

Муниципальное автономное дошкольное образовательное учреждение
«Центр развития ребёнка – детский сад № 33 «Радуга»
города Губкина Белгородской области

ПРИНЯТО
на заседании
Педагогического совета
МАДОУ «Центр
развития ребёнка –
детский сад № 33 «Радуга»
города Губкина
Белгородской области
Протокол №5 от 30.05.24г.

СОГЛАСОВАНО
с Управляющим советом
МАДОУ «Центр
развития ребёнка –
детский сад № 33 «Радуга»
города Губкина
Белгородской области
Протокол №5 от 31.05.24г.

УТВЕРЖДАЮ:
Заведующий МАДОУ
«Центр развития ребёнка –
детский сад № 33 «Радуга»
города Губкина
Белгородской области
Е.Г. Лубышева
Приказ от 31.05.24г. №_102_



**ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ
ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ ПРОГРАММА
платных образовательных услуг
социально-гуманитарной направленности
по формированию навыков самоорганизации и самоконтроля
«Тропинка в школу»
для детей дошкольного возраста (6 -7 лет)**

Срок реализации: 1 год

Разработчик:
Подосичная Анна Валерьевна,
педагог-психолог

Губкин,
2024

СОДЕРЖАНИЕ

1.	Пояснительная записка.....	3
1.1.	Цели и задачи Программы.....	4
1.2.	Планируемые результаты освоения Программы.....	5
2.	Перспективно-тематическое планирование.....	5
3.	Календарно-тематическое планирование.....	8
4.	Диагностика уровня сформированности навыков самоорганизации и самоконтроля у детей старшего дошкольного возраста.....	

1. Пояснительная записка

Согласно Федеральному образовательному стандарту дошкольного образования выдвигается целый ряд требований к развитию личности ребенка, в том числе формирование такого качества как самостоятельность, что требует освоение детьми навыков самоконтроля. Программа «Тропинка в школу» разработана для детей дошкольного возраста 6-7 лет на основании следующей нормативно-правовой базы:

- Федеральный закон от 29 декабря 2012 года № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации» (ред. от 24.03.2021года)
- Федеральный закон от 8 июня 2020 года № 164-ФЗ «О внесении изменений в статьи 71.1 и 108 Федерального закона «Об образовании в Российской Федерации» (Принят Государственной Думой 27 мая 2020 года, одобрен Советом Федерации 2 июня 2020 года)
- Федеральный закон от 24.07. 1998 г. 124-ФЗ «Об основных гарантиях прав ребенка в Российской Федерации», принятым Государственной Думой 03.07.1998 г.
- Приказом Министерства образования и науки Российской Федерации от 17 октября 2013 года №1155 «Об утверждении федерального государственного образовательного стандарта дошкольного образования»
- Приказ Министерства просвещения Российской Федерации от 25.11.2022 г. № 1028 «Об утверждении федеральной образовательной программы дошкольного образования» (зарегистрировано Минюстом России 28.12.2022, регистрационный № 71847)
- Приказ Министерства просвещения Российской Федерации от 24.11.2022 г. № 1022г. «Об утверждении федеральной адаптированной образовательной программы дошкольного образования для обучающихся с ограниченными возможностями здоровья" (Зарегистрирован 27.01.2023 № 72149)
- Постановление Главного государственного санитарного врача РФ от 30 июня 2020 года № 16 «Об утверждении санитарно-эпидемиологических правил СП 3.1/2.4.3598-20 «Санитарно-эпидемиологические требования к устройству, содержанию и организации работы образовательных организаций и других объектов социальной инфраструктуры для детей и молодежи» от 24.03.2021
- Постановление Главного государственного санитарного врача РФ от 28 сентября 2020 № 28 «Об утверждении санитарных правил СП 2.4.3648-20 «Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи» (Зарегистрировано в Минюсте России 18.12.2020 № 61573)
- Приказ Министерства просвещения Российской Федерации от 31.07.2020 г. № 373 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по основным общеобразовательным программам-образовательным программам дошкольного образования» (Зарегистрирован 31.08.2020 г. № 59599)

Сформированные навыки управления своим поведением и контроля своих действий – это один из важных показателей готовности дошкольника к обучению в школе. Об этом свидетельствуют исследования А.К. Белолуцкой, Л.В. Берцфаи, О.В. Гударевой, Т.Е. Чернокова и др. Они показывают, что для детей 6-7 лет характерны некоторые трудности в освоении навыков самоконтроля.

Самоконтроль является важным условием проявления самостоятельности во всех видах деятельности, навыки самоконтроля позволяют дошкольнику научиться определенным способам действий.

Функция произвольности является базовой для любой продуктивной деятельности, поскольку обеспечивает регуляцию всех психических процессов (восприятия, памяти, мышления) и поведения в целом. При недостаточной сформированности или дефицитарной работе этой функции ребенку трудно организовать свое внимание, произвольно запомнить материал, спланировать последовательность решения задачи, применить на практике правило и т.д.

Результаты современных нейропсихологических исследований высших психических функций в онтогенезе показывают, что успешное формирование регуляторной функции – необходимое условие для развития ребенка и его успешности в обучении. По мнению многих авторов, неготовность к школьному обучению, неуспешность обучения и негативные нейропсихологические синдромы в значительном числе случаев связаны с недостаточной сформированностью процессов программирования, регуляции и контроля.

На первых этапах школьного обучения несформированность произвольной регуляции действий встречается особенно часто, являясь одной из наиболее распространенных причин трудностей обучения. У детей проявляется по-разному, одни дети гиперактивны, неусидчивы, несдержанны и импульсивны в действиях. Другие наоборот медлительны, вялы и рассеяны и непоследовательны. И тех и других объединяет, неумение следовать правилам, организовать себя, сконцентрироваться на определенной задаче и переключить внимание с одной задачи на другую.

Дети с недостаточно сформированной произвольностью даже при хорошем уровне интеллектуального развития могут оказаться неуспешными в школьном обучении, да и в жизни в целом.

Л.С. Выготский называл игру «школой <...> произвольного поведения». «Игровая деятельность лучше всего способствует формированию произвольной регуляции, ибо всякая игра есть испытание воли, действие, подчиненное правилу»

Важная роль в развитии произвольного поведения принадлежит сюжетно-ролевой игре.

Когда правило ролевого поведения вступает в конфликт с непосредственными желаниями ребенка, возникающими по ходу игры, ребенок учится действовать по правилу. Эксперименты показали, что

подчинение детей правилу и отказ от мимолетных желаний постоянно сопутствуют ролевой игре.

Таким образом, игровая деятельность ребенка способствует формированию произвольной саморегуляции в дошкольном возрасте. Вот почему так важно уделять особое внимание игре.

Программа «Тропинка в школу» разработана с использованием методического пособия «Формируем самоконтроль с нейропсихологом» авторы которого Курдюкова С.В., Сунцова А.В., а также книги Татьяны Кислинской «Самоконтроль и эмоциональный интеллект». Все занятия, предложенные вышеперечисленными авторами направлены на постепенное формирование навыков саморегуляции: от контроля за своими движениями ребенок переходит к контролю за своим вниманием и постепенно переносит контроль в любую интеллектуальную деятельность. Задания построены таким образом, что помогают перейти от механического принятия правила и выполнения ребенком строго заданной, развернутой инструкции взрослого к сначала совместному, а затем и самостоятельному созданию им программы деятельности, ее реализации и контролю за результатами.

1.1. Цель и задачи Программы

Основной **целью** данной программы является профилактика школьной дезадаптации и помощь детям в психологической подготовке к школе.

Что подразумевает решение следующих **задач**: формирование произвольной саморегуляции, развитие эмоционального интеллекта, уверенности в себе, навыков самопознания, развитие памяти, внимания, воображения и пространственной ориентации, самопрезентации.

Программа по своему содержанию опирается на следующие принципы:

- принцип учета возрастно-психологических и индивидуальных особенностей детей;
- принцип комплексности методов психологического воздействия;
- принцип усложнения;
- учет объема и степени разнообразия материала;
- учет эмоциональной сложности материала.

Занятия строятся в доступной и интересной для детей форме, используются следующие **методы и приемы**:

- имитационные и сюжетно-ролевые игры;
- метод направленного воображения;
- психогимнастика;
- рисуночные методы;
- техника и приемы саморегуляции;
- элементы групповой дискуссии.

Принципиальная основа методов развития функций программирования и контроля – организация совместной деятельности взрослого и ребенка. Она должна последовательна меняться таким образом, чтобы программа

действия, которой вначале владеет взрослый, стала внутренним достоянием ребенка. Для этого необходимо обеспечить условия, позволяющие ребенку принять «программу», а взрослому – проконтролировать, насколько ребенок ее усвоил.

Важно соблюдать следующие *этапы* выполнения действия:

1. *Этап совместного пошагового выполнения действия по речевой инструкции взрослого*, где взрослый обеспечивает пошаговый контроль. Таким образом, здесь и программа, и контроль в руках взрослого.
2. *Этап совместного пошагового выполнения действия по наглядной программе* – взрослый организует следование программе и контроль действия ребенка: сличение результата с программой. Программирование и контроль разделяются между взрослым и ребенком.
3. *Этап совместного выполнения действия по наглядной программе с переходом от пошагового выполнения программы к более свернутым формам*. Программирование и контроль все еще разделены между взрослым и ребенком, но доля ответственности взрослого сокращается.
4. *Этап самостоятельного выполнения действия по интериоризованной (внутренней) программе с возвращением к наглядной программе при затруднениях*. Ребенок самостоятельно выполняет действие и осуществляет контроль, взрослый наблюдает за тем, обращается ли ребенок при затруднениях к наглядной программе, и при необходимости напоминает ему об этом.
5. *Этап самостоятельного выполнения действия по внутренней программе или ее применение в новых условиях*. Ребенок самостоятельно выполняет действие и при необходимости может применить усвоенную программу в новых условиях и на новом материале. Взрослый наблюдает за выполнением и проверяет возможность применения программы к новым условиям.

Для формирования произвольной регуляции необходимо обучать ребенка самостоятельно ставить цель, пошагово достигать ее, учитывать изменение условий деятельности, ее реализации и контролю за результатами.

Общие рекомендации по проведению занятий

Перед тем как приступить к реализации программы «Тропинка в школу» и по результатам ее завершения проводится диагностика уровня сформированности навыков самоорганизации и самоконтроля у детей.

Все задания, игры и упражнения, представленные в программе носят игровой характер, способствуют формированию самоконтроля, а также развивают внимание, память, воображение, речь, мышление и пространственные представления.

Некоторые задания имеют несколько вариантов выполнения. Они расположены по степени возрастания сложности, поэтому выполняются последовательно.

Занятия должны вызывать у ребенка положительные эмоции. Необходимо ориентироваться на личностные особенности ребенка и обязательно хвалить его за старания.

Интерес – самый лучший стимул, благодаря ему ребенок развивается творчески и получает радость от интеллектуальных занятий.

Продолжительность занятия 30 мин.

Периодичность встреч участников программы – 1 раз в неделю.

Программа рассчитана на работу в группе 10-12 человек, возраст которых 6-7 лет.

Программа «Тропинка в школу» включает в себя **34 занятия.**

1.2. Планируемые результаты освоения Программы

В конце учебного года обучающиеся должны:

- иметь сформированные навыки управления своим поведением и контроля своих действий;
- сформированные умения следовать правилам, организовывать себя, концентрироваться на определенной задаче и переключать внимание с одной задачи на другую;
- иметь развитый выше среднего уровень слуховой и зрительной памяти;
- уметь действовать логически;
- проявлять самостоятельность, усидчивость, включенность.

2. ПЕРСПЕКТИВНО-ТЕМАТИЧЕСКИЙ ПЛАН

платной образовательной услуги:

Формирование навыков самоорганизации и самоконтроля

«Тропинка в школу»

для детей дошкольного возраста (6-7 лет)

Месяц	Тема занятия	Кол-во часов
Сентябрь	Диагностика уровня сформированности навыков самоорганизации и самоконтроля у детей.	1
	«Соревнование улиток»	1
	«Ракета на взлет»	1
Октябрь	«В поисках клада»	1
	«Мост через пропасть»	1
	«Что потерял пират?»	1
	«Межгалактический переводчик»	1
Ноябрь	«Акула-Тигр»	1
	«Тропа троллей»	1

	«Загадка волшебной горы»	1
	«Лабиринт гнома»	1
Декабрь	«Собиратель пословиц»	1
	«Умный мяч»	1
	«Лабиринт вслепую»	1
	«Страна Наоборотия»	1
Январь	«Школа роботов»	1
	«Веселый огородник»	1
	«Зарядка крамбликов»	1
Февраль	«Молекулы»	1
	«Графическая загадка»	1
	«Разведчик»	1
	«Затерянный остров»	1
Март	«Букет для мамы»	1
	«Башня желаний»	1
	«Открой сундук»	1
	«Тайник суперспособностей»	1
Апрель	«Космический штурман»	1
	«Созвездия»	1
	«Послание пирата»	1
	«Кошмарек Растяпкина»	1
Май	«Древняя мудрость»	1
	«Антивремя»	1
	«Перепутаница»	1
	Диагностика уровня сформированности навыков самоорганизации и самоконтроля у детей.	1
Всего занятий в год:		34

3. КАЛЕНДАРНО-ТЕМАТИЧЕСКОЕ ПЛАНИРОВАНИЕ

Неделя дата	Тема	Цель, программное содержание	Оборудование
Сентябрь			
1	Диагностика.	Выявить умение реализовать процессуальный самоконтроль с учетом этапа деятельности, умение охарактеризовать результаты самоконтроля	Материалы диагностического инструментария.
2	«Соревнование улиток»	Развитие координации движения, воображения, логики, умения контролировать свои движения согласно	Методическое пособие «Формируем самоконтроль с нейропсихологом»

		инструкции педагога.	
3	«Ракета на взлет»	Развитие координации движения, воображения, логики, чувства темпа, умения контролировать свои движения согласно инструкции педагога.	Методическое пособие «Формируем самоконтроль с нейропсихологом»
Октябрь			
1	«В поисках клада»	Развитие координации движения, воображения, логики, умения контролировать свои движения согласно инструкции педагога.	Методическое пособие «Формируем самоконтроль с нейропсихологом»
2	«Мост через пропасть»	Развитие координации движения, воображения, логики, умения контролировать свои движения согласно инструкции педагога.	Методическое пособие «Формируем самоконтроль с нейропсихологом». Лист бумаги формата А 4.
3	Что потерял пират?	Развитие координации движения, воображения, логики, умения контролировать свои движения согласно инструкции педагога.	Методическое пособие «Формируем самоконтроль с нейропсихологом». Лист бумаги формата А 4.
4	«Межгалактический переводчик»	Развитие координации движения, воображения, логики, умения контролировать свои движения согласно инструкции педагога.	Набор карточек из комплекта наглядных материалов методического пособия «Формируем самоконтроль с нейропсихологом»
Ноябрь			
1	«Акула-тигр»	Развитие координации движения, воображения, логики, умения контролировать свои движения и импульсивность	Набор карточек из комплекта наглядных материалов методического пособия «Формируем самоконтроль с нейропсихологом»
2	«Тропа троллей»	Развитие координации движения, воображения, памяти, умения контролировать свои движения согласно инструкции педагога.	Набор карточек из комплекта наглядных материалов методического пособия «Формируем самоконтроль с нейропсихологом»
3	«Загадка»	Развитие координации	Набор карточек из

	волшебной горы»	движения, воображения, памяти, умения контролировать свои движения согласно инструкции педагога.	комплекта наглядных материалов методического пособия «Формируем самоконтроль с нейропсихологом»
4	«Лабиринт гнома»	Развитие координации движения, воображения, памяти, умения контролировать свои движения согласно инструкции педагога.	Методическое пособие «Формируем самоконтроль с нейропсихологом». Листы бумаги формата А 4.
Декабрь			
1	«Собиратель пословиц»	Развитие координации движения, воображения, памяти, логики, умения контролировать свои движения согласно инструкции педагога.	Набор карточек из комплекта наглядных материалов методического пособия «Формируем самоконтроль с нейропсихологом».
2	«Умный мяч»	Развитие координации движения, воображения, памяти, логики, умения контролировать свои движения согласно инструкции педагога.	Набор карточек из комплекта наглядных материалов методического пособия «Формируем самоконтроль с нейропсихологом». Резиновый мяч.
3	«Лабиринт вслепую»	Развитие координации движения, воображения, памяти, логики, умения контролировать свои движения согласно инструкции педагога.	Набор карточек из комплекта наглядных материалов методического пособия «Формируем самоконтроль с нейропсихологом». Простые карандаши, повязка(шарф) на глаза.
4	«Страна Наоборотия»	Развитие координации движения, воображения, памяти, логики, умения контролировать свои движения согласно инструкции педагога.	Методическое пособие «Формируем самоконтроль с нейропсихологом».
Январь			
1	«Школа роботов»	Развитие координации движения, воображения, памяти, логики, умения контролировать свои движения согласно инструкции педагога.	Методическое пособие «Формируем самоконтроль с нейропсихологом».

2	«Веселый огородник»	Развитие воображения, памяти, логики.	Набор карточек из комплекта наглядных материалов методического пособия «Формируем самоконтроль с нейропсихологом».
3	«Зарядка крамбликов»	Развитие координации движения, воображения, слуховой памяти, умения контролировать свои движения согласно инструкции педагога.	Методическое пособие «Формируем самоконтроль с нейропсихологом».
Февраль			
1	«Молекула»	Развитие согласованности движений, воображения, памяти, логики.	Набор карточек из комплекта наглядных материалов методического пособия «Формируем самоконтроль с нейропсихологом».
2	«Графическая загадка»	Развитие воображения, памяти, логики.	Методическое пособие «Формируем самоконтроль с нейропсихологом». Листы в клеточку, простые карандаши, ластик.
3	«Разведчик»	Развитие координации движения, воображения, слуховой памяти, умения контролировать свои движения согласно инструкции педагога.	Методическое пособие «Формируем самоконтроль с нейропсихологом». Счетные палочки, резиновый мяч.
4	«Затерянный остров»	Развитие воображения, памяти, логики.	Методическое пособие «Формируем самоконтроль с нейропсихологом». Листы бумаги, простые карандаши.
Март			
1	«Букет для мамы»	Развитие воображения, памяти, логики, согласованности движений.	Методическое пособие «Формируем самоконтроль с нейропсихологом».
2	«Башня желаний»	Развитие воображения, памяти, логики, графомоторных навыков, умения четко следовать инструкции педагога.	Набор карточек из комплекта наглядных материалов методического пособия «Формируем самоконтроль с

			нейропсихологом». Простые карандаши.
3	«Открой сундук»	Развитие воображения, памяти, логики, умения четко следовать инструкции педагога.	Набор карточек из комплекта наглядных материалов методического пособия «Формируем самоконтроль с нейропсихологом».
4	«Тайник суперспособностей»	Развитие воображения, памяти, логики, умения четко следовать инструкции педагога.	Набор карточек из комплекта наглядных материалов методического пособия «Формируем самоконтроль с нейропсихологом».
Апрель			
1	«Космический штурман»	Развитие воображения, памяти, логики, умения четко следовать инструкции педагога.	Набор карточек из комплекта наглядных материалов методического пособия «Формируем самоконтроль с нейропсихологом». Простые карандаши, листы бумаги.
2	«Созвездия»	Развитие воображения, памяти, логики, умения четко следовать инструкции педагога.	Набор карточек из комплекта наглядных материалов методического пособия «Формируем самоконтроль с нейропсихологом». Простые карандаши.
3	«Послание пирата»	Развитие воображения, памяти, логики, умения четко следовать инструкции педагога.	Набор карточек из комплекта наглядных материалов методического пособия «Формируем самоконтроль с нейропсихологом».
4	«Кошмарек Растяпкин»	Развитие воображения, памяти, логики, умения четко следовать инструкции педагога.	Набор карточек из комплекта наглядных материалов методического пособия «Формируем самоконтроль с нейропсихологом».
Май			

1	«Древняя мудрость»	Развитие воображения, памяти, логики, графомоторных навыков, умения четко следовать инструкции педагога.	Набор карточек из комплекта наглядных материалов методического пособия «Формируем самоконтроль с нейропсихологом», цветные карандаши или фломастеры.
2	«Антивремя»	Развитие воображения, памяти, понимания о распорядке дня.	Набор карточек из комплекта наглядных материалов методического пособия «Формируем самоконтроль с нейропсихологом».
3	«Перепутаница»	Развитие воображения, памяти, логики.	Набор карточек из комплекта наглядных материалов методического пособия «Формируем самоконтроль с нейропсихологом».
4	Итоговая диагностика	Выявить умение реализовать процессуальный самоконтроль с учетом этапа деятельности, умение охарактеризовать результаты самоконтроля	Материалы диагностического инструментария.
Всего 34 занятия			

4. Диагностика уровня сформированности навыков самоорганизации и самоконтроля у детей.

Диагностическое задание «Конструирование по образцу»

Цель: выявить умение реализовать процессуальный самоконтроль с учетом этапа деятельности.

Содержание: взрослый говорит: «Посмотри перед тобой две картинки. Выбери которая тебе нравится. Сейчас тебе нужно будет, глядя на образец, собрать такую же картинку, но есть одно правило, которое необходимо выполнять. Правило такое: собирай и говори, что ты делаешь. Понятно задание? Делай и рассказывай мне, что ты делаешь».

Механизм оценки:

1 балл – ребенок не может даже с помощью взрослого работать самостоятельно, они постоянно нуждаются в помощи или подсказке. такие дети не имеют сформированных навыков самоконтроля. Дети не могут

ориентироваться по плану и соотносить со схемой свои действия, помощь взрослого не принимают. Совершают неверные и неадекватные выборы.

2 балла – ребенок с помощью взрослого может (наводящих вопросов, указания деятельности) выполнять задания, допускает незначительные неточности, работать самостоятельно может только в некоторых моментах. У детей данной группы не достаточно сформированы навыки самоконтроля. У этих детей, по сравнению с высоким уровнем более длительный период ориентирования по плану. Они допускают незначительные ошибки, которые исправляют самостоятельно, либо с небольшой помощью взрослого.

3 балла – ребенок может самостоятельно правильно в полном объеме работать самостоятельно и помощь им не требуется. У ребенка сформированы устойчивые навыки самоконтроля. Их внимание сконцентрировано на рассмотрении плана.

Диагностическое задание «Оцени свою работу»

Цель: выявить у детей умение охарактеризовать результаты самоконтроля.

Материалы: выполненная ранее поделка ребенка (в задании «Конструирование по образцу»)

Содержание: экспериментатор предлагал ребенку определить можно ли представить его поделку на выставку (оценить свою поделку).

Механизм оценки:

1 балл – ребенок даже с помощью взрослого не смог оценить свою работу.

2 балла – ребенок с помощью взрослого выделил некоторые объективные критерии, адекватные виду деятельности, по которым оценил свою работу.

3 балла – ребенок смог самостоятельно представить достаточно полную оценку своей работы, опираясь на объективные критерии, адекватные виду деятельности.

Диагностическое задание «Корректирующая проба»

Цель:

– выявить у детей умение действовать в соответствии с представленными правилами, инструкцией, алгоритмом;

– выявить у детей умение устанавливать соответствие своих действий представленным правилам, инструкции, алгоритму.

Материал: образец выполнения задания.

Содержание: экспериментатор предлагал ребенку выполнить задание: «Посмотри, перед тобой лежит листок бумаги, на котором изображены разные геометрические фигуры. Назови, какие это фигуры (помогает при

необходимости). Верно, здесь нарисованы круг, квадрат, треугольник, прямоугольник (сопровождает слова показом фигуры).

Затем экспериментатор предлагали послушать инструкцию и точно выполнить действия: Внимательно просматривая все фигуры, зачеркивай круги и квадраты. Выполнять задание нужно соблюдая три правила. Правило первое: круг зачеркни одной линией, квадрат – крестиком (показать на своем листе). Правило второе: начинать вычеркивать фигуры нужно с первой верхней строчки слева направо. Строчка закончилась – переходи на следующую. Правило третье: вычеркивать фигурки нужно по порядку, нельзя пропускать фигурки».

После выполнения задания проводится беседа:

– Выполнил ли ты правила? (Правильно ли ты выполнил инструкцию?) Почему ты так думаешь? Какие правила ты нарушил?

– Что нужно делать, чтобы не нарушить правила?

– Правильно ли ты выполнил задание? Есть ли у тебя ошибки? Почему ты так думаешь?

– Как ты думаешь: почему ты (не) допустил ошибки?

– Что нужно делать, чтобы не было ошибок?

Если ребенок допускает ошибки, ему повторяют задание и правила и предлагают еще раз выполнить задание, но использовать карандаш другого цвета.

Механизм оценки:

1 балл – ребенок допустил 9-10 ошибок в выполнении действий в соответствии с представленными правилами, инструкцией, алгоритмом; не смог даже с помощью взрослого осуществить итоговый контроль, исправить допущенные ошибки, при повторном выполнении задания допускал ошибки; не смог объяснить, почему ошибся (или не ошибся), что делать, чтобы в следующий раз не ошибиться.

2 балла – ребенок допустил 5-6 ошибок в выполнении действий в соответствии с представленными правилами, инструкцией, алгоритмом; по напоминанию взрослого осуществил итоговый контроль, в ходе которого нашел и исправил с помощью взрослого допущенные ошибки; при повторном выполнении задания по-прежнему допускал некоторые из ранее допущенных ошибок; затруднялся объяснить, почему ошибся (или не ошибся), что делать, чтобы в следующий раз не ошибиться.

3 балла – ребенок самостоятельно выполнял все действия в соответствии с представленными правилами, инструкцией, алгоритмом; в конце работы по своей инициативе осуществил итоговый контроль; даже если допускал 1-2 ошибки, сам их устанавливал и исправлял при итоговом контроле, а при повторном выполнении задания не допускал ранее допущенные ошибки; мог объяснить, почему ошибся (или не ошибся), что делать, чтобы в следующий раз не ошибиться.

«Соревнование улиток»

В этом упражнении ребенку предстоит научиться двигаться как можно медленнее. Чем медленнее движение, тем оно сложнее и тем больше отделов мозга включаются в его организацию.

Задача проста и сложна одновременно. Ребенку нужно победить в соревновании улиток, придя к финишу последним. Детям необходимо дойти от одной стены до противоположной, стараясь двигаться как можно медленнее (при этом останавливаться нельзя). Победителем считается тот, кто дошел до стены последним, не нарушив правила игры. Чтобы разнообразить игру, вы можете просить ребенка медленно двигаться разными способами, например: задом наперед, боком, на четвереньках, ползком, присев, прыжками и т.д.

«Ракета на взлет»

Задача ребенка в этом упражнении – постепенно подняться из положения «на корточках». Изначально ребенок сидит, согнув ноги в коленях и держась на носках. Ведущий вслух считает до семи, а ребенок на каждый счет понемногу поднимается. На счет «семь» он должен встать на носочки и поднять руки вверх – ни раньше, ни позже. Важно, чтобы ребенок не опережал своим движением счет и не запаздывал: то есть не должно получиться так, что на счет «два» он уже почти стоит на ногах. Для успешного выполнения задания ребенку придется мысленно разделить пространство на примерно равные отрезки и подниматься в соответствии с ними. Если ребенок ошибается, попросите его вернуться в исходное положение и начните с начала.

В усложненном варианте можно считать в разном темпе: то ускорять счет, то замедлять, делая паузы.

«В поисках клада»

Спрячьте в помещении, где вы занимаетесь, какую-нибудь вещь (игрушку, книгу, конфетку или что-то еще). Предложите детям найти ее, следуя вашим указаниям. Используйте для инструкции следующие слова:

Вперед, назад, вправо, влево, ближе, дальше, правее, левее, перед, за, выше, на, под, справа от, слева от, между, внутри, сзади и т.д.

Инструкция может быть примерно такой: «Три шага вперед, повернись направо, два шага влево, прыжок назад, повернись налево, пять шагов вперед, повернись спиной к окну и сделай вправо четыре шага, встань так, чтобы оказаться ближе к стулу, но дальше от стола, подними правую

руку, повернись кругом, присядь. Загляни под книгу. Что ты нашел?» Если ребенок ошибается, необходимо сразу поправить его.

Когда дети научатся успешно следовать инструкции, можно усложнить игру инструкцией наоборот: «Давай представим, что ты - сломанный робот и все делаешь наоборот. Если я скажу «вправо» - иди налево, скажу «вперед» - иди назад». Теперь, чтобы правильно выполнить инструкцию, ребенку необходимо мысленно перевернуть услышанное направление.

Дополнительно усложнить игру можно, придумав условный сигнал (например, хлопок в ладоши или звонок в колокольчик), по которому ребенок будет превращаться то в исправного робота, то снова в сломанного.

«Мост через пропасть»

Перед началом игры возьмите лист бумаги А4 и разрежьте его вдоль на три одинаковые полоски. (Вместо бумаги также можно использовать малярный скотч). Положите их на пол одну рядом с другой: это будут дощечки моста через пропасть, на котором ребенку нужно удержаться.

Вариант 1. Задача ребенка – стоя на «дощечках моста», повторять за ведущим все движения, кроме одного запретного. Запретное движение выбирается в начале игры и может быть любым. Ведущий показывает ребенку разные движения (в том числе запретное) и наблюдает за ребенком. Если ребенок ошибается и повторяет запретное движение, ведущий забирает одну дощечку из моста – устоять становится сложнее. Игра закачивается, если не осталось ни одной дощечки. Заранее договоритесь с ребенком о количестве движений в этом испытании. Например, нужно повторить 15 движений. Если после этого хотя бы одна дощечка моста осталась – ребенок успешно прошел испытание. Если дощечки закончились прежде, чем все движения были выполнены, - игрок упал в пропасть и ему нужно начитывать испытание сначала.

В усложненном варианте задания можно назначить два или даже три запретных движения одновременно либо менять их по условному сигналу (например, запретным движением назначается хлопок в ладоши, но если вы произносите кодовое слово «крокодил», то запретным движением становится прыжок и т.д.).

Примеры движений: хлопнуть в ладоши, дотронуться до носа, погладить живот, поднять руки вверх, схватиться за ухо, топнуть правой ногой, подпрыгнуть, сделать шаг вперед, присесть, покружиться, зевнуть, завести руки за спину, почесать подбородок, помахать рукой, покачать головой, надуть щеки, пошагать на месте, положить руки на плечи, вытянуть одну руку вперед, показать рожки, облизнуться, покачаться с ноги на ногу, наклониться вперед и т.д.

Иногда полезно меняться местами с ребенком и предлагать ему побыть ведущим: показывать движения взрослому и следить за правильностью выполнения.

Вариант 2. Ребенку нужно повторить за вами фразу, заменяя запретные слова заданным жестом.

Например:

Ехал Грека через реку,

Видит Грека – в реке рак.

Сунул Грека руку в реку –

Рак за руку Греку цап!

Вы по одной строчке произносите скороговорку, а ребенок повторяет за вами все, кроме запретного слова «река». Вместо него ребенку нужно поднять правую руку вверх. Затем задача усложняется: запретными становятся два слова: слово «река» (поднять правую руку) и «Грека» (хлопок в ладоши). В самом сложном варианте жестами нужно заменить уже три слова: «река» (поднять правую руку), «Грека» (хлопок в ладоши) и «рука» (помахать девой рукой).

Если ребенок ошибается, ведущий забирает одну дощечку из моста (полоску бумаги).

Что потерял пират?

Напишите на листах бумаги формата А4 буквы – М, Т, Ф, Л, А, Ч, Г, Ы, С (каждая буква должна быть на отдельном листе) – и разложите листы на полу изображением вниз в виде квадрата 3 на 3 клеточки. Слово «Старт» нужно написать на отдельном листе и положить так, как указано на схеме.

М	Т	Ф
Л	А	Ч
Г	Ы	С

Задача ребенка – шагать по разложенным плиточкам (листам), следуя инструкциям, и узнавать буквы загаданного слова. Ребенок встает на слово «Старт», слушает и запоминает инструкцию, которую произносит взрослый, а затем выполняет шаги по разложенным листам. Остановившись на нужном листе, ребенок переворачивает его и узнает букву. После выполнения каждой инструкции ребенку необходимо возвращаться на старт. Собрав таким образом все буквы слова, ребенок узнает, что потерял пират. Ответ: флаг.

Примеры инструкций:

1. Координаты первой буквы: три шага вперед, один шаг вправо (Ф).
2. Координаты второй буквы: три шага вперед, один – влево, один – назад.
3. Координаты третьей буквы: один шаг вперед, один шаг вправо, один шаг вперед, один шаг влево (А).
4. Координаты четвертой буквы: два шага вперед, один шаг влево, один шаг назад. (Г).

Если ребенку трудно запомнить инструкцию с первого раза, прочитайте ее несколько раз, предлагая ребенку представлять свой путь, глядя на разложенные плиточки. Используя эти же листы с буквами, можно предложить ребенку собрать слова: «мачта», «ласты» и «часы». Вы также можете использовать любые другие буквы и придумывать новые слова.

«Межгалактический переводчик»

Возьмите карточки с заданиями из комплекта. Задача ребенка – перекодировать цифры, значки или цвета в движения и выполнить задание от начала до конца без ошибок. Если ребенок ошибается, то начинает выполнять задание заново. Сначала покажите ребенку значения каждого знака, цифры или цвета и попросите его повторить действия несколько раз, чтобы убедиться, что он все хорошо запомнил. Только после этого показывайте ребенку карточку с заданием, которое нужно перевести в движения.

«Акула-тигр»

Для выполнения упражнения понадобится комплект материалов, «Акула-Тигр».

Разделите игровое пространство пола на две части: можно приклеить малярный скотч, положить веревочку или использовать границу пола с ковром. Объясните ребенку, что с одной стороны будет море, а с другой – берег. В море живет акула, на берегу охотится тигр. Задача ребенка – на слово «акула» прыгнуть на берег (на берегу акула его не достанет), а на слово «тигр» прыгнуть в море (спасаясь таким образом от тигра). Можно положить на пол картинку из комплекта, чтобы ребенок не перепутал (на берегу будет изображение тигра, в море – акулы).

Перед игрой возьмите три счетные палочки или три полоски белой бумаги и положите их перед ребенком – это будут волшебные «жизни». Если ребенок ошибся, заберите одну из них. В случае, если ребенок ошибся три раза, игра начинается сначала. Если в конце игры ребенка остается хотя бы одна из волшебных «жизней», то он побеждает.

Называйте ребенку хищников, чередуя слова: тигр, акула, тигр, акула, тигр, тигр, тигр, акула, акула, тигр, акула, тигр, акула, тигр, акула, акула, тигр.

Если ребенок ошибается и прыгает не на ту сторону, то попадает в лапы к хищникам и теряет одну волшебную жизнь.

Если ребенок регулярно ошибается при таком переключении, попросите его не торопиться с действием: сначала сказать вслух, что надо сделать, а потом прыгать. Проговаривание своих действий позволяет справиться с проявлениями импульсивности и трудностями переключения.

Если у ребенка хорошо получается выполнять задание, усложните его. Скажите ребенку, что сейчас, чтобы его запутать, вы тоже будете иногда прыгать вместе с ним – но не всегда правильно. Его задача не повторить неправильное действие, а остановиться и выполнить правильное.

«Тропа троллей»

Перед началом игры вырежьте картинки с изображением зайца и леса из комплекта и положите их разные стороны игрового пространства. Задача ребенка – пройти расстояние от зайца до леса, точно следуя инструкции, которую вы озвучите. Прочитайте ребенку слова и попросите выполнить действие, которое означает каждое из них:

- Трям – шаг вперед.
- Бум – прыжок вперед.
- Ля – прыжок вперед.
- Оп – шаг влево.
- Бах замереть на месте и сосчитать до пяти.

После некоторых повторов, когда вы убедились, что ребенок хорошо запомнил значение каждого слова, начинайте озвучивать инструкции. Инструкция может выглядеть, например, так: «трям, трям,ля, бум,бум, бум», тогда ребенку нужно сделать два шага вперед, один вправо и затем три раза рыгнуть вперед. После того как ребенок все правильно выполнит, вы говорите следующую инструкцию. Так продолжается до тех пор, пока ребенок не доберется до карточки с лесом.

Правила составления инструкции:

- не используете в одной инструкции больше трех разных слов;
- каждое слово можно не более трех раз.

«Загадка волшебной горы»

Перед началом игры возьмите картинку из комплекта и разрежьте ее по пунктирным линиям на восемь частей. Перемешайте и разложите карточки на полу рисунком вниз в виде схематичного изображения горы с интервалом в один шаг. Это будут камни – ступеньки, по которым нужно

подняться на вершину и спуститься вниз. Задача ребенка – выполнив задание, собрать все части рисунка и восстановить картинку.

«Лабиринт гнома»

Задача ребенка в этом упражнении – повторять фразу, постепенно заменяя слова в ней хлопками.

Разложите перед ребенком семь листов бумаги размера А4 – это будут уровни лабиринта. Сначала ребенок повторяет и заучивает всю фразу целиком: «Рано утром на полянке три резвились обезьянки».

Ребенок встает на первый лист и, произносит фразу, заменяет последнее слово в ней хлопком. Сделав это правильно, он перешагивает на второй лист бумаги и повторяет фразу, но теперь заменяет хлопками уже два последних слова. Таким образом ребенок передвигается по уровням лабиринта до тех пор, пока вся фраза не превратится в хлопки, а ребенок не дойдет до последнего листа. На последнем уровне все слова заменяются хлопками (нужно прохлопать 7 раз).

Чтобы выйти из лабиринта, ребенку нужно последовательно заменить хлопки на слова, идя в обратную сторону.

Для упрощения задания можно сначала взять более короткую фразу, например: «Дракон Гоша спит лежа».

«Собиратель пословиц»

Разрежьте лист из комплекта по пунктирным линиям. Положите карточку со словом «Старт» в центре комнаты. Остальные карточки расположите изображением вниз в любых частях комнаты и на разном расстоянии от карточки «Старт». Задача ребенка – собрать все карточки и прочесть получившуюся пословицу.

Ребенок встает на слово «Старт». Вы показываете ему, где находится первая карточка (первое слово пословицы), а он планирует, за сколько шагов сможет до нее добраться. В игре есть три вида шагов: большой, средний (обычный шаг) и маленький (пятка приставляется к носку – получается шаг длиной со стопу). При планировании движения ребенку нужно обязательно использовать все три вида шагов. Например, ребенок оценивает расстояние до карточки и говорит, что сможет добраться до цели, сделав один большой шаг, четыре средних и два маленьких. После этого он начинает движение в соответствии со своим планом. Если, озвученное количество шагов, ребенок смог достать карточку, то он забирает ее, возвращается на старт и продолжает планировать дорогу к следующим картам со словами. Если после выполнения всех шагов достать карточку не получилось (ушел слишком далеко или не дошел до цели), то ребенок возвращается на старт, а карточка

перекладывается на другое место (ближе или дальше от первоначального), и все начинается сначала.

Ответ:

1 пословица: «Дружбу помни, а зло забывай»

2 пословица «Где сила не может, там ум поможет»

Не забудьте обсудить с ребенком значение пословиц.

«Умный мяч»

Для игры вам понадобятся мяч и карточки из комплекта. Задача ребенка – отгадать загадку. Для этого ему нужно пройти три уровня, выполняя задания. После успешного прохождения каждого уровня ребенок получает карту с частью загадки. Собрав все части загадки, он может ее разгадать. Ответ: мяч.

Если ребенок затрудняется с отгадыванием и ему нужна подсказка, спросите, какой предмет ему был нужен, чтобы пройти каждый уровень задания (мяч).

Первый уровень

Задача ребенка – досчитать до 20, подкидывая и ловя мяч. При подбрасывании мяча одну цифру нужно называть вслух, а другую про себя, чередуя. Считая про себя, нужно хлопнуть в ладоши. Если ребенок не освоил счет до 20, можно считать до 10.

Получается следующая последовательность действий:

1 – назвать цифру, подбросить мяч вверх и поймать его.

2 – подбросить мяч вверх, хлопнуть в ладоши и поймать.

3 – назвать цифру, подбросить мяч вверх и поймать его.

4 – подбросить мяч вверх, хлопнуть в ладоши и поймать. И т.д.

«Лабиринт вслепую»

Для игры понадобится рисунок из комплекта, простой карандаш, шарф или повязка для завязывания глаз. Цель игры – пройти лабиринт от старта до финиша, следуя инструкции. Взрослый завязывает себе шарфом глаза и берет в руки карандаш. Ребенок помещает руку игрока с карандашом на старт, а затем сообщает ему, куда нужно двигать карандаш (рисую при этом линию), чтобы дойти до финиша, не заблудившись и не попав в ловушки. Для этого ребенку необходимо заранее планировать ходы, вовремя останавливать партнера, не торопиться и внимательно обдумывать каждый шаг.

Примерный вариант инструкции, которую проговаривает ребенок: вверх, стоп, направо, стоп, вниз, медленнее и т.д.

«Страна Наоборотия»

Вы задаете ребенку вопросы, а он отвечает на них следующим образом: кивая головой, если хочет сказать «нет», и мотая головой из стороны в сторону, если хочет ответить «да». Перед началом игры убедитесь, что ребенок правильно понял инструкцию. Пусть покажет, как он будет говорить «да» и как – «нет». Можно вести подсчет правильных и неправильных ответов с помощью карандашей или счетных палочек, чтобы ребенку было интереснее и он старался меньше ошибаться.

Примерный перечень вопросов:

Твою маму зовут Наталья?

Ты сегодня ходил в школу?

Правда, что обедают в середине ночи?

Ты умеешь считать до 10?

Дед Мороз приходит летом?

В школе задают домашние задания?

«Школа роботов»

В этой игре ребенку необходимо быстро находить и направлять ошибки в тексте. Вы читаете вслух предложение. Если в нем содержится ошибка, ребенку нужно подпрыгнуть, объяснить, в чем заключается ошибка, и исправить ее. Если фраза верная, то ребенку следует присесть. За каждое правильное выполнение ребенок зарабатывает призовое очко. За каждую пропущенную или неправильно исправленную ошибку начисляется два штрафных очка. Для удобства подсчета очков можно использовать карандаши и счетные палочки. Игра идет в быстром темпе.

В группе детей призовое очко получает тот, кто оказался быстрее. Победитель определяется наибольшим количеством очков.

«Веселый огородник»

Перед началом игры разрежьте карточки из комплекта по пунктирным линиям. Три карты (с изображением лопаты, лейки и корзины) положите в центр игрового поля рисунком вверх. Карты урожая с изображением цветка, морковки и яблока (а также гусеницы в усложненном варианте) перемешайте и сложите в стопку. Ведущий открывает карты из стопки по одной. Задача игроков – быстрее остальных выполнить нужное движение, чтобы собрать урожай.

«Зарядка крамбликов»

Вы читаете вслух текст, в котором перечисляются названия предметов. Если предмет такого размера, что его можно взять в руки, то услышав его название, ребенку необходимо присесть. Если он большой и взять в руки его нельзя, то необходимо встать. Задача ребенка – без ошибок реагировать на название предметов. За правильные действия начисляются очки, за каждую ошибку – вычитаются. Выигрывает тот, кто наберет больше очков.

Усложненный вариант. Выполняйте движения вместе с ребенком и пытайтесь запутать его: тогда, когда надо присесть, иногда оставайтесь стоять и наоборот.

«Молекула»

Перед началом игры разрежьте карточки из комплекта по пунктирным линиям и рассмотрите карты вместе с ребенком. На них изображены фигуры трех форм (квадрат, треугольник, круг) и трех цветов (красный, синий, зеленый), на которых изображены цифры (1,2,3).

Перемешайте карточки и разложите их на две равные стопки рисунком вниз. У каждого игрока – своя стопка. В каждый ход игроки одновременно открывают верхние карты из своих стопок, сравнивают изображения на них по трем признакам (цвет, форма, цифра) и действуют в соответствии с совпадающим признаком. Если совпадает форма, нужно накрыть свою карту рукой; если цвет – хлопнуть в ладоши; если цифра – назвать ее вслух. Если совпадают два признака, то считается верным действие для любого из признаков, главное опередить соперника. Если ни один признак не совпадает, то игроки начинают новый ход и открывают следующие карты.

«Графическая загадка»

Для игры вам понадобятся тетрадный лист в клетку, простой карандаш и ластик. Вы читаете ребенку загадку, а затем предлагаете инструкцию для ее отгадывания. Ребенку нужно сделать рисунок по вашей

инструкции, но рисовать необходимо в противоположном указанному направлению: если вы говорите «вправо», ребенок рисует влево, если вы говорите «вверх», он рисует вниз и т.д. Если все будет выполнено верно, то получится изображение черепахи – это и есть ответ на загадку.

Загадка. Живет между холмами
Голова с четырьмя ногами.

«Разведчик»

Для игры вам понадобится мяч и счетные палочки для подсчета штрафных очков. В эту игру можно играть с ребенком, который хорошо считает до или хотя бы до 50. В начале игры вводятся «запретные цифры», которые нельзя произносить вслух. Затем игроки начинают перебрасывать друг другу мяч, считая по порядку от 1 до 100. Если игроку достается число с запретной цифрой, то мяч кидается молча (то есть число считается «про себя»). Например, если 3,5 и 7 – запретные цифры, тогда сами эти числа и все числа, в составе которых есть эти цифры (например, 30,51,78 и т.п.), нельзя называть вслух. Тот, кто проговорился, получает штрафное очко. Проигрывает игрок, набравший большее количество штрафных очков. Задача ребенка – вовремя остановиться и не произнести вслух числа, в составе которых есть запретная цифра.

«Затерянный остров»

В этом задании вы отстукиваете сигналы (один, два или три стука). Задача ребенка – на каждый сигнал рисовать определенный значок. Старайтесь не делать больших пауз: ребенку нужно научиться быстро и точно перекодировать сигналы в знаки, успевая переключаться с одного на другой. Затем по нарисованным знакам он должен найти слова и прочитать фразу. Просите ребенка записывать каждое слово фразы на новой строчке, чтобы потом проще было разгадывать.

«Букет для мамы»

Вы читаете список слов. Задача ребенка – хлопать в ладоши, услышав заданную букву, например «Р» (таким образом он «собирает» ромашки для мамы). За каждый правильный хлопок он получает хлопок, за ошибку (хлопок не на то слово или отсутствие хлопка на правильное слово) – теряет. Если ребенок часто ошибается или хлопает на все подряд, введите двойной штраф – ему придется лучше себя контролировать, чтобы выиграть.

Для дальнейшей игры вы можете использовать любые буквы, с которых начинаются названия цветов.

«Башня желаний»

В этом задании вам понадобится план, на котором нарисованы 15 мостов через речку. Ребенку нужно спланировать дорогу таким образом, чтобы дойти от старта до башни, пройдя через все мосты, но лишь по одному разу через каждый. Предложите ребенку в этом задании использовать простой карандаш, чтобы можно было легко стереть линию в случае ошибки.

«Открой сундук»

Для игры понадобятся специальные карточки. Разрежьте их по пунктирным линиям, перемешайте и разложите изображением вниз по схеме: три ряда, в каждом ряду по четыре карточки.

Цель игры – открыть карты, в таком порядке чтобы получилось слово «фехтовальщик». В каждый ход игрок может переворачивать в правильном порядке. Как только порядок нарушается, все открытые карты закрываются, и ход переходит к следующему игроку. Объясните ребенку, что, даже если игроки открывают карты не по порядку, нужно стараться запомнить расположение всех букв – это пригодится в следующем ходе. Побеждает тот, кто первым откроет все карты в правильной последовательности.

«Тайник суперспособностей»

Перед началом игры разрежьте карточки с буквами их комплекта и разложите их в ряд по образцу, указанному для каждого задания ниже. Объясните задание ребенку: чтобы получилось слово, нужно сдвигать карты определенным способом и в определенном порядке. Взрослый следит за правильностью выполнения. В случае ошибки (сдвинув не той рукой или не в ту сторону, назвал вслух, а не про себя) все карточки возвращаются на свои исходные места (как на образце), и ребенок начинает выполнять задание сначала.

«Космический штурман»

Задача ребенка – нарисовать проход по лабиринту из значков, перемещаясь с клетки на клетку в заданной последовательности, изображенной сверху. Двигаться можно вправо, влево, вверх или вниз; по диагонали перемещаться нельзя, дважды проходить по одной клеточке – тоже. Предложите ребенку сначала пройти лабиринт, не рисуя, а показывая карандашом: если проход найти удалось, то можно рисовать. Если ребенку сложно выполнить задание, попросите его проговаривать вслух последовательность значков, чтобы не ошибиться.

«Созвездия»

На специально подготовленном листе, ребенку необходимо расставить в звездочках любые числа таким образом, чтобы стрелка всегда показывала от большего числа к меньшему.

«Послание пирата»

В этом задании ребенку необходимо определить порядок, в котором были нарисованы изображения (то есть первый рисунок – тот, где появилась всего одна линия, второй – тот, где добавилась еще одна, и так до тех пор, пока не появится весь рисунок, ребенок записывает букву, расположенную рядом с ним. Если изображения будут выстроены в правильном порядке, из букв получится фраза: «Цени поступки, а не слова».

«Кошмарек Растяпкин»

Задача ребенка – в правильной последовательности распределить порядок выполнения дел. Возьмите из комплекта карту местности. Прочтите список дел (он представлен в хаотичном порядке). Исходя из местоположения каждого объекта, ребенок определяет, в какой последовательности будут выполняться дела, и рисует маршрут для монстрика. Если ребенку сложно воспринимать информацию вслух, положите перед ним список, чтобы он мог сам его читать.

Список дел:

1. Пойти на стадион на тренировку по метанию комков грязи вместе с другом Ежи Пугловским.
2. Набрать в Лесу жути слизнячков для бабушки.
3. Проводить Ежи домой после тренировки.
4. Подготовить подарок для Сержины Капризовой (нужны лопухи и репейники).
5. Пойти к Сержине (после того, как будут сделаны все дела).
6. Зайти за Ежи.
7. Купить в магазине «У лягушек» лопухи и репейники.
8. Зайти к бабушке, отнести слизнячков.
9. Сделать домашнее задание по уроку вредности (нужны комары).
10. Купить в магазине «У лягушек» комаров.

«Древняя мудрость»

Для выполнения задания нужны цветные карандаши или фломастеры, а также образец из комплекта. В этом задании ребенку нужно нарисовать последовательность фигур, ориентируясь на образец в верхней части листа и заменяя цвета и формы в соответствии с заданием. При изменении фигур

следует учитывать сразу все параметры, указанные в строке. После этого необходимо найти получившиеся последовательности в «словаре» и прочесть получившуюся фразу.

«Антивремя»

В этом задании ребенку нужно описать какое-нибудь известное событие: сначала в правильном порядке, а затем – задом наперед, меняя порядок предложений. Это может быть хорошо известная ребенку сказка («Курочка Ряба», «Репка»), распорядок дня, краткое содержание любимого мультфильма или предложенная нами история в рисунках.

«Перепутаница»

Разрежьте карточки со словами из комплекта. Каждая группа карточек выделена своим цветом. Задача ребенка – прочесть текст с карточек и разложить их в правильной последовательности. Если ребенок еще не умеет читать, то прочитайте текст с карточек вслух.

«Итоговая диагностика»

Проводится с детьми с использованием диагностических заданий которые применялись в начале учебного года.

На последнем занятии необходимо создать очень теплую и праздничную обстановку. Повторение материала должно происходить в игре. Дети рассказывают о том, какие занятия им особенно запомнились, какие очень помогли, какие приемы саморегуляции они чаще всего используют.

Дипломы-сертификаты нужно изготовить заранее, на них можно написать общие или индивидуальные пожелания детям, перечислить основные приемы саморегуляции.

УМК:

1. Курдюкова С.В., Сунцова А.В. Формируем самоконтроль с нейропсихологом. Комплект материалов для работы с детьми старшего дошкольного и младшего школьного возраста – М.: «Издательство «Генезис», 2022.
2. Кислинская Т. Самоконтроль и эмоциональный интеллект: Веселая нейробика для детей младшего школьного возраста. – Ростов-на Дону.: Издательство «Феникс», 2022.