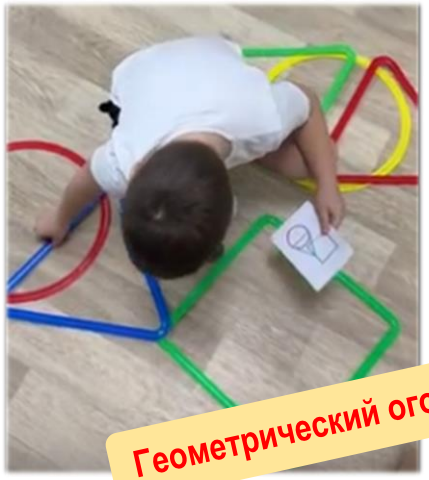
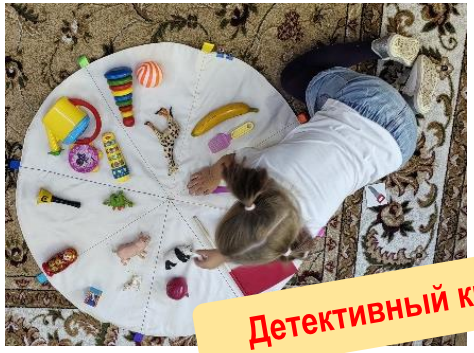


Геометрический огород



Пиксельный коврик



Детективный круг

Выбор: стол или пол? Когда и с чего начинать?

М.М. Семаго, Н.Я. Семаго:
Сформированность моторной сферы является функциональным базисом для развития высших психических функций, включая внимание.

- ✓ **Внимание «растёт» из движения:** внимание вырастает из способности ребёнка произвольно регулировать свою сенсомоторную деятельность: удерживать позу, координировать движения, контролировать мышечный тонус и переключаться между двигательными задачами.
- ✓ **Иерархия развития:** сначала отрабатываются базовые двигательные программы и пространственная ориентировка «от тела» (сенсомоторный уровень), и только на этом надежном фундаменте становится возможным удержание целенаправленного внимания на внешних, абстрактных задачах (например, на инструкции взрослого или листе бумаги).

Именно этот подход — от пола к столу, от тела к пальцу, от пространства к карточке — стал основой нашей модификации.

Муниципальное автономное дошкольное образовательное учреждение
"Центр развития ребенка – детский сад № 2 "Дельфин"

УСТОЙЧИВОСТЬ

КОНЦЕНТРАЦИЯ

МАСТЕР-КЛАСС

«ПРОСТРАНСТВО ВНИМАНИЯ: ОТ ТЕЛА К МЫСЛИ»

РАСПРЕДЕЛЕНИЕ

ОБЪЁМ

ПЕРЕКЛЮЧАЕМОСТЬ

Педагог-психолог: Загребельная М.В
Учитель-дефектолог: Шмойлова И.А.

г. Бердск, 2026

ДИДАКТИЧЕСКАЯ НАПОЛЬНАЯ ИГРА «ПИКСЕЛЬНЫЙ КОВРИК» («ПЕРЕНЕСИ УЗОР»)

Возраст: 4–7 лет (с учётом дифференциации).

Цель: развитие всех свойств внимания.

ПАСПОРТ ИГРЫ

Оборудование:

1. Игровое поле 70х70 см, с трансформируемой сеткой 3х3, 4х4, 5х5 (размер ячейки 12х12 см).
2. Модули-квадраты 12х12 см (часть квадратов черная, часть — других цветов).
3. Карточки-схемы форма А5.

МЕТОДИКА ПРОВЕДЕНИЯ И ДИФФЕРЕНЦИАЦИЯ

Уровень 1 (лёгкий):

Цель: развитие внимания, зрительного сопоставления.

Задача: закрыть чёрные ячейки на поле, глядя на карточку.

Психологическая опора: педагог использует наводящие вопросы: «Где у нас пустые клеточки? Закрой их чёрными домиками по образцу!».

Уровень 2 (средний):

Цель: развитие внимания, переключения, самоконтроля.

Задача: вводятся цветные квадраты. На карточке узор закрашен не только чёрным, но и, например, красным и синим цветом. Ребёнок должен не просто перенести узор, но и подобрать правильный цвет модуля.

Уровень 3 (сложный):

Цель: развитие объёма и распределения внимания, зрительной памяти.

Задача: Педагог показывает карточку на 5-10 секунд, затем убирает её. Ребёнок должен выложить узор на поле по памяти.

ДИДАКТИЧЕСКАЯ НАПОЛЬНАЯ ИГРА «ГЕОМЕТРИЧЕСКИЙ ОГОРОД» («ТАЙНЫ НАЛОЖЕНИЯ»)

Возраст: 4–7 лет (с учётом дифференциации).

Цель: развитие зрительно-пространственного внимания, переключения и слухоречевого внимания.

ПАСПОРТ ИГРЫ

Оборудование:

1. Координационные геометрические формы (круг, квадрат, треугольник) четырёх основных цветов.
2. Карточки-схемы, на которых фигуры нарисованы с наложением.

МЕТОДИКА ПРОВЕДЕНИЯ И ДИФФЕРЕНЦИАЦИЯ

Уровень 1 (лёгкий):

Цель: понимание простого наложения (2 фигуры), развитие зрительного внимания.

Задача: ребёнок накладывает фигуры друг на друга.

Психологическая опора: педагог использует наводящие вопросы: «Покажи (назови), какая фигура сверху?»…

Уровень 2 (средний):

Цель: анализ сложного наложения (3-4 фигуры), развитие переключения внимания.

Задача: ребёнок должен определить последовательность наложения фигур, выполнив задание по предложенному образцу.

Уровень 3 (сложный):

Цель: развитие распределения внимания и рабочей памяти.**Задача:** педагог показывает карточку на 10-15 секунд, ребёнок запоминает расположение фигур, затем выкладывает узор на полу.

ДИДАКТИЧЕСКАЯ НАПОЛЬНАЯ ИГРА «ДЕТЕКТИВНЫЙ КРУГ» («ЗОРКИЙ ГЛАЗ»)

Возраст: 3–7 лет (с учётом дифференциации).

Цель: развитие зрительного внимания, зрительно-пространственного гнозиса, символической функции мышления.

ПАСПОРТ ИГРЫ

Оборудование:

1. Игровое поле: однотонный тканевый круг диаметром 70 см. Цвет: нейтральный.
2. Объекты поиска: игрушки фруктов, овощей, животных и т.п.
3. Комплект карточек: Уровень А (сложный): черный силуэт (тень) предмета на белом фоне. Уровень В (средний): схематичный контурный рисунок (раскраска). Уровень С (легкий): цветное изображение предмета.

МЕТОДИКА ПРОВЕДЕНИЯ И ДИФФЕРЕНЦИАЦИЯ

Уровень 1 (лёгкий):

Цель: развитие непроизвольного внимания, зрительного сопоставления «точно в точку». Карточки только Уровень С .

Задача: на круге лежат 3–4 игрушки, ребёнок ищет предмет, изображённый на карточке.

Уровень 2 (средний):

Цель: развитие целостности восприятия, умение игнорировать лишние детали (цвет, фактуру) и опираться на форму. Карточки Уровень В и Уровень А.

Задача: на круге разложено 5–7 игрушек. Педагог даёт карточку с тенью, ребёнок должен найти соответствующую игрушку.

Уровень 3 (сложный):

Цель: развитие зрительной памяти, аналитического внимания и самоконтроля.

Задача: ребёнок запоминает карточку с тенью, ищет предмет на круге.