



# Нейродинамические игры на уроках в условиях инклюзивного класса

Светлая Анна Андреевна, учитель-логопед МАОУ СОШ №50

---

# I функциональный блок мозга

Игры для школьников, направленные на развитие и укрепление 1-го функционального блока мозга (блока регуляции тонуса и бодрствования), должны быть активными, динамичными и включать элементы самоконтроля и быстрой реакции.

Эти игры помогают школьникам поддерживать высокий уровень работоспособности, бороться с утомляемостью и улучшать концентрацию внимания на уроках.

Когда применять: начало урока, физкультминутка;



# Игры на развитие внимания и саморегуляции

## 1. «Запрещенное движение»

Дети выполняют движения за ведущим, но 2-3 заранее оговоренные движения (например, хлопок) выполнять нельзя. Тот, кто ошибся, выбывает и садится на место.



## 2. «Если...,то...»

Обучающимся предлагается выполнить заданное движение в зависимости от ответа к карточке. Например, поднять руки вверх, если в слове на слайде пропущена буква И, и вытянуть руки вперед, если на слайде слово с пропущенной буквой Е

# Игры на развитие внимания и саморегуляции

## 3. "Шепот"

Учитель задает вопросы. Дети, зная ответ, поднимают руку (или показывают условный знак), но отвечать можно только шепотом после сигнала.



## 4. «Запрещенное слово»

Учитель задает ученикам вопросы. Ученики должны отвечать на вопросы, не используя запрещенные слова, например «да» и «нет».

# Игры на развитие внимания и саморегуляции

## 5. "Дирижер"

Один из учеников становится "дирижером" и показывает различные движения или позы. Остальные должны их точно скопировать, но с определенным условием (например, только после двойного хлопка дирижера, или все движения выполняются в зеркальном отражении). Это учит отложенному действию и контролю

## 6. "Слушай сигнал"

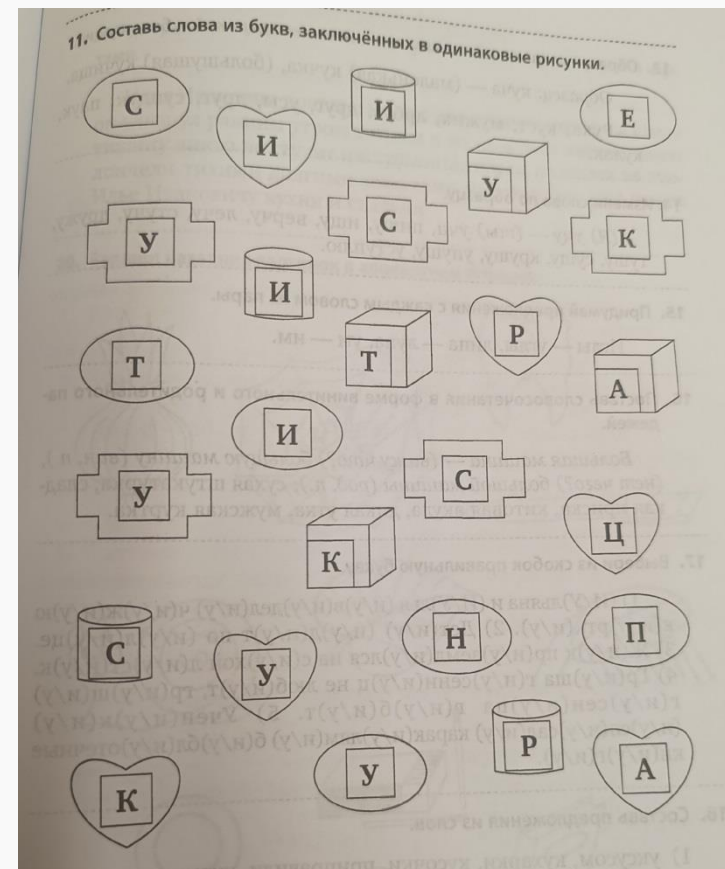
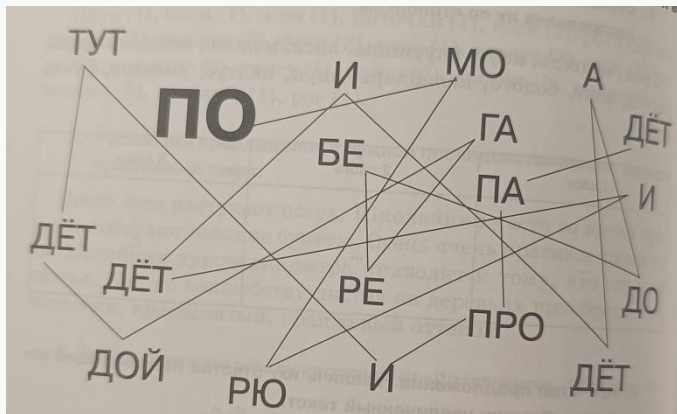
Ученики выполняют разные действия в зависимости от сигналов (звуковых или зрительных). Например, один хлопок — все встают, два хлопка — все садятся. Сигналы можно усложнять, вводя новые правила и меняя их по ходу игры, требуя постоянной концентрации.

# Игры на развитие внимания и саморегуляции

## 7. Игры с мячом

Учитель задает вопрос, бросает мяч ученикам. Отвечает тот, кто поймал мяч. При затруднении ученики «пасуют» друг другу.

## 8. Распутывание цепочек слогов\слов; Расшифровка



## 7. «Найди слово»

Найди словарные слова в сетке,  
вставь пропущенные буквы.

Артил..ерия, в..н..грет, пр..з..дент,  
р..альный, гал..рея, аквар..ум,  
к..лон..а, неслыхан..ый,  
р..з..денция, эп..демия.

Генератор головоломок: <https://blog.nils.ru/generator-word-puzzle/>

Й	Ъ	А	К	Г	Ё	Р	А	В	Г
О	А	Р	О	Ш	Г	Е	К	Р	П
Щ	Ш	Т	Л	Р	А	З	В	Е	Р
И	Ь	И	О	Ь	Л	И	А	А	Е
Ь	Ъ	Л	Н	Ь	Е	Д	Р	Л	З
Г	Л	Л	Н	Г	Р	Е	И	Ь	И
И	С	Е	А	Ш	Е	Н	У	Н	Д
Ь	Р	Р	Т	Е	Я	Ц	М	Ы	Е
Э	П	И	Д	Е	М	И	Я	Й	Н
Т	Э	Я	О	Й	Х	Я	Л	С	Т

## 8. «Найди и закрась»

Найди и закрась архаизмы.

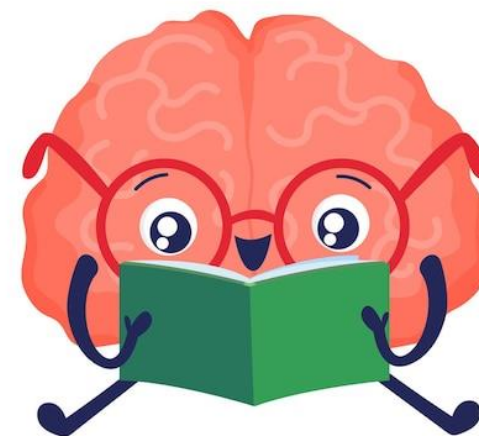
\*Архаизмы – это устаревшие слова или обороты речи, которые были вытеснены из активного употребления современными синонимами.

око	рутина	сеть
кок	уста	устье
чудо	лодка	чадо
ланиты	галстук	воля
бремя	вол	выя
перст	ворота	поле
верить	ведать	сон
знать	лом	моль



## II функциональный блок мозга

Второй функциональный блок мозга по А.Р. Лурии отвечает за прием, переработку и хранение информации, поступающей от органов чувств (зрение, слух, осязание). Для школьников игры должны быть направлены на развитие гнозиса (узнавания), памяти, пространственных представлений и мышления.



# Игры на развитие слухового восприятия и памяти

## 1. «Цепочка слов»

Играющие по очереди называют слова, которые начинаются с последней буквы предыдущего слова. Для старших школьников можно ввести тематические ограничения (например, только города, только химические элементы, только глаголы).

## 2. «Графический диктант»

Учитель диктует последовательность движений, ученики рисуют линию на клетчатой бумаге, следуя этим инструкциям, не глядя на образец. В результате должно получиться изображение. Для усложнения задачи можно диктовать по 2-3 цепочкой.

# Игры на развитие зрительного восприятия и памяти

## 1. «Найди отличия»

Используются сложные, детализированные изображения, например, репродукции картин известных художников, иллюстрации к произведениям, портреты исторических личностей.

## 2. Последовательность событий

Участникам выдается набор из 6-8 картинок, на которых изображены разрозненные моменты какой-либо истории, процесса или инструкции. Их задача — восстановить правильную логическую и временную последовательность событий, выстроив карточки в верном порядке.

## III функциональный блок мозга

Игры для старших школьников, направленные на развитие третьего функционального блока мозга по А.Р. Лурии, фокусируются на программировании, регуляции и контроле деятельности. Этот блок отвечает за постановку целей, планирование действий, контроль выполнения и оценку результатов.

Для развития III функционального блока мозга упражнения, применяемые прямо на уроках в школе, должны быть связаны с целеполаганием, планированием, пошаговым выполнением заданий и самопроверкой.

## Задания, требующие постоянного контроля за ходом выполнения и соблюдения правил

### 1. «Работа по алгоритму с ошибкой»

Учитель заранее готовит пример решения задачи или упражнения, в котором допущена одна или несколько ошибок. Школьники должны пройти весь "алгоритм" решения, найти ошибку и исправить её. Это требует не просто следования инструкции, а постоянного контроля и оценки каждого шага.

### 2. «Стоп-сигнал»

Во время выполнения письменного задания (списывание текста, решение задач), учитель использует условный сигнал (звоночек, слово "Стоп"), по которому все ученики должны немедленно остановиться, положить ручки и замереть на несколько секунд.

# Приемы рефлексии

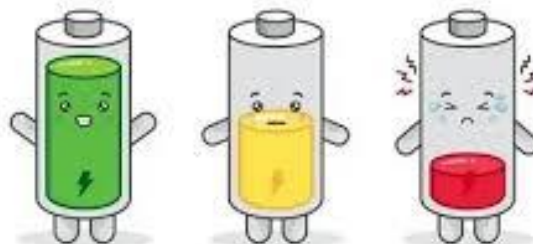
## 1. «Бортовой журнал»

Ученики ведут записи на полях тетради или в специальном блокноте, отвечая на вопросы в конце урока:

Я знал: (Что знал до урока)

Я узнал: (Что нового узнал)

Хочу узнать: (Вопросы, оставшиеся без ответа)



## 2. «Светофор»

У каждого ученика есть карточки трех цветов (красный, желтый, зеленый) или стикеры. В конце урока они показывают или прикрепляют на доску свой цвет:

Зеленый: Я всё понял, могу помочь другим.

Желтый: Я понял материал, но у меня остались небольшие вопросы/ошибки.

Красный: Я не понял тему, мне нужна помощь.