

Упражнения-игры, направленные на формирование самостоятельности в принятии решения и выполнении принятого задания

Уважаемые родители!

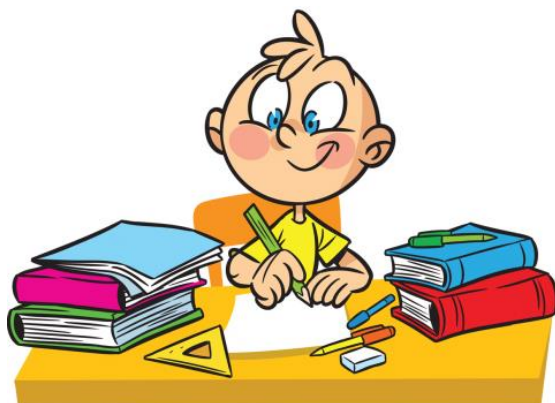
Ниже предлагается развернутая система игр и логических задач, способствующих развитию самостоятельности (осознанной произвольности) при выполнении различных звеньев учебной деятельности.

Более того, их решение и выполнение предполагают развитие следующих умений:

- принять и удержать цель задания в полном объеме;
- совершать точный анализ содержания задач и заданий;
- адекватно отражать содержание задачи-задания (т. е. ее значимые признаки);
- применять разнообразные способы по планированию и построению действий для достижения результата;
- производить обоснованные рассуждения о связи своих шагов и полученного результата с исходными условиями;
- производить контроль и коррекцию своих действий;
- производить оценку и самооценку своей работы.

Это не простая задача.

Мы предлагаем помочь ребенку ее решить и стать более самостоятельным, в частности, в учебной деятельности, и сделать это, играя!



Примеры игр-заданий

1. «Да-нет» (на принятие и удержание цели деятельности).

В игре нельзя произносить слова «да» и «нет». В игре принимают участие два человека. Один задает провоцирующие вопросы, другой – отвечает на них, избегая слов «да» и «нет».

Вопросы:

1. Ты любишь школу?
2. Ты любишь смотреть телевизор?
3. Ты хочешь учиться?
4. Ты любишь болеть?
5. Ты хорошо учишься?
6. Ты занимаешься спортом?
7. Ты любишь читать книги?
8. Все зайцы серые?
9. Мячи бывают только резиновые? и т. д.

Количество и сложность вопросов могут варьироваться по желанию играющих. Для того чтобы правильно ответить на вопросы, учащемуся необходимо постоянно, не отвлекаясь, удерживать в памяти цель деятельности (инструкцию), контролировать свои ответы и одновременно обдумывать содержательный ответ.

Для умения удерживать цель деятельности в уме и действовать с ней по инструкции также может быть полезной игра такого типа –

2.«Передвигай фигуру, не дотрагиваясь»

(развитие умения действовать в уме по инструкции и составления внутреннего плана действия).

Перед учеником находится большой квадрат, разделенный на девять клеточек. Ученика просят смотреть на фигуру, расположенную в центральной клеточке и мысленно ее передвигать на одну клеточку в соответствии с указаниями учителя (например, «вверх, влево, вниз, вправо, вверх, вправо, вниз, где должна находиться фигура сейчас?»). Усложнение задания достигается за счет увеличения количества шагов, фигур и скорости передвижения.

3.Упражнение «Анализ и обобщение»

Формирование умения принять учебную задачу в полном объеме связано с такими мыслительными операциями, как анализ и обобщение, следствием которых и является простейшее умозаключение. Ниже даются задания (задачи), направленные на развитие этого умения.

Надо найти вид логической связи между понятиями, выявить существенный признак для установления аналогии в следующей паре и записать нужное слово.

а) много-мало, конец-...

обрыв, начало, все, дела, закрытие, света (начало);

б) ловкий-неуклюжий, здоровый-...

зуб, плохой, больной, веселый, человек, смех (больной);

в) утро-вечер, зима-...

холод, весна, снег, лето, лыжи, санки (лето).

г) Маша молчаливее Жени. Женя молчаливее Иры. Кто более разговорчивый? (Ира)

4. Игра «Отгадайка»

(развитие умения разбираться в условиях задачи, выделять главные и второстепенные данные)

Один человек что-то загадывает, например: растение, животное, птицу, предмет мебели и т. д. и сообщает угадывающему несколько признаков загаданного. Угадывающий должен посредством дополнительных вопросов полностью охарактеризовать заданный предмет и назвать его.

Например, загадывающий задумал слово «цыпленок» и сообщает угадывающему такие признаки – желтый, тело и голова круглые. Отгадывающий задает вопрос: «Клюв есть?» – ему

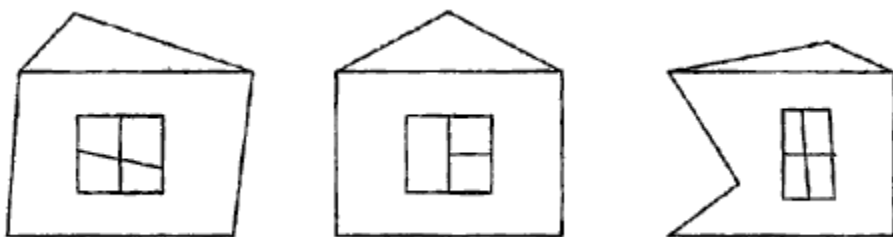
отвечают: «Да». Отгадывающий: «Он пищит?», ему отвечают: «Да». Отгадывающий: «Это цыпленок». Эта игра направлена на умение разбираться в главных и второстепенных признаках в вербальном материале.

Аналогичные игры можно проводить на числовом и наглядном материале.

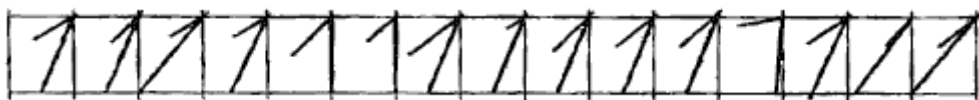
Варианты задания

- Вам будет загадано число, находящееся в пределах от 0 до 10, и сообщены некоторые его признаки. Вы должны посредством дополнительных вопросов ограничить это число и назвать его. Условия: число четное, делится на 2. Вопрос: «Оно больше или меньше 5?» Ответ: «Больше». Вопрос: «Еще на какое-нибудь число делится?» Ответ: «На четное». Отгадывающий называет число 8, поскольку оно больше 5 и делится на 2 и 4.

- «Найди красивый дом». Ученику предлагается выбрать красивый дом и объяснить почему (по каким признакам определяется красивый дом).



- Затем его просят внимательно рассмотреть, как написаны цифры «1», найти среди них красивые и обвести их карандашом.

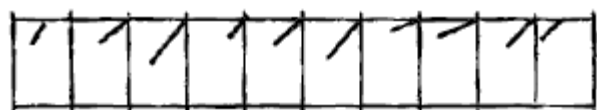


Попросить ученика объяснить, почему, например, вторая цифра слева красивая, а седьмая – нет? Почему среди некрасивых единиц оказались такие, «носик» у которых красивые?



(Потому что палочки имеют разные наклоны, выходят за пределы строк или короче их).

- Как отличить красивый «носик» от некрасивого? Попросить ученика определить, какие «носик» красивые, а какие – нет.



Задание ученику: красиво написать цифру «1» самостоятельно, не отрывая руки от бумаги.

5. «Логические задачи»

Для развития умения выделять главные и второстепенные признаки (данные) полезно решать логические задачи такого типа, который приведен ниже.

- В слове «жир» переставили буквы – получилось «риж». Такая же перестановка в слове «гол». Что получилось? (лог).

- Даны слова: февраль, аквариум, фамилия.

У красного и желтого слов общими являются одинаковые третьи буквы, у красного и розового – первые буквы. Какого цвета слово «февраль»? (красного)

- Даны слова: георгин, гарнизон, графин, график, дельфин, гарпун.

У голубых слов первая буква «г», последняя – «н» и гласная «и». У фиолетовых – или первая буква «д», или последняя «к», или пять согласных. Какое слово не голубое и не фиолетовое? (гарпун)

6. «Посмотри с другой стороны»

Для формирования умения планировать свои действия используются упражнения, побуждающие ребенка изменять свою позицию. С этой целью можно организовывать игры, по ходу которых ребенок вынужден брать на себя роль партнера. Анализ ситуации под углом зрения

двух разных целей (своей и партнера), позволяет разделить как собственную деятельность, выделив в ней отдельные операции (шаги), так и деятельность партнера, что, в свою очередь, заставляет дополнительно проанализировать каждое из условий задачи.

7.Игра «Пуговицы»

Играют 2 человека. Перед ними лежат 2 одинаковых набора пуговиц, ни одна пуговица не повторяется. У каждого игрока есть игровое поле – это квадрат, поделенный на клетки. Количество клеток и пуговиц – произвольно. Начиная игру выставляет на своем поле 3 пуговицы, второй игрок должен посмотреть и запомнить, где какая пуговица лежит, после чего первый игрок закрывает листом бумаги свое поле, а второй должен на своем поле повторить расположение пуговиц и т. д.

Чем больше в игре используется клеток и пуговиц, тем игра становится сложнее.

8.Игра «Кто первый»

Также для тренировки умения планировать ход решения задач можно использовать игру, в которой надо продумывать свои действия на несколько шагов вперед, лучше, если не только за себя, но и за противника.

Смысл этой игры в том, что нужно по очереди уменьшать или увеличивать начальное число. Кто первый достигнет конечного, заранее установленного числа, тот и выиграл.

Пусть задано число 19 в качестве конечного результата. Кто первый доберется до него, тот и выиграл.

Пример. Играют Петя и Вася. Начинать согласились с 29. Условие – за 1 ход можно назвать 1 или 2 числа. Игру начал Петя, назвав 28, Вася – 26: Петя – 26, Вася – 24: Петя – 24, Вася – 22: Петя – 21, Вася – 20: Петя – 19 и выигрывает, поскольку первый дошел до 19.

Для умения планировать деятельность в уме и удерживать способ ее выполнения может быть полезна и уже описанная игра «Передвигай фигуру, не дотрагиваясь» (развитие умения действовать в уме по инструкции и составление внутреннего плана действия). Ее вариантом может быть игра в шахматы (либо возможна отработка движений отдельных фигур, например, коня).

9. «Чтение» цветных кружков

Для тренировки умения удерживать заданную последовательность действий с пошаговым контролем каждого действия (подобные действия необходимы при чтении, письме, счете и т. д.) и коррекцией этих действий в случае необходимости можно предложить описанную ниже игру.

Готовится карточка, на одной стороне которой нарисованы четыре строки цветных кружков по десять кружков в каждой строке.



Инструкция. «Посмотри, здесь нарисованы цветные кружки. Назови их подряд по цвету: красный, зеленый, зеленый, коричневый.

Называй сам дальше». Ребенок: «Желтый кружок». Взрослый: «Нет, ты называй только цвет. Слово "кружок" говорить не надо».

«Теперь так же назови все цветные кружки, нарисованные на этом листочке. Называй их подряд по строчкам».

Оценка «чтения» цветных кружочков:

1-й уровень — «прочитано» без ошибок;

2-й уровень — «прочитано» с одной ошибкой;

3—4-й уровень — допущено более одной ошибки.

3-й и 4-й уровни выполнения задания свидетельствуют о возможных трудностях ребенка при овладении навыком чтения.



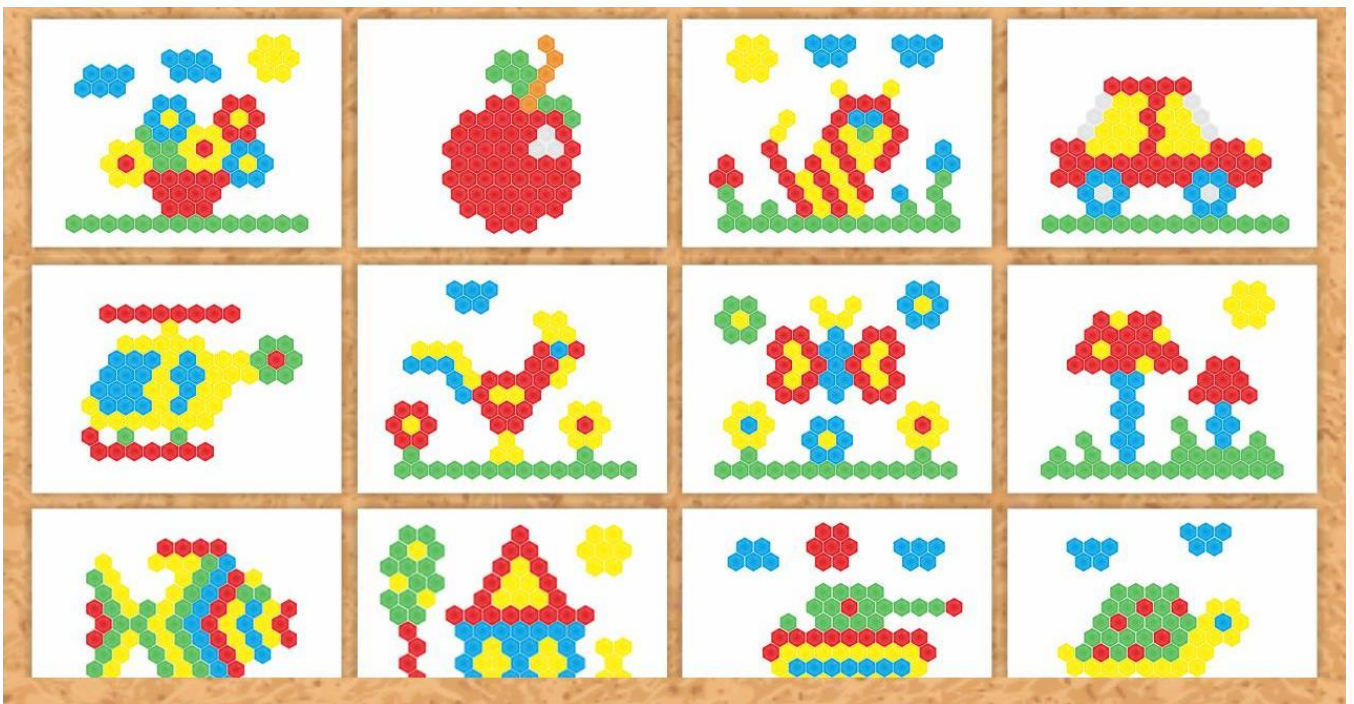
10. «Мозаика»

Эта игра включает два этапа работы. На первом этапе учащемуся предлагается выложить ряд из цветных фишек на листе белой бумаги. Перед учащимся находится образец, на котором изображен соответствующий цветовой ряд. В цветовом ряду содержатся точки четырех цветов: красного, синего, желтого, зеленого. Точки расположены в случайном порядке.

На первом этапе цветовой ряд может быть коротким – из 6–8 точек. Цветные фишки (из мозаики) лежат кучкой около учащегося, и он может брать только одну фишку, которая соответствует цветовой точке образца.

11. «Телевизор».

Учащемуся предлагается выложить целый рисунок из приложения к игре «Мозаика». Он получает такую инструкцию: «Подобно тому, как электронный луч в телевизоре чертит изображение, пробегая слева направо и сверху вниз, так и ты выкладывай рисунок по строчкам, начиная с верхней. При этом бери из коробки всегда только одну фишку нужного цвета. Закончив одну строку, переходи к следующей».



Если у ребенка есть зрительно-пространственные трудности, и они отражаются в письме в ужасном почерке и нелепых ошибках, например, "сан" вместо "сын", "строедца" вместо "строится", нужны игры на тренировку этой функции мозга.

Детям помладше можно предложить играть в "парочки": переворачиваешь две карточки, если рисунок одинаковый – берешь их себе, если нет – переворачиваешь обратно. Поскольку карточки берутся по одной, можно вспомнить, где лежат те, которые переворачивались раньше.

Еще одна игра – рисуем квадрат три на три клеточки, как при игре в крестики-нолики. В произвольно взятых трех клеточках рисуем нолик, крестик и треугольничек. Даем запомнить, закрываем – рисуем по памяти. Нарисовал правильно – выиграл. Сначала запоминаются фигурки и в каких клеточках они находятся, затем можно усложнить игру: кружок рисуется не посередине клетки, а в ее правом углу.

Даже если ребенок- подросток, и до сих пор есть проблемы с письмом – начинать надо с таких простых занятий.