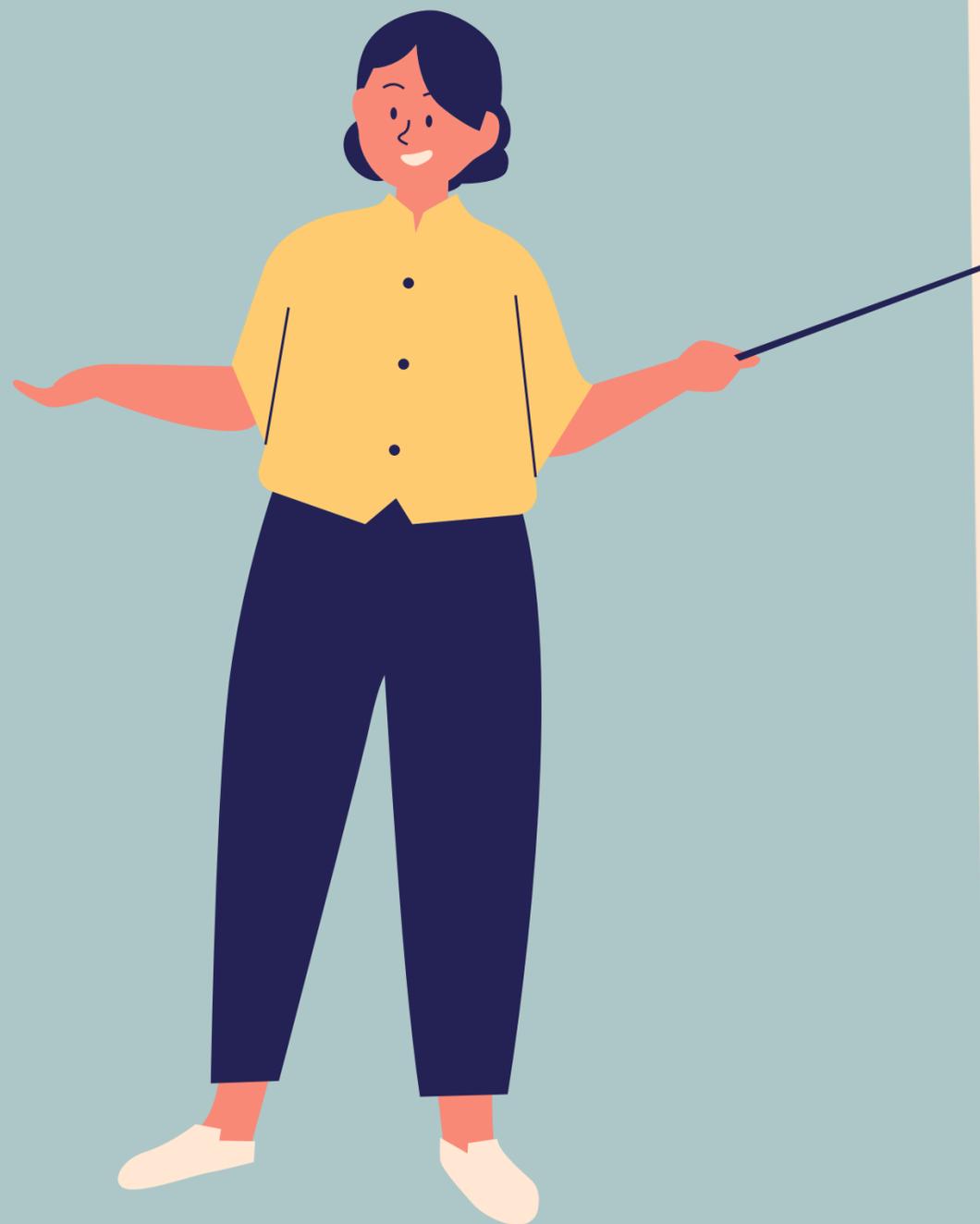
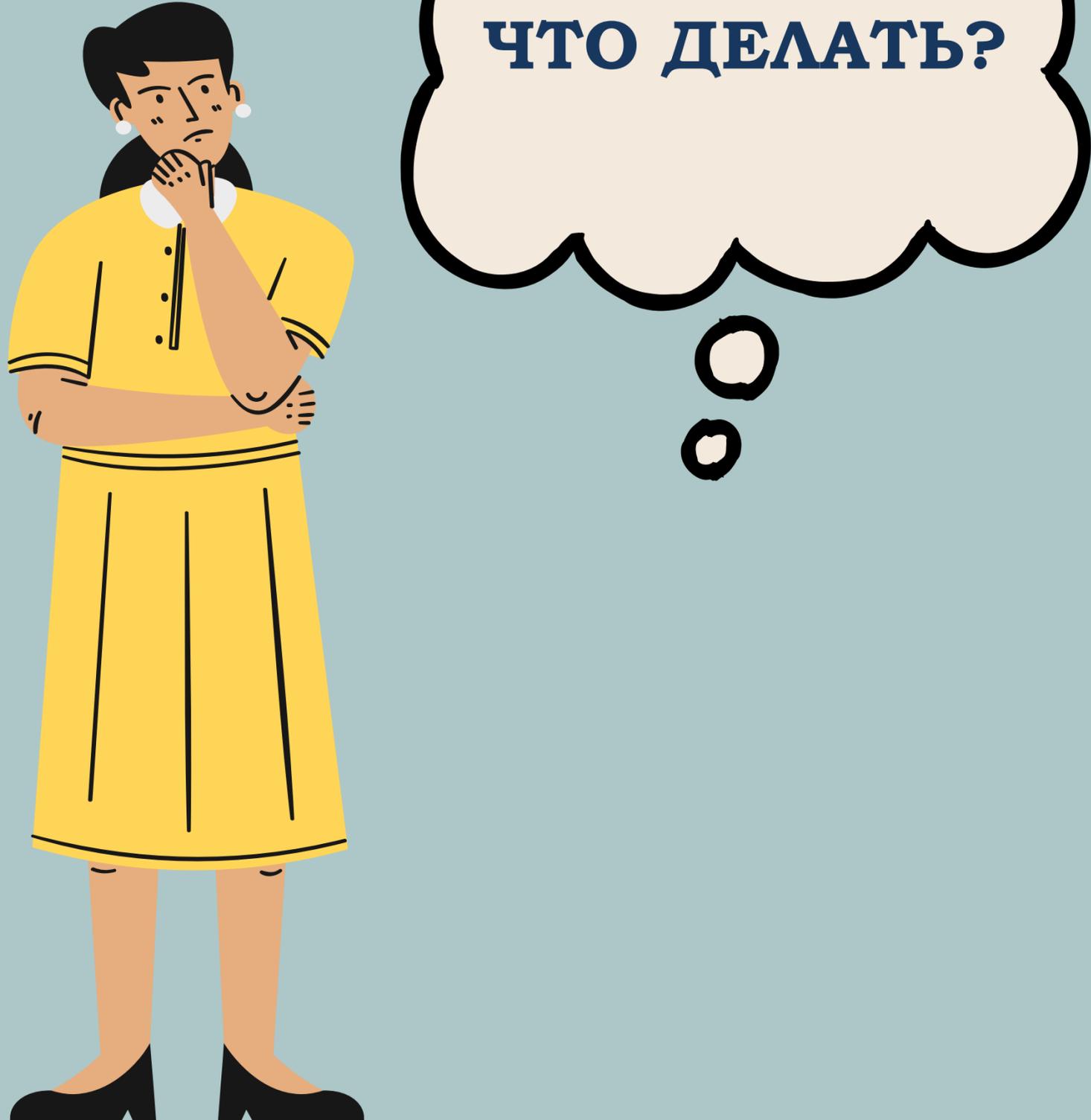


Ассоциация
Инклюзивных
Школ



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



ЧТО ДЕЛАТЬ?

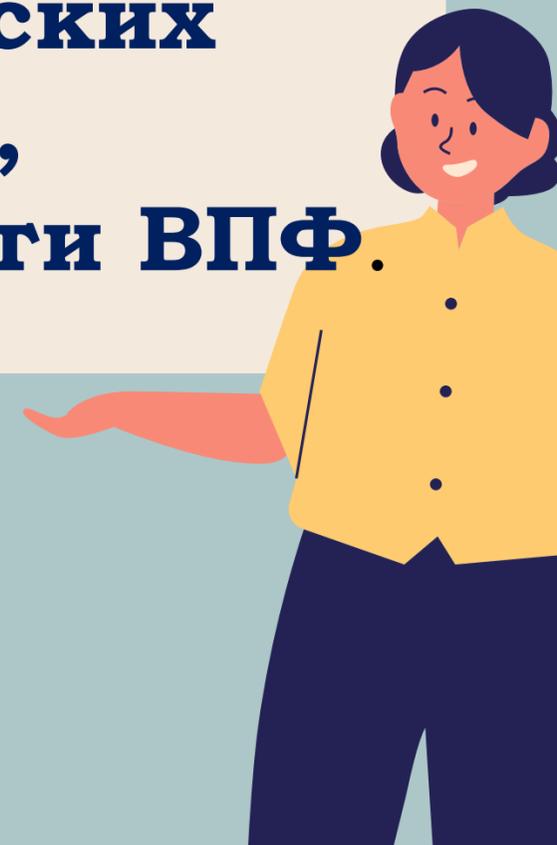


**В настоящий момент
практически в каждом
классе есть ученик с ОВЗ.**

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».**



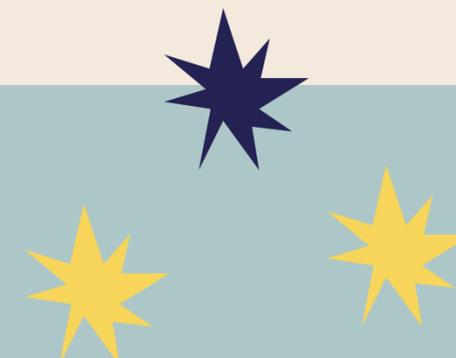
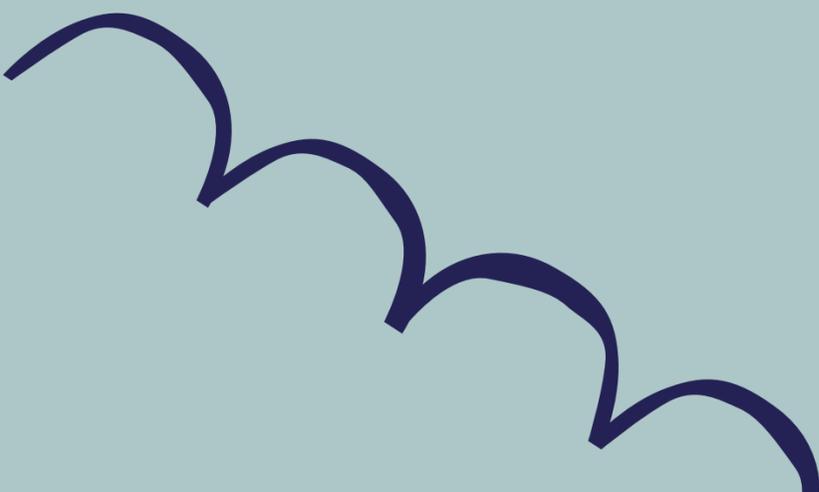
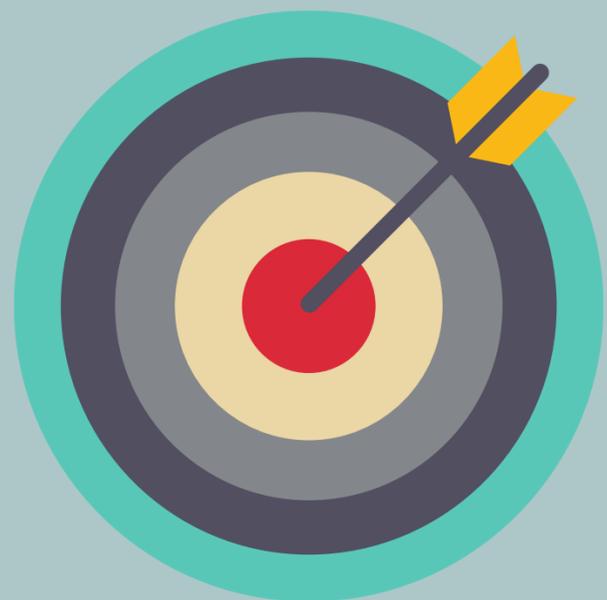


Решение



Активизируем

психический тонус



ОПИСАНИЕ ИГРЫ/ПРИЁМА

Игра «Лесенка-чудесенка»

Оборудование:

координационная лесенка.

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

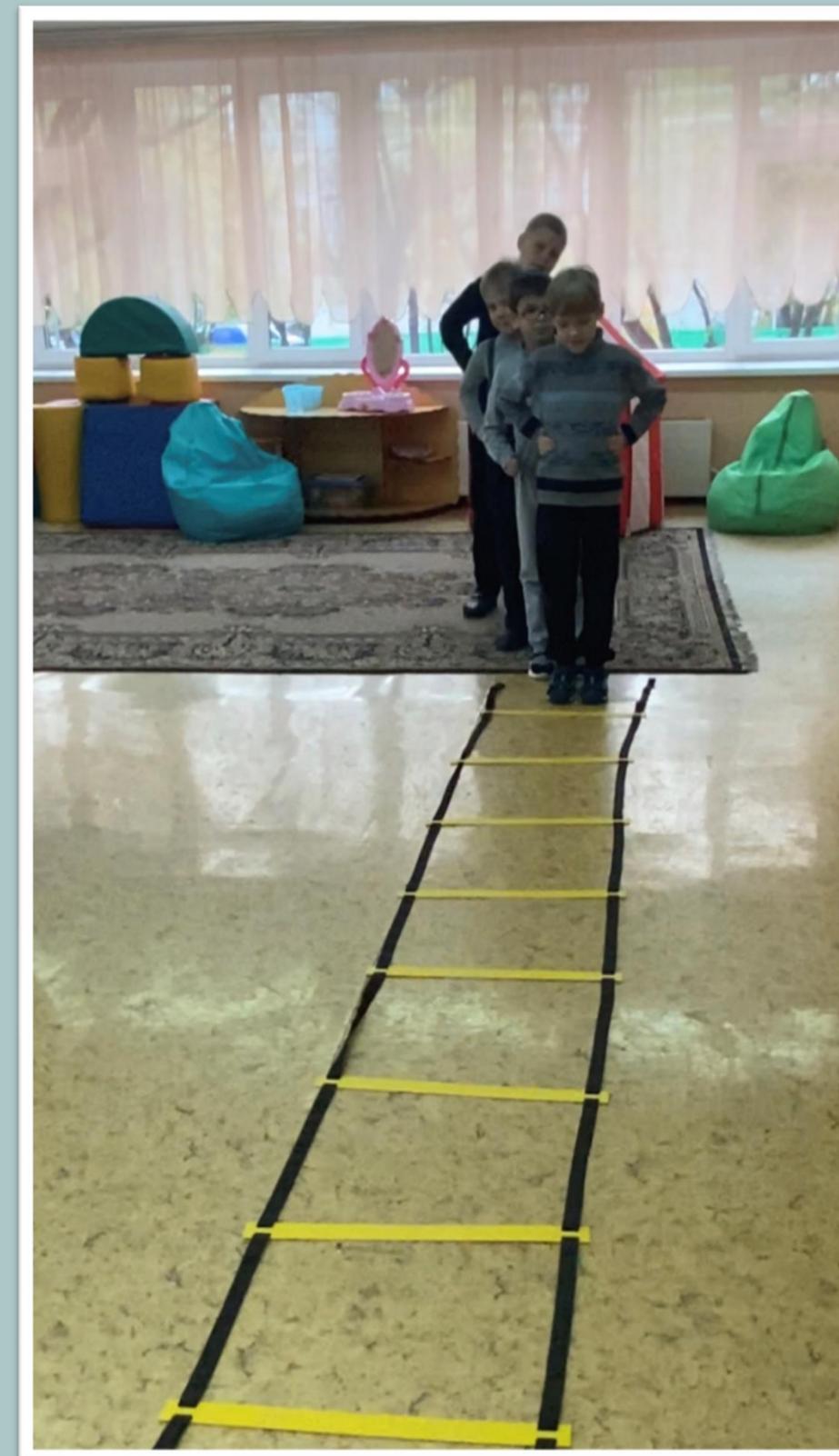
КОГДА МОЖНО ИСПОЛЬЗОВАТЬ

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.

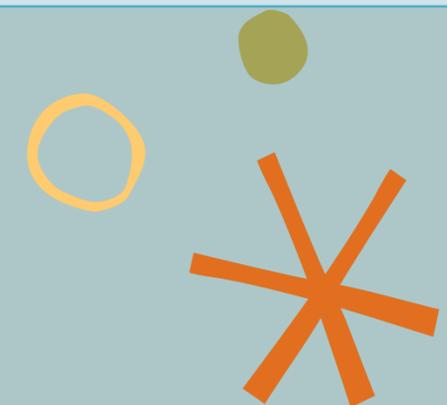
КОГДА МОЖНО ИСПОЛЬЗОВАТЬ

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.

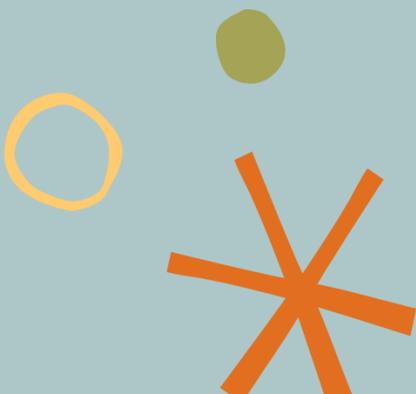
КОГДА МОЖНО ИСПОЛЬЗОВАТЬ

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.

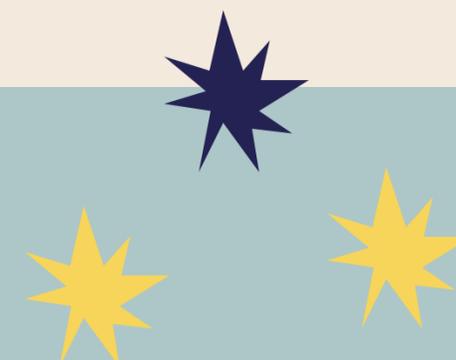
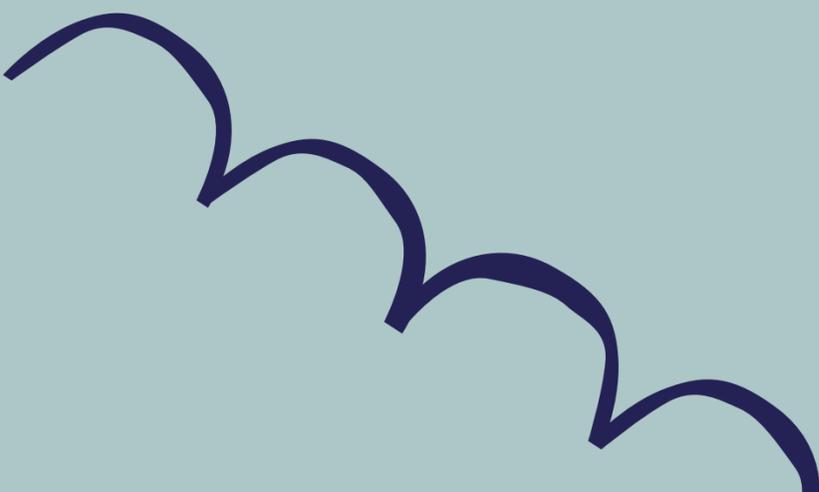
**Педагоги говорят:
«Не слышит учителя,
не удерживает инструкцию.
Считает ворон. Всё забывает».**



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.)

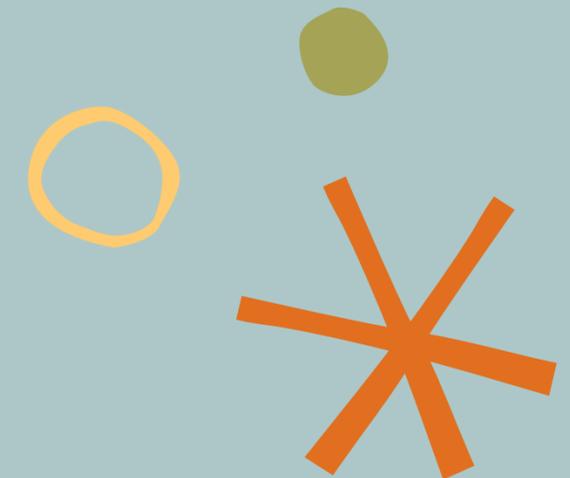
КОГДА МОЖНО ИСПОЛЬЗОВАТЬ

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».

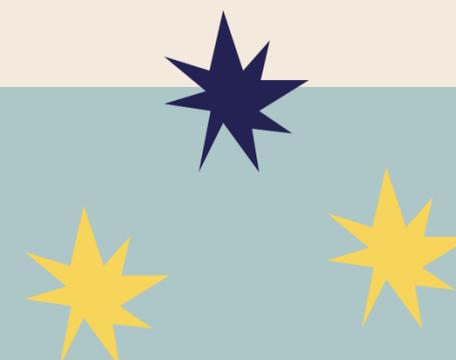
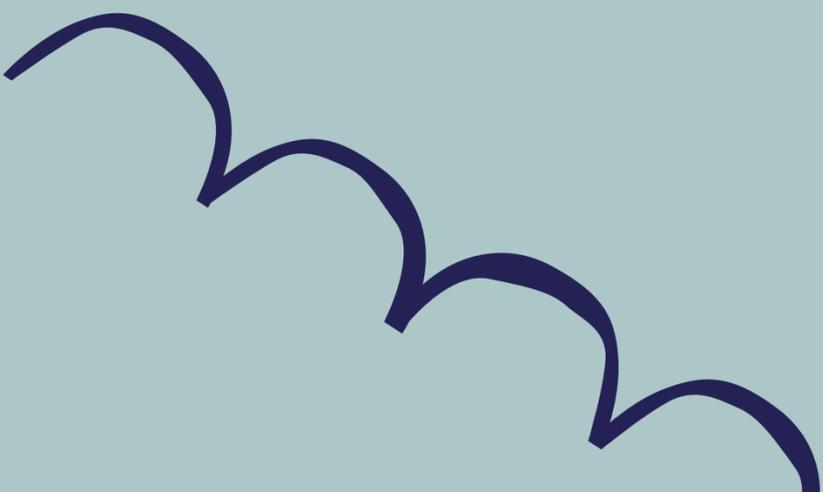




Решение



**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.

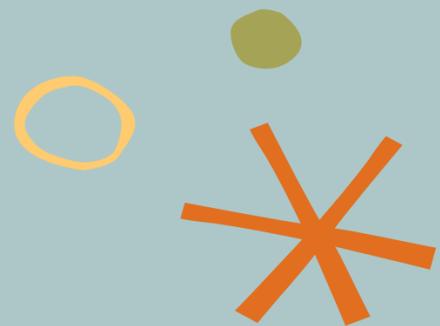
КОГДА МОЖНО ИСПОЛЬЗОВАТЬ

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.

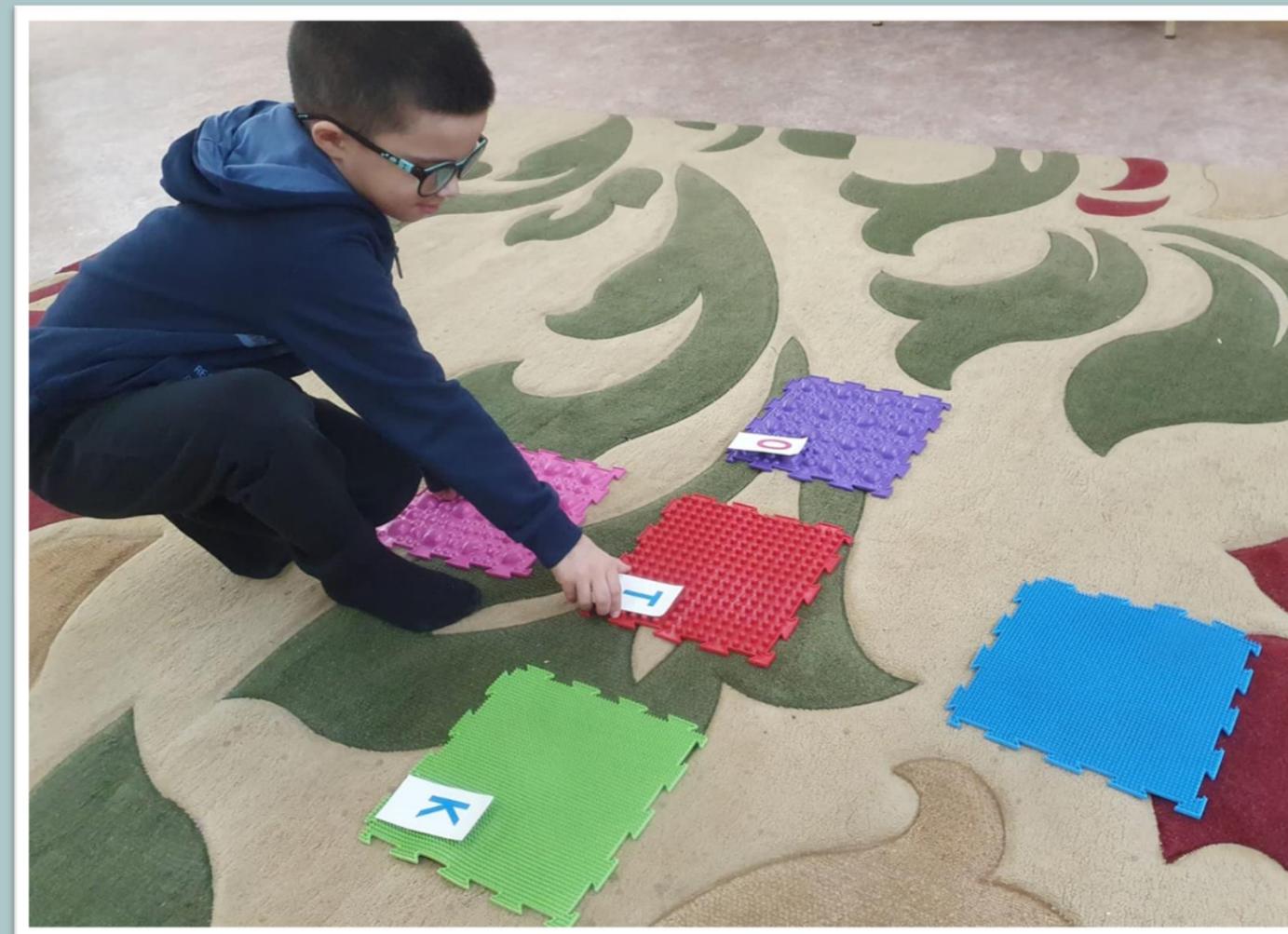
Ход: Задача ребенка в соответствии с инструкцией правильно расположить карточку.

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».**

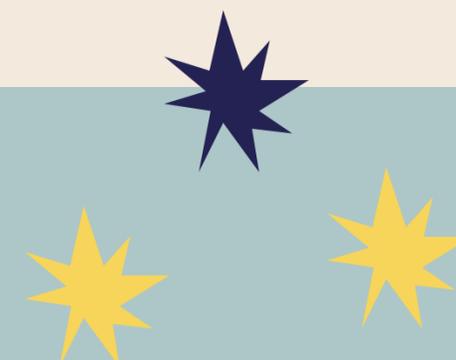
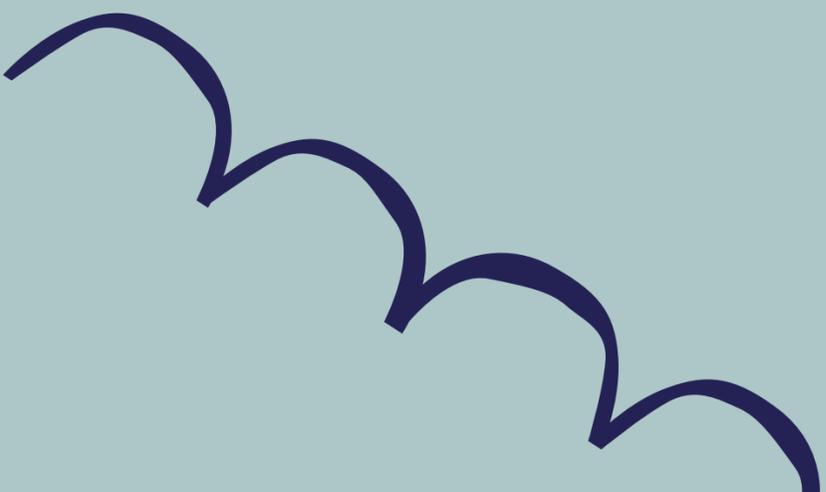




Решение



**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.

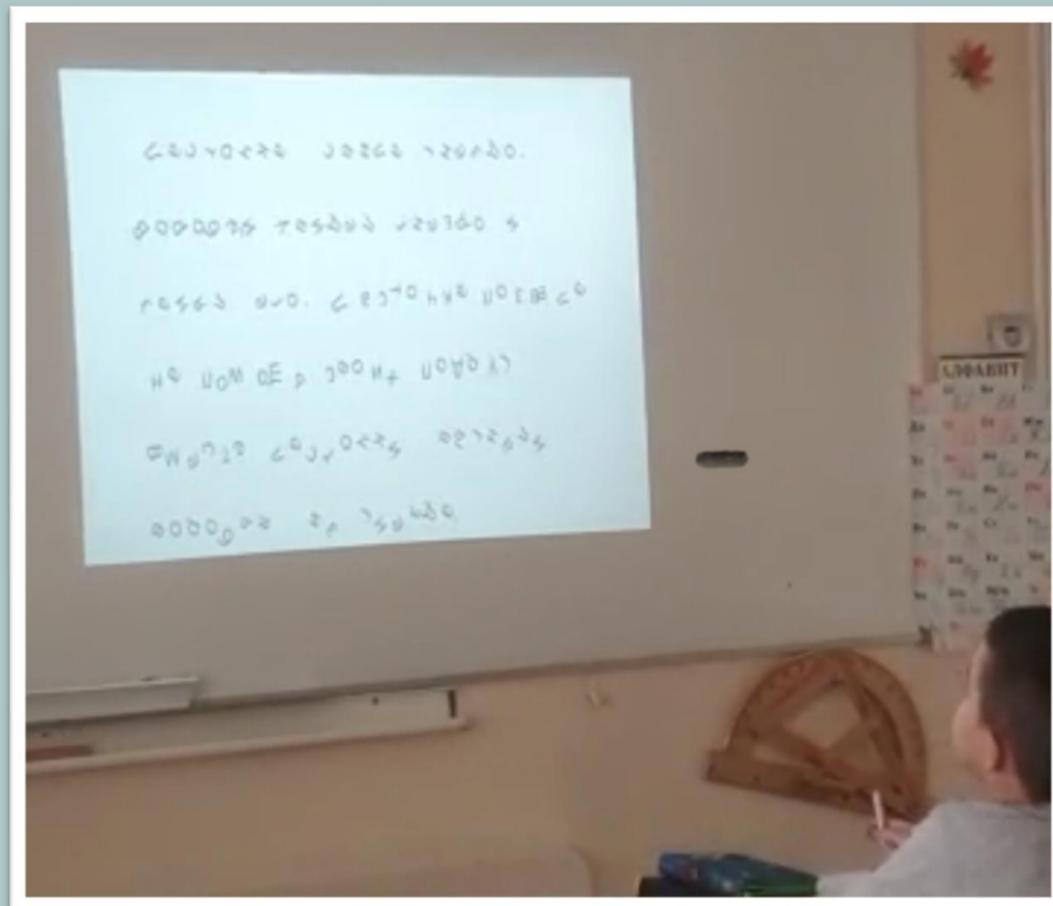
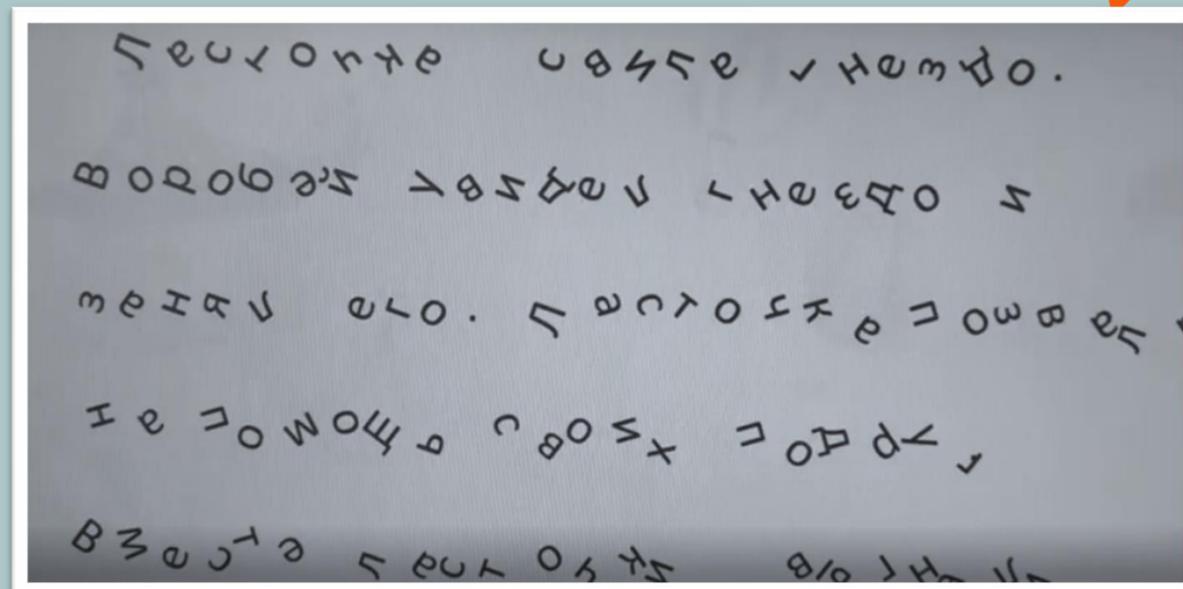
ГРОЗА

- 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.

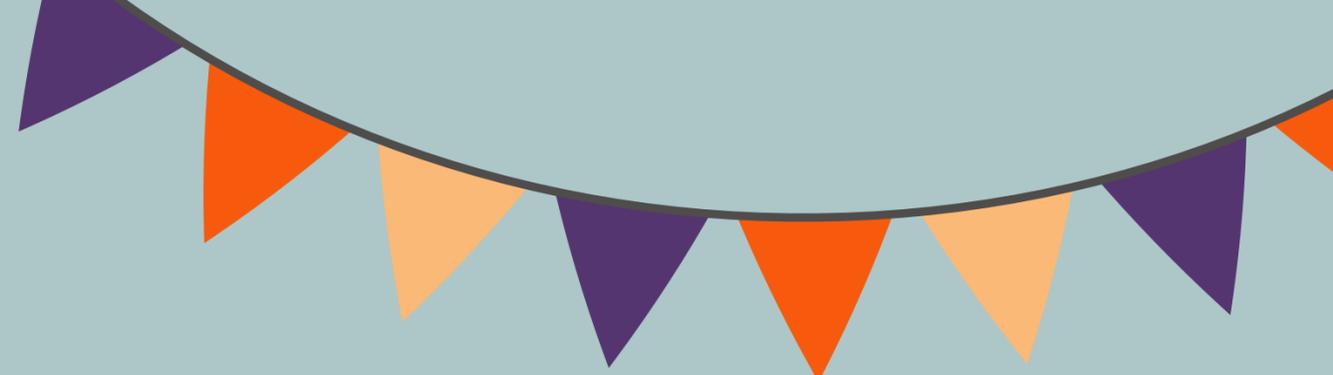
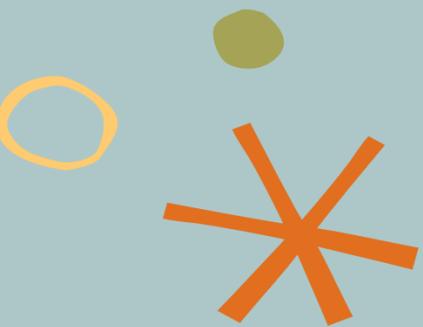
КОГДА МОЖНО ИСПОЛЬЗОВАТЬ

Рекомендуем:

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

Нецелесообразно:
физминутка;
динамический час.

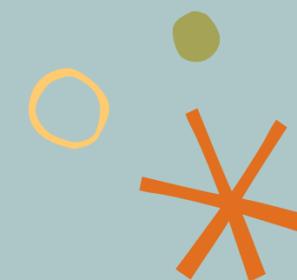
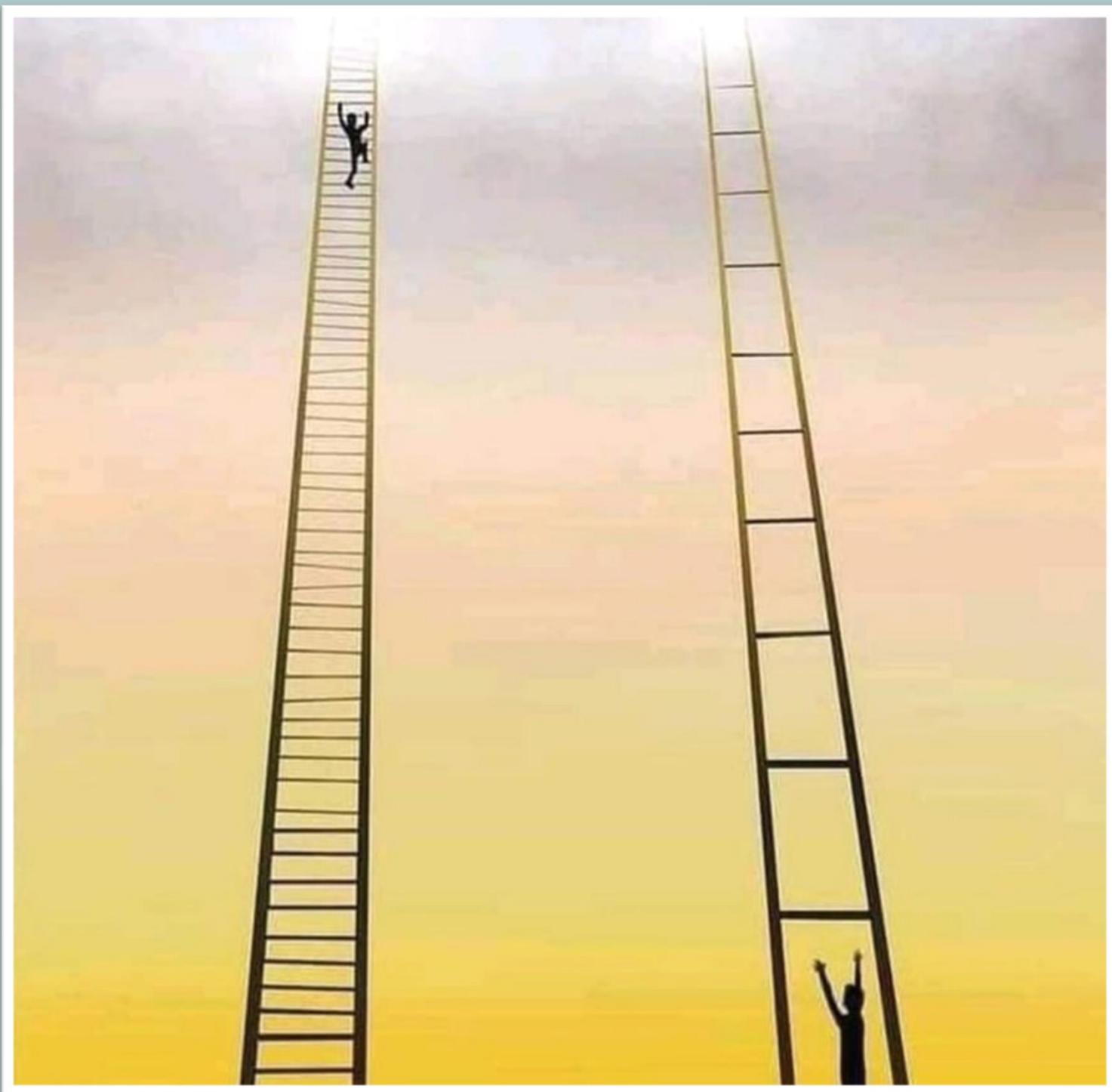






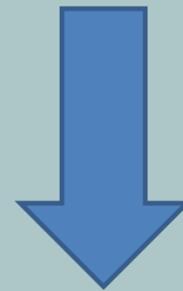
Итог:

- 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»**

