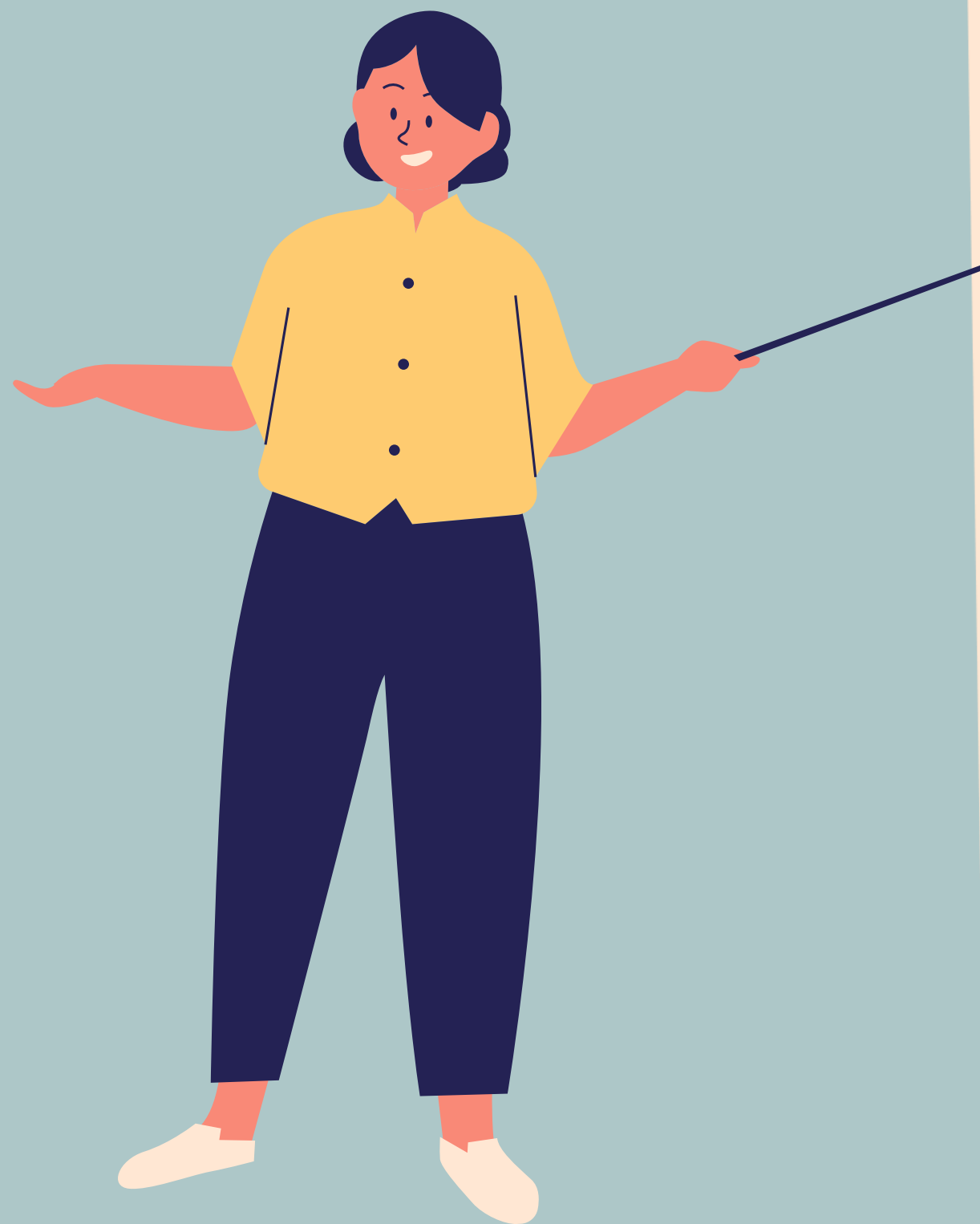




ГОРОДСКОЙ  
ПСИХОЛОГО-  
ПЕДАГОГИЧЕСКИЙ  
ЦЕНТР ДОНМ




Ассоциация  
Инклюзивных  
Школ



**Топ-5 проблем  
школьного обучения  
детей с ОВЗ,  
которые можно решить  
с помощью  
нейропсихологии**



**ЧТО ДЕЛАТЬ?**



**В настоящий момент  
практически в каждом  
классе есть ученик с ОВЗ.**

**Неуспешность школьного обучения связана с чертами характера.**



**Неуспешность школьного обучения связана с низким уровнем мозговой активности и нейродинамических показателей, несформированности ВПФ.**





**Готовые  
нейропсихологические  
кейсы для повышения  
эффективности школьного  
обучения детей с ОВЗ.**



## **В ходе режимных**

### **моментов:**

- **встреча детей утром;**
- **перемены;**
- **динамический час.**



## **В ходе урока:**

- **этап мотивации;**
- **этап актуализации знаний;**
- **постановка учебной задачи;**
  - **усвоение знаний;**
  - **физминутка;**
- **проверка понимания знаний;**
  - **закрепление учебного материала;**
  - **итог;**
  - **рефлексия.**



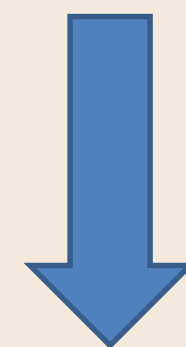
# Кейс № 1.

**Педагоги говорят:  
«Ребёнок вялый, сонный,  
не хочет идти в школу.  
Засыпает на уроках».**



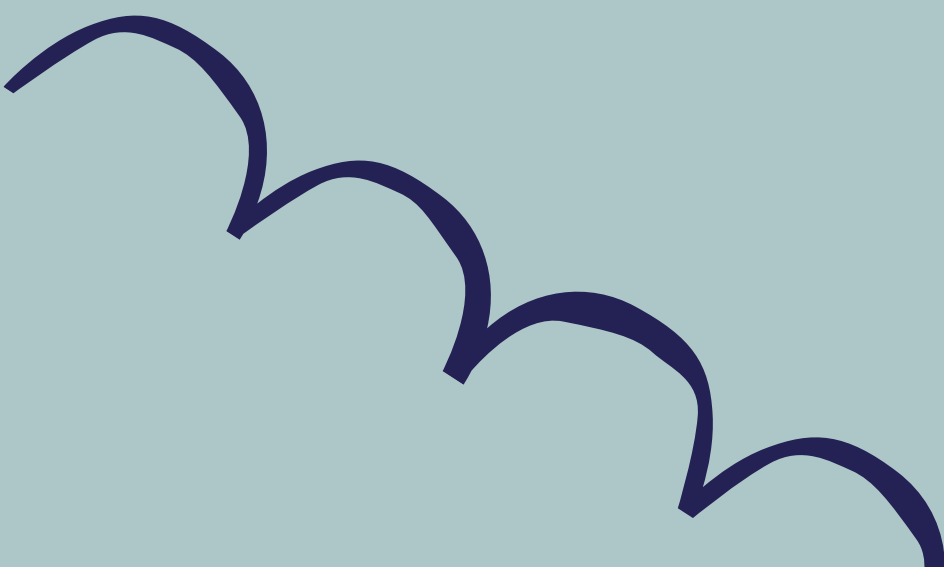


# Решение



## Активизируем

## психический тонус



## ОПИСАНИЕ ИГРЫ/ПРИЁМА

### Игра «Лесенка-чудесенка»

#### **Оборудование:**

координационная лесенка.

**Ход игры:** Задача ребенка пропрыгать дорожку определенным образом по инструкции / показу педагога.

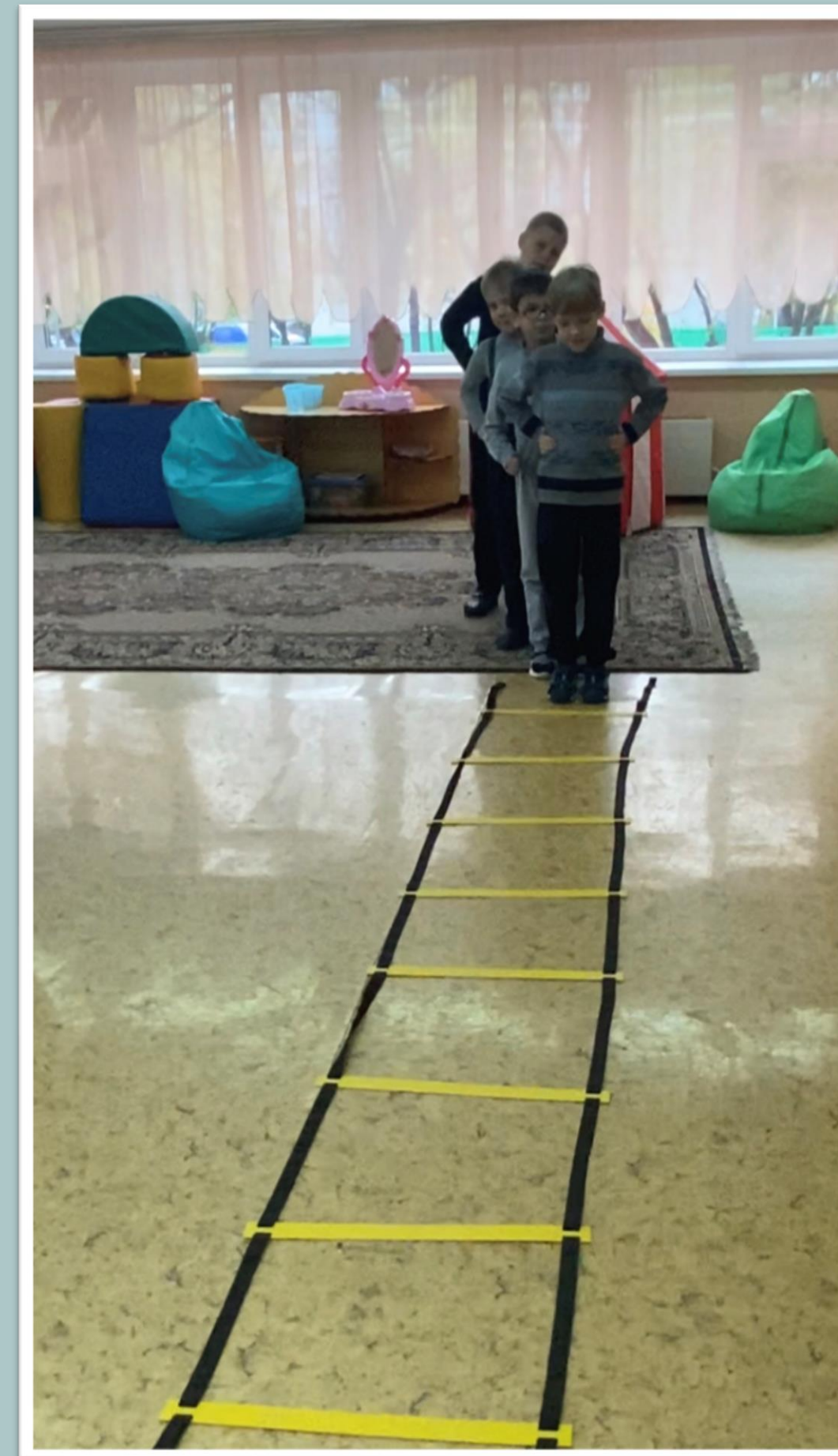
## КОГДА МОЖНО ИСПОЛЬЗОВАТЬ

#### **Рекомендуем:**

утреннее приветствие;  
орг. момент;  
этап мотивации;  
физминутка;  
динамическая пауза.

#### **Нецелесообразно:**

после (перед) уроком физической культуры.





## ОПИСАНИЕ ИГРЫ/ПРИЁМА

**Игра «Веселые мячи»**

**Оборудование:**

тяжелый / лёгкий мячи.

**Ход игры:** Задача ребенка перебросить мячи с учителем / товарищем и сказать приветствие / правило и т.д.

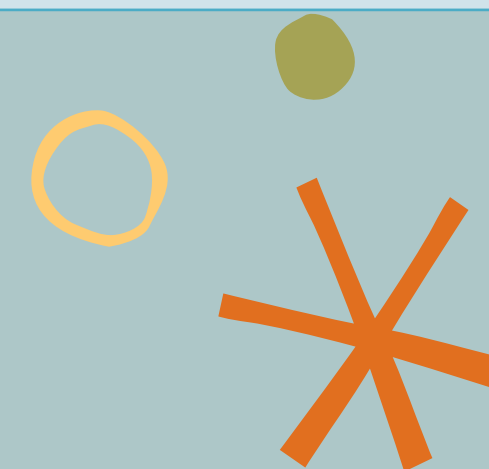
## КОГДА МОЖНО ИСПОЛЬЗОВАТЬ

**Рекомендуем:**

утренняя встреча;  
этап мотивации;  
повторение пройденного материала;  
динамическая пауза.

**Нежелательно:**

на физминутке.



## ОПИСАНИЕ ИГРЫ/ПРИЁМА

### Игра «Дорожка Знайки»

#### **Оборудование:**

дорожка.

**Ход игры:** Задача ребенка пропрыгать дорожку по инструкции учителя.

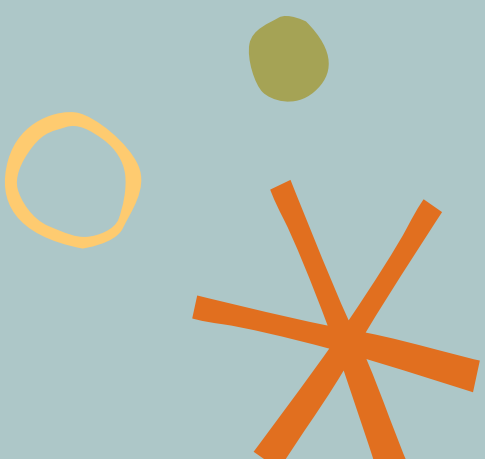
## КОГДА МОЖНО ИСПОЛЬЗОВАТЬ

#### **Рекомендуем:**

утренняя встреча;  
этап мотивации;  
повторение пройденного материала;  
физминутка;  
динамическая пауза.

#### **Нежелательно:**

перед контрольной работой;  
перед изучением сложной темы.





# Кейс № 2.

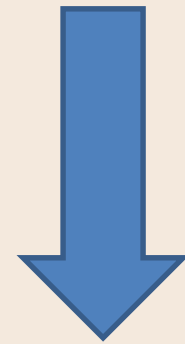
**Педагоги говорят:**

**«У ребёнка всё валится из рук -  
ручка, учебники, пенал.  
Плохо пишет».**





# Решение



**Развиваем координацию  
и согласованность  
действий рук**



## ОПИСАНИЕ ИГРЫ/ПРИЁМА

**Игра «Веселая дорожка»**

**Оборудование:** набор дорожек для левой и правой руки

**Ход игры:** Задача ребенка пройти дорожку одной /двумя руками в соответствии с символами.

## КОГДА МОЖНО ИСПОЛЬЗОВАТЬ

**Рекомендуем:**

орг. момент;  
физминутка;  
перемена.

**Нецелесообразно:**

перед уроками  
технологии/ИЗО.



## ОПИСАНИЕ ИГРЫ/ПРИЁМА

### Игра «Братцы- пальцы»

**Оборудование:** набор карточек с распечатанными пальцевыми позами.

**Ход игры:** Задача ребенка пройти дорожку в соответствии с символами одной/двумя руками.

## КОГДА МОЖНО ИСПОЛЬЗОВАТЬ

### Рекомендуем:

до начала уроков;  
орг. момент;  
перемена.

### Нежелательно:

в течение урока.





## ОПИСАНИЕ ИГРЫ/ПРИЁМА

### Игра «Спиральки»

#### **Оборудование:**

распечатанные или деревянные «спиральки».

**Ход игры:** Задача ребенка - писать буквы/слоги/слова, не выходя за пределы строки.

## КОГДА МОЖНО ИСПОЛЬЗОВАТЬ

### **Рекомендуем:**

минутка чистописания;  
перемена;  
во время урока при записи коротких ответов, словарных слов и т.д.

### **Нецелесообразно:**

во время контрольных работ.





# Кейс № 3.

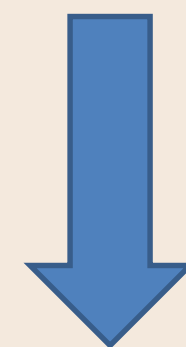
**Педагоги говорят:  
«Не слышит учителя,  
не удерживает инструкцию.  
Считает ворон. Всё забывает».**



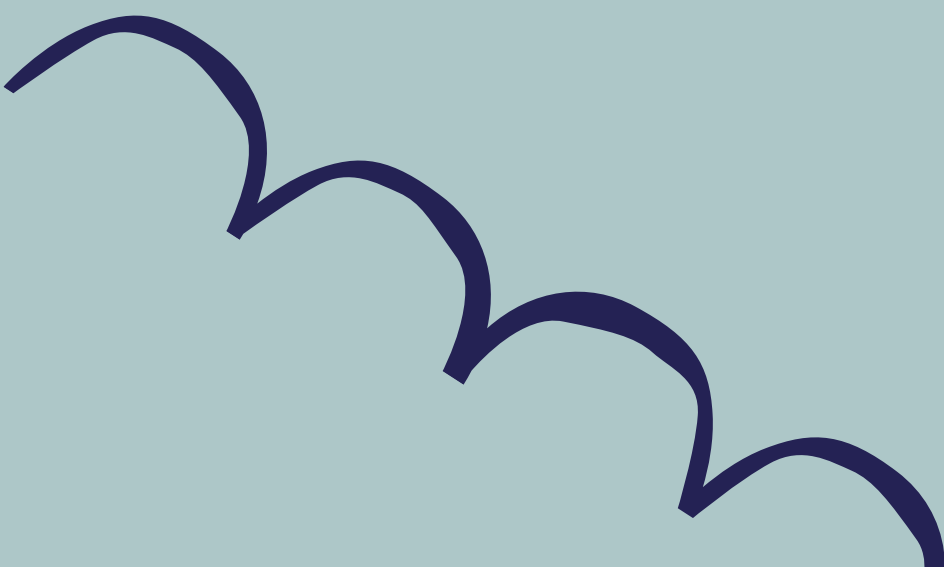




# Решение



**Развиваем слухоречевое  
внимание и память,  
саморегуляцию**



## ОПИСАНИЕ ИГРЫ/ПРИЁМА

### Игра «Колокольчики»

**Оборудование:** цветные колокольчики.

**Ход игры:** Задача ребенка выполнить инструкцию (например, «Позвони левой рукой не в красный и не в желтый колокольчик» и т.д.)

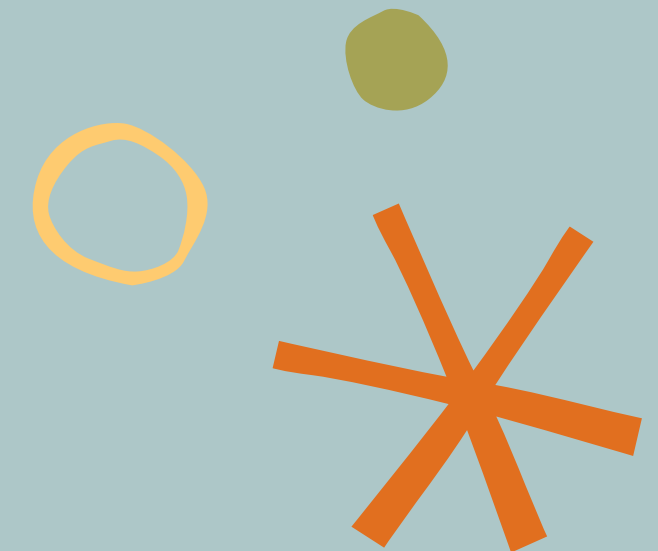
## КОГДА МОЖНО ИСПОЛЬЗОВАТЬ

### Рекомендуем:

орг.момент / орг.момент на уроке музыки;  
перемена.

### Нецелесообразно:

во время урока.



## ОПИСАНИЕ ИГРЫ/ПРИЁМА

**«Искатель сокровищ»**

**Оборудование:** не требуется/или приз.

**Ход игры:** Задача ребенка выполнить инструкцию, чтобы найти сокровище.

## КОГДА МОЖНО ИСПОЛЬЗОВАТЬ

**Рекомендуем:**

орг. момент;  
этап мотивации;  
физминутка;  
динамическая пауза;  
на уроках  
физической культуры.

**Нецелесообразно:**

во время урока.



## ОПИСАНИЕ ИГРЫ/ПРИЁМА

### «Стой-беги»

**Оборудование:** музыка.

**Ход игры:** Под музыку ребенок двигается/бегает. Как только музыка останавливается ребенок должен замереть.

## КОГДА МОЖНО ИСПОЛЬЗОВАТЬ

**Рекомендуем:**  
динамическая пауза;  
урок физической культуры.

**Нежелательно:**  
физминутка.





# Кейс № 4.

**Учителя говорят:**

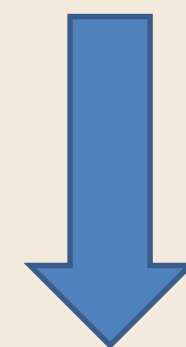
**«Не ориентируется в расписании  
занятий, режиме, днях недели  
и т.д.**

**Не видит клетки, строчки».**

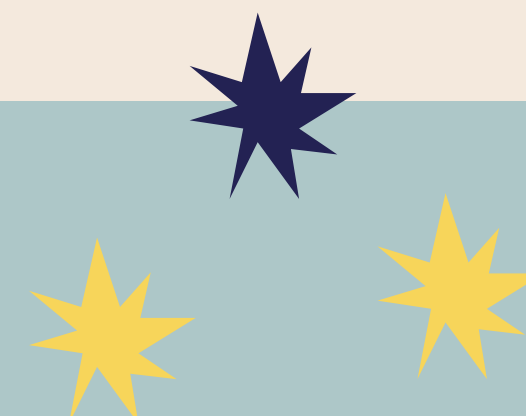
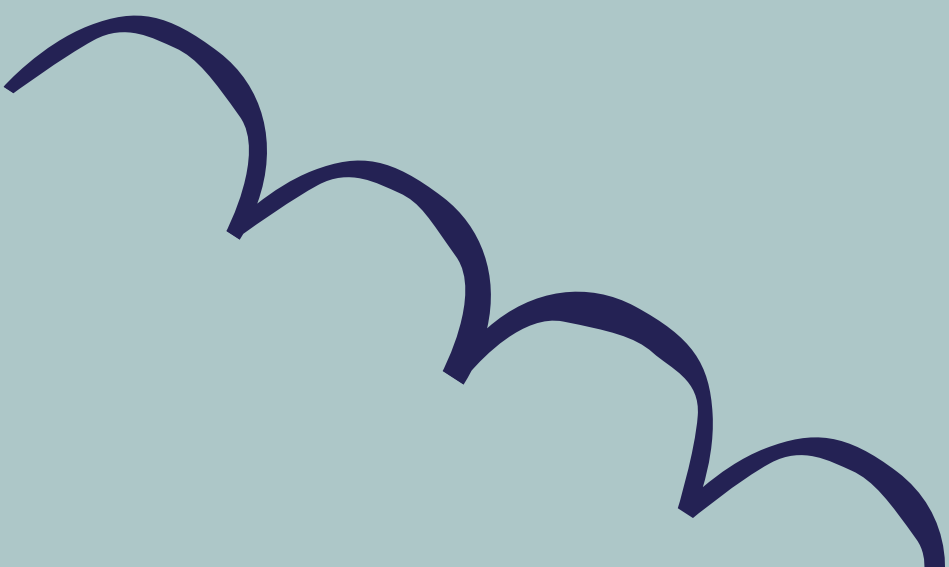




# Решение



**Развиваем  
пространственные  
представления**



## ОПИСАНИЕ ИГРЫ/ПРИЁМА

**Метод «Планер»**

**Оборудование:**

карточки с названием дней недели и т.д.; с расписанием уроков.

**Ход:** Задача ребенка распланировать учебное время.

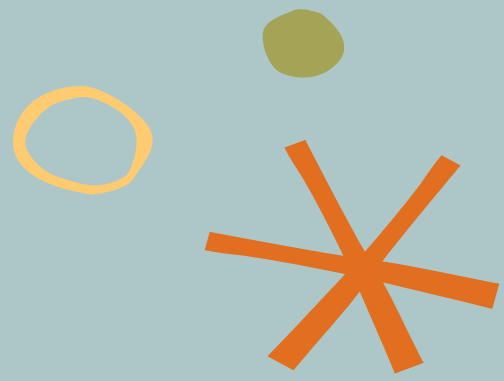
## КОГДА МОЖНО ИСПОЛЬЗОВАТЬ

**Рекомендуем:**

начало учебного дня;  
орг. момент перед 1 уроком;  
итог учебного дня;  
перемена.

**Нежелательно:**  
во время урока.





## ОПИСАНИЕ ИГРЫ/ПРИЁМА

**Игра «Найди и покажи»**

**Оборудование:** не требуется.

**Ход:** Задача ребенка показать части тела, показать части тела с учётом правой и левой стороны.

## КОГДА МОЖНО ИСПОЛЬЗОВАТЬ

**Рекомендуем:**

начало учебного дня;  
орг. момент;  
физминутка;  
динамический час;  
урок физической культуры.



## ОПИСАНИЕ ИГРЫ/ПРИЁМА

**Игра «Найди и положи»**

**Оборудование:**

разноцветные квадраты: карточки с буквами/цифрами/знаками и т.д.

**Ход:** Задача ребенка в соответствии с инструкцией правильно расположить карточку.

## КОГДА МОЖНО ИСПОЛЬЗОВАТЬ

**Рекомендуем:**

начало учебного дня;  
орг. момент;  
этап мотивации;  
перемена;  
итог урока;  
рефлексия.

**Нежелательно:**  
физминутка.





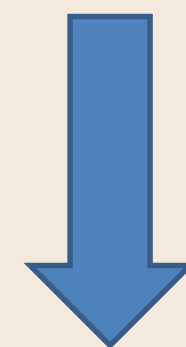
# Кейс № 5.

**Педагоги говорят:  
«У ребенка  
угадывающее чтение».**

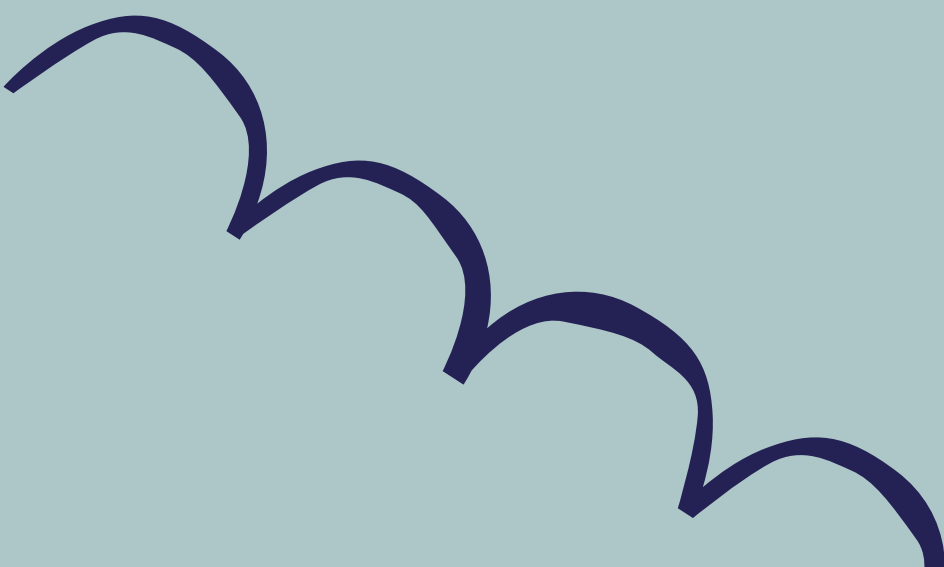




# Решение



**Развиваем произвольность  
внимания**



## ОПИСАНИЕ ИГРЫ/ПРИЁМА

### Игра «Заплатки»

**Оборудование:** текст с пропуском слов или окончаний.

**Ход:** Задача ребенка, читая текст, правильно подбирать нужное слово/окончание.

## КОГДА МОЖНО ИСПОЛЬЗОВАТЬ

### Рекомендуем:

читательская пятиминутка (урок чтения);  
актуализация знаний;  
перемена.

**Нецелесообразно:**  
физминутка;  
динамический час.

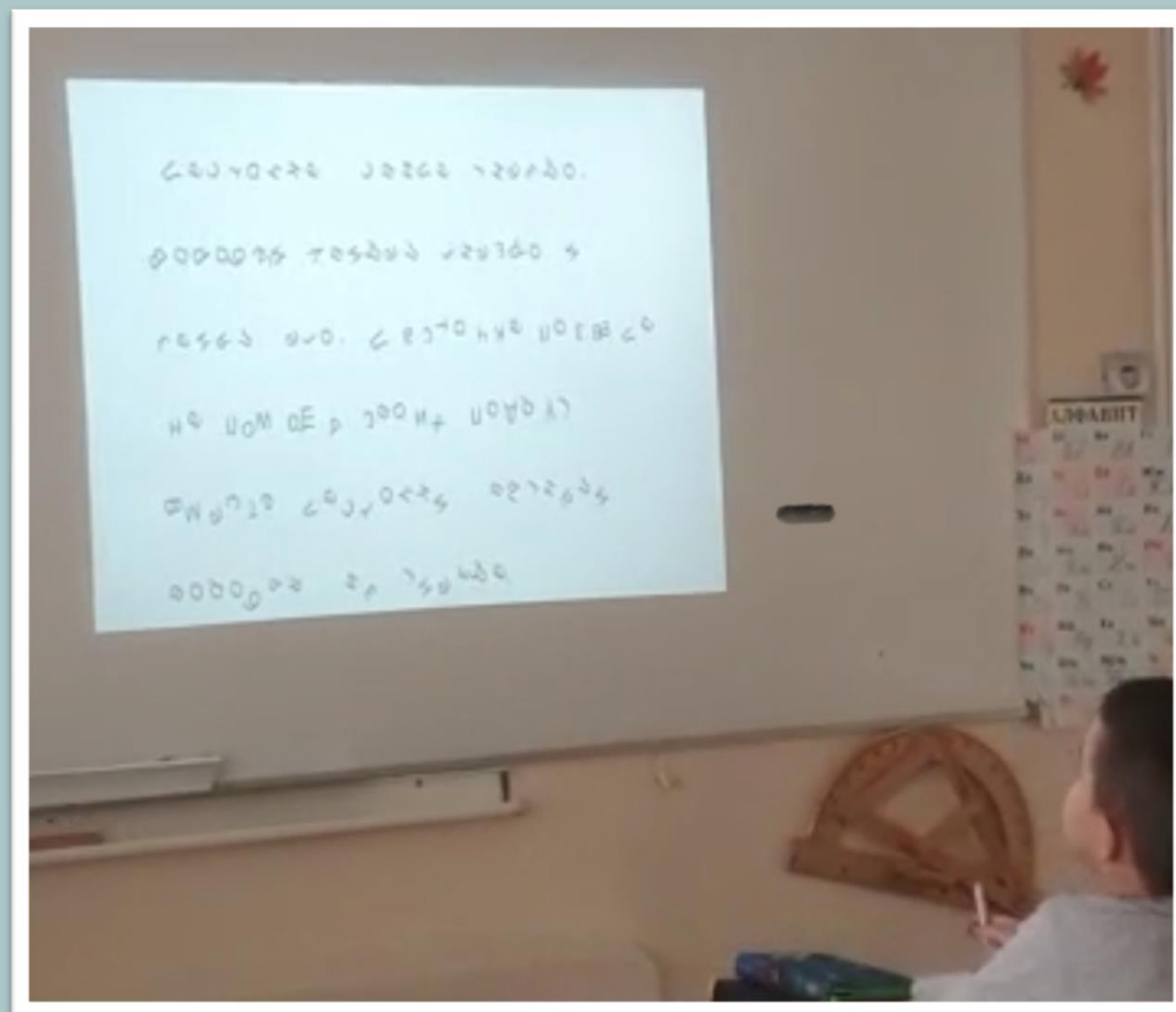
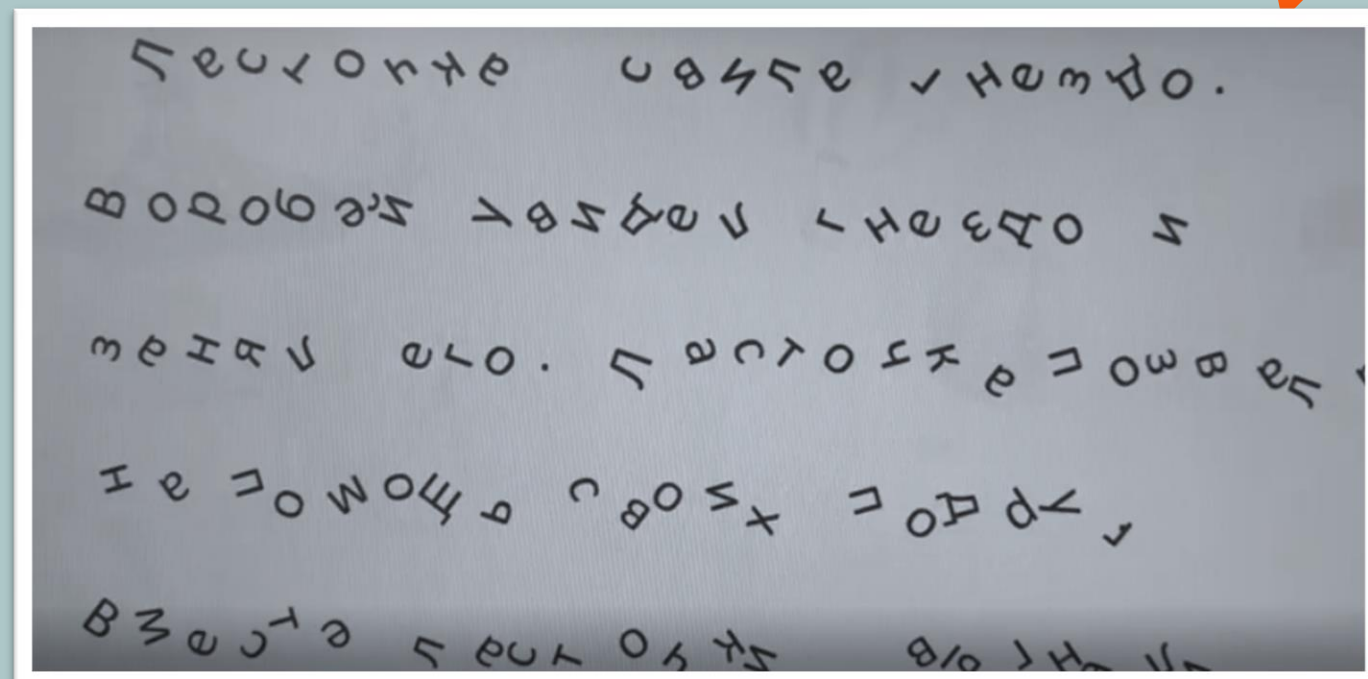
### ГРОЗА

- Я испугался и сел под большой дуб.
- Меня послали в лес за грибами. Я набрал грибов и возвращался домой.
- Молния попала в дерево. Дуб затрещал, полетели сучья и ветки.
- Вдруг стало темно. Полил дождь.
- Я от страха закрыл глаза. Корзина упала.
- Я собрал грибы и побежал домой.
- Гроза прошла быстро. Я встал. Капало с деревьев, играло солнце. На голове у меня была шишка.

(По Л.Н. Толстому)

### ТЕКСТ С «ДЫРКАМИ»

Меня послали . Я набрал . Вдруг стало . Полил . Я испугался и . Молния . Дуб затрещал, . Я от страха . Корзина . Гроза . Я встал. Капало с . На голове у . Я собрал .



## ОПИСАНИЕ ИГРЫ/ПРИЁМА

### Упражнения для улучшения техники чтения

*Оборудование:*  
специальные  
тексты/проектор.

*Ход:* Дети читают  
специальный текст.

## КОГДА МОЖНО ИСПОЛЬЗОВАТЬ

### Рекомендуем:

читательская  
пятиминутка (урок  
чтения);  
актуализация знаний;  
перемена.

### Нецелесообразно:

физминутка;  
динамический час.

## ОПИСАНИЕ ИГРЫ/ПРИЁМА

**Игра «Разложи  
картинки по  
прочитанному»**

**Оборудование:** текст,  
картинки.

**Ход:** Задача ребенка  
прочитать текст и  
верно разложить  
серию картинок.

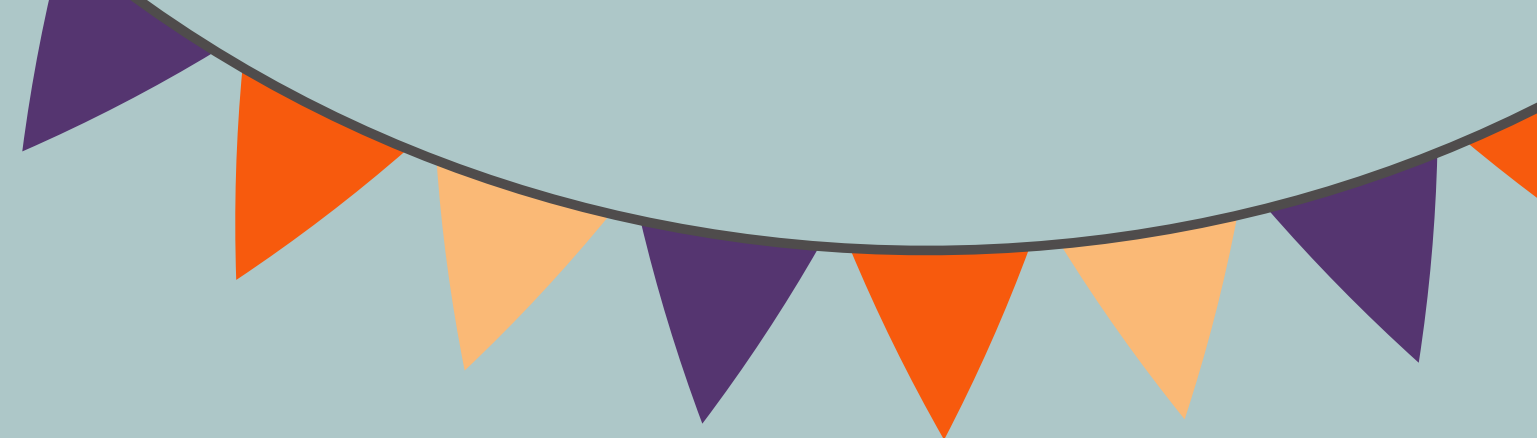
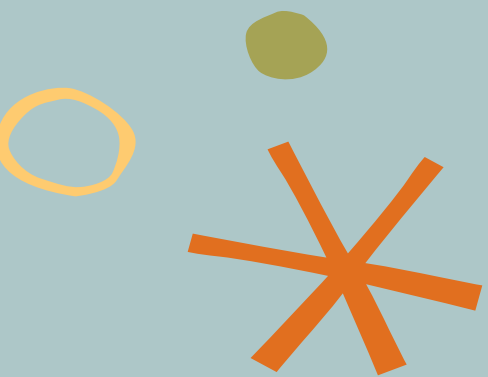
## КОГДА МОЖНО ИСПОЛЬЗОВАТЬ

**Рекомендуем:**

орг. момент;  
читательская  
пятиминутка;  
перемена;  
итог учебного дня.

**Нецелесообразно:**  
физминутка;  
динамический час.



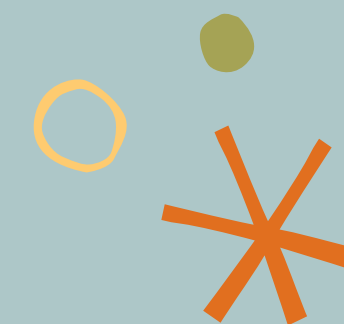
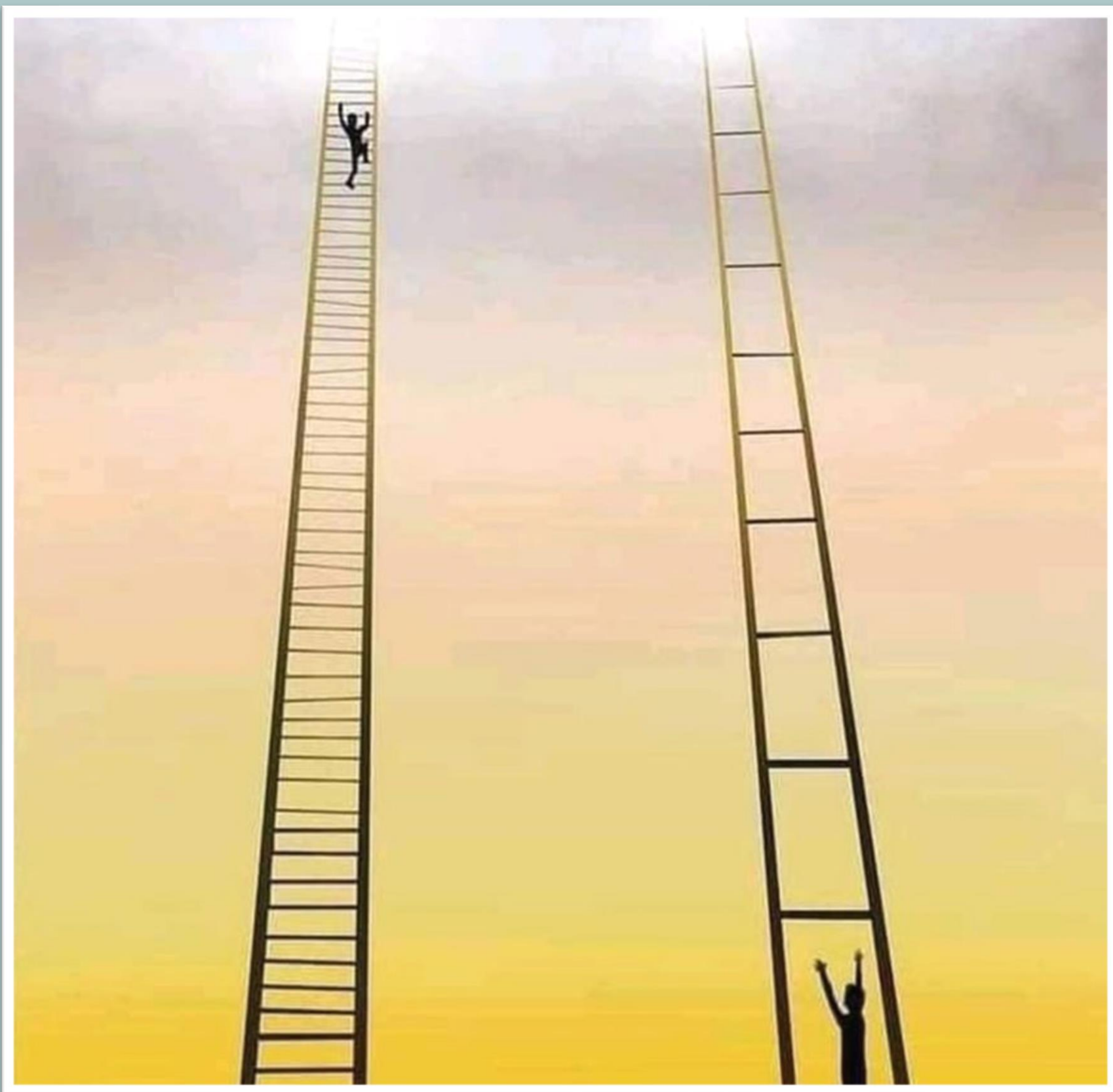




## **Итог:**

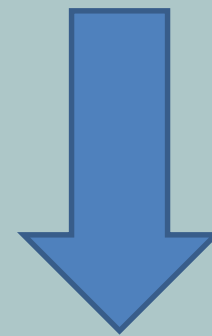
- 1. Нейропсихологические игры повышают эффективность работы с детьми с ОВЗ.**
- 2. Их можно включать в режимные моменты и в структуру урока.**
- 3. Большинство игр не требуют специальной подготовки.**
- 4. Ученики могут в них играть самостоятельно.**





***Маленькие  
действия  
приводят  
к большим  
результатам.***

**Чек-лист можно  
скачать здесь**





**Государственное бюджетное  
общеобразовательное учреждение  
города Москвы  
«Школа № 777  
имени Героя Советского  
Союза Е.В. Михайлова»**

