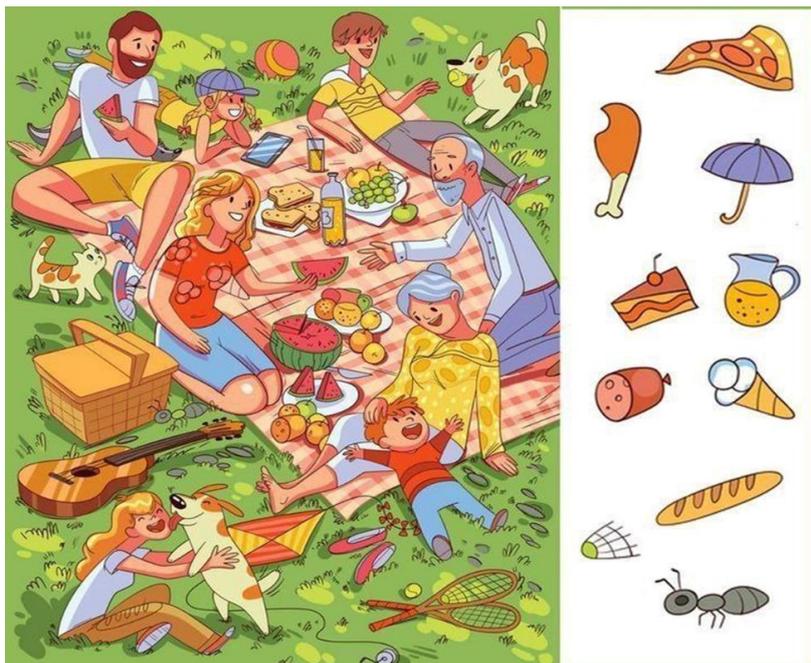
#### Варианты для учащихся 1-3 классов





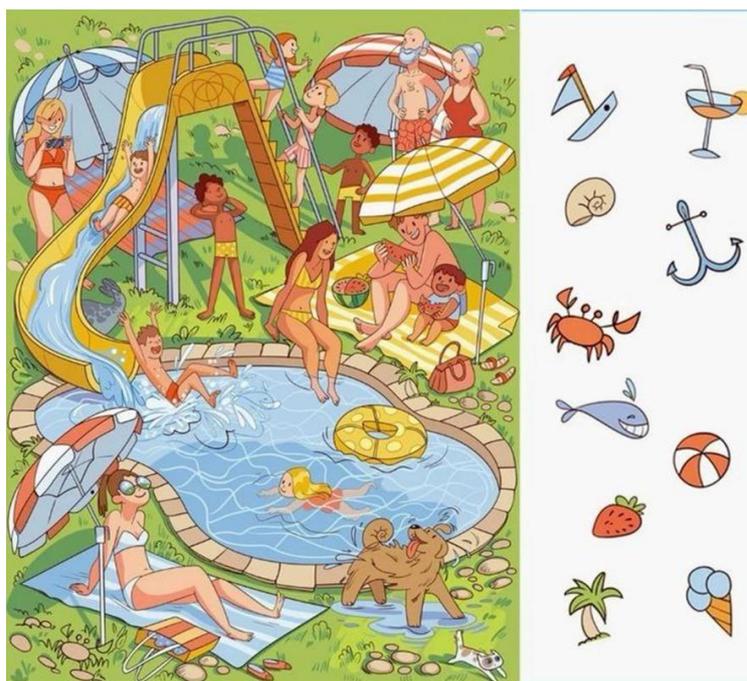


Варианты для учащихся 3-4 классов



Найди  
**10**  
предметов  
на картинке

- 1.
- 2.
- 3.
- 4.
- 5.
- 6.
- 7.
- 8.
- 9.
- 10.



### Упражнение «Пёрышко»

**Цель:** Снятие психоэмоционального напряжения.

**Материалы:** Цветные перья, музыкальная колонка.

**Инструкция по проведению:**

#### Вариант 1

Дети должны танцевать с перышком на ладони под музыку разной интенсивности и не уронить его на пол.

#### Вариант 2

Детям необходимо разделить на пары и встать друг на против друга. Под музыку поднимать ладонь с перышком вверх, затем переворачивать её вниз, чтобы другой участник мог поймать её ладонью вниз.

### Вариант 3

Детям необходимо разделить на пары, один стоит, другой ложится на коврик на спину. Под музыку тот участник, который стоит, поднимает ладонь с перышком вверх, затем переворачивать её вниз, чтобы другой участник мог поймать её верхней частью стопы.

### Игра «Барабашка»

**Цель:** Развитие объёма, концентрации, распределения и переключения внимания.

**Материалы:**

1. 5 предметов (Барабашка, кресло, бутылка, книжка, мышь)

2. 60 карт (фотографий)

Количество игроков от 2 до 8.

**Инструкция по проведению:**

#### Подготовка к игре

Поставьте 5 предметов по кругу в центре стола. Тщательно перемешайте карты и положите колоду рубашкой вверх.

#### Вариант 1:

Хватай предмет!

Игрок, который последним был в замке, начинает игру. Он открывает верхнюю карту таким образом, чтобы все игроки одновременно смогли ее увидеть. Задача игроков - схватить предмет, изображенный на карте, но при этом его цвет должен совпадать с цветом реального предмета (например, красное

кресло или синяя книга). Хватать разрешается, используя только одну руку.

Но что же делать, если на карте не нашлось ни одного предмета правильного цвета? В этом случае игроки должны схватить такой предмет, которого нет на карте и цвет которого на ней также отсутствует.

Схватив правильный предмет, вы получаете в награду только что открытую карту.

Положите ее перед собой, верните предмет в центр стола и откройте следующую.

Каждому из игроков разрешается хватать только один предмет. Если вы схватили неправильный предмет, вам придется отдать одну из заработанных вами карт (при условии, что она у вас имеется). Игрок, схвативший правильный предмет получает эту/эти карты в придачу к открытой.

Конец игры и подсчет очков

Игра заканчивается, когда все карты из колоды разобраны. Побеждает игрок, заработавший наибольшее количество карт.

#### Рефлексия занятия

1. Как вы сейчас себя чувствуете?
2. Что вам было легко выполнять, а что тяжело?
3. Как наши упражнения могут помочь вам в дальнейшей жизни, учебной деятельности?
4. Чего вам сейчас хочется?

### Занятие 13

#### Упражнение «Спрятанные предметы»

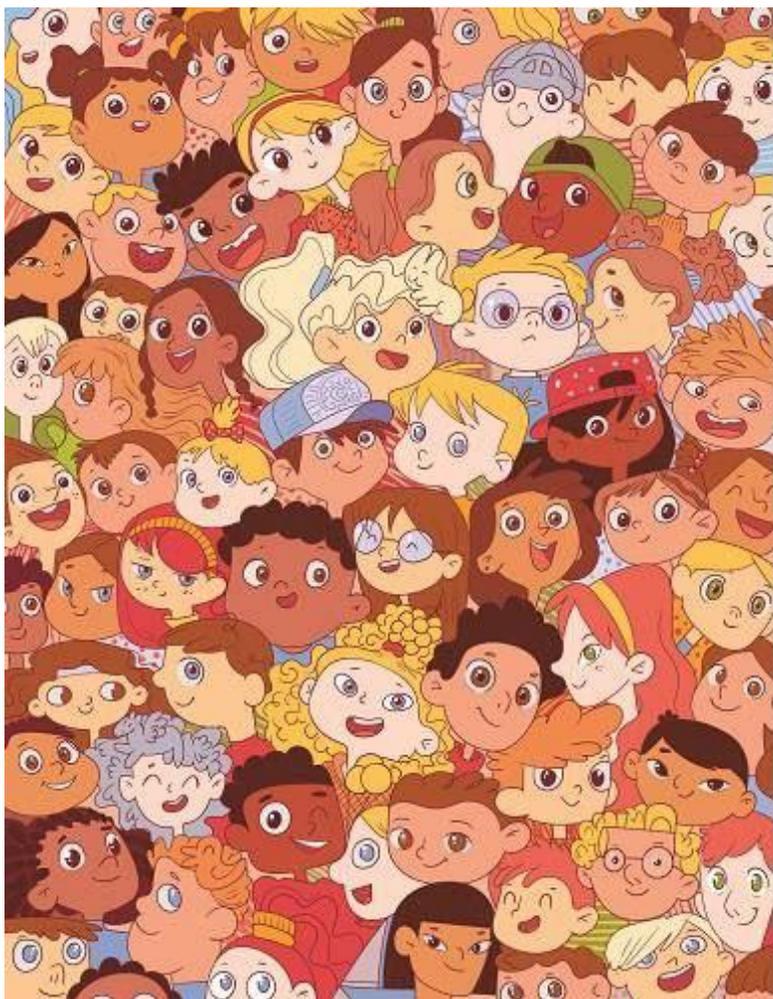
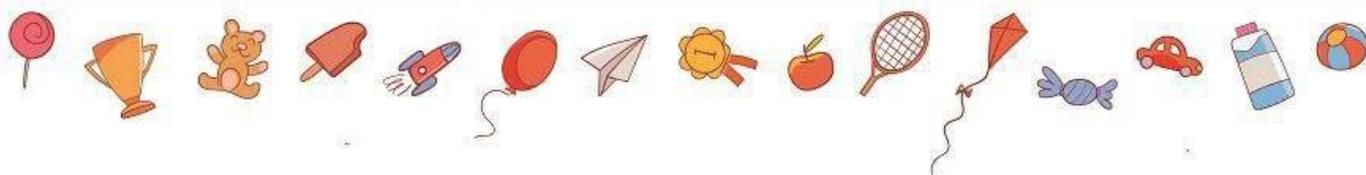
**Цель:** Развитие объёма, распределения и переключения внимания.

**Материалы:** 2 картинки со спрятанными внутри сюжета предметами по одному листочку на каждого учащегося.

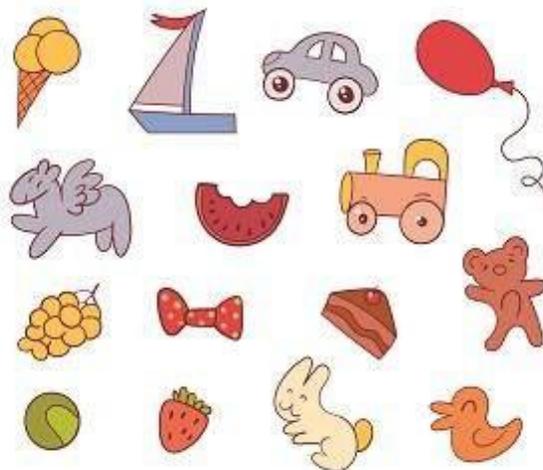
**Инструкция по проведению:**

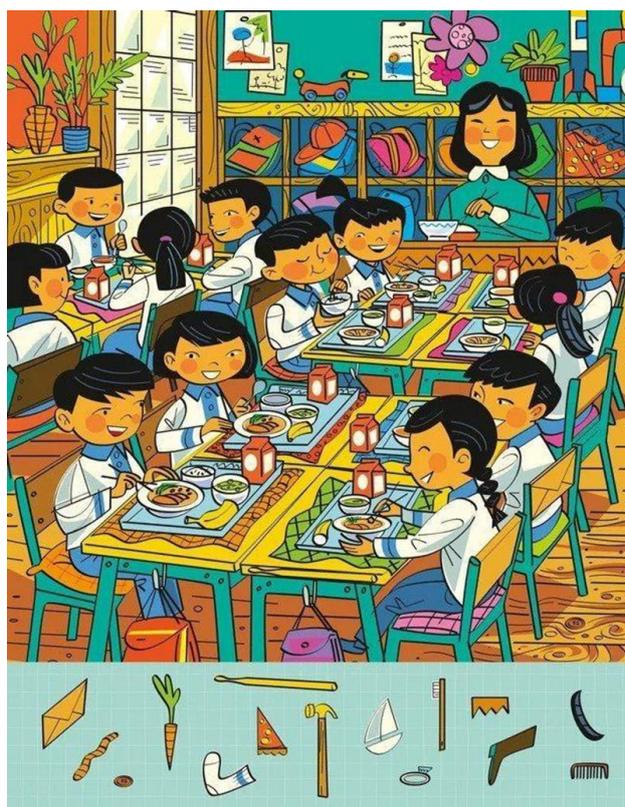
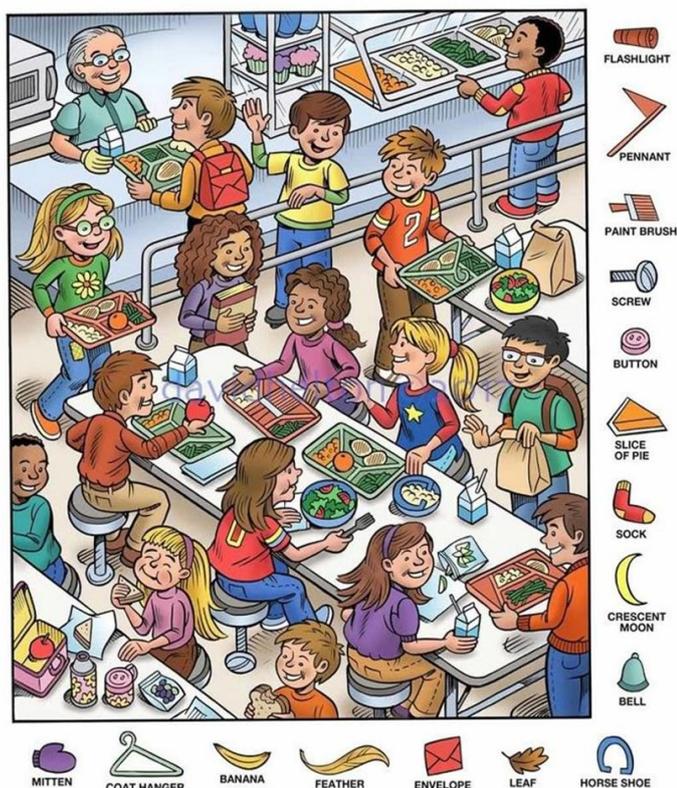
Ребёнку необходимо последовательно найти на картинке предметы, обозначенные на отдельном крае листа. Учащийся выполняет два задания по очереди, где необходимо найти 15 предметов. Если ребёнок

затрудняется с поиском предмета, педагог или один из участников группы может дать наводящую подсказку по тому, где примерно может находиться тот или иной предмет.



**НАЙДИ  
15  
ПРЕДМЕТОВ  
НА КАРТИНКЕ**





### Нейропсихологическая игра «Шляпы, крылья, две клешни»

**Цель:** Развитие объёма и переключения внимания, зрительной и слуховой памяти.

**Материалы:** 56 карт с изображениями инопланетян.

**Количество игроков:** от 2.

**Инструкция по проведению:**

**Правила игры:**

На карточках изображены различные инопланетные существа. Их 7 видов, каждому из которых соответствует определенный звук и определенное движение (см. таблицу №1). Внутри вида инопланетяне могут сильно различаться между собой, однако у всех у них есть отличительные особенности, наличие которых и относит их именно к этому виду (см, таблицу №1). Некоторые движения и звуки намеренно не совпадают по смыслу с названием вида и его существенными особенностями: так сложнее ассоциировать звук, движение и изображение.

С помощью этих сигнальных знаков (сочетания звука и движения) инопланетяне различают своих сородичей по виду.

#### Базовый вариант игры

##### Подготовка

Сначала рассортируйте инопланетян по видам и рассмотрите их вместе с детьми. Пусть они увидят, какие инопланетяне к какому виду относятся. Покажите движения и произнесите звуки, соответствующие каждой из групп, пусть дети повторят за вами и звуки, и движения. Убедитесь в том, что дети запомнили их.

Для самых маленьких игроков (а также в случае возникновения затруднений у более старших) можно сократить количество карт в каждой категории и/или количество категорий, не 7, а 4, например, но важно помнить, что количество карточек во всех группах должно остаться одинаковым.

Затем перемешайте карточки и положите их стопкой рубашками вверх так, чтобы их было хорошо видно всем игрокам.

##### Ход игры

Один из игроков (или взрослый) переворачивает верхнюю карточку из стопки и кладет ее так, чтобы всем было видно. Игроки должны как можно быстрее произнести соответствующий этой группе инопланетян звук и выполнить соответствующее движение игрок который первым произнесет правильный звуки одновременно выполнит правильное движение забирает карточку себе, если произносит не тот звук или показывает не то движение (например, путает правую и левую стороны и т.п.), он штрафуются - отдает любую из своих карточек тому игроку, который первым заметил его ошибку. При игре вдвоем тот, кто ошибся, возвращает в колоду любую из своих карточек.

Побеждает тот, кто в конце игры соберет больше всех карточек.

**Инструкция для детей:** «Сейчас мы поиграем в карты, но они необычные. На них нарисованы различные инопланетные существа, живущие в другой галактике.

Инопланетян всего 7 видов (рассортируйте карточки по категориям как в таблице №1). У каждой группы свой секретный звук и свое секретное движение, по которым они узнают своих сородичей (произносите звуки и показывайте движения для каждой из групп, пусть дети повторяют их за вами). Мы должны их все очень хорошо запомнить. Теперь карточки перемешиваем и складываем в одну стопку картинками вниз.

Наши инопланетяне - путешественники, они очень любят летать на разные планеты и узнавать что-то новое и интересное. И вот сейчас они собрались совершить кругосветное межгалактическое путешествие.

Мы с вами пилоты космических кораблей. Наша задача - заманить к себе на борт как можно больше инопланетян. Сделать это можно только одним способом. Как только я переверну карточку, нужно быстро произнести нужный звук и сделать правильное движение. Только так инопланетянин поймет, что вы, пилот этого космического корабля, знаете его язык, и только тогда он сядет на борт вашего летательного аппарата.

Тот из нас, кто первым произнесет секретное слово и выполнит секретное движение этого инопланетянина, заполучает его в качестве пассажира (забирает себе карточку с его изображением).

Маленький секрет: важно не только не ошибиться самому и сделать все правильно и быстро, но и внимательно наблюдать за другими участниками. Если кто-то из вас ошибется и произнесет не тот звук или покажет не то движение (например, перепутает правую/левую руки и т.п.), то он должен будет отдать любую из своих карточек тому игроку, который первым заметил его ошибку. (При игре вдвоем тот, кто ошибся, возвращает в колоду любую из своих карточек)

В конце игры мы посмотрим, на чем космическом корабле окажется больше пассажиров. Побеждает тот, кто соберет больше всех карточек».

### **Упражнение «Воображаемые мячи»**

**Цель:** Снятие эмоционального напряжения.

**Инструкция по проведению:**

Сейчас нам необходимо будет встать в круг, тому, кто начнёт нужно придумать воображаемый мяч и подать его тому, чей взгляд он поймает так, как будто это настоящий мяч (воздушный, баскетбольный, волейбольный, футбольный, теннисный и т.п.), а другой должен также артистично, будто он ловит настоящий мяч, поймать его. Нужно стараться кидать мяч каждый раз новому участнику.

#### **Рефлексия занятия**

1. Как вы сейчас себя чувствуете?
2. Что вам было легко выполнять, а что тяжело?
3. Как наши упражнения могут помочь вам в дальнейшей жизни, учебной деятельности?
4. Чего вам сейчас хочется?

### **Занятие 14**

#### **Упражнение «Найди и посчитай»**

**Цель:**

1. Увеличение объёма внимания;

## 2. Формирование устойчивости, концентрации, переключения внимания.

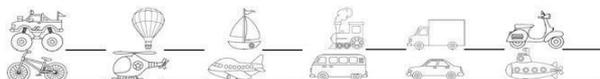
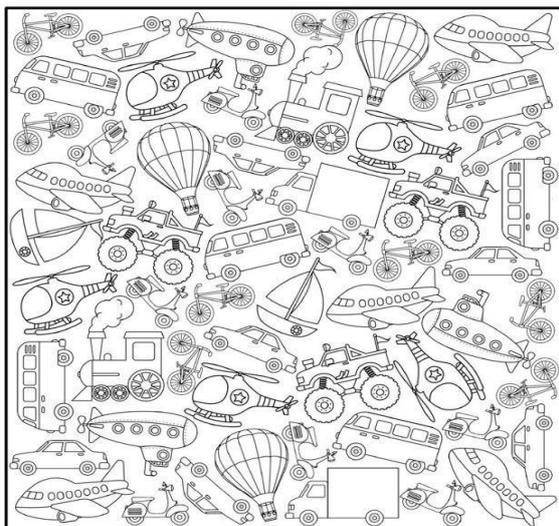
**Материалы:** Распечатка по одному листу на каждого игрока.

**Инструкция по выполнению задания:**

Ребёнку предлагается ряд карточек с предметами, из которых ему нужно выбрать одну. Если мы ставим перед собой задачу развить такое свойство внимания, как **концентрация**, то мы можем из множества предметов, которые ребёнок может находить раньше заданного, продолжать поиски именно выбранного предмета.

Если собираемся развивать **объём и переключение внимания**, то можем дать задание по нахождению всех предложенных объектов.

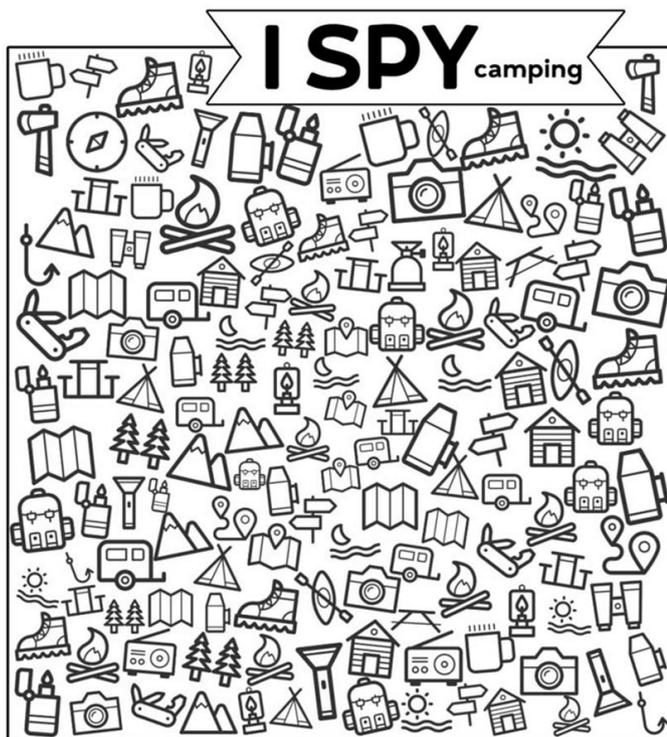
### Найди и посчитай



### Найди и посчитай



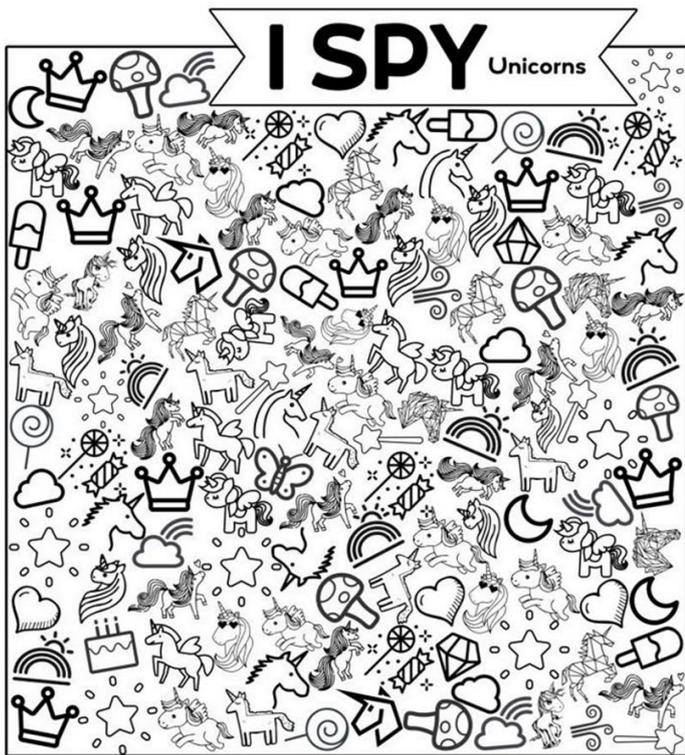
2 🗨 4 ✨ 4 🍀 5 🌐 4 🌀 5 🌠 7 ✨ 4 ✨ 6 🛸 5 🚀  
 1 🗨 6 🌠 7 🌐 1 🗨 3 🌠 6 🚀 7 🌠 4 🚀 7 🗨 5 🗨  
 3 🗨 3 🍀 4 ✨ 6 🌠 2 🗨 7 ✨ 5 🛸 9 🗨 6 🗨 3 ✨



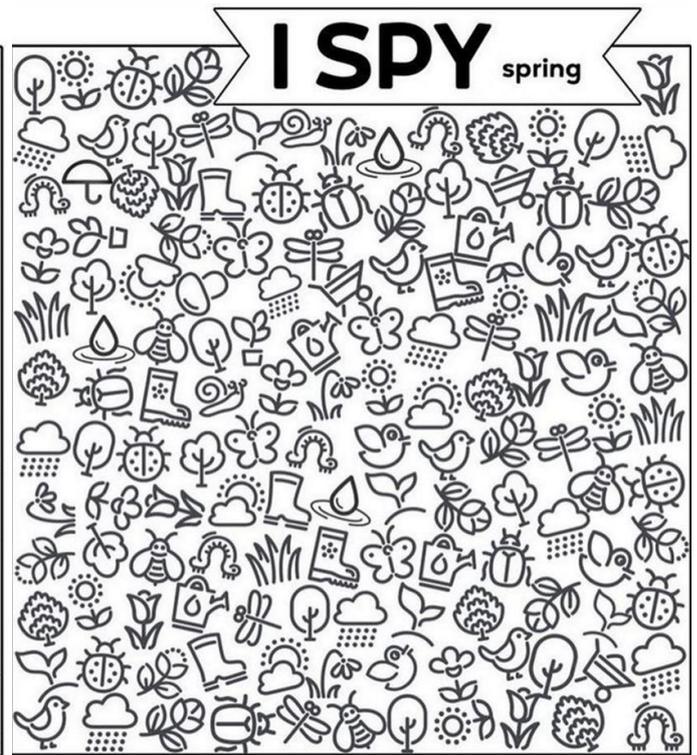
- |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 2 | 4 | 4 | 5 | 4 | 5 | 7 | 4 | 6 | 5 |
| 1 | 6 | 7 | 1 | 3 | 6 | 7 | 4 | 7 | 5 |
| 3 | 3 | 4 | 6 | 2 | 7 | 5 | 9 | 6 | 3 |



- |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 2 | 4 | 4 | 5 | 4 | 5 | 7 | 4 | 6 | 5 |
| 1 | 6 | 7 | 1 | 3 | 6 | 7 | 4 | 7 | 5 |
| 3 | 3 | 4 | 6 | 2 | 7 | 5 | 9 | 6 | 3 |

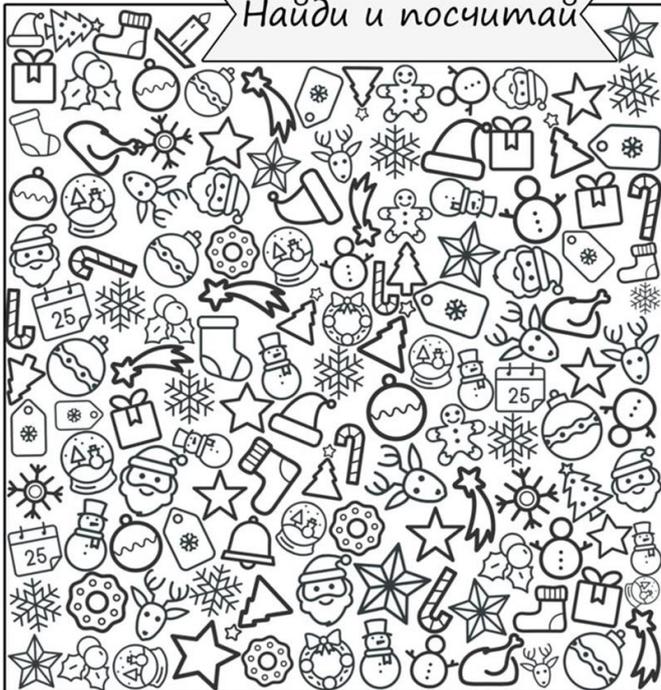


- |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 2 | 4 | 4 | 2 | 4 | 5 | 7 | 4 | 6 | 5 |
| 1 | 2 | 7 | 1 | 3 | 6 | 7 | 4 | 7 | 4 |
| 3 | 6 | 4 | 6 | 2 | 7 | 3 | 9 | 6 | 3 |



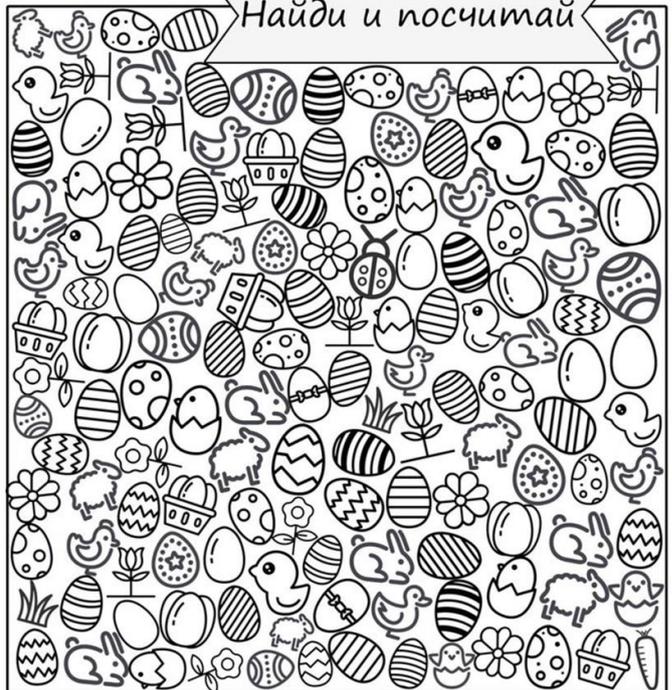
- |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 2 | 4 | 4 | 5 | 4 | 5 | 7 | 4 | 6 | 5 |
| 1 | 6 | 7 | 1 | 3 | 6 | 7 | 4 | 7 | 5 |
| 3 | 3 | 4 | 6 | 2 | 7 | 5 | 9 | 6 | 3 |

Найди и посчитай



- |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 2 | 4 | 4 | 2 | 4 | 5 | 7 | 4 | 6 | 5 |
| 1 | 6 | 7 | 1 | 3 | 6 | 7 | 4 | 7 | 4 |
| 3 | 2 | 4 | 6 | 2 | 7 | 3 | 9 | 6 | 3 |

Найди и посчитай



- |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 2 | 4 | 4 | 5 | 4 | 5 | 7 | 4 | 6 | 5 |
| 1 | 6 | 7 | 1 | 3 | 6 | 7 | 4 | 7 | 5 |
| 3 | 3 | 4 | 6 | 2 | 7 | 5 | 9 | 6 | 3 |



задания с красной рубашкой (копирование); • на синей - только с синей (запоминание);  
• на желтой - только с желтой (преобразование); • на зеленой - только с зеленой (диктант).

### Подготовка

#### 1. Приготовьте:

Для каждого игрока - простые мягкие карандаши, ластики, листы для выполнения заданий. В наборе присутствуют 2 вида листов в клетку, их можно отсканировать. Часть заданий надо выполнять на листах в крупную клетку (это касается уровня сложности «Новичок»), часть - на листах в мелкую, некоторые выполняются на нелинованных листах. Если вы планируете использовать игру как материал для построения серии занятий с одним ребенком, то удобнее завести для него отдельную папку - тогда будет виден его прогресс при продвижении от более легких заданий к более сложным.

Игральный кубик (один на всех). Кубик можно взять любой.

Фишки. В этой роли могут выступать мелкие игрушки из киндер-сюрприза, фигурки из «Лего», разноцветные камушки, любые мелкие предметы. Можно предложить детям слепить себе фишки из пластилина.

#### 2. Состыкуйте карточки чтобы оно было единым

3. Определите уровень сложности заданий, адекватный уровню развития конкретных участников, и отберите соответствующие карточки, а остальные отложите в сторону. Деление по возрасту весьма условно. Гораздо важнее объективно оценить возможности ребенка, начав игру с самого простого уровня. При необходимости задания каждого уровня могут быть усложнены - см. «Детали процесса». Карточки выбранного уровня разложите рубашками вверх в 4 стопки по типам заданий. Получатся стопки красного, синего, желтого и зеленого цветов.

4. Рассмотрите с детьми игровое поле и карточки. Расскажите о разных типах заданий. Договоритесь о том, какую помощь можно будет попросить в игре. Если в игре участвует взрослый, то он становится «образцовым» игроком, показывая, каким образом легче выполнить задания разных категорий - см. «Детали процесса». Если дети еще не уверенно различают, где лево, где право, в начале игры наденьте им браслетики на левую руку. Так игра поможет закрепить эти понятия и на уровне собственного тела, и в пространстве листа.

5. Пусть каждый игрок выберет себе фишку и одну из стартовых клеток-«башенок», расположенных по углам игрового поля. Можно выбирать любую «башню», исход игры не зависит от того, с какой начинать движение.

#### 6. Объясните детям целям игры и расскажите игровую легенду:

Однажды во сне вы попали в волшебный замок. Каждый из вас попал в одну из башен этого замка. Башни были прекрасны, но, увы, заперты. И в тот момент, когда вы отчаялись найти выход, появилась подсказка:

Чтобы дверь к победе открыть, ключей две пары должно быть. Ты сможешь все ключи найти и первым к финишу прийти! Что там за дверью? Все богатства,  
что ты нашел в игре, хранятся: Смекалка, память и вниманье,  
пространства преобразование.

Итак, вы отправляетесь в путешествие по замку. Вам нужно дойти до башенки, которая находится по диагонали от вашей. Вас ждут испытания и трудные задачи. И только самый внимательный и настойчивый, тот, кто не потеряется в дороге и соберет 4 ключа, сможет достичь цели в конце пути и выйти из замка преобразенным. В путь!

Все, подготовка закончена, можно начинать играть.

### Ход игры

1. Игроки по очереди бросают кубик и перемещают свою фишку по полю. Траекторию движения можно выбирать. Можно двигаться вверх/вниз или влево/вправо. Нельзя двигаться по диагонали, зато можно поворачивать (например, если на кубике выпало 5, можно пойти на 2 клетки вправо и на 3 вверх). Перед тем, как передвинуть фишку, нужно сказать вслух, на сколько клеток и в каком направлении она двигается - таким образом участники учатся не только планировать свои ходы, но и понимать стратегию

противника. Обратите внимание: игроки не могут использовать слова «туда» (с указанием направления жестом) и «вперед /

назад» для определения направления! Вместо этого они должны оперировать понятиями «влево-вправо» и «вверх-вниз».

2. Оказавшись на поле определенного цвета, игрок тянет карточку с рубашкой того же цвета и выполняет размещенное на ней задание. Если он делает это правильно, то он оставляет карточку у себя. Если он ошибается, то карта с заданием возвращается на дно стопки.

3. Задача игрока, как мы помним, - собрать 4 карточки с рубашками разных цветов, поэтому, бросив кубик, он может выстраивать траекторию своего перемещения по полю с учетом того, какого цвета «ключи» у него уже есть, а каких не хватает. При этом кубик как источник случайности позволяет удерживать игровую интригу, позволяя как сильному, так и слабому игроку стать победителем.

4. Собрав 4 разных «ключа», игрок продвигается к цели-«башенке», уже не выполняя никаких заданий (хотя, конечно, если ему хочется, он может это делать). Но его передвижения все равно определяются бросками кубика. Выигрывает тот, кто первым дойдет до противоположной по диагонали клетки, отмеченной меткой-«башенкой», собрав при этом 4 разных по цвету «ключа». Игра заканчивается тогда, когда все игроки дошли до своих целей.

### Рефлексия занятия

1. Как вы сейчас себя чувствуете?
2. Что вам было легко выполнять, а что тяжело?
3. Как наши упражнения могут помочь вам в дальнейшей жизни, учебной деятельности?
4. Чего вам сейчас хочется?

## Занятие 15

### Упражнение «Зашумленные числа»

**Цель:** Развитие объема, концентрации и избирательности внимания.

**Материалы:** См. рис. 4 «Зашумленные числа».

#### Инструкция для взрослого:

Этот вариант направлен на развитие зрительного восприятия и избирательности внимания. Задача игроков - находить быстрее другого числа от 1 до 30. Числа на поле могут быть перевернуты, заштрихованы или замаскированы каким-то другим способом. За каждое число, найденное и показанное быстрее противника, игрок получает очко. Досчитав до 30, игроки подсчитывают очки.

#### Инструкция для ребёнка:

«В следующем туре соревнований условия усложняются, теперь все числа замаскированы, чтобы их сложнее было найти. Твоя задача - несмотря на препятствия, найти по порядку числа от 1 до 30 быстрее противника.



Рис. 4. Зашумленные числа

Лист 4

### Нейропсихологическое упражнение «Светофор»

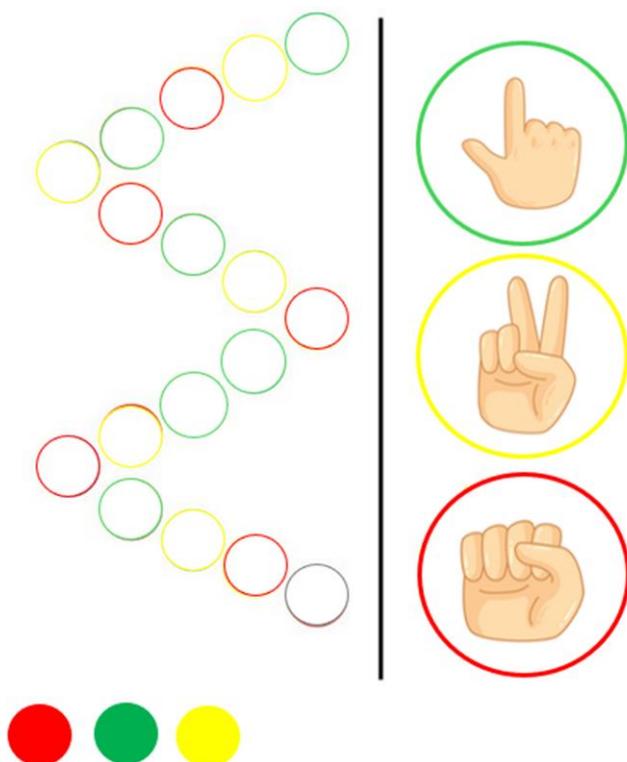
**Цель:**

- 1) Увеличение объёма;
- 2) Формирование устойчивости, концентрации, переключения и избирательности внимания;
- 3) Развитие зрительной и слуховой памяти, пространственной ориентации.

**Материалы:** Специальная карта (распечатка) по одному листу на каждого учащегося.

**Инструкция по проведению:**

Ребёнку необходимо пройти тропинку из геометрических фигур, совершая определённый жест. Они указаны в правой стороне листа. Нужно не забывать делать правильный жест и и продолжать путь с того места, на котором остановился.



### Игра «Длинное мемо. Животные»

**Цель:** Развитие объема, концентрации и избирательности внимания, а также зрительной памяти.

**Материалы:** 44 карточки.

**Инструкция по проведению:**

Каждый игрок выбирает, какое животное будет собирать, и кладёт карточку головы выбранного животного перед собой. Далее первый игрок выбирает любую карточку на столе и переворачивает так, чтобы все игроки увидели её содержание. Если перевёрнутая карточка от другого животного, нужно вернуть её на место также рубашкой вверх.

Если она от вашего животного, попробуйте её присоединить к голове (или другим уже собранным частям). Получилось? Отлично, ваш зверёк стал чуть больше! Не получается? Попробуйте присоединить другой стороной. Всё равно не стыкуется? Придётся вернуть карточку на стол.

Также в игре есть особые карточки, свойство которых срабатывает лишь один раз за игру. Если вам попала такая карта, тут же разыграйте свойство, а потом сбросьте. Далее ход переходит к следующему игроку по часовой стрелке. Он также переворачивает любую карточку на столе.

Игра заканчивается, как только один из участников собрал своё животное из всех восьми частей. Тот, кто это делает, объявляется победителем!

#### Рефлексия занятия

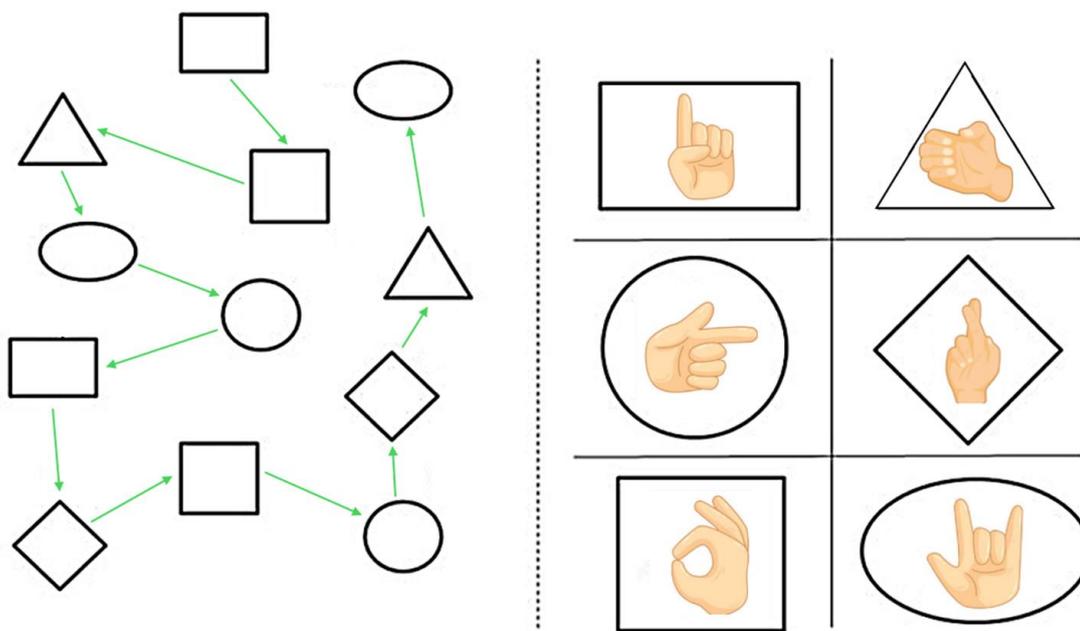
1. Как вы сейчас себя чувствуете?
2. Что вам было легко выполнять, а что тяжело?
3. Как наши упражнения могут помочь вам в дальнейшей жизни, учебной деятельности?
4. Чего вам сейчас хочется?

### Нейропсихологическое упражнение «Геометрическая тропинка»

**Цель:**

- 1) Увеличение объёма;
- 2) Формирование устойчивости, концентрации, переключения и избирательности внимания;
- 3) Развитие зрительной и слуховой памяти, пространственной ориентации.

**Материалы:** Специальная карта (распечатка) по одному листу на каждого учащегося.



**Инструкция по проведению:**

Ребёнку необходимо пройти тропинку из геометрических фигур, совершая определённый жест. Они указаны в правой стороне листа. Нужно не забывать делать правильный жест и и продолжать путь с того места, на котором остановился.

### Нейропсихологическое упражнение «Времена года»

**Цель:**

- 1) Увеличение объёма;
- 2) Формирование устойчивости, концентрации, переключения и избирательности внимания;
- 3) Развитие зрительной и слуховой памяти, пространственной ориентации.

**Материалы:** Специальная карта (распечатка) по одному листу на каждого учащегося.

**Инструкция по проведению:**

Ребёнку нужно определить к какому времени года относится тот или иной символ, заключённый в кружке, и сделать жест рукой, который указан в правом верхнем углу поля и обозначает соответствующее время года.

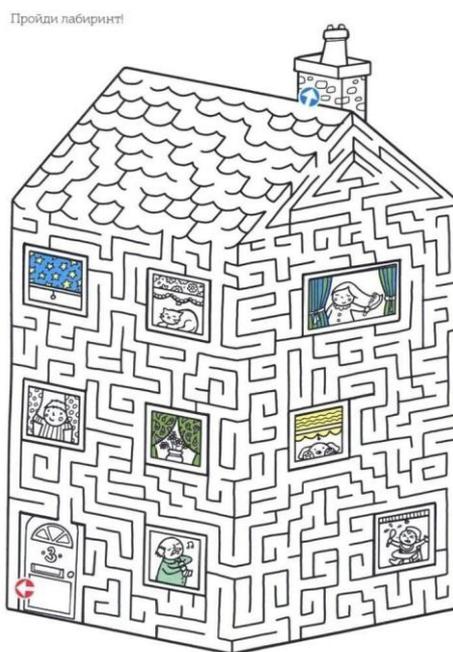
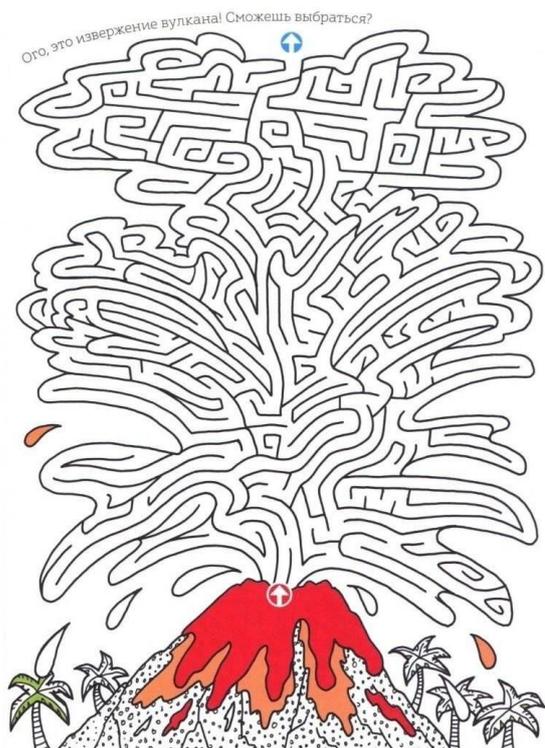


### Упражнение «Лабиринт»

**Цель:** Формирование устойчивости и концентрации внимания.

**Материалы:** Специальная распечатка по одному листу на каждого учащегося, ручка, карандаш при необходимости.

**Инструкция по проведению:** Учащемуся необходимо выбрать лабиринт, который он будет проходить зрительно или при помощи пальца, если совсем трудно, то при помощи карандаша.



Тебе предстоит пройти лабиринт,  
расположенный прямо у черепахи  
на панцире.



### Рефлексия занятия

1. Как вы сейчас себя чувствуете?
2. Что вам было легко выполнять, а что тяжело?
3. Как наши упражнения могут помочь вам в дальнейшей жизни, учебной деятельности?
4. Чего вам сейчас хочется?

### Занятие 17

### Методика оценки устойчивости внимания «Корректирующая проба» тест Бурбона

**Цель:** Определение уровня развития свойств внимания: объёма, концентрация, устойчивости и переключение.

**Материалы:** По одному бланку на каждого учащегося, ручки / простые карандаши, секундомер.

**Инструкция:** Учащимся необходимо в течение 5 минут по очереди посматривать каждую строку и находить, зачёркивать в каждой строке ту букву, которая первая стоит в строке. Например, если в 1 строке первой буквой стоит С, значит в этой строке нужно находить все буквы С и зачёркивать их.

Как только будет проходить одна минута, учащемуся необходимо поставить вертикальную черту после той буквы, на которой он остановился. Это будет показывать какой объём работы учащийся успевает выполнить за минуту, в какой период он успевает больше, а в какой меньше, в какой момент совершается больше всего ошибок.

Бланк содержит 40 букв в строку по горизонтали и 33 буквы в столбец по вертикали, в целом 1320 знаков.

**Объём внимания** оценивается по количеству просмотренных букв. Норма объёма внимания - 850 знаков и выше.

**Концентрация внимания** оценивается по формуле:  $K = 2C / П$ , где

С – число строк, просмотренных испытуемым,

П – количество ошибок (пропусков или ошибочных зачеркиваний).

**Расшифровка показателей:**

Чем больше получившаяся цифра, тем выше концентрация. Этот показатель не имеет установленных числовых значений, так как зависит от конкретного стимульного материала.

**Устойчивость внимания** оценивается по изменению скорости просмотра на протяжении всего задания.

Результаты подсчитываются для каждых 60 секунд по формуле:  $A = S / t$ , где

A – темп выполнения,

S – количество просмотренных букв,

t – время выполнения.

#### Расшифровка показателей устойчивости внимания:

Результат	Значение
0–2	Очень высокая
3–4	Высокая
5–6	Средняя
7–8	Низкая
9–10	Очень низкая

**Показатель переключаемости внимания** вычисляется по формуле:  $C = (S_0 / S) * 100\%$ , где

S<sub>0</sub> – количество ошибочно проработанных строк,

S – общее количество просмотренных строк.

При оценке переключаемости внимания испытуемый получает инструкцию зачеркнуть разные буквы в чётных и нечётных строках корректирующей таблицы.

#### Расшифровка показателей переключаемости внимания:

Результат в %	Расшифровка
0–20	Очень высокая
21–40	Высокая
41–60	Средняя
61–80	Низкая
81–100	Очень низкая

Фамилия, имя \_\_\_\_\_  
Класс \_\_\_\_\_

СХАВСХЕВИХНАИСНХВКСНАИСВХВХЕНАИСНЕВХАИВН  
ХИВСНАБСАВСНАЕКЕАХВКЕСВСНАИСАИСАВХВКИХИС  
ХВХЕКВХИВХЕИСНЕИНАИЕНКХКИКХЕКВКИСВХИХАКХ  
НСКАИСВЕКВХНАИСНХЕКХНСИАХКСКВХКВНАВСИСНА  
ИКАЕККИСНАИКХЕХЕИСНАХКЕКХВИСНАИХВИКХСНАИ  
СВНКХАВИСНАХЕКЕХСНАКСВЕЕВЕАИСНАСНКИВКХКЕ  
КНВИСНКХВЕХСНАСКЕСНКНАЕСНКХКВИХКАКСАИСНА  
ЕХКВЕНВХКЕАИСНКАНКНВЕИНКВХАКЕИВИСНАКАХВЕ  
ИВНАХНЕНАИКВИЕАКЕИВАКСВЕИКСНАВАКЕСВНЕКСН  
КСВХИЕСВХКНКВСКВЕВКНИЕСАВИЕХЕВНАИЕНКЕИВК  
АИСНАСИАИСХАКВННАКСХАИЕНАСНАИСВКЕВЕВХКХС  
НЕИСНАИСНКВХВЕКЕВКВНАНСНАИСНКВВКХВИСНАКА  
ХВХНАИСНХЕКНСКАИЕИСНАХКЕКХВИСНАИХВИКХСНА  
ИСВНКХАВИСНАХЕКЕХСНАИКСНАВАКЕСВНЕХВЕХСНИ  
СВКЕВЕВХКХСНЕИСНАИСНКВХВЕКЕВКВНАНСНАИСНК

СВНЕКСНЕКХНСАВСНАХКАСЕСНАИСЕСХКВАИСНАСАВ  
КХСХНЕИСХИХЕВИКВИНАИЕНЕКХАВИХНВИХКХЕНВИЕ  
САИСНАИНЕКХНССНКАНКНВЕИНКВХАКЕИВИСНАКАХВ  
ЕИВНАХНЕНАИКВИЕИСНАИСНКВИЕНАСНАИСВКЕВЕВХ  
КХСИХНВИХКХЕНВИНЕКХНССННХИВСНАБСАВСНАНХЕ  
КХНСИАХНАИСВНКХАВИСНАХЕКЕХСНАКСВЕЕВЕАИСН  
АСИВКЕВКХКЕКНВИСНКХВЕХСНАСКЕСНКАЕСНКХКВ  
ИХКАКСАИСНАЕХКВЕНВХКЕАИСНКАНКНВЕИНКВХАКЕ  
ИВИВИХКХЕНВИНЕКХНСАКАЕКХЕВСКХЕКХНАИСНКВЕ  
ВЕСНАНСВКХЕКНАИСИИСНЕИСНВКЕХКВХЕИВНАКИСХ  
АЕИВКЕВКИХЕИСНАИВХСНАИКХЕХЕИСНАХКЕКХВИСН  
АИХВИКХСНАИСВНКХАВИСНАХЕКЕХСНАКСВЕЕВЕАИС  
НАСНКИВКХКЕКНВИСАИЕНЕКХАВИХНВИХКХЕНВИЕСА  
ИСНАИНЕКХНССНКАНКНВЕИНКВХАКЕИВИСНАКАХВЕИ  
ВНАХНЕНАИКВИВНАХНЕНАИКВИЕИСНАЕНВИНВИНАИЕ  
НЕКХАВИХВИНАИЕНЕКХАВИХСХЕВИХНАИСНХВКСНАИ  
СВХВХЕНАИСНЕВХАИВНХИВСНАБСАВСНАЕККАСЕСНА  
ИСЕСХКВАИСНАСАВКХСХНЕИСХИХЕВИКВИНАИАИСНК

### Методика изучения слуховой памяти «10 слов» А.Р. Лурия

**Цель:** Определение объёма кратковременной и долговременной слуховой памяти.

**Материалы:** Бланк из 4 отдельных карточек со строками по количеству слов и ФИО учащегося для исследования кратковременной памяти и 1 дополнительный для исследования долговременной памяти, ручки / простые карандаши, набор слов на выбор:

1. Стол, вода, кот, лес, хлеб, брат, гриб, окно, мёд, дом.
2. Дым, сон, шар, пух, звон, куст, час, лёд, ночь, пень.
3. Лес, хлеб, стул, брат, конь, гриб, мед, дом, мяч, куст.
4. Число, хор, камень, гриб, кино, зонт, море, шмель, лампа, рысь

ФИО, класс

№	Слуховая память. 1 проба.
1	
2	
3	
4	
5	
6	

7	
8	
9	
10	

ФИО, класс

№	Слуховая память. 2 проба.
1	
2	
3	
4	
5	
6	
7	
8	
9	
10	

ФИО, класс

№	Слуховая память. 3 проба.
1	
2	
3	
4	
5	
6	
7	
8	
9	
10	

ФИО, класс

№	Слуховая память. 4 проба.
---	---------------------------

1	
2	
3	
4	
5	
6	
7	
8	
9	
10	

**Инструкция:** Педагог сообщает ребёнку о том, что сейчас он прослушает 10 слов, как только все 10 слов будут названы ребёнку необходимо воспроизвести их вслух в любом порядке. Таких попыток у ребёнка будет 4. Важно подбодрить его, если сначала он запомнил мало слов, и сказать о том, что с каждым разом он будет запоминать и называть всё больше слов.

В норме ребёнок 9-10 лет должен запоминать с 3-4 предъявления 9-10 слов.

В среднем объём запоминания при одном предъявлении 5-7 слов.

В конце диагностического занятия можно попросить ребёнка вспомнить и воспроизвести те слова, которые он помнит из ранее предъявленных.

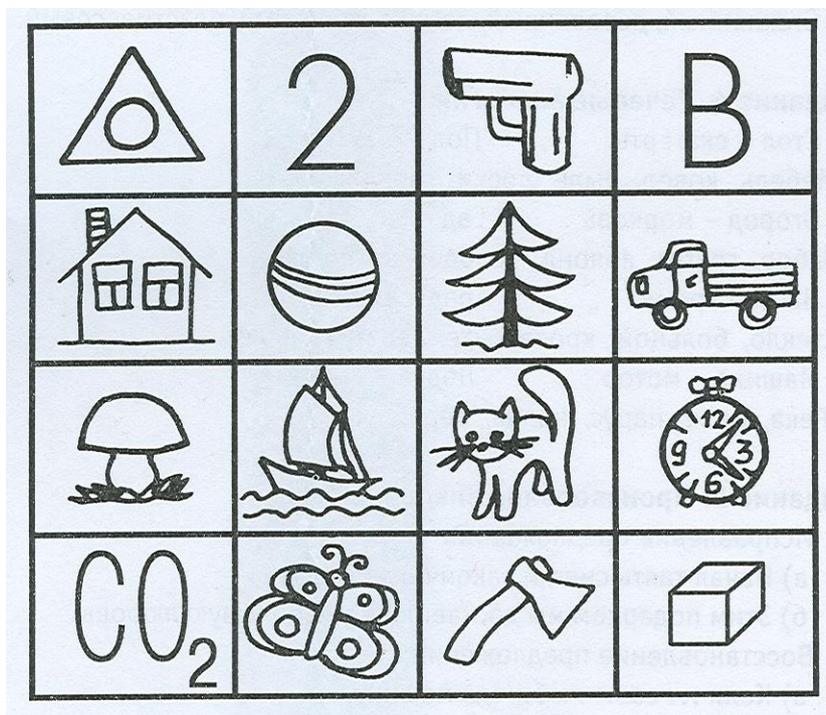
ФИО, класс

№	Слуховая память. 5 проба.
1	
2	
3	
4	
5	
6	
7	
8	
9	
10	

Методика «Кратковременная зрительная память» Л.А. Ясюковой

Цель: Определение объёма кратковременной и зрительной памяти.

**Материалы:** Бланк с 16 объектами, секундомер, ручки / простые карандаши, бланк для записи слов, который включён в бланк исследования мыслительных операций (см. Бланк для записи ответов в следующей методике).



**Инструкция:** Педагог сообщает ребёнку, что ему необходимо будет в течении одной минуты смотреть на объекты и запоминать их. У ребёнка будет всего одна возможность посмотреть на них. После чего он запишет их в любом порядке, в котором запомнил, в специальную таблицу, каждое слово пишется в отдельную строчку.

**Примечание.** Детям 1-3 классов бывает трудно работать с таким набором. Они задаются вопросом, нужно ли запоминать только треугольник или треугольник с кругом, это русская буква в или английская b, что такое CO<sub>2</sub>? Поэтому им можно предложить карточку с изображением любых 10-14 предметов. Например, такую, которая приведена ниже.



Бланк заполнения (16 слов)

Фамилия, имя \_\_\_\_\_  
Класс \_\_\_\_\_

Зрительная память

1)	9)
2)	10)
3)	11)
4)	12)
5)	13)
6)	14)
7)	15)
8)	16)

Бланк заполнения (14 слов)

Фамилия, имя \_\_\_\_\_  
Класс \_\_\_\_\_

Зрительная память

1)	8)
----	----

2)	9)
3)	10)
4)	11)
5)	12)
6)	13)
7)	14)

### Рефлексия прошедших занятий

1. Что вам было легко выполнять, а что тяжело?
2. Что вам больше всего понравилось в нашей работе / Что больше всего запомнилось?
3. Чем наши занятия помогут вам в дальнейшей жизни, учебной деятельности?

### Занятие 18.

#### Упражнение «Автомастерская»

**Цель:** Развитие мыслительных операций анализа, сравнения, классификации, аналогии.

**Материалы:** См. Комплект материалов, рис. Автомастерская, по одному листу на каждого.

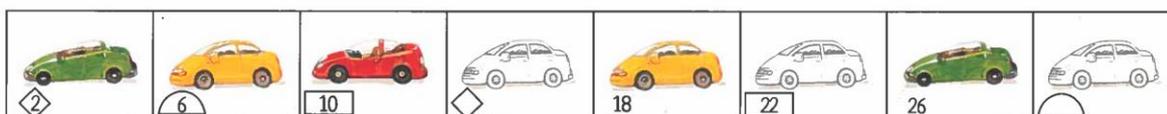


Рис. 1. Автомастерская

Лист 1а

#### Инструкция для взрослого:

Задача ребенка понять, по какому принципу окрашены машины в каждой строке, и в соответствии с этим принципом раскрасить белые машины. После этого ребенку нужно раскрыть закономерность расположения цифр и фигур под машинами и заполнить недостающие.

#### Ответы:

1. Красный, треугольник, 8, 10.

2. Синий, квадрат, круг, 9, 11, 14.
3. Зеленый, розовый, прямоугольник, прямоугольник, 11, 5.
4. Зеленый, красный, желтый, полукруг, ромб, 14, 30.

**Инструкция для ребёнка:**

«В автомастерскую привезли на покраску машины. Водители расположили их в тех стояночных боксах, в которых мастер окрашивает машины в выбранные владельцами цвета. Но мастер работает только первый день и никак не может разобраться с этими боксами, Помогите мастеру понять принцип, по которому определяется цвет, и покрасьте машины в правильные цвета. Чтобы машины не перепутались, важно также присвоить им особый код, по которому потом хозяин сможет забрать свою машину. Пойми закономерность, по которой боксу присваивается номер и геометрическая фигура, и в соответствии с этим заполни недостающие номера и фигуры в каждой строке».

### Упражнение «Сокровища Билла Костяная Нога»

**Цель:** Развитие мыслительных операций анализа, синтеза, обобщения, классификации и аналогии.

**Материалы:** См. Комплект материалов, рис. 2а и 2б «Сокровища Билла Костяная Нога».

**Инструкция для взрослого:**

Задача ребенка - научиться выделять общий признак у предметов и затем объединять найденные признаки. Круги на рисунке содержат группы по три предмета, для которых нужно найти общее свойство, например: цыпленок, лимон и солнце - желтые; самолет, птица и стрекоза - летают; мяч, апельсин и мишень круглые (см. рис. 2б).

Затем ребенок объединяет найденные признаки и выбирает

среди рисунков в нижней части листа предмет, сочетающий в себе все эти признаки. Так, в нашем примере нужно найти что-то желтое, летающее и круглое. Под это описание подходит воздушный шарик. Теперь слово «шарик» нужно вписать в клетки и выбрать выделенную букву (пятая). Эту букву нужно вписать в ячейку на сундуке. Если ребенок

все сделает правильно, то в результате на сундуке получится слово «река». Предложите ребенку проверить свой ответ - подойдет ли это слово в качестве отгадки на загадку: не конь, а бежит, не лес, а шумит.

Ответы: зебра, мороженое, шарик, лодка.

**Инструкция для ребёнка:**

«Самый известный пират на свете - Билл Костяная Нога спрятал в сундуках сокровища, а сундуки закодировал. Но мы случайно обнаружили шифровку с метками, С помощью нее можно узнать шифр, который поможет нам раскодировать и открыть сундуки. Давай попробуем!»



Рис. 2а. Сокровища Билла Костяная Нога

Лист 16



Рис. 2б. Сокровища Билла Костяная Нога

Лист 2а

### Упражнение «Новогодние подарки» для 1-2 классов

**Цель:** Развитие мыслительных операций анализа, сравнения, классификации и аналогии.

**Материалы:** См. Комплект материалов, рис. 3 «Новогодние подарки».



Рис. 3. Новогодние подарки

Лист 26

#### Инструкция для взрослого:

В этой игре ребенку необходимо соединить стрелками предметы по парам. Он должен объяснить, по какой причине один предмет подходит к другому, и провести от каждого из них стрелку к подарочной коробке.

Ответы: краски - кисточка, лук - стрела, меч - щит, конь - седло, кукла - платье, чашка - блюдце, лыжи - палки, собачка - поводок, цветы - ваза.

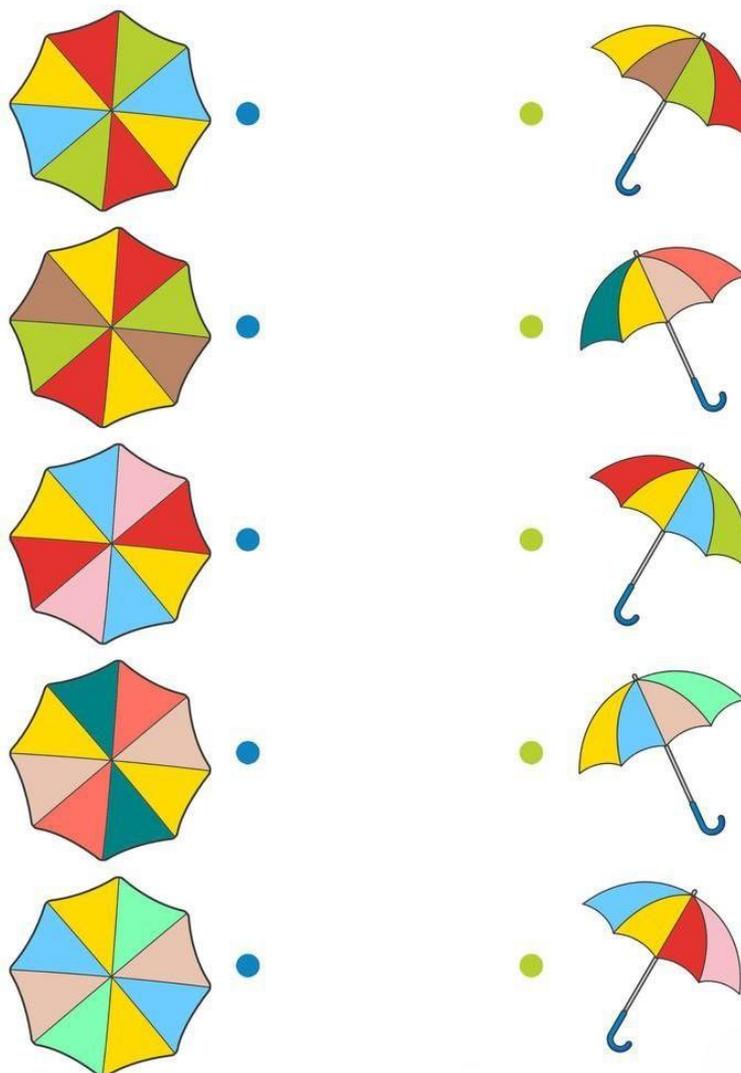
#### Инструкция для ребёнка:

«У Деда Мороза порвался мешок: все подарки высыпались и перепутались. Надо разложить их по подарочным коробкам парами, чтобы все подошло друг к другу. Например, как бутсы и футбольный мяч. Прочерти стрелки от потерянных подарков к подарочным коробкам. В каждой коробке должно в итоге лежать по два предмета. Объясни, почему ты объединил(-а) предметы именно так».

### Упражнение «Зонтики» для 2-4 классов

**Цель:** Развитие мыслительных операций анализа, сравнения, классификации и аналогии.

**Материалы:** По одному листу на выбор каждому учащемуся.



#### Рефлексия занятия

1. Как вы сейчас себя чувствуете?
2. Что вам было легко выполнять, а что сложно?
3. Как наши упражнения могут помочь вам в дальнейшей жизни, учебной деятельности?
4. Чего вам сейчас хочется?

#### Занятие 19

##### Упражнение «Башни драконов»

**Цель:** Развитие мыслительных операций анализа, обобщения, классификации.

**Материалы:** См. Комплект материалов, рис. 4 и 5 «Башни драконов» по одному листу на каждого.



Рис. 4. Башни драконов

Лист 3а

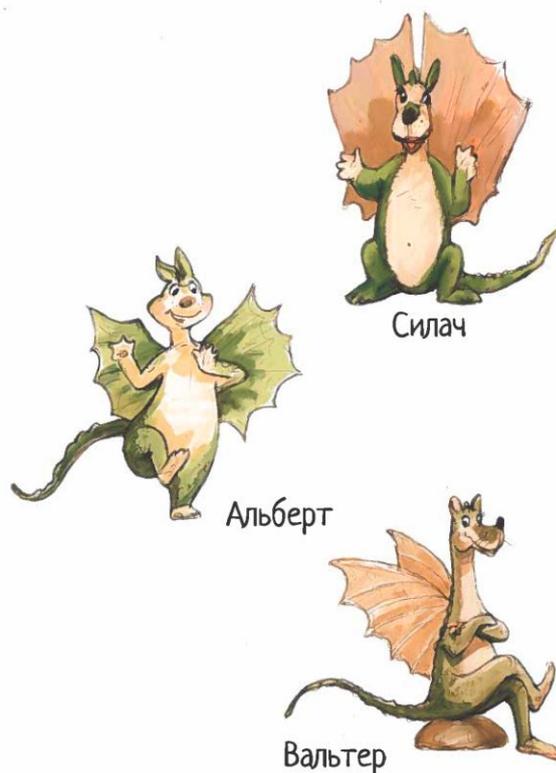


Рис. 5. Башни драконов

Лист 3б

### Инструкция для взрослого:

В первом задании ребенок раскрашивает окна в башнях тремя цветами, которые присутствуют в изображении флага. В результате окна всех башен должны быть раскрашены так, чтобы последовательность цветов ни разу не повторилась.

Во втором задании ребенку нужно расположить первые буквы имен драконов (Альберт, Силач, Вальтер) таким способом, чтобы ни в одном ряду они не повторились.

### Инструкция для ребёнка:

«В сказочной деревне Гаврюшино Лэнд живут пять драконов. У каждого из них есть своя красивая башня. Настало время раскрасить окна башен особой защитной краской. Важно сделать это правильно: для покраски окон каждой из башен использовать цвета флага можно только по одному разу. В конце все окна на башнях должны быть раскрашены по-разному, без повторов. Только так драконы будут защищены от нападения неприятелей».

«Теперь, когда мы защитили их жилища, драконы полетели в соседнюю деревню, чтобы навестить своих друзей - Вальтера, Альберта и Силача. Драконы пробудут в деревне пять дней и за это время хотят посетить своих друзей согласно местной традиции: в течение каждого дня нужно побывать у каждого из трех друзей по очереди, но так, чтобы эта очередность ни разу не повторилась. Составь для драконов расписание посещений. Впиши первые буквы имен друзей в каждый домик. Понедельник уже расписан, осталось заполнить остальные дни».

### Упражнение «Космический навигатор»

**Цель:** Развитие мыслительных операций анализа, конкретизации, развитие пространственных представлений.

**Материалы:** См. Комплект материалов, рис. 6 «Космический навигатор» по одному листу на каждого учащегося.

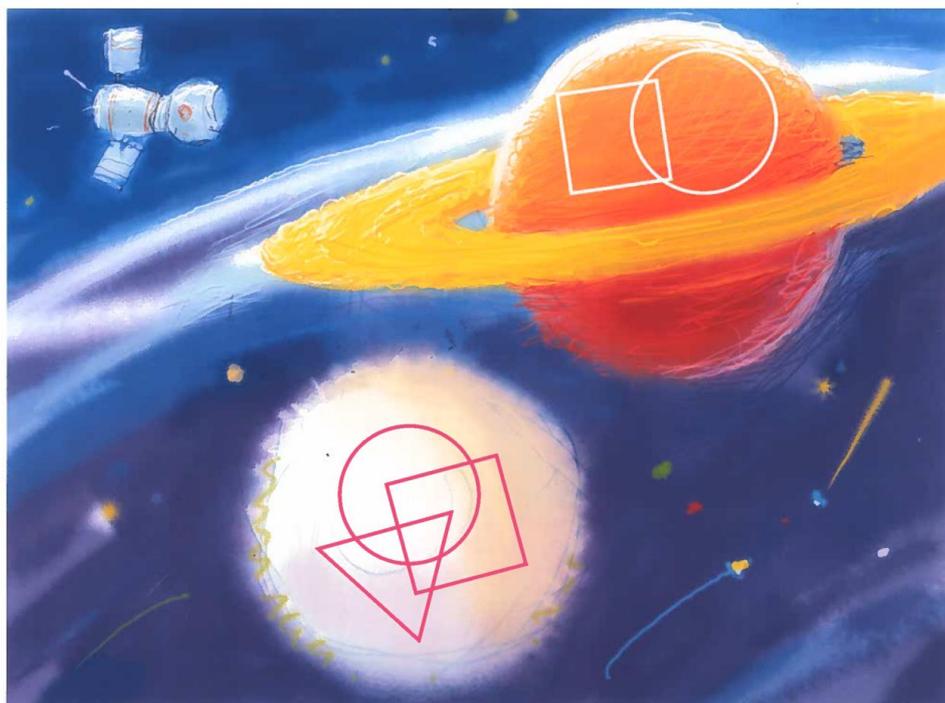


Рис. 6. Космический навигатор

Лист 4а

### Инструкция для взрослого:

В данном задании ребенку нужно разобраться в пространственных характеристиках и, следуя инструкции, поставить точку в правильном месте.

### Инструкция для ребёнка:

«Посмотри, на рисунке - космический корабль, который исследует планеты межгалактического пространства. Пилоту корабля нужно посадить корабль точно в указанном месте, ведь неизведанные планеты таят в себе много опасностей. Но у пилота сломался навигатор, и теперь он не знает, куда ему посадить корабль. Помоги ему определить место посадки. Следуя инструкции, пометь его на карте точками».

### Первая планета:

1. Поставь синюю точку вне круга и вне квадрата.

2. Красную точку внутри круга, но не в квадрате.
3. Зеленую поставь так, чтобы она располагалась и в квадрате.

**Вторая планета:**

1. Поставь зеленую точку так, чтобы она была в квадрате и в треугольнике, но не в круге.
2. Поставь красную точку так, угольнике, но не в квадрате, чтобы она была в круге и в треугольнике.
3. Поставь синюю точку в квадрате, но вне треугольника и круга».

**Упражнение «Засели домик»**

**Цель:** Развитие мыслительных операций анализа, сравнения, классификации и аналогии.

**Материалы:** См. Комплект материалов, рис. 7 и 8 «Засели домик» по одному листу на каждого учащегося.

**Инструкция для взрослого:**

Перед началом игры вырежьте карточки (рис. 7). На стол выкладываются;

- таблица, где в верхней горизонтальной строке указан основной цвет, а в левом вертикальном столбце изображены конкретные геометрические фигуры (рис. 8);

стопка карточек лицевой стороной вниз с изображением предметов, похожих на геометрические фигуры и окрашенных в различные оттенки основного цвета.

Ребенок берет карточку, переворачивает ее и определяет, на какую геометрическую фигуру похож изображенный предмет. Затем называет его цвет, находит соответствующую ячейку в таблице и закрывает ее карточкой.

Игра формирует механизм сравнения с возможностью объединения двух признаков (форма и цвет).

**Инструкция для ребёнка:**

«Помоги предметам найти свои квартиры в доме. Обрати внимание на то, что в этом доме на каждом этаже живут предметы определенной формы, а в каждом подъезде - определенного цвета».



Рис. 7. Засели домик

Лист 5

	желтый	синий	красный	зеленый
				
				
				
				
				
				

Рис. 8. Засели домик

Лист 46

### Рефлексия занятия

1. Как вы сейчас себя чувствуете?
2. Что вам было легко выполнять, а что сложно?
3. Как наши упражнения могут помочь вам в дальнейшей жизни, учебной деятельности?
4. Чего вам сейчас хочется?

### Занятие 20

#### Упражнение «Спасатель»

**Цель:** Развитие объёма и концентрации внимания, а также мыслительных операций анализа и обобщения.

**Материалы:** см. Комплект материалов, рис. 9 «Спасатель» по листу на каждого ребёнка.

#### Инструкция для взрослого:

Ребенок определяет последовательность, в которой он будет убирать бревна, чтобы спасти зверька. На каждом бревне написана буква. «Убирая» бревно (важно не сдвинуть при этом остальные!), ребенок вписывает соответствующую букву в квадратик внизу.

Если бревна будут убраны в правильной последовательности, ребенок сможет прочитать внизу название животного, которое он спасал. Если ребенку трудно сориентироваться и он ошибается, предложите ему закрашивать те бревна, которые он убирает. Прежде чем убрать следующее бревно, ребенку нужно убедиться, что на нем не лежит ни одного незакрашенного.

Ответ: дикобраз.

#### Инструкция для ребёнка:

«Представь, что ты оказался в заповеднике, где обитают редкие животные. Здесь случился ураган, и спасатели должны разобрать завал из бревен, под которым оказался какой-то зверь. Помоги спасателям вытащить животное из ловушки невредимым. Для этого нужно понять, в каком порядке следует убирать бревна, чтобы не сдвинуть с места остальные и не навредить зверю. Если ты определишь правильную последовательность и в соответствии с ней запишешь буквы, которые есть на каждом бревне, то узнаешь название животного, которое ты помогал спасать».

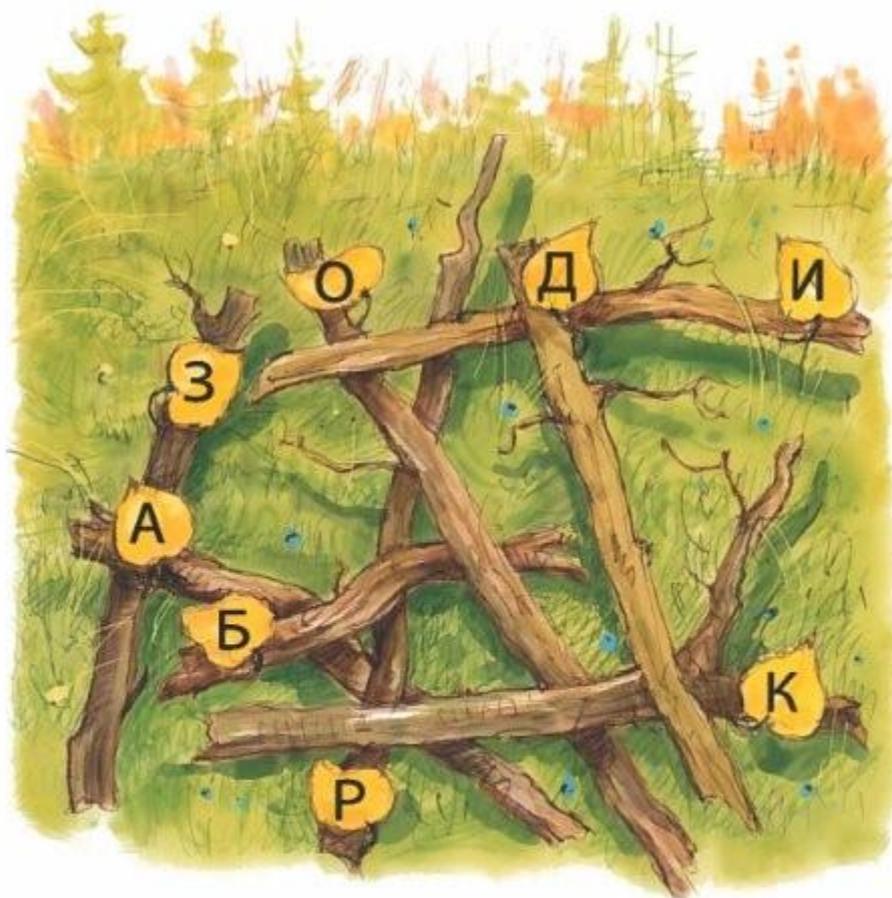


Рис. 9. Спасатель

Лист ба

### Упражнение «Послание древних»

Цель: Развитие мыслительных операций анализа, сравнения, конкретизации.

**Материалы:** См. Комплект материалов, рис. 10 «Послание древних», по одному листу на каждого учащегося.

**Инструкция для взрослого:**

Ребенку нужно раскрасить части двух манускриптов в разные цвета, определив, какая часть относится к каждому из манускриптов. Для этого форму каждого кусочка необходимо сравнивать с образцом, нарисованным в верхней части листа. Затем в образец нужно вписать слова и прочитать получившуюся поговорку. Обсудите с ребенком значение каждой поговорки. Объясните, если ему что-то непонятно.

Ответы: Кто любит лгать, того нельзя в друзья брать.

Не гордись званием, а гордись знанием.

**Инструкция для ребёнка:**

«На этот раз ты оказался на археологических раскопках, археологи нашли два древних манускрипта, но при раскопке их части перемешались. Помоги археологам собрать древний манускрипт из кусочков по образцу сверху. Закрась детали первого манускрипта желтым цветом, а второго - зеленым. Впиши слова с каждого из кусочков в манускрипт. Прочти в правильном порядке и узнаешь послание древних».



Рис. 10. Послание древних

**Упражнение «Загадки Сфинкса»**

**Цель:** Развитие мыслительных операций анализа, классификации и аналогии.

**Материалы:** См. Комплект материалов, рис. 12 «Загадки Сфинкса» по одному листу на каждого учащегося.

**Инструкция для взрослого:**

Задача ребенка - определить лишние слова и найти ответы к загадкам.

На рисунке представлены ряды из четырех и пяти слов. В каждом ряду одно из слов - лишнее. Определив лишние слова, ребенок выбирает из них нужные буквы (они обозначены в конце строк) и вписывает их в пронумерованные клеточки справа. Пусть ребенок обязательно пояснит, как можно объединить одним словом все слова в строке и почему одно оказалось лишним. Если все будет сделано правильно, то в клеточках появятся слова-отгадки на загадки.

Если ребенок отгадает загадки сразу, то выполнение задания поможет ему проверить свои ответы.

Ответы:

1. Штаны.
2. Ручка.

**Инструкция для ребёнка:**

«Сфинкс загадал тебе две загадки:

1. По дороге ты шел, две дороги нашел, по обеим пошел.
2. В снежном поле по дороге мчится конь твой одноногий и на много-много лет оставляет черный след.

Чтобы узнать ответы, сначала выбери лишнее слово в строчке и объясни свой выбор. Затем возьми из слова букву, которая обозначена в конце строки, и впиши ее в соответствующую клеточку справа. Таким способом впиши в пустые клеточки все буквы и прочитай ответы на загадки».



Рис. 12. Загадки Сфинкса

Лист 76

### Рефлексия занятия

1. Как вы сейчас себя чувствуете?
2. Что вам было легко выполнять, а что сложно?
3. Как наши упражнения могут помочь вам в дальнейшей жизни, учебной деятельности?
4. Чего вам сейчас хочется?

## Занятие 21

### Упражнение «Иностранец»

**Цель:** Развитие мыслительных операций анализа и синтеза.

#### Инструкция для взрослого:

Первый вариант. Задача ребенка - отгадать задуманное ведущим слово. Ведущий называет слова, связанные с тем, которое он загадал. Ребенку нужно понять, что было загадано, и назвать слово. Если играют несколько детей, то победителем становится тот, кто отгадал слово раньше остальных.

Можно меняться ролями: пусть ребенок придумывает слово и сообщает о предметах или вещах, которые обычно необходимы загаданному существу или предмету, а вы отгадываете.

Например:

Воробей - ветки, зерна, лужа... Врач - халат, маска, шприц... Дворник -- метла, ведро, грабли... Младенец -- погремушка, пеленки, соска... Собака - будка, кость, поводок... Продавец - касса, товар,

ценник... Пчела - цветы, нектар, улей... Художник - краски, кисти, полотно... Холодильник - продукты, холод, электричество... Самолет -- пилот, небо, аэродром...

Второй вариант. Ведущий называет составные части разных предметов или объектов, а ребенок угадывает, что было загадано. Вы также можете поменяться ролями, пусть ребенок описывает загаданное слово, перечисляя его части.

Например:

Колеса, кузов, фары, руль - машина.

Крылья, шасси, двигатель, штурвал - самолет.

Колеса, вагоны, локомотив - поезд.

Руль, колеса, седло, звонок, педали - велосипед.

Ножки, крышка, скатерть - стол.

Страницы, слова, автор, обложка - книга.

Зарядка, мышка, клавиатура, экран - ноутбук.

Слова, которые вы можете загадать: пианино, барабан, дом, забор, цветок, дерево, гриб, жук, бабочка, собака, человек, яблоко, арбуз, планета, телефон, сковорода, шкаф, школа, мороженое, бинт, экскаватор и т.д.

#### Инструкция для ребёнка:

Первый вариант. «Представь, что я иностранец, который только начал учить русский язык и иногда забывает слова. Помоги мне вспомнить нужное слово. Я буду называть тебе предметы или вещи, которые связаны с загаданным предметом, животным или человеком, а ты постарайся как можно быстрее понять, какое слово я забыл(-а)».

Второй вариант, «Теперь я буду называть части предметов, а ты догадайся и назови предмет целиком».

#### Упражнение «Тайный агент»

**Цель:** Развитие мыслительных операций анализа, сравнения, классификации и аналогии.

**Материалы:** См. Комплект материалов, рис. 13 «Тайный агент».

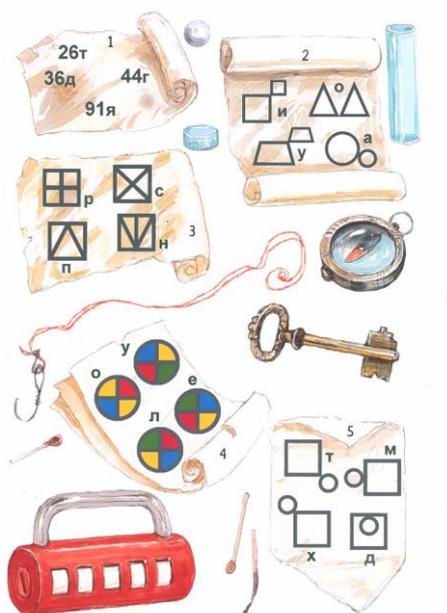


Рис. 13. Тайный агент

Лист 8а

Инструкция для взрослого:

Это упражнение на поиск четвертого лишнего. Ребенок в каждой из нарисованных групп ищет один лишний объект, который по какому-то признаку не подходит к остальным. Буквы, расположенные рядом с лишними объектами, нужно последовательно вписать в ячейки дипломата. Важно, чтобы ребенок объяснил, почему он делает именно такой выбор.

Ответ: 1 картинка - буква Г; 2 картинка - О; 3 картинка - Р; 4 картинка - О; 5 картинка - Д.

**Инструкция для ребёнка:**

«Ты - тайный агент. В Центральном управлении тебе дали задание найти и доставить дипломат. Но чтобы его открыть, нужно знать секретное слово.

Тебе удалось поймать шпиона. При обыске у него нашли шифровку. Благодаря этой шифровке можно узнать секретное слово. Для этого необходимо в каждой группе объектов найти лишний и вписать расположенную рядом с ним букву в ячейку дипломата. Если ты заполнишь все ячейки в дипломате правильно, то сможешь обезвредить преступников».

**Упражнение «Космический портал»**

**Цель:** Развитие мыслительной операции анализа, абстрагирования, концентрации и переключения внимания, зрительной и слуховой памяти.

**Материалы:** См. Комплект материалов, рис. 14 «Космический портал» по одному листу на каждого учащегося.

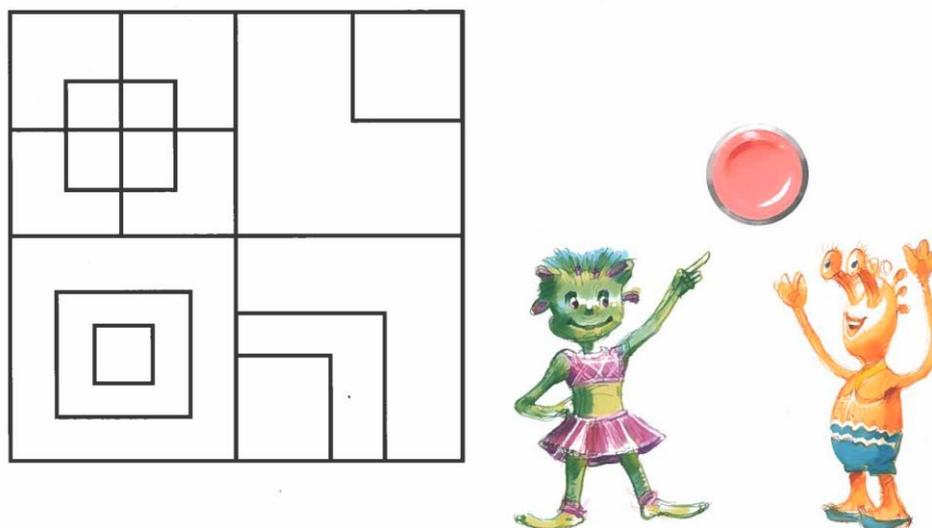


Рис. 14. Космический портал

Лист 86

**Инструкция для взрослого:**

Ребенку нужно сосчитать количество квадратов на рисунке. Если ему сложно это сделать в уме, пусть обводит каждый квадрат и откладывает в сторону счетную палочку (карандаш, фломастер).

Ответ: 19.

**Инструкция для ребёнка:**

«Перед тобой - портал в другое измерение. Милитряпсики не могут вернуться на свою планету без твоей помощи. Открой для них портал: сосчитай, сколько всего квадратов изображено на рисунке. Запиши цифру на кнопке, и портал откроется».

Геометрические карты

См. Комплект материалов, рис. 15а и 15б «Геометрические карты».

**Рефлексия занятия**

1. Как вы сейчас себя чувствуете?
2. Что вам было легко выполнять, а что сложно?
3. Как наши упражнения могут помочь вам в дальнейшей жизни, учебной деятельности?
4. Чего вам сейчас хочется?

### Занятие 22.

#### Упражнение «Красно-чёрные таблицы Шульте. Найди минимальное чёрное число».

**Цель:** Развитие мыслительных операций анализа, конкретизации, развитие зрительной памяти.

**Материалы:** Красно-чёрные таблицы Шульте.

**Инструкция по проведению:**

Цель игры – следовать командам, написанным сверху: «Найдите минимальное черное число», а затем «найдите максимальное красное число» и так, пока не закончатся числа.

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

При наличии компьютера

#### Упражнение «Матрицы цвета»

**Цель:** Развитие мыслительных операций анализа, синтеза, сравнения, классификации, аналогии, развитие объёма и концентрации внимания.

**Материалы:** Компьютер.

**Ссылка на прохождение задания:** <https://brainapps.ru/game/ColorMatrix>

**Инструкция по проведению:**

Игровое поле «Матрицы цвета» состоит из некоторого количества ячеек, в которых располагаются покрашенные разными цветами зоны. Задача игрока определить, какого цвета больше и нажать на выбранную ячейку. Тренажер прекрасно оттачивает скорость принятия решения благодаря высокой динамике процесса, автоматическому подбору сложности, в зависимости от результатов. Неправильные ответы сжигают игровые жизни, если же вы отвечаете верно – сложность будет усиливаться, а количество призовых баллов – увеличиваться.

#### **Упражнение “Копилка”**

**Цель:** Развитие мыслительных операций анализа, синтеза, сравнения, классификации, аналогии.

**Материалы:** Компьютер.

**Ссылка на прохождение задания:** <https://brainapps.ru/game/PiggyBank>

**Инструкция по проведению:**

Задача ребёнка – указать копилку, в которой будет больше денег. Там могут присутствовать различное количество монет различных номиналов. Если сумма во всех корзинках одинаковая – выберите любую. В зависимости от ваших результатов система будет повышать или понижать уровень сложности автоматически. Неправильно указав копилку, вы потеряете одну из трех жизней. Игра продолжается до тех пор, пока не закончится время или не исчезнут все игровые жизни. В результате каждый получит заслуженное количество баллов, которое можно сравнить с предыдущими результатами.

#### **При отсутствии компьютера**

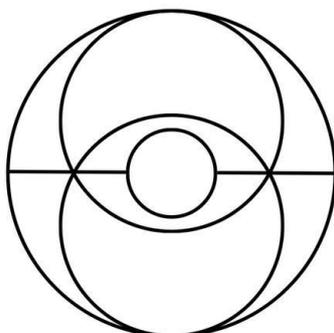
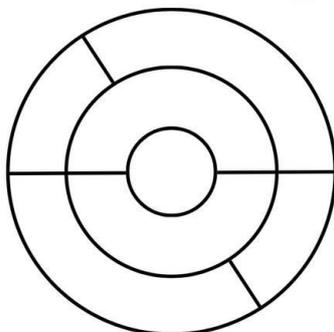
#### **Упражнение «Мозаика»**

**Цель:** Развитие мыслительных операций анализа, обобщения, классификации.

**Материалы:** По одному листу на каждого учащегося, по 3 карандаша разного цвета на каждого учащегося.

**Инструкция:** Учащимся необходимо закрасить все участки круга таким образом, чтобы соседние детали отличались по цветам.

РАСКРАСЬ МОЗАИКУ ТРЕМЯ ЦВЕТАМИ ТАК, ЧТОБЫ СОСЕДНИЕ  
УЧАСТКИ С ОБЩЕЙ СТОРОНОЙ БЫЛИ РАЗНЫХ ЦВЕТОВ.

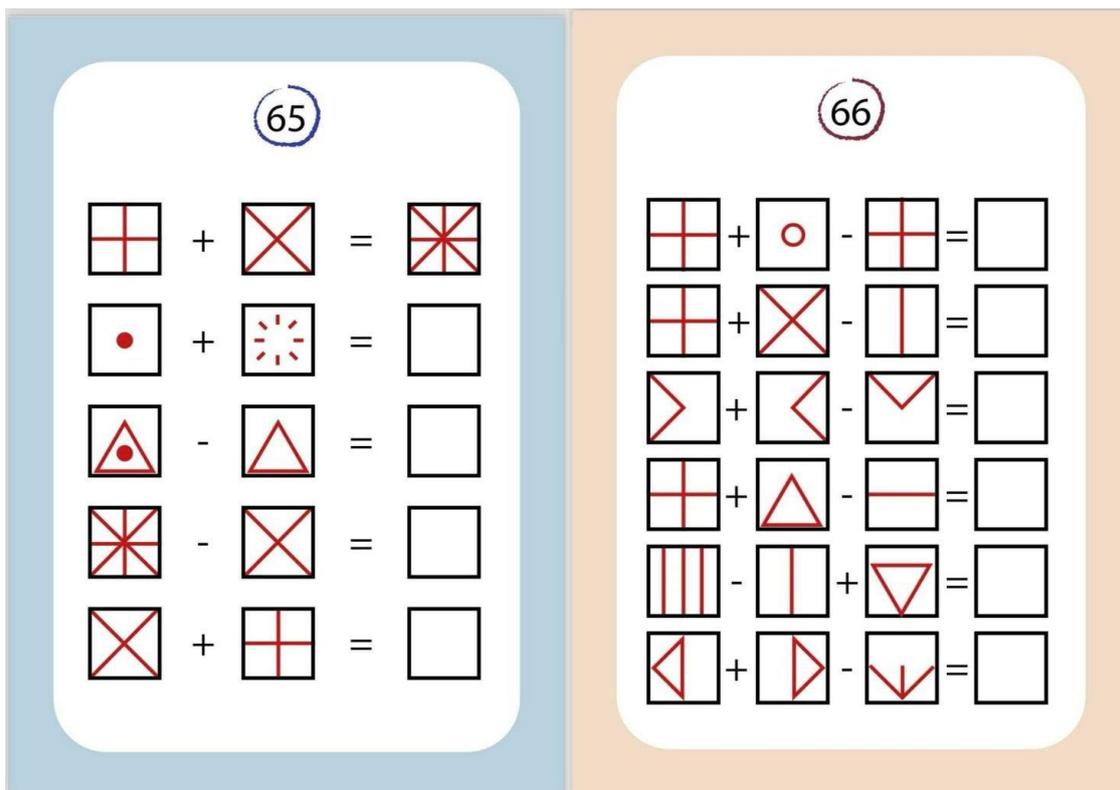


### Упражнение «Соедини узоры»

**Цель:** Развитие мыслительных операций анализа, синтеза и аналогии.

**Материалы:** См. Комплект материалов, по одному листу на выбор каждому учащемуся.

**Инструкция:** Учащемуся необходимо обратиться к знаку, стоящий между двумя квадратами, исходя из этого либо отнять определённый узор, либо добавить к одному рисунку другой и изобразить его в пустом квадрате за знаком равно.



### Рефлексия занятия

1. Как вы сейчас себя чувствуете?
2. Что вам было легко выполнять, а что сложно?
3. Как наши упражнения могут помочь вам в дальнейшей жизни, учебной деятельности?
4. Чего вам сейчас хочется?

### Занятие 23

#### Упражнение «Геометрические карты»

**Цель:** Развитие мыслительных операций анализа, сравнения, классификации и аналогии.

**Материалы:** См. Комплект материалов, рис. 15а и 15б «Геометрические карты».

#### Инструкция для взрослого:

Для игры вам понадобятся 24 карточки с геометрическими фигурами разных цветов и размеров. Перед началом игры познакомьте ребенка с карточками. Объясните ему, что каждая карточка имеет три свойства - «цвет», «размер», «форма». Например, у карточки, на которой изображен большой зеленый круг, такие свойства: «зеленый», «большой», «круглый».

Перемешайте карточки (рубашками вверх) и раздайте по пять штук каждому игроку. Одну из карт в оставшейся колоде переверните, а остальные пока отложите. Игрок, делающий ход, должен выложить одну из своих карточек в открытую, чтобы выкладываемая карта совпадала с лежащей на кону по двум любым свойствам. Следующий игрок выбирает свою карточку, основываясь на карточке предыдущего игрока. Если у игрока не оказалось подходящей карточки, он может взять одну карточку из общей колоды. Если и эта карточка не подошла, он оставляет ее себе, но пропускает ход. Победителем считается игрок, первым выложивший все свои карточки. Если выложенную на кон карту никто из игроков не может закрыть своей, побеждает тот, у кого на руках осталось меньше карточек.

#### Инструкция для ребёнка:

«Сейчас мы с тобой будем играть в карты, но не простые, а геометрические. У каждого будет по пять карт, на которых нарисованы геометрические фигуры, различные по цвету, форме и размеру. Фигуры могут быть двух размеров (большие и маленькие), трех форм (круг, квадрат и треугольник) и четырех цветов

(красные, синие, желтые и зеленые). Таким образом, у каждой фигуры есть три свойства: размер, форма, и цвет.

Каждому игроку в свой ход нужно перекрыть карту противника. Это можно сделать, положив сверху карты, лежащей на кону, такую из своих карт, которая совпадает с ней по двум любым признакам. Например, если на кону лежит большой красный круг, то его можно перекрыть большим красным квадратом (треугольником), большим зеленым (синим, желтым) кругом, маленьким красным кругом. Если у игрока нет ни одной из подходящих карт, он может взять одну дополнительную карту из колоды или пропустить ход. В случае, если он берет карту из колоды, но она все равно не подходит, он оставляет ее себе и пропускает ход. Выигрывает тот, у кого раньше закончатся карты».

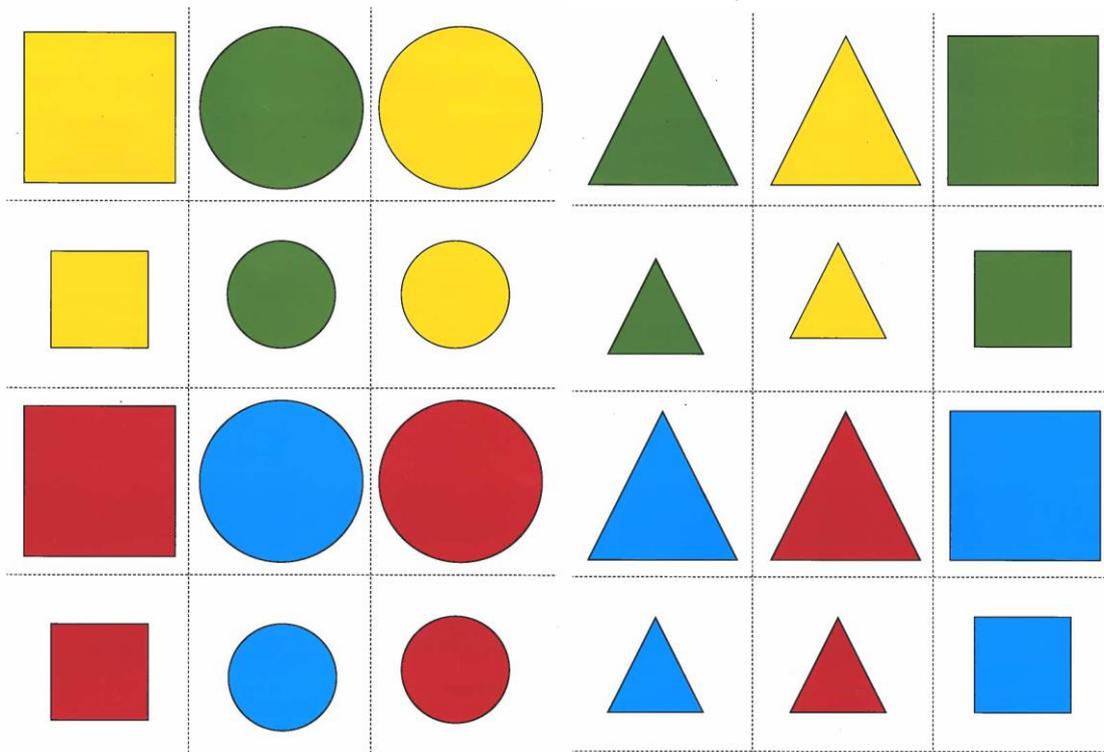


Рис. 15а. Геометрические карты

Лист 9

Рис. 15б. Геометрические карты

Лист 10

### Упражнение «Загадки»

**Цель:** Развитие мыслительных операций синтеза, конкретизации.

**Материалы:** См. Комплект материалов, рис. 16 «Загадки» по одному листу на каждого учащегося.



Рис. 16. Загадки

Лист 11а

#### Инструкция для взрослого:

Задача ребенка - отгадать загадки, которые вы ему прочитаете (см. Приложение, с. 52). В качестве подсказки используйте лист с картинками из Комплекта материалов (рис. 16). Зрительные образы помогут ребенку найти описываемые в загадках признаки и определить правильные ответы.

#### Инструкция для ребёнка:

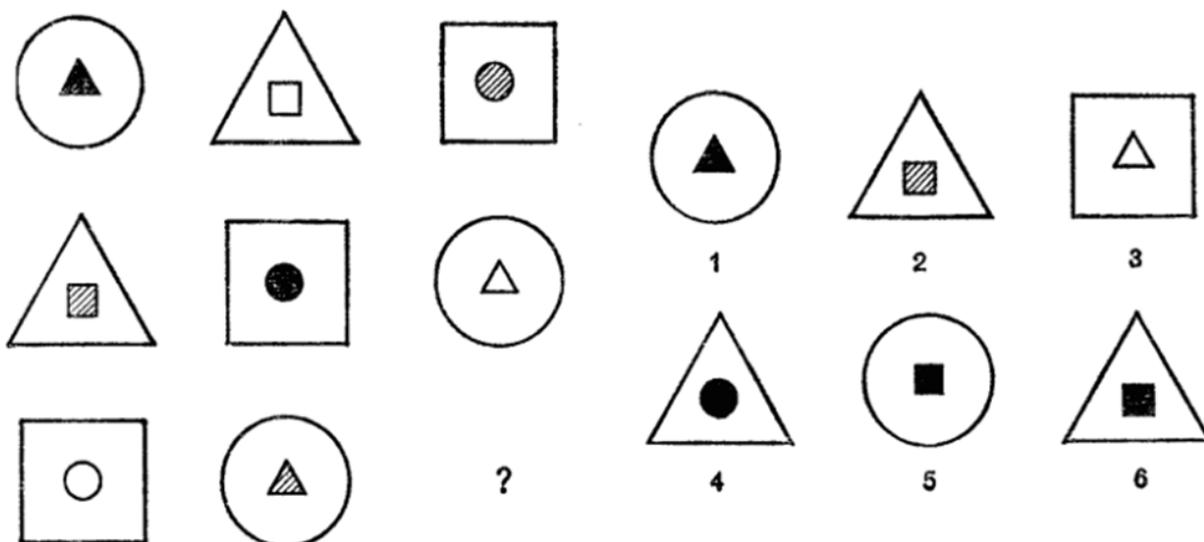
«Злой волшебник похитил и забрал в свою страну разные предметы. Поможем им вернуться обратно! Чтобы это сделать, тебе нужно разгадать загадки о них. Рисунки помогут тебе в этом, посмотри на них внимательно и найди отгадку к каждой загадке».

#### Упражнение «Образные аналогии»

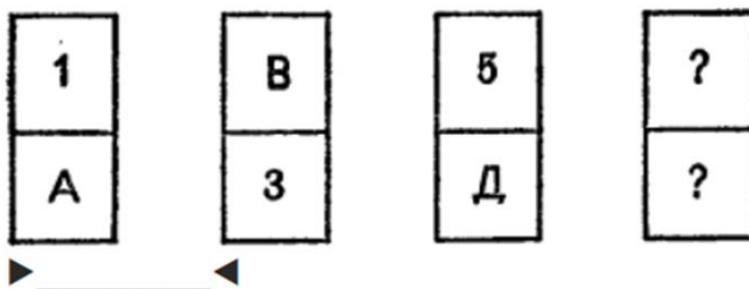
**Цель:** Развитие мыслительных операций анализа, сравнения и аналогии.

**Материалы:** Листы бумаги, ручки/ простые карандаши для каждого учащегося.

**Инструкция:** Учащемуся необходимо обратить внимание на последовательность фигур, присутствующих в первом ряду, их форму и расположение, а также геометрические фигуры внутри. В третьем ряду нужно дорисовать недостающую фигуру, с правой стороны листа предложены варианты для ответа.



Затем учащемуся необходимо обратить внимание на последовательность букв и цифр и найти закономерность между ними: цифры соответствуют номеру букв в алфавите. Алфавит предоставляется ребенку по необходимости.

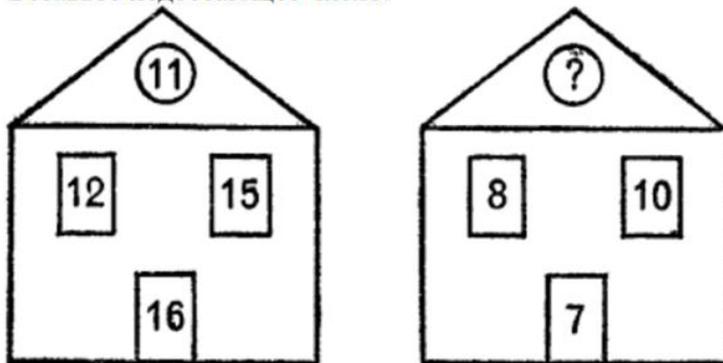




А также посмотреть на последовательность чисел в домике: какие два числа расположены друг с другом. Например, в первом случае от меньшего к большему соседнему числу.

#### Задание 4

Вставьте недостающее число.



#### Рефлексия занятия

1. Как вы сейчас себя чувствуете?
2. Что вам было легко выполнять, а что сложно?
3. Как наши упражнения могут помочь вам в дальнейшей жизни, учебной деятельности?
4. Чего вам сейчас хочется?

## Занятие 24

### Упражнение «Пиратская игра»

**Цель:** Развитие мыслительных операций синтеза, сравнения, конкретизации.

**Материалы:** См. Комплект материалов, рис. 17 «Пиратская игра», один комплект разрезанных карточек на всю группу.

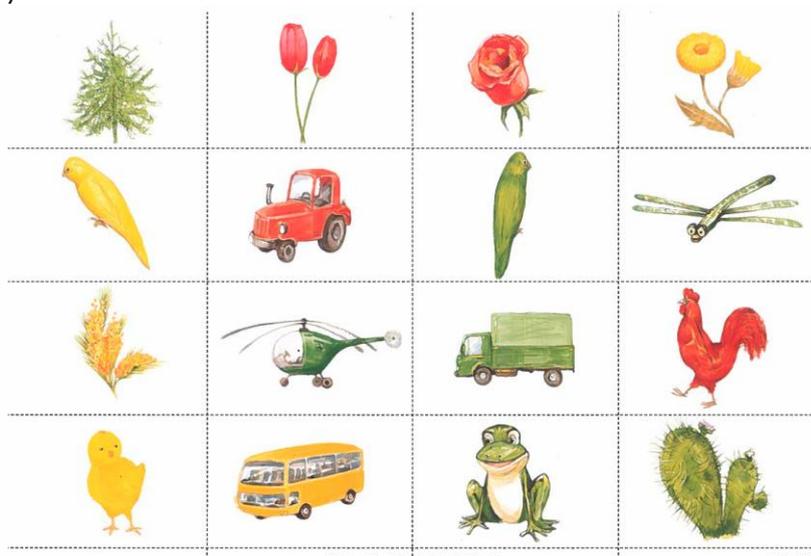


Рис. 17. Пиратская игра

Лист 12

#### Инструкция для взрослого:

В этой игре задача ребенка угадать картинку, которую загадал ведущий, задав при этом как можно меньше уточняющих вопросов.

Разрежьте карточки из Комплекта материалов. Ведущий выбирает и выкладывает в открытую 10 любых карт в ряд перед игроком. Под одну из карт ведущий прячет монетку, но так, чтобы игрок не знал, под какую. Это та карта, которую он должен угадать.

В ходе игры ребенок задает ведущему вопросы, на которые можно ответить только «да» или «нет». Получив ответ, ребенок переворачивает те карты, которые не подходят, а к оставшимся придумывает новый вопрос. Задать можно всего 5 вопросов. Если после этого останется одна карта, под которой спрятана монетка. - игрок победил. Меняйтесь с ребенком ролями, чтобы научить его задавать такие вопросы, которые помогут исключить как можно больше карт.

Например, в ряду 10 карт: канарейка, вертолет, стрекоза, цыпленок, ромб, елка, трактор, мимоза, кактус, лягушка. Если ребенок задает вопрос «Это квакает?», то, получив отрицательный ответ, может закрыть только одну карту. Если он спросит «Это животное?», то, получив ответ «нет», может закрыть сразу 4 карты.

#### Инструкция для ребёнка:

«Ты знаешь, что пираты любят прятать сокровища? Давай представим, что мы на пиратском острове. Вот эта монета будет пиратским кладом. Я спрячу ее под одной из карт, а ты, задавая вопросы, постарайся выяснить, под какой картой лежит монета. Вопросы можно задавать такие, на которые получится ответить только "да" или "нет", и их должно быть не больше 5. Продумай, как лучше сформулировать вопрос, чтобы исключить как можно больше карт. Потом мы поменяемся с тобой ролями. Выиграет тот, кто отыщет монету с помощью меньшего количества вопросов».

### Упражнение «Космические посылки»

**Цель:** Развитие мыслительных операций анализа, обобщения, классификации и аналогии.

**Материалы:** См. Комплект материалов, рис. 20 «Космические посылки», по одному набору карт, ручке и листу бумаги на каждого учащегося.

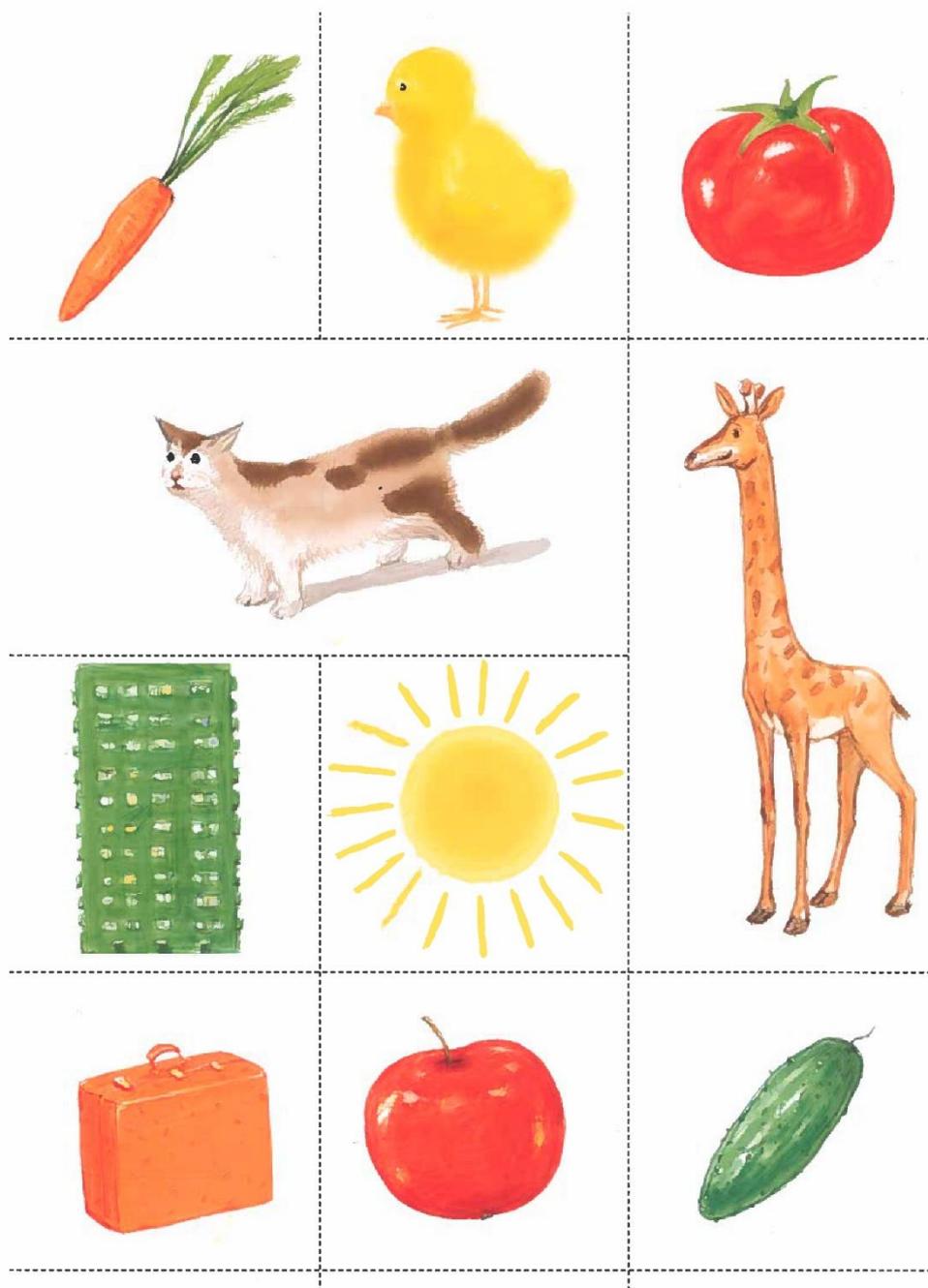


Рис. 20. Космические посылки

Лист 14

### Инструкция для взрослого:

Вырежьте карточки из Комплекта материалов. Разложите их все в открытую перед ребенком (это будет «склад»). Задача ребенка - придумать как можно больше вариантов объединения карточек по какому-то признаку. Объединять можно в группы от 2 карточек. Ребенок выбирает карточки и объясняет, по какой причине он собрал их вместе, что у них общего. После каждого объединения карточки возвращаются на «склад» и продолжают участвовать в игре.

Игру можно провести и как соревнование: собирать группы по очереди с ребенком. Подсчитывать количество придуманных вариантов можно с помощью любых подручных средств (карандаши, фломастеры, монетки и т.п.). За каждую объединенную группу - 1 балл (откладывается карандаш на сторону одного из игроков). Выигрывает тот, кто сможет придумать большее количество групп. Повторяться нельзя.

Предметы можно объединять по цвету, материалу, назначению.

### **Инструкция для ребёнка:**

«Сейчас мы с тобой будем формировать посылки для отправки на орбитальную станцию. Перед нами стоит очень ответственная задача, поэтому ошибок быть не должно. Нужно сформировать как можно больше вариантов посылок, и сделать это можно только одним способом. Со склада выбираем минимум 2 предмета, которые похожи друг на друга по какому-то признаку. Например, если бы на складе были роза и тюльпан, то мы могли бы их объединить, потому что это цветы. И это получился бы вариант посылки. Вот таких вариантов нам нужно придумать как можно больше. А в главном управлении из этих вариантов потом выберут наиболее подходящие, которые и будут отправлены на станцию».

### **Упражнение «Образные аналогии»**

**Цель:** Развитие мыслительных операций анализа, сравнения и аналогии.

**Материалы:** Листы бумаги, ручки/ простые карандаши для каждого учащегося.

**Инструкция:** Учащемуся необходимо обратить внимание на последовательность фигур, присутствующих в первом ряду, их форму, расположение и цвет, а также геометрические фигуры и узоры, предметов внутри. В третьем ряду нужно дорисовать недостающую фигуру.

Ф.И. \_\_\_\_\_ Дата \_\_\_\_\_

## Весёлые уроки

**Задание 1.** Найди в каждом ряду лишнюю фигуру, зачеркни.

**Задание 2.** Какой фигуры не хватает? Нарисуй её в пустой клетке.


### Упражнение «Сыщики»

**Цель:** Развитие мыслительных операций анализа, синтеза, аналогии.

**Материалы:** 2 кнопки со звонком.

**Инструкция для взрослого:**

Задается какая-нибудь ситуация. Например: «Ваш попугай вдруг неожиданно стал кукарекать». Игроки делятся на две команды, как самые настоящие сыщики обсуждают в своей группе возможные причины лучившегося факта, объяснения возникшей ситуации, и должны нажать на сигнал быстрее другой команды, чтобы дать ответ. Причины можно называть как самые очевидные, так и маловероятные, необычные. Главное, чтобы все эти причины были логичны. Например: «попугай вместе с семьей жил летом в деревне, и теперь он повторяет звук за петухом»; «прилетели инопланетяне и вживили в него чип с голосом петуха»; «его специально обучили кукарекать хозяева» и т.д.

Примеры ситуаций:

- Пираты стали раздавать всем свои сокровища.
- Змей Горыныч отрастил себе четвертую голову.
- Человек идет зимой по улице босиком.
- Отличница получила двойку по математике.
- Летом к детям пришел Дед Мороз, и т.д.

#### **Инструкция для ребёнка:**

«Сейчас мы с тобой, как самые настоящие сыщики, будем распутывать необычные ситуации. К нам поступает заявка с описанием случившегося, а мы по очереди выдвигаем версии, почему такое могло произойти. Версии могут быть совершенно различные, но главное - логичные. Победит тот сыщик, который предложит большее количество разнообразных и интересных причин».

#### **Рефлексия занятия**

1. Как вы сейчас себя чувствуете?
2. Что вам было легко выполнять, а что сложно?
3. Как наши упражнения могут помочь вам в дальнейшей жизни, учебной деятельности?
4. Чего вам сейчас хочется?

### **Занятие 25**

#### **Упражнение «Мяч-шутник»**

**Цель:** Развитие мыслительных операций анализа, сравнения, обобщения и аналогии.

**Материалы:** Мяч.

#### **Инструкция для взрослого:**

Для этой игры понадобится мяч. Вы озвучиваете ребенку какую-то короткую ситуацию, после чего бросаете ему мяч. Ребенку нужно поймать мяч, если подобная ситуация действительно может случиться, и отбить его, если ситуация нереалистична. Затем ребенок возвращает вам мяч уже со своей историей, и так по очереди. Если играют несколько детей, то мяч передается по кругу. Выигрывает тот, кто ошибся меньшее количество раз.

Ситуации можно предлагать совершенно разные. Например: мама работает врачом; поезд летит по небу; собака грызет кость; ночью засияло солнце; торт горький; дом пошел гулять; крыжовник кислый; машина едет без колес; на выходные не задали уроки; жираф прячет голову в песок; в книге есть страницы; обезьяны прыгают с елки на елку; люди ждут на остановке автобус; рыба живет на суше; море соленое; на яблоне выросли груши; стоматолог лечит зуб крокодилу; на клумбе выросли цветы; дельфин плавает в купальнике; у оленя на рогах выросли игрушки; на день рождения дарят подарки; бабушка испекла пироги; баскетболист забил мяч в ворота и т.д.

#### **Инструкция для ребёнка:**

«Этот мяч сейчас - не простой, а передающий информацию. Но он большой проказник и очень любит шутить. Поэтому может отправить нам небылицу, то, чего не может быть на самом деле. Наша задача - ловить мяч только тогда, когда он сообщает реальную ситуацию, и отбивать его, если такой ситуации не может быть. Выиграет тот, кто меньше раз ошибется».

#### **Упражнение «В гостях у Лешего»**

**Цель:** Развитие логического мышления и воображения.

#### **Инструкция для взрослого:**

Прочитайте ребенку задачки из Приложения (с. 54). Задача ребенка - дать правильные ответы. Это задание развивает и воображение, и логическое мышление, так как ответы должны быть обоснованы условиями задания. Просите ребенка не спешить с ответами и внимательно слушать текст. Если ему сложно, помогайте наводящими вопросами. Не спешите давать правильный ответ. Пусть попробует додуматься, делает зарисовки на бумаге, рассуждает.

#### **Инструкция для ребёнка:**

«Катенька гостила в деревне у бабушки и решила сходить в лес по грибы да по ягоды. Шла она, шла и так увлеклась, что сбилась с пути и вышла к избушке, в которой жил Леший. Он ее встретил, напоил чаем

и очень не хотел отпускать, ему с ней было весело и интересно. Он предложил ей такую игру. Если Катенька ответит правильно на 15 его загадок, то он проводит ее домой. А если правильно ответит на все-все загадки, то даст ей еще в подарок целую корзину белых грибов. Давай поможем Катеньке ответить на вопросы и вернуться домой».

### Упражнение «Образные аналогии»

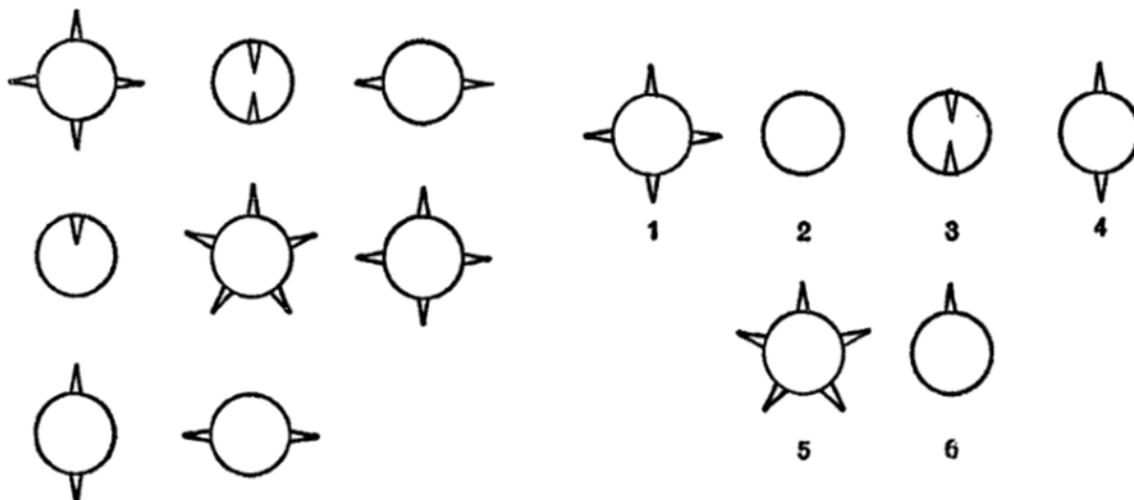
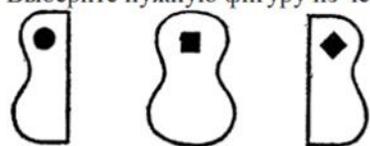
**Цель:** Развитие мыслительных операций анализа, сравнения и аналогии.

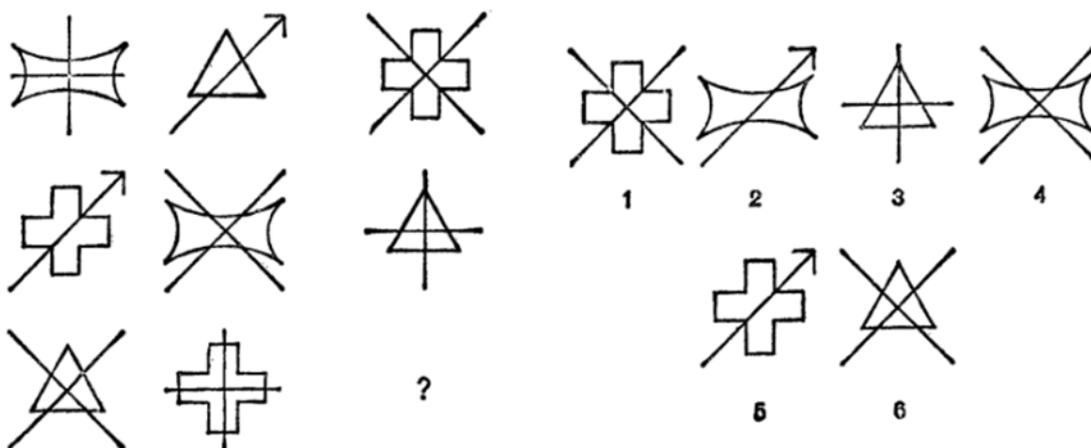
**Материалы:** Листы бумаги, ручки/ простые карандаши для каждого учащегося.

**Инструкция:** Учащемуся необходимо обратить внимание на последовательность фигур, присутствующих в первом ряду, их форму и расположение, а также геометрические фигуры и узоры, предметов внутри. В третьем ряду нужно дорисовать недостающую фигуру, с правой стороны листа предложены варианты для ответа.

#### Задание 1

Выберите нужную фигуру из четырех пронумерованных.





### Рефлексия занятия

1. Как вы сейчас себя чувствуете?
2. Что вам было легко выполнять, а что сложно?
3. Как наши упражнения могут помочь вам в дальнейшей жизни, учебной деятельности?
4. Чего вам сейчас хочется?

## Занятие 26

### Упражнение «Благоустройство города»

**Цель:** Развитие мыслительных операций анализа, сравнения и аналогии.

**Материалы:** См. Комплект материалов, рис. 22а «Благоустройство города» и 22б «Ответы».

**Инструкция для взрослого:**

Разрежьте картинки из Комплекта материалов по пунктирным линиям. Задача ребенка - сложить получившиеся квадраты по предложенным схемам (они расположены на том же листе). Соединять карточки можно только сторонами с изображением цветов одного цвета. Ответы расположены на оборотной стороне листа с карточками.

**Инструкция для ребёнка:**

«Представь, что ты - ландшафтный дизайнер. Тебе поступил заказ: благоустроить город, посадив клумбы с цветами. У тебя есть схемы посадки. Но важно соблюдать одно условие: рядом можно сажать цветы только одного цвета. Чтобы выполнить это задание, тебе придется хорошенько подумать, как расположить посадочный материал».

### Упражнение «Кругосветное путешествие»

**Цель:** Развитие мыслительных операций анализа, сравнения.

**Материалы:** См. комплект материалов, рис. 23 «Кругосветное путешествие».

**Инструкция для взрослого:**

Задача ребенка - разместить фигурки в клеточках таблицы таким образом, чтобы ни в одном ряду и ни в одном столбце не было двух одинаковых фигурок.

**Инструкция для ребёнка:**

«Где-то далеко есть сказочная планета Фигурляндия, обитатели которой похожи на разные фигурки. Однажды они решили отправиться в кругосветное путешествие по своей планете. Помогите путешественникам расположиться в каютах корабля так, чтобы в строчках и в столбиках не было одинаковых фигурок».

### Упражнение «Бракованный телефон»

**Цель:** Развитие мыслительных операций анализа и сравнения.

**Материалы:** Счетные палочки или карандаши (фломастеры).

**Инструкция для взрослого:**

На столе рассыпают 20 палочек (карандашей, фломастеров). Двое игроков по очереди берут по одной, две или три палочки. Важно рассчитать свои ходы так, чтобы не взять последнюю палочку. Проигрывает тот, кому придется взять последнюю палочку.

**Инструкция для ребёнка:**

«Давай представим, что перед нами лежат телефоны. Сейчас мы по очереди будем забирать их себе. Можно взять один, два или три телефона. Важно продумать свои ходы так, чтобы не взять последний, потому что он бракованный. Тот, кому достанется последний, сломанный телефон, - проиграл».

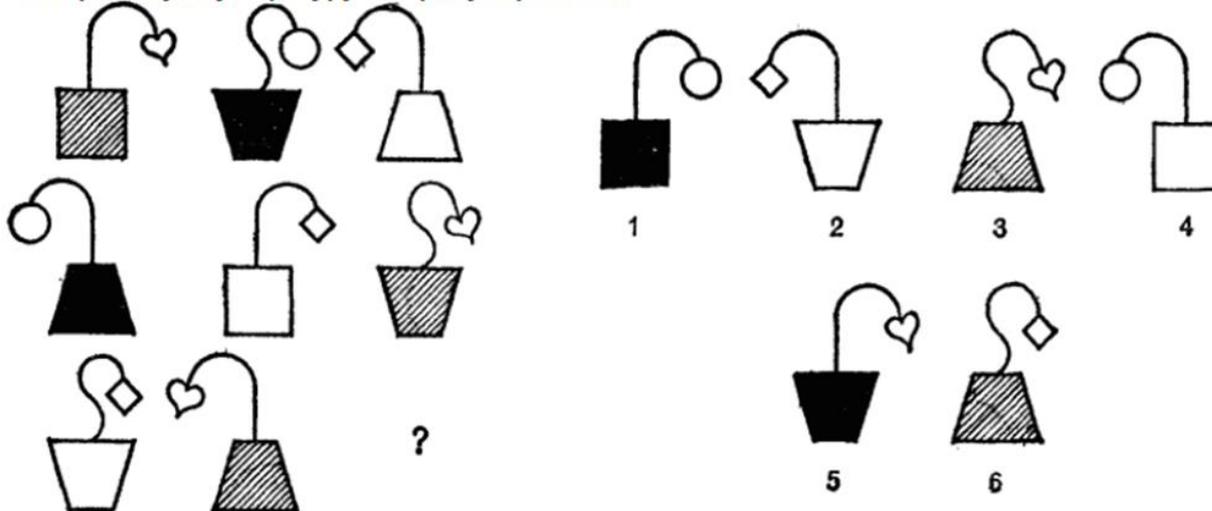
### Упражнение «Образные аналогии»

**Цель:** Развитие мыслительных операций анализа, сравнения и аналогии.

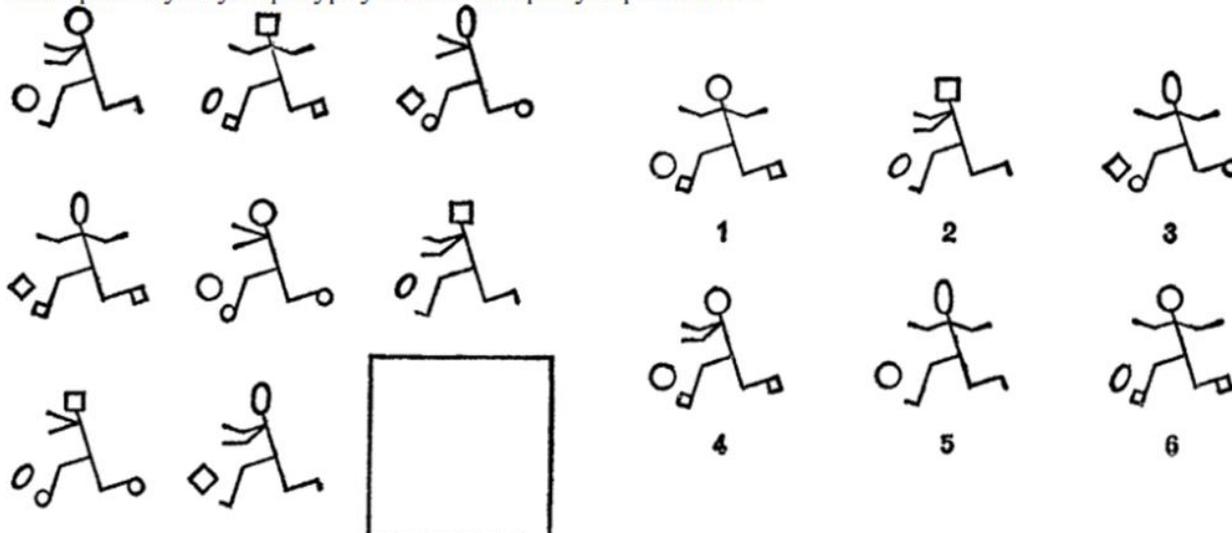
**Материалы:** Листы бумаги, ручки/ простые карандаши для каждого учащегося.

**Инструкция:** Учащемуся необходимо обратить внимание на последовательность фигур, присутствующих в первом ряду, их форму и расположение, а также геометрические фигуры и узоры, предметов внутри. В третьем ряду нужно дорисовать недостающую фигуру, с правой стороны листа предложены варианты для ответа.

Выберите нужную фигуру из пронумерованных.



Выберите нужную фигурку из шести пронумерованных.



### Упражнение «Текстовые аналогии»

**Цель:** Развитие мыслительных операций анализа, сравнения и аналогии.

**Материалы:** Листы бумаги, ручки/ простые карандаши для каждого учащегося.

**Инструкция:** Даны три слова. Первые два находятся в определенной связи. Третье и одно из приведенных ниже находятся в такой же связи. Найди это слово и подчеркни.

1. Лошадь жеребенок	Корова пастбище, рога, молоко, теленок, бык
2. Яйцо скорлупа	Картофель курица, огород, капуста, суп, шелуха
3. Ложка каша	Вилка масло, нож, тарелка, мясо, посуда
4. Коньки зима	Лодка лед, каток, весло, лето, река
5. Ухо слышать	Зубы видеть, лечить, рот, щетка, жевать
6. Собака шерсть	Щука овца, ловкость, рыба, удочка, чешуя
7. Пробка плавать	Камень пловец, тонуть, гранит, возить, каменщик
8. Чай сахар	Суп вода, тарелка, крупа, соль, ложка
9. Дерево сук	Рука топор, перчатка, нога, работа, палец
10. Дождь зонтик	Мороз полка, холод, сани, зима, шуба
11. Нож сталь	Стол вилка, дерево, стул, пища, скатерть
12. Птица гнездо	Человек люди, птенец, рабочий, зверь, дом

### Рефлексия занятия

1. Как вы сейчас себя чувствуете?
2. Что вам было легко выполнять, а что сложно?
3. Как наши упражнения могут помочь вам в дальнейшей жизни, учебной деятельности?
4. Чего вам сейчас хочется?

### Занятие 27

#### Нейропсихологическое упражнение «Круги и квадраты»

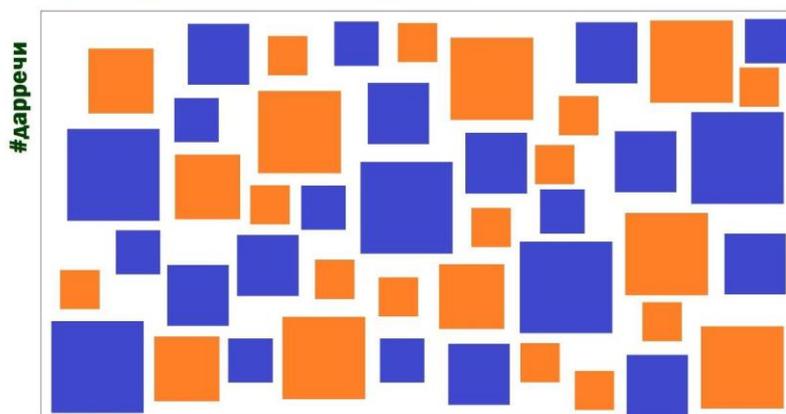
**Цель:** Развитие концентрации и переключения внимания, мыслительных операций анализа, сравнения и аналогии.

**Материалы:** По одному листу бумаги, ручки / простые карандаши для каждого учащегося.

**Инструкция:** Учащемуся необходимо последовательно выполнить два задания.

1. Сначала учащему необходимо начать работу с не ведущей руки. Например, сначала зачеркнуть левой рукой все оранжевые квадраты, а затем правой рукой все синие квадраты.

**Зачеркни левой рукой все оранжевые квадраты, а затем правой рукой все синие квадраты.**

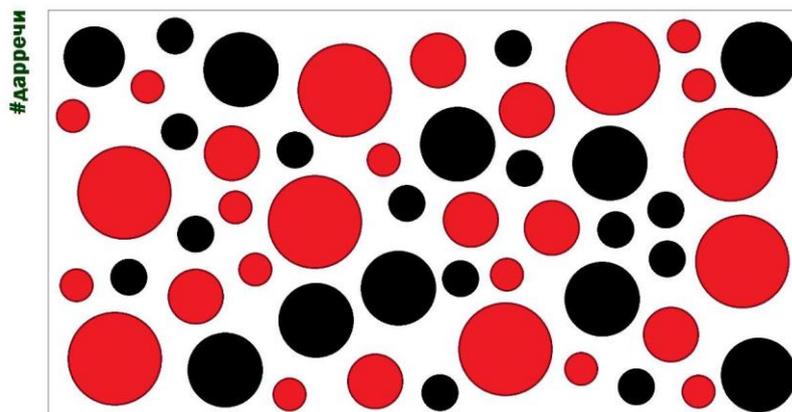


center-rechi.ru



2. Сначала зачеркните левой рукой все красные круги, а затем правой рукой все чёрные круги.

**Зачеркни левой рукой все красные круги, а затем правой рукой все черные круги.**



center-rechi.ru

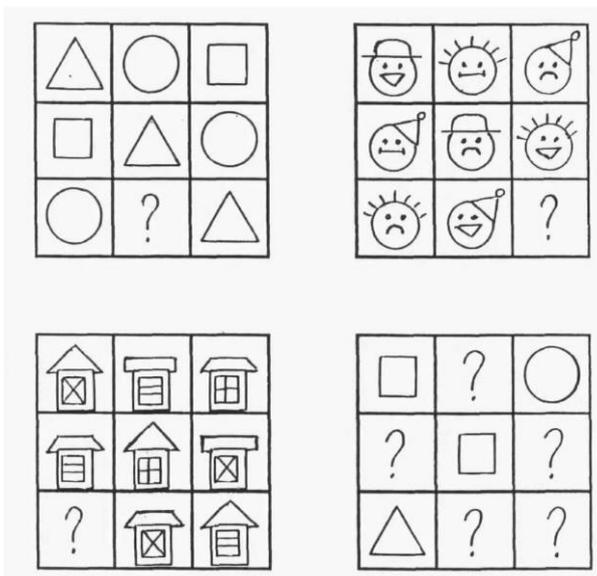


### Упражнение «Образные аналогии»

**Цель:** Развитие мыслительных операций анализа, сравнения и аналогии.

**Материалы:** Листы бумаги, ручки / простые карандаши для каждого учащегося.

**Инструкция:** Учащемуся необходимо обратить внимание на последовательность фигур, присутствующих в первом ряду, их форму и расположение, а также геометрические фигуры и узоры, предметов внутри. В третьем ряду нужно дорисовать недостающую фигуру, с правой стороны листа предложены варианты для ответа.



### Упражнение «Текстовые аналогии»

**Цель:** Развитие мыслительных операций анализа, сравнения и аналогии.

**Материалы:** Листы бумаги, ручки/ простые карандаши для каждого учащегося.

**Инструкция:** Даны три слова. Первые два находятся в определенной связи. Третье и одно из приведенных ниже находятся в такой же связи. Найди это слово и подчеркни.

#### Проведи аналогию

Вставь пропущенное слово в каждом ряду. Оно по смыслу должно быть связано со своей парой так же, как в предыдущей паре этого ряда второе слово связано с первым.

Труд — награда;	лень — _____.
Шум — толпа;	тишина — _____.
Чтение — книги;	пение — _____.
Волки — лес;	люди — _____.
Телефон — ухо;	кино — _____.
Двор — ворота;	дом — _____.
Весна — осень;	рассвет — _____.
Человек — платье;	дерево — _____.
Строитель — дом;	художник — _____.
Дерево — оверед;	трава — _____.
Белый — чёрный;	быстрый — _____.
Самолёт — пилот;	поезд — _____.

### Упражнение «Экспедиция Черновласа»

**Цель:** Развитие мыслительной операции анализа, зрительной памяти.

**Материалы:** См. комплект материалов, рис. 27 «Экспедиция Черновласа».

**Инструкция для взрослого:**

Задача ребенка - начертить на плане путь гнома. Гному нужно обойти все пещеры и собрать спрятанные в них камни, последовательно записывая изображенные на камнях символы в голубые квадратики (ячейки) на базе. Сундуки, изображенные после знака равенства, пока заполнять не нужно.

Путь следует начать с клеточки, на которой нарисован гном. Нужно обойти все клеточки с изображением пещер и при этом ни разу не попасть на одну и ту же дважды. Нельзя ходить по диагонали и по клеточкам со знаками «стоп». По пустым клеточкам проходить можно. Гном должен закончить свое путешествие на той же клеточке, с которой он его начал.

После того, как все камни будут собраны, предложите ребенку разгадать полученные загадки с фигурами. Пусть он попытается в уме выполнить действия с фигурами и записать в сундук готовый ответ. Если ему это сделать сложно, то пусть простым карандашом (чтобы можно было стереть некоторые элементы) поэтапно записывает фигуры в сундук в соответствии с математическими знаками.

**Инструкция для ребёнка:**

«Гнома Черновласа отправили в ответственную экспедицию за драгоценными камнями. Ему необходимо обойти все пещеры и добыть камни, из которых потом сделают украшения. Помогите Черновласу пройти весь путь. Условия такие: начинать экспедицию нужно с той клеточки, где стоит гном, и проходить одну за другой все пещеры. Если в пещере хранится камень, то его нужно телепортировать на базу (записать соответствующий знак в пустую голубую ячейку на базе). Записывать знаки с камней в голубых ячейках нужно в той же последовательности, в какой ты их находил. В сундуках пока ничего писать не нужно. Камни есть не во всех пещерах, но обыскать их нужно все. Нельзя: попадать на одну и ту же клеточку дважды, ходить по диагонали и по клеточкам со знаками "стоп". По пустым клеточкам передвигаться можно. Закончив работу, гном должен оказаться на той же клеточке, с которой он начал путь.

Теперь необходимо разгадать полученные задачки и записать ответы в сундуках, чтобы получить драгоценности».

		СТОП					
		СТОП					
			СТОП				
			СТОП				
				СТОП			
				СТОП			

**База**

1. ■ + ■ - ■ =
2. ■ + ■ + ■ =
3. ■ + ■ - ■ =
4. ■ - ■ + ■ =
5. ■ - ■ + ■ =



Рис. 27. Экспедиция Черновласа

### Упражнение «Анаграммы»

**Цель:** Развитие мыслительных операций анализа, синтеза, сравнения, зрительной памяти, концентрации внимания.

**Материалы:** Компьютер или бумажные бланки с заданием.

**Инструкция по проведению:**

Игроку предлагается исходное слово. Ниже – несколько анаграмм, среди которых лишь одна верная. Задача состоит в поиске подходящей анаграммы за короткое время. Тренажер очень интересный, подойдет для всех возрастных групп. Правильные ответы увеличат сложность за счет использования более длинных слов. В случае ошибки – сложность понизится, а пользователь потеряет игровую жизнь.

#### Рефлексия занятия

1. Как вы сейчас себя чувствуете?
2. Что вам было легко выполнять, а что сложно?
3. Как наши упражнения могут помочь вам в дальнейшей жизни, учебной деятельности?
4. Чего вам сейчас хочется?

### Занятие 28

При наличии компьютеров на каждого учащегося

#### Упражнение «Копилка»

**Цель:** Развитие мыслительных операций анализа, сравнения.

**Материалы:** Компьютер.

**Инструкция по проведению:**

Педагогу необходимо перейти по ссылке и открыть каждому ребёнку задание:  
<https://brainapps.ru/game/play/PiggyBank>

Каждому учащемуся необходимо указать, в какой копилке больше всего денег. Если наибольшая сумма одинаковая, то он выбирает любую копилку.

#### Упражнение «Математическое сравнение»

**Цель:** Развитие мыслительных операций анализа, сравнения.

**Материалы:** Компьютер.

**Инструкция по проведению:**

Педагогу необходимо перейти по ссылке и открыть каждому ребёнку задание:  
<https://brainapps.ru/game/play/MathCompare>

Учащимся необходимо сравнить числа и математические операции как можно скорее. Для этого можно использовать стрелки на клавиатуре.

#### Упражнение «Лишний кубик»

**Цель:** Развитие мыслительных операций анализа, сравнения.

**Материалы:** Рисунки с изображением кубиков (см. материалы к урокам 4 класса Локаловой, приложение 4, стр. 3) по одному листу на каждого учащегося.

**Инструкция по проведению:**

Ученикам показывается изображение трёх кубиков, два из которых одинаковые, но по-разному ориентированы в пространстве. Педагог учит детей на основе анализа и сравнения на основе данных изображений определять одинаковые кубики и находить неподходящий, лишний кубик (правильный ответ 3).



**При отсутствии компьютеров на каждого учащегося  
Упражнение «Текстовые аналогии»**

**Цель:** Развитие мыслительных операций анализа, сравнения и аналогии.

**Материалы:** Листы бумаги, ручки/ простые карандаши для каждого учащегося.

**Инструкция:** Даны три слова. Первые два находятся в определенной связи. Третье и одно из приведенных ниже находятся в такой же связи. Найди это слово и подчеркни.

6. Хлеб	Дом
Пекарь	Вагон, город, жилище, строитель, дверь
7. Пальто	Ботинок
Пуговица	Портной, магазин, нога, шнурок, шляпа
8. Коса	Бритва
Трава	Сено, волосы, острая, сталь, инструмент
9. Нога	Рука
Сапог	Калоши, кулак, перчатка, палец, кисть
10. Вода	Пища
Жажда	Пить, голод, хлеб, рот, еда
11. Электричество	Пар
Проводка	Лампочка, лошадь, вода, трубы, кипение
12. Паровоз	Конь
Вагоны	Поезд, лошадь, овес, телега, конюшня
13. Алмаз	Железо
Редкий	Драгоценный, железный, твердый, сталь, обычный
14. Бежать	Кричать
Стоять	Молчать, ползать, шуметь, звать, плакать
15. Волк	Птица
Пасть	Воздух, клюв, соловей, яйцо, пение
16. Театр	Библиотека
Зритель	Актер, книги, читатель, библиотекарь, любитель
17. Железо	Дерево
Кузнец	Пень, пила, столяр, кора, ветка
18. Нога	Глава
Костыль	Палка, очки, слезы, зрение, нос
19. Утро	Зима
Ночь	Мороз, день, январь, осень, сани

#### Рефлексия занятия

1. Как вы сейчас себя чувствуете?
2. Что вам было легко выполнять, а что сложно?
3. Как наши упражнения могут помочь вам в дальнейшей жизни, учебной деятельности?
4. Чего вам сейчас хочется?

#### Занятие 29

#### Упражнение «Найди одинаковые кубики»

**Цель:** Развитие мыслительных операций анализа, сравнения и аналогии.

**Материалы:** Бланк с изображением 8 кубиков (см. материалы к урокам 4 класса Локаловой, приложение 4, стр. 7) по одному листу на каждого учащегося.

**Инструкция по проведению:**

Необходимо найти пары одинаковых кубиков. Педагог-психолог вместе с учащимися анализирует рисунки на гранях кубиков. Внимание детей обращается на то, что изменение положения кубика в

пространстве (поворот на один оборот влево, на себя, вправо) приводит к изменению положения его фронтальной, т.е. обращенной к зрителю грани. Например, кубик 1 при повороте влево на один оборот займет положение кубика 6. И, наоборот, при повороте кубика 6 вправо, получим кубик 1. Затем учитель просит учеников найти остальные пары одинаковых кубиков. (Правильные ответы: 1-6, 2-3, 4-7, 5-8).

К уроку 97.

Задание 2. «Найди одинаковые кубики».

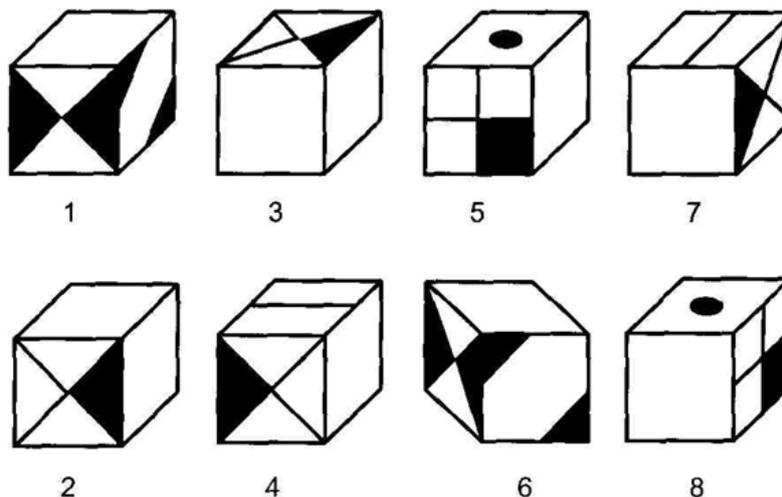


Рис. 134

### Упражнение «Раскрась кубики»

**Цель:** Развитие мыслительных операций анализа, сравнения и аналогии.

**Материалы:** Плакаты и индивидуальные листы бумаги с кубиками (см. материалы к урокам 4 класса Локаловой, приложение 4, стр. 8, рис. 136), по одному на каждого учащегося цветные карандаши.

**Инструкция по проведению:**

Учитель вывешивает на доске плакат с кубиками, нарисованными так, как показано на рис. 136А и рис. 136В. Ученикам раздаются листы бумаги с кубиками, нарисованными так, как показано на рис. 136Б и рис. 136Г. Задание учащимся: а) раскрасить переднюю грань кубика Б так же, как у кубика А; б) раскрасить кубик Г так же, как кубик В.

Задание 3. «Раскрась кубики».

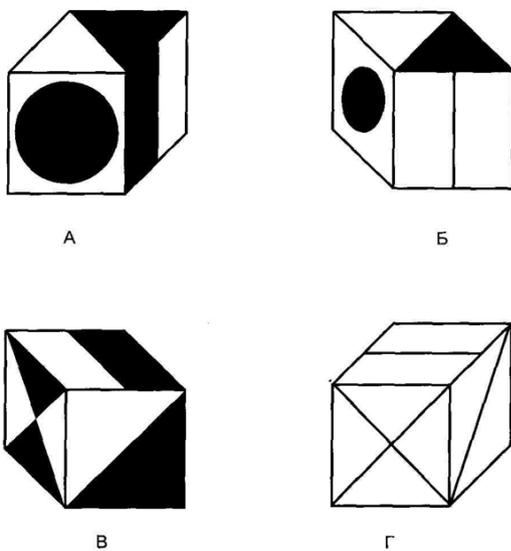


Рис. 136

Упражнение «Поверни квадрат (на 90 градусов)»

**Цель:** Развитие мыслительных операций анализа, сравнения.

**Материалы:** Бланк с изображением квадратов (см. материалы к урокам Локаловой, приложение 3, стр. 4), по одному листу на каждого учащегося.

**Инструкция по проведению:**

4 бланка с рисунками квадратов. На каждом бланке нарисован слева квадрат-эталон, а справа - четыре варианта его расположения (см. материалы к урокам, рис. 95).

К уроку 63.

Задание 1. «Поверни квадрат» (на 90).

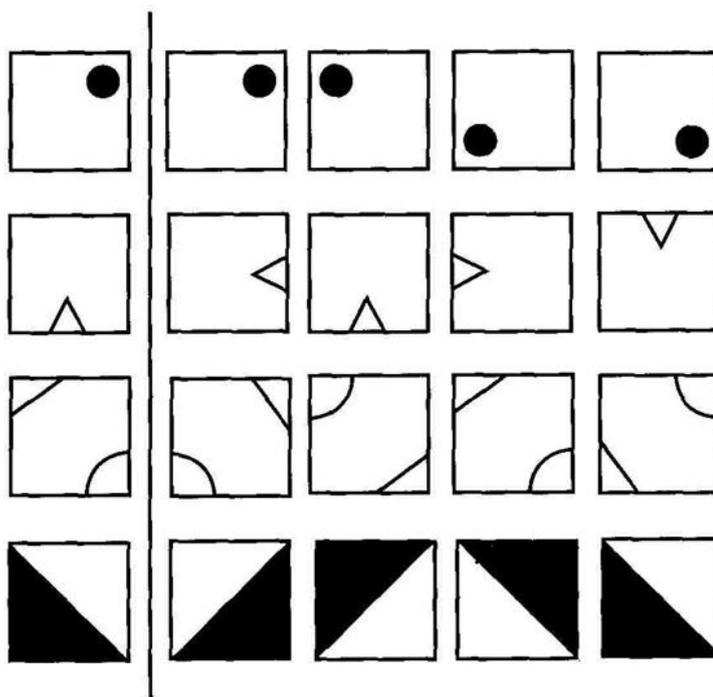


Рис. 95

**Рефлексия занятия**

1. Как вы сейчас себя чувствуете?
2. Что вам было легко выполнять, а что сложно?
3. Как наши упражнения могут помочь вам в дальнейшей жизни, учебной деятельности?
4. Чего вам сейчас хочется?

**Занятие 30**

**Упражнение «Раскрась кубик»**

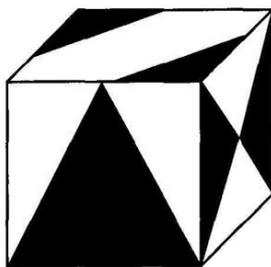
**Цель:** Развитие мыслительных операций анализа, сравнения и аналогии.

**Материалы:** Плакат с раскрашенным кубиком и листы бумаги для каждого ученика с изображением нераскрашенного кубика (см. материалы к урокам Локаловой, приложение 4, стр. 10, рис. 138), по одному листу на каждого учащегося.

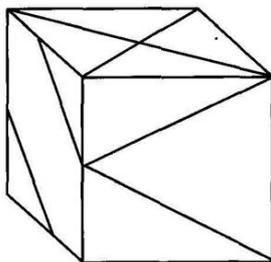
**Инструкция по проведению:**

Ученикам необходимо раскрасить кубик так же, как на плакате, учитывая, что кубик для раскрашивания имеет другое пространственное положение.

К уроку 105.  
Задание 3. "Раскрась кубик".



1



2

Рис. 138

### Упражнение «Найди одинаковые»

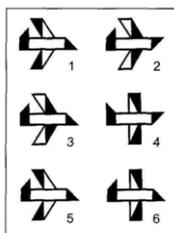
**Цель:** Развитие мыслительных операций анализа, сравнения и аналогии.

**Материалы:** Листы бумаги с рисунками са-молетов и ключей (см. материалы к урокам Локаловой, приложение 4, стр. 12, рис. 130), по одному на каждого учащегося.

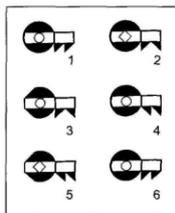
**Инструкция по проведению:**

Педагог просит рассмотреть сначала рисунок с само-летами, а затем рисунок с ключами и найти два одина-ковых (правильный ответ: самолеты - 1 и 5, ключи - 1 и 6). Затем учитель задает вопросы: «У каких двух са-молетов различаются только крылья? У каких самоле-тов хвосты одинаковые, а крылья и носы разные? Если самолету 4 нарисовать хвост, как у 2, а нос, как у 1, то какой получился бы самолет? Если ключу 4 нарисовать головку, как у 3, а вырез в середине, как у 2, то какой получился бы ключ?» и т.п.

К уроку 107.  
Задание 2. "Найди одинаковые".



А



Б

Рис. 140

### Упражнение «Развёртка куба»

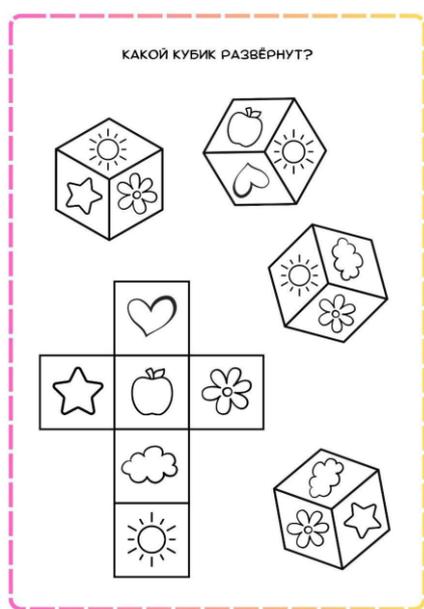
**Цель:** Развитие мыслительных операций анализа, сравнения и аналогии.

**Материалы:** Плакат с изображениями раз-вертки куба и трех кубиков (см. материалы к урокам Локаловой, приложение 4, стр. 16, рис. 144) по одному листу на каждого учащегося.

**Инструкция по проведению:**

Педагог просит рассмотреть развертку куба и выбрать кубик, который можно из нее сделать (правильный ответ - 2). При затруднениях можно предложить выпол-нить такую же развертку, сконструировать из нее куб и с помощью практических действий определить искомый.

1-2 классы:



3-4 классы:

Задание 3. "Развертка куба".

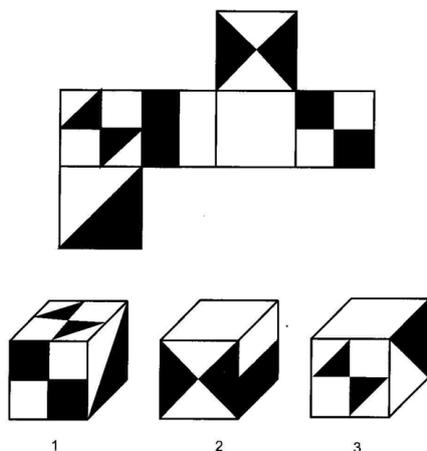


Рис. 144

### Рефлексия занятия

1. Как вы сейчас себя чувствуете?

2. Что вам было легко выполнять, а что сложно?
3. Как наши упражнения могут помочь вам в дальнейшей жизни, учебной деятельности?
4. Чего вам сейчас хочется?

### Занятие 31

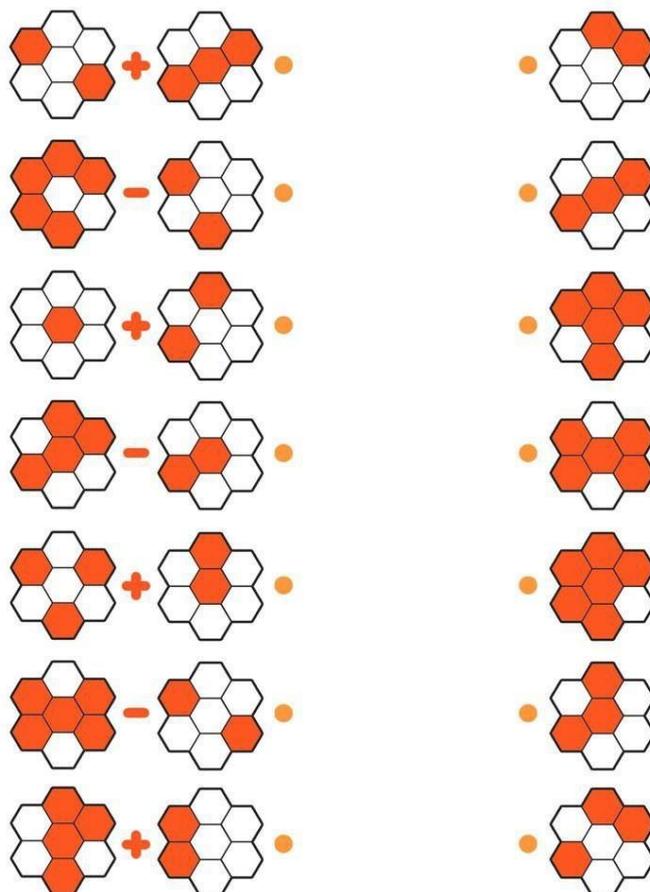
#### Упражнение «Посчитай соты»

**Цель:** Развитие мыслительных операций анализа, сравнения и аналогии.

**Материалы:** По одной карточке на каждого учащегося.

**Инструкция по проведению:**

Учащемуся необходимо в уме сложить или отнять предложенное количество сот и найти ему пару.



#### Упражнение «Мозаика»

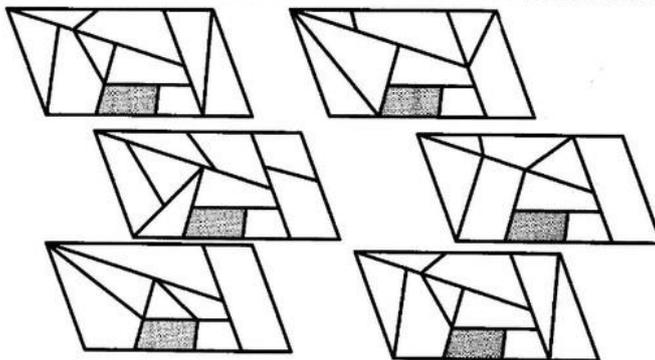
**Цель:** Развитие мыслительных операций анализа, сравнения и аналогии.

**Материалы:** По одной карточке на каждого учащегося (из материалов к урокам Локаловой)

**Инструкция по проведению:**

Учащемуся необходимо внимательно рассмотреть 6 мозаик и выбрать из них две полностью повторяющие расположение линий.

На каких двух карточках одинаковый рисунок? Соедини эти карточки между собой.



### Упражнение «Найди одинаковые кубики»

**Цель:** Развитие мыслительных операций анализа, сравнения, классификации и аналогии.

**Материалы:** Плакат с изображением пяти рядов кубиков (см. материалы к урокам Локаловой, приложение 4, стр. 13, рис. 141) по одному листу на каждого учащегося.

#### Инструкция по проведению:

Ученики под руководством учителя находят одинаковые кубики в каждом ряду. Ответы учеников проверяются с помощью натуральных кубиков (правильные ответы: а - 1 и 2, б - 1 и 3, в - 1, 2 и 4, г - 1 и 2, д - 1 и 2).

К уроку 109.  
Задание 3. «Найди одинаковые кубики».

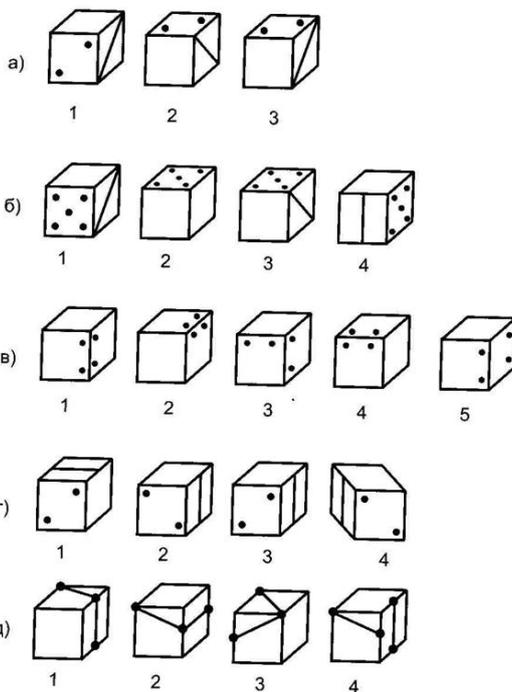


Рис. 141

### Рефлексия занятия

1. Как вы сейчас себя чувствуете?
2. Что вам было легко выполнять, а что сложно?
3. Как наши упражнения могут помочь вам в дальнейшей жизни, учебной деятельности?

4. Чего вам сейчас хочется?

Занятие 32

Упражнение «Нейропсихологический коврик»

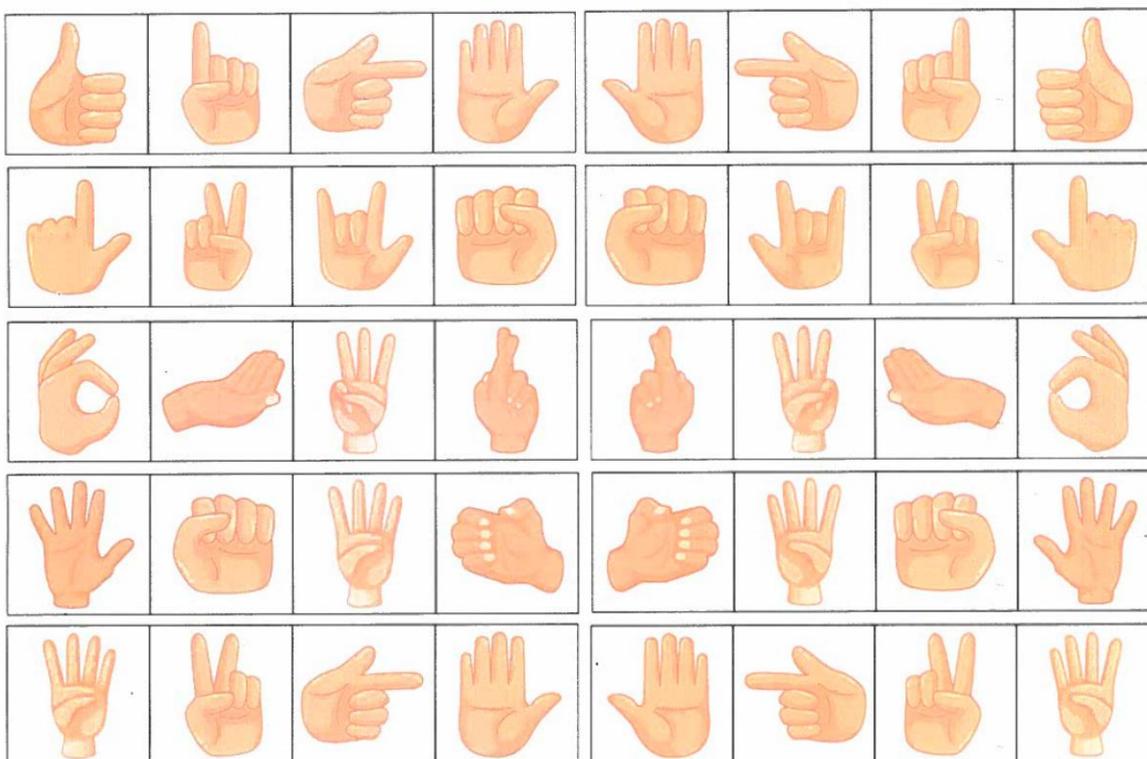
**Цель:**

- 1) Увеличение объёма внимания;
- 2) Формирование устойчивости, концентрации, переключения и избирательности внимания;
- 3) Развитие зрительной памяти, пространственной ориентации, мыслительной операции анализ, сравнение, аналогии.

**Материалы:** Специальная карта (распечатка) по одному листу на каждого учащегося.

**Инструкция по проведению:**

Ребёнку необходимо посмотреть на каждую клеточку и последовательно повторить каждый жест. Как только ребёнок освоился, он может выполнять движения быстрее или попробовать выполнить их не ведущей рукой.



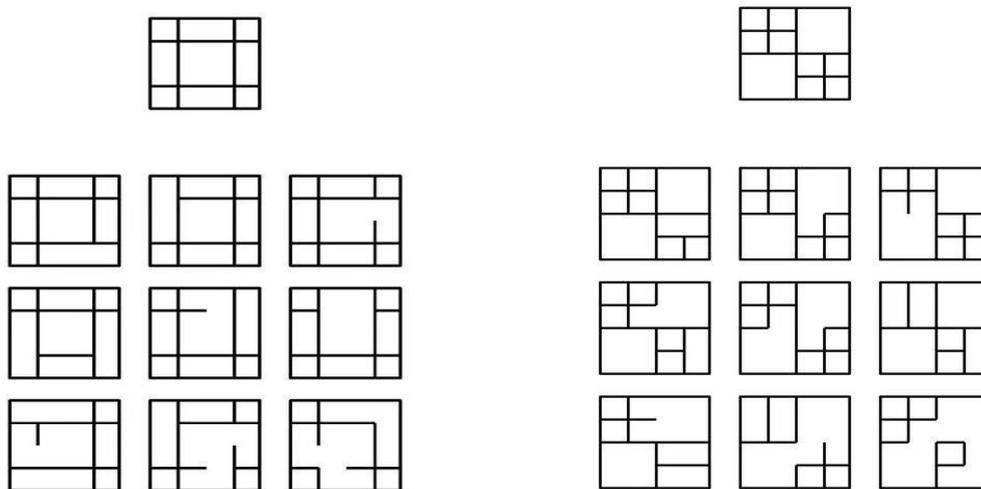
Упражнение «Дострой квадраты»

**Цель:** Развитие мыслительных операций анализа, сравнения и аналогии.

**Материалы:** Листы бумаги, ручки/ простые карандаши для каждого учащегося.

**Инструкция:**

Учащимся необходимо обратить внимание на недостающие элементы в квадрате и дорисовать их. Сначала необходимо выполнить задание 1, потом 2.



### Упражнение «Придумай аналогии»

**Цель:** Развитие мыслительных операций анализа, сравнения и аналогии.

**Материалы:** Листы бумаги, ручки/ простые карандаши для каждого учащегося.

**Инструкция:** Учащемуся необходимо обратить внимание на последовательность фигур, присутствующих в первом ряду, их форму и расположение, а также геометрические фигуры и узоры, предметов внутри. В третьем ряду нужно дорисовать недостающую фигуру.

Кроме того, выполнив множество заданий на развитие мыслительной операции аналогии, учащейся теперь может придумать свои комбинации для будущих групп, которые будут приходиться на коррекционно-развивающие занятия.

Придумайте свои задания на закономерность в расположении предметов. Задайте задания своим родителям.

Выявите закономерность в расположении фигур и заполните пустые квадраты.

24
25

### Рефлексия занятия

1. Как вы сейчас себя чувствуете?
2. Что вам было легко выполнять, а что сложно?
3. Как наши упражнения могут помочь вам в дальнейшей жизни, учебной деятельности?
4. Чего вам сейчас хочется?

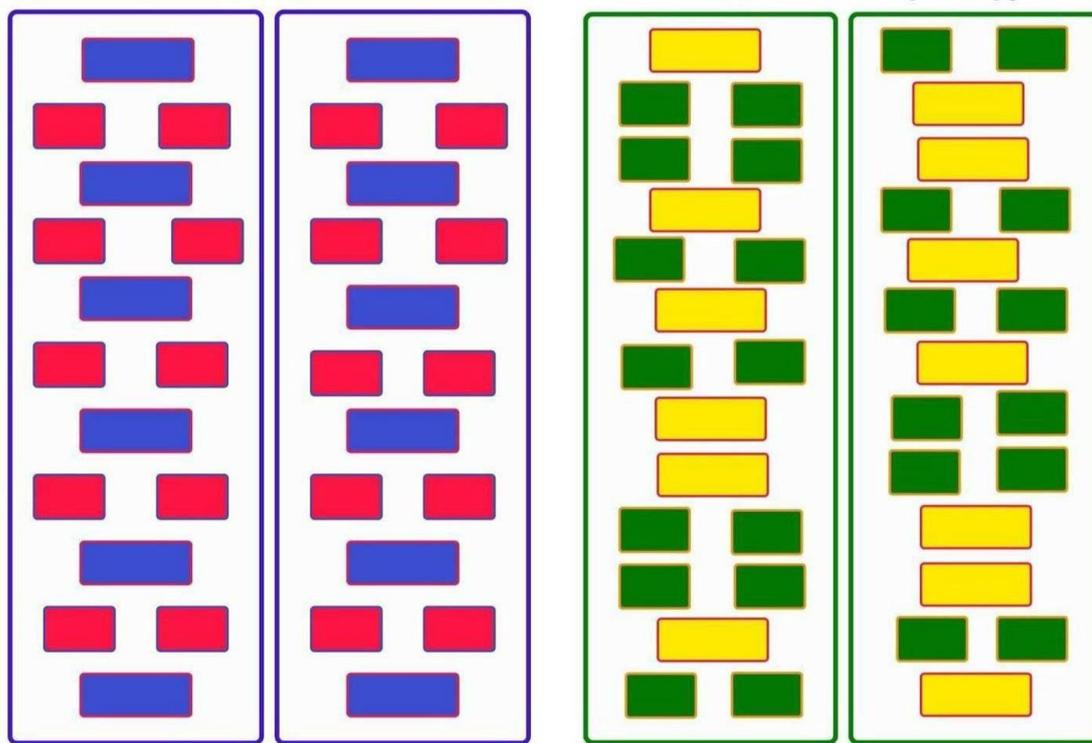
### Занятие 33

#### Упражнение «Пальчиковый твистер»

**Цель:** Развитие межполушарного взаимодействия, мыслительных операций анализа, сравнения и аналогии.

**Материалы:** Бланк с заданием, напечатанным с двух сторон, на каждого участника группы.

**Инструкция:** Учащимся необходимо расположить левую руку с одной стороны листа, а правую - с другой. Им предстоит пройти дорожку и прямоугольников и квадратов сначала снизу вверх, потом сверху вниз. Прямоугольники или длинные линии означают, что к ним нужно прикладывать два пальца одновременно, а квадраты или короткие линии, что один палец. Дети работают двумя руками сразу. Как только выполнено задание (с красно-синими фигурами) с одной стороны листа, дети переходят к более сложному заданию (жёлто-зелёному) на другой стороне листа.

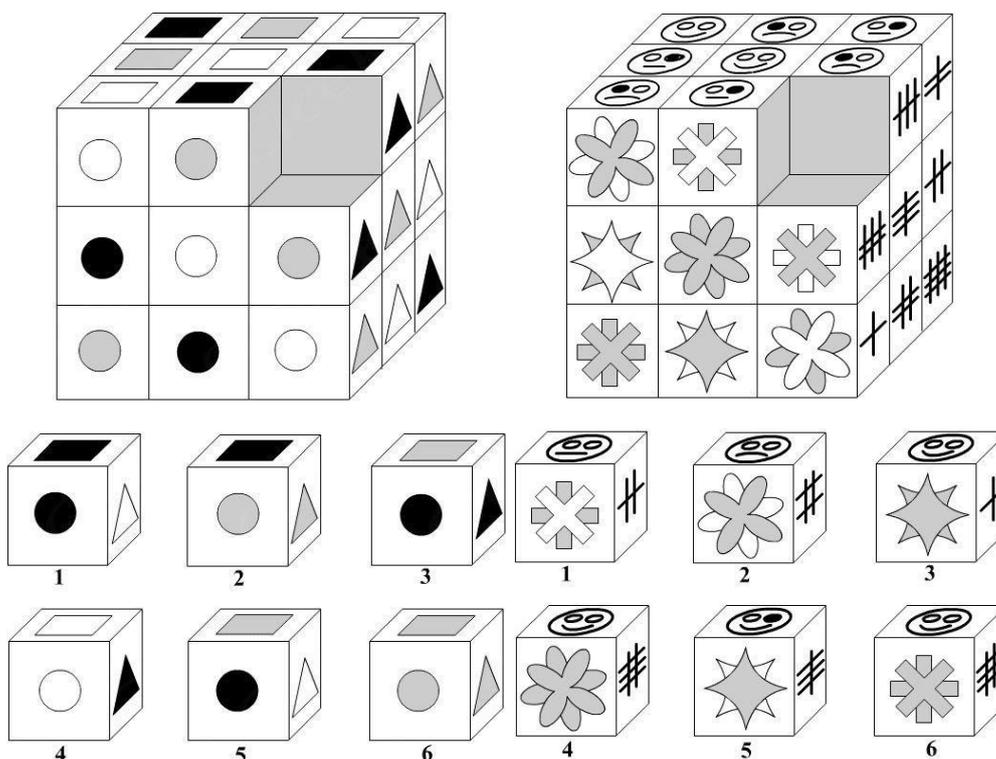


### Упражнение «Собери кубик»

**Цель:** Развитие мыслительных операций анализа, сравнения и аналогии.

**Материалы:** Бланк с заданием, напечатанным с двух сторон листа, на каждого участника группы, карандаши, ручки.

**Инструкция:** Учащимся необходимо посмотреть на последовательность цветов, фигур в каждом отделении кубика и выбрать недостающую деталь, ориентируясь центральную, верхнюю и боковую часть куба.



### Упражнение «Сравни объекты»

**Цель:** Развитие мыслительных операций анализа, сравнения и аналогии.

**Материалы:** Бланк с заданием для педагога, двусторонняя карточка с наборами слов для сравнения, набор наклеек для поощрения ответа.

**Инструкция:** Педагог сообщает детям о том, что сейчас будет проходить викторина/блиц-опрос на тему сравнения нескольких предметов. Для начала он кладёт на стол двухстороннюю карточку с надписью двух объектов, например, муха и бабочка. Педагог спрашивает, видели ли дети муху? А бабочку? Что есть и у мухи, и у бабочки? Без чего мы не можем себе представить муху и бабочку? А чем они точно отличаются, чем непохожи друг на друга? Дети отвечают и затем педагог озвучивает, что они хорошо разобрались в задании и пришло время начать игру. За каждый подходящий ответ участник получает наклейку. Повторять слова друг друга нельзя. Ниже приведены наборы слов, которые можно использовать в игре. Ведущий ставит на стол двухстороннюю карточку, которая помогает участникам группы визуально ориентироваться на сравниваемые объекты, пока они формулируют ответ.

#### Пары слов для сравнения:

- 1) Муха и бабочка
- 6) Топор и молоток
- 2) Дом и изба
- 7) Пианино и скрипка
- 3) Стол и стулья
- 8) Шалость и драка
- 4) Книга и тетрадь
- 9) Щекотать и гладить
- 5) Вода и молоко
- 10) Город и деревня

#### Рефлексия занятия

1. Как вы сейчас себя чувствуете?
2. Что вам было легко выполнять, а что сложно?
3. Как наши упражнения могут помочь вам в дальнейшей жизни, учебной деятельности?
4. Чего вам сейчас хочется?

### Занятие 34

Методика исследования словесно-логического мышления «Словесные субтесты» Л.И. Перслене, Л.Ф.

Чупров

**Цель:** Определение уровня развития мыслительных операций: классификация, аналогии, обобщение.

**Материалы:** По одному бланку на каждого учащегося, ручки / простые карандаши.

**Инструкция:** Учащемуся необходимо прочитать задание к каждому субтесту и выполнить его. В случае затруднений он может обратиться к педагогу.

### Бланк для 1-2 классов

Фамилия, имя \_\_\_\_\_

Класс \_\_\_\_\_

#### Субтест №4. Классификация

**Инструкция:** Подчеркни лишнее понятие в каждом из строк. Напиши, почему оно лишнее.

- 1) тюльпан, лилия, фасоль, ромашка, фиалка
- 2) река, озеро, море, мост, пруд
- 3) кукла, скакалка, песок, мяч, юла
- 4) стол, ковёр, кресло, кровать, стул
- 5) тополь, берёза, яблоня, осина, липа
- 6) курица, петух, орёл, гусь, индюк
- 7) окружность, трёхугольник, четырёхугольник, указка, квадрат
- 8) Саша, Витя, Стасик, Петров, Коля
- 9) число, деление, сложение, вычитание, умножение
- 10) весёлый, быстрый, грустный, вкусный, осторожный

#### Субтест № 5. Аналогии

**Инструкция:** Даны три слова. Первые два находятся в определенной связи. Третье и одно из приведенных ниже находятся в такой же связи. Найди это слово и подчеркни.

1. огурец – овощ; роза –  
А) сорняк, б) роса, в) садик, г) цветок, д) земля.
2. огород – морковь; сад –  
А) забор, б) грибы, в) яблоня, г) колодец, д) скамейка.
3. учитель – ученик; врач –  
А) очки, б) больница, в) палата, г) больной, д) лекарство.
4. цветок – ваза; птица –  
А) клюв, б) чайка, в) гнездо, г) перья, д) хвост.

5. перчатка – рука; сапог –  
А) чулки, б) подошва, в) кожа, г) нога, д) щетка.
6. Темный – светлый; мокрый –  
А) солнечный, б) скользкий, в) сухой, г) теплый, д) холодный.
7. часы – время; градусник –  
А) стекло, б) больной, в) кровать, г) температура, д) врач.
8. машина – мотор; лодка –  
А) река, б) маяк, в) парус, г) волна, д) берег.
9. стол – скатерть; пол –  
А) мебель, б) ковер, в) пыль, г) доски, д) гвозди.
10. стул – деревянный, игла –  
А) острая, б) тонкая, в) блестящая, г) короткая, д) стальная.

### Субтест №6. Обобщение

**Инструкция:** назови одним словом.

1. окунь, карась ... \_\_\_\_\_
2. метла, лопата... \_\_\_\_\_
3. лето, зима... \_\_\_\_\_
4. огурец, помидор... \_\_\_\_\_
5. сирень, орешник... \_\_\_\_\_
6. шкаф, диван... \_\_\_\_\_
7. июнь, июль... \_\_\_\_\_
8. день, ночь... \_\_\_\_\_
9. слон, муравей... \_\_\_\_\_
10. дерево, цветок... \_\_\_\_\_

### Сравнение

Озеро - река	
Общее (напиши, чем эти предметы похожи)	Разное (напиши, чем эти предметы отличаются)
1.	
2.	

3.	
4.	
5.	

Бланк для 3-4 классов

Фамилия, имя \_\_\_\_\_

Класс \_\_\_\_\_

#### Субтест №4. Классификация

**Инструкция:** Подчеркни лишнее понятие в каждом из строк. Напиши, почему оно лишнее.

- 1) приставка, предлог, суффикс, окончание, корень
- 2) треугольник, отрезок, длина, квадрат, круг
- 3) дождь, снег, осадки, иней, град
- 4) запятая, точка, двоеточие, тире, союз
- 5) дуб, дерево, ольха, тополь, ясень
- 6) Василий, Федор, Иван, Петров, Семен
- 7) секунда, час, год, вечер, неделя
- 8) футбол, волейбол, хоккей, плавание, баскетбол
- 9) самолет, пароход, техника, поезд, дирижабль
- 10) смелый, храбрый, решительный, злой, отважный

#### Субтест № 5. Аналогии

**Инструкция:** Даны три слова. Первые два находятся в определенной связи. Третье и одно из приведенных ниже находятся в такой же связи. Найди это слово и подчеркни.

1. огурец – овощ; гвоздика –  
А) сорняк, б) роса, в) садик, г) цветок, д) земля.
2. огород – морковь; сад –  
А) забор, б) грибы, в) яблоня, г) колодец, д) скамейка.
3. учитель – ученик; врач –  
А) очки, б) больница, в) палата, г) больной, д) лекарство.

4. цветок – ваза; птица –  
А) клюв, б) чайка, в) гнездо, г) перья, д) хвост.
5. перчатка – рука; сапог –  
А) чулки, б) подошва, в) кожа, г) нога, д) щетка.
6. Темный – светлый; мокрый –  
А) солнечный, б) скользкий, в) сухой, г) теплый, д) холодный.
7. часы – время; градусник –  
А) стекло, б) больной, в) кровать, г) температура, д) врач.
8. машина – мотор; лодка –  
А) река, б) маяк, в) парус, г) волна, д) берег.
9. стол – скатерть; пол –  
А) мебель, б) ковер, в) пыль, г) доски, д) гвозди.
10. стул – деревянный, игла –  
А) острая, б) тонкая, в) блестящая, г) короткая, д) стальная.

### Субтест №6. Обобщение

**Инструкция:** назови одним словом.

1. окунь, карась ... \_\_\_\_\_
2. метла, лопата... \_\_\_\_\_
3. лето, зима... \_\_\_\_\_
4. огурец, помидор... \_\_\_\_\_
5. сирень, орешник... \_\_\_\_\_
6. шкаф, диван... \_\_\_\_\_
7. июнь, июль... \_\_\_\_\_
8. день, ночь... \_\_\_\_\_
9. слон, муравей... \_\_\_\_\_
10. дерево, цветок... \_\_\_\_\_

### Сравнение

Озеро - река	
Общее (напиши, чем эти предметы похожи)	Разное (напиши, чем эти предметы отличаются)
1.	

2.	
3.	
4.	
5.	

### Рефлексия прошедших занятий

1. Что вам было легко выполнять, а что тяжело?
2. Что вам больше всего понравилось в нашей работе / Что больше всего запомнилось?
3. Чем наши занятия помогут вам в дальнейшей жизни, учебной деятельности?