Нейропсихологические игры и упражнения,

направленные на формирование пространственных представлений

и мыслительных процессов у детей с тяжёлыми нарушениями речи.

Игра – это основной вид деятельности ребёнка - дошкольника. Через игру ребёнок познаёт мир, знакомится с новыми явлениями, учится взаимодействовать. Очень важно, чтобы игры старших дошкольников были не только занимательными и развлекательными, но и формировали у ребёнка психологические процессы. В старшем дошкольном возрасте формируются мыслительные операции, необходимые для дальнейшего обучения в школе. Дети с тяжёлыми нарушениями речи испытывают затруднения: наблюдаются низкий уровень внимания, памяти, трудности в определении пространственных представлений, игровая деятельность характеризуется однообразными действиями (штампами). Всё это сказывается на продуктивности запоминания, сохранения в памяти. Сложные инструкции с заданием воспринимаются с трудом, некоторые моменты объяснения заданий просто напросто пропускаются. В связи с этим у детей очень быстро теряется интерес к изучаемому материалу.

Проанализировав, в какие игры любят играть дети, мы подобрали игровые технологии с целью создания системы нейропсихологических игр и упражнений, направленные на формирование пространственных представлений и мыслительных процессов у детей с тяжёлыми нарушениями речи:

- игры и упражнения на развитие мелкой моторики (морские узлы, оригами, головоломки, мозаика, пазлы, кубик Рубика);

- подвижные игры в «Прятки», «Классики»;

- спортивные игры в бадминтон, с мячом;

- игра - лабиринт и игра - бродилка;

- игра на ориентировку по компасу;

- квесты с использованием схем;

- игры со строительным материалом и конструктором.

В процессе этих игр дети учатся выполнять ряд последовательных действий, развивая тем самым двигательную, зрительную концентрацию, произвольное внимание и память. Например, игры на формирование пространственного гнозиса.

**Робот**

Цель: освоение пространства с опорой на схему собственного тела, развитие внимания и контроля за своим поведением.

Ход игры: Ребёнку предлагается перевоплотиться в робота на управлении. Педагог даёт задания: вперёд …шагов, повернуться направо, назад …шагов, повернуться налево, подпрыгнуть, перешагнуть, проползти.

Затем педагог говорит ребёнку, что пульт управления поломался, и робот стал выполнять задания наоборот: если команда «направо» - робот поворачивается «налево», команда «вперёд» - робот «назад». Для усложнения можно использовать сигнал (например, хлопок в ладоши или колокольчик). Это условие помогает ребёнку учиться переключаться. Игру можно использовать и на физкультурных занятиях при выполнении основных видов движений.

**Муха**

Цель: Упражнять в ориентировке на листе бумаги, закрепить понятия «лево-право», «верх-низ», развитие внимания.

Оборудование: лист бумаги с игровым полем, расчерченным на 9 клеток, карандаш, пуговица.

Ход игры:

1 вариант игры: Педагог управляет движением мухи. Задача ребёнка на первом этапе следить за движением мухи и не дать ей вылететь из игрового поля. Например, педагог объясняет, что муха может передвигаться только на одну клетку по инструкции (влево, вправо, вверх, вниз). Как только муха будет пытаться вылететь за пределы поля, ребёнок должен хлопнуть в ладоши и «поймать муху». По мере тренировки, можно ускорять темп игры или добавлять клетки.

2 вариант игры: Педагог предлагает решить конфликтную ситуацию, т.е. «муха стала непослушной», когда ей говорят лететь налево, она летит направо. Но правила остаются те же: не дать мухи вылететь за пределы поля.

3 вариант игры: Ребёнок с закрытыми глазами представляет маршрут полёта мухи и перемещает её по полю.

**Графический диктант**

Цель: совершенствование графомоторных навыков, развитие зрительно-пространственного восприятия, актуализация понятий «влево-вправо», «вверх-вниз»

Оборудование: лист бумаги в клетку, карандаш.

Ход игры: педагог уточняет с детьми понятия «влево-вправо», «вверх-вниз». Затем предлагает поставить карандаш в точку отсчёта и согласно инструкции, проводить линию, точно отсчитывая названное количество клеток и направление движения.

**Танковое сражение**

Цель: учить играть, выполняя правила, развивать пространственные представления, глазомер, упражнять в ориентирование в перевёрнутом пространстве, воспитывать выдержку и терпение.

Оборудование: лист бумаги А4, 2 карандаша разного цвета.

Ход игры: Перед началом игры лист бумаги делится пополам, по линии сгиба проводится граница. Каждый игрок на своём поле рисует по 4-6 танков. Задача игроков сбивать танки соперника. Чтобы сбить танк, необходимо на своём поле нарисовать снаряд – жирную точку. Складывается листок по линии сгиба рисунком во внутрь и с нажимом закрашивает ту же точку с обратной стороны листа, оставляя отпечаток. Развернув листок, можно увидеть след снаряда. Если снаряд попал в танк, то танк считается сбитым. Выигрывает тот, кто первым сбил все танки.

В процессе игр и упражнений дети учатся выполнять ряд последовательных действий, развивая тем самым зрительную и двигательную концентрацию, память и устойчивое произвольное внимание. У детей улучшается наблюдательная способность, координация движения рук и мелкая моторика. Всё это способствует успешному обучению в школе.