

**КОМПЛЕКС №2 КОРРЕКЦИОННО-РАЗВИВАЮЩИХ ЗАНЯТИЙ,  
НАПРАВЛЕННЫХ НА ФОРМИРОВАНИЕ ПОЗНАВАТЕЛЬНОЙ  
РЕФЛЕКСИИ МЛАДШИХ ШКОЛЬНИКОВ НА ОСНОВЕ  
РЕТРОСПЕКТИВНОЙ И ПРОГНОСТИЧЕСКОЙ САМООЦЕНКИ.**

**Занятие 1.**

**Задачи:**

- ✓ Развивать умение правильно рассчитывать свои силы;
- ✓ Развивать умение оценивать границы своих возможностей, фиксировать трудность и анализировать её причину;
- ✓ Развивать ретроспективную самооценку;
- ✓ Снятие эмоционального напряжения.

**Разминка.**

*«Азбука хороших качеств»* - Составляем азбуку хороших качеств человека на буквы «А» и «Б» (Аккуратный, активный, благородный, бережливый, бескорыстный и др).

*Упражнение мозговой гимнастики «Точки мозга»* (улучшает внимание). Одну руку дети кладут на пупок, другой массируют точки, которые расположены сразу же под ключицей с правой и левой стороны груди. При выполнении движения они представляют, что на носу находится кисточка, и «Рисуют» ею бабочку или восьмёрку на потолке. Дети также могут водить глазами по стене в том месте, где стена пересекается с потолком.

**Основное содержание занятия.**

«Вордбол» . Ведущий задаёт какую-либо тему, например «Мебель – не мебель». Затем он называет вперемешку слова, относящиеся к данной категории, и слова, по смыслу далеко отстоящие от неё. Так, наряду со словами «Стул», «Кровать», «Шкаф» называются слова «Пальто», «Книга», «Чайник» и др. При этом называя слово, ведущий бросает ученику мяч, а

ученик либо ловит его, если слово соответствует заданной теме, либо отбивает его, если не соответствует.

Задание усложняется за счёт сокращения времени на размышление.

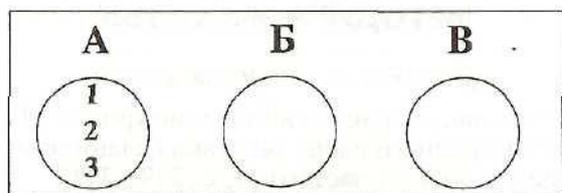
### **Игра «Монеты»**

**Материал.** Монеты достоинством в 50 копеек, 1 рубль, 2 рубля и 5 рублей, карточка 1, на которой нарисованы три круга с буквами А, Б, В, карточка 2 с четырьмя кругами, обозначенными буквами А, Б, В, Г, условия двух задач (отличающихся между собой по степени трудности решения).

**Ход игры.** Учащемуся предлагается решить первую задачу.

#### **ЗАДАЧА 1**

Материалом служат три монеты достоинством в 1, 2 и 5 рублей, лист бумаги, на котором нарисованы три круга с буквами А, Б, В. Монеты сложены столбиком на круге А в порядке увеличения сверху вниз: самая большая монета лежит внизу, самая маленькая — наверху.



Ребёнку предлагается переставить эти монеты в такой же столбик (в том же порядке) на последний круг В. Разрешается брать только по одной монете, брать их сверху, меньшую монету ставить на большую. Можно пользоваться всеми кругами (свободными и занятыми), переносить монеты вперед, назад, через круг. При этом запрещается переносить сразу весь столбик, вытаскивать монеты из-под других монет, класть большую монету сверху меньшей. Каждое перемещение монеты с одного круга на другой или ее возвращение назад считается за один ход. Необходимо выполнить задание за наименьшее количество ходов. Только после полного усвоения правил учащимся ему предлагается приступить к решению задачи.

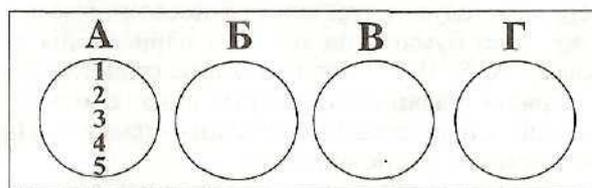
После решения первой задачи любым способом испытуемому предлагается вторая.

#### **ЗАДАЧА 2**

Материалом служат четыре монеты достоинством в 1, 2, 5 и 10 рублей, лист бумаги с четырьмя кругами, обозначенными буквами А, Б, В, Г. Монеты сложены столбиком на круге А в порядке увеличения сверху вниз.

Теперь необходимо решить задачу с четырьмя монетами на четырех кругах. Правила те же, что и в первой задаче. Только монеты теперь надо переставить на круг Г.

Для достижения оптимального варианта решения игроку необходимо проследить



во внутреннем плане такие перемещения монет, которые приводят к требуемому конечному положению, так как буквально каждый неверный шаг уводит учащегося от верного решения. Следовательно, для того чтобы решить задачу оптимально, необходимо обладать развитым планированием.

**«Закорючка».** Один играющий рисует на общем листе бумаги закорючку, завиток. Следующие участники игры дополняют закорючку до образа, дорисовывая по одной закорючке, завитку.

**Заключительная часть.**

**Шкала роста** – На «Шкале роста» учащийся оценивает свои продвижения в игре, свои успехи и трудности.

## **Задачи:**

- ✓ Развивать познавательную рефлексию
- ✓ Обучать контрольно-оценочным действиям;
- ✓ Развивать ретроспективную самооценку;
- ✓ Снятие эмоционального напряжения.

## **Разминка.**

*«Азбука хороших качеств»* - Составляем азбуку хороших качеств человека на буквы «В» и «Г» (вежливый, великодушный, внимательный, весёлый, воспитанный, гениальный, героический, гостеприимный, гордый и др.)

*Упражнение мозговой гимнастики «Перекрёстные движения»* - под музыку дети выполняют перекрёстные координированные движения: одновременно с правой рукой двигается левая нога. Передвигаться можно вперёд, вбок, назад. Одновременно они совершают движения глазами во все стороны. Это позволяет «пересечь» среднюю линию, то есть, активизировать оба полушария одновременно.

## **Основное содержание занятия**

*«Назови одним словом»* - учащихся просят заменить несколько слов одним общим словом.

Наборы слов:

Чиж, грач, сова, воробей - ... (птицы);

Шарф, варежки, брюки, пальто - ... (одежда);

Ножницы, молоток, пила, грабли - ... (инструменты) и т.д.

*Игра «Солдат – Офицер».*

**Оборудование и материалы:** Лист бумаги в клетку, карандаш, шкала роста «Линия службы», фишка-звездочка.

**Содержание вводной беседы психолога с ребенком:** «Ты знаешь, что в армии есть солдаты и есть командиры. Офицер — это командир, он командует солдатами, отдает им приказы, что надо делать. Мы с тобой будем играть в игру «Солдат—офицер». Сначала я буду офицером, командиром, а ты — солдатом. Ты будешь выполнять простые задания, а когда научишься точно выполнять приказы командира, сам сможешь стать офицером и отдавать приказы солдату. И кроме того, ты сможешь научиться выполнять и сложные задания. Ты знаешь, в каких войсках служат солдаты? Да, есть танкисты, есть летчики, моряки. Ты бы каким солдатом хотел быть в нашей игре?» В зависимости от выбора ребенка строится вся игровая ситуация в дальнейшем. Так, если он видит себя моряком, то при выполнении ходов-заданий психолог говорит о движении по морю, если летчиком, — то о движении самолета в воздушном пространстве и т.д.

### **Этапы проведения игры**

*На первом этапе* игры («Подготовка к службе») взрослый вместе с ребенком определяют пространственные признаки на таких реальных предметах, как шкаф, окно и др. (верх, низ, правая и левая стороны, соответствующие углы), затем определяют и обозначают пространственные признаки листа.

Собственно игра начинается *на втором этапе* («Служба солдата»). Здесь взрослый создает игровую ситуацию, распределяет роли, знакомит ребенка с правилами: «Этот лист бумаги будет твоей картой. Я буду офицером, а ты — солдатом. Я буду давать тебе команды, ты должен их выполнять — отмечать на карте направление движения. Начнем его с точки в центре листа (отмечается точка). Я командую: «Поставить карандаш в точку». Ты повторяешь мою команду: «Есть поставить карандаш в точку» — и выполняешь ее. Теперь начнем игру. Две клетки вверх» и т.д. (см. примерный набор ходов-«приказов»).

Взрослый предлагает ребенку выполнить пробное задание из двух-трех ходов, во время которых выясняется понимание правил, и в случае

необходимости осуществляет коррекцию действий. Затем даются два-три задания с различным количеством ходов в зависимости от исходного уровня готовности ребенка, который во всех случаях докладывает о выполнении каждого хода.

При затруднениях в выполнении заданий вводится обучающее занятие «Молчаливая карта заговорила». После этого предлагаются более сложные задания, например выполнение сразу целого ряда ходов, когда ребенку необходимо сообщить координаты конечного пункта движения.

На третьем этапе («Присвоение звания») происходит обмен ролями между взрослым и ребенком. Школьник составляет задания, затем выбирает товарища по игре и в присутствии взрослого знакомит его с ее правилами, самостоятельно организует обучение в игровом процессе.

На четвертом этапе («Трудные задания») взрослый обучает ребенка умению составлять знаковое письмо. Здесь ребенок уже выполняет письменные команды взрослого-«офицера» (рис.1), после чего, приняв роль офицера, составляет свое письмо для взрослого - «солдата».

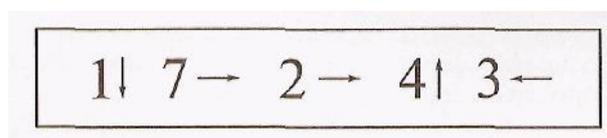


Рис. 1. Примерное «письмо»-задание: цифра — количество клеток; стрелка — направление хода

Рис. 2. Шкала роста «Линия службы»



Осознание ребенком своего продвижения в игре связано с введением шкалы роста «Линия службы» (рис. 2), на которой ребенок условным

значком (передвигаемая фишка-звездочка) отмечает освоение каждого этапа.

Смысл игры для ребенка состоит в правильном выполнении команд «офицера» в пределах условно выделенного периода (например, начиная с третьего хода), приобретении умения давать словесный отчет о выполняемых действиях, принятии роли офицера, умении управлять игровой ситуацией.

#### Анализ поведения и деятельности ребенка в игре

1. Принятие задачи — учебной (на первом этапе), игровой (на протяжении всей игры), совместных действий (на третьем этапе).

2. Произвольность поведения — длительность сохранения задачи (время), успешность неоперационального и итогового видов контроля (словесный отчет о действиях).

3. Владение пространственными действиями — умение определять направление движения, владение «пространственной» лексикой, скорость выполнения действий.

4. Владение знаковым письмом — умение кодировать и декодировать информацию.

5. Характер общения — сотрудничество, соперничество, манипуляции и др.

#### **Примерный набор ходов-«приказов»**

2 клетки вверх, 3 клетки вправо.

3 клетки влево, 5 клеток вниз, 2 клетки вправо.

4 клетки вправо, 2 клетки вниз, 3 клетки влево, 1 клетка вверх.

1 клетка вниз, 7 клеток вправо, 2 клетки вправо, 4 клетки вверх, 3 клетки влево.

6 клеток вниз, 4 клетки влево, 12 клеток вверх, 2 клетки вправо,

«перелететь» в левый верхний угол.

*«Графическая музыка»* - детям предлагается под музыку, закрыв глаза, проводить по бумаге линии в соответствии с восприятием мелодии. Найти в этих линиях образы и обвести их карандашами разного цвета. Одна и та же линия может быть использована в создании нескольких образов.

**Заключительная часть.** Шкала роста «Линия службы».

### Занятие 3.

#### Задачи:

- ✓ Развивать познавательную рефлексию;
- ✓ Развивать ретроспективную самооценку;
- ✓ Снятие эмоционального напряжения.

#### Разминка.

*«Азбука хороших качеств»* - Составляем азбуку хороших качеств человека на буквы «Д» и «Ж» (Добрый, душевный, доброжелательный, добросовестный, дружелюбный, жизнерадостный, жалостливый и др.).

*Упражнение мозговой гимнастики «Активизация руки»* - держите одну вытянутую вверх руку рядом с ухом, другой рукой обхватите за головой локоть вытянутой руки. Мягко выдохните воздух через губы, одновременно активизируя мышцы и подталкивая кисть другой рукой в четырёх направлениях (вперёд, назад, к себе, от себя).

#### Основное содержание занятия.

*«Способ применения предмета»* - ведущий называет какой-либо хорошо известный предмет. Надо назвать как можно больше различных способов его применения. Побеждает тот, кто укажет последним способ применения предмета.

#### *Игра «Кодировщик»*

**Материалы:** карточки «шифровки», простой карандаш, шкала роста.

#### Задание 1.

Предлагается бланк с цифрами от 1 до 10 в произвольном порядке. Всего 5—10 рядов по 10 цифр. Дан образец кодирования цифр определенными значками.

Расставить значки под цифрами, как показано на образце.

1	2	3	4	5	6	7	8	9	
Г	⊙	△	>	∟	<	▽	=	×	
2	4	3	7	5	1	4	9	8	2
3	1	5	2	6	4	8	5	9	7
1	5	3	6	4	9	8	2	7	1
3	1	7	8	2	4	8	3	5	9
6	1	5	9	2	7	4	8	2	5
9	1	4	2	8	5	3	7	9	6
4	7	9	3	5	8	6	4	7	5
2	6	8	1	3	5	8	4	9	1
7	1	5	9	2	4	8	1	3	6
5	2	9	7	1	4	9	5	8	3
8	3	1	4	9	2	1	7	5	8

## Задание 2.

Предлагаются слова, состоящие только из указанных в образце букв. Ребенок ставит под ними соответствующую цифру и записывает рядом слово не по буквам, а по цифрам. Например: сорт — 9854.

Запиши слово цифрами.

Н	М	Е	Т	Р	А	Л	О	С
1	2	3	4	5	6	7	8	9
метр —					нос —			
мост —					стол —			
трос —					мел —			
место —					лес —			
слон —					село —			
торт —					рот —			

К	Л	С	Н	У	Т	А	И	О
1	2	3	4	5	6	7	8	9
куст —					тина —			
танк —					сук —			
окно —					лист —			
кит —					уста —			
сон —					нога —			

**«Разведчики»** - в комнате в произвольном порядке расставлены стулья. Один ребёнок (разведчик) идёт через комнату, обходя стулья с любой стороны, а другой ребёнок (командир), запомнив дорогу, должен провести отряд тем же путём. Затем разведчиком и командиром отряда становятся другие дети.

**Заключительная часть.** Шкала роста «Кодировщик».

## Занятие 4.

### Задачи:

- ✓ Развивать умение правильно рассчитывать свои силы;
- ✓ Развивать умение оценивать границы своих возможностей, фиксировать трудность и анализировать её причину;
- ✓ Развивать ретроспективную самооценку;
- ✓ Снятие эмоционального напряжения.

### Разминка.

*«Азбука хороших качеств»* - Составляем азбуку хороших качеств человека на буквы «З» и «И» (Заботливый, здоровый, знаменитый, интеллигентный, идеальный, известный и др.).

*Упражнение мозговой гимнастики «Сова»* - ухватитесь правой рукой за левое плечо и сожмите его. Поверните голову так, чтобы смотреть назад через плечо. Дышите глубоко и разведете плечи назад; теперь посмотрите через другое плечо, опять разводя плечи. Уроните подбородок на грудь и дышите, давая мышцам расслабиться. Повторите, держа плечо другой рукой.

### Основное содержание занятия.

*«Составь предложение»* - ведущий называет любые три слова, не связанные между собой по смыслу. Дети должны составить как можно больше предложений, в которых обязательно должны быть эти три слова (можно менять их падеж и использовать другие слова).

Набор слов:

Море, карандаш, медведь;

Улица, книга, фартук;

Окно, стол, дождь;

Девочка, птица, дерево;

Мяч, небо, цветок.

Ответы необходимо обсуждать и давать развёрнутое обоснование, почему именно тот или иной ответ понравился или не понравился.

### *Игра «Троллейбусный маршрут».*

#### **Оборудование и материалы:**

1. Игровое поле, представляющее собой схему движения троллейбусов по разным маршрутам, с обозначением четырех объектов — конечных остановок («Завод», «Театр», «Школа», «Магазин»); шесть маршрутов движения обозначены пунктирными линиями разного цвета (рис. 1).
2. Выигрышные фишки синего и красного цвета.

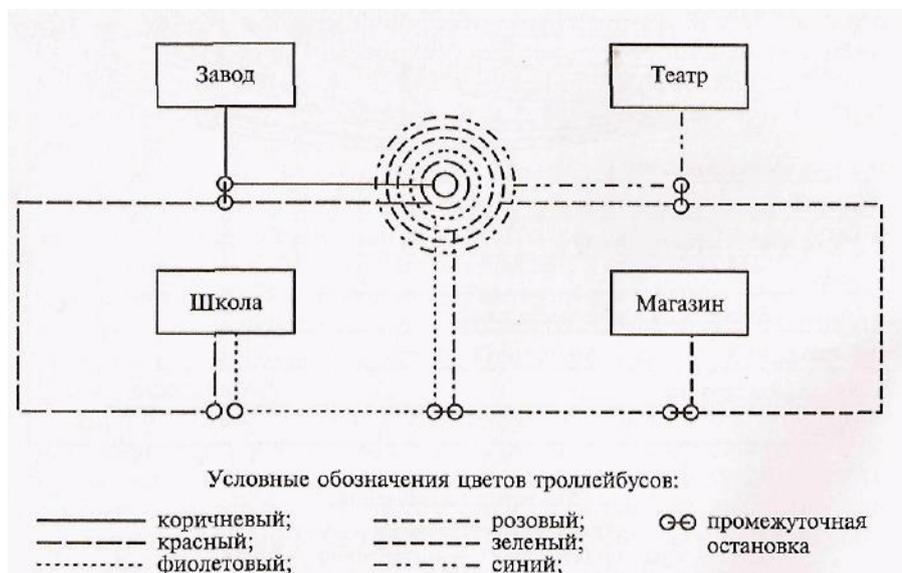


Рис. 1. Схема троллейбусных маршрутов

#### **Этапы проведения игры**

На первом занятии взрослый вводит ребенка в игровую ситуацию с помощью следующей инструкции: «В одном городе почти все было, как у нас — школа, театр, завод, магазин... Но по городу ходили необычные троллейбусы. У нас они различаются номерами маршрутов, а здесь — цветом. Жители так и говорили: "Вам надо в школу? Туда можно проехать красным и фиолетовым троллейбусами"».

«Представь себе, что мы с тобой оказались в этом городе. Вот карта-схема, которая поможет нам узнать, куда идут разноцветные троллейбусы».

Затем психолог и ребенок рассматривают карту-схему троллейбусных маршрутов и обсуждают, как «проехать» к тому или иному объекту. Ребенок называет полный маршрут (задания «Как проехать...»).

После освоения различных маршрутов на следующем занятии психолог предлагает ребенку новую игровую ситуацию: «Ты теперь хорошо знаешь пути движения троллейбусов и сможешь отгадать мои загадки». Он называет полный маршрут, а школьник должен определить тот объект, к которому он приведет (задания «Какой это маршрут?»).

Далее ребенок принимает на себя роль ведущего и придумывает задания для взрослого.

Игра сводится к выполнению набора упражнений, поэтому перед взрослым стоит задача создания эмоциональной игровой атмосферы: за правильное выполнение каждого задания ребенку выдается выигрышная фишка соответствующего цвета.

### **Задания к игре «Как проехать...» (синяя фишка)**

1. Мы находимся на троллейбусном кольце. Как нам проехать в театр (любой другой объект)? — Синим троллейбусом (или другого соответствующего цвета).

2. После уроков ребята с учительницей поехали на экскурсию на завод (в театр). На троллейбусе какого цвета они ехали? — Красного, коричневого (красного, синего).

3. Мы находимся на троллейбусном кольце. Нам нужно проехать в магазин, но мы сели на троллейбус синего цвета (розового). Как нам ехать? — Сделать пересадку на зеленый троллейбус.

4. Мы находимся возле завода (любой другой объект). Как нам проехать в магазин? — Коричневым, зеленым троллейбусом (соответствующего другого цвета).

5. Какими еще троллейбусами можно проехать от завода в магазин? — С пересадками — коричневым, розовым, зеленым; коричневым,

фиолетовым, розовым, зеленым.

Задания к игре «Какой это маршрут?» (красная фишка)

1. Мы находимся на троллейбусном кольце. Если мы поедem на зеленом (любом другом) троллейбусе, куда мы попадем? — В магазин (в другом случае — соответствующий объект).

2. Мы находимся на троллейбусном кольце. Если мы поедem на коричневом, а потом на красном троллейбусе, куда мы попадем? — В школу (или опять на кольцо).

3. Мы находимся у магазина. Если поедem на зеленом, а потом на синем троллейбусе, куда мы попадем? — В театр.

4. Мы стоим у школы. Если поедem на фиолетовом, а потом на розовом троллейбусе, куда мы попадем? — На троллейбусное кольцо или промежуточную остановку.

5. Мы находимся около завода. Если поедem на коричневом, потом на зеленом троллейбусе, пересядем на розовый, куда мы попадем? — На троллейбусное кольцо.

**«Бип»** - дети сидят на стульях. Водящий с закрытыми глазами ходит по кругу, садится по очереди на колени к детям и угадывает, на ком сидит. Если он угадал правильно, тот, кого назвали, говорит: «Бип».

**Заключительная часть.** Шкала роста «Водитель троллейбуса».

## Занятие 5.

### Задачи:

- ✓ Развивать познавательную рефлексию;
- ✓ Развивать ретроспективную самооценку;
- ✓ Снятие эмоционального напряжения.

### Разминка.

*«Азбука хороших качеств»* - Составляем азбуку хороших качеств человека на буквы «К», «Л» и «М» (Красивый, красноречивый, ласковы, любимый, ловкий, лучший, миролюбивый, мудрый, мечтательный и др.).

*Упражнение мозговой гимнастики «Шапка для размышлений»* - дети должны «мягко завернуть» уши от верхней точки до мочки 3 раза. Это помогает им слышать резонирующий звук своего голоса, когда они говорят или поют.

### Основное содержание занятия.

*«Назови одним словом»* - учащиеся просят заменить несколько слов одним общим словом.

Наборы слов:

Окунь, карась, сом, щука - ... (рыбы);

Ромашка, ландыш, роза, тюльпан - ... (цветы);

Шкаф, стол, кровать, стул - ... (мебель) и т.д.

*Игра «Великий математик».*

**Материал:** карточки с задачами, простой карандаш.

### Ход игры:

Учащимся предлагают решить задачу на сложение, расположенную на тренировочной карточке. Каждая задача состоит из четырех примеров. В первых трех ответ указывается, а в четвертом его должен выбрать сам игрок из трех возможных вариантов. Для этого решение четвертого примера необходимо соотнести с решением первых трех. Принцип построения задач

состоит в следующем: задачи 0, 1, 3, 5 составлены так, что в них сумма (ответ) равняется одному из слагаемых (другое равно нулю). В задачах 2 и 4 нет слагаемых, равных нулю, и сумма (ответ) равняется третьему числу, отличному от каждого из слагаемых.

Под руководством учителя анализируется последовательность выполнения операций по решению I задачи, особенности выполнения каждой из них. В процессе такого анализа выясняется, что решение каждой задачи сводится к выбору одного ответа из трех, предложенных в четвертом примере.

Так, при анализе способа получения ответа в первом примере тренировочной задачи игрок устанавливает, что в результате сложения двух чисел получен ответ, равный первому слагаемому (сумма совпадает с первым слагаемым); во втором примере также получен ответ, равный первому слагаемому (сумма также совпадает с первым слагаемым); таков же способ получения ответа в третьем примере (сумма совпадает с первым слагаемым).

Сравнение способов получения ответа в трех примерах показывает, что выбор в качестве ответа первого слагаемого является существенным для всей задачи, выступает принципом ее решения. Особенность четвертого задания состоит в том, что в его ответе даны три различных слова, из которых испытуемый должен выбрать одно в качестве правильного ответа. Выявление принципа решения задачи позволяет успешно решить четвертый пример и тем самым всю тренировочную задачу в целом.

Перед самостоятельным решением следующих задач учитель вновь обращает внимание играющих на последовательность выполнения операций при их решении, ученики сами проговаривают основные этапы и приступает к решению. Затем им предлагается классифицировать задачи (разложить по группам), указав, какие являются одинаковыми по главному для их решения признаку (решаются одинаковым способом).

После классификации игрокам предлагают составить новую задачу, внешне отличную от данных, но имеющую такой же способ решения (используя другие буквы, числа, фигуры, слова).

КАРТОЧКА 0

1.  $5 + 0 = 5$
2.  $\Delta + \square = \Delta$
3.  $КА + РС = КА$
4.  $КУБ + СУП =$   
КУБ, СУП, СОК

КАРТОЧКА 1

1.  $1 + С = 1$
2.  $К + С = К$
3.  $РА + МУ = РА$
4.  $КОТ + РОТ =$   
КОТ, РОТ, СОК

КАРТОЧКА 2

1.  $3 + 2 = 5$
2.  $Р + Г = Т$
3.  $ПТ + СМ = АУ$
4.  $КОТ + РОТ =$   
КОТ, РОТ, СОК

КАРТОЧКА 3

1.  $С + Е = С$
2.  $\Delta + \bigcirc = \Delta$
3.  $БУ + ТР = БУ$
4.  $РАК + МАК =$   
РАК, МАК, ЛЕС

КАРТОЧКА 4

1.  $М + К = Е$
2.  $ТБ + СЕ = ВГ$
3.  $О + р = Д$
4.  $РАК + МАК =$   
РАК, МАК, ЛЕС

КАРТОЧКА 5

1.  $0 + 3 = 3$
2.  $П + Р = Р$
3.  $СМ + АЕ = АЕ$
4.  $ТОМ + ДОМ =$   
ТОМ, ДОМ, СОМ

**«Вордбол»** - Учитель задает какую-либо тему, например, «Мебель - не мебель». Затем он называет вперемешку слова, относящиеся к данной категории, и слова, по смыслу далеко отстоящие от нее. Так, наряду со словами «стул», «кровать», «шкаф» называются слова «пальто», «книга», «чайник» и др. При этом, называя слово, учитель бросает ученику мяч, а ученик либо ловит его, если слово соответствует заданной теме, либо отбивает его, если не соответствует.

Задание усложняется за счёт сокращения времени на размышление.

**Заключительная часть.** Шкала роста «Великий математик».

## Занятие 6.

### Задачи:

- ✓ Развивать пространственные представления, внутренний план действий;
- ✓ Развивать ретроспективную самооценку;
- ✓ Снятие эмоционального напряжения.

### Разминка.

*«Азбука хороших качеств»* - Составляем азбуку хороших качеств человека на буквы «Н» и «О» (настойчивый, находчивый, надёжный, нежный, наблюдательный, отзывчивый, откровенный, остроумный и др.).

*Упражнение мозговой гимнастики «Точки равновесия»* - дотроньтесь двумя пальцами до впадины у основания черепа, другую руку положите на пупок. Дышите, поднимая энергию вверх. Через минуту поменяйте руки.

### Основное содержание занятия.

*«Объедини слова»* - ведущий называет пары слов, не связанных между собой по смыслу. Игроки должны найти любые связи между ними и таким образом объединить их. Например, дана пара слов кот - лист. Возможно их объединение на основе такой ассоциативной связи, как «кот играет с листом» либо «кот спрятался под листом от дождя» и т.п.

Другие примерные пары слов:

машина - груша,                      яблоко - пиджак,  
солнце - карандаш,                  заяц - рюкзак, дом - море и др.

### *Игра «Искатель клада».*

**Оборудование и материалы:** Лист бумаги, карандаш, предмет, обозначающий клад. шкала роста «Кладоискатель».

**Содержание вводной беседы психолога с ребенком:** «Помнишь, как в мультфильме герои искали клад? Да, там был план, по которому можно было найти клад. И в нашей игре мы с тобой будем учиться искать и прятать клад с помощью плана. Для этого нам сначала нужно научиться составлять план. Сейчас мы вместе нарисуем план нашей комнаты. На плане все предметы выглядят так, как если бы мы смотрели на них сверху. Вот посмотри на стул. Как ты думаешь, как он выглядит, если на него смотреть сверху, какие части стула видны, а какие нет? Верно, видно сиденье стула, а ножки не видно. На что похоже сиденье? Да, оно похоже на квадрат. На плане мы обозначим стул в виде квадрата. А на какую фигуру похож стол? Да, на прямоугольник. Стол мы нарисуем как прямоугольник». И далее в беседе психолог и ребенок обсуждают, какими фигурами можно обозначить другую мебель и предметы, находящиеся в комнате.

#### **Этапы проведения игры**

*На первом этапе* игры («Учусь составлять план») взрослый и ребенок совместно рисуют план какого-либо помещения (например, кабинета психолога), используя условные обозначения предметов. Взрослый обращает внимание ребенка на положение предметов относительно себя и других точек отсчета (например, «взгляд» от двери, окна и т.д.).

*На втором этапе* игры («Учусь искать клад по плану») взрослый вводит ребенка в игровую ситуацию: «Теперь ты сможешь с помощью плана найти клад. Сейчас ты выйдешь из комнаты, а я спрячу его. Место, где он спрятан, я обозначу на плане. Ты должен по плану найти клад». Школьник выходит, ведущий прячет предмет-клад и обозначает это место на плане. Ребенок, ориентируясь по плану, ищет клад. Прятание и поиск клада проводятся несколько раз.

*На третьем этапе* («Учусь обозначать на плане место клада») взрослый и ребенок меняются ролями. Теперь уже школьник прячет

клад и обозначает его место на плане, а взрослый ищет его и может намеренно допускать ошибки с целью актуализации контрольных действий ребенка. На этом же этапе взрослый предлагает ребенку самостоятельно составить план другого помещения (класса и др.).

На заключительном этапе («Учу играть другого») в присутствии взрослого ребенок обучает игре своего товарища (совместно составляют план, знакомят с правилами игры, проводят ее).

Шкала роста «Круги моих умений» (рис. 1) состоит из четырех пар кругов. Каждому этапу соответствуют два круга, различающихся размером и интенсивностью цвета. Малый и менее интенсивный по цвету круг выкладывается ребенком в начале каждого занятия и фиксирует отправной момент освоения того или иного умения. Чуть больший по размеру и интенсивности цвета круг означает некоторый итог отработки того же умения. Ребенок во внешнем плане каждый раз отмечает наращивание круга своих игровых умений, в связи с чем, переживает успех.

Игровой смысл для ребенка проявляется в безошибочной ориентации в условном (план) и реальном (помещение) пространствах; быстром нахождении предмета-клада; самостоятельном составлении плана помещения; соревновательном стремлении детей искусно прятать предмет-клад.

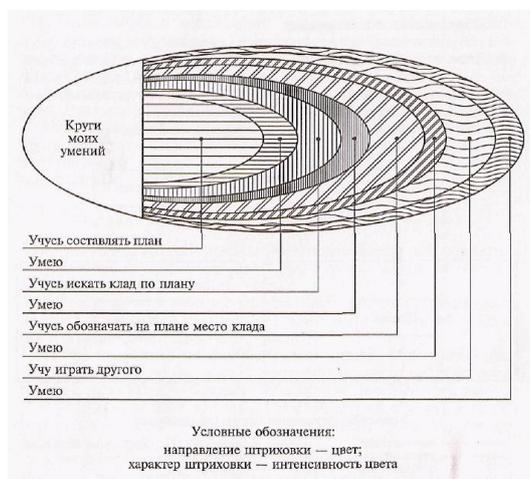


Рис. 1. Шкала роста «Кладоискатель»

### **Анализ поведения и деятельности ребенка в игре**

1. Принятие задачи — учебной (на первом этапе), игровой (на протяжении всей игры), совместных действий (на последних этапах).

2. Пространственная ориентировка — умение определять местоположение предметов в реальном и символическом пространствах, ориентироваться в пространстве при смене точек отсчета.

3. Действие графического изображения пространства — владение соотношением символического и реального планов, схематическим письмом.

4. Характер общения — сотрудничество, соперничество, манипуляции и др.; интенсивность взаимодействий; инициативность или исполнительность.

*«Путаница»* - выбирается водящий. Он выходит из комнаты.

Остальные дети берутся за руки и образуют круг. Не разжимая рук, они начинают запутываться – кто как умеет. Когда образовалась путаница, водящий заходит в комнату и распутывает, так же не разжимая рук у детей.

**Заключительная часть.** Шкала роста «Кладоискатель».

## Занятие 7.

### Задачи:

- ✓ Развивать пространственные представления, внутренний план действий;
- ✓ Развивать прогностическую самооценку;
- ✓ Снятие эмоционального напряжения.

### Разминка.

*«Азбука хороших качеств»* - Составляем азбуку хороших качеств человека на буквы «П» и «Р» (приветливый, правдивый, почтительный, преданный, решительный, работоспособный, радостный и др.).

*Упражнение мозговой гимнастики «Слон»* - согните левое колено, «приклейте» голову к левому плечу и вытяните руку, показывая пальцем поперёк комнаты. Используя грудную клетку, двигайте верхнюю часть тела так, чтобы рука описывала ленивую восьмёрку. Смотрите дальше пальцев (если вы видите две кисти, всё в порядке). Повторите движение другой рукой.

### Основное содержание занятия.

#### *«Четвёртый лишний».*

Вариант 1. (наглядный материал). Приготовить 10 листов с наклеенными на них 4 картинками предметов.

мак, ромашка, роза, лук,  
чашка, блюдце, суп, тарелка  
яблоко, персик, огурец, груша  
помидор, баклажан, перец, слива  
чашка, тарелка, кастрюля, стакан  
молоко, сметана, каша, сыр  
коза, курица, корова, овца  
чайник, стул, стол, шкаф

машина, самолет, автобус, троллейбус

карандаш, портфель, тетрадь, шляпа

Играющих просят рассмотреть группы картинок и определить, какая «лишняя», т.е. не подходит к остальным. Дать объяснение. Назвать остальные три предмета одним (обобщающим) словом.

Вариант 2 (словесный материал). Наборы слов -

тюльпан, ромашка, горох, фиалка

река, озеро, море, мост

кукла, песок, мяч, лопата

стол, кресло, кровать, ковер

шиповник, сирень, орешник, береза

лебедь, петух, гусь, индюк

Саша, Витя, Петров, Коля

число, деление, сложение, вычитание

веселый, быстрый, вкусный, осторожный

круг, треугольник, указка, квадрат

Ведущий читает наборы слов, в каждом из которых игроки должны указать «лишнее» слово (эти слова выделены). Остальные три слова назвать общим словом. Дать объяснение.

### ***Диктант пространственных действий.***

**Материал:** стандартный лист бумаги, разделенный на 16 одинаковых частей; каждая часть нумеруется слева направо, в каждом прямоугольнике в центре — точка.

### **Процедура проведения**

Данная игра проводится с учащимися целого класса или с группой детей.

Перед диктантом психолог вместе с учащимися обязательно определяет пространственные ориентиры: верхняя (нижняя), левая (правая)

стороны листа, вводит понятие исходной точки, способа изображения действия (т.е. линия, заканчивающаяся стрелкой, может быть прямой или с поворотом).

Детям последовательно предлагается текст диктанта из следующих 16 заданий.

1. От исходной точки (и.т.) провести линию вверх, закончив ее стрелкой.
2. От и.т. провести линию вправо, закончив стрелкой.
3. От и.т. провести линию вниз, закончив стрелкой.
4. От и.т. провести линию в левый верхний угол, закончив стрелкой.
5. От и.т. провести линию в нижний правый угол, закончив стрелкой.
6. От и.т. провести линию в правый верхний угол, закончив стрелкой.
7. От и.т. провести линию в левый нижний угол, закончив стрелкой.
8. От и.т. провести линию вверх, потом - по кругу влево, закончив стрелкой.
9. От и.т. провести линию вниз, потом — по кругу вправо, закончив стрелкой.
10. От и.т. провести линию вверх, потом — по кругу вправо, закончив стрелкой.
11. От и.т. провести линию вниз, потом — в правый верхний угол, закончив стрелкой.
12. От и.т. провести линию в левый верхний угол и от него вправо, закончив стрелкой.

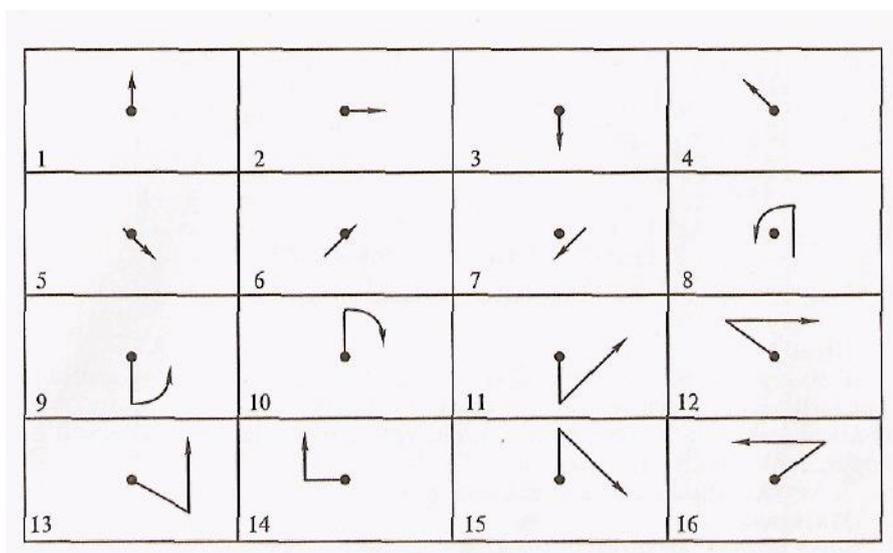


Рис. 1. Образец выполнения «Диктанта пространственных действий»

13. От и.т. провести линию в правый нижний угол, потом — вверх, закончив стрелкой.

14. От и.т. провести линию влево, затем вверх, закончив стрелкой.

15. От и. т. провести линию вверх, потом — в правый нижний угол, закончив стрелкой.

16. От и.т. провести линию в правый верхний угол, затем влево, закончив стрелкой.

На рисунке 1 приведен образец правильного выполнения диктанта.

*«Передай по кругу»* - Дети идут по кругу, при этом передают (пантомимикой) горячую картошку, ледышку, бабочку.

**Заключительная часть.** Шкала роста «Диктант».

## Занятие 8.

### Задачи:

- ✓ Развивать пространственные представления, внутренний план действий;
- ✓ Развивать прогностическую самооценку;
- ✓ Снятие эмоционального напряжения.

### Разминка.

*«Азбука хороших качеств»* - Составляем азбуку хороших качеств человека на буквы «С», «Т» и «У» (скромный, спокойный, сильный, стойкий, сердечный, смелый, сообразительный, терпеливый, трудолюбивый, талантливый, требовательный, умный, уверенный, умелый, успешный, и др.)

*Упражнение мозговой гимнастики «Ленивые восьмёрки»* - нарисовать в воздухе в горизонтальной плоскости «восьмёрки» по три раза каждой рукой, а затем повторит это движение обеими руками.

### Основное содержание занятия.

*«Назови предметы»* - ведущий называет ряд признаков предмета. Игроки должны мысленно объединить их и назвать этот предмет. Например: упругий, круглый, красный (мяч).

### *Игра «Цветной город».*

**Оборудование и материалы:** Игровое поле, представляющее собой карту города с цветовым обозначением четырех микрорайонов (красный, зеленый, желтый, синий) и маршрутов движения (пунктирная линия); карточки-задания (маршруты); выигрышные фишки (номер дома); фишка «Я»; шкала роста «Знания растут».

Данная игра предполагает наличие у ребенка знания пространственных отношений, владение соответствующей лексикой. Она входит в программу развивающих игр, в ходе которых школьник приобретает опыт

свободной пространственной ориентировки, выполняемой в умственном плане.

**Содержание вводной беседы психолога с ребенком:** «Сегодня мы с тобой будем путешествовать по необычному городу — он цветной. Смотри, в нем дома все разноцветные. Дома одного цвета, стоящие рядом, мы будем называть микрорайоном. Ты знаешь, что такое микрорайон? Да, это небольшой район — место, где находятся рядом несколько домов. Скажи, какие микрорайоны ты видишь на карте нашего «Цветного города»? Да, синий, желтый, красный, зеленый. Ходить из микрорайона в микрорайон можно по дорогам, которые на карте обозначены пунктирными линиями, пересечения линий — это перекрестки. Итак, отправляемся в путешествие».

#### **Этапы проведения игры**

«Цветной город» состоит из двух игр — «Гость в городе» и «Знаешь ли ты город?», проводится на одном игровом поле (рис. 1).

Игра «*Гость в городе*» начинается с вводной беседы психолога с ребенком: «Сейчас ты будешь работником «Горсправки». Знаешь, что это за служба? Да, этот работник рассказывает, где какая улица находится, как найти нужный человеку дом. Так вот, ты будешь работником этой службы, а я — гостем «Цветного города». Я буду обращаться в «Горсправку», чтобы узнать маршрут к тому или иному дому цветных микрорайонов, а ты будешь называть этот маршрут, рассказывать, через какие перекрестки мне нужно пройти, возле каких домов делать повороты, в какую сторону (направо или налево) надо мне поворачивать».

Ведущий-психолог, в данной ситуации «гость в городе», каждый раз обращается к ребенку, который играет роль работника «Горсправки». «Гость» просит его назвать полный маршрут, по которому нужно пройти, чтобы попасть в тот или иной дом, микрорайон, а «работник» объясняет, как это сделать.

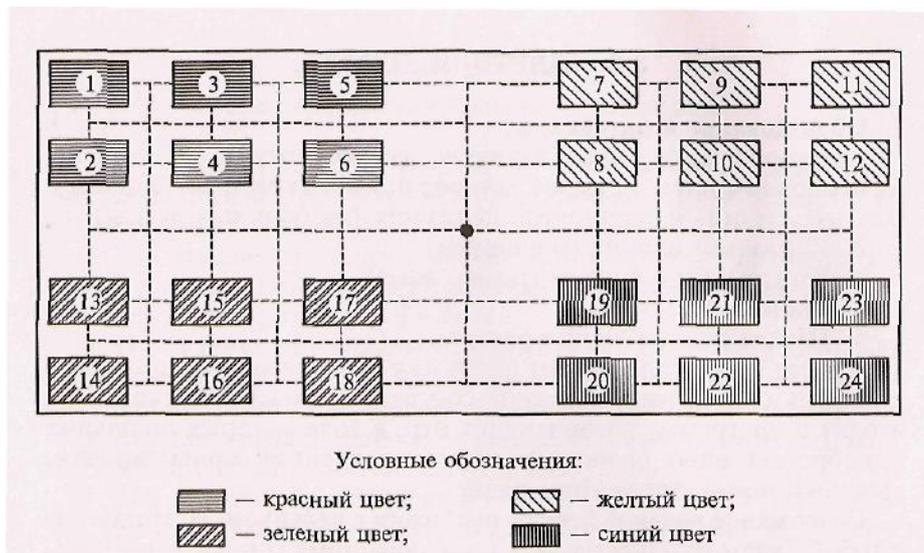


Рис. 1. Игровое поле «Цветной город»

При успешном продвижении ребенка в игре ситуацию можно усложнить тем, что место нахождения «гостя» все время меняется: в центре города, между микрорайонами, между домами, в доме.

Игра «Знаешь ли ты город!» проходит в виде загадок. Ведущий-психолог задумывает адрес (микрорайон и номер дома), а ребенку называет только путь к этому дому. Тот должен определить предполагаемый микрорайон, номер дома. Каждый раз, когда ребенок верно называет задуманный взрослым адрес, он выигрывает. На начальном этапе игра носит тренировочный характер. Счет очков начинается с момента, когда школьник сам выражает готовность к этому.

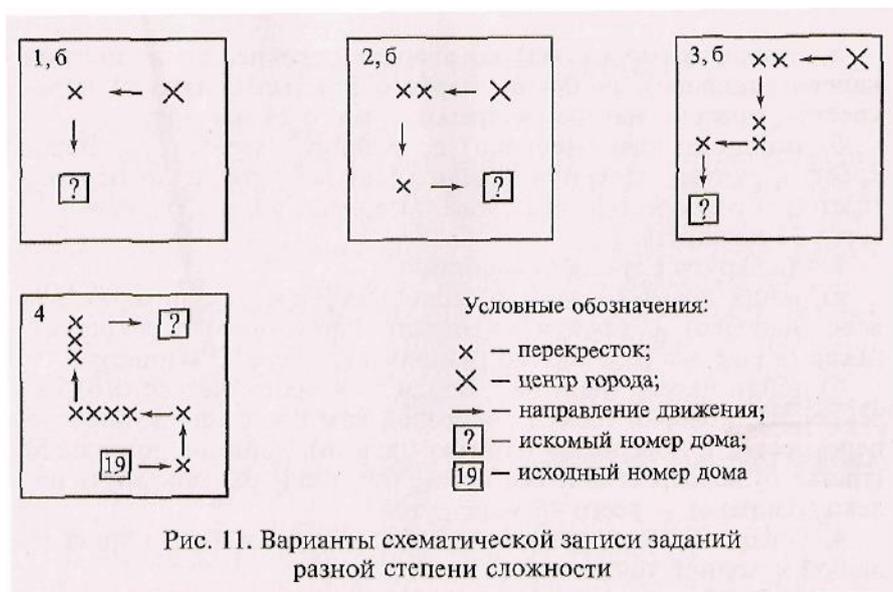
В зависимости от меры продвижения ребенка задания усложняются: простые — с одним поворотом, средние — с двумя-тремя, сложные — с целым рядом поворотов, обходными путями.

Взрослый вводит ребенка в игровую ситуацию: «На телевидении объявили конкурс "Знатоки города", который проходит в несколько туров. Задания для участников сначала даются легкие, а потом все сложнее. Я буду ведущим, а ты — участником конкурса. В этих конвертах (предъявляются конверты с заданием разной степени

сложности) — вопросы для знатоков города. С какого задания ты хотел бы начать?»

Ребенок выбирает конверт, прочитывает схематическое задание, выполняет его.

На рисунке 2 приведены варианты схематической записи заданий разной сложности.



### Задания к игре «Гость в городе»

1. Я нахожусь в центре города на площади у киоска «Горсправка» и не знаю, как пройти в красный (любой другой) микрорайон, дом № 4 (любой другой). Как можно туда пройти?

2. Звонок в «Горсправку»: «Я нахожусь на третьем перекрестке (любом другом) между желтым и синим микрорайонами (любыми другими). Не подскажете ли, как попасть мне в дом № 16 (любой другой) зеленого микрорайона (любого другого)? Можно пройти туда другим путем?»

3. Звонок в «Горсправку»: «Я стою около дома № 19 (любого другого) синего микрорайона (любого-другого). Мне надо попасть в дом № 2 (любой другой) красного микрорайона (любого другого). Как мне туда пройти? Можно ли пройти туда другим путем?»

## **Задания к игре «Знаешь ли ты город?»**

### 1. Маршруты с одним поворотом:

- а) пойдя прямо (назад) до первого (третьего) перекрестка и поверни налево (направо) — всего 8 маршрутов (дома № 5, 6; 7, 8; 17, 18; 19, 20);
- б) пойдя налево (направо) до первого (третьего, пятого) перекрестка и поверни налево (направо) — всего 12 маршрутов (дома № 2, 4, 6; 8, 10, 12; 13, 15, 17; 19, 21, 23).

### 2. Маршруты с двумя поворотами:

- а) пойдя прямо (назад) до второго перекрестка и поверни налево (направо), дойдя до первого (третьего, пятого) перекрестка, поверни налево (направо) — всего 24 маршрута;
- б) пойдя налево (направо) до второго (четвертого) перекрестка, потом, повернув налево (направо), дойдя до первого (третьего) перекрестка, там снова повернешь налево (направо) — всего 32 маршрута.

### 3. Маршруты с тремя поворотами:

- а) пойдя прямо (назад) до второго перекрестка, поверни налево (направо) и, пройдя до второго (четвертого) перекрестка, поверни еще два раза налево (направо) — всего 32 маршрута;
- б) пойдя налево (направо), дойдя до второго (четвертого) перекрестка, поверни налево (направо), там пройдешь до второго перекрестка и повернешь направо (налево), дойдешь до первого (третьего) перекрестка и там нужно будет еще раз повернуть налево (направо) — всего 48 маршрутов.

4. Обходные маршруты (с числом поворотов более трех) от любой исходной точки.

## **Анализ поведения и деятельности ребенка в игре**

- 1. Принятие и сохранение игровой задачи.
- 2. Сформированность пространственных действий в условном (на схеме) и умственном плане.

3. Владение схематическим письмом — умение прочитывать знаки.

4. Выраженность мотивации достижения — готовность участвовать в следующем этапе игры, характер выбора задачи.

*«Колумбово яйцо»* - с помощью девяти деталей сложить фигуру в форме яйца.

**Заключительная часть.** Шкала роста «Город».

## Занятие 9.

### Задачи:

- ✓ Развивать пространственные представления, внутренний план действий;
- ✓ Развивать познавательную рефлексию;
- ✓ Развивать прогностическую самооценку;
- ✓ Снятие эмоционального напряжения.

### Разминка.

*«Азбука хороших качеств»* - Составляем азбуку хороших качеств человека на буквы «Ф», «Х», «Ц», и «Ч» (фантазёр, хозяйственный, целеустремлённый, честный, человечный, чистоплотный и др.)

*Упражнение мозговой гимнастики «Симметричные рисунки»* - дети должны рисовать симметричные рисунки двумя руками одновременно (к себе, от себя, вверх, вниз). В результате получаются интересные формы, возникает чувство расслабления рук и глаз.

### Основное содержание занятия.

*«Вордбол»* - ведущий задает какую-либо тему, например, «Птицы – не птицы». Затем он называет вперемешку слова, относящиеся к данной категории, и слова, по смыслу далеко отстоящие от нее. Так, наряду со словами «воробей», «ворона», «галка» называются слова «дельфин», «лемур», «жираф» и др. При этом, называя слово, учитель бросает ученику мяч, а ученик либо ловит его, если слово соответствует заданной теме, либо отбивает его, если не соответствует.

### *Игра «Весёлые спортсмены».*

#### **Оборудование и материалы:**

1. Четыре малые карты, разделенные на 9 частей; две большие карты, разделенные на 36 частей. В каждой части карты дано схематическое

изображение человечка. Фигурки отличаются друг от друга различным пространственным расположением рук и ног (руки в стороны, ноги в стороны; руки вверх, ноги в стороны и др.).

2. Четыре карточки, на каждой из которых изображен человек (мальчик или девочка) в цветной майке (зеленого, красного, черного, синего цвета). Поза человечка на каждой карточке соотносится с тем или иным схематическим изображением фигурки на картах.
3. Контрольные листы: малые (разделенные на 9 частей) и большие (разделенные на 36 частей).
4. Цветные карандаши: зеленый, красный, черный, синий.
5. Шкала роста «Спортивные успехи», фишка «Я».

Предлагаемая игра используется в программе после освоения ребенком таких игр, как «Солдат—офицер», «Искатель клада», в ходе которых он овладевает пространственными отношениями и пространственной лексикой.

**Содержание вводной беседы психолога с ребенком:** «Наверное, ты любишь играть в разные спортивные игры — с мячом, скакалкой... Может быть, ты любишь смотреть спортивные соревнования по телевизору? В нашей игре спортсмены тоже будут готовиться к соревнованиям. Посмотри, какие у нас спортсмены. Это гимнасты. Видишь, здесь девочки и мальчики. Посмотри, чем отличаются фигурки спортсменов на карточках? Верно, у них разная форма, они по-разному стоят. Можешь показать, как они стоят?» Ребенок и психолог встают так же, как стоят спортсмены. При этом психолог обращает внимание ребенка на расположение рук и ног, добиваясь, чтобы ребенок точно повторил позы спортсменов.

#### **Этапы проведения игры**

*На первом этапе* взрослый знакомит ребенка с содержанием этапов игры, используя для этого шкалу роста «Спортивные успехи»

*На втором этапе* (занятие «Разучиваем фигуры») взрослый дает ребенку карту с изображением 9 фигурок (рис. 1), малый контрольный лист,

цветные карандаши и объясняет правила: «В спортивном зале есть гимнасты, которые готовятся к выступлениям на празднике. Давай попробуем узнать, какой номер они готовят. Сейчас я буду показывать тебе отдельные картинки с нарисованными спортсменами. Ты должен внимательно посмотреть в «спортзал» (на свою карту) и там найти точно такие же фигурки. Каждый спортсмен одет в цветную майку. Когда ты найдешь в «спортзале» такую же фигурку, ты возьмешь лист (взрослый показывает контрольный лист ребенку) и на нем заштрихуешь сектор, где находится гимнаст в «спортзале». Сектор надо закрасить таким же цветом, как его майка. И тогда мы сможем узнать, что придумали спортсмены.

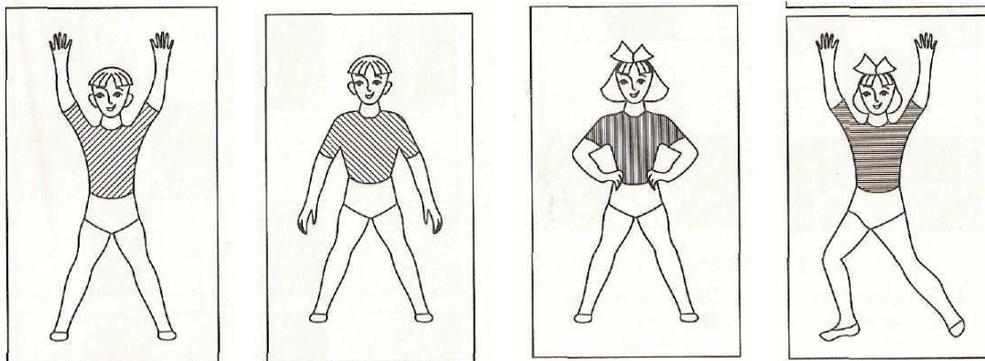
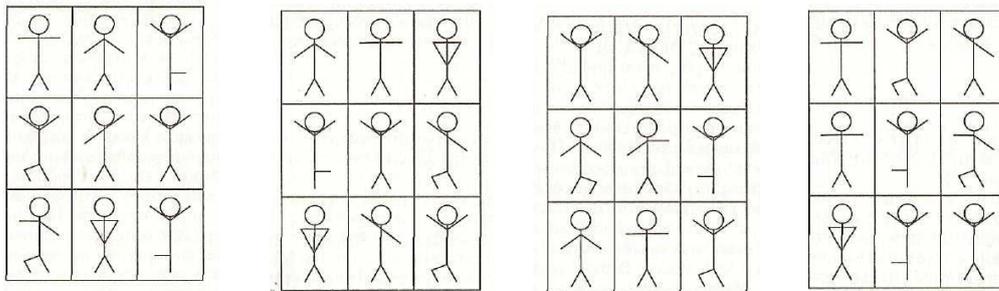


Рис. 1. Малые карты к игре «Веселые спортсмены»

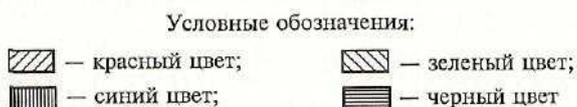
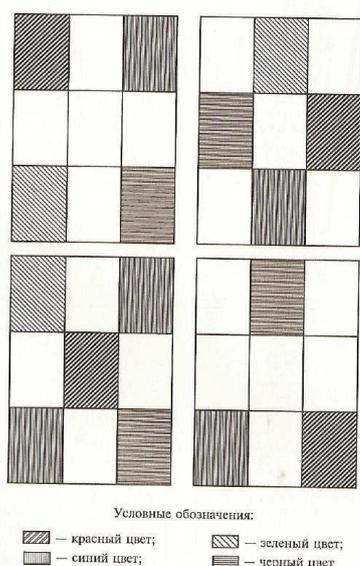


Рис. 2. Карточки к игре «Веселые спортсмены»

Рис. 3. Варианты заполнения малого контрольного листа

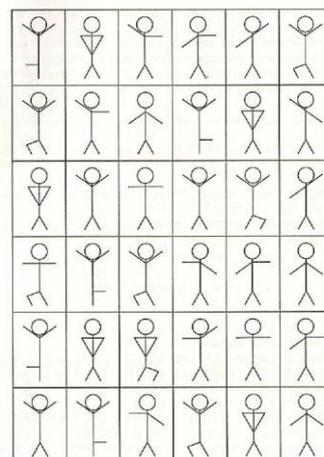


Затем взрослый предъявляет ребенку по очереди четыре картинки с изображением человечков (рис. 2), а ребенок отмечает их положение в своем малом контрольном листе (рис. 3). Далее игра продолжается, ребенок играет уже с двумя-тремя картами.

На этом же этапе игры (занятие «Тренировка») взрослый предлагает ребенку отыскать готовящихся к выступлению спортсменов в большом «спортзале» (рис. 4) и отмечает

их положение на большом контрольном листе.

Рис. 4. Вариант большой карты к игре «Веселые спортсмены»



Третьему и четвертому этапам игры соответствуют следующие занятия:

1. «Генеральная репетиция» — здесь ребенок принимает роль ведущего и обучает игре своего товарища на малых картах (знакомит с правилами, организует игровой процесс).

2. «Спортивный праздник» — в игре принимают участие два ребенка: они обмениваются игровыми картами (малыми и большими), проверяют контрольные листы друг друга.

На каждом занятии ребенок отмечает свое продвижение в игре на шкале роста «Спортивные успехи» с помощью фишки «Я», вставляемой в прорезь каждой ступеньки.

Игровой смысл для ребенка заключается в заполнении набора малых и больших контрольных листов, безошибочном соотнесении нарисованного человечка с его местоположением в «реальном» (на карте) и

в «условном» (на контрольном листе) «спортзале», безошибочном использовании цвета, соответствующего той или иной фигурке спортсмена.

### **Анализ поведения и деятельности ребенка в игре**

1. Принятие задачи: учебной (на первом этапе), игровой (на протяжении всей игры), совместных действий (на заключительных этапах).

2. Сформированность внутреннего плана действия: умение соотносить фигурку со схемой.

3. Сформированность действия замещения — простого кодирования: фигура —схема —цвет.

**«На берегу моря»** - Участники игры изображают движениями слова ведущего. «Дети играют на берегу моря. Они, то останавливаются, нагибаясь за камешками, то бросают их в воду, то входят в воду и брызгаются, зачерпывая воду руками. Побрасывают и ловя камешки, плещутся в воде. Вдоволь наигравшись и накупавшись, они ложатся на тёплый песок. Закрывают глаза от яркого солнца и отдыхают».

**Заключительная часть.** Шкала роста «Знания растут».

## Занятие 10.

### Задачи:

- ✓ Развивать пространственные представления, внутренний план действий;
- ✓ Развивать познавательную рефлексия;
- ✓ Развивать прогностическую самооценку;
- ✓ Снятие эмоционального напряжения.

### Разминка.

**«Азбука хороших качеств»** - Заканчиваем азбуку хороших качеств человека на оставшиеся буквы алфавита (шутливый, щедрый, экономный, энергичный, юный, яркий и др.).

**Упражнение мозговой гимнастики «Заземлитель»** - удобно расставьте ноги. Правую ступню разверните вправо, левую направьте строго прямо. При выдохе согните правое колено. Вдохните, одновременно напрягая правую ногу. Бёдра держите «собранными». Это поможет укрепить бедра и стабилизировать спину. Повторите упражнение 3 раза. Затем сделайте то же самое с левой ногой.

### Основное содержание занятия.

#### **«Выбери главное».**

Вариант 1 (наглядный материал).

**Материал к заданию:** подготовить два набора картинок, на которых изображены:

- а) врач, учитель, водитель, продавец, строитель, художник;
- б) зима, больной, ученик, пассажир, покупатель, стройка, картина, телевизор, лето, белый халат, указка, троллейбус, хлеб, весы, термометр, книга, автобус, подъемный кран, лопата, кисть для рисования.

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

Вариант 2 (словесный материал).

Ведущий предлагает игрокам прослушать начало предложения и закончить его, выбрав наиболее подходящее слово из данных.

1. Лед всегда... (скользкий, белый, твердый, мокрый, острый).
2. У автомобиля всегда есть... (кузов, багажник, двери, мотор, фары).
3. Зимой всегда... (холодно, ветрено, идет снег, скользко, морозно).
4. У собаки всегда есть... (шерсть, хвост, хозяин, косточка, когти).
5. Дождь всегда... (мелкий, мокрый, холодный, сильный, грибной).

### ***Игра «Почтальон».***

**Материал:** Две карточки 1 и 2 с тренировочными задачами, десять карточек (3—12) с основными задачами, карточка 13 с чертежом для инструкции, карточка 14 с чертежом для тренировочных задач, пять карточек (15—19) с чертежами для основных задач, ручка.

### **Ход игры:**

Игра проводится индивидуально и фронтально. Задачи 3, 4, 5, 6 можно решить поэлементным планированием маршрута почтальона. Начиная с 7-й, задачи составлены так, что их трудно быстро и правильно решить таким способом. Для решения требуется спланировать маршрут целиком, учитывая взаимное расположение начального и конечного домиков с одной стороны, и число необходимых промежуточных домиков — с другой.

Ведущий показывает игрокам чертеж, предназначенный для инструкции, объясняет, что на нем кружками обозначены домики, а прямыми линиями — дорожки, соединяющие эти домики: «В каждом кружке располагаются буква и цифра — жители домика. По дорожкам ходит почтальон и разносит жителям домиков письма. Но ему можно

ходить только по таким дорожкам, которые соединяют домики либо с одинаковыми буквами, либо с одинаковыми цифрами, например из домика А1 — в домик Б1 (одинаковая цифра— 1) или из домика Б2 в домик Б1 (одинаковая буква — Б)».

Далее, убедившись в том, что инструкция усвоена, перед игроком помещают чертеж для тренировочных задач и предлагают, глядя на него, решить первую и вторую тренировочные задачи, т.е. найти промежуточные домики, которые посетит почтальон, перемещаясь из известного начального домика в известный конечный. Игроку объясняют, что он должен «в уме» продумывать маршрут почтальона и вехи этого маршрута — промежуточные домики (их названия) — записывать на листочке. Записанные игроком названия домиков проверяются вместе с ведущим.

Затем игроку даются чертежи для основных задач, и он самостоятельно по порядку их решает.

### Ответы:

№ задачи	Ответ
1	2
1	А2 — В2 — В3
2	А3 — А4 — В4
3	В4 — В4 — В2
4	Б1 — Н1 — Н4
5	Т4 — Р4 — Р3 — Н3
6	В3 — П3 — Н2 — К2

1	2
7	К3 — К6 — Р6 — С6 — М6 К3 — Р3 — Р6 — К6 — М6 К3 — Р3 — Р6 — С6 — М6 К3 — К5 — К6 — С6 — М6 К3 — К1 — К5 — К6 — М6 К3 — Т3 — Т2 — М2 — М6 К3 — Т3 — Т6 — К6 — М6
8	Т1 — Т6 — К6 — Р6 — Р3 Т1 — Т6 — К6 — К3 — Р3 Т1 — Т6 — Т3 — К3 — Р3 Т1 — Т2 — Т3 — К3 — Р3
9	Р2 — Р3 — М3 — К3 — К6 — В6 Р2 — М2 — М3 — К3 — К6 — В6 Р2 — Н2 — Н4 — К4 — К6 — В6
10	С3 — С4 — С2 — М2 — М3 — П3
11	К4 — К2 — С2 — С4 — С5 — П5 — П3 К4 — К2 — С2 — С5 — П5 — П3 К4 — Т4 — Ж4 — С4 — С5 — П5 — П3 К4 — Т4 — Т2 — С2 — С5 — П5 — П3
12	Р2 — Р5 — С5 — С2 — Т2 — Т4 — Г4 Р2 — Р5 — С5 — С2 — К2 — К4 — Г4 Р2 — Р5 — С5 — С4 — Ж4 — Т4 — Г4

Уровень целостного планирования развит у тех игроков, которые успешно решают все задачи.

Если игроки правильно решают лишь первые четыре задачи, это означает, что у них развито поэлементное планирование, с помощью которого можно планировать действие только по частям, по отдельным шагам и звеньям. Они не соотносят во внутреннем плане число неизвестных промежуточных

домиков с расположением известных — начального и конечного. Эти испытуемые либо нарушают правила перемещения почтальона между домиками, либо соблюдают его формально: перемещают почтальона из начального домика в любой соседний, не обращая внимания на целесообразность такого перемещения по отношению к условиям задачи и к расположению конечного домика. Элементы планирования перемежаются с реализацией отдельных шагов решения.

КАРТОЧКА 1

A2 — ? — B3

КАРТОЧКА 2

A3 — ? — B4

КАРТОЧКА 3

B4 — ? — B2

КАРТОЧКА 4

B1 — ? — H4

КАРТОЧКА 5

T4 — ? — ? — H3

КАРТОЧКА 6

B3 — ? — ? — K2

КАРТОЧКА 7

K3 — ? — ? — ? — M6

КАРТОЧКА 8

T1 — ? — ? — ? — P3

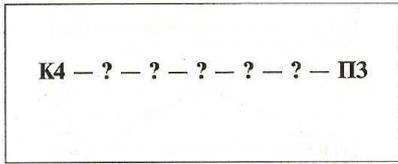
КАРТОЧКА 9

P2 — ? — ? — ? — ? — B6

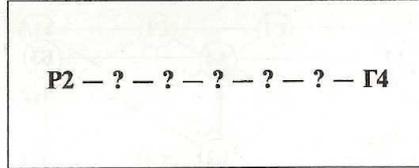
КАРТОЧКА 10

C3 — ? — ? — ? — ? — P3

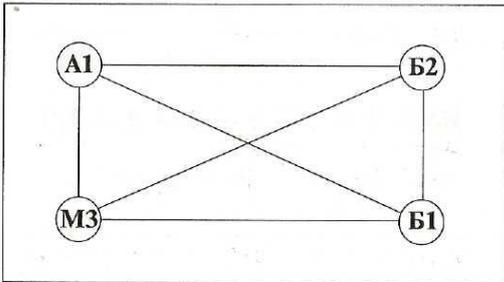
КАРТОЧКА 11



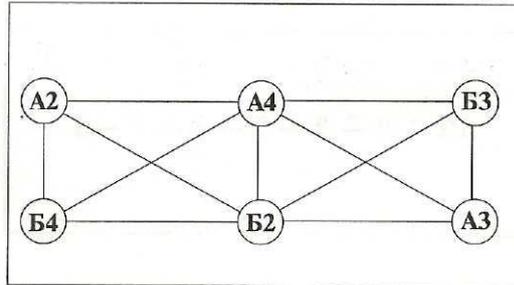
КАРТОЧКА 12



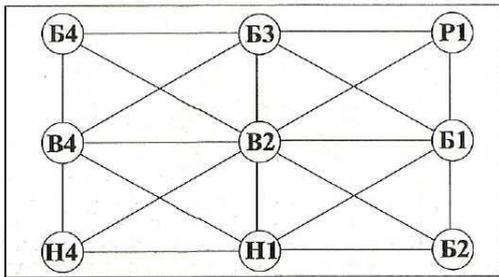
КАРТОЧКА 13  
Чертеж для инструкции



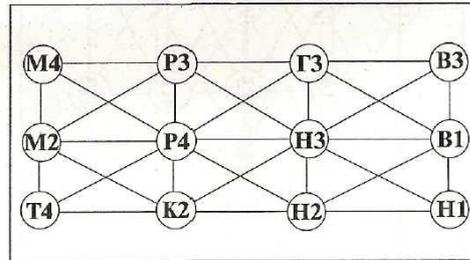
КАРТОЧКА 14  
Чертеж для тренировочных задач



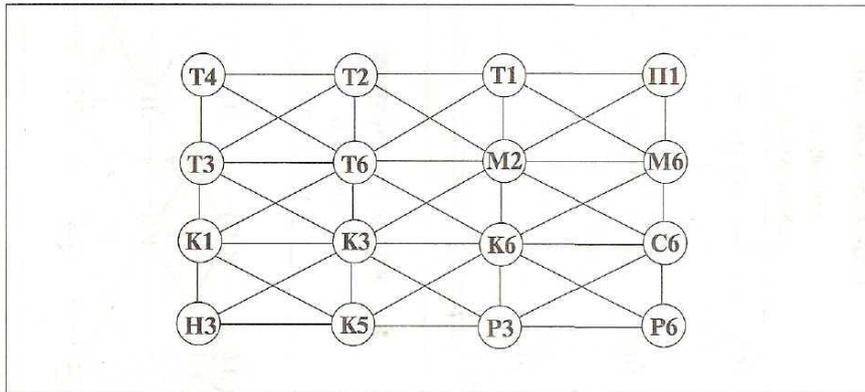
КАРТОЧКА 15  
К задачам 3, 4



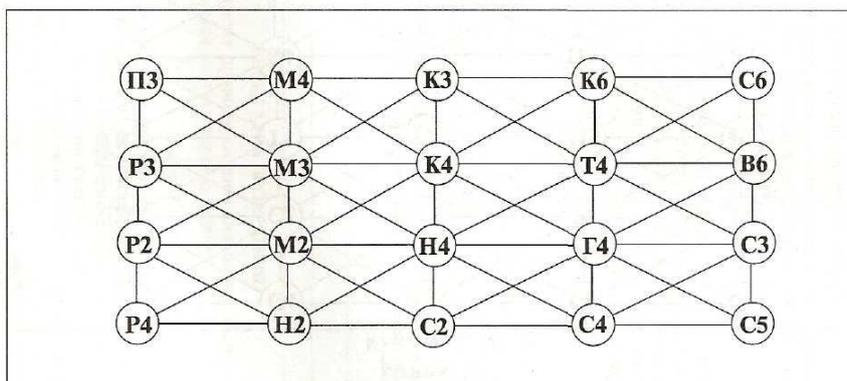
КАРТОЧКА 16  
К задачам 5, 6



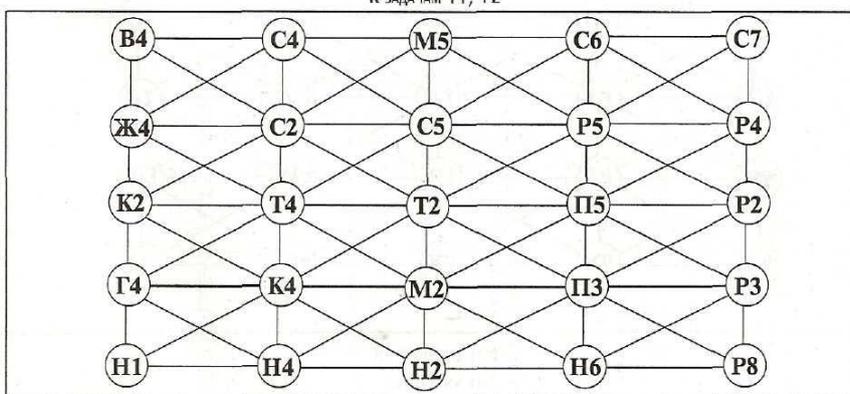
КАРТОЧКА 17  
К задачам 7, 8



КАРТОЧКА 18  
К ЗАДАЧАМ 9, 104



КАРТОЧКА 19  
К ЗАДАЧАМ 11, 12



«*Магический квадрат*» - из семи деталей сложить фигуру в форме квадрата.

**Заключительная часть.** Шкала роста «Знания растут».