

«Программа стимуляции развития исполнительных функций»

для интерактивного пола. Промук.

Описание игр.

Программа состоит из 25 упражнений, которые разделены на пять блоков: зеленый, красный, синий, белый, оранжевый. Каждый из блоков направлен на развитие всех исполнительных функций одновременно, но в разных играх основной упор делается на стимуляцию разных функций.



Зеленый блок



Игра «Мяч». Ребенок становится лицом к проекции на полу, посередине которой нарисован значок отпечатка ножек, игра начинается, когда ребенок становится на этот значок. С помощью передвижения вправо и влево вдоль проекции на полу, ребенок управляет крабиком, который отбивает мячик. Мячик прыгает по всей проекции, отбивается то от «пола», то от «потолка» проекции. Ребенок должен постараться, чтобы мячик не упал на «пол», а помочь крабику его вовремя отбить. Если крабик не успевает отбить мячик, то игра начинается заново.

На стимуляцию следующих функций направлена игра «Мяч»:

- Концентрация внимания;
- Торможение;
- Познавательная гибкость;
- Планирование;
- Организованность;
- Метапознание.



Игра «Цвета». На проекции интерактивного пола нарисованы шарики. При прикосновении к шарикам они лопаются и из них выливается краска. Ребенку нужно лопнуть все шарики для того, чтобы вся поверхность пола покрасилась в один цвет.

На стимуляцию следующих функций направлена игра «Цвета»:

- Концентрация внимания;
- Организованность;
- Познавательная гибкость;
- Планирование.



Игра «Карусель». Проекция на полу делится на четыре части. Каждая часть окрашивается в один из четырех цветов: красный, синий, желтый, зеленый. В центре проекции появляется квадратик, который также разделен на четыре части и окрашен в свой цвет (так же красный, синий, желтый, зеленый). Когда ребенок становится ножками на значок «отпечаток ног», то игра запускается и квадратик в центре проекции начинается крутиться. Когда он останавливается, то один из цветов центрального квадратика будет совпадать с внешним цветом. Ребенок должен это заметить и стать на тот угол проекции, который совпадает по цвету с внутренним квадратиком. Когда ребенок становится туда, запускается следующий раунд.

На стимуляцию следующих функций направлена игра «Карусель»:

- Концентрация внимания;
- Познавательная гибкость;
- Организованность;
- Торможение.



Игра «Поедатель шариков». Ребенок становится лицом к проекции на полу, посередине которой нарисован значок отпечатка ножек, игра начинается, когда ребенок становится на этот значок. С помощью передвижения вправо и влево вдоль проекции на полу, ребенок управляет птичкой, которая пытается съесть шарики. За один раунд игры падают шарики трех цветов. Внизу проекции цветами обозначены места, куда прилетит шарик. Например: на розовую отметку прилетает розовый шарик. Птичке нужно помочь задержаться именно в том месте, куда прилетит шарик. Пока птичка не поймает все шарики, раунд не закончится. В последующих раундах ускоряется скорость летающих шариков.

На стимуляцию следующих функций направлена игра «Поедатель шариков»:

- Концентрация внимания;

- Торможение;
- Рабочая память;
- Познавательная гибкость;
- Планирование;
- Организованность;
- Метапознание.



Игра «Волшебник». Ребенок занимает позицию лицом к интерактивному полу и становится ногами на специальную отметку в виде отпечатка ног, как только он становится, игра запускается. Перед ребенком три шляпы, в одну из них волшебник кладет фигурку (треугольник, шарик, квадратик) и шляпы начинают перемешиваться, крутиться в разные стороны, вверх и вниз. Ребенок должен уследить именно за той шляпой, в которой находится фигурка. Шляпы останавливаются, и ребенок прикасается к той, в которой, по его мнению, находится фигурка. Если ребенок указал правильно, то начинается следующий раунд, в котором шляпы двигаются немного быстрее, и так с каждым раундом. А если ребенок указал неправильно, то игра начинается заново с первого круга.

На стимуляцию следующих функций направлена игра «Волшебник»:

- Торможение;
- Познавательная гибкость;
- Концентрация внимания;
- Планирование и организация;
- Рабочая память.

Красный блок



Игра «Рыбка». Ребенок становится лицом к проекции на полу, посередине которой нарисован значок отпечатка ножек, игра начинается, когда ребенок становится на этот значок. В левом нижнем углу проекции наготове плавает рыбка. Сверху в воду падает корм для рыбки. Корм в виде разноцветных шариков, квадратиков, треугольничков. Для того чтобы рыбка прыгнула за кормом, нужно наступить на нее ножкой. Но! Рыбка ловит корм только такого цвета, в какой цвет она окрашена сама. Если рыбка ловит корм не для себя, то есть другого цвета, то игра заканчивается и раунд начинается заново.

На стимуляцию следующих функций направлена игра «Рыбка»:

- Торможение;
- Познавательная гибкость;
- Концентрация внимания.



Игра «Гном». С помощью передвижения вправо и влево вдоль проекции на полу, ребенок управляет гномом, который собирает в свою тележку драгоценные камни. Но гном не просто собирает камни, а только одинаковые. В начале игры, ребенок должен выбрать из падающих драгоценностей ту, которую и будет собирать гном в тележку. Ребенку придется хорошенько постараться, чтобы другие камни не попали в его тележку, а если это случается, то игра начинается сначала, пока тележка гнома не заполнится полностью.

На стимуляцию следующих функций направлена игра «Гном»:

- Концентрация внимания;
- Торможение;
- Познавательная гибкость;
- Планирование;

- Организованность.



Игра «Птичка». Задача, которая стоит перед ребенком – помочь птичке долететь до своего гнездышка. Птичка следует за ребенком по проекции на полу в любую сторону. Ребенок должен правильно рассчитать траекторию своего движения, чтобы птичка попала в гнездо. На пути к гнездышку есть препятствия, которые птичка не может преодолеть, ей их нужно обходить. В конце пути, практически у самого гнезда, птичку поджидает кот, но иногда он засыпает. Ребенку нужно дождаться именно этого, чтобы кот уснул, и тогда аккуратно провести птичку мимо него. Если кот проснулся и поймал птичку, то игра начинается заново.

На стимуляцию следующих функций направлена игра «Светлячок»:

- Концентрация внимания;
- Торможение;
- Познавательная гибкость;
- Метапознание;
- Планирование.



Игра «Космический корабль». Ребенок занимает стартовую позицию возле проекции на пол. Перед ним космический корабль, которым нужно управлять, двигаясь вправо и влево. Космический корабль каждые три секунды стреляет в летящие на него с другой стороны корабли, НО ребенок должен обратить внимание на внешний вид своего корабля и не стрелять в

такие же корабли, так как это его союзники. Корабли разных форм и цветов. С каждым уровнем «наш» корабль меняет свой внешний вид, и соответственно корабли союзники тоже. Нужно каждый раз внимательно рассматривать свой корабль и летящие на нас с другой стороны корабли. Если уничтожить корабль союзников, игра начинается заново.

На стимуляцию следующих функций направлена игра «Космический корабль»:

- Концентрация внимания;
- Торможение;
- Познавательная гибкость;
- Организованность;
- Планирование.



Игра «Обжора». Ребенок становится лицом к проекции. В правом нижнем углу проекции большой человечек с открытым ртом, а в левом углу появляются различные предметы. Это может быть различная еда, а могут быть и предметы, которые кушать нельзя. Когда появляется еда на проекции, то ребенок должен наступить на нее ножкой, чтобы отправить ее в рот большому человечку, а когда не еда – ждать, пока не появится следующий предмет. Если ребенок накормит человечка несъедобными предметами, то игра начинается заново.

На стимуляцию следующих функций направлена игра «Обжора»:

- Торможение;
- Познавательная функция;
- Концентрация внимания.

Синий блок



Игра «3 карты». Перед ребенком на интерактивной проекции на полу три карты с различными рисунками. Ребенок должен внимательно посмотреть на все карты и запомнить какие рисунки на всех трех картах. Далее карты разворачиваются рисунками вниз и разбрасываются по проекции. Перед ребенком, в центре проекции появляется рисунок, и ребенок должен вспомнить на какой именно из трех карт был такой же рисунок. Ребенку нужно прикоснуться к той карте, на которой, по его мнению, правильный рисунок (как представленный в центре проекции). Если ребенок выбирает неправильную карту, игра начинается заново, а рисунки и расположение карт меняется.

На стимуляцию следующих функций направлена игра «3 карты»:

- Концентрация внимания;
- Торможение;
- Рабочая память;
- Познавательная гибкость;
- Организованность;
- Планирование.



Игра «Зоопарк». Перед ребенком на проекции изображен большой зоопарк, в котором живет много разных зверей. Для начала, ребенку нужно увидеть всех зверей (3), которые сейчас отдыхают на том участке, который нам виден. А главное запомнить, что это за животные. Когда ребенок рассмотрел всех, то наступает ножками на значок «отпечаток ног» и перед ним на проекции уже три фотографии разных животных. Двое из этих животных были на предыдущем изображении зоопарка, а одно лишнее. Ребенку нужно прикоснуться к тем животным, которые были в зоопарке, а третье животное (новое) просто игнорировать, то есть не прикасаться к нему. После того как

ребенок выберет две правильные картинки с животными, запускается новый раунд, в котором будут уже другие животные.

На стимуляцию следующих функций направлена игра «Зоопарк»:

- Концентрация внимания;
- Познавательная гибкость;
- Торможение;
- Рабочая память.



Игра «Светлячок». Задача, которая стоит перед ребенком – помочь светлячку найти выход из темной комнаты и вылететь в маленькое окошко. Светлячок следует за ребенком по проекции на полу в любую сторону. Ребенок должен правильно рассчитать траекторию своего движения, чтобы светлячок попал в окошко. С каждым уровнем в комнату добавляются преграды, которые светлячку придется облетать. Пока светлячок не вылетит из комнаты, уровень не будет считаться пройденным.

На стимуляцию следующих функций направлена игра «Светлячок»:

- Концентрация внимания;
- Рабочая память;
- Познавательная гибкость;
- Метапознание;
- Планирование.



Игра «Лампочки». На проекции перед ребенком три лампочки, одна из них загорается и светится. Ребенку нужно запомнить какая именно и после того, как он станет ножками на значок «начало игры», все лампочки потухают. Далее ребенок должен всячески прикасаясь к той лампочке, которая горела до этого, зажечь ее обратно. Важно запомнить какая именно лампочка горела до этого, так как если ребенок будет прикасаться к той

лампочке, которая не горела до этого, то ничего не произойдет. Как только у ребенка получится зажечь нужную лампочку, то начинается следующий раунд.

На стимуляцию следующих функций направлена игра «Лампочки»:

- Концентрация внимания;
- Рабочая память;
- Торможение;
- Познавательная гибкость;
- Метапознание.



Игра «Кисть». Прекрасный вариант игры для детской релаксации. В каждом раунде на интерактивном полу перед ребенком появляется рисунок, рисунок этот похож на рисунки в детских раскрасках. По углам проекции четыре емкости с виртуальной краской. Ребенок выполняет роль кисти, она следует по всей проекции за ним. Ему следует коснуться кистью к той краске, которой он хочет разукрашивать рисунок. И тогда далее кисть не просто следует за ребенком, а и оставляет цветные следы после себя. Далее ребенку нужно просто «обмакнуть» кисть в другую краску и продолжить рисовать.

На стимуляцию следующих функций направлена игра «Кисть»:

- Концентрация внимания;
- Метапознание;
- Познавательная гибкость;
- Планирование.

Белый блок



Игра «Быстрый глаз». Перед нами на интерактивной проекции следующая картина: проекция разделена на четыре части, в центре обозначена вертикальная лента с различными игрушками. Когда ребенок готов начать, то становится ножками на значок «отпечаток ног». Игра запускается и все игрушки, как в ленте, так и те, которые в углах проекции, меняются. Все игрушки разные, НО только одна игрушка повторяется, ее и нужно заметить. Ребенок увидит две одинаковы игрушки, одна будет в центральной ленте с игрушками, а вторая в каком-то из углов. Ребенку нужно сначала стать на игрушку в ленте, которая повторяется, а потом именно в тот угол, в котором и находится эта повторяющаяся игрушка. Как только ребенок становится в правильный угол, то запускается следующий раунд, в котором так же повторятся будет только одна игрушка. И опять же нужно будет стать в тот угол, в котором находится повторяющаяся игрушка.

На стимуляцию следующих функций направлена игра «Быстрый глаз»:

- Концентрация внимания;
- Торможение;
- Познавательная гибкость;
- Планирование.



Игра «Фрагмент». В центре проекции на пол отображается еда, например, сыр. Одного кусочка сыра явно не хватает. На заднем фоне проекции пол делится на четыре части, на каждой из которой нарисовано по кусочку разной еды. Например, кусочек торта, хлеба, яблока и, конечно, сыра. Ребенок должен найти нужный ему фрагмент и наступить на него, чтобы он вернулся на свое место. Далее нужно стать на тот угол пола, в котором был

нужный нам кусочек – это запускает следующий раунд. В игре очень большое разнообразие предметов, к которым нужно подобрать четвертый фрагмент.

На стимуляцию следующих функций направлена игра «Фрагмент»:

- Концентрация внимания;
- Торможение;
- Познавательная гибкость;
- Планирование.



Игра «Пазл». Собираем пазл. Перед ребенком на интерактивной проекции четыре фрагмента, из которых и нужно собрать пазл. Собирается он сверху вниз, то есть сначала нужно прикоснуться к тому фрагменту, который будет внизу итоговой картинке, и так далее. Картинка собирается в центре интерактивной проекции. Как только ребенок собрал картинку, запускается следующий раунд и появляется новая картинка, которую нужно собрать.

На стимуляцию следующих функций направлена игра «Пазл»:

- Концентрация внимания;
- Познавательная гибкость;
- Планирование.



Игра «Палочки». Перед ребенком на интерактивной проекции изображены рядом два рисунка. Например, дерево. С левой стороны дерево дорисовано полностью, но вместо ствола у него вставлена палочка. С правой стороны дерево не дорисовано, у него не хватает ствола. Ребенку нужно перенести палочку с одного рисунка на другой. Сделать это непросто. Нужно аккуратно прикоснуться (например, тенью от руки) к палочке, чтобы она начала двигаться. Как только ребенок справится с задачей, можно включать

следующую пару картинок. На всех уровнях нужно переставлять палочки с одного рисунка на другой.

На стимуляцию следующих функций направлена игра «Палочки»:

- Познавательная гибкость;
- Рабочая память;
- Планирование.



Игра «Распределение». Перед ребенком на интерактивной проекции горизонтальная лента из игрушек. В ленте всего две игрушки, и они расположены в порядке поочередности, например, если в ленте квадрат и круг, то они расположены в следующем порядке: квадрат, круг, квадрат, круг, квадрат, круг и т.д. Так же интерактивная проекция разделена на четыре части. В каждом из четырех углов расположена игрушка. В ленте игрушек есть одно пропущенное место (обозначается вопросительным знаком). Ребенок должен выбрать из четырех игрушек, которые расположены по углам проекции, какую нужно поставить на пропущенное место. Нужно стать на тот угол проекции, в котором нужна нам игрушка. После того как ребенок становится в правильный угол, игрушка становится на место, и далее запускается следующий уровень.

На стимуляцию следующих функций направлена игра «Распределение»:

- Концентрация внимания;
- Торможение;
- Познавательная гибкость;
- Планирование.

Оранжевый блок



Игра «Пчела». Задача, которая стоит перед ребенком – помочь пчеле долететь до цветка, который ей нужно опылить. Птичка следует за ребенком по проекции на полу в любую сторону. Ребенок должен правильно рассчитать траекторию своего движения, чтобы пчела попала к цветку. На пути к цветку есть препятствия, которые пчелка не может преодолеть, ей их нужно обходить. С каждым новым уровнем препятствия меняют свое местоположение и ребенку нужно заново рассчитывать свою траекторию движения, чтобы у пчелы получилось достичь цели.

На стимуляцию следующих функций направлена игра «Пчела»:

- Концентрация внимания;
- Торможение;
- Познавательная гибкость;
- Метапознание;
- Планирование.



Игра «Ученый». Перед ребенком на проекции изображен кабинет ученого, а задача, которая стоит перед ребенком – помочь ученому добежать до окошка, через которое он планирует выбраться. Ученый следует за ребенком по проекции на полу в любую сторону. Ребенок должен правильно рассчитать траекторию своего движения, чтобы ученый добрался до окошка. С каждым новым уровнем местоположение окна, в которое ученому нужно выбраться, меняется.

На стимуляцию следующих функций направлена игра «Ученый»:

- Концентрация внимания;

- Торможение;
- Познавательная гибкость;
- Метапознание;
- Планирование.



Игра «Робот». Ребенку нужно помочь добраться роботу до дверей. Робот двигается по всей проекции следом за ребенком, в любую сторону, вверх и вниз, вправо и влево. Ребенок должен вывести робота из комнаты, которая изображена на проекции. На некоторых уровнях есть препятствия, которые нужно роботу обходить, с чем ему опять же помогает ребенок, так как робот следует четко за ним.

На стимуляцию следующих функций направлена игра «Ученый»:

- Концентрация внимания;
- Торможение;
- Познавательная гибкость;
- Метапознание;
- Планирование.



Игра «Одежда». На полу отображается ребенок без верхней одежды. По бокам представлено несколько вариантов одежды. Так же на фоне, то есть за ребенком, добавляется картинка, которая определяет ситуацию, например, пляж, горы, чей-то день рождения и т.д. В соответствии с этим фоном ребенок должен одеть своего героя. То есть на пляж никто не надевает рукавички, а в горы – шорты. Один из предметов гардероба, которые представлены к конкретной ситуации, неправильный. Ребенок не должен к нему прикасаться, а только к тем вещам, в которых должен оказаться

нарисованный ребенок. Выбирая неправильную часть гардероба, игра заканчивается и начинается раунд заново.

На стимуляцию следующих функций направлена игра «Одежда»:

- Концентрация внимания;
- Торможение;
- Познавательная гибкость;
- Планирование.



Игра «Поочередность». В этой игре ребенок должен делать особый упор именно на логическое мышление. На проекции на полу представляется три картинки чем-то связанных между собой, а сверху табличка из трех пустых картинок, которую нужно заполнить. Пустые картинки отмечены цифрами 1, 2, 3. Соответственно именно в таком порядке должны быть расставлены картинки, которые нам представлены. То есть, нужно понять, что объединяет эти картинки и в каком порядке это происходит. Например: картинка 1: целое яблоко; 2: надкусанное яблоко; 3: яблочный огрызок. Что было сначала? Конечно целое яблоко, потом от него откусили кусочек, а потом и вовсе съели. Значит, сначала нужно наступить на целое яблоко, потом на надкусанное, потом на огрызок. Таким образом ребенок выстраивает цепочку поочередности. Задания с каждым разом усложняются. Например: картинка 1: ребенок плачет; 2: конфета; 3: ребенок улыбается. Здесь нашему ребенку нужно хорошенько подумать и понять, что если дать плачущему ребенку конфету, то он перестанет расстраиваться и развеселится.

На стимуляцию следующих функций направлена игра «Поочередность»:

- Концентрация внимания;
- Познавательная гибкость;
- Организованность;
- Планирование.