

- **Код на спине**

(когда ребенок стоит спиной к взрослому или другому ребенку):
Взрослый прикасается пальцем к спине в определенном количестве, а ребенку нужно посчитать эти прикосновения и выполнить столько шагов вперед.

- **Программист**

Один человек (либо взрослый либо ребенок) задает последовательность простых движений- команд.
(Шаг вперед, поворот вправо, поднять руку) другому человеку необходимо выполнить эту последовательность чтобы дойти до нужной точки либо предмета.

- **Зеркало**

Дети стоят друг напротив друга. Один ребенок показывает определенное движение, а второму нужно в точности повторить-отзеркалить это движение.

- **Робот**

Ребенок либо взрослый зашифровывает цепочку движений либо символами-карточками, либо движениями. Например-хлопок это присесть, топнуть это подпрыгнуть, т.д.



В процессе выполнения таких игровых задач ребенок учится составлять **простейшие алгоритмы**,

что, в свою очередь, дисциплинирует ум, формирует системный подход и **алгоритмическое мышление**, которое является операционной базой всех методов и приемов обработки и использования информации.



Муниципальное бюджетное
дошкольное
образовательное учреждение
«Детский сад № 368 г. Челябинска»

Развитие пространственного мышления через использование нейрокинезиологических упражнений



Составили:

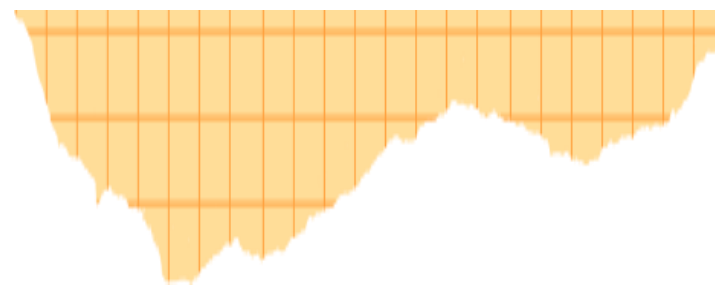
Учитель-логопед Медведева Н.А.
Учитель-дефектолог Максакова В.В.



- оптимизировать развитие и обучение детей, особенно с ОВЗ, через кинезио- и нейроприемы, что позволит успешно адаптироваться в окружающем пространстве.

Технологии

- Кинезиотерапия
- Нейроподход



Упражнения

- **Мишень(программируемый мяч)**
Программируем карточкой задаем алгоритм бросания мяча. Ребенок определяет траекторию броска.
- **Слепой лабиринт**
Ребенку завязывают глаза ему нужно пройти лабиринт ориентируясь на словесную инструкцию (как взрослый, так и ребенок) Когда он доходит до нужной точки, можно предложить ему взять предмет к которому он шел и определить что это за предмет и описать его свойства.

