



На Урок
освітній проект

ІНКЛЮЗИВНА ОСВІТА В УМОВАХ СУЧАСНОЇ ШКОЛИ

ІГРИ ТА ВПРАВИ НА РОЗВИТОК ПАМ'ЯТІ ТА УВАГИ



2020

ОСВІТНІЙ ПРОЕКТ «НА УРОК»

<https://naurok.com.ua>



ВПРАВА 1: КАРТКОВА ГРА

Мета: поліпшити зорову пам'ять, вміння відтворювати уявний образ і розташування предметів.

Знадобиться: колода з 52 гральних карт.

Як грати:

1. Розмістіть 52 карти у чотири ряди по тринадцять штук (лицьовою стороною вниз).
2. Гра починається тоді, коли перший гравець бере будь-які дві карти та перевертає, щоб побачити масть.
3. Якщо картки однакового рангу і кольору (наприклад, сім черв і сім пік), гравець виграє пару і забирає собі обидві карти.
4. Якщо відкриті карти не збігаються, гравець програє раунд, перевертає карти мастю донизу і передає хід товаришу.
5. Гра закінчується, коли забирають останню пару. Переможцем стає той, хто зібрав найбільшу кількість карт. Можлива нічия.

Для найменших дітей правила можна спростити – картки мають відповідати одна одній лише за кольором. Для старших правила можна навпаки ускладнити. Наприклад, гравці можуть збирати карти одного рангу, але різних кольорів.

Якщо зменшити кількість карт до 3-х рядів (по шість карт у кожному), грати можна навіть із заплющеними очима. У цьому випадку діти мають створити ментальний стіл із картами і запам'ятати, де яка знаходиться.





ВПРАВА 2: ГРА З МОНЕТАМИ

Мета: розвинути візуальну пам'ять, дрібну моторику.

Знадобиться: жменя монет, тканина, таймер або годинник.

Як грати:

1. Виберіть 5 (7, 10 або 15 монет), усе залежить від рівня складності. Розташуйте їх у певній послідовності. Наприклад, можна викласти дві монети по 50 копійок, 1 копійку, знову 50 копійок, потім 10 копійок і 1 копійку.
2. Попросіть учнів запам'ятати розташування монет, а потім накрийте їх тканиною.
3. Попросіть дітей узяти монети зі жмені і розташувати у тому ж порядку, який щойно було показано.
4. Використовуйте таймер і фіксуйте час, за який учні впораються з завданням. Учень/учениця, які відтворять правильну послідовність за найкоротший час, виграють.

Дехто може пам'ятати подібну гру з відомого телешоу «Форт Боярд». У ньому учасники спускалися до підземелля метра Харона, де той демонстрував гравцю палетку з рядом чорних і білих кульок. Через кілька секунд палетка закривалась і гравець мав відтворити послідовність чорних і білих кульок якомога точніше.

ВПРАВА 3: ЧАРІВНІ СТАКАНЧИКИ

Мета: розвинути увагу дітей.

Знадобиться: паперові стаканчики, монети або дрібні об'єкти.

Як грати:

1. Переверніть три стаканчики і поставте їх у рядок.
2. Покладіть предмет або монету під будь-який із них, переконайтеся, що діти знають, де первинно знаходиться предмет.
3. Певний час переміщуйте стаканчики, потім зупиніться і знову поставте їх у ряд.
4. Запитайте, під яким стаканчиком знаходиться монета. Учень, якому вдасться відгадати якнайбільше партій, виграє.





ВПРАВА 4: ЛАНЦЮЖОК ОБ'ЄКТІВ

Мета: розвинути мовленнєву пам'ять, привчити до винахідливості і застосування різноманітних методик запам'ятовування.

Як грати:

1. Гра починається з того, що перший гравець каже: «Я їду по магазинах. Я маю купити...».
2. Наступна дитина повторює фразу і додає ще один предмет. Другий і третій гравці роблять те саме.
3. Гра продовжується. Кожен гравець згадує всі попередні предмети (вчителю записувати їх для себе), та додає ще один, коли настає його черга. Гравці вибувають, якщо помиляються.
4. Учасник, здатний безпомилково повторити найдовшу фразу, виграє. Ви можете використовувати будь-який початок: «Я їду у відпустку. Я беру із собою...» або «Я їду до школи та кладу у рюкзак...».

ВПРАВА 5: ЗВУКОВА ПОСЛІДОВНІСТЬ

Мета: розвинути слухову пам'ять, увагу, відчуття ритму. Гра подібна до деяких інших ігор на запам'ятовування, втім, її можна виконувати з дітьми з ООП.

Як грати:

1. Гравець починає створювати звуки – плескати у долоні, притупувати, або стукати по столу (чудовий приклад – «We will rock you» гурту «Queen»).
2. Наступний гравець повинен відтворити той самий ритмічний малюнок або звук, але при цьому додати до нього власний.
3. Кожен учасник повторює всю ритмічну послідовність, щоразу додаючи щось нове.
4. Гравець, який забуває послідовність або помиляється, вибуває. Виграє учасник, що останнім лишить у грі.

Особливість цієї гри полягає у тому, що найбільш вдала мелодія запам'ятовується класом найкраще.





ВПРАВА 6: РЯДИ СЛІВ

Мета: розвинути увагу та здатність до переключення уваги.

Як грати:

1. Учитель називає ряд слів, серед яких є назви тварин, транспорту тощо.
2. Почувши назву тварини, дитина має встати або плеснути у долоні.
3. Аби ускладнити завдання, можна обрати тварин, які одночасно можуть бути і своєрідним «транспортним засобом»: кінь, віслик, віл, лама тощо.
4. Розмаїття слів і понять у ланцюжку можна збільшити, розвиваючи об'єм пам'яті дитини, швидкість систематизації інформації та реакції на неї.

ВПРАВА 7: ПІЙМАТИ НАДОКУЧЛИВУ МУХУ

Мета: розвинути концентрацію, розподілення уваги.

Знадобиться: аркуш паперу, розкреслений на 9 невеликих квадратів.

Як грати:

1. Дитина отримує аркуш. Її мета – вбити муху, «хлопнувши» по тому квадратику, де вона сяде.
2. Учитель послідовно називає траєкторію польоту мухи. «Муха полетіла вниз, потім на один квадрат вправо, на два вгору, потім на один квадрат вліво».
3. В ідеалі дитина має відстежити переміщення мухи подумки, втім, для початку можна дозволити допомагати собі: вести пальцем по квадратах, або ж пересуваючи папірцем предмет, що гратиме роль комахи.
4. Коли вчитель називає останню клітинку, у якій наприкінці подороже опиняється муха, дитина має позначити його. Якщо траєкторію руху комахи було простежено правильно, муха спіймана.





ВПРАВА 8: ПРИМІТИВНЕ СПІЛКУВАННЯ

Мета: розвинути слухову пам'ять, увагу, концентрацію, уміння орієнтуватись у потоку звуків.

Як грати:

1. Учитель розповідає дітям історію: «Винахідник/винахідниця машини часу потрапили у далеке минуле та зустріли три племені доісторичних людей. Представники кожного з племен намагаються донести до мандрівників певну інформацію, от тільки зрозуміти їх складно.
По-перше, доісторичні люди не володіють звичною для нас мовою. По-друге, кожне плем'я використовує власний набір звуків. Перше плем'я спілкується лише звуками «У», друге – «О», третє – «Е». Від довжини і різкості звуків залежить значення слова.
2. Оберіть мандрівників у часі (1-2 особи) та представників племен (від 1 до 3 осіб у кожному племені).
3. Попередньо домовтеся з представниками племен про значення звуків. Наприклад, поодинокі уривчасті звуки «У, у, у» – означають предмет/тварину, а нероздільні «У-у-у-у» – дію. Так, «У, у» може означати – кабан або свиня, а «У-у» – ходімо, або «У-у-у» – полювати, чи «У-у-у-у» – небезпека, тікаймо.
4. Після того як кожне плем'я домовиться про набір звукових сигналів, поясніть цю схему мандрівникам у часі (вони можуть скласти письмову абетку мови доісторичних людей).
5. Як тільки мандрівники все запам'ятають, починайте комунікацію. Представники племен можуть говорити по-черзі або всі разом, а мандрівники мають розшифрувати послання кожного племені.





ВПРАВА 9: УПЕРЕД, ДО ЗІРОК!

Мета: розвинути увагу, покращити швидкість реакції та пошуку заданих об'єктів.

Знадобиться: таблиця символів у різній послідовності, секундомір або годинник.

Як грати:

1. Розкажіть дітям історію. Ваш корабель має пройти крізь портал, що веде в іншу галактику. Утім, аби дістатися порталу, треба набрати швидкість. Для цього діти мають відшукати на таблиці стрілочки, що дивляться вгору.
2. Учні відшукують стрілочки та обводять їх олівцем.
3. На це дається одна хвилина. Коли час сплине, портал закриється.
4. Той, хто обвів найбільше стрілочок, проводить свій корабель у іншу галактику і виграє.

ВПРАВА 10: ЕКСПЕРИМЕНТ ІЗ ПАМ'ЯТТЮ

Мета: поліпшити звукову і моторну пам'ять

Знадобиться: папір, олівці.

Як грати:

1. Роздайте дітям папір і олівці.
2. Зачитайте учням список із 10-20 іменників (назви людей, місць і речей)
3. Почекайте кілька хвилин, а потім дозвольте кожному гравцеві повторити стільки слів, скільки він запам'ятав.
4. Далі перелічіть ще 10-20 іменників, але цього разу діти мають паралельно замальовувати слова, що почули.
5. Через кілька хвилин попросіть дітей повторити іменники, що вони запам'ятали (не підглядаючи у малюнки).
6. Порівняйте, щоб побачити, чи допомогли малюнки пригадати слова.

