

*Государственное бюджетное общеобразовательное учреждение Самарской области «Школа-интернат № 3 для обучающихся с ограниченными возможностями здоровья городского округа Тольятти»*

***Конспект коррекционного занятия  
по развитию высших психических  
функций***

***«Клад за семью печатями».***

*учитель – дефектолог: Иванченко Т.Н.*

**Конспект занятия по развитию высших психических функций**  
**Раздел: Развитие зрительного восприятия и узнавания (10 часов).**

**Занятие 1.**

**Тема:** «Клад за семью печатями».

**Цель:** Развитие психических процессов учащихся с помощью специально подобранных игр, упражнений.

**Задачи:**

1. Развитие зрительного восприятия и узнавания.
2. Развитие словесно-логического мышления.
3. Развитие мелкой моторики.
4. Развитие зрительной памяти.
5. Совершенствование речевого развития.
6. Развитие навыков самоконтроля и самооценки.

**Подготовка к занятию:**

1. Сделать карточки по количеству учащихся со специальными заданиями, необходимыми для работы.
2. Сделать конверты для заданий - 7 штук.
3. Сделать карту схему класса, в котором будет проходить игра-путешествие. Разделить её на 7 равных частей и положить в конвертики.
4. Подобрать "клад" для учащихся (альбомы, цветные карандаши).
5. Оформить для учащихся задания.
6. Чистые листы бумаги и простые карандаши по количеству учащихся.

## Ход занятия.

### 1. Вводная часть.

Здравствуйтесь, ребята. Встали ровно, красиво, улыбнулись друг другу.  
Сядет тот, кто отгадает загадку:

- Чёрненькая собачка  
Свернувшись лежит:  
Не лает, не кусает,  
А в дом не пускает. (Замок).

- Всех на свете обшивает,  
Что сошьёт - не надевает. (Иголка).

- Лежала между ёлками  
Подушечка с иголками.

Тихонечко лежала,  
Потом вдруг убежала.

(Ёж)

- Хвост во дворе, нос в конуре.  
Кто хвост повернёт, тот в дом и войдёт.

(Ключ)

- В дом чужого не пущу,  
Без хозяина грущу.

(Пёс)

- Бел, да не сахар,  
Ног нет, а идёт.

(Снег)

Учащиеся сидят в классе на своих местах. Все они делятся на 2 игровые команды, так как в ходе занятия им предстоит участвовать в различных соревнованиях, выполняя задания.

## 2. Основная часть.

Ребята! Сегодня мы отправимся с вами в путешествие. Путешествие это не простое, а необычайно интересное. Где-то совсем не далеко, а рядом с нами (вам это стало доподлинно известно) волшебной птицей вороной (Кто из вас помнит: как выглядит эта птица?) оставлен КЛАД. И мы с вами, не выходя из этого кабинета, постараемся найти его. Путешествие наше называется "Клад за семью печатями", в семи конвертиках лежат обрывки карты, по которой мы сможем его найти. Каждый конверт скреплен особой печатью и чтобы эту печать снять, нам надо выполнить какое-нибудь задание. Итак, нам многое надо успеть сделать, давайте отправимся в путь.

Все готовы? Тогда отправляемся в путь! Но прежде чем отправиться в путешествие, подготовим к работе наши пальчики.

### **Пальчиковая гимнастика («Профессии» автор Крупенчик)**

Каменщик из кирпичей Стену строит. Дом ничей.	(Кладём правую руку на левую, левую — на правую и т. д. всё выше и выше.)
Я — маляр, я стены крашу, потолок	(Расслабленной кистью водим вверх-вниз.)
и кухню вашу.	(«красим потолок»)
Я — электрик. Свет включу, Только лампочку вкручу.	(«Включаем свет, нажимая на выключатель».)
	(«Вкручиваем лампочку» — вращательные движения кистью правой руки.)
Приходите в новый дом	(Ладони «домиком».)
И живите долго в нём!	(Развести руки в стороны.)

Каждый из вас знает, что отправляясь в путешествие, все обычно берут с собой в дорогу всё самое необходимое. Пришло время и нам с вами взять с собой

в дорогу вещи и друзей. Итак, давайте поиграем в игру "Что возьмём с собой в дорогу".

### Игра "Что возьмем с собой в дорогу"

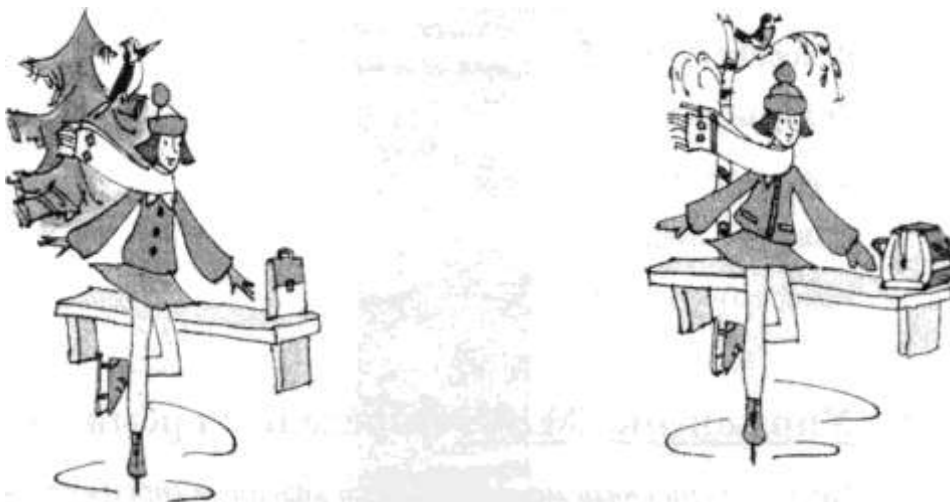
Цель: Развитие воображения, мыслительных операций, активизация словаря.

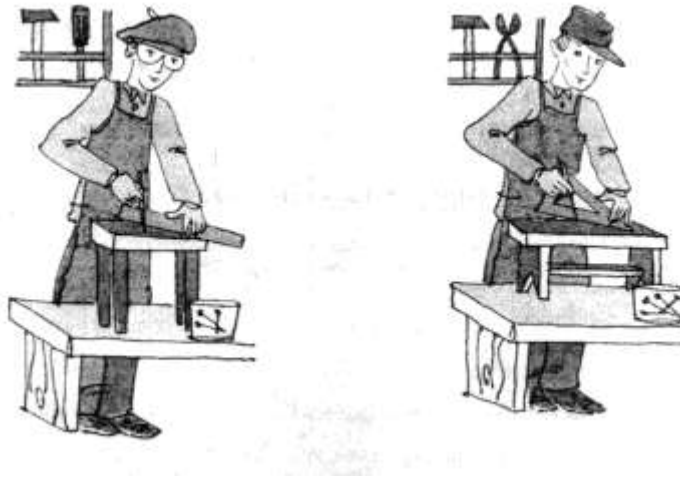
Проводится игра " Кого и что возьмём с собой в путь". Участники игры-аукциона по очереди называют предметы, которые можно взять с собой в дорогу. Победителем игры станет тот участник, который последним назовёт предмет или вещь. Можно усложнить игру и называть предметы на какую-нибудь определённую букву. Выбирается самый активный участник игры, ему предоставляется право открыть второй конверт с кусочком карты.

Вы все успешно справились с первым испытанием. Давайте откроем первый конверт и посмотрим, что находится внутри. (Дети находят внутри конверта кусочек карты, на которой изображена часть помещения, где спрятан клад).

Продолжаем наше путешествие. Следующее испытание состоит вот в чём... Давайте поиграем ещё в одну игру. Называется она " Сравни рисунок ".

### Игра «Сравни рисунок и найди 5 отличий.





(Победителями считаются учащиеся, которые первыми нашли отличия и назвали их. Им предоставляется право открыть второй конверт).

Вы успешно выполнили задание все достойны отправиться в путешествие дальше. Итак, для того, чтобы открыть следующую печать вам надо выполнить задание, которое называется "Графический диктант"

#### Упражнение "Графический диктант".

Цель: Коррекция внимания, произвольности психических процессов, умения работать под диктовку взрослого.

(Упражнение графический диктант выполняется каждым учащимся на специально приготовленных листочках под диктовку учителя).

- 1) 1 клетка вправо
- 2) 1 клетка вверх
- 3) 1 клетка вправо
- 4) 4 клетки вниз
- 5) 2 клетки вправо
- 6) 1 клетка вверх
- 7) 1 клетка вправо
- 8) 5 клеток вниз
- 9) 1 клетка влево

10) 2 клетки вверх

11) 2 клетки влево

12) 2 клетки вниз

13) 1 клетка влево

14) 5 клеток вверх

15) 1 клетка влево

16) 2 клетки вверх

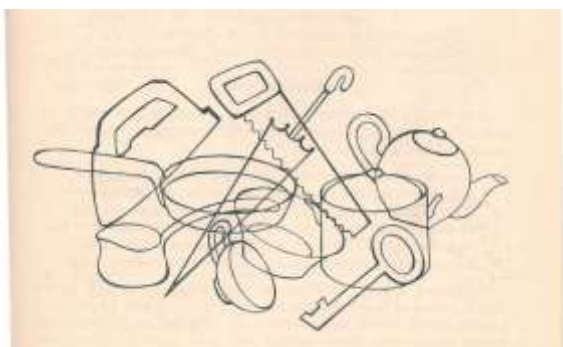
(После выполнения данного задания ученик, который первым сдал свою работу получает право открыть третий конверт, в котором дети находят часть схемы класса).

Итак, мы с вами успешно справились с третьим заданием, но это только начало. Нам предстоит открыть ещё 4 конвертика, прежде чем мы узнаем, где же спрятан клад. Давайте посмотрим, какое же задание нам предстоит выполнить?

Упражнение "Сосчитай сколько?"

Цель: коррекция зрительного восприятия, распределения внимания, устного счёта.

(Каждому ученику учитель раздает карточки с изображением нескольких предметов, наложенных один на другой. Учащимся надо сосчитать, сколько всего предметов изображено на картинке). Н-р:



Молодцы, ребята, все справились с этим заданием, а сейчас давайте откроем четвёртый конвертик. Право вскрыть печать предоставляется (называет

ученика), который первым справился с заданием. (Учащийся открывает четвертый конверт).

А сейчас нам предстоит поработать устно. Давайте порешаем простые задачки. Будьте внимательны. Слушайте меня все.

Упражнение "Решите логические задачки».

Цель: Развитие мышления и мыслительных операций.

Задача 1. Двое мальчиков играли в шашки 2 часа. Сколько часов играл каждый мальчик? (ОТВЕТ: 2 часа)

Задача 2. Можно ли бросить мяч так, чтобы он пролетев некоторое время, остановился и начал движение в обратном направлении? (ОТВЕТ: Можно, если бросить мяч вверх)

Задача 3. На столе стояло 3 стакана с вишней. Костя съел один стакан вишни. Сколько стаканов осталось? (ОТВЕТ: 3 стакана)

Задача 4. Алёша идёт в школу 5 минут. Сколько минут он потратит, если пойдёт в школу вместе со своей сестрой? ( ОТВЕТ : 5 минут )

Задача 5. Шли 7 стариков, у них 7 посошков, На каждом посошке 7 сучков, На каждом сучке 7 узелков, На каждом узелке 7 пирогов, На каждом пироге 7 воробьев, На каждом воробье 7 хвостов. Сколько было стариков ? (ОТВЕТ : 7 стариков)

Задача 6. Наступил долгожданный январь. Сначала зацвела 1 яблоня, а потом ещё 3 сливы и 2 вишни. Сколько всего деревьев зацвело? (ОТВЕТ: Зимой деревья не цветут)

Задача 7. У животного 2 правые ноги, 2 левые ноги, 2 нога спереди, 2 ноги сзади. Сколько всего ног у животного? (ОТВЕТ : 4 ноги)

Самым активным при решении задач был (называет ученика) Ему предоставляем право открыть пятый конвертик с частью карты.



## Задание «Сложи картинку»

В этой игре в качестве игрового материала используются разрезанные на несколько частей картинки, которые игрокам предлагается сложить в наиболее короткий срок. Количество частей в картинках, которое требуется правильно расположить, постепенно увеличивается с 3-4 до 10-12 и более, при этом может меняться и форма разрезов (прямой, волнообразной, зигзагообразной и др.)

Еще одна преграда позади, мы справились ещё с двумя заданиями и можно открыть шестой конвертик. А откроют их следующие ребята. (Учащиеся открывают шестой конверт. В нем также находится частички карты с изображением схемы класса).

Игра "Составь слово".

Цель: Коррекция мыслительных операций, обогащение словаря.

(Учащимся раздаются 2 листка, на которых нарисованы слоги. Им необходимо стрелками соединить эти слоги так, чтобы из них получились слова).

### **3. Заключительная часть.**

Ну что ж, вы очень хорошо справляетесь со всеми заданиями и нам осталось совсем немного открыть конвертиков, чтобы узнать, где же волшебная ворона оставила свой клад. Давайте приступим к выполнению следующего задания. (Учащиеся открывают последний конверт. Складывают из частей карту и узнают, где спрятан клад. Все участники отправляются на его поиски. Когда клад найден, проходит заключительная часть занятия).

Вы все - молодцы! Задания выполнили, клад нашли. И теперь пора возвращаться домой. Давайте встанем в круг, возьмёмся за руки и попрощаемся. Наше занятие подошло к концу.