

## ПСИХОЛОГИЧЕСКАЯ КОРРЕКЦИЯ ПОЗНАВАТЕЛЬНОЙ СФЕРЫ

### Занятие 1. «Сосредоточенность и концентрация внимания» (1 час)

*Цель:*

- снятие эмоционального напряжения;
- определение развития способности сравнения;
- развитие сосредоточенности и концентрации внимания.

Порядок проведения:

1. Мотивация к проведению занятия.

2. Японская пальчиковая гимнастика. Инструкция: «Две руки ладонями внутрь расположить на уровне груди. Начиная с левого мизинца, внимательно рассмотреть каждый палец, затем, также начиная с мизинца, сгибать поочередно каждый палец сначала на левой руке, затем на правой. Согнуть все пальцы, подержать кулачки, затем пальцы выпрямить».

3. Сравнение понятий — выделение существенных признаков при характеристике понятий:

утро — вечер	ворона — воробей
корова — лошадь	волк — луна
летчик — танкист	молоко — вода
лыжи — коньки	ветер — соль
трамвай — автобус	золото — серебро
озеро — река	сани — телега
река — птица	очки — деньги
дождь — снег	воробей — курица
поезд — самолет	кошка — яблоко
ось — оса	вечер — утро
обман — ошибка	дуб — береза
стакан — петух	голод — жажда
маленькая девочка — большая кукла	сказка — песня
ботинок — карандаш	корзина — сова
яблоко — вишня	картина — портрет

### Занятие 2. «Логическое мышление» (1 час)

*Цель:*

- снятие эмоционального напряжения;
- развитие логичности мышления;
- развитие пространственного и конструктивного мышления;
- концентрация внимания, сообразительность.

Порядок проведения.

1. «Заряд бодрости».

Инструкция: «Закройте глаза, ни о чем не думайте, чуть-чуть опустите голову. Одну минуту вы отдыхаете. Теперь с закрытыми глазами вы представляете, что ваша голова становится легкой, свободной, что вы способны легко усваивать новое. Вы открываете глаза и с новыми силами принимаетесь за работу».

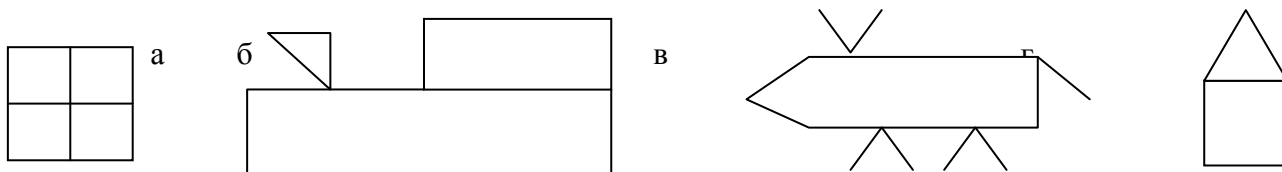
2. Задачи, решение которых состоит в перекладывании палочек, чтобы получить изменение фигуры (проверка развития образного мышления):

а) в фигуре, состоящей из 4 квадратов, переложить три палочки так, чтобы получилось 3 таких же квадрата

б) переложить 6 палочек так, чтобы из корабля получился танк

в) переложить 2 палочки так, чтобы фигура, похожая на корову, «смотрела» в другую сторону

г) составить домик из 6 палочек, а затем переложить две палочки так, чтобы получился флажок.



3. «Подбери слово по смыслу».

Кровать — лежать, стул — (сидеть).

Воробей — птица, окунь — ...

Малина — ягода, девять — ...

Овца — стадо, буква - ...

Волк — пасть, птица — ...

Паровоз — вагоны, лошадь — ...

Птица — гнездо, человек - ...

Лошадь — жеребенок, корова — ...

Пробка — плавать, камень — ...

Нога — костыль, глаза — ...

### Занятие 3. «Отношения между понятиями» (1 час)

*Цель:*

- снятие эмоционального и физического напряжения;
- выявление характера логических связей и отношений между понятиями.

1. «Насос и мячи» (5 мин) — преодоление скованности и напряженности участников группы, тренировка мышечного расслабления.

Ведущий играет роль «насоса»: он делает движения руками, имитирующие работу с насосом, и издает характерные звуки. Участники сначала расслабленно сидят в креслах, голова опущена, руки вяло висят вдоль тела. С каждым движением насоса «мячи» начинают надуваться. Дети распрямляются, поднимают голову, напрягают руки и встают в полный рост. Через несколько секунд ведущий выдергивает затычку из мяча, игроки с шипением (ш-ш-ш!) расслабляются и постепенно опускаются на корточки. (Можно повторить 2—3 раза.)

2. «Домино».

На рисунке изображены картинки домино. Расположение костяшек на рисунке, а также количество точек на домино подчинено определенному правилу. В каждом задании имеется пустая костяшка, количество точек на ней не обозначено. Необходимо проставить количество точек в половинах пустой фишки.

3. Формирование умений устанавливать связи между понятиями.

Задача состоит в том, чтобы последовательно выявлять существенные признаки для установления аналогий. Выполняется индивидуально. Перечисляются слова, имеющие отношение к определенному предмету. Из общего списка слов надо выбрать два таких, без которых данный предмет не существует (рука — кольцо, палец, ладонь — украшение, перчатка).

4. «Веселые кружочки».

Под музыку необходимо дорисовать в определенной последовательности нарисованные на листке бумаги кружочки.

### Занятие 4. «Творческое мышление» (1 час)

*Цель:* - снятие эмоционального напряжения;

- развитие творческого мышления;

- формирование способностей оперировать смыслом;
- исследование уровня мышления после проведения коррекционных мероприятий.

1. «Графическая музыка». Под музыку в течение 3—4 минут на листе бумаги ребенок рисует произвольные линии простым карандашом. Музыка заканчивается. Потом

пытается найти в нарисованных линиях осмысленные изображения, которые выделяет, заштриховывая.

2. Формирование способностей оперирования смыслом.

Инструкция: «Сейчас я прочитаю тебе пословицы, а ты попробуй подобрать к каждой из них подходящую фразу, отражающую ее общий смысл».

1. Семь раз отмерь, один отрежь	а) если сам отрезал неправильно, то не следует винить ножницы; б) прежде чем сделать, надо хорошо подумать; в) продавец отмерил 7 метров ткани отрезал.
2. Лучше меньше, да лучше	а) одну хорошую книгу прочесть полезней, чем 7 плохих; б) один вкусный пирог стоит десяти невкусных.
3. Поспешишь — людей насмешишь.	а) клоун смешил людей; б) чтобы сделать работу лучше, надо прежде хорошо подумать; в) торопливость может привести к нелепым результатам.
4. Куй железо пока горячо	а) кузнец кует горячее железо; б) если есть благоприятные возможности для дела, надо сразу их использовать; в) кузнец, который работает не торопясь, часто успевает больше, чем тот, который торопится.
5. Нечего на зеркало пенять, коли рожа крива	а) не стоит кивать на обстоятельства, если дело в тебе самом; б) хорошее качество зеркала зависит не от рамы, а от самого стекла; в) зеркало висит криво.
6. Не красна изба углами, а красна пирогами	а) нельзя питаться одними пирогами, надо есть ржаной хлеб; б) о чем-либо доме судят не по красивой обстановке, а по гостеприимству и радушию хозяев; в) один вкусный пирог стоит десяти невкусных.
7. Сделал дело – гуляй смело.	а) если выполнил работу хорошо, можешь отдохнуть; б) мальчик вышел на прогулку.
8. Умелые руки – не знают скуки.	а) Петр Иванович никогда не скучает; б) мастер своего дела любит и умеет трудиться; он не может долго сидеть праздно.
9. Не в свои сани не садись.	а) если не знаешь дела, не берись за него; б) зимой ездят на санях, а летом — на телеге; в) ездят только в своих санях.
10. Не все то золото, что блестит.	а) медный браслет блестит, как золотой; б) не всегда внешний блеск сочетается с хорошим качеством; в) не всегда то, что кажется нам хорошим,

**Занятие 5. «Сравнение и обобщение» (1 час)**

*Цель:* развитие способностей сравнения и обобщения.

Задача состоит в умении определять сходства и различия предметов.

Порядок проведения. Ребенку показывают напечатанные на маленьких белых карточках слова (каждое отдельно) и громко произносят: «банан» и «персик». Ребенка спрашивают: «Чем похожи друг на друга банан и персик?» Затем к двум первым словам присоединяется слово «картофель». И снова психолог задает вопрос: «Чем картофель отличается от банана и персика?» И затем: «Что общего между бананом, персиком и картофелем?» Следующим присоединяется слово «мясо». Ребенка спрашивают: «Чем мясо отличается от банана, персика и картофеля?» Затем: «В чем состоит сходство между бананом, персиком, картофелем и мясом?» Эту процедуру продолжают до тех пор, пока не получится ряд, состоящий из следующих слов: банан, персик, картофель, мясо, молоко, вода, воздух, бактерия. В конце ряда присоединяют «контрастный» объект, о котором спрашивают, чем он отличается от предшествующих объектов. Например, слово «камень», которое завершает список «банан — персик». Затем тем же способом предлагался детям второй ряд слов: колокольчик, рожок, телефон, радио, газета, книга, картина, обучение — и по контрасту с предшествующими словами - «смушение».

**Занятие 6. «Поиск информации» (1 час)**

*Цель:* активизация самостоятельной познавательной активности ребенка.

Игра называется «Поиск информации».

Порядок проведения. Используются два варианта игры и вопросы. Согласно первому варианту, ребенку показывают набор из 42 картинок, изображающих знакомые предметы, и задачей ребенка является отгадать, какой из предметов загадал экспериментатор. Ребенок может задавать вопросы, но только в такой форме, чтобы на них можно было ответить лишь «да» или «нет».

Во втором варианте игры задача ставится в следующей форме: «Один человек ехал в машине по дороге, машина съехала с дороги и врезалась в дерево. Узнай, как это случилось». Или в другом случае: «Мальчик уходит из школы в середине занятий. Что произошло?» И в этом случае ребенку также нужно найти ответ, задавая вопросы, рассчитанные на ответ «да» или «нет».

В обоих вариантах ребенку можно усложнить задачу, попросив его задать минимальное количество вопросов (подобная тенденция редко выступает как «натуральная» и у взрослых, и у детей).