

1. Освоение телесного пространства.

Формирование у ребенка пространственных представлений — одно из важнейших условий его успехов. Пользоваться здесь нужно всем богатым арсеналом *внешних опор, маркеров* («сено — солома»), которые заставили бы его буквально убедиться в том, что существует правая и левая сторона, верх и низ, и это неизбежно и неизменно.

Первым шагом должна стать маркировка его левой руки с помощью цветной тряпочки, часов, браслета, резинки и т.п.; или можно прикрепить значок у сердца. Таким образом, вы даете ребенку прекрасную опору для дальнейших манипуляций с внешним пространством — ведь представление о нем строится вначале от его собственного тела, а уже потом превращается в абстрактные пространственные представления. Теперь он знает, что «слева» — это «там, где красная тряпочка». На это знание можно нанизывать обширный репертуар сведений о внешнем мире. Такие маркеры на первых этапах должны присутствовать на нем постоянно. Но ведь есть еще верх (голова, бант, солнце) и низ (ноги, пол, ботинки, трава).

Базовое упражнение на формирование пространственных представлений заключается в том, что каждое из направлений связывается (закрепляется) с определенным движением, например, «вперед», «назад», «вверх», «вправо» и «влево» — простой шаг или прыжок на двух ногах, шаг или прыжок с разворотом в соответствующую сторону; «вниз» — приседание. Здесь же закрепляются понятия «дальше», «ближе» и т.п. Вначале ребенок выполняет движения вместе с психологом, который и поясняет (означает) каждое направление. *Большую пользу здесь приносит зеркало, перед которым движения выполняются.*

Далее происходит постепенное «сворачивание» движения, а также переход от совместного к самостоятельному выполнению, переход из внешнего во внутренний план. Так, по инструкции *ребенок переходит от движений всем телом к показу названного направления рукой или поворотом головы, а затем — только взором.*



★ 1. Расположение частей тела.

★ Цель: фиксация внимания детей на собственном лице, называние основных его частей.

★ Работа возможна перед зеркалом или с куклой. Ребенок смотрит либо на свое отражение, либо на другого ребенка (взрослого) и называет все части лица, которые знает. В дальнейшем можно предложить ребенку нарисовать голову человека и назвать (волосы, лоб, брови, ресницы, глаза, уши, нос, щеки, рот, подбородок).

★ 2. Ходьба и прыжки:

★ а) с поворотом на 90 и 180° в обе стороны;

★ б) через предмет (вправо-влево, вперед-назад), лежащий на полу (малый мяч, гимнастическая палка, стул), стоя к нему лицом, боком, спиной;

★ в) прыжки с поворотом на 180° на двух ногах через гимнастическую палку:

★ с продвижением на разные расстояния от какого-то ориентира, линии; с продвижением вперед, но с промежуточным движением (один прыжок вперед — через линию, другой — параллельно линии и т.д.).

★ 3.«Выше — ниже». Стоя перед зеркалом, ребенок и взрослый вместе анализируют расположение отдельных частей тела по отношению друг к другу с точки зрения вертикальной оси, не забывая о маркерах. Находят, показывают и называют то, что «выше всего» (голова, макушка); что «ниже всего» (ноги, стопы); «выше, чем...»; «ниже, чем...». Затем ребенок повторяет все это без зеркала и наконец с закрытыми глазами.

★ Аналогично отрабатывается взаимное расположение отдельных частей лица (лоб, глаза, нос, уши, рот, щеки) и других частей тела (рук — плечо, локоть, предплечье, запястье, ладонь, пальцы; собственно, тела — шея, плечи, грудь, спина, живот; ног — бедро, колено, голень, стопа) относительно друг друга.

★ 4. Игра «Найди пару» Цель: развивать умение различения правой и левой сторон тела. Оборудование: несколько пар варежек, перчаток, сапожек, туфель и т.п.





★ Ход игры: ребенку предлагается найти пары предметов для правой и левой рук (ног).

★ **5. Игра «Вверху-внизу»** Цель: развивать умение различать направление “выше” и “ниже” относительно собственного тела Ход игры. Взрослый называет разные предметы, которые находятся внизу и вверху, чередуя их. Ребёнок должен при названии предмета показывать пальцем руки вверх, если предмет вверху, вниз, если предмет внизу. Например, пол, небо, земля, трава, потолок, люстра, крыша, птицы, дорога, камни, ручей, облака, яма, солнце, песок, горы, море, ботинки, голова, колено, шея.

★ **6. Игра «Что у тебя на одежде?»** Цель: закрепление навыка ориентировки в схеме собственного тела Ход игры. Предложите ребенку найти на своей одежде и правильно называть различные детали (воротник, рукава, карманы, застёжки) и их расположение, используя при этом пространственные обозначения: «Этот карман правый, а этот левый», «Воротник вверху», «Пуговицы на платье сзади». Скажите ребенку: «Положи носовой платок в правый (левый) карман», «Покажи на своей рубашке правый (левый) рукав», «Застегни верхнюю (нижнюю) пуговицу».

★ **7. Игра «Где мяч?»** Цель: закрепление навыка ориентировки в схеме собственного тела Ход игры. Мячик, мячик, где лежишь? Ты от нас не убежишь. Вариант 1. Дети выполняют задание с мячом: «Поднимите мяч над головой, положите мяч у правой ноги, положите мяч на ковер перед собой» и т. п. Вариант 2. Дети отвечают на вопрос: «Где лежит мяч?» (на столе, на полу, в углу, около стола, под столом...)

★ **8. Игра «Какая рука?»** Цель: различение правой и левой сторон тела человека в зеркальном отображении. Оборудование: сюжетные картинки. Ход игры. ребенку предлагается определить по картинке, в какой руке девочка держит флажок, в какой руке мальчик держит шар, на какой ноге стоит девочка, какой рукой здороваются мужчины и т.д. Можно попросить ребенка объяснить действия педагога, который, стоя перед ними, поочередно выполняет движения правой (левой) рукой (ногой).





9. Игра «Солнышко» Цель: закреплять знания о месте расположения частей лица, умение ориентироваться на собственном теле. Оборудование: схематическое изображение лица человека. Ход игры. Детям предлагается схематическое изображение лица человека с ориентиром (нос). Предлагается выложить на нем части лица (глаза, брови, губы). Затем ребенок закрывает глаза и выполняет это задание снова, проговаривая где по отношению друг к другу располагаются все части лица.

10. Игра «Покажи правильно» Цель: закрепление ориентировки в схеме собственного тела. Оборудование: кукла. Ход игры. педагог в быстром темпе показывает на кукле части тела (левая нога, правая рука, левая щека и т.д.). Дети показывают ту же часть на себе. Детям также можно предложить выбрать водящего, который показывает на себе части тела, а остальные участники их называют. Возможен еще один вариант: водящий называет одну из частей тела, дети показывают ее на себе. Ориентировка в окружающем пространстве начинается с определения право- и левостороннего расположения предметов относительно самого ребенка. Педагог объясняет: У человека есть две руки, и для того, чтобы их не перепутать, каждой из них дали свое название - правая и левая. Руки всего лишь две, но они умеют делать многое. А что умеют делать ваши руки? Используются следующие вопросы и задания на дифференциацию правой и левой рук: Покажите, какой рукой вы рисуете, пишете, едите. В какой руке вы держите ручку, карандаш, ложку? Покажите. Как называется эта рука? (следует показ). Наденьте на правую (левую) руку браслет. Заложите за голову сначала правую руку, а затем левую. Подбросьте мяч правой рукой. Переложите кубик левой рукой. И т.д.

11. Отработка предлогов «над», «под», «между».
Цель: вербализация пространственно расположенных частей лица и тела.
Простой вариант. Ребенок и психолог встают рядом лицом к зеркалу и с проговариванием (если это необходимо) выполняют одни и те же действия: «над головой», «под носом», «за ухом», «перед глазами», «на груди», «под подбородком», «между ногами» и т.д.





★ Вариант с усложнением. Ребенок смотрит в зеркало на свое отражение, либо на рисунок, показывает часть тела и отвечает: что находится над (выше) глаз?.. Что находится под (ниже)?.. Что находится между?.. Психологу необходимо дозировать помощь. На следующем этапе вопросы задает ребенок, а взрослый и другие дети выполняют задание, причем, ребенок - ведущий проверяет правильность выполнения задания другими участниками. Здесь взрослому имеет смысл специально делать ошибки с тем, чтобы сам ребенок фиксировал их, исправлял и объяснял правильность.

★ 12. Игра «Мое тело».

★ Цель: отработка основных предлогов, необходимых для понимания пространства собственного тела; ориентировка в горизонтальной и вертикальной координате лица и тела.

★ Данная игра является логическим продолжением предыдущих заданий.

★ Необходимо ввести соревновательный момент. Участники не имеют перед глазами картинки с нарисованным лицом и не видят лиц участников. Ведущий задает вопросы: что находится над носом? что находится под? что находится между?.. что находится выше..., но ниже...? а участники показывают на себе, причем отрабатывается понимание пространственно расположенных частей тела как по горизонтальной, так и по вертикальной оси. Смена взрослого ведущего. Ведущим становится ребенок, таким образом, ребенок должен сам придумать вопросы с предлогами, не повторяя за взрослым и другими детьми. Рекомендуется, чтобы все дети побывали в роли ведущего, придумывая, корректируя вопросы и контролируя действия участников. Следующим этапом может быть ответы на вопросы без показа. Чтобы у ребенка не было соблазна подглядывать и повторять за другими детьми, завязываются глаза. Таким образом, ребенок, только слыша вопрос, отвечает на него.

★ 13. Игра «Кто быстрее».

★ Цель: отработка представлений о схеме тела; правая-левая сторона.

★ Наличие «браслета-метки» обязательно. Данная игра имеет несколько уровней сложности: 1 уровень предполагает прямые одноручные действия (например,





★ «стоп», игроки замирают. Ведущий подходит к каждому и проверяет
★ правильность выполнения. Если ведущий ребенок, то взрослому можно сделать
★ несколько ошибок, для исправления их ведущим и другими детьми.

★ **14. Игра «Робот».**

★ Цель: отработка пространственных представлений в двигательной сфере.

★ Данная игра позволяет развивать зрительно-пространственные функции в
★ двигательной сфере. Ведущий прячет мелкий предмет, в комнате, причем,
★ участники игры закрывают глаза. Когда предмет спрятан, игроки открывают
★ глаза, ведущий говорит, что они - «роботы» и будут искать спрятанную вещь,
★ но по команде ведущего. Ведущий может отдавать такие команды, как: сделай
★ ... шагов влево (вправо, вперед, назад); повернись через правое (левое) плечо.

★ Также важным является ориентировка на фиксированную «браслетом» руку.

★ Данная игра имеет несколько уровней сложности. Перечислим некоторые из
★ них:

★ – При первичном знакомстве с игрой взрослый является ведущим. Он отдает
★ «приказания» куда надо следовать «роботам», чтобы найти спрятанный
★ предмет. Причем, ведущий встает рядом с детьми в одну линию и движется
★ вместе с ними. При ошибках детей обращается их внимание на «браслет».

★ – На следующем этапе ведущим остается взрослый, но он уже не движется
★ вместе с детьми, а просто направляет «роботов». Если кто-то из детей
★ ошибается, то его движение корректируют дети, объясняя как надо выполнять
★ команду. Взрослый приходит на помощь только в очень редких случаях.

★ – Ведущим становится ребенок. Он прячет предмет и регулирует направление
★ «роботов», причем, движется вместе с ними в одной «линейке».

★ – Ведущим остается один из детей. Остальные дети и взрослый - «роботы». На
★ данном этапе взрослый «иногда ошибается». Его движения корректирует
★ ведущий. Если ошибается ведущий, то ему на помощь приходит взрослый,
★ обращая его внимание на «браслеты» его «роботов». Желательно, чтобы
★ ребенок после организующей помощи сам исправил свою ошибку.





★ – Ведущий - ребенок прячет предмет и встает напротив «роботов». Отдавая команды, ведущий двигается тоже. Таким образом, «роботы» и ведущий двигаются друг на встречу другу. Представленный вариант игры является сложным, поскольку ведущему необходимо направлять игроков, контролируя их движение, производить перешифровку своих шагов, контролируя и свое направление.

★ – Также сложным вариантом данной игры является поиск спрятанного предмета по написанной схеме.

★ **15. «Спереди—сзади».** Глядя в зеркало и ощупывая части тела спереди, ребенок называет их (нос, грудь, бровь и т.д.). Аналогично — сзади (затылок, спина, пятки и т.д.). Затем он с закрытыми глазами по инструкции последовательно дотрагивается до передней (задней) поверхности своего тела и называет соответствующие части тела.

★ **16. «Дальше —ближе».** Ребенку предлагается назвать у себя (относительно, например, головы) части тела, расположенные «ближе, чем...», «дальше, чем...», «ближе, чем..., но дальше, чем...».

★ **17.«Путаница».** Психолог намеренно показывает не те движения или места на теле, которые называет. Ребенок должен исправить ошибки взрослого. Затем инструктором и исполнителем упражнения становится сам ребенок; он показывает упражнения другим (взрослому, ребенку) и контролирует их выполнение.

★ **2. Освоение внешнего пространства**

★ *Важным этапом является осознание двигательных возможностей и расширение диапазона движений в разных зонах пространства: нижней, средней и верхней.* Вы уже начали формирование этих представлений, выполняя с ребенком упражнения предыдущего раздела. Теперь усвоенные навыки становятся базой для его развернутого произвольного действия.

★ Помните, пожалуйста, игру с мячом, которой еще 10 лет назад так увлекались все дети. Били мячом о стену: сначала — обеими ладонями; затем — ударом





снизу руками, сложенными в замок; потом — «белочкой»: из-за спины мяч бросали о стену и ловили его; затем — из-под ноги... Вспомнили? Ведь в этой игре все этапы чередовались очень строго, а стучать о стену необходимо было условленное число раз. А «Прятки», «Казачьи-разбойники»?.. Научите своего подопечного, и вы убедитесь, что забытое старое не так уж нелепо.

1. «Движения в нижней зоне». Сюжетный контекст — «Пустыня».

Дети вспоминают, какая погода в пустыне, кто там живет и что растет. Они превращаются в обитателей пустыни с их движениями, позами, звуками. Многие из них живут под землей. Следовательно, необходимо обеспечить ребенку возможность *пролезать* сквозь узкий вход в «норку», например, между ножек стула или свернутый физкультурный мат и т. п.

«Змея» — перемещения по полу без помощи рук (на животе, спине). Дети знакомятся с сильными, жесткими движениями, изображая кобру, ужа или удава. «Скорпион» — переползание, прыжки на четвереньках, на трех точках. Знакомство с сильными, быстрыми, резкими движениями. «Суслики» — перемещения с помощью различных прыжков в разном темпе и направлениях, замирая и срываясь с места. «Перекасти-поле» — перекачивания и кувырки в разных направлениях и с разной скоростью. Это упражнение направлено также на осознание границ собственного тела.

2. «Движения в средней зоне». Сюжетный контекст — «Царство животных».

Каждый ребенок выбирает то животное, которое ему больше всего понравилось, и превращается в него, демонстрируя своеобразие его повадок. Потом дети меняют образы, выражая их характер через движения, звуки и специфические позы.

«Лягушка» — прыжки на месте и в пространстве. «Заяц» — прыжки и переходы, легкие и отрывистые движения. «Медведь» — медленные, тяжелые, сильные.

«Лиса» — плавные, гибкие, быстрые, непредсказуемые движения в различных ритмах. «Лев» («тигр», «пантера») — сильные, быстрые, гибкие

движения; рычание (высвобождение эмоции). «Лошадь» — акцент на движении





★ корпуса и ног. Законченные, сильные, резкие движения, требующие большого пространства.

★ **3. «Движения в верхней зоне».** Сюжетный контекст — «Царство птиц».

★ «Синица» — мелкие, короткие прыжки, быстрые и законченные движения.

★ «Орел» — сильные, мощные, иногда парящие движения корпуса и рук,

★ движения в широком диапазоне (пространственном и телесном). «Лебедь» —

★ плавные, широкие, грациозные движения, текучесть пластики. «Птичий

★ двор» — дети выбирают себе образы домашних птиц и контактируют друг с

★ другом.

★ В конце каждой волшебной игры-превращения: «Пустыня», «Царство

★ животных» или «Царство птиц» — необходимо проиграть с детьми

★ обратное *перевоплощение* в самого себя (например, *проползая* по волшебному

★ тоннелю, животные превращаются в людей). Для интеграции пережитого опыта

★ детям предлагается выполнить рисунок своего животного. После этого все

★ вместе с психологом садятся в круг для обсуждения переживаний, телесных

★ ощущений, чувств и эмоций, которые возникали у них во время превращения в

★ животных.

★ *Определение направлений в пространстве относительно своего тела является*

★ *следующим этапом формирования пространственных представлений.*

★ **4. «Движения в одном направлении».** Предложите ребенку: вытянуть руку

★ вправо, отставить ногу вправо, повернуть голову вправо, наклонить голову к

★ правому плечу, сделать три наклона вправо, присесть на правое колено и

★ т.д. Так же отрабатываются другие направления — слева, сверху, снизу,

★ спереди и сзади.

★ **5. «Что находится справа от меня?».** Попросите ребенка, не поворачиваясь,

★ перечислить то, что находится справа от него. После этого повернуться направо

★ и снова перечислить то, что теперь находится справа. Покрутите его и

★ спросите: «Что теперь справа от тебя?». Аналогично отрабатываются

★ направления слева, спереди и сзади.





★ **6. «Повернись направо, повернись налево».** Для этой игры вам понадобится большой мяч. Водящий стоит в центре, с четырех сторон — игроки. Игроки командует водящему: «Направо!» Тот кидает мяч направо и только после этого поворачивается в ту же сторону. Игрок с мячом снова командует («Направо!», «Налево!», «Вперед!», «Назад!»). Если играющих не хватает, то водящий ударяет мячом об пол с нужной стороны от себя и поворачивается, а следующую команду дает кто-либо из играющих (по договоренности).

★ **7. «Кто где стоит?».** В эту игру могут играть не менее трех детей. Ставится задача — обозначить место человека, стоящего в колонне (впереди или сзади) или в шеренге (справа и слева). Например, «Где стоит Петя относительно тебя?» Затем дети в произвольном порядке меняются местами, и игра продолжается.

★ **8. «Диспетчер и самолет».** При наличии просторного помещения можно попросить ребенка вообразить себя самолетом, а психолога — диспетчером, прокладывающим самолету путь с поворотами.

★ **9. «Передай мяч назад».** В эту игру может играть любое количество детей, стоя в колонне. Первый передает мяч назад и сразу же сам бежит в конец колонны; второй оказывается первым и повторяет действия первого игрока и т.д. По команде взрослого или первого игрока мяч передается сверху (снизу, справа, слева). Сначала детям предлагается вслух проговаривать название направления, в котором они передают мяч.

★ **10. «Мама, поверни направо...».** Эта игра может предназначаться и для работы родителей с детьми. Играть можно на детской площадке, по дороге в школу, в квартире (путешествуя по комнатам). Ребенок говорит: «Мама, поверни направо». Мама: «Поворачиваю, иду». — «Теперь налево». — «Слушаюсь, поворачиваю». Если он еще не сообразил, как скоординировать, то должен остановить маму командой: «Стой!». Если поворачивать не надо, а на пути какое-либо препятствие, то дается команда: «Возьми правее (левее)».

★ **11. «Моя комната».** В знакомом ребенку пространстве следует обсудить, что где стоит: «Если встать лицом к окну, то справа будет что?., а слева?., (и т.д.)».





★ Ему дается инструкция: «Покажи верхний правый угол впереди» и т.д.

★ *После выработки навыка ориентации в пространстве относительно себя можно переходить к ориентации других объектов относительно друг друга и себя относительно других объектов.*

★ **12. «Капризный фотограф».** Психолог-фотограф, желая сделать снимок зверей, ищет кадр. Его помощнику (ребенку) надо рассадить: корову — справа от зайца, мишку — слева от мышки и т.д. Фотограф все время недоволен и просит помощника каждый раз по-новому пересаживать зверей.

★ Усложненная задача выполняется по двухступенчатой инструкции: «Посади утку справа от медведя, а птицу — слева от лисы». Модификация задания — ребенок сам говорит: «Я посадил льва справа от медведя». Остальные дети или взрослый его проверяют. Затем один из детей становится фотографом, дает инструкцию остальным и проверяет ее выполнение.

★ **13. «Беги на новое место».** Дети встают в колонну. Психолог или ребенок, ведущий говорит: «Я стою перед Петей». Петя должен перебежать в самый конец колонны, назад. Другой ребенок говорит: «Я стою сзади Вити», и Витя бежит в самое начало колонны, вперед. Усложнение задания: нужно бежать в противоположном направлении. Аналогично — стоя в шеренге: «Я стою справа от...» (с передвижением влево и т.д.).

★ **14. «Где же я сижу?».** Дети рассаживаются в ряд или полукругом. Ставится задача определить свое место: «Я сижу слева от Пети; справа от Маши, но левее Сережи; напротив (и т.д.)». Затем они меняются местами, и игра продолжается.

★ **15. «Собираем урожай».** Разложите перед ребенком ряд картинок с любыми изображениями. Он должен отобрать только те, например, овощи, которые «лежат правее, чем капуста»; «левее, чем морковь».

★ *Знакомство со схемой тела человека, стоящего напротив, всегда вызывает у детей значительные затруднения и нуждается в тщательной проработке.*

★ Необходимо убедить детей на практике, что у человека, стоящего напротив, «все наоборот»: «Право — где у меня лево, а лево — где право».





★ А. Двое детей, стоящих друг за другом, берутся за правые руки и убеждаются, что у обоих правая рука с одной и той же стороны. Затем, не разнимая рук, они поворачиваются лицом друг к другу и убеждаются, что правые руки находятся наперекрест.

★ Б. Ребенок, стоя в колонне спиной к остальным, поднимает правую руку; остальные поднимают свою правую руку и убеждаются, что он сделал это правильно. Не опуская руки, ребенок поворачивается лицом к остальным. Дети, сопоставив положение его поднятой руки со своими, делают вывод о противоположном расположении правых и левых частей тела у лиц, стоящих напротив друг друга.

★ **16. «Моя рука, твоя рука».** Ребенок, стоя лицом к психологу или сидя напротив куклы, определяет по указанию взрослого сначала у себя, потом у партнера (куклы) левую руку, правое плечо, левое колено и т.д. Поменяться ролями: инструкцию дает ребенок.

★ **17. «Назови часть тела».** Дети стоят лицом друг к другу. Один из двоих молча показывает на себе отдельные части тела, а другой называет: «Это твое правое колено, это твой левый глаз (и т.д.)».

★ **18. «Найди свою правую руку».** Сидя напротив ребенка, дать инструкцию: «Делай своей правой рукой (кстати, где она?) то же, что и я делаю правой». Интересно делать по очереди одинаковые жесты одноименными частями тела (вытянуть правую руку, потом левую ногу, а обратно — согнуть сначала левую ногу, а потом правую руку и т.д.).

★ **19. «Найди правый рукав».** Попросите ребенка определить правый и левый ботинок, рукав, карман, штанину на одежде, лежащей в различных положениях; найти левый и правый отпечаток босой ноги.

★ **20. «Веселые картинки».** Ребенок определяет на картинках, какой рукой действует герой; с какой стороны относительно других находится каждый персонаж, в какой руке и что он держит и т.п. Эту работу рекомендуется проводить длительное время одновременно с любой другой работой по картинкам.





Устойчивый навык можно выработать только при участии родителей, например, дав им задание постоянно обращать внимание детей на детали одежды, вещи в руках у людей, идущих навстречу по улице, а также проводить указанную выше работу по картинкам в книгах, журналах и т. п.

21. «Правильное зеркало». Стоя или сидя с ребенком друг напротив друга, вы отрабатываете схему «зеркало» на движениях сначала одной рукой, потом другой, затем двумя вместе. Так, если психолог переносит свою правую руку к вправо, то ребенок свою левую — влево. Ясно, что движения вверх, вниз, к себе и от себя будут идентичными.

22. «Неправильное зеркало». И.п. то же, но инструкция изменяется: «То, что я буду делать левой рукой, ты делаешь своей левой рукой (оба поднимают левые руки), а то, что я буду делать правой рукой, ты — правой (поднимаются правые руки)». Таким образом, если психолог переносит свою правую руку вправо относительно себя, то ребенок тоже переносит свою правую руку вправо относительно себя и т.д.

Далее отрабатываются движения с перешифровкой:

Одно- и двуручные, односторонние и с перекрестом. Например, дотронуться правой рукой до левого уха; левой рукой до правого колена, а правой рукой до сердца;

движение рук ребенка относительно себя в сторону, противоположную направлению рук психолога. Например, правая рука психолога движется вправо, а правая рука ребенка — влево относительно себя (соответственно влево — вправо, вверх — вниз, вниз — вверх, к себе — от себя, от себя — к себе, налево вверх — направо вниз и т.д.).

23. Игра «Что справа от меня?» Цель: развивать умение определять направления пространства относительно руки (правой и левой) Ход игры. Попросите ребенка, не поворачиваясь, перечислить то, что находится справа от него. После этого повернуться направо и снова перечислить то, что теперь находится справа. Покрутите его и спросите: «Что теперь справа от тебя?».

Аналогично отрабатываются направления «слева», «спереди» и «сзади».





24. Игра «Вратарь» Цель: закрепление навыков ориентировки ребенка относительно себя, развитие быстроты реакции, точности движения. Оборудование: мяч
Ход игры. Взрослый бросает мяч ребенку, одновременно предупреждая ребенка, куда должен лететь мяч. Ребенок должен сделать вратарское движение в заданном направлении. Ребенок: Вратарем зовусь не зря: Мяч всегда поймаю я. Педагог: Раз, два, три - Справа (слева, прямо) мяч, смотри!

25. Игра «Наша группа» Цель: Развивать умение определять расположение предметов относительно себя
Ход игры. В знакомом ребенку пространстве следует обсудить, что где стоит: «Если встать лицом к окну, то что будет справа? слева?». И т.д.

26. Игра «Кто из детей стоит близко, а кто далеко?» Цель: закреплять умение ориентироваться в пространстве с точкой отсчета "от себя".
Ход игры. Дети выстраиваются на ковре на разном расстоянии от ведущего. Ведущий определяет кто из детей стоит ближе к нему, кто дальше.

27. Игра «Наоборот» Цель: закреплять в речи противоположные пространственные понятия
Оборудование: мяч
Ход игры. Игра с мячом. Взрослый говорит: – Над окном. Ребенок: – Под окном. К двери – от двери. В ящик – ... Перед школой – ... До города – ... Перед машиной – ... Далеко – ... Высоко – ... Вверху – ... Справа – ... И т.д.

28. Игра «Положи верно» Цель. Учить переносить пространственные отношения между предметами с объема на плоскостное изображение, развивать внимание, подражание.
Оборудование. Набор предметов и их плоскостных изображений (шары, кубы, треугольные призмы, бруски, кирпичики), мелкие сюжетные игрушки по числу играющих.
Ход игры (проводится сначала индивидуально, а затем подгруппами). 1-й вариант. Педагог садится за маленький стол напротив ребенка, берет два объемных предмета, например, куб и шар, дает ребенку плоскостные изображения этих предметов (круг и квадрат) и просит его подложить данные изображения к предметам. Потом предлагает действовать по подражанию («Делай, как я») и ставит шарик на кубик. Ребенок





воспроизводит эти отношения плоскостными формами. Если он затрудняется, педагог помогает ему, указывая жестом направление в перемещении форм, и говорит: «Правильно, шарик на кубике. (Показывает на свой образец.) И у тебя также». (Показывает на то, что сделал ребенок.) потом меняет предметы местами, каждый раз фиксируя результат в слове. Таким же образом моделируются отношения и между другими предметами.

29. Игра «На плоту» Цель: Развивать умение определять расположение предмета относительно себя и другого предмета
Ход игры. Дети стоят на ковре на одинаковом расстоянии друг от друга. Каждый стоит на воображаемом плоту. Педагог задаёт индивидуально вопросы детям, при этом постоянно просит их изменить направление. Например, Петя, кто стоит у тебя слева; Маша, кто стоит сзади тебя; Серёжа, кто стоит перед тобой; все повернулись налево; Таня, кто стоит слева от тебя, и т.д.

30. игра «Что изменилось?»

Цель: развивать умение определять положение предмета относительно другого предмета
Ход игры. Перед детьми на столе в 2 (3) ряда расположены игрушки, по 3 (4) в каждом ряду. Ведущий предлагает всем детям посмотреть и запомнить расположение игрушек. Затем дети закрывают глаза. Вариант 1: ведущий убирает какую-нибудь игрушку и просит назвать её и то место, где она находилась. Например, исчез Дракоша, который был внизу между щенком и попугаем. Вариант 2: ведущий меняет местами две игрушки и просит назвать то место, где они были первоначально. Например, поросёнок сидел внизу слева, а мышка – наверху между щенком и телёнком.

31. Игра «Внизу - наверху» Цель. Формировать правильные представления о пространственных отношениях предметов; показать, что расположение предметов по отношению друг к другу относительно и может изменяться.
Оборудование. Два мяча, две куклы, кукольный стул, детский стул, большой стул и стол.

32. Ход игры. 1-й вариант. Перед сидящими в кругу детьми ставятся стулья: кукольный, детский, большой и стол, один мяч кладется на пол, другой на





★ кукольный стул. Педагог указывает на лежащий на полу мяч и спрашивает: «Где этот мяч? Внизу? Наверху?» если дети не могут ответить, педагог говорит: «Этот мяч внизу». Тот же вопрос задается относительно мяча на стуле. Мячи перекладываются, и вопросы повторяются. Затем мяч перекладывается с кукольного стула на большой стул и т. д.

★ 2-й вариант. Игра проводится с куклами.

★ **33. Игра «Новоселье»** Цель: развивать умение определять положение предмета относительно другого предмета Оборудование: игрушки зверей, книжный шкаф
★ Ход игры. В этой игре дети используют настенные полки для игрушек в виде домиков и небольшие игрушки (животные). Каждый из детей по очереди должен «заселить» дом по заданной инструкции. Например, внизу квартиры получили: мышка, козлёнок и обезьянка, причём козлёнок – слева, а обезьянка – между мышкой и козлёнком, и т.д. Эту игру целесообразно проводить с небольшой подгруппой детей (2-3 человека). В роли ведущего вначале выступает педагог, в дальнейшем необходимо привлекать детей, - это будет способствовать закреплению и расширению их активного словарного запаса.

★ **34. Игра «Назови соседей»** Цель: закреплять умение определять расположение предмета относительно другого предмета Оборудование: лист бумаги с расположенными на нем изображениями разных предметов Ход игры. Вариант 1: педагог просит найти изображение какого-то предмета и определить: - что изображено справа от него, - что нарисовано под ним, - что находится сверху справа от заданного предмета, и т.п. Вариант 2: педагог просит назвать или показать предмет(ы), который(е) находятся: - в правом верхнем углу, - вдоль нижней стороны листа, - в центре листа, и т.п.

★ **35. Игра «Фигуры высшего пилотажа»** Цель: моделирование пространственных отношений на плоскости. Оборудование: фланелеграф, модель самолета. Ход игры: моделью самолета педагог выполняет на фланелеграфе разные фигуры, меняя направление движения. Дети объясняют изменение маршрута, используя пространственную терминологию. Моделью самолета может управлять и один из детей, остальные участники объясняют





изменения маршрута движения. Можно предложить ребенку представить себя в роли летчика, который ведет самолет, используя для этого схему маршрута полета.

36. Игра «Лабиринт» Цель: развивать умение ориентироваться на плоскости

Оборудование: лист бумаги с изображенным на нем лабиринтом
Ход игры.

Педагог раздает каждому ребёнку лист, на котором нарисован лабиринт и

стрелочной указано начало пути. Затем детям предлагается помочь найти

дорогу к кубку, для этого необходимо выполнить инструкции, а затем

проверить правильность их выполнения. Вначале лист с лабиринтом надо

расположить так, чтобы вход в него был слева (справа, сверху, внизу), затем

идти по нему (вести линию) до поворота, поворачивать в нужную сторону по

инструкции. Например, вход в лабиринт внизу, идём вверх, влево, вверх,

вправо, вниз. Дойдя до конца, дети могут себя проверить: педагог этот же

маршрут нарисовал маркером на пленке, наложив её на свой лист, ребёнок

видит – весь ли путь он проделал верно.

37. Игра «Геометрический диктант» Цель: развивать умение ориентироваться

на плоскости
Оборудование: лист бумаги, набор геометрических фигур
Ход

игры. Педагог даёт инструкции, например, красный квадрат положить в левый

верхний угол, жёлтый круг – в центр листа, и т.д. после выполнения задания

дети могут проверить правильность выполнения: вариант 1: у педагога

заготовлен заранее лист с нарисованными геометрическими фигурами

соответственно диктанту;

вариант 2: кто-то из детей (под контролем педагога) выполняет работу на

магнитной доске, которую затем можно повернуть ко всем детям.

38. Игра «Я еду на машине». Цель: развивать умение ориентироваться на

плоскости
Оборудование: лист бумаги (А3), маленькая машинка
Ход игры.

Вариант 1. Дети, слушая инструкции педагога, передвигают машинку в нужном

направлении. Например, в правом нижнем углу листа – гараж, оттуда мы

поедем по нижней стороне листа в школу. Она находится в левом нижнем углу,





★ а после школы мы поедem в зоопарк, который находится в правом верхнем углу, и т.д.

★ **39. Игра «Расскажи про свой узор».** Цель: учить детей ориентироваться на плоскости (лист бумаги, картинка). Оборудование: лист бумаги с изображенным на нем узором. Ход игры: Всем детям раздали листы бумаги с изображенными на них узорами. Они должны рассказать, где расположены элементы узора: в левом нижнем углу – треугольник, в правом верхнем углу круг и т.д.

★ **3. Пространственные схемы и диктанты**

★ *Следующим этапом формирования пространственных представлений является переход к двигательным диктантам и графическим схемам.*

★ **1. Двигательный диктант** (по шагам), например, один шаг вперед, два шага направо, повернуться на 180° , один шаг назад и т.д.

★ **2.** Психолог диктует траекторию, по которой нужно найти предмет в комнате или здании. Далее осуществляется совместное, а затем самостоятельное составление планов (комнаты, класса, улицы и т.д.). На следующих этапах нужно научить ребенка работе с картой города, мира, Вселенной.

★ В целом развитие пространственных схем начинается с формирования ориентировки «на местности», затем на листе бумаги и графического воспроизведения направлений. При необходимости проведите сопоставление листа бумаги с высоким домом, у которого покажите верх, низ, все углы. Потом нарисуйте такой дом на листе бумаги; обсудите и подпишите вместе с ребенком названия соответствующих направлений и углов. Затем попросите ребенка сделать то же самое по памяти, но на чистом листе бумаги.

★ **3.«Поставь фигуру в угол».** Предложите ребенку поместить в комнате или нарисовать определенные фигуры в правом нижнем углу, левом верхнем и т.д. Определить, какие углы еще не заполнены. Пусть он сам заполняет их с комментарием: «Нарисую месяц в правом верхнем углу».

★ **4.«Покажи направление».** Научите ребенка показывать направления рукой (потом — только поворотом головы, взглядом) в воздухе сверху вниз, снизу-





вверх, слева направо, справа налево, затем — по диагональным направлениям (направо вверх, налево вниз и т.д.).

5. «Куда указывает стрелка?». Предложите ребенку расположить карточку со стрелкой, ориентируя ее последовательно во всех называемых вами направлениях, и назвать их. Аналогично — нарисовать стрелки на листе бумаги с какими-то рисунками или планом.

6. «Проведи линию». По инструкции психолога ребенок проводит определенные линии (прямые, пунктирные, волнистые, цветные и т.д.) в определенном направлении, не отрывая карандаш от бумаги. Например: «Из центра листа (ставим точку) проводим волнистую линию вверх, затем — прямую линию в левый нижний угол» и т.д.

На следующем этапе проводится работа в тетради в клеточку — «Графические диктанты» (для всех заданий исходные точки в начале освоения заранее отмечаются взрослым). Необходимо предварительно научить ребенка отступать одну клеточку от края тетради и от предыдущей работы; пропускать нужное количество клеточек по указанию взрослого.

7. «Расставь знаки». Инструкция: «Обозначь на строке четыре точки. Поставь знак «+» от первой точки снизу, от второй — сверху, от третьей — справа, от четвертой — слева». Аналогично — с двумя разными знаками.

8. «Стрелки». Инструкция: «Обозначь на строке четыре точки. От первой проведи стрелку в направлении вниз, от второй — вправо, от третьей — влево, от четвертой — вверх». Проверка: от какой точки стрелка смотрит вправо? Прочитать направления стрелок во всех выполненных заданиях.

9. «Соедини точки». Инструкция: «На двух строчках отметь по 8 точек так, чтобы можно было сгруппировать их в квадраты; обведи пальцем каждый из них».

В первом квадрате надо выделить карандашом первую верхнюю точку, потом — первую нижнюю точку, после чего соединить их стрелкой в направлении сверху вниз. Выделить вторую нижнюю точку и соединить ее стрелкой со второй верхней точкой в направлении снизу-вверх.





★ Во втором квадрате выделить первую верхнюю точку, затем — вторую верхнюю точку и соединить их стрелкой в направлении слева направо. Нижние точки соединить стрелкой в направлении справа налево.

★ В третьем квадрате выделить первую верхнюю точку и вторую нижнюю, соединить их стрелкой, направленной одновременно слева направо и сверху вниз (в правый нижний угол).

★ В четвертом квадрате выделить первую нижнюю точку и вторую верхнюю. Соединить их стрелкой, направленной одновременно слева направо и снизу-вверх (в правый верхний угол).

★ Прочитать направления стрелок во всех выполненных заданиях.

★ **10. «Графические диктанты».** Психолог диктует: «Начиная с третьей клетки: одну клетку вправо, ...две — вниз, ...одну — влево» и т.д. Более сложный вариант — движение по диагональным направлениям, например, «Одну клетку направо вверх, две клетки направо, одну — налево вниз». Фигуры для диктантов, вначале простые, должны постепенно усложняться.

★ Каждый психолог легко может сам разрисовать по клеточкам различные орнаменты, фигуры, буквы и т.п., чтобы использовать их для диктанта. Дети с большим удовольствием занимаются этой работой. «Графические диктанты» рекомендуется выполнять следующим образом:

- ★ • сначала ребенок выполняет инструкцию правой рукой, а затем — левой рукой;
- ★ • ребенок рисует в направлении, противоположном тому, которое называет взрослый (например, не направо вверх, а налево вниз). Этот прием может быть предложен как игра «Непослушный ученик»;
- ★ • после того как освоено выполнение графических диктантов одной рукой, переходят к их двуручному написанию: сначала обе руки двигаются по инструкции, затем обе руки — в сторону, противоположную той, которая указана в инструкции; после этого правая рука — по инструкции, а левая — в противоположную сторону и наоборот;





• по команде взрослого дети рисуют часть направлений в соответствии с инструкцией, а другую часть — в противоположном направлении, затем — снова в заданном направлении и т.д.

Обязательно предложите ребенку самому поддиктовать графический диктант вам или другим детям, а потом проверить работу.

Еще варианты.

Графический диктант.

Ведущим становится ребенок. В качестве помощи можно предложить ребенку диктовать «нарисованный» диктант и обводить его карандашом. Взрослый оказывает организующую помощь.

Написание диктанта по схеме. Детям предлагается написанная схема и зафиксирована точка, с которой каждый ребенок начнет «писать диктант».

Как вариант, можно использовать данное упражнение и иным образом.

Например, один ребенок диктует, второй - показывает руками, третий пишет схему, а четвертый пишет диктант.

4. Конструирование и копирование

Неотъемлемой частью формирования пространственных представлений являются упражнения, выполняя которые ребенок может творчески манипулировать разнообразными объектами. Ими могут быть предметы, конструкторы, кубики, «лего», пазлы, разрезные картинки, мозаики и т.п. Так, в частности, ребенку важно при усвоении букв и цифр самому «святать» их из пластилина или проволоки.

1. Плоскостные кубики Кооса.

Цель: развитие зрительно-пространственной функции; формирование пространственных представлений (верхний правый угол), через вербализацию; развернутость внутренней программы действия.

Детям предлагается собирать фигуры из 4, затем 8 и 10 кубиков, имеющих красные, белые и красно- белые стороны. Программа действия изначально развернута. Дети называют пространственное расположение красных уголков (например, верхний правый угол) на стороне кубиков. Для собирания картинки





детям демонстрируется «расчерченный» образец. То есть, на целостной картинке образца уже нарисованы границы каждого кубика. Благодаря вербализации процесса собирания, фиксирования внимания детей на стороны кубика, расчерченной границ каждого кубика происходит постепенный перенос действия во внутренний план.

1. Черные и белые квадраты.

Цель: развитие зрительно-пространственных функций.

Данные задания построены по аналогии с предыдущими. Детям предлагается поле, расчерченное на 9 (или 16) квадратов и сами квадраты. Ориентируясь на игровом поле, дети составляют «узоры» из предлагаемых квадратов, работая по речевой инструкции вместе с педагогом, затем по наглядной инструкции, затем самостоятельно, под контролем взрослого и самостоятельно по внутренней программе действия.

1. «Коробочки».

Цель: развитие зрительно-пространственной памяти и пространственных представлений, а также формирование произвольной регуляции психических процессов.

Предлагается две конструкции одинаковой формы и три разноцветные бусинки: оранжевая, красная, синяя.

Первая конструкция состоит из 15 одинаковых ящичков, окрашенных 5 разными цветами: Использование цветовой гаммы в данной конструкции необходимо, поскольку при запоминании ребенок, испытывающий трудности в пространственной ориентации, будет опираться на цвет, что является дополнительной помощью. Цвет бусинок так же выбран не случайно: две бусинки (красная, синяя) соответствуют цветам коробочек; одна бусинка (оранжевая) не соответствует.

Очень важным в данной методике является вербализация процесса ориентировки и запоминания. Достигается это путем проговаривания с ребенком цвета спрятанной бусинки, ряда в конструкции, куда бусинка спрятана, цвета коробочки, где лежит бусинка. После проведенного занятия





★ необходимо, чтобы ребенок вспомнил, куда он спрятал бусинку. Причем, очень важно, чтобы малыш сначала сказал, где бусинка и лишь затем показал. Таким образом, весь процесс запоминания носит характер произвольного. ★ Необходимым при работе с методикой является ознакомление ребенка с ★ материалом. Необходимо обратить его внимание на коробочки, которые могут ★ его запутать («коробочки-соперники»), также внимательно рассмотреть саму ★ конструкцию, выделить количество рядов в ней, назвать все цвета коробочек и ★ бусинок, обратить внимание ребенка на обратную сторону конструкции.

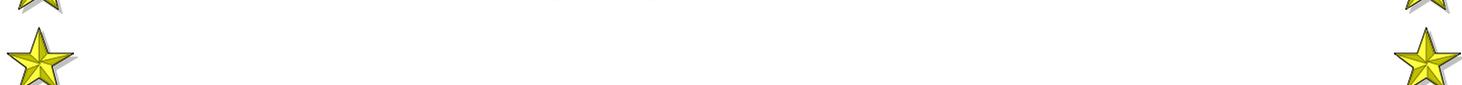
★ **Конструкция №1.**

★ **Задание 1.** Инструкция: Давай поиграем в игру, ты спрячешь одну бусинку ★ (оранжевую) в любую коробочку и запомнишь, а в конце занятия вспомнишь, ★ куда ты ее положил. Но для того, чтобы лучше запомнить, давай назовем: цвет ★ бусинки, которую ты будешь прятать; ряд в конструкции, где находится ★ спрятанная бусинка; цвет коробочки, в которую ты будешь прятать бусинку. ★ После того, как все проговаривается, ребенок может прятать бусинку. В конце ★ занятия ребенка просят вспомнить, куда он спрятал бусинку. Причем, сначала ★ ребенок должен сказать, где она (цвет бусинки, ряд, цвет коробочки), и лишь ★ потом открыть коробочку.

★ **Задание 2.**

★ – Игра 1. Инструкция: Теперь ты будишь прятать две бусинки (оранжевую и ★ синюю либо оранжевую и красную), но есть такое правило, что цвет бусинки не ★ должен совпадать с цветом коробочки, т.е. бусинку синего цвета нельзя прятать ★ в синюю коробочку. Процедура та же, что и в задании 1. Сначала ребенок ★ говорит, куда прячет, потом прячет, а в конце занятия словами объясняет, где ★ лежат спрятанные им бусинки.

★ – Игра 2. Инструкция: Сегодня я буду прятать бусинки, затем рассказывать ★ тебе, где они находятся, а ты их будишь находить. Психолог прячет бусинки, ★ ребенок не смотрит. Затем, когда бусинки спрятаны, взрослый начинает ★ объяснять, какую цветом бусинку он спрятал, в какой ряд, какого цветом





коробочка. В конце занятия ребенок вспоминает, куда и какую бусинку спрятал психолог, затем бусинки достает.

– Игра 3. Инструкция: Теперь ты будишь прятать бусинки, я смотреть не буду, а когда спрячешь, объяснишь мне, как искать бусинки. И я их буду искать.

– Игра 4. Инструкция: Я спрячу бусинки, ты не подглядывай. Потом я расскажу, где спрятанные бусинки, но объяснять буду не так как раньше. При объяснении, где спрятанные бусинки, психологом используются такие выражения, как: над желтой коробочкой; под желтой коробочкой; между желтой и красной коробочками.

– Игра 5. Так же, как в игре 4, но прячет ребенок, а ищет взрослый.

– Игра 6. Бусинки прячет взрослый, при объяснении использует выражения: правее желтой коробочки; в центре ряда; левее желтой коробочки.

Задание 3.

Инструкция: Сейчас я спрячу одну бусинку. Объясни, куда я ее спрятала.

Молодец, а если я переверну (поворот) конструкцию, где будет спрятанная мной бусинка? В какой из коробочек, объясни?

Если на данном этапе ребенок затрудняется с ответом, то ему оказывается помощь: Перевернуть конструкцию в исходное положение; коробочка, в которую спрятана бусинка, выдвинута. В какую коробочку я спрятала бусинку?

Какого цвета коробочка? Молодец, а если я переверну конструкцию (переворот), бусинка останется в той же коробочки? Где она? Молодец, как ты думаешь, почему изменилась сторона (сначала, была в крайней правой, а теперь стала в крайней левой)? Выслушиваются объяснения ребенка.

Ребенку предлагается самому спрятать одну бусинку, объяснить, где она; затем перевернуть конструкцию и не открывая коробочки рассказать в какой коробочке его бусинка; после объяснений открыть. Когда занятие будет завершено, необходимо попросить малыша вспомнить нахождение бусинки.

Кроме этого возможны все предложенные выше игры, но уже с тремя бусинками.





★ **Конструкция №2** так же состоит из 15 коробочек, окрашенных в два цвета таким образом, что одна сторона конструкции красная, а другая зеленая. Данная конструкция является усложнением первой, поскольку при запоминании ребенок уже не будет опираться на цвет коробочки. Разделение по цвету сторон необходимо для фиксации исходной и обратной стороны.

★ Предложенные для работы бусинки те же: оранжевая, красная, синяя.

★ 1. Игра «Магический квадрат»

★ В игре представлены 4 квадрата. Первый квадрат разрезан на 5 частей, второй и третий - на 6 частей, четвертый - на 7 частей. Из каждого квадрата предлагается собрать 10-11 различных фигур. Причем при построении каждой фигуры необходимо использовать все «кусочки» квадрата. На начальном этапе детям предлагаются расчерченные на «кусочки» квадрата образцы для собирания. Таким образом, ребенок просто действует по предлагаемой схеме. После того, как ребенок сможет легко ориентироваться в схеме образца, ему предлагаются для собирания другие фигуры, но образцы фигур не расчерчены.

★ Также возможно после сбора фигур их графическое изображение. Сначала ребенком обводится контур фигуры, а затем эта «целостность» разбивается ребенком на составные части. Причем, перед глазами у ребенка должна находиться его собранная фигура.

★ 1. Игра «Пентамино»

★ Из 12 фигур, сложенных из 5 квадратов детям, предлагается собрать геометрические фигуры, а также составить силуэты предметов или животных. Данная игра проводится по аналогии с предыдущей игрой. Сначала детям предлагается собирать фигуры, ориентируясь на расчерченный образец, где каждая деталь имеет свой цвет, поскольку деталей много. Затем, ребенок собирает фигуры с расчерченным образцом, но детали не раскрашены цветом.

★ 1. Игра «Палочки»

★ Возможны два набора палочек. Один состоит из разноцветных палочек (красные, синие, зеленые, желтые). Другой набор составляют палочки одного цвета, но с раскрашенными в разные цвета концами. Дети сидят друг напротив





★ друга, один по образцу собирает фигуру из палочек, или спичек; сидящий ★
★ напротив ребенок должен сделать точно такую же фигуру, как у первого ★
★ ребенка. Таким образом, от второго требуется перешифровка пространственно ★
★ расположенных палочек.

★ На начальном этапе детям предлагаются простые фигуры, например, уголок, ★
★ или стрелочка. Важным аспектом является то, что первый ребенок, который ★
★ строит по образцу, вслух проговаривает в какую сторону и как он кладет ★
★ каждую палочку. Одновременно с этим, второй ребенок, сидящий напротив, ★
★ строит эту же фигуру, ориентируясь на вербальное сопровождение первого ★
★ ребенка. Если возникают трудности, то второй ребенок может подойти к ★
★ первому и еще раз посмотреть, и послушать, как собирает фигуру первый ★
★ ребенок. Затем, вернуться и проговаривая снова этапы построения и собрать ★
★ предложенную фигуру.

★ На более поздних этапах отработки задания необходимо, чтобы только второй ★
★ ребенок комментировал то, что делает первый. Таким образом, постепенно ★
★ происходит процесс свертывания программы.

★ **7. «Конструирование предметов из заданных частей».**

★ Ребенку дается основная деталь, свойственная всем предметам данного класса, ★
★ например, для посуды — это емкость, для животных — туловище, для ★
★ растений — стебель, и, кроме того, различные фрагменты, благодаря которым ★
★ основная деталь постепенно дополняется, преобразуясь в самые различные ★
★ объекты. Ребенку предлагают пофантазировать и сложить несколько фигур с ★
★ одной и той же основой; например, на базе основной детали, характерной для ★
★ посуды, могут быть (с помощью разных соответствующих фрагментов) ★
★ сконструированы: чайник, сахарница, чашка и т.п. То же — с фигурой ★
★ человека или животного, растения и т.п. Каждый раз ребенка спрашивают: ★
★ «Что это? На что (кого) похож этот предмет?». Потом он зарисовывает ★
★ сложенные из деталей предметы и делает к ним подписи.

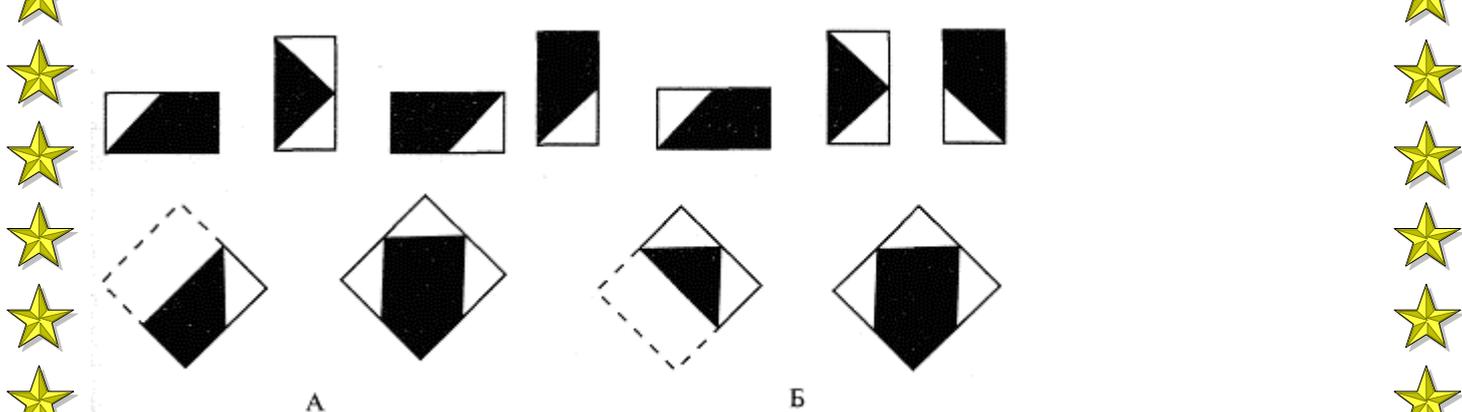
★ **8. «Я — конструктор».** Ребенку предлагается из спичек, счетных палочек или ★
★ мозаики сконструировать какое-либо предметное изображение или выложить ★





★ печатную букву. Пусть он проделает это с открытыми и закрытыми глазами. Затем путем переключивания элементов можно превратить их в другие предметы, букву, цифру или орнаменты.

★ **9. «Найди нужный блок»** Инструкция: «Найди среди верхних фигур нужный блок и дострой нижнюю фигуру так, чтобы она стала такой же, как соседняя. Ты можешь разворачивать «блоки» «.

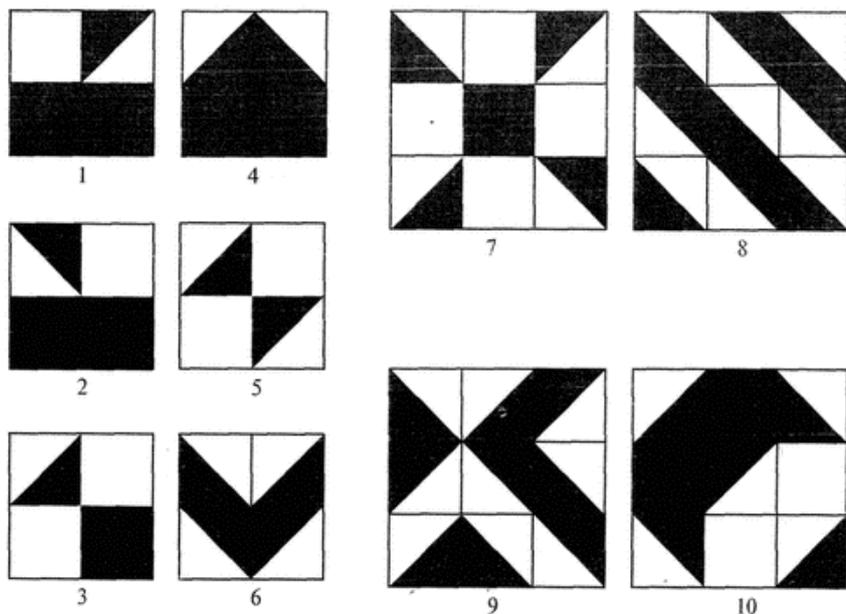


★ Рис.7

★ **10.«Орнамент».** Разрежьте квадраты, расположенные слева на рис. сначала на 4, а потом — в более сложном варианте — лишь на 2 (по горизонтали или вертикали) части. Попросите ребенка сложить из полученных частей придуманные вами орнаменты; сначала — более простые, а затем — аналогичные тем, что представлены на рис. справа. Понятно, что для маленьких детей здесь более адекватны привычные для них кубики.

★ *На первом этапе формирования процессов копирования целесообразно осуществлять его с помощью кальки или копировальной бумаги и только затем переходить к обычному срисовыванию. Помимо прочего, этот прием формирует «память руки» и необычайно эффективен при усвоении букв и цифр.*





11.«Копирование фигур».

А. Копирование различных простых фигур.

Б. Копирование сложных фигур и изображений, как, например, на рис. Сначала фигура анализируется совместно психологом и ребенком: она разбивается на части, обсуждается удобная последовательность ее воспроизведения. Далее ребенку предлагается самостоятельно проанализировать изображение и выработать стратегию копирования.

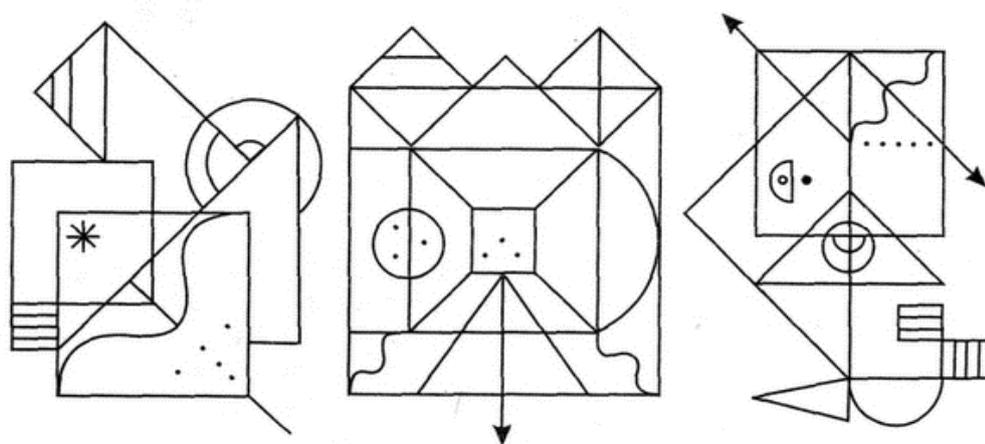


Рис.9

В. Копирование фигур с поворотом их на 90 и 180°. Поворот на 90° может быть обыгран следующим образом: «Нарисуй эту фигуру лежащей на левом (или



Работа с данными предложениями начинается на предметном материале. Предметы, или карточки с цифрами ставятся друг за другом в одну линию. Дети анализируются порядок выставления предметов или цифр, учитывая заданное взрослым направление (нарисованная стрелка). Например, первый предмет слева - матрешка, второй - треугольник, третий-машинка, и т.д. До 15, соответственно, стрелка будет показывать направление слева- направо. Дети анализируются предмет «перед» каким- либо (т есть предшествующий предмет, число) и «за» каким- либо.

Следующим этапом является отработка того, что предмет, либо число «за» каким- то» - находится справа от ребенка, а число «перед каким- то»- слева от него в числовом, или предметном ряду.

3.Числовой ряд, отработка предлогов «до», «после».

Ребенку предлагается выложить из чисел числовой ряд. Стрелочкой взрослый фиксирует направление. Данное задание является логическим продолжением задания с предметным рядом. Взрослый обращает внимание ребенка на то, что «до» = «меньше»; «после» = «больше».

Устойчивые конструкции

Ребенку предлагается небольшая коробка, которая должна открываться и любой небольшой предмет, например, значок. Ребенка просят положить значок на (перед, за, в, под) коробку.

Работа с рисуночным материалом, например, рисунок домика на, перед, за, в котором находится мышка. Взрослый показывает знак (стрелочка вверх) и дети должны ответить какой картинке он соответствует. Данное задание может быть контрольным в данном блоке.

Подвижные отношения. Обратимые конструкции

– Отработка предлогов. Проводится та же работа, что и в «устойчивых конструкциях». Но детям предлагается работать с двумя одинаковыми предметами, но имеющими разную окраску. Например, ребенку дают 2 книжки, одна из которых черная, другая белая. Ребенка просят положить белую книжку на черную. Подобным образом отрабатываются другие предлоги. Другим





вариантом отработки основных предлогов является работа с двумя книжками, но имеющими разную толщину и размер. Ребенка просят вложить толстую маленькую книжку в тонкую большую, и. т. д.

– Числа. На доске пишутся цифры в любом порядке (три ряда и три колонки) тремя разноцветными мелками. Ребенка просят сначала назвать все цифры, затем сказать, какие цифры обозначены какими мелками. Еще раз зафиксировать внимание ребенка на его правой и левой (браслет) руке. После этого, взрослый просит назвать все цифры, находящиеся левее (правее, выше, ниже) всех, например, зеленых. После отработки задания на «разноцветном» материале, пишутся цифры одним цветом. Взрослый просит ребенка назвать цифру, которая, например, левее 5, но выше 3.

Данные задания могут проводиться и на буквенном материале, а для более маленьких - на предметном.

– Ребусы. Ребенку предлагается расшифровать сложные грамматические конструкции. Выполнение данных заданий является заключительным этапом отработки предлогов «в», «на», «под», «над», «к», «от». Если ребенку трудно включиться в задание, необходимы разъяснения взрослого. Приведем пример. Нарисована буква «о», внутри которой написана буква «р». Ребенка просят сказать, что нарисовано на картинке. Хорошим ответом является перечисление двух букв. Тогда взрослый спрашивает, как расположены эти буквы. Хорошим ответом ребенка является: «одна в другой». Взрослый фиксирует то, что говорит ребенок на доске. После этого ребенку дают стеклянную банку и маленький предмет, который опускается в банку. Ребенка спрашивают, что он видит. Ребенок отвечает, что видит банку и маленький предмет, который находится в банке (взрослый фиксирует на доске: «в банке предмет»). Тогда взрослый предлагает ребенку представить вместо банки букву «о», а вместо предмета - «р» и подставить в ту грамматическую конструкцию, которая записана на доске. Ребенок подставляет вместо слов буквы и получает слово «вор». Таким образом, постепенно решаются более сложные ребусы.





★ – Игра «Точки». Для игры необходимо поле 10 на 10 клеток и фишки либо разноцветные, либо разные по конфигурации. Игровое поле №1 имеет цифры - координаты по вертикали и по горизонтали. Соответственно, необходимо объяснить ребенку направление координат. Горизонталь-линия, идущая слева - направо; вертикаль - линия, нарисованная сверху - вниз. Ведущий расставляет все фишки, заполняя поле. После этого ребенка просят назвать по порядку все фишки находящиеся, например, на 3 по вертикали. Причем, необходимо напоминать о направлении координат, а лучше зафиксировать их стрелочками, на которые ребенок будет ориентироваться при выполнении заданий. Ребенка просят найти фишку с координатами, например, 4 и 7. Если ребенок находит загаданную фишку, то он ее забирает. Фишку также можно загадывать, используя такие конструкции, как «координаты: левее цифры 4 на 3 по горизонтали и меньше 7 на 2 по вертикали». Причем, если конструкция такая трудная, как представлена в примере, необходимо ее записывать.

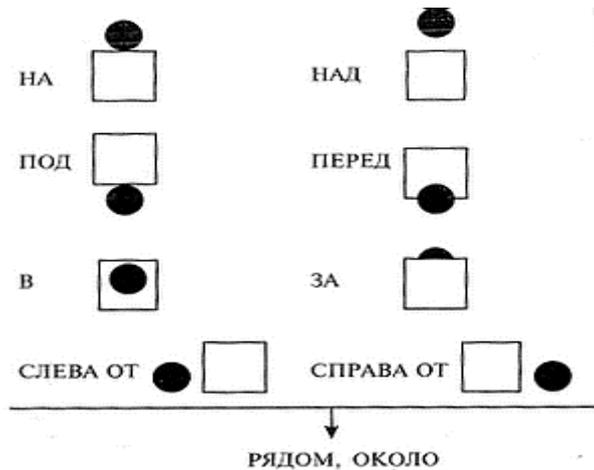
★ После детальной проработки данного задания, можно переходить к игровому полю №2, не имеющего написанных координат.

★ **2. «Где лежит карандаш?»**. Положите карандаш на тетрадь и предложите ребенку определить его положение относительно тетради («Карандаш лежит на тетради, а тетрадь..., а стол...»). Так поиграйте, перекладывая карандаш *под, в, слева* от тетради, поднимая его *над*, пряча *за* или помещая *перед* тетрадь. Каждый раз просите ребенка составить предложение про тетрадь и карандаш, обращая его внимание на то, что в предложении меняется предлог. Затем поменяйте эти предметы местами («Тетрадь лежит под карандашом»).

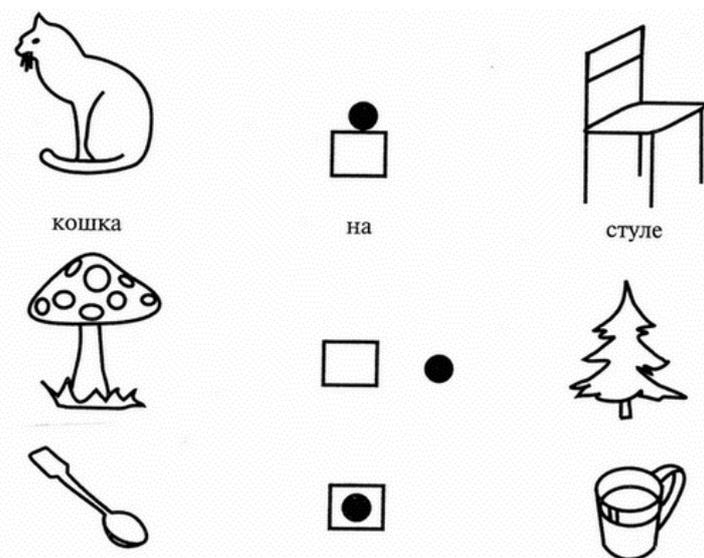
★ Когда ребенок освоит задание, сделайте его заново, но на этот раз попросите называть только соответствующий предлог.

★ **3. «Нарисуй предлог»**. Предложите (с вашей помощью) ребенку нарисовать (не написать) предлоги любым удобным для него способом, например, как на рис.





4. «Зашифрованное послание». Ребенок должен прочитать послание, содержание которого ясно из рисунка (см.Рис.), и записать его прямо под картинками.



Нарисуйте несколько подобных фраз с разными предлогами. Предложите ребенку самому придумать и написать вам аналогичные послания с известными ему предлогами.

5. «Теремок». Стоит в поле теремок в четыре этажа: бабочка живет над волком, улитка — под волком, а выше всех — лев. Ребенок расселяет жильцов, потом сам дает задание другим детям и контролирует правильность выполнения.

6. «Новоселье». Освоив предыдущее упражнение, ребенок по представлению решает такие задачки:

«В теремке поселились: лягушка — под мышкой, зайчик — над лисичкой, а мышка — под лисичкой. Кто на каком этаже живет?»

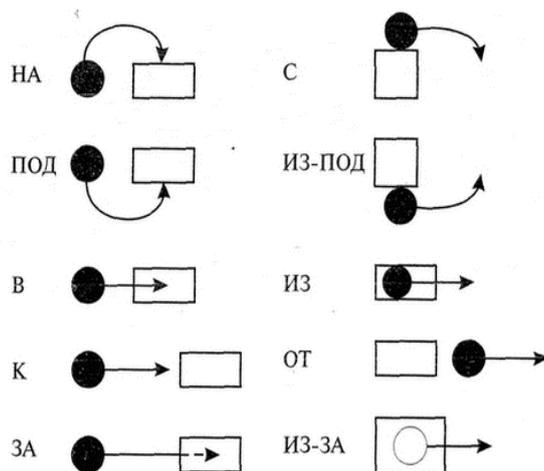


★ «Построили новый четырехэтажный дом. На каждом этаже должна жить одна семья: Борисовы — под Карповыми, Ивановы — над Черновыми, а Карповы — под Черновыми. Помогите новоселам найти свои квартиры».

★ Теперь можно перейти к более сложным предложениям, обозначающим движение в определенном направлении.

★ **7. «Схема движения».** Возьмите маленькую машинку и книгу. Попросите ребенка сделать так, чтобы машинка заехала на книгу, съехала с нее, заехала под нее, выехала из-под нее, подъехала к ней, отъехала от нее, заехала за нее, выехала из-за нее.

★ Потом сами выполните те же действия и попросите ребенка составить предложения для каждого случая. Затем — зарисовать предлоги (рис.), предварительно показав соответствующее действие с помощью машинки.



★ **8. «Придумай предложение».** На основе отработанных выше навыков предложите ребенку схему, на которой двумя полосками обозначено действие. Ему надо придумать подходящее к ней предложение и записать его под рисунком. Составьте подобные схемы для различных предлогов и действий, а ребенок придумает к ним предложения. Предложите ему самому составить для вас такие «задачи».

★ **9. «Что, где, кто, куда?»** Попросите ребенка ответить на подобные вопросы применительно к его квартире, классу, улице и т.д. Затем, используя любую





сюжетную картинку, попросите его проделать то же самое, интерпретируя ее, т.е. рассказывая, кто (что) где находится, куда движется и т.д.

На следующем этапе ребенок овладевает *ориентацией в линейной последовательности* сначала *предметного*, а затем *числового* ряда в направлении *слева направо*. По аналогии можно предложить ему задачи, связанные с усвоением алфавита.

10. «Разложим по порядку». Ребенок раскладывает любой предметный ряд в направлении слева направо, проговаривая при этом, например: «Первым идет ананас, вторым — яблоко, третьей — клубника (до десяти изображений)». Затем стрелкой слева направо обозначается направление, в котором раскладывались фрукты и овощи. Далее определяется то, что было нарисовано «до» какого-либо из изображений и «после» него. Исходная длина ряда выбирается в соответствии с актуальными возможностями ребенка.

11. «Пронумеруем ряд». Пронумеруйте ряд, составленный в предыдущем упражнении. Вместе с ребенком найдите число «перед» указанным (предшествующее) и число «после», «за» указанным (последующее). При этом акцент делается на то, что, определяя число, стоящее «за» и «перед» какими-либо, мы движемся соответственно по ходу стрелки (слева направо) и против нее (справа налево). Точно так же отрабатывается понимание того, что число «перед» находится слева от эталона в числовом ряду, а число «после» — справа.

12. «Ряд чисел». С опорой на числовой ряд от 1 до 10 объясните, что чем левее в ряду стоит число, тем оно меньше, и наоборот. Назовите первое число слева, первое число справа. Какое из них больше? Здесь очень поможет «маркировка» величины: следующая цифра выше предыдущей, следующая еще выше, предыдущая ниже и т.д. В каком направлении возрастают числа в ряду? Ребенок сначала рисует стрелку в направлении слева направо, а затем отвечает. Прочитайте ряд в обратном порядке. Как изменяется величина чисел в этом направлении?





★ **13. «Соседи»** нашего числа». Психолог вместе с ребенком ★
★ называет «соседей» любого числа. Они устанавливают, что число справа ★
★ больше заданного, а число слева меньше. Затем взрослый называет число, а ★
★ ребенок показывает числа, стоящие слева (справа), и называет их. Делается ★
★ вывод о величине этих чисел.

★ **14. «Верни число на место».** Дается числовой ряд, в котором пропущено ★
★ какое-либо число. Образец ответа: «Пропущено число семь. Оно больше шести ★
★ на одну единицу, а значит, стоит справа от него». Или: «Число семь на единицу ★
★ меньше восьми, значит, стоит слева от него».

★ *Формирование «квазипространственных» представлений невозможно без ★
★ усвоения сравнительных словесных конструкций.*

★ **15. «Синонимы и антонимы».** На наглядном материале и в игре с мячом ★
★ закрепите такие пространственные понятия, как «высокий— ★
★ длинный», «большой—огромный», «близкий—далекий», «маленький — ★
★ крохотный», «высокий — низкий», «широкий—узкий», «тонкий— ★
★ толстый», «рядом—далеко —близко», «впереди —сзади» и т.п.

★ **16. «Закончи предложение, ответь на вопросы».** Предложите ребенку ★
★ закончить предложения типа: «Перед тем как прийти домой...», «Дети стояли ★
★ по росту в ряду. Последним стоял самый высокий. Первым стоял...».

★ Ребенок отвечает на вопросы типа: «Что выше, человек или дом?», «Что длится ★
★ меньше, чем год, но больше, чем неделя?», «Когда день длиннее, зимой или ★
★ летом?».

★ **17. «Что было раньше?».** Пусть ребенок определит, какое событие произошло ★
★ раньше, какое позже: «После того как подул ветер, форточка ★
★ распахнулась», «Мы пошли гулять перед ужином».

★ **18. «Кто самый-самый?»** Надо ответить на вопросы типа: «Толя веселее, чем ★
★ Катя. Катя веселее, чем Алик. Кто веселее всех?», «Вера выше, чем Лиза. Вера ★
★ ниже, чем Катя. Кто ниже всех?», «Толя темнее, чем Миша. Миша младше, чем ★
★ Вова. Вова ниже, чем Толя. Толя старше, чем Вова. Вова светлее, чем





★ Миша. Миша выше, чем Толя. Кто самый светлый? Кто старше всех? Кто самый высокий?».

★ **19. «Кто старше?»** «Покажи на рисунке, кто кого старше, моложе (и т.п.)». Здесь можно использовать любой подходящий стимульный материал.

★ «Оля старше Сережи и моложе Кати. Где на рисунке Оля, Катя, Сережа?»

★ **20. «Расположение предметов»** Предложите ребенку определить и назвать расположение предметов. Задавайте вопросы: «Линейка под ластиком или ластик под линейкой?», «Что между вазой и часами?», «Жук справа или слева от ножа?», «Кто выше (ниже)?» и т.п. Предложите ему подобрать пропущенные-, наречия и предлоги: *справа от* и *слева от*, *сзади от* и т.п. Например: «Стол... от топора и... от замка; лампа... столом и ...от окна; бутылка ...от свечи и ...от зонтика».

★ **21. «Сравни и растолкуй».** Ребенок должен растолковать (вначале глядя на рисунки) такие логико-грамматические конструкции, как «моя рука — в моей руке — моей рукой», «хозяйка куклы — кукла хозяйки», «мамина дочка - дочкина мама», «хозяин собаки — собака хозяина» и т.п.

★ **5. Разминки**

★ **Разминка "Аист"**

★ Аист, аист, длинноногий, Покажи домой дорогу. стоять на одной ноге, поочередно меняя ноги

★ Топай правой ногой, топнуть правой ногой

★ Топай левой ногой. топнуть левой ногой

★ Снова — правой ногой, топнуть правой ногой

★ Снова — левой ногой, топнуть левой ногой

★ После — правой ногой, топнуть правой ногой

★ После — левой ногой. топнуть левой ногой

★ Вот тогда придешь домой. маршировать на месте

★ **Разминка "Самолёт"**

★ Пролетает самолет, раскинуть руки в стороны, взгляд вниз

★ С ним собрался я в полет! кружиться на месте





★ Правое крыло отвел - потянуться вправо всем телом

★ Левое крыло отвел - потянуться влево всем телом

★ Я мотор завожу рука описывает большой круг

★ И внимательно гляжу! описать круг в другую сторону

★ Поднимаюсь и лечу, выпрыгивание из приседа

★ Возвращаться не хочу! кружиться на месте

★ **Разминка "На зарядку становись!"**

★ Эй, ребята, что вы спите! потянуться

★ На зарядку становитесь! маршировать на месте

★ Справа – друг и слева – друг! потянуться всем телом вправо и влево

★ Вместе все в веселый круг! дети образуют круг

★ Под веселые напевы далее выполнять упражнения

★ Повернемся вправо, влево. в соответствии с текстом разминки

★ Руки вверх! Руки вниз! Вверх! И снова поклонись!

★ Вправо, влево головой! Руки вверх! Перед собою!

★ Топни правой ногой! Вправо шаг. На месте стой!

★ Топни левой ногой! Влево шаг! И снова стой.

★ Повернись направо к другу. Правую дай другу руку.

★ Повернись налево к другу. Левую дай другу руку.

★ Шаг – назад и два – вперед! Вправо, влево поворот!

★ Покружимся, повернемся, снова за руки возьмемся.

★ **Разминка «Ослик в огороде»**

★ Во саду ли, в огороде разводите руками в стороны

★ У Ивана ослик бродит. маршировать на месте

★ Выбирает, выбирает, что сначала съесть – не знает. наклоны к левой и правой

★ ноге

★ Наверху созрела слива, потянуться вверх

★ А внизу растет крапива. наклониться вниз

★ Впереди крыжовник зреет, сделать три шага вперед и развести руки

★ Позади малина спелая. вернуться в исходное положение





★ Слева – свекла, справа – брюква, повороты корпуса влево – вправо

★ Слева – тыква, справа – клюква.

★ Снизу – свежая трава, сверху – сочная ботва потянуться вверх

★ Закружилась голова, наклониться вниз

★ Кружится в глазах листва. кружиться на месте

★ Ослик глубоко вздохнул... И без сил на землю лег. сесть на свое место

★ Разминка "Веселые хлопушки"

★ Пусть стоят на месте ножки. выполнять «пружинку», руки на поясе

★ Только хлопают ладошки! стучать по коленям

★ Хлопай, хлопай, хлопай, хлопай,

★ Хлоп да хлоп перед собой. хлопки перед собой

★ А теперь скорей похлопай,

★ Да погромче, за спиной. хлопки за спиной

★ Выше, выше, выше хлопай,

★ Руки выше поднимай. хлопая в ладоши, постепенно поднимать руки ниже,

★ ниже, ниже хлопай,

★ Руки ниже отпускаяй. хлопая, опускать руки

★ А теперь качать руками

★ Можно целых пять минут. покачивать руками вперед-назад, выполняя

★ «пружинку»

★ Отдыхая вместе с нами,

★ Руки тоже отдохнут. присесть на корточки, складывая ладоши под щеку

★ Разминка «Заводная кукла»

★ Педагог предлагает детям представить, что они игрушки на пульте управления,

★ которые умеют точно выполнять команды своего инструктора. Педагог подает

★ команды: “Игрушки, сделайте два шага вперед, поворот налево. Руки за спину,

★ один шаг назад. Руку правую вверх, три шага вперед и т.д.”

★ Разминка «Стоп!»





Дети под музыку двигаются по группе, музыка останавливается, дети замирают. Психолог спрашивает: «Даша, кто (что) справа (слева) от тебя?»; «Кто дальше всех от тебя?», «Кто стоит рядом (сзади, впереди)?».

Разминка – игра с обручами.

Цель. Закреплять понятия «внутри», «снаружи», «около», «между»; развивать пространственную ориентировку, внимание, быстроту реакции. **Оборудование.** Два больших обруча. **Ход игры** (проводится подгруппами по 3-5 человек). На пол на расстоянии 1,5 м друг от друга кладется два обруча. По сигналу педагога «Внутри» дети должны вбежать внутрь обручей, на сигнал «Между» - присесть между обручами; на сигнал «Снаружи» - выбежать за пределы кругов.

Разминка «Передай мяч назад»

Цель. Закреплять умение ориентироваться в направлениях пространства (точка отсчета – тело); употреблять в активной речи слова «слева», «справа», «сверху». **Оборудование.** Мяч. **Ход игры.** Дети строятся в колонну. Первый передает мяч ребенку, стоящему за ним. Когда мяч окажется у последнего ребенка, он бежит в начало колонны, оказывается первым и передает мяч назад. По команде взрослого мяч передается сверху, слева, справа. Сначала детям предлагается проговаривать название направления, в котором они передают мяч.

Пособия

1. Александрова Е. С. Альбом Профилактика дисграфии. Визуальные ряды, Умные лабиринты. Узорный алфавит.
2. Ахутина Т. В., Пылаева Н. М. Школа внимания, 2020
3. Глозман Ж. М., Соболева А. Е. (ред.) Комплексная коррекция трудностей в обучении. М., Смысл, 2019
4. Сунцова А. В., Курдюкова С. В. Изучаем пространство с нейропсихологом. «Генезис».

