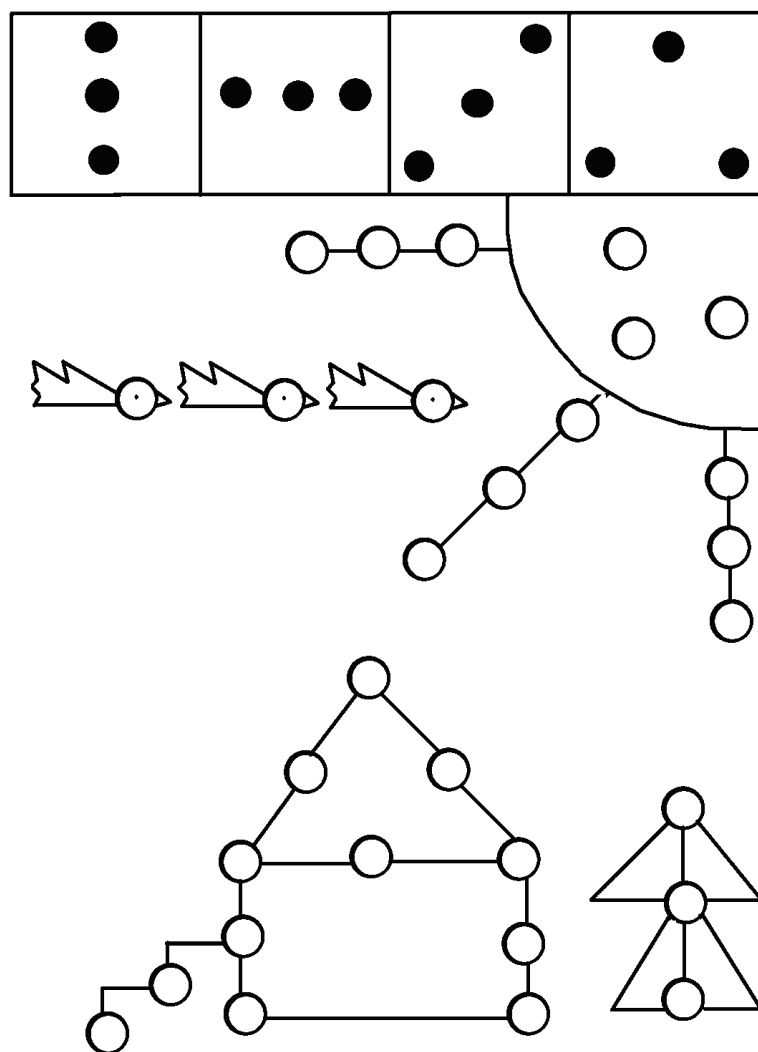


**УПРАЖНЕНИЯ ДЛЯ
ПРОФИЛАКТИКИ И
ПРЕОДОЛЕНИЯ ТРУДНОСТЕЙ
ОБУЧЕНИЯ НА ЭТАПЕ
ПОДГОТОВКИ К ШКОЛЕ ДЛЯ
ДЕТЕЙ 5-6 ЛЕТ**



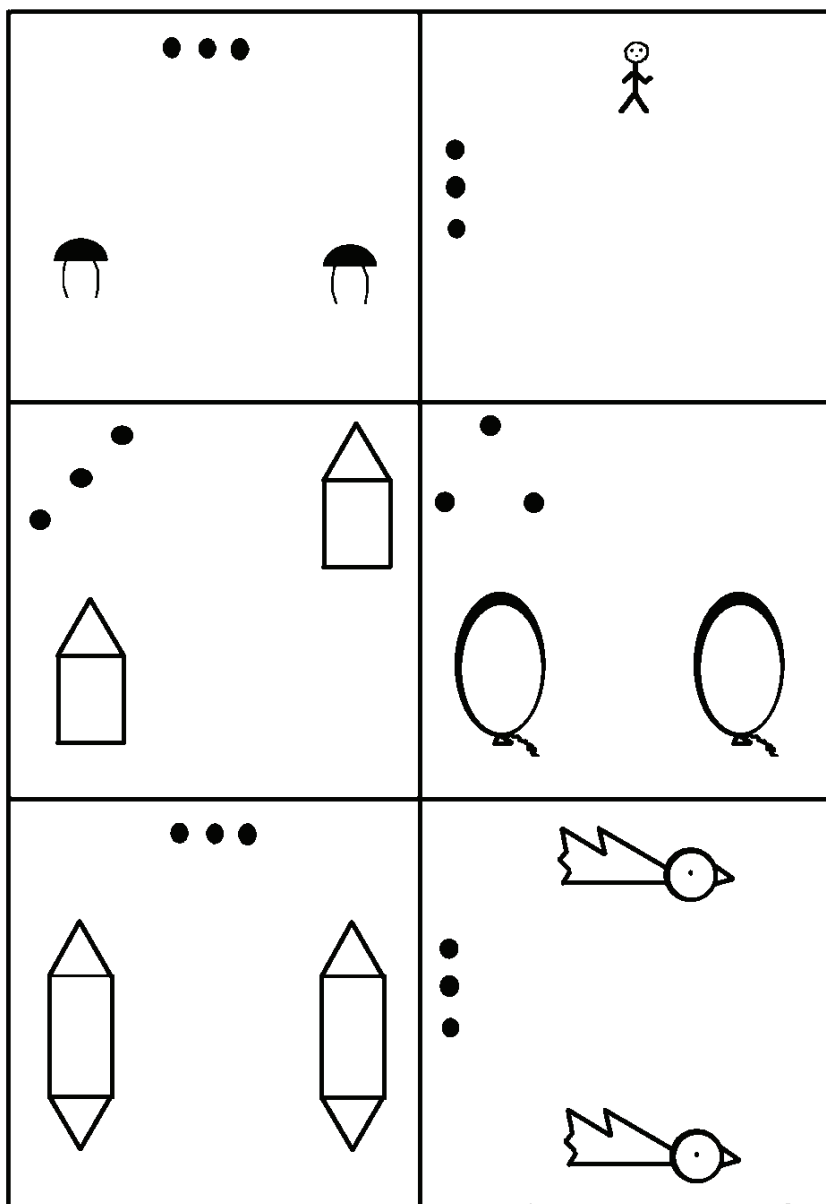
СОСТАВ ЧИСЛА

- Обследование и обучение детей с ЗПР
- Число представляется в виде четырёх структур, по-разному расположенных пространственно. Вместе с ребёнком эти структуры можно рассматривать, обводить, лепить из пластилина, придумывать им названия. Далее занятие проходит в игровой форме: структуры “спрятались” на картинке и их нужно найти и обвести одним или разными цветами, наклеить на них шарики из пластилина и т. п. Рамка вверху задаёт детям программу действий.

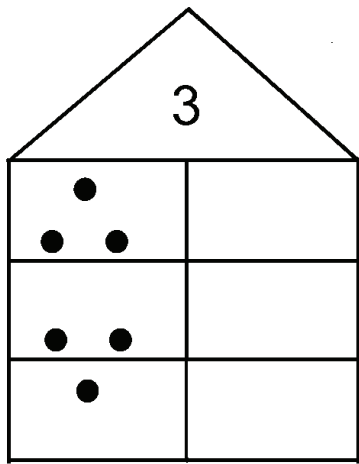


Далее задания усложняются, программа и опора сокращаются.

Зрительная насыщенность растёт: на странице уже не одно задание, а сразу шесть. Ребёнку необходимо дополнить рисунок в соответствии с пространственным расположением структуры образца: дорисовать недостающий домик или шар в правильном месте.



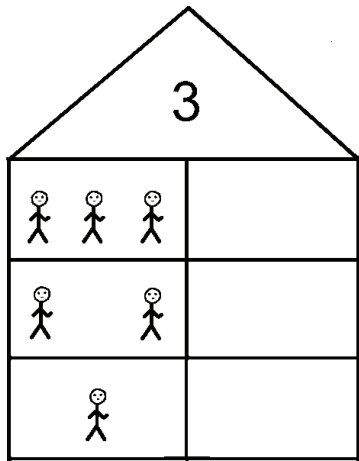
Ребёнку предстоит заселить квартиры дома недостающими жильцами в соответствии с правилом: на каждом этаже живут три человека. Далее в игру постепенно вводится абстракция, происходит переход от количества к цифре.



$$3 + 0 = 3$$

$$2 + \dots = 3$$

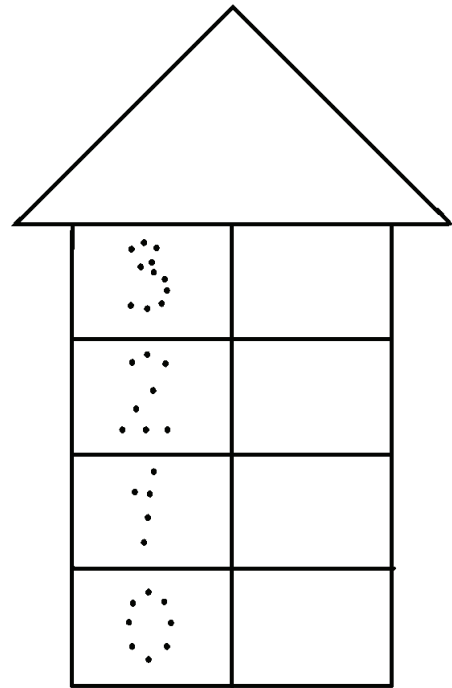
$$1 + \dots = 3$$



$$\dots + \dots = 3$$

$$\dots + \dots = 3$$

$$\dots + \dots = 3$$



$$3 = 3 + \dots$$

$$3 = 2 + \dots$$

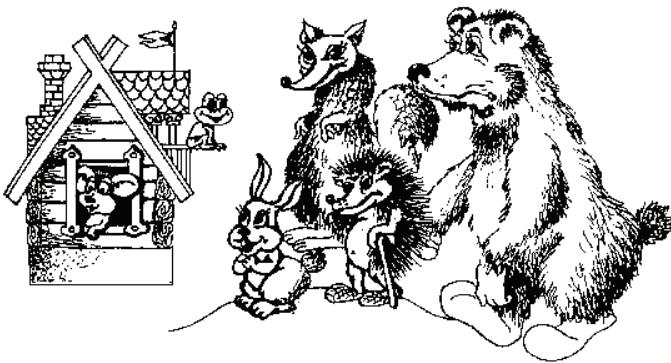
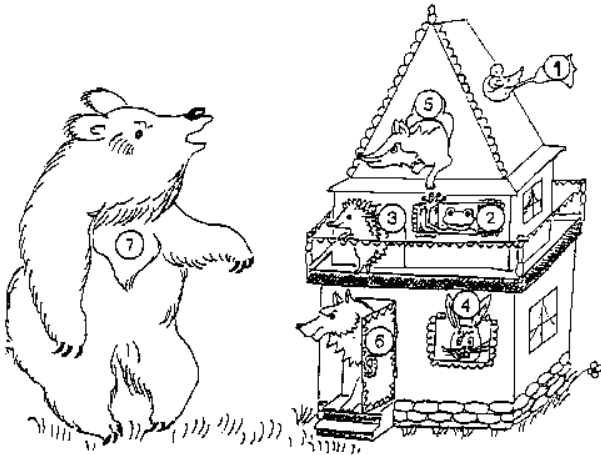
$$3 = 1 + \dots$$

$$3 = 0 + \dots$$

Упражнения из пособия “Школа внимания”
Н. М. Пылаевой и Т. В. Ахутиной

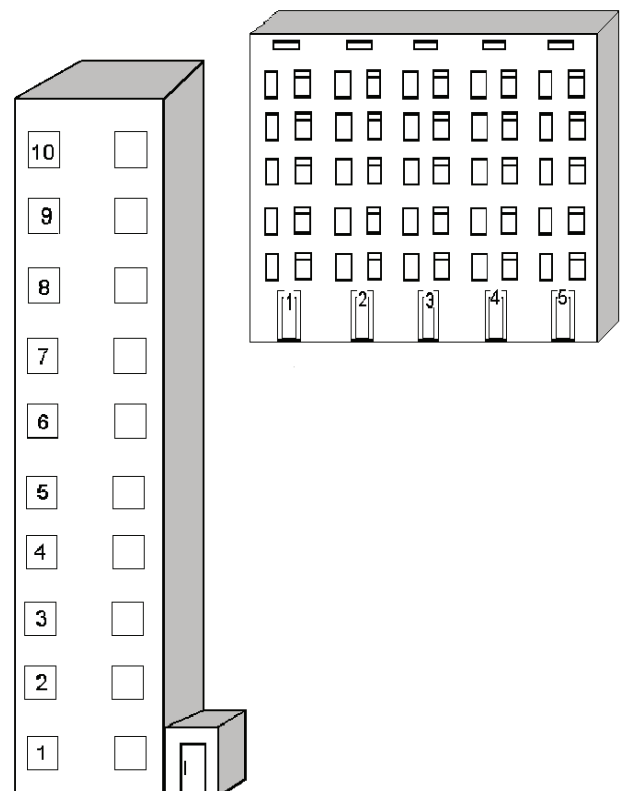
ТЕРЕМОК

- Развитие понимания связи числа, количества и логико-грамматических конструкций
- На материале сказки “Теремок” можно работать с числовым рядом от 1 до 7, с названиями “первый”, “второй”, “третий” и т. д., с понятиями “следующий”, “предыдущий” и т. д.



ЭТАЖИ И ПОДЪЕЗДЫ

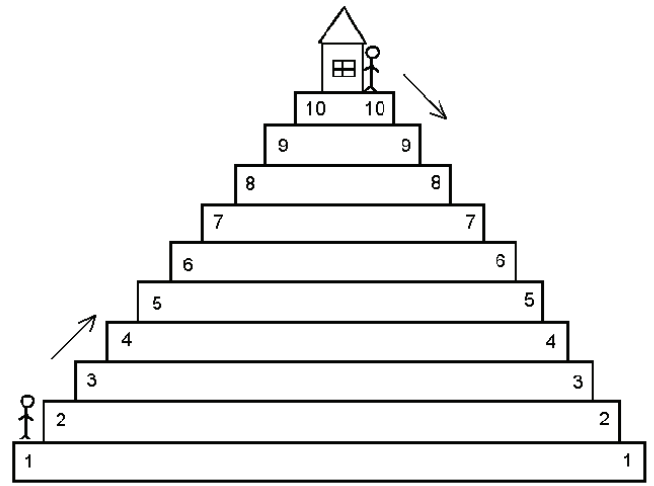
- Развитие математических и зрительно-пространственных представлений, развитие функций программирования и контроля
- Работа с вертикальным и горизонтальным числовым рядом на примере этажей и подъездов многоквартирных домов. Есть возможность изучать дискретные ряды: “ездить в лифте” со 2 на 8, с 9 на 4 этаж...



КОТ В САПОГАХ

• Прямой и обратный счёт, пропедевтика чётного и нечётного ряда.

• Замок Людоеда находится высоко на горе, и чтобы попасть туда, Коту в сапогах нужно подняться по лестнице, а чтобы покинуть замок – спуститься по ней. Кот также может бегать через ступеньку вверх (1-3-5-7-9) или вниз (10-8-6-4-2).



ЧАСЫ

• Структурирование изученного материала, формирование функций программирования и контроля.

• Слева – часы с верным расположением цифр. На часах справа можно работать с числовым рядом в прямом и обратном направлении, можно просить ребёнка исправить ошибки в расположении цифр, можно заполнять недостающие ячейки и т. д.

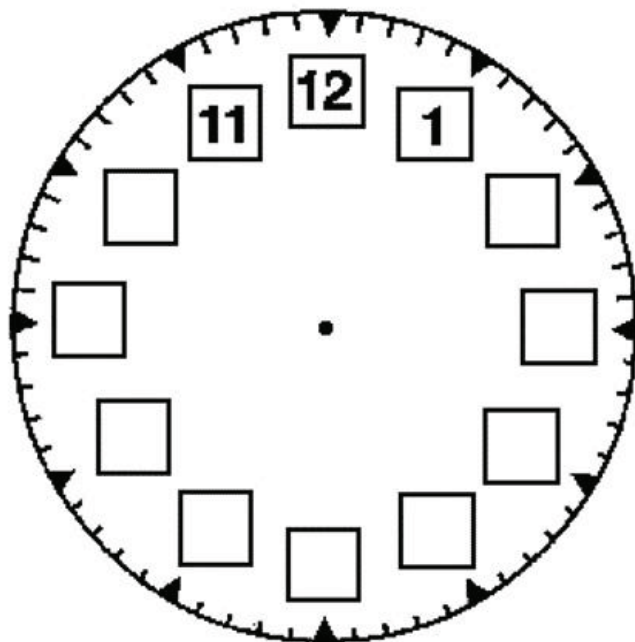
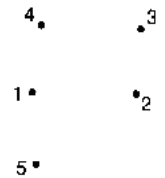
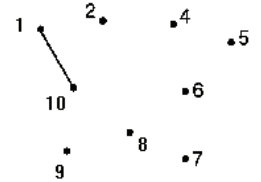
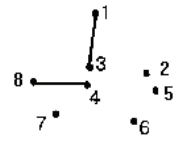
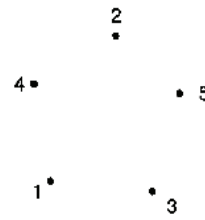
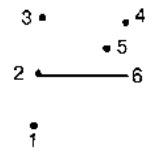


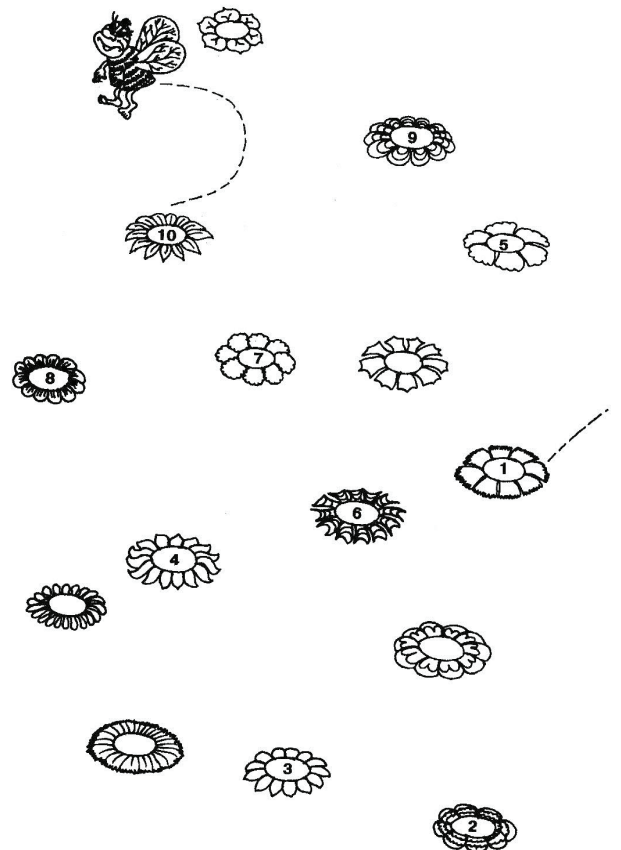
РИСУНОК ПО ТОЧКАМ

- Зрительно заданная программа с пошаговым выполнением.
- Ребёнку нужно соединить точки в правильном направлении, чтобы получился рисунок.



ЗАШУМЛЁННОЕ ПОЛЕ “ПЧЁЛЫ И ЦВЕТЫ”

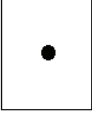

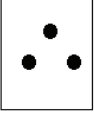
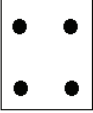
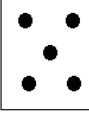
- Числовой ряд в хаотическом направлении.
- Пчела собирает нектар. Ребёнку нужно построить маршрут пчелы. делать это можно лишь глазами, или раскрашивая серединки нужных цветов, или соединяя цветы в верной последовательности. Пчела может полететь и в обратную сторону. Работать можно в парах: один ребёнок выполняет задание, другого осуществляет проверку.

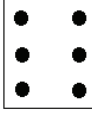
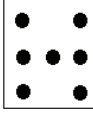
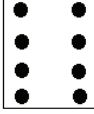
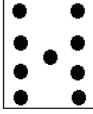
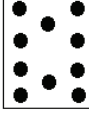











ДОМИНО

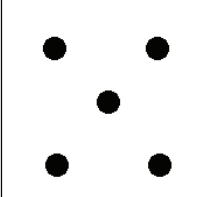
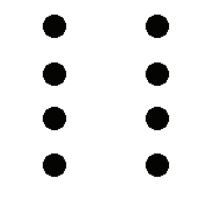
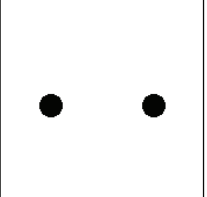
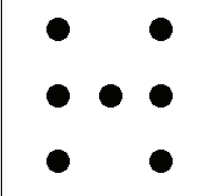
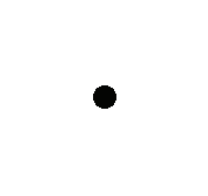
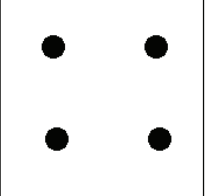
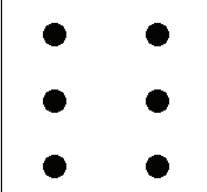
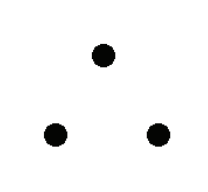
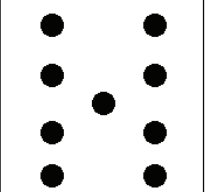
• Связь числа и количества.

• Ребёнок разглядывает образец, копирует его, называет. Можно копировать точки, а можно подписывать цифры.

				
1	2	3	4	5

				
6	7	8	9	10

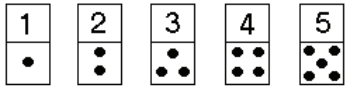
								

ШИФР

• Связь числа и количества, зрительно-пространственные представления.

• Под каждым числом нужно не только нарисовать нужное количество точек, но и правильно их расположить. Можно использовать для диагностики, измеряя, какое количество заданий выполнил ребёнок за определённое время, сколько он сделал ошибок.

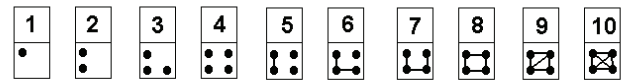


1	2	3	4	5	1	3	4	1	1	3	1	2	5	1	4

2	1	5	3	4	1	2	1	4	3	2	5	1	4	3	5

3	5	1	3	4	2	1	3	5	2	5	3	1	4	2	1

5	2	3	1	4	3	2	4	5	1	3	4	2	1	5	3



1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	3	1	2	5	1

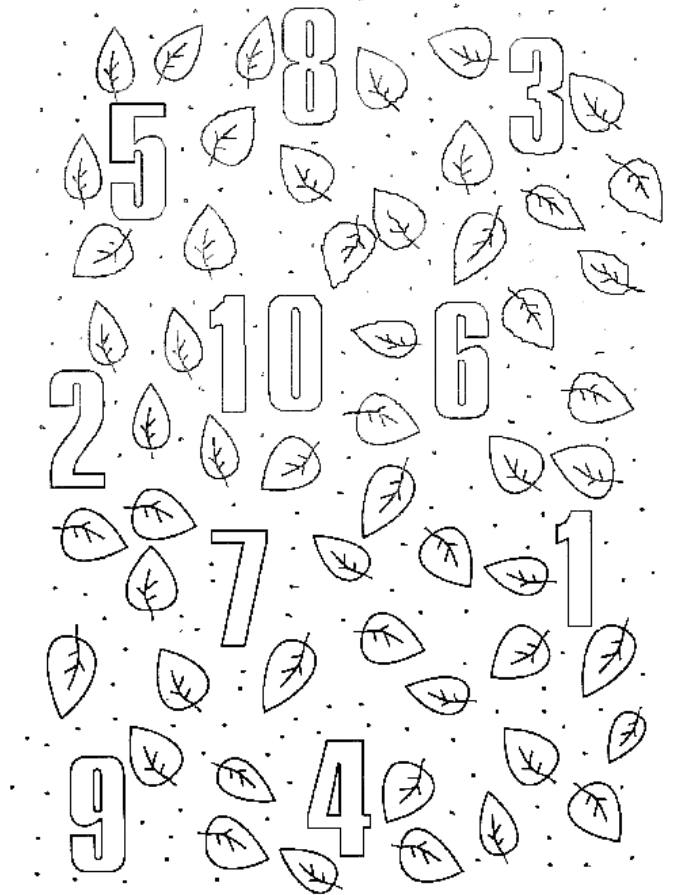
4	3	5	2	1	6	3	4	8	2	10	7	3	2	5

1	4	6	5	9	4	8	5	10	3	6	9	1	3	5

2	9	3	2	1	8	2	7	3	5	1	6	4	8	3

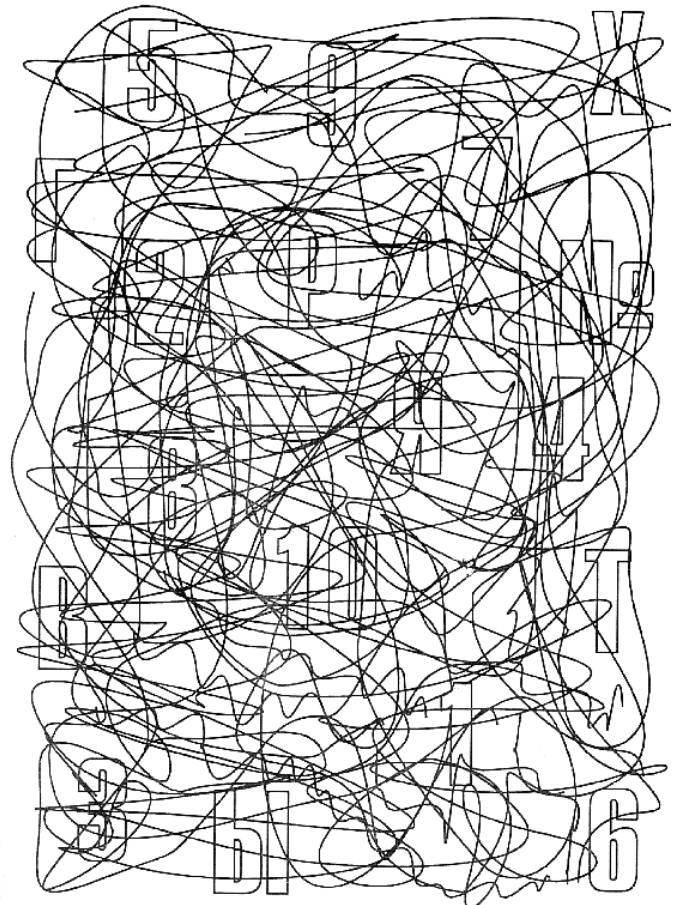
ЗАШУМЛЁННОЕ ПОЛЕ “ЛИСТЬЯ”

- Числовой ряд в хаотическом направлении.
- Ребёнок может искать числа в прямом и обратном направлении, чередуя цвет (1 – красная, 2 – синяя, 3 – красная, 4 – синяя...) Можно располагать поле на доске и прикреплять магниты нужного цвета.



ЗАШУМЛЁННОЕ ПОЛЕ С ДОПОЛНИТЕЛЬНЫМИ ГРАФЕМАМИ

- Числовой ряд в хаотическом направлении.
- Поиск усложняется не только тем, что поле зашумлено линиями. Теперь на поле присутствуют буквы и символы.



УПРАЖНЕНИЯ ИЗ ПОСОБИЯ “ЗАНИМАТЕЛЬНЫЕ ТАБЛИЦЫ” Н. М. ПЫЛАЕВОЙ И Т. В. АХУТИНОЙ

ТАБЛИЦЫ ШУЛЬТЕ

- Организация внимания, качество глазодвигательных реакций, функции программирования и контроля.
- Можно использовать как для диагностики, так и для пропедевтики. Ребёнок находит, показывает и называет числа из таблицы в прямом или порядке, правой или левой рукой. Числа также можно обводить, раскрашивать. Можно воспроизводить их по памяти.

14	18	7	24	21
22	1	10	9	6
16	5	8	20	11
23	2	25	3	15
19	13	17	12	4

По подобию таблицы Шульте с числами можно изучать и запоминать названия дней недели и их порядок.

СРЕДА	ПЯТНИЦА	ВТОРНИК
ПОНЕДЕЛЬНИК	ВОСКРЕСЕНЬЕ	СУББОТА
	ЧЕТВЕРГ	

Числа можно называть через три, находить недостающее число.

0 3 6 9 12 15 18 21 24 27 30

18	27	6	0
30	9	21	15
3	12	?	24

Можно также называть в правильном порядке буквы. Сначала буквы следует находить в каждой таблице по отдельности, а потом можно чередовать поиск буквы в таблицах: найти букву "А" сначала в левой, потом в правой таблице, то же самое сделать с буквой "Б" и т. д.

В	Ж	Г	З	Г	А
Д	Б	Е	И	Е	Е
А	З	И	Б	Ж	Д

Е

В

Ребёнок должен устно решить пример, записанный римскими цифрами в левой таблице, и вписать ответ в соответствующую клетку правой таблицы.

III + IV	IV+I	X-VII
IX-V	II+III	IV - III
VI-IV	III+III	X - II

	V	

В этой таблице нужно находить арабский и римский вариант написания одной и той же цифры: сначала арабская и римская цифра 1, потом арабская и римская цифра 2 и т. д.

7	VI	4	IX
1	10	II	12
III	XII	VIII	VII
3	9	V	2
8	I	11	6
XI	5	X	IV

В этой таблице ребёнок может соотнести названия месяцев и их порядковые номера.

апрель	сентябрь	июль
январь	ноябрь	май
август	декабрь	март
октябрь	февраль	июнь

VII	X	V
IX	XI	III
IV	I	VIII
II	VI	XII

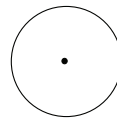
ГЕОМЕТРИЧЕСКИЕ ФИГУРЫ

- Изучение геометрических фигур с помощью количественного материала, заучивание их названий, развитие речи.
- Каждой фигуре соответствует определённое количество точек: круг – одна точка, отрезок – две, треугольник – три и т. д.

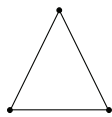
ОТРЕЗОК



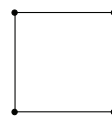
КРУГ



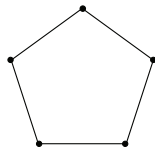
ТРЕУГОЛЬНИК



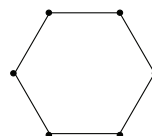
КВАДРАТ



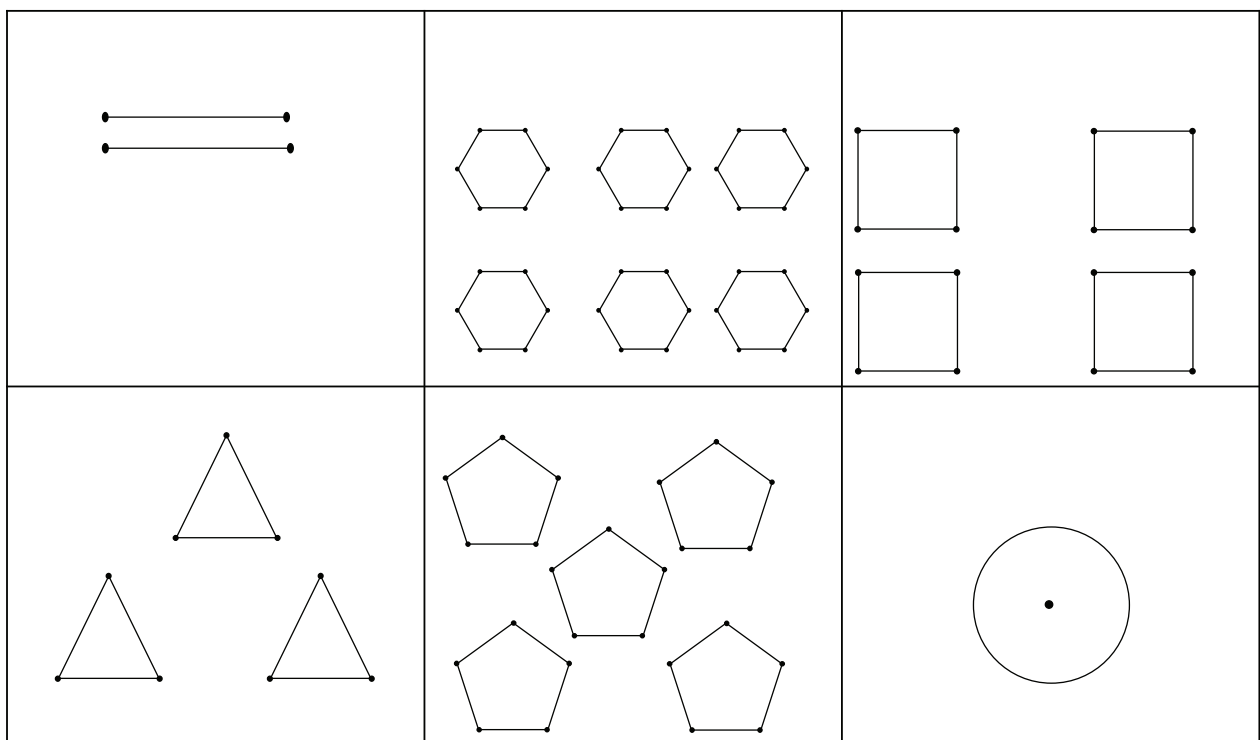
ПЯТИУГОЛЬНИК



ШЕСТИУГОЛЬНИК



Называя фигуры, ребёнок также тренирует изменение формы слов: один круг, два отрезка, три треугольника и т. д.

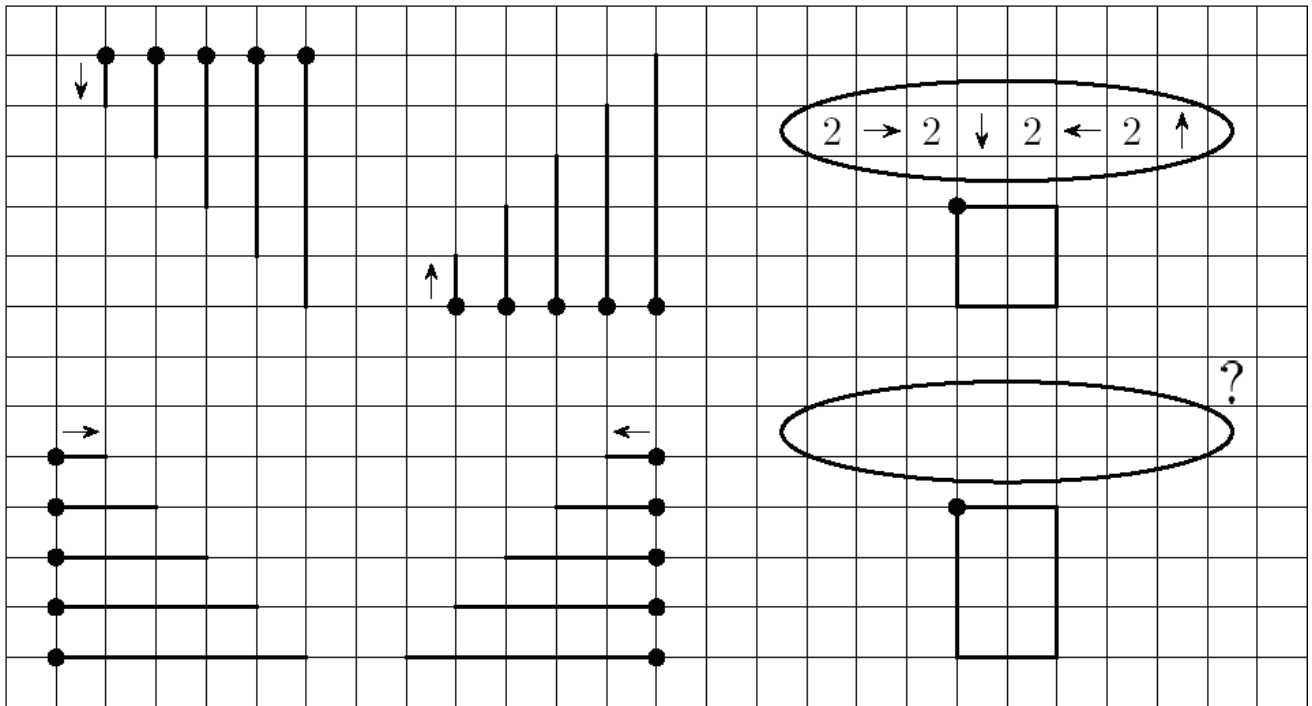


УПРАЖНЕНИЯ ИЗ ПОСОБИЯ “ГРАФИЧЕСКИЕ ДИКТАНТЫ” Н. М. ПЫЛАЕВОЙ И Т. В. АХУТИНОЙ

ГРАФИЧЕСКИЕ ДИКТАНТЫ

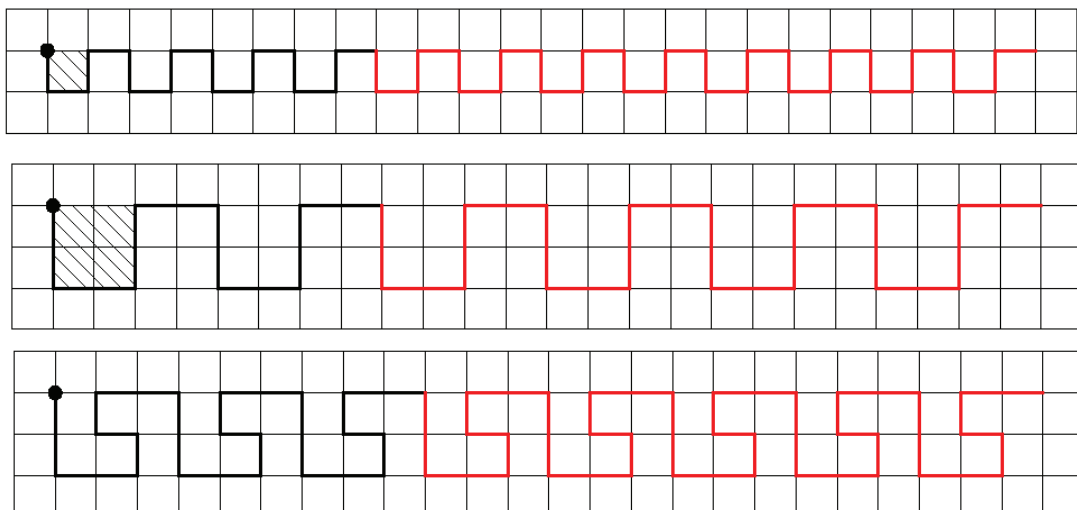
ИЗУЧЕНИЕ ГРАНИЦ КЛЕТКИ

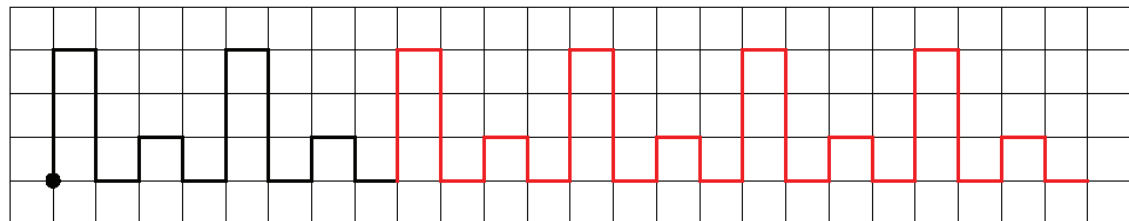
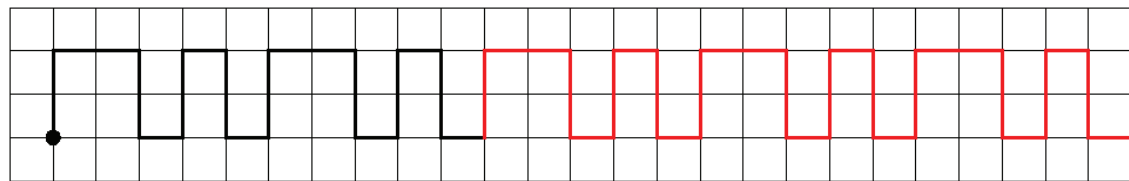
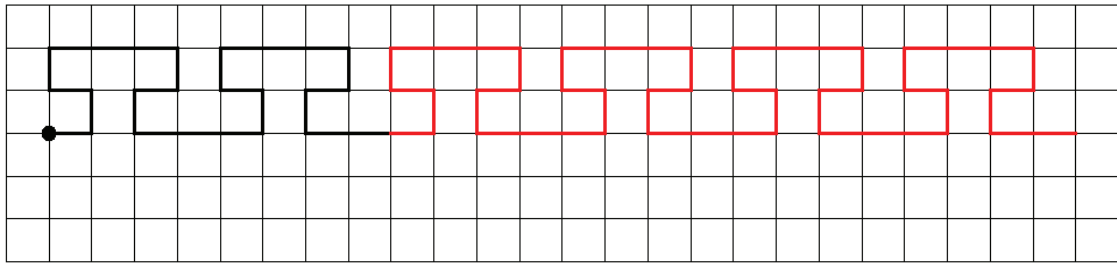
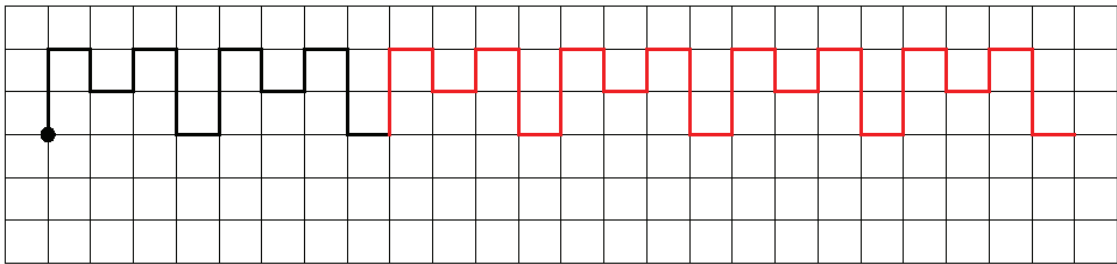
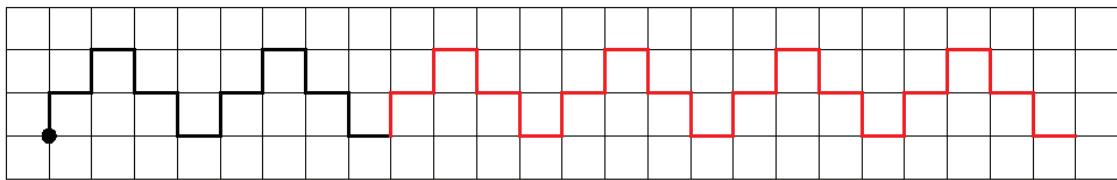
- Ребёнку предлагается “посадить морковку”, “вырастить цветы”, “забить гвозди” и т. д.



РИТМИЧЕСКИЕ ГРАФИЧЕСКИЕ ДИКТАНТЫ, ЗАДАННЫЕ УСТНОЙ ИНСТРУКЦИЕЙ

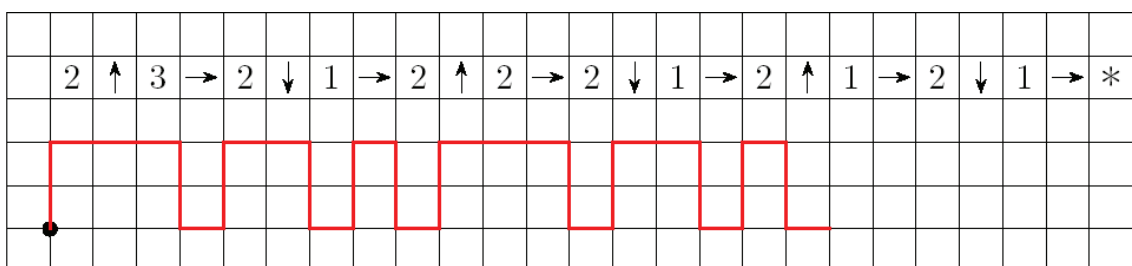
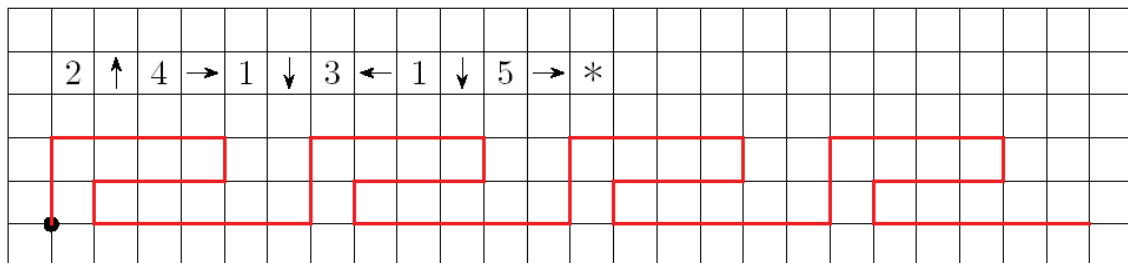
- Инструкцию может давать учитель или один из детей, а после заданного образца ребёнок сам может проговаривать для себя инструкцию вслух.



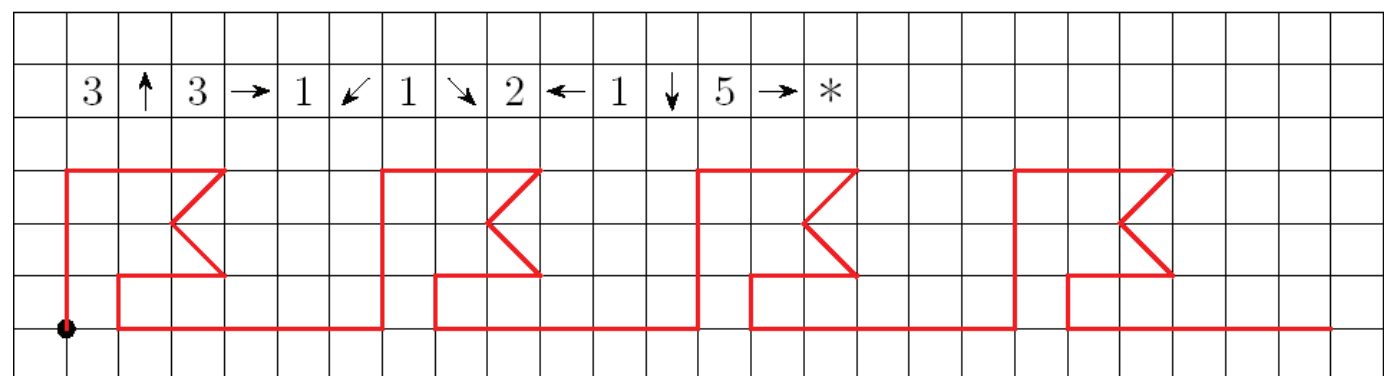
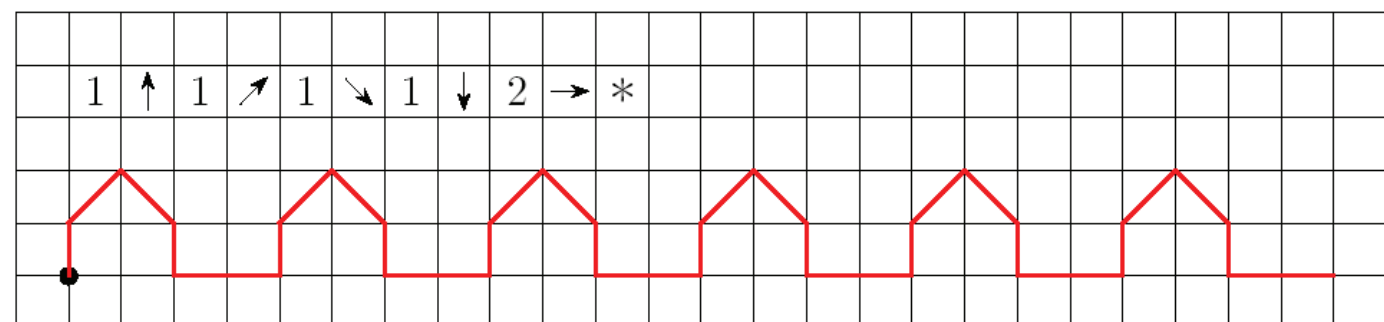
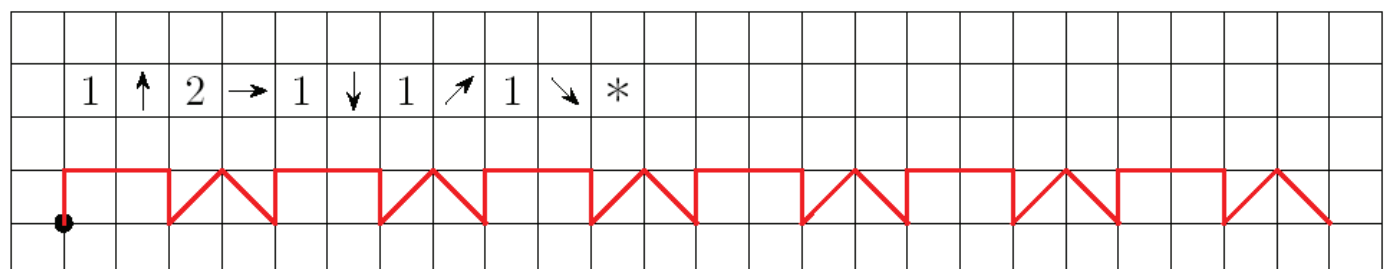
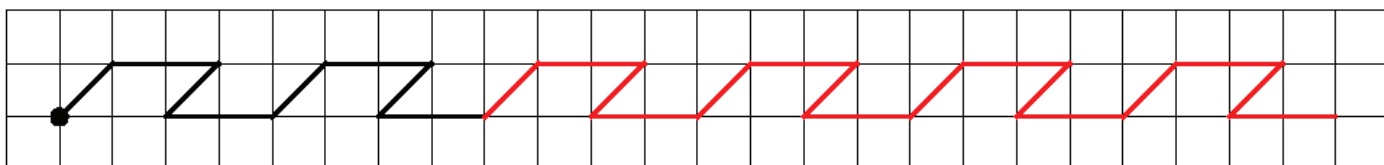
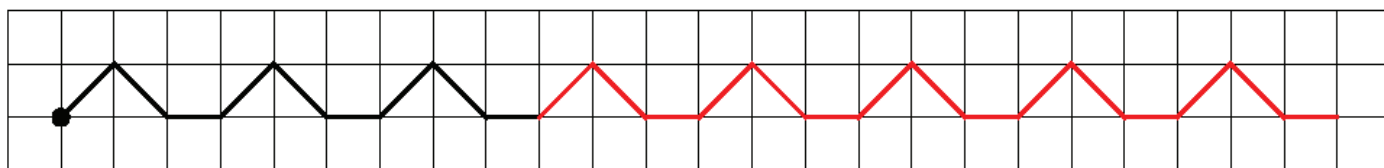
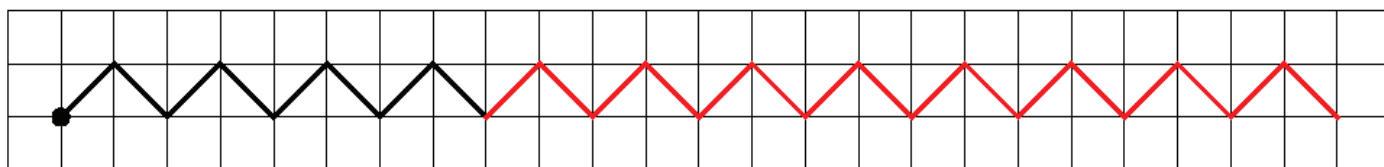


РИТМИЧЕСКИЕ ГРАФИЧЕСКИЕ ДИКТАНТЫ, ЗАДАННЫЕ ПИСЬМЕННОЙ ПРОГРАММОЙ

• У ребёнка есть письменная инструкция, где он последовательно зачеркивает выполненные элементы.

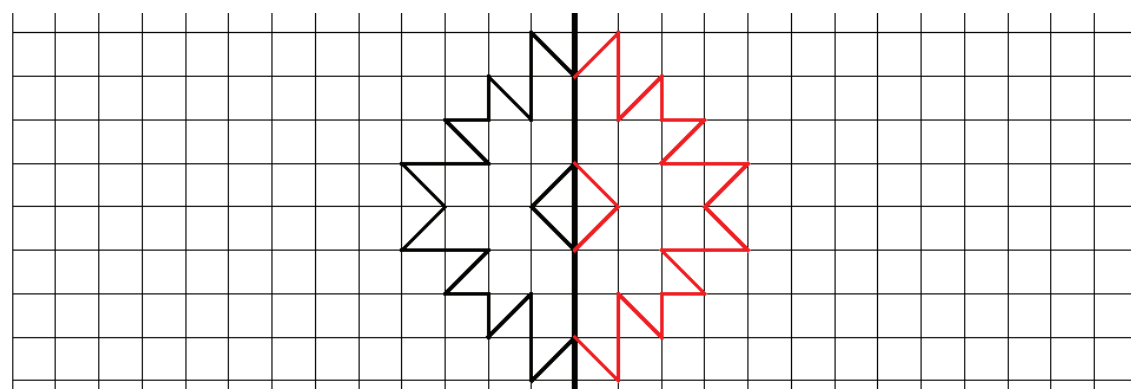
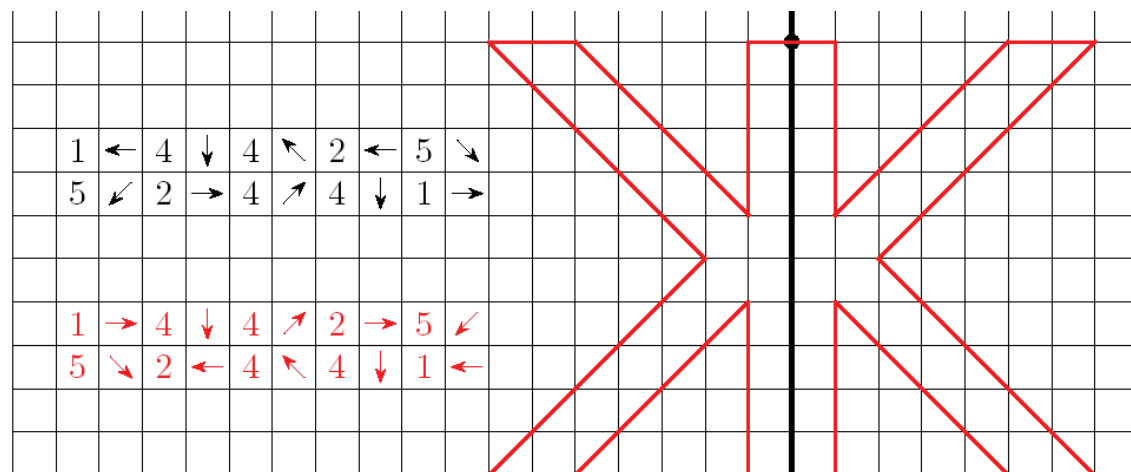
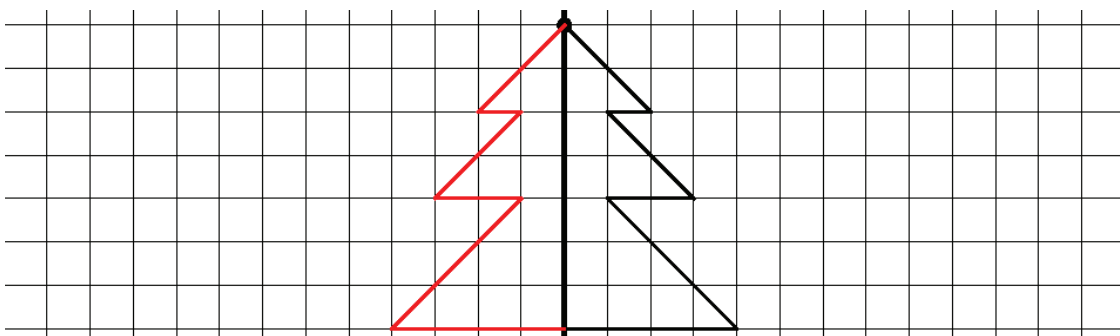
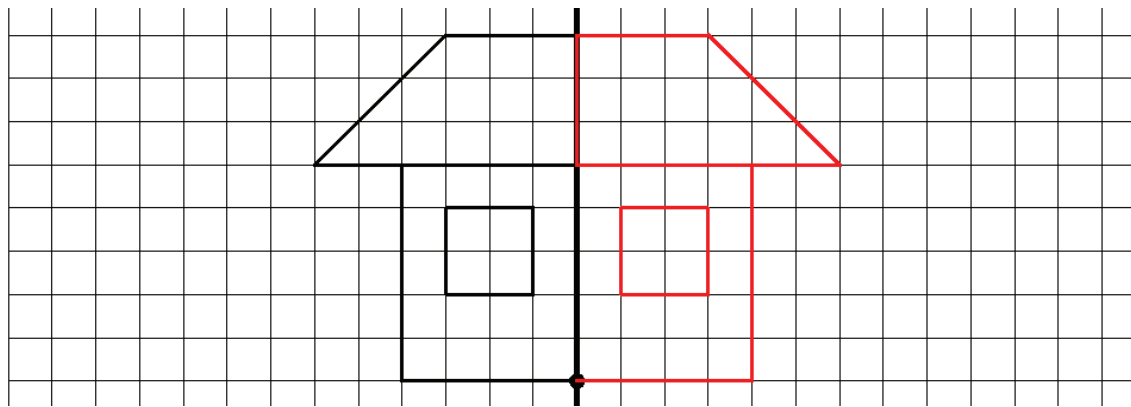


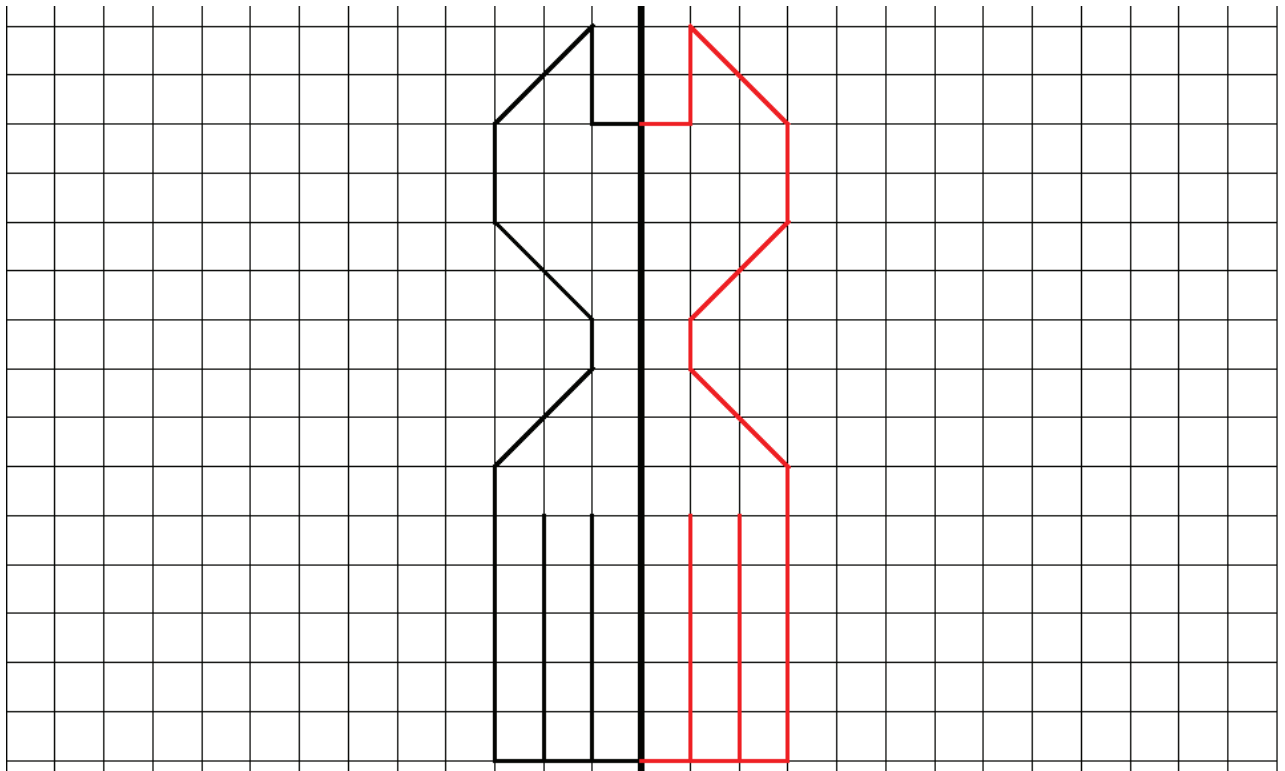
РИТМИЧЕСКИЕ ГРАФИЧЕСКИЕ ДИКТАНТЫ, ВКЛЮЧАЮЩИЕ ДИАГОНАЛЬНЫЕ НАПРАВЛЕНИЯ



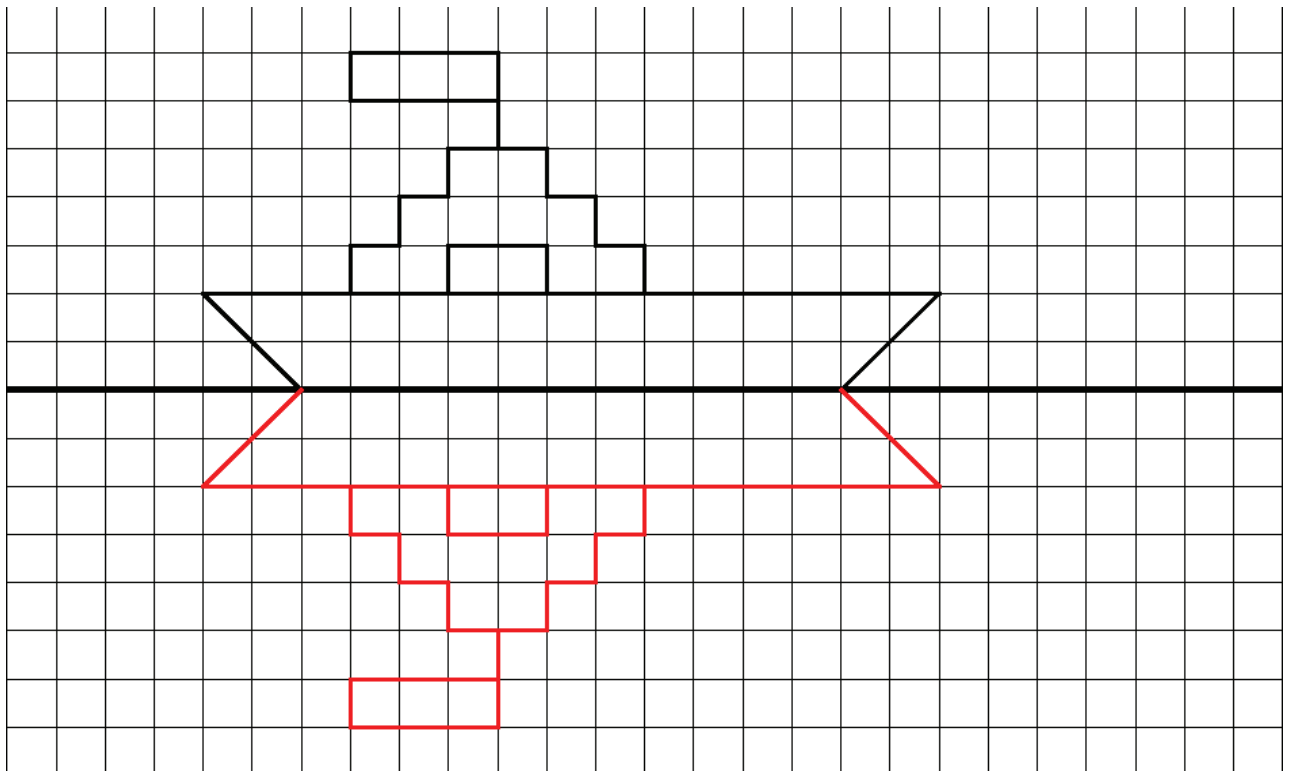
ПОЛОВИНКИ

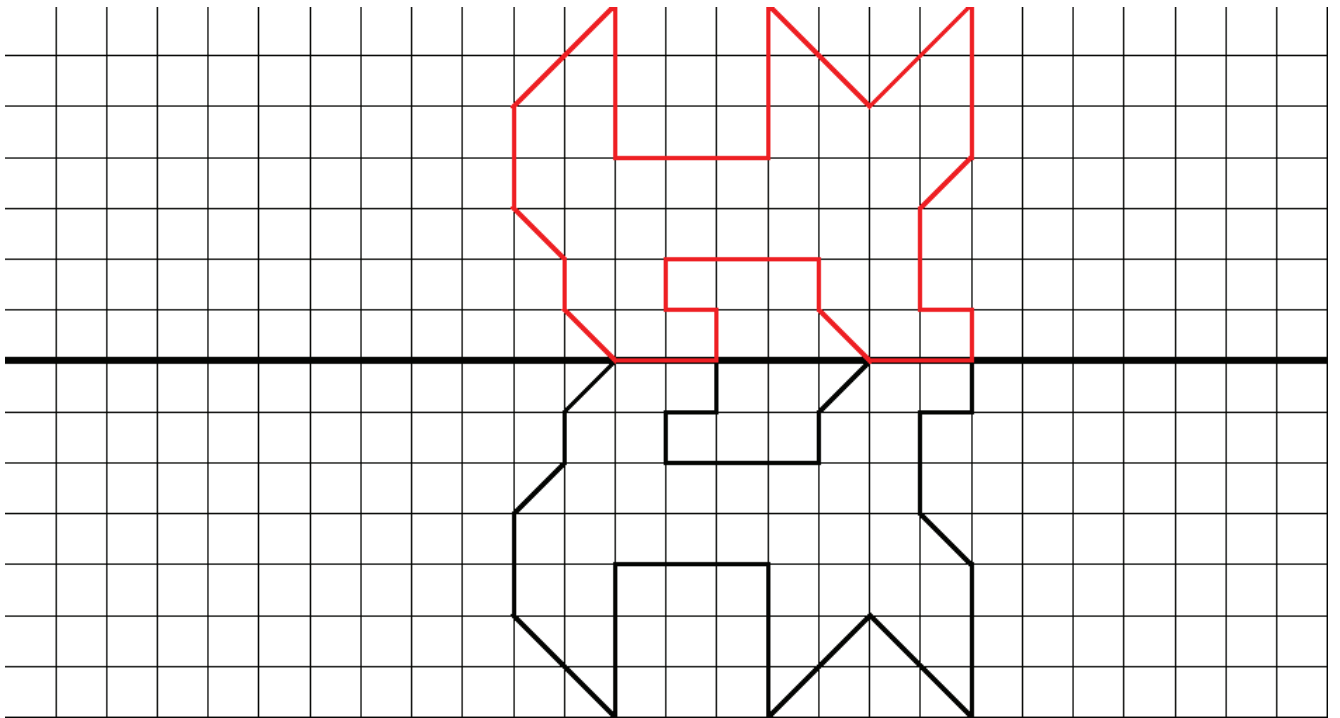
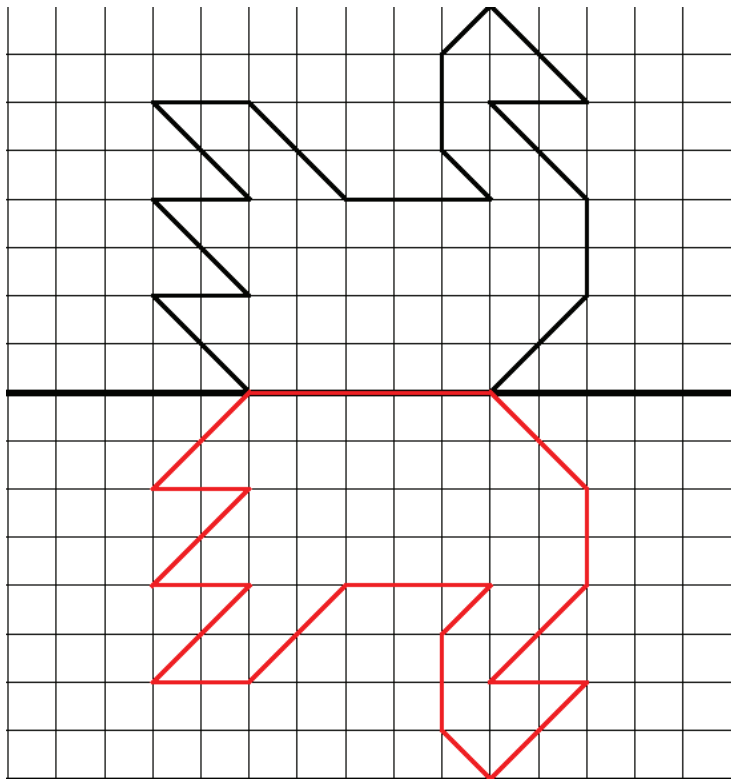
• Вертикальная осевая симметрия





• Горизонтальная осевая симметрия





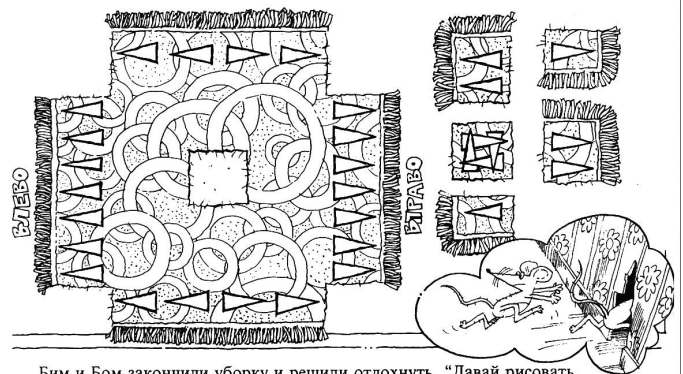
УПРАЖНЕНИЯ ИЗ ПОСОБИЯ «СКОРО ШКОЛА. ПУТЕШЕСТВИЕ БИМА И БОМА В СТРАНУ МАТЕМАТИКУ»

Т. В. АХУТИНОЙ, Н. Г. МАНЕЛИС, Н. М. ПЫЛАЕВОЙ, Т. Ю. ХОТЫЛЕВОЙ

УПРАЖНЕНИЯ ВКЛЮЧАЮТ ВСЕ ВЫШЕПЕРЕЧИСЛЕННЫЕ МЕТОДЫ И ПРИЁМЫ.

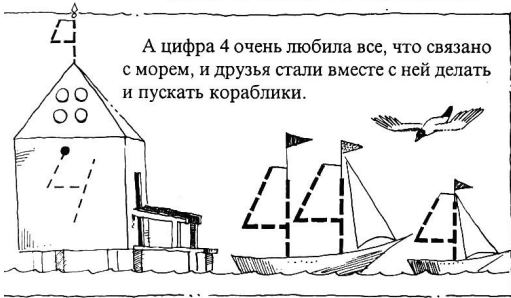
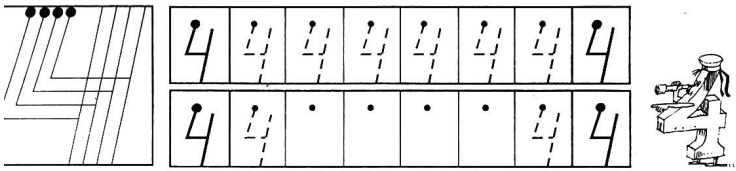
Наконец волшебные ворота открылись. Навстречу Биму и Бому выбежала цифра 1. "Рада приветствовать вас в стране Математике, друзья!" — весело закричала она. Затем Единица показала путешественникам свой домик и елочки, которые она вырастила.

Бим и Бом решили навести порядок и в другой комнате, но увидели, что мыши изгрызли любимый ковер гномов — на полу валялись отгрызенные кусочки. Соедини линиями эти лоскутки с теми местами, где они были. Какой кусочек нужно прикрепить в левый верхний угол? А в левый нижний? А в правый верхний? Какой угол мы еще не починили? Оставшийся кусочек нужно пришить в центр ковра. Раскрась клинья на ковре, которые смотрят влево, синим цветом. А те, которые смотрят вправо, раскрась красным.



Бим и Бом закончили уборку и решили отдохнуть. "Давай рисовать друг другу картинки-загадки!" — сказал Бим другу. Отгадай загадки Бима и Бома и заполни пустые клеточки.

ВЛЕВО	ВВЕРХ	ВНИЗ	ВПРАВО

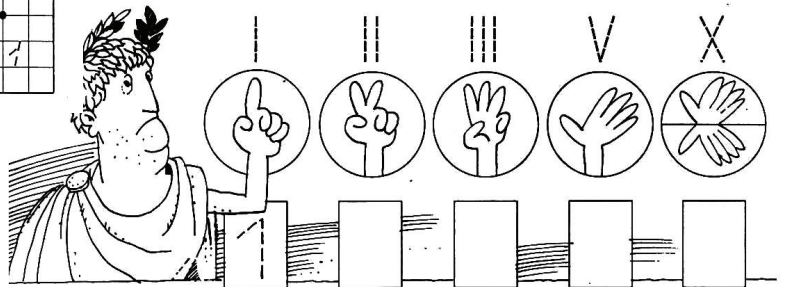
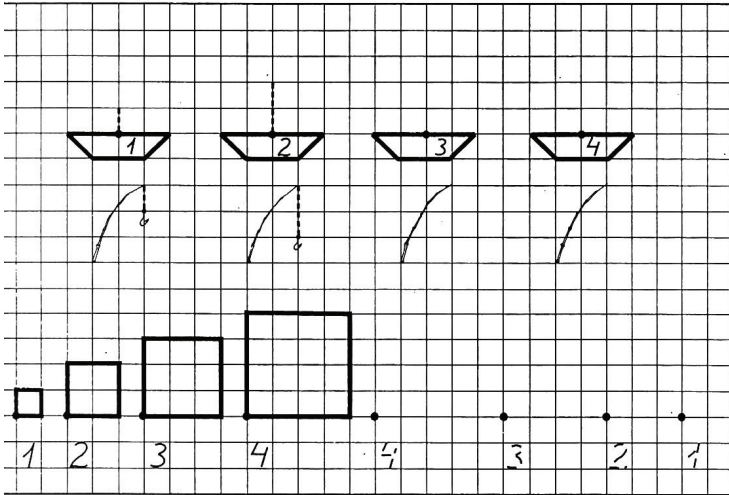


А цифра 4 очень любила все, что связано с морем, и друзья стали вместе с ней делать и пускать кораблики.



Пока человечки играют, вспомни, где встречается четыре (4 лапки у собачки, 4 ножки у стола, 4 времени года).

Бим и Бом помогли цифре 4 построить мачты на кораблях, привязать лески к удочкам и сделать из камней плотину.



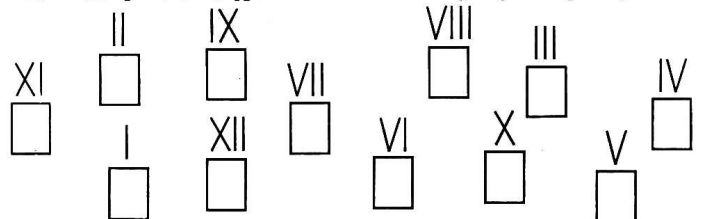
В древние времена люди пользовались для счета пальцами, поэтому римские цифры похожи на пальчики. Обрати внимание, как при помощи рук изображаются числа пять и десять — ведь на одной руке 5 пальцев, а на двух — 10. Посмотри на рисунки и обведи римские цифры. В квадратики впиши соответствующие арабские цифры.

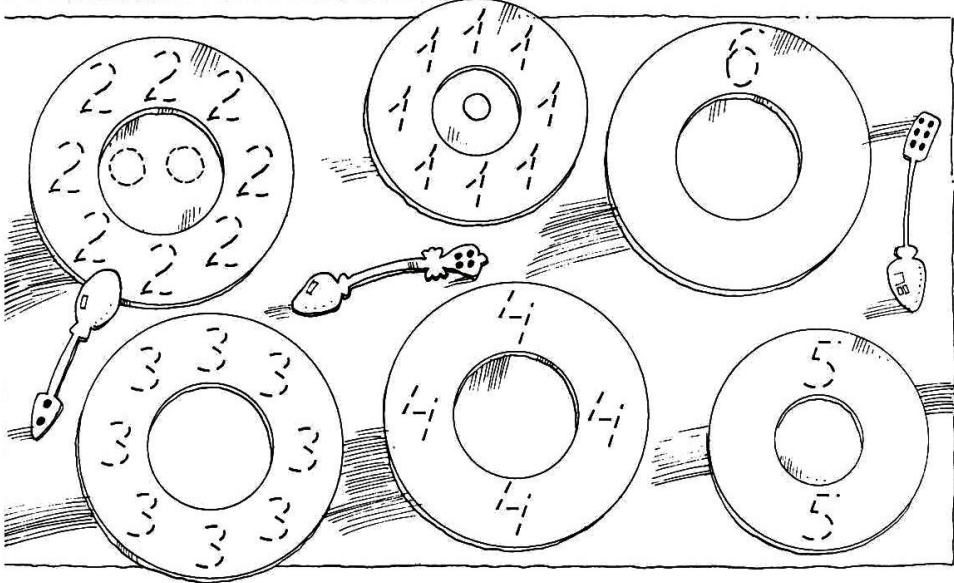
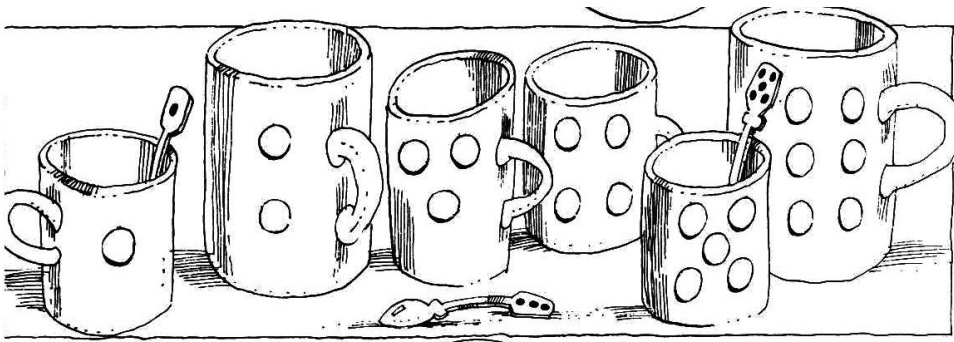


Посмотри, как записываются римские цифры, и обведи их.

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
I	II	III	IV	V	VI	VII	VIII	IX	X	XI	XII

Под каждой римской цифрой напиши соответствующую ей арабскую.





Бим и Бом стали вспоминать, с какими цифрами они познакомились в стране Математике.

Мальчики заметили, что есть цифры, которые состоят только из палочек. Обведи их.

1 7 4

Есть цифры, которые состоят из палочек и половинок круга. Обведи их.

2 3 5

Есть цифры, которые состоят из кругов и крючочков. Обведи их.

6 8 9

А еще есть цифра, не похожая на все остальные. Она — в виде овала.

0

Бим и Бом решили из страны Математики уплыть на корабле. Но перед отплытием надо было оставить что-нибудь вкусное для цифр. Помоги Биму и Бому вылепить печенье для каждой цифры. Дорисуй их. Какой цифре не хватило печенья? Нарисуй недостающее печенье.

