

МИНИСТЕРСТВО ПРОСВЕЩЕНИЯ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ
ФЕДЕРАЛЬНОЕ ГОСУДАРСТВЕННОЕ БЮДЖЕТНОЕ
НАУЧНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ
«ИНСТИТУТ ВОЗРАСТНОЙ ФИЗИОЛОГИИ
РОССИЙСКОЙ АКАДЕМИИ ОБРАЗОВАНИЯ»
(ФГБНУ «ИВФ РАО»)

Захарова М.Н., Мачинская Р.И.

МЕТОДИЧЕСКИЕ РЕКОМЕНДАЦИИ
для педагогов ДОО и родителей
«Особенности внимания и произвольной регуляции деятельности
у детей 6-7 лет»

Москва – 2019

**Федеральное государственное бюджетное научное учреждение
«Институт возрастной физиологии Российской академии образования»**

Об авторах:

Марина Николаевна Захарова, старший научный сотрудник лаборатории нейрофизиологии когнитивной деятельности ФГБНУ «ИВФ РАО».

Регина Ильинична Мачинская, д-р биол. наук, заведующий лабораторией нейрофизиологии когнитивной деятельности ФГБНУ «ИВФ РАО».

Рецензенты:

Постникова М.И. – д-р псих. наук, профессор кафедры педагогики Высшей школы психологии, педагогике и физической культуры САФУ имени М.В. Ломоносова.

Агрис А.Р. – канд. психол. наук, зав. кафедры нейро- и патопсихологии ЧОУ ДПО «Институт возрастной нейропсихологии», доцент кафедры общей психологии Института общественных наук РАНХиГС, нейропсихолог, методист МПЦ «Территория Счастья».

Методические рекомендации включают задания для развития произвольного внимания и саморегуляции у детей дошкольного возраста. Упражнения разбиты на блоки: подвижные и словесные игры, дидактические игры-задания, бланковые методики, современные авторские настольные игры. Методические рекомендации предназначены для педагогов, специалистов, работающих с детьми 6-7 лет, а также родителям.

Эффективность практически любой деятельности, в том числе познавательной, а также соблюдение правил и норм поведения во многом зависят от состояния функций произвольной регуляции и внимания, то есть от возможности ребенка быть дисциплинированным, вовремя переключаться с одной задачи на другую, контролировать собственную деятельность и ее результаты, длительно поддерживать внимание. Уровень сформированности всех этих компонентов деятельности, осуществляющих программирование, избирательную регуляцию и контроль ментальной активности и поведения, является критичным для познавательного, социального и эмоционального развития, успехов не только в школе, но и в жизни в целом, психического и физического здоровья.

В старшем дошкольном возрасте наблюдается интенсивное развитие функций произвольной регуляции деятельности, обусловленное, с одной стороны, созреванием определенных зон мозга, а с другой – социальными факторами, влияющими на особенности познавательной деятельности детей.

Именно социальные требования, исходящие от родителей и образовательного учреждения, будут вносить значительный вклад в развитие функций произвольной регуляции деятельности и внимания. И, действительно, если ребенку не предъявляется никаких требований, его желания моментально удовлетворяются, то нет необходимости усваивать инструкции, исходящие от взрослого, доводить до конца начатое ребенком дело, контролировать качество его выполнения.

В школьной жизни от ребенка потребуются **чёткое выполнение** определённых **правил** поведения и **самостоятельная организация** собственной **деятельности**. Способность к подчинению правилам и требованиям взрослого является важнейшим звеном готовности к школьному обучению, поэтому у ребенка в его дошкольном детстве обязательно должен быть такой опыт. Когда малыш посещает дошкольное образовательное учреждение, он сталкивается с тем, что все дети должны выполнять то или иное правило. Например, мыть руки перед едой, складывать свои вещи в

шкаф и т.п. И таких правил в детском саду есть очень много! К сожалению, дома многие дети не знакомы с четкими правилами. Особенно это актуально в настоящее время, когда избыток разнообразной информации не позволяет родителю определить, что будет действительно полезно для развития ребенка. Есть концепции, последователи которых считают, что никаких требований к ребенку и запретов быть не должно, поскольку это может помешать развитию творческого потенциала ребенка. Некоторые родители понимают этот тезис буквально, разрешая детям делать абсолютно все, что хочется. В консультативной практике встречаются случаи, когда дети старшего дошкольного возраста рисовали на ЖК-телевизорах мелками или в кафе могли подойти к «чужому» столику и взять что-то из тарелки незнакомого человека, родители при этом немного смущались, но в целом оправдывали свои бездействия желанием помочь самораскрытию потенциала ребенка.

В то же время, многие из этих родителей не задумываются о том, что правила в жизни ребенка позволяют ему чувствовать себя более безопасно. Ребенок точно знает, за какое поведение он будет поощрен, а какое поведение будет осуждаться взрослыми и даже, возможно, приведет к наказанию. Ребенок понимает, где находятся границы дозволенного. Если требования и правила вводятся на протяжении развития и взросления ребенка постепенно и соответствуют его возрасту, ребенок совершенно естественно и часто без лишнего сопротивления учится ориентироваться на заданную систему требований. Так, обычно происходит в детском саду, когда при переходе из группы в группу требования к ребенку возрастают, что влияет и на развитие его способности этим требованиям соответствовать. В случае отсутствия значительной разницы между требованиями дома и в детском саду адаптация к дошкольному учреждению протекает более быстро и успешно.

Хорошо, если в детском саду и дома совпадает **режим дня**. Режим дня можно также рассматривать как некий план, программу, которую ребенок

должен усвоить, понимать начало и конец каждого следующего пункта этой программы, подготавливаться к переходу к следующему режимному моменту, предвосхищать его начало, уметь руководствоваться этим планом. Все это также чрезвычайно важно для развития функций программирования, регуляции и контроля.

Замечательно, если у ребенка дома есть определенные **обязанности**. Так, дошкольник может поставить свою обувь «красиво», аккуратно развесить свои вещи на стульчике, убрать игрушки, застелить постель и даже помыть раковину. Все это поможет ребенку в усвоении алгоритмов действий, организации контроля, создании привычек сразу выполнять что-то важное, а не откладывать на потом. В зависимости от возрастных возможностей ребенка можно придумать довольно много обязанностей, которые будут организовывать малыша: учить его подчиняться требованиям, сразу выполнять даже те действия, которые ему не кажутся очень привлекательными и интересными. В дальнейшем в условиях школьного обучения ребенку будет проще усваивать такие сведения, которые в данный момент его вовсе не интересуют. В дошкольном учреждении воспитатели могут каждый день назначать новых «дежурных», которые имеют свой функционал (помочь накрыть на стол, проверить, все ли игрушки убраны, на всех ли стульчиках аккуратно висит одежда): это помогает не только усваивать правила, но и формируют контроль за деятельностью, который вначале проще отслеживать у других, а потом уже у себя. Контроль развивается достаточно долго на протяжении младшего школьного возраста, но это умение позволяет ребенку быстрее принять роль школьника и взять ответственность за свои действия и знания, что в свою очередь способствует развитию произвольного поведения и личности ребенка.

В дошкольном возрасте развитию произвольного поведения способствует также **сюжетно-ролевая игра**, особенно групповая (коллективная) ролевая игра, позволяющая ребёнку подняться на более высокую ступень развития, чем он это может сделать в игре в одиночку. В

такой игре группа корректирует нарушения в подражании предполагаемому образцу, тогда как самостоятельно осуществить такой контроль ребёнку бывает еще очень трудно. Но даже индивидуальная сюжетно-ролевая игра является прекраснейшим средством развития произвольной регуляции деятельности, так как в этой игре надо придерживаться сюжета, брать на себя роль, соответствовать ей, выполнять определенные игровые действия, которые не противоречат сюжету и роли. Если игра в старшем дошкольном возрасте манипулятивная, то родитель или специалист должен попытаться облечь ее в игровую оболочку (придумать сюжет для предметных манипуляций ребенка). Это можно сделать даже через простое оречевление действий ребенка («О, это очень похоже на....», «Ты как конструктор/космонавт / врач /изобретатель....» и т.п.) . По мере развития игры мы начинаем предлагать свои правила и роли («А давай я буду.... А теперь я (моя машинка, мое колесико, мое....)....»), постепенно подключая ребенка к выполнению определенных игровых действий, но сначала совместно со взрослым, а потом уже самостоятельно.

Развитие **произвольного внимания** (умение преднамеренно направлять его на ту или иную задачу) происходит при реализации цели деятельности, которую вначале ставит взрослый и лишь потом сам ребенок. Например, выполнении аппликации на определенную тему. Удержать произвольное внимание в течение занятия ребенку бывает трудно, поэтому постоянно привлекаются элементы непроизвольного внимания. Так, взрослый может использовать принцип наглядности (опора на картинки, основные детали изображения выделяются ярким цветом), изменять интонацию и темп голоса, менять форму работы, создавать игровые и соревновательные моменты. Все это позволит ребенку учиться направлять и устойчиво сохранять внимание на нужных, а не просто внешне привлекательных предметах.

Еще одна сторона произвольной регуляции – **переключение внимания** – чрезвычайно важна, когда необходимо быстро перейти от игры к

заданию или последовательно выполнить определенные действия. Эта способность наиболее незрела в дошкольном возрасте, однако также успешно тренируется как при выполнении различных бытовых требований к ребенку, так и через работу с дидактическими играми.

К завершению дошкольного периода происходит оформление основных элементов произвольного действия: ребёнок способен поставить цель, принять решение, наметить план действия, исполнить его, проявить определенное усилие в случае преодоления препятствия, оценить результат своего действия. Однако не у всех детей данного возраста происходит своевременное развитие всех этих компонентов действия, что может быть связано, например, со сниженными темпами познавательного развития как по причине отставания других важных компонентов психической деятельности, так и отсутствие развивающих воздействий среды, в том числе воспитательного характера.

В таком случае важную роль начинает играть своевременное начало определенных развивающих занятий, позволяющих сформировать именно те компоненты произвольной регуляции деятельности, которые позволят ребенку быть успешным на первом этапе школьного обучения.

Резюмируя все вышесказанное о развитии функций программирования, избирательной регуляции и контроля за своей деятельностью и ее результатами, важно сформулировать следующие **рекомендации**, которые будут полезны не только педагогам дошкольного образовательного учреждения, но и родителям детей 6-7 лет:

- 1) четкое введение правил поведения и взаимодействия (при необходимости можно ввести специальные карточки, демонстрирующие как нежелательные, так и поощряемые формы поведения);
- 2) введение и поддержания режима дня с периодическим обращением к наглядному расписанию,

- 3) наличие домашних обязанностей у ребенка в семье, введение роли помощника или дежурного в детском саду,
- 4) поощрение и выделение специального времени на сюжетно-ролевую игру (дома можно совместно с родителями),
- 5) использование в занятиях ритуалов начала, завершения деятельности,
- 6) организация специальных игр по правилам, в которых будут развиваться различные компоненты произвольной регуляции деятельности.

Рассмотрим некоторые упражнения и игры, позволяющие развивать определенные компоненты произвольной регуляции и внимания. Эти упражнения могут использоваться как родителями, так и работниками дошкольных образовательных организаций. Большинство из упражнений и игр занимают не более 5-10 минут и могут предъявляться не только индивидуально, но и при групповой работе (или в мини-группах).

I. ИГРЫ

В этом разделе будут представлены игры, в которые можно играть дома, на улице в группе, не имея специальных материалов либо используя простые предметы.

1) Игра «Где, что?»

Цель: развитие способности следования инструкции.

Периодичность: 2-3 раза в неделю.

Материалы: не требуется.

Инструкция: «Когда услышишь название животного, хлопай в ладоши. Но будь внимателен!»

Ход игры: следует договориться с ребенком, что он будет хлопать в ладоши, когда услышит слово на заданную тему, например, животные. После этого взрослый должен произнести ряд разных слов. Если ребенок ошибся, игра

начинается сначала. Используем каждый раз разные категории (растения, транспорт, посуда и т.п.).

2) «Топ-хлоп»

Цель: развитие способности следования инструкции, возможностей переключения.

Периодичность: 2-3 раза в неделю

Материалы: не требуется.

Инструкция: «Я тебе сейчас буду называть предложения. Если предложение правильное, ты должен хлопнуть в ладоши, а если не правильное, то ты топнешь ногой. Итак, *летом всегда идет снег*. Что ты сделаешь?» и т.д.

Ход игры: взрослый произносит фразы-понятия - правильные и неправильные. Если выражение верное, ребенок хлопает, если не правильное - топает. Примеры: «Летом всегда идет снег», «Картошку едят сырую», «Перчатки одевают на ноги». Постепенно увеличиваем темп.

3) Игра «Поиск».

Цель: тренировка произвольного внимания, развитие номинативной функции речи.

Периодичность: 1-2 раза в неделю

Материалы: сюжетная картинка (можно использовать иллюстрации из любой книги).

Инструкция: «Посмотри на картинку, как много здесь разных предметов. Я вижу что-то, оно красное! Что это? .. Молодец. А теперь ты загадываешь.»

Ход игры: рассматриваем любую сюжетную картинку или книжку с картинками. Взрослый предлагает инструкцию (см. выше). Когда предмет будет найден, необходимо поменяться ролями. Играем 5-10 минут в зависимости от возможностей ребенка.

4) «Съедобное-несъедобное»

Цель: тренировка произвольного внимания, скорости реакции, развитие контроля импульсивных реакций.

Периодичность: 2-3 раза в неделю

Материалы: мяч любого размера, который ребенок может ловить.

Инструкция: «Мы будем кидать друг другу мяч и называть какие-то предметы. Если предмет съедобный, мяч нужно поймать, а если не съедобный — пропустить».

Ход игры: игроки бросают друг другу мяч, при этом произносятся названия разных предметов. Обычно игроки придумывают всякие уловки и шутки, чтобы заставить соперника ошибиться и говорят, например «сладкая лопата» или «котлета из пластилина». Это делает игру веселой и провоцирует игроков на импульсивные ошибки.

5) Запоминание расположения предметов

Цель: тренировка произвольного внимания, развитие рабочей памяти.

Периодичность: 2-3 раза в неделю

Материалы: любые предметы небольшого размера (игрушки, фломастеры, карандаши и т.п.) или картинки.

Инструкция: «Смотри, на столе стоят 3 игрушки. Назови их. Запомни. Как они лежат. А теперь я их перемешаю, а ты разложишь их так, как было в самом начале».

Ход игры.

1 вариант: положите перед ребенком три (*далее количество предметов будет увеличиваться по мере развития возможностей ребенка*) разных по цвету карандаша (игрушки, картинки и т.п.). Попросите его запомнить, как они лежат. Потом заберите карандаши, перемешайте и попросите ребенка снова разложить их так, как было.

2 вариант: положите перед ребенком несколько предметов. Попросите его отвернуться или закрыть глаза. Уберите 1-2 предмета (или поменяйте местами, или добавьте новый). Попросите ребенка посмотреть и сказать, что изменилось.

3 вариант: *на первом этапе* положите перед ребенком три разных по цвету карандаша. Попросите его запомнить, как они лежат. Потом заберите карандаши, перемешайте и попросите ребенка снова разложить их так, как

было. *На втором этапе* положите перед ребенком три других объекта (маленькие игрушки). Попросите запомнить. Заберите. Перемешайте. Попросите разложить так, как было. *На третьем этапе* снова дайте ему карандаши и попросите снова вспомнить, как они лежали.

6) Игра «Пожалуйста»

Цель: тренировка произвольного внимания, развитие контроля импульсивных реакций.

Периодичность: 2-3 раза в неделю

Материалы: не требуется.

Инструкция: «Я сейчас буду просить тебя выполнять движения, а ты должен делать их только после того, как я скажу слово «пожалуйста». Если ты этого слова не услышишь, то движения выполнять не надо».

Ход игры: ребенок должен делать только те движения, после называния которых взрослый говорит слово «Пожалуйста» (например, «Дотронься до головы, пожалуйста. Топни ногой, пожалуйста. Подпрыгни!» - последнее задание ребенок не выполняет).

7) «Снежный ком» со словами

Цель: развитие произвольного внимания и рабочей памяти.

Периодичность: 2-3 раза в неделю

Материалы: не требуется.

Инструкция: «Сейчас мы с тобой будем называть различные растения. Например, я говорю «роза», а ты должен сказать мое слово – «роза» - и прибавить свое – например, «ромашка». Я скажу «роза, ромашка, тюльпан» и т.д., пока кто-то не собьется. Итак, начинаем».

Ход игры: предварительно выбираем категории и называем слова, ей соответствующие. Каждый следующий игрок должен повторить предыдущие слова и добавить новое и т.д. Игра продолжается до тех пор, пока кто-нибудь не ошибется.

8) «Снежный ком» с движениями

Цель: развитие произвольного внимания и рабочей памяти.

Периодичность: 1-2 раза в неделю.

Материалы: не требуется

Инструкция: «Сейчас я сделаю какое-то движение, например, один раз хлопну в ладоши, а ты должен повторить это движение и добавить свое, например, топнуть ногой. Я должен буду хлопнуть в ладоши, топнуть ногой и добавить новое движение. Начинаем!».

Ход игры: один из участников игры делает простое движение, а другой должен повторить это движение и добавить свое. Следующий — повторить предыдущие и добавить новое и т.д. Игра продолжается до тех пор, пока кто-нибудь не ошибется. Если ошибки возникают уже на 3-4 движениях, предложите ребенку не только повторять их, но и называть вслух (как бы дополнительно командуя себе).

9) Игра «Ухо-нос»

Цель: тренировка произвольного внимания, развитие контроля за выполнением.

Периодичность: 1-2 раза в неделю.

Материалы: не требуется

Инструкция: «Когда я скажу: «Ухо», ты должен дотронуться до уха, а когда - «Нос», ты дотронешься до носа. Но будь внимателен, скоро я начну тебя путать».

Ход игры: взрослый сначала выполняет задание вместе с ребенком, затем умышленно допускает ошибки. Ребенок должен быть внимательным и не ошибиться.

10) «Расширение предложения».

Цель: тренировка длительного удержания внимания, развитие рабочей памяти.

Периодичность: 2-3 раза в неделю.

Материалы: не требуется

Инструкция: «Мы сейчас маленькое предложение будем превращать в большое и красивое. Мы будем каждый раз прибавлять по одному слову к получившемуся предложению».

Ход игры: взрослый начинает игру первым. Он называет любое словосочетание, например, «облако плывет». Ребенок должен добавить к этому словосочетанию еще 1-2 слова, не меняя словосочетание по форме, чтобы получилось более длинное словосочетание или предложение, например «облако плывет по небу». Взрослый расширяет получившееся предложение, добавляя свое слово («облако плывет по синему небу») и так далее. Если ребенку трудно удержать в памяти получившееся предложение, и он начинает путаться, можно прибавить к словам зарисовку. Взрослый, произнося словосочетание «облако плывет» рисует на листе бумаги облако. Далее ребенок пририсовывает линии, символизирующие небо, произнося расширенную версию предложения. Так поступает каждый следующий игрок. Для задания можно использовать карандаши, раскрашивая рисунок по ходу дела, если в этом есть необходимость.

11) «Муха»

Цель: развитие произвольного внимания, работы по программе, отработка переключаемости и длительного поддержания внимания.

Периодичность: 2-3 раза в неделю.

Материалы: табличка 3x3 клеточки, мелкий предмет, символизирующий муху (например, пуговица).

Инструкция: «Посмотри на наше игровое поле. Посадим муху в центр. Мы будем ходить мухой по очереди и следить, чтобы муха не вылетела за пределы поля. Важное правило – нельзя совершать движение противоположное предыдущему. Например, если я сдвину муху вверх, то ты не можешь подвинуть ее вниз, а если я сдвину вправо, то ты не можешь подвинуть ее влево».

Тренировочная стадия: перед игроками лежит табличка с полем 3x3 клеточки. В центральной клетке предмет, который является «мухой». Игроки

по очереди ходят «мухой». За один ход можно сдвинуть муху вверх, вниз, вправо, влево. Единственное ограничение — нельзя совершать шаг, противоположный тому, который сделал предыдущий игрок. Например, если он сказал «вверх», нельзя после него говорить «вниз». Задача — чтобы «муха» не выскочила за пределы игрового поля.

Ход игры: реальная «муха» убирается и становится воображаемой. Игроки договариваются, что в начале игры она занимает центральную клетку. Игра продолжается до тех пор, пока кто-нибудь не ошибется и не выйдет за пределы поля. В более сложном варианте игрокам предлагается убрать поле и полностью перенести игру в воображаемый план. Также можно увеличить количество клеток в поле (например 5x5).

Групповой вариант: игроки следят за передвижениями воображаемой «мухи» по полю. Когда «муха» вылетает за пределы поля, совершают хлопок в ладоши.

12) «Да и нет не говори, чёрный-белый не бери»

Цель: развитие произвольного внимания и контроля за импульсивными реакциями.

Периодичность: 1-2 раза в неделю.

Материалы: не требуется

Инструкция: «Я буду задавать тебе вопросы, а ты не должен говорить слова «да», «нет», «черное» и «белое». Например, если я тебя спрошу: «Ты любишь конфеты», что ты ответишь?».... Помни, какие слова нельзя говорить».

Ход игры: ведущий задает вопросы игрокам, которые должны отвечать на них, не употребляя слов "да", "нет", "черное" и "белое". Естественно, ведущий старается задать такой вопрос, чтобы игрок был вынужден нарушить правила. Задача же игрока - ответить правильно, но соблюсти условия игры.

13) «Запрещенные движения»

Цель: тренировка произвольного внимания, контроля за импульсивными реакциями.

Периодичность: 1-2 раза в неделю.

Материалы: не требуется

Инструкция: «Сейчас я буду делать разные движения, а ты повторять за мной. Но нельзя будет повторять только одно движение (показываем). Будь внимателен!».

Ход игры: ребенок повторяет за взрослым все движения, кроме одного "запрещенного" (прыжка или, например, хлопка). Об этом движении взрослый сообщает ребенку еще до начала игры.

14) «Руки-ноги-голова»

Цель: развитие способности следовать инструкции и возможностей переключения.

Периодичность: 2-3 раза в неделю.

Материалы: не требуется.

Инструкция: «Когда ты услышишь команду «руки», ты должен поднять руки, если услышишь команду «ноги», надо дотронуться до ног, а если «голова», то положи руки на голову. Итак, если я скажу «руки», ты... Молодец! Начинаем».

1 вариант: ребенок слушает команду: «Руки» и поднимает руки. «Ноги» - дотрагивается до ног. «Голова» - кладет руки на голову. Взрослый сначала выполняет задание вместе с ребенком, затем умышленно допускает ошибки. Ребенок должен быть внимательным и не ошибиться.

2 вариант: ребенок должен выполнять только предыдущую команду (например, после первой команды «Руки» ребенок ничего не делает, в ответ на вторую команду «Ноги» показывает руки, в ответ на третью команду – ноги и т.д.)

15) Подбор предметов по определенному признаку

Цель: развитие избирательности внимания, тренировка навыков переключения.

Периодичность: 1-2 раза в неделю.

Материалы: не требуется

Инструкция: «Сейчас я попрошу тебя внимательно посмотреть вокруг и найти все предметы желтого цвета. Начинай!».

Ход игры: находясь с ребенком в любой комнате, в магазине и т.д., взрослый может предложить ему найти все красные (круглые, тяжелые, острые, деревянные и т.д.) предметы. Можно выполнять это упражнение в виде игры: взрослый называет один предмет, а ребенок — следующий и т.д. От реальных предметов можно переходить к их изображениям на картинках (карточках лото, например), а потом — к перечислению предметов, которые ребенок сможет сам вспомнить.

II. ИГРЫ-ЗАДАНИЯ

В этот раздел включены игры, требующие подготовки и дополнительных материалов, например, карточки из лото, парные картинки, сюжетные картинки, подготовленные заранее слова и выражения.

Основные задачи игр-задания данного раздела – это тренировка произвольного внимания, работы по программе, избирательности внимания, возможностей переключения, развитие рабочей памяти, самоконтроля, тренировка способности следования программе на сложном материале, навыка анализа новой программы, а также предупреждения импульсивных реакций.

1) Запоминание последовательности картинок

1 вариант: возьмите карточки из лото. Предложите ребенку взять одну из них и назвать, что там изображено. Потом переверните карточку и попросите ребенка взять следующую. Перед тем, как он назовет изображенное на ней, попросите его вспомнить, что нарисовано на предыдущей карточке, не подглядывая, и лишь потом назвать следующую. Переверните. Пусть ребенок возьмет третью и, перед тем как назвать ее, вспомнит, что на предыдущих двух. И так далее, до тех пор, пока кто-нибудь не запутается.

2 вариант: с этими же карточками можно придумывать истории. Для каждой картинки придумывайте по одному предложению, но так, чтобы они были

последовательно связаны по смыслу. Делайте это по очереди с ребенком. Потом уберите карточки и попросите вспомнить, что на них изображено, с опорой на придуманный рассказ. Начинайте с небольшого количества карточек (4-5, а может быть и меньше).

2) «Мемори»

В игру входят парные картинки. Их количество может зависеть от возраста и возможностей ребенка (от 16 до 64). Они перемешиваются и раскладываются на столе рубашками вверх в форме квадрата (от 4x4 до 8x8). Первый участник переворачивает 2 любые карточки. Если они одинаковые («парочка»), то он забирает их себе и ходит еще раз. Если нет, то он показывает их всем участникам и кладет на место рубашкой вверх. Ход переходит к следующему игроку. Выигрывает тот, кто набрал больше «парочек».

3) Классификация

Перед ребенком раскладывается много карточек с изображениями разных предметов. Чем разнообразнее набор, тем лучше. Ребенка просят разложить карточки на группы по принципу «что к чему подходит», а затем объяснить свое решение. Затем можно попросить ребенка сделать группы побольше, чтобы там было не 2-3 предмета, а 5-6.

4) Сходства-различия

Взрослый предлагает ребенку 2 предмета, которые чем-то похожи, а чем-то отличаются. Ребенка просят перечислить, чем предметы похожи, и объяснить, в чем их отличия.

5) Совмещение двух признаков.

Ребенку предлагают вспомнить и назвать как можно больше маленьких круглых предметов, тяжелых железных предметов и т.д. Можно это делать по очереди. Упражнение стоит выполнять только после того, как ребенок освоит объединения на основании одного признака.

6) Подбор подходящего по смыслу слова.

Ребенку предлагают закончить предложения:

- Мама сварила вкусный ...
На ветке сидят две ...
За окном льет ...
- Во дворе громко лает ...
- Рабочие строят высокий ...
- На окне висят красивые ...

7) Составление рассказа по сюжетным картинкам

Рекомендуется к использованию пособие Радлов Н. Рассказы в картинках. Если для ребенка представляет трудность составить связанный рассказ по картинке, можно задавать ему наводящие вопросы. Например: «Кто изображен на картинке?», «Что хотел сделать ***?», «Что он взял?», «Для чего понадобилась ***?» и т.п. После того как ребенок ответит на вопросы, предложите ему рассказать сказку. Помогайте ему. Например, взрослый может начать рассказ, сформулировав первое предложение, и предложить ребенку придумать следующее предложение. И, далее, рассказывать сказку по очереди.

8) «Угадай-ка».

Вариант 1 (для детей от 6 лет). Разложите перед ребенком 30-40 карточек.

Инструкция: «Я сейчас загадаю один из предметов, изображенных на карточках. Попробуй угадать, что я загадала не более чем за 20 попыток. Для этого задавай мне вопросы, на которые можно ответить только «да» или «нет». Если ребенку трудно понять, о чем идет речь, подскажите ему: «Представь, что я загадала этот карандаш. Какие вопросы ты мог бы задать, чтобы догадаться? Например, «это пишет?» или «это – длинное?», и т.д.

Вариант 2 (для детей 4-7 лет). Для этого упражнения вам понадобится небольшой набор из 6-8 карточек с изображением предметов, обладающих общим свойством. Например, это могут быть круглые или красные предметы, или, например предметы из одного класса (посуда, одежда и т.д.). Попросите ребенка рассказать о каком-нибудь из этих предметов, не произнося его названия так, чтобы другой человек смог догадаться, о чем идет речь. При

этом взрослый должен стараться при любой возможности назвать не тот предмет, если он тоже подходит под перечисленные ребенком свойства. Таким образом, ребенок будет получать обратную связь – «ты назвал не все, чего-то не хватает».

III. ЗАДАНИЯ (БЛАНКОВЫЕ МЕТОДИКИ)

В этом разделе приведены бланковые методики, задачами работы по которым являются отработка следования заданной программе, тренировка работоспособности и длительного удержания внимания, избирательного внимания и переключения, отработка действия по наглядной программе, вынесенной ввне, развитие распределения внимания, развитие планирования.

1) Найди различия

Ребенок обводит или фиксирует пальцем и называет все найденные различия.



2) Корректирующие пробы

Могут быть использованы как простые варианты проб, где надо подчеркнуть 1 символ, так и более сложные, где надо выполнять два разных действия с разными символами (один обвести, а другой подчеркнуть)

<p>Найди и подчеркни все знаки </p> <p>☆★☆☆◆*★☆☆◆*★☆☆◆*★☆☆☆ ☆◆*★☆☆◆*★☆☆☆☆◆*★☆☆◆* *★☆☆☆◆*★☆☆◆*★☆☆☆☆◆*★☆☆ ★☆☆◆*★☆☆◆*★☆☆☆☆◆*★☆☆◆ ★◆*★☆☆☆◆*★☆☆◆*★☆☆☆☆◆*★ ☆★☆☆◆*★☆☆◆*★☆☆☆☆◆*★☆☆ ☆★☆☆◆*★☆☆◆*★☆☆☆☆◆*★☆☆ ◆★◆*★☆☆☆◆*★☆☆◆*★☆☆☆☆◆* ★☆☆☆☆★☆☆◆*★☆☆☆☆☆☆◆</p>	<p> </p> <p>< < > < > ? ! # ^ * = < > ? < > ? ! # < > ? ! # ^ * = ^ * = ! # ^ < * = < > ? < > ? ! # < > ? ! # ^ * = ^ * = ! # > ? ! # ^ * = * < > ? ! # ^ * = < > ? ! # ^ * = ? ! # ^ * = * < > ? ! # ^ * = < > ? ! # ^ * = > ? ^ < > * = < > ? < > ? ! # < > ? ! # ^</p>
---	--

3) Шифровки

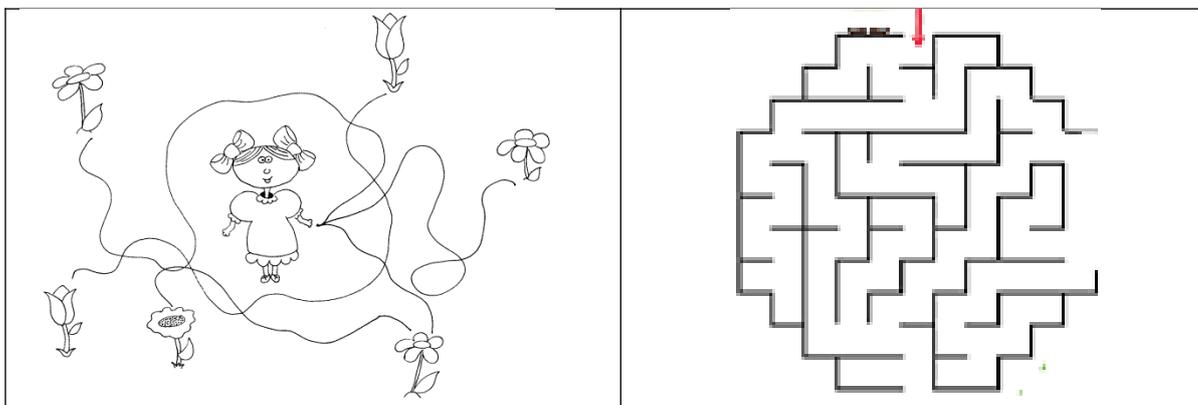
Каждый символа кодируется определенным знаком. Ребенок должен переходить последовательно от символа к символу, каждый раз ставя нужный знак.

				
--	--	--	--	--

4) Лабиринты

В заданиях такого типа необходимо либо распутать дорожки, либо найти выход из лабиринта. От ребенка требуется отсеечение неверных гипотез (направлений), ведущих в тупик, и выбор единственно правильного пути.



5) Графические диктанты

Графические диктанты могут представлять собой задания, в которых надо завершить узор по образцу либо нарисовать его по речевой инструкции взрослого. Также можно рисовать узоры по специальной схеме (1→ 2↑ 3→) или по образцу (картинка, нарисованная на бланке в клеточку).

6) Игры, направленные на развитие возможностей создания плана действия

Для работы с планированием подходят любые игры, требующие стратегического мышления: шахматы, нарды, шашки, «крестики-нолики» и другие. Помимо того, что они содержат систему правил, которые ребенку нужно усвоить, они развивают способности продумывать свои действия на несколько ходов вперед, предугадывать намерения противника и действовать с учетом его поведения.

IV. АВТОРСКИЕ ИГРЫ

Особое внимание важно уделить современным авторским играм, которые позволяют выполнять веселые и динамичные задания с опорой на красочный материал. Задачами этих игр часто является тренировка избирательного внимания и переключения, развитие распределения внимания, развитие планирования и контроля, отработка переключения с программы на программу, работа по программе с учетом двух признаков.

- 1) Игры Т.А. Барчан («Мультикарты», «Куча мала», «Карусель из слов...», «Логические домики», «Парковка для профессионалов», «Что сегодня на десерт?», «Выбирай подарочек», «Логическое геометрическое»).
- 2) Игры Никитиных: «Сложи узор», «Внимание» и «Внимание – Угадайка».
- 3) Игры серии «Банда умников»: «Котосовы», «Турбосчет».
- 4) Игры разных производителей «Доббль» (производитель «Стиль жизни»), «Барабашка» или «Барамелька» (производитель «Стиль жизни»), «Тик-так-бумм» (производитель «Piatnik»).

V. ПОСОБИЯ

Для развития различных компонентов функций программирования, регуляции и контроля также полезно выполнять задания из специальных пособий, направленных на развитие данных функций. Основные задачи указанных ниже пособий - развитие способности следования инструкции, рабочей памяти, контроля за выполнением задания, отработка следования заданной программе, тренировка произвольного внимания, избирательности внимания, возможностей переключения, тренировка длительного удержания внимания, отработка действия по программе в усложненных условиях, отработка навыков следования программе, заданной вербально и самостоятельного действия по программе, заданной образцом, отработка действия по простой наглядной программе, вынесенной вонне, тренировка способности следования программе на сложном материале, самостоятельное построение программы, отработка переключения с программы на программу, тренировка предупреждения импульсивных реакций, тренировка контроля своих действий в соответствии с программой.

- 1) Ахутина Т.В., Манелис Н.Г. и др. «Скоро школа. Путешествие с Бимом и Бомом в страну Математики» / Теревинф, 2019. – 108 с.
- 2) Ахутина Т.В., Пылаева Н.М. «Школа внимания. Методика развития и коррекции внимания у дошкольников» / Изд-во В.Секачев, 2018. – 48с.
- 3) Холодова О.А. «За три месяца до школы. Задания по развитию познавательных способностей» / РОСТкнига, 2016. – 80с/
- 4) Зак А. «Интеллектика для дошкольников. Части 1-2. Тетрадь для развития мыслительных способностей» / Интеллект-Центр, 2005. – 80с.