



«БЕКТЕМІН»
«Алақай» балзбакшасының
менгерушісі
Сәтжан К. Байсултанова
29.08.2024ж

Гипербелсенділік пен зейін жетіспеушілігі синдромы бар балалармен жүргізілетін түзету-дамыту жұмысының бағдарламасы



2024-2025 оқу жылы

«Алақай» балабақшасы бойынша балалармен жүргізілетін түзету-дамыту жұмыс жоспары

Психологиялық қызметтің мақсаты: Гипербелсенділік пен зейін жетіспеушілігі синдромы бар балалармен дамыту-түзету жұмыстарын жүргізуді жүзеге асыру және келешекте баланың толық дамыған тұлға болып қалыптасуы мен әлеуметтік ортаға бейімделуін қамтамасыз ету.

Психологиялық қызметтің міндеттері:

1. Баланың психикалық іс-әрекеттерін дамыту;
2. Түзету-дамыту жұмыстарын жүзеге асыру;
3. Әр баланың жекелей қабілеттері мен мүмкіндіктерін дамыту;
4. Баланың даму кезеңіндегі ағарту жұмыстарын жүргізу.

Жоспарды құру барысында мына тізімдегі нормативтік құжаттар ескерілді:

ҚР Конституциясы;

ҚР «Бала құқығы конвенция»;

ҚР «Білім туралы» Заңы;

ҚР Білімінің даму концепциясы;

ҚР «Неке және отбасы» Заңы;

ҚР «Психологтың этикалық кодексі»;

Психологтың лауазылдық нұсқаулығы.

«Орта білім беру ұйымдарында психологиялық қызметтің жұмыс істеу қағидасы туралы» Қазақстан Республикасы оқу-ағарту министрлігі 2022 жылғы N° 377 қаулысы басшылыққа алынды. Қазақстан Республикасының әділет министрлігі 2022 жылы 26 тамыз N°2988 болып тіркелген.

Қазақстан Республикасы Білім және ғылым министрінің 2021 жылғы 16 қыркүйектегі N°472 бұйрығының 1-қосымшасы басшылыққа алынды. Қазақстан Республикасы Білім және ғылым министрінің 2020 жылғы 6 сәуірдегі N°130 бұйрығының 2-қосымшасы сәуірдегі N°130 бұйрығы.

Гипербелсенділік пен зейін жетіспеушілігі синдромы бар балалармен жүргізілетін түзету-дамыту жұмыстарының бағдарламасы

Мазмұны

Түсіндірме жазба	4
СДВГ көріністерінің себептері	5
СДВГ бар баланың психологиялық портреті.....	6
СДВГ бар баланы тыныштандыру жолдары	7
Бағдарлама бойынша жұмыс кезеңдері	8
4.1. Мұғалімдердің АДБ-мен ауыратын балалармен жұмысы	9
4.2. СДВГ бар балалардың ата-аналарымен жұмыс	10
Гиперактивті балаларға арналған ойындар кешені	10
5.1. Зейінді дамытуға арналған қозғалыстық ойындар	10
5.2. Ерікті реттеуді дамытатын ойындар.....	19
5.3. Зейінді дамытуға арналған ойындар	22
5.4. Табандылыққа баулуға арналған ойындар	30
5.5. Кернеуді жоюға арналған ойындар	32
Табысқа жетудің оң мотивациясын қалыптастыру.....	32
Әдебиеттер тізімі	34

Түсіндірме жазба

Балалардағы зейін тапшылығы мен гиперактивтілігінің таралуы мәселесі зерттеушілерді көптен бері қызықтырып келеді, бірақ ол өзектілігін жоғалтқан жоқ, керісінше, қазіргі уақытта бұл мәселе барған сайын маңыздырақ болып отыр. зерттеуге сәйкес гиперактивті балалардың саны артып келеді. Гиперактивтіліктің себептерін зерттеу кезінде әртүрлі нұсқалар аталады, бірақ барлық зерттеушілер әр баланың гиперактивтіліктің өзіндік себептері бар екендігімен келіседі. Сондықтан түзету бағдарламасын жасамас бұрын гиперактивті мінез-құлықтың көріністері мен себептерін диагностикалау қажет. Жаттығулар мен ойындарды таңдауда диагностика кезінде анықталған барлық факторлар ескеріледі. Гиперактивтілік проблемасы бойынша түзету жұмыстарына психолог, мұғалім, гиперактивті бала және оның ата-аналары бірден қатысуы керек.

Қазіргі уақытта гиперактивтілік проблемасы ерекше өзекті болып отыр, өйткені гиперактивті балалардың саны жыл сайын артып келеді. Әр түрлі авторлардың мәліметтері бойынша, мектеп жасына дейінгі балалардың 20% -дейін шамадан тыс қозғалғыштығымен, тежелуімен сипатталатын гиперактивті бұзылулар байқалады.

Мәселенің өзектілігі гиперактивтіліктің әртүрлі аспектілері бар бұзылыс болып табылатындығында: неврологиялық, психиатриялық, моторикалық, тілдік, тәрбиелік, әлеуметтік, психологиялық және т.б.

Осыған байланысты бағдарлама келесі міндеттерді қамтиды:

- зейіннің шоғырлануы мен көлемін дамыту және арттыру
- эмоционалды стрессті төмендету;
- жағымсыз эмоцияларды жеңілдететін, жағымсыз энергияны шашыратудың қолайлы әдістерін жасау;
- өз іс-әрекетіңізді жоспарлаңыз, өз мінез-құлқыңызды басқарыңыз;

- зейінділікті, озбырлықты дамыту;
- қарым-қатынас дағдыларын, ұжымдағы қарым-қатынас дағдыларын дамыту.

1. СДВГ көріністерінің себептері

Гиперактивтіліктің себептері өте жеке және көп жағдайда бұл әртүрлі факторлардың жиынтығы, олардың арасында:

- Тұқымқуалаушылық. Әдетте, гиперактивті балаларда жақын туыстарының бірі гиперактивті болады.
- Ана денсаулығы. Гиперактивті балалар көбінесе шөп безгегі, астма экземасы немесе мигрень сияқты аллергиялық аурулармен ауыратын аналардан туады.
- Жүктілік және босану. Жүктілікке байланысты проблемалар (стресс, аллергия), босанудың қиындауы да баланың гиперактивтілігіне әкелуі мүмкін.
- Денедегі май қышқылдарының жетіспеушілігі. Зерттеулер көрсеткендей, көптеген гиперактивті балалар ағзасында маңызды май қышқылдарының жетіспеушілігінен зардап шегеді.
- Қоршаған орта. Кейбір зерттеушілер қазіргі кезде барлық елдерде болып жатқан экологиялық келенсіздіктер жүйке-психикалық аурулардың, оның ішінде АДБ-нің көбеюіне белгілі бір үлес қосады деп болжайды.
- Қоректік заттардың жетіспеушілігі. Зерттеулерге сәйкес, көптеген гиперактивті балалардың денесінде мырыш, магний және В12 дәрумені жетіспейді.
- Тамақтану. Доктор Б.Ф.Финголданың (1975) гиперактивті балалардың 35-50% -ында диеталық қоспалары бар тағамдарды диетадан шығарғаннан кейін мінез-құлқының айтарлықтай жақсарғаны туралы есептері.
- Отбасы ішіндегі қарым-қатынас.

И.П.Брызгунов, Е.В. Касатикова жүргізген зерттеулер гиперактивті деп сипатталатын балалардың үштен екісі жоғары

әлеуметтік қауіпті отбасылардан шыққан балалар екенін көрсетті. Оларға отбасылар жатады:
қолайсыз экономикалық жағдаймен (ата-анасының біреуі немесе екеуі де жұмыссыз, материалдық және тұрмыстық жағдайы қанағаттанарлықсыз, тұрақты тұрғылықты жері жоқ);
қолайсыз демографиялық жағдаймен (толық емес және көп балалы отбасылар, екі ата-ананың болмауы);
психологиялық шиеленіс деңгейі жоғары отбасылар (ата-аналар арасындағы тұрақты жанжалдар мен жанжалдар, ата-аналар мен балалар арасындағы қарым-қатынастағы қиындықтар, балаға қатал қарау);
қоғамға жат өмір салтын ұстанатын отбасылар (ата-аналар маскүнемдіктен, нашарлықтан, психикалық аурулардан зардап шегеді, азғын өмір салтын ұстанады, құқық бұзушылық жасайды).

2. СДВГ бар баланың психологиялық портреті

- Қолдар мен аяқтардағы мазасыз.
- Талап етілген кезде бір орында тыныш отыра алмайды.
- Бөгде тітіркендіргіштерге оңай алданады.
- Ойындар кезінде және ұжымдағы әртүрлі жағдайларда (сабақтарда, экскурсиялар мен мерекелерде) өз кезегін әрең күтеді.
- Сұрақтарға көбіне ойланбастан, соңына дейін тыңдамай жауап береді.
- Ұсынылған тапсырмаларды орындау кезінде қиындықтар туындайды (жағымсыз мінез-құлықпен немесе түсінбеушілікпен байланысты емес).
- Тапсырмаларды орындау кезінде немесе ойын ойнау кезінде зейінін әрең сақтайды.
- Көбінесе бір аяқталмаған әрекеттен екіншісіне ауысады.

- Тыныш ойнай алмайды.
- Көбінесе басқаларға кедергі жасайды, басқаларды ренжітеді (мысалы, басқа балалардың ойындарына араласады).
- Көбінесе бала өзіне айтылған сөзді тыңдамайтындай әсер қалдырады.
- Балабақшада, үйде, көшеде қажет заттарды жиі жоғалтады.
- Кейде ол сақдары туралы ойланбастан қауіпті әрекеттерді жасайды, мысалы, жан-жағына карамай көшеге жүгіріп шығады.

Егер бала шынымен гиперактивті деп танылса, түзету шараларын әзірлеу үшін баланың гиперактивті мінез-құлқының мүмкін себептерін анықтау қажет.

3. СДВГ бар баланы тыныштандыру жолдары

Ашуланған баланы тыныштандыру тәсілдері:

Егер бала пәтердің айналасында тоқтаусыз жүгіріп жүрсе, өз дауысымен айқайламаса, еденде домалап жүрсе, қолдары мен аяқтарының ретсіз қимылдарын жасаса және сіздің айтқаныңызды мүлде естімесе – оны ұстап алып, құшақтап, ақырын дауыспен ойнауды ұсыныңыз. .

Балаңызды аң аулап жүрген жолбарыс деп елестетуге шақырыңыз. Ол тұтқиылдан ұзақ уақыт қозғалмай отыруы керек, содан кейін секіріп, біреуді ұстап алуы керек. Немесе балаңызбен бірге киялдағы көбелектерді ұстанып, олар баяу және өте тыныш түрде жасырынып өтуі керек. Қандай да бір ойын сылтауымен көрпенің астына тығылып, тыныш отырыңыз.

Балаңызды өзін кит ретінде елестетуге шақырыңыз. Ол терең дем алып, тереңдікке сүңгіп кетсін. Китке әртүрлі континенттерге жүзуге немесе түбінен бірдене іздеуге нұсқау беруге болады.

Балаңыздан белгілі бір сигналды күтіп, көзін жұмып, тыныш отыруын сұраныңыз. Мысалы, қоңырау үшінші рет соғылғанда. Немесе балаңыздан көздерін жұмып бірдеңе жасауын сұраныңыз (машинаны терезеге қойыңыз, еденнен текшелерді жинаңыз).

Балаңыздан шоғырлануды қажет ететін күрделі қозғалысты орындауды сұраныңыз (саусағыңызды сызылған лабиринт бойымен жүргізіңіз, машинаны түйреуіштер арасындағы жіппен жүргізіңіз). Орындағаныңыз үшін сыйлыққа уәде беріңіз.

Майлықты (немесе ағаш жапырағын) алып, жоғары лақтырыңыз. Балаңызға майлық түсіп жатқанда мүмкіндігінше қатты күлу керектігін айтыңыз. Бірақ ол құлаған бойда бірден үндемеу керек. Балаңызбен бірге ойнаңыз.

Балаңызға қолыңызды жайған кезде ол сіздің құшағыңызға қарай жүгіретінін, оны қатты және қатты құшақтап, құшағыңызды бірнеше секунд ұстайтынын үгіңділермен үйреткен дұрыс.

4. Бағдарлама бойынша жұмыс кезеңдері

"Зейін ташшылығы және гиперактивтілігі бұзылған балалармен түзету-дамытушылық жұмыс бағдарламасы" педагог-психологтың әрбір жұмыс бағыты (диагностика, түзету, кеңес беру, ағарту) аясындағы жан-жақты қызметін көздейді. Мұндай балаларды кезең-кезеңімен ұжымдық жұмысқа қосқан жөн.

1 КЕЗЕҢ - Жеке жұмыстан бастаңыз

2 КЕЗЕҢ - Баланы шағын топтардағы ойындарға тарту

3 КЕЗЕҢ - Ұжымдық ойындарға көшу.

Зейіннің дамуына ықпал ететін нақты ережелері бар ойындарды қолданған жөн. Әлсіз функцияларды жаттықтыру да кезең-кезеңімен жүргізілуі керек.

4.1. Мұғалімдердің балалармен жұмысы.

Стресске ұшырау олардың окшаулануын сезінуіне, өздерін әдеттен тыс, ақымақ деп санауына және сәтсіздікке ұшырауына әкелуі мүмкін. Жеке кеңес беру осы мәселелерді шешуге тырысады.

Кеңес беру барысында балалар өздерінің күшті қасиеттерін табуға және дамытуға үйренеді. Олар гиперактивтіліктің болуы жаман болу дегенді білдірмейтінін түсіне бастайды. Олар туындаған ойлар мен сезімдерді талқылайды, өздерінің мінез-құлқын зерттейді және эмоцияларын басқарудың бейімделу әдістерін үйренеді. Мәселелерді талқылау және практикалық іс-шаралар балаларға өзгеруге және бақытты әрі жемісті өмір сүруге болатындығын білуге мүмкіндік береді. Мектепке дейінгі және бастауыш мектеп жасындағы гиперактивті балаларға кеңес беруде мінез-құлықты түзету үшін психологтар мен педагогтар ойын терапиясының әдістерін жиі қолданады.

Гиперактивті балаларға арналған ойындарды (әсіресе мобильді) және жаттығуларды таңдағанда, балалардың келесі ерекшеліктерін ескеру қажет:

- назардың тапшылығы,
- импульсивтілік,
- өте жоғары белсенділік,
- топтық ережелерді ұзақ уақыт сақтай алмау, нұсқауларды тыңдау және орындау (бөлшектерге назар аудару),
- тез шаршау,
- ойында оларға өз кезегін күту және басқалардың мүдделерімен санасу қиынға соғады.

4.2. СДВГ бар балалардың ата-аналарымен жұмыс.

Гиперактивті баланың отбасымен жүргізілетін түзету жұмыстары баланың эмоционалдық тәжірибесін байытуға және әртараптандыруға, оған өзін-өзі бақылаудың қарапайым әрекеттерін меңгеруге көмектесуге және сол арқылы дене белсенділігінің жоғарылауының көріністерін біршама тегістеуге бағытталған. - бұл оның жақын ересек адаммен, ең алдымен анасымен қарым-қатынасын өзгертуді білдіреді. Психолог пен тәрбиешінің негізгі міндеті - жақын туыстарының қарым-қатынасын түсіну және айналасында пайда болатын қажетсіз шиеленістерді жою. Гиперактивті балалардың ата-аналарына осындай пайдалы болуы мүмкін жалпы нұсқаулар берілуі керек:

Баламен қарым-қатынасыңызда позитивті көзқарасты сақтаңыз. Ол лайықты болған әрбір жағдайда оны мақтаңыз, жетістіктеріңізді атап өтіңіз. Бұл баланың өз қабілеттеріне деген сенімін арттыруға көмектеседі.

"Жоқ" сөздерін қайталаудан аулақ болыңыз. Ұстамды, сабырлы, жұмсақ сөйлеңіз. Балаңызға белгілі бір уақыт аралығында бір ғана тапсырма беріңіз, сонда ол оны орындай алады. Ауызша нұсқауларды күшейту үшін визуалды ынталандыруды қолданыңыз. Балаңызға артық энергияны жұмсауға мүмкіндік беріңіз. Таза ауада күнделікті физикалық белсенділік пайдалы – ұзақ серуендеу, жүгіру, спортпен шұғылдану.

Есіңізде болсын, зейін тапшылығы бұзылған балаларға тән гиперактивтілік сөзсіз болса да, аталған шаралардың көмегімен ақылға қонымды бақылауда болуы мүмкін.

5. Гиперактивті балаларға арналған ойындар кешені

5.1. Зейінді дамытуға арналған қозғалмалы ойындар.

"Айырмашылықты	Мақсаты: егжей-	Бала кез-келген қарапайым суретті (мысық, үй және т.б.) салады және оны
----------------	-----------------	---

<p>тап" (Лутова Е.К., Монина Г.Б.)</p>	<p>тегжейге назар аударара білу кабілетін дамыту.</p>	<p>ересек адамға береді, ал өзі басқа жаққа қарайды. Ересек адам бірнеше мәліметтерді аяқтап, суретті қайтарады. Бала сурет салуда не өзгергенін байқауы керек. Содан кейін ересек адам мен бала рөлдерді ауыстыра алады. Ойынды балалар тобымен де өткізуге болады. Бұл жағдайда балалар кезекпен тақтаға сурет салады және бұрылады (қозғалыс мүмкіндігімен шектелмейді). Ересек адам бірнеше мәліметтерді аяқтайды. Балалар суретке қарап, қандай өзгерістер болғанын айтуы керек.</p>
<p>"Мейірімді аяқтар" (Шевцова Н.В.)</p>	<p>Максаты: кернеуді, бұлшықет қысқыштарын жеңілдету, агрессивтілікті төмендету, сенсорлық қабылдауды дамыту, бала мен ересек</p>	<p>Ересек адам әртүрлі текстурадағы 6-7 ұсақ заттарды таңдайды: үлбір, қылшық, шыны бөтелке, моншак, мақта және т.б. Мұның бәрі үстелге қойылады. Баланы қолын шынтағына дейін ашуға шақырады; мұғалім "жануардың" қолмен жүретінін және оның жұмсақ табандарымен жанасатынын түсіндіреді. Көзді жұмып, қандай "жануардың" қолына тигенін болжау керек — затты болжау. Жанасу сипап, жағымды болуы керек. Ойын нұсқасы: "жануар" шекке, тізеге, алақанға тиеді. Баламен орындарды ауыстыруға болады.</p>

	арасындағы қарым-қатынасты үйлестіру.	
"Айқайлаушылар—сыбырлаушылар—үнсідер" (Шевцова И.В.)	Мақсаты: байқағыштықты, ереже бойынша әрекет ете білуді, ерікті реттеуді дамыту.	Түрлі-түсті картоннан алақанның 3 сұлбасын жасау керек: қызыл, сары, көк. Бұл сигналдар. Ересек адам қызыл алақанын көтергенде — "айқайлау", жүгіруге, айқайлауға, қатты шу шығаруға болады; сары алақан — "сыбырлаушы" — сіз тыныш қимылдап, сыбырлай аласыз, "үнсідер" белгісі бойынша — көк алақан — балалар орнында қатып қалуы немесе еденге жатуы керек және қозғалмауы керек. Ойын "үнсідермен" аяқталуы керек.
"Гвалт" (Коротаева Е.В., 1997)	Мақсаты: зейіннің шоғырлануын дамыту. Қатысушылардың бірі (қалауы бойынша) жүргізуші болып, есіктен шығады.	Топ белгілі бір әннің ішінен қандай да бір сөз тіркесін немесе жолды таңдайды, ол келесідей бөлінеді: әр қатысушыға бір сөзден. Содан кейін жүргізуші кіреді, ал ойыншылар бір уақытта хормен әрқайсысы өз сөздерін дауыстап айта бастайды. Жүргізуші бұл әннің қандай екенін сөзбен айтып жеткізу арқылы болжауы керек. Жүргізуші кірер алдында әр бала өзіне берілген сөзді дауыстап қайталағаны жөн.

<p>"Ауыстырғыштар" (Авторы белгісіз)</p>	<p>Мақсаты: коммуникативті дағдыларды дамыту, балалардың белсенділігін арттыру.</p>	<p>Ойын шеңбер бойымен ойналады, қатысушылар орнынан тұрып, орындықты шеңбер бойымен жылжытатын жүргізушіні таңдайды, осылайша ойыншыларға қарағанда бір орындық аз болып шығады. Әрі қарай жүргізуші былай дейді: "Кімде бар болса, орын ауыстырады... (сары шаш, сағат, т.б.). Осыдан кейін аталған қасиеті барлар тез тұрып, орындарын ауыстыруы керек, сонымен бірге жүргізуші бос орынды алуға тырысады. Орындықсыз қалған ойынға қатысушы жүргізуші болады.</p>
<p>"Қолмен сөйлесу" (Шевцова И.В.)</p>	<p>Мақсаты: балаларды өз әрекеттерін бақылауға үйрету.</p>	<p>Егер бала ұрысып қалса, бірденені сындырса немесе біреуді ренжітсе, сіз оған келесі ойынды ұсына аласыз: қағаз бетіне алақанның сұлбасын сызыңыз. Содан кейін оны алақандарын жандандыруға шақырыңыз — көздерін, аузын сызыңыз, саусақтарын түрлі-түсті қарындаштармен бояңыз. Осыдан кейін сіз өзіңіздің қолыңызбен әңгіме бастауға болады. Сұраңыз: "Сіз кімсіз, сіздің атыңыз кім?", "Сіз не істегенді ұнатасыз?", "Сізге не ұнамайды?", "Сіз қандайсыз?". Егер бала әңгімеге қосылмаса, диалогты өзіңіз сөйленіз. Бұл ретте қолдардың жақсы екенін, олардың көп нәрсені істей алатынын (нақты не істеу керектігін көрсетіңіз), бірақ кейде қожайынына бағынбайтынын атап өткен жөн. Ойынды қолдар мен олардың иелері арасында "келісімшарт жасасу" арқылы аяқтау керек. Қолдар 2-3 күн ішінде (бүгін кешке немесе гиперактивті балалармен</p>

		<p>жұмыс істегенде, одан да қысқа уақыт ішінде) уәде берсін. олар тек жақсылық жасауға тырысады: жасау, сәлемдесу, ойнау және ешкімді ренжітпеу.</p> <p>Егер бала мұндай шарттармен келіссе, онда алдын ала келісілген уақыттан кейін бұл ойынды қайтадан ойнап, мойынсұнғыш қолдар мен олардың несін мақтай отырып, ұзағырақ мерзімге келісім-шарт жасасу қажет.</p>
<p>"Сөйле!" (Лутова Е.К., Монина Г.Б.)</p>	<p>Мақсаты: импульсивті әрекеттерді бақылау қабілетін дамыту.</p>	<p>Балаларға келесіні айтыңыз. "Балалар, мен сендерге қарапайым және күрделі сұрақтар қоямын. Бірақ мен оларға: "Сөйле!" деген бұйрық бергенде ғана жауап беруге болады. Тәжірибе жасайық: "Жылдың қай мезгілі?" (Мұғалім кідіреді) "Сөйле!"; "Біздің топта (сыныпта) қандай түс бар? төбе?"... "Сөйле!"; "Бүгін аптаның қай күні?"... "Сөйле!"; "Екі плюс үш неше болады?" т.б."</p> <p>Ойын жеке де, балалар тобымен де өткізілуі мүмкін.</p>
<p>"Броундық қозғалыс" (Шевченко Ю.С., 1997)</p>	<p>Мақсаты: зейінді бөлу қабілетін дамыту.</p>	<p>Барлық балалар шеңберге тұрады. Жүргізуші бірінен соң бірі теннис доптарын шеңбердің ортасына домалатады. Балаларға ойын ережелері айтылады: доптарды тоқтамауға және шеңберден шығаруға болмайды, оларды аяқпен немесе қолмен итеруге болады. Егер қатысушылар ойын ережелерін ойдағыдай орындаса, жүргізуші қосымша доптарды домалатады. Ойынның мәні — айналымдағы доптар саны бойынша командалық рекорд орнату.</p>

<p>"Бір сағат үнсіздік пен бір сағат "мүмкін"" (Кряжево Н.Л., 1997)</p>	<p>Максаты: балаға жинақталған энергияны калпына келтіруге, ал ересек адамға оның мінез—кұлқын басқаруды үйренуге мүмкіндік беру.</p>	<p>Балалармен келісіңіз, олар шаршаған кезде немесе маңызды іспен айналысқанда, топта тыныштық сағаты болады. Балалар өздерін тыныш ұстауы, тыныш ойнауы, сурет салуы керек. Бірақ бұл үшін сыйақы ретінде кейде оларға секіруге, айкайлауға, жүгіруге және т.б. рұқсат етілген "мүмкін" сағаты болады.</p> <p>"Сағаттарды" бір күнге ауыстыруға болады немесе оларды әр түрлі күндерде ұйымдастыруға болады, ең бастысы олар сіздің тобыңызда немесе сыныпта таныс болып қалады. Қандай нақты әрекеттерге рұқсат етілгенін және қайсысына тыйым салынғанын алдын ала белгілеген дұрыс.</p> <p>Бұл ойын арқылы ересек адамның гиперактивті балаға айтатын (және ол оларды "естімейтін") шексіз ескертулер ағынын болдырмауға болады.</p>
<p>"Допты бер" (Кряжева Н.Л., 1997)</p>	<p>Максаты: шамадан тыс қозғалыс белсенділігін жою.</p>	<p>Орындықтарда отырғанда немесе шеңбер бойымен тұрып, ойыншылар допты көршісіне тастамай, мүмкіндігінше тезірек беруге тырысады. Сіз допты бір-біріңізге ең жылдам қарқынмен лақтыра аласыз немесе арқанызды шеңберге бұрып, қолыңызды артыңыздан алып тастай аласыз. Балалардан көздерін жұмып ойнауды сұрау немесе ойында бір уақытта бірнеше допты қолдану арқылы жаттығуды қиындатуға болады.</p>
<p>"Біріккен егіздер"</p>	<p>Максаты:</p>	<p>Балаларға келесіні айтыңыз. "Жұптарға бөлініп, нық тіресіп тұрыңыз, бір-</p>

<p>(Кряжева Н.Л., 1997)</p>	<p>балаларды бір-бірімен қарым-қатынаста икемділікке үйрету, олардың арасындағы сенімділіктің пайда болуына ықпал ету.</p>	<p>біріңізді бір қолыңызбен белбеуіңізден құшақтап, оң аяғыңызды серіктесіңіздің сол аяғының жанына қойыңыз. Енді сіздер егіздерсіздер: екі бас, үш аяқ, бір дене және екі қол. Бөлмеде серуендеуге тырысыңыз, бірдене жасаңыз, жатыңыз, тұрыңыз, сурет салыңыз, секіріңіз, алақаныңызды қағыңыз және т.б. "Үшінші" аяқтың "бірге" әрекет етуі үшін оны жіппен немесе серпімді жолақпен бекітуге болады. Сонымен қатар, егіздер тек аяқтарымен ғана емес, арқаларымен, бастарымен және т.б. "бірге өсе" алады.</p>
<p>"Көрермендер" (Чистякова М.И., 1990)</p>	<p>Мақсаты: ерікті зейінді, реакция жылдамдығын дамыту, өз денесін басқара білуге және нұсқауларды орындауға үйрету.</p>	<p>Барлық ойыншылар қол ұстасып шеңбер бойымен жүреді. Жүргізушінің белгісі бойынша (бұл қоңырау, сылдырмақ, қол шапалақтау немесе қандай да бір сөз болуы мүмкін) балалар тоқтап, қолдарын 4 рет шапалақтап, бұрылып, басқа жаққа кетеді. Тапсырманы орындауға үлгермегендер ойыннан шығарылады. Ойынды музыкамен немесе топтық әнмен ойнауға болады. Бұл жағдайда балалар әннің белгілі бір сөзін естігеннен кейін (алдын ала келісілген) қол шапалақтауы керек.</p>
<p>"Команданы</p>	<p>Мақсаты: зейінін,</p>	<p>Тыныш, бірақ тым баяу емес музыка естіледі. Балалар бірінен соң бірі</p>

<p>тыңда" (Чистякова М.И., 1990)</p>	<p>ерікті мінез-құлқын дамыту.</p>	<p>колоннада жүреді. Кенеттен музыка тоқтайды. Барлығы тоқтайды, жүргізушінің сыбырлап айтқан бұйрығын тыңдайды (мысалы: "Оң қолыңызды көршіңіздің иығына қойыңыз") және оны бірден орындайды. Содан кейін музыка қайтадан естіліп, барлығы жүре береді. Командалар тек тыныш қимылдарды орындауға арналған. Ойын топ жақсы тыңдап, тапсырманы жақсы орындай алғанша ойналады. Ойын тәрбиешіге бұзылған балалардың іс—әрекет ырғағын өзгертуге, ал балалар тынышталып, еш қиындықсыз басқа, сабырлы іс-әрекет түріне ауысуға көмектеседі.</p>
<p>"Посттарды орналастыр" (Чистякова М.И., 1990)</p>	<p>Мақсаты: ерікті реттеу дағдыларын, зейінін белгілі бір сигналға шоғырландыру қабілетін дамыту.</p>	<p>Балалар бірінен соң бірі музыкаға шеруге шығады. Алда қозғалыс бағытын таңдайтын командир тұр. Командир қол шапалақтаған бойда соңғы болып келе жатқан бала дереу тоқтауы керек. Қалғандарының барлығы шеруге шығып, командаларды тыңдай береді. Осылайша, командир барлық балаларды жоспарланған тәртіпте орналастырады (сапта, шеңберде, бұрыштарда және т.б.). Бұйрықтарды есту үшін балалар үнсіз қозғалуы керек.</p>
<p>"Тыйым салынған қозғалыс"</p>	<p>Мақсаты: нақты ережелері бар</p>	<p>Балалар жүргізушінің алдында тұрады. Музыка әуенімен әр бардың басында олар жүргізуші көрсеткен қимылдарды қайталайды. Содан кейін</p>

<p>(Кряжева Н.Л., 1997)</p>	<p>ойын балаларды ұйымдастырады, тәртіпке келтіреді, ойыншыларды біріктіреді, реакция жылдамдығын дамытады және салауатты эмоционалды өсуді тудырады.</p>	<p>орындалмайтын бір қозғалыс таңдалады. Тыйым салынған қимылды қайталаған адам ойыннан шығады. Қозғалысты көрсетудің орнына сандарды дауыстап айтуға болады. Ойынға қатысушылар хормен тыйым салынған бір саннан басқасының барлығын қайталайды, мысалы, "бес"-сандары. Балалар оны естігенде алақандарын соғуы (немесе орнында айналуы) керек.</p>
<p>"Шапалақтарды тыңда" (Чистякова М.И., 1990)</p>	<p>Мақсаты: зейінді жаттықтыру және қимыл-қозғалыс белсенділігін бақылау.</p>	<p>Барлығы шеңбер бойымен жүреді немесе бөлмеде еркін бағытта қозғалады. Жүргізуші бір рет қол шапалақтағанда, балалар тоқтап, "лэйлек" қалпын (бір аяқпен, қолды бүйірге қойып тұру) немесе басқа қандай да бір қалыпты қабылдауы керек. Егер жүргізуші екі рет шапалақтаса, ойыншылар "бақа" қалпын ұстануы керек (еңкейіп, өкшелері бірге, саусақтары мен тізелері екі жаққа, қолдары еденде аяқтарының арасында). Үш шапалақпен ойыншылар жүруді жалғастырады.</p>

<p>"Мұздыту" (Чистякова М.И., 1990)</p>	<p>Максаты: зейін мен есте сақтау қабілетін дамыту.</p>	<p>Балалар музыка ырғағымен секіреді (аяқтары бүйірден — бірге, секірулерлі бастарынан және жамбастарынан шапалақпен сүйемелдейді). Кенет музыка өшіп қалады. Ойыншылар музыка тоқтаған жерде қатып қалуы керек. Егер қатысушылардың бірі мұны істей алмаса, ол ойыннан шығарылады. Музыка тағы да естіледі — қалғандары қимылдарды орындауды жалғастыруда. Олар шеңберде бір ғана ойыншы қалғанша ойнайды.</p>
--	---	---

5.2. Ерікті реттеуді дамытатын ойындар

<p>"Мен үндемеймін - сыбырлаймын айқайлаймын"</p>	<p>Гиперактивті балаларға сөйлеуді реттеу қиынға соғады - олар көбінесе жоғары тондарда сөйлейді. Бұл ойын баланың өз сөздерінің көлемін саналы түрде реттеу қабілетін</p>	<p>Ол өзіне көрсетілген белгіге назар аудара отырып, осы әрекеттердің бірін таңдауы керек. Бұл белгілер алдын ала келісіледі. Мысалы, саусақты ернімізге қойғанда, бала сыбырлап сөйлеп, өте баяу қозғалуы керек. Егер сіз ұйықтап жатқандай қолыңызды бастың астына қойсаңыз, бала үндемей, орнында қатып қалуы керек.</p> <p>Ескерту. Бұл ойынды басқа әрекеттерге көшу кезінде ойын қозуын азайту үшін "мен үндемеймін" немесе "сыбырлаймын" кезеңінде аяқтаған дұрыс.</p>
--	--	---

	<p>дамытады, баланы не ақырын, не қатты сөйлеуге, не мүлдем үндемеуге ынталандырады.</p>	
<p>"Сигнал бойынша сөйле"</p>	<p>Бұл ойындағы мұғалім балаға кез келген сұрақтарын қоя отырып, жай ғана сөйлеседі.</p>	<p>Бірақ ол бірден жауап бермеуі керек, тек шартты сигналды көргенде, мысалы, кеудеге бүктелген қолдар немесе бастың артқы жағын тырнау. Егер сіз өз сұрағыңызды қойсаңыз, бірақ келісілген қимыл жасамасаңыз, жауап оның тілінде болса да, бала оған жүтінбегендей үндемеуі керек.</p> <p>Ескерту. Бұл әңгімелесу ойыны барысында қойылған сұрақтардың сипатына қарай қосымша мақсаттарға қол жеткізуге болады. Сонымен, баладан оның қалауы, бейімділігі, қызығушылығы, сүйіспеншілігі туралы қызығушылықпен сұрай отырып, сіз баланың өзін-өзі бағалауын арттырасыз, оның "меніне" назар аударуына көмектесесіз.</p>
<p>"Мұздату"</p>	<p>Бұл ойында бала мүжият болып, өз іс-әрекетін</p>	<p>Би музыкасы қосылады. Ол естіліп тұрғанда бала секіре, айнала, билей алады. Бірақ дыбыс өшкен бойда ойыншы тыныштық орнаған калпында орнында катып қалуы керек.</p>

	басқара отырып, қозғалыс автоматизмін жеңе білуі керек.	
"Несмеяна ханшайым"	Эмпатияны дамыту	Несмеяна ханшайым сияқты мультфильм кейіпкері есімде. Оның көңілін көтеру мүмкін емес еді, ол ешкімге мән бермей, күндіз-түні көз жасын төгіп отырды. Енді бала сондай ханшайым болады. Әрине, сіз жыламауыңыз керек, бірақ оған қатаң түрде күлуге тыйым салынады (әйтпесе, бұл қандай күлкі емес?). Басқа балалар оның көңілін көтеруге тырысады.
"Жанданған ойыншықтар"	Баланың өзін өзі ұстауын үйрету	Баладан түнде ойыншықтар дүкенінде не болып жатқанын қалай ойлайтынын сұрау. Оның нұсқаларын тыңдап, түнде сатып алушылар болмаған кезде ойыншықтар өмірге келеді деп елестетуді ұсыныңыз. Олар қозғала бастайды, бірақ күзетшіні оятып алмас үшін үндемей өте тыныш. Енді мұғалім ойыншықтың өзін бейнелейді, мысалы, қонжық. Бала оның кім екенін білуге тырыссын. Бірақ ол жауабын айқайламай, ойыншықтарды шумен бермеу үшін қағазға салуы керек. Содан кейін балаға кез-келген ойыншықты өзі көрсетсін, ал мұғалім оның атын табуға тырысады. Барлық ойын абсолютті тыныштықта өтуі керек екенін

		<p>ескерініз. Мұғалім баланың қызығушылығының төмендеуін сезгенде, ол жарқырап тұрғанын хабарлайды. Содан кейін ойыншықтар орнына қайта оралуы керек, осылайша ойын аяқталады.</p> <p>Ескерту. Бұл ойында бала вербалды емес (сөйлеуді қолданбай) қарым-қатынас дағдыларын меңгереді, сонымен қатар өзін-өзі бақылауды дамытады, өйткені ол сіз қандай ойыншықты бейнелеп тұрғаныңызды болжаған кезде, ол бұл туралы бірден айтқысы келеді (немесе одан да жақсысы, айқайлаңыз), бірақ ойын ережелері мүмкіндік бермейді. мұны істеу. Оның өзі ойыншықты бейнелегенде, сіз де дыбыс шығармауға және ересек адамға шақырмауға күш салуыңыз керек.</p>
<p>5.3. Зейінді дамытуға арналған ойындар</p>		
<p>"Могикандардың соңғысы"</p>		<p>Бұл ойынды үндістер туралы әңгімеден кейін, тіпті бала үндістер туралы фильм көргеннен кейін жасаған дұрыс. Үндістердің негізгі сипаттамаларын талқылау қажет: табиғатқа жақындық, айналада болып жатқанның бәрін ести және көре білу. Аң аулауға шыққан немесе "соғыс балтасын қазған" үндістер әсіресе мұқият болуы керек. Олардың әл-ауқаты әр түрлі шуды уақытында байқай ма, жоқ па, соған байланысты болуы мүмкін. Енді ойын мотивациясы пайда болғаннан кейін, балаңызға осындай үнді болуды ұсыныңыз. Ол көзін жұмып, бөлмедегі және оның сыртындағы барлық</p>

		<p>дыбыстарды естуге тырыссын. Одан осы дыбыстардың шығу тегі туралы сұрау.</p> <p>Ескерту. Оны қызықты ету үшін кейбір шулар мен дыбыстарды арнайы ұйымдастыруға болады. Бөлмедегі әртүрлі заттарды қағу, есікті тарс жабу, газетті күбірлеу, т.б.</p>
<p>"Корректор"</p>	<p>Алдымен оларға түсініксіз "корректор" сөзінің мағынасын түсіндіру керек.</p>	<p>Баланы осындай жауапты қызметте жұмыс істеуге шақырыңыз. Үлкен мәтіндері бар ескі кітапты немесе журналды алуға болады. Балаңызбен бүгінгі күні қандай әріп шартты түрде "кәте", яғни қай әріпті сызып тастайтыны туралы келісіңіз. Жұмыс уақытын белгілеңіз (он минуттан аспайды). Бұл уақыт өткенде мұғалім мәтінді өзі тексереді. Қателердің болуына қарамастан, баланы мадақтау (тіпті мадақтау) қажет.</p> <p>Ескерту. Сипатталған ойынды зейінсіз балалармен жүйелі түрде өткізген жөн. Сонда ол осы кемшілікті түзете алатын тиімді құралға айналады. Егер бала тапсырманы оңай жеңе алса, оны келесі жолдармен қиындатуға болады. Біріншіден, корректорға бір әріпті емес, үш әріпті әр түрлі жолмен сызып тастауды ұсынуға болады. Мәселен, мысалы, "М" әрпін сызып тастау керек, "С" әрпінің астын сызу керек, ал "Және" дөңгелектеу керек. Екіншіден, баланы тапсырма бойынша жұмыс істеуден алшақтататын</p>

		<p>шуыл келергілерін енгізуге болады. Яғни, "түзету" үшін бөлінген уақытта сіз үндемей, баланың зейінін шоғырландыруға көмектесудің орнына, сіз "зиянды" ересек адамның рөлін ойнайсыз: шу шығарыңыз, сыбдырлаңыз, әңгімелер айтыңыз, заттарды тастаныз, магнитофонды қосыңыз және өшіріңіз және басқа әрекеттерді орындаңыз. кемпір Шапокляк стилінде.</p>
<p>"Тек біреу туралы"</p>	<p>Баланы кез келген ойыншықтың бірін таңдауға шақырыңыз.</p>	<p>Енді ережелер түсіндіріледі. Бұл ойында тек бір нәрсе туралы айтуға болады - таңдалған ойыншық. Оның үстіне қолында ойыншығы бар адам ғана сөйлейді. Бұл ойыншықты тұтастай немесе оның кейбір бөлшектерін сипаттайтын бір сөйлемді айту керек. Осыдан кейін оны басқа ойыншыға беру керек. Содан кейін ол сол тақырып бойынша өз ұсынысын айтады. Жоғарыда айтылған жауаптарды қайталауға немесе дерексіз мәлімдемелер жасауға болмайтындығына назар аударыңыз. Сонымен, сөз тіркестері: "Ал мен әжемнен осыған ұқсас нәрсені көрдім..." - айыппұлмен жазаланады. Ал осындай үш ұпай жинаған ойыншы жеңілген болып саналады! Бұл сондай-ақ айтылғандарды қайталағаны үшін айыппұлдарды есептейді және өз кезегінде жауап бермейді.</p> <p>Ескерту. Бұл ойынның уақытын шектеген дұрыс. Мысалы, егер он минуттан кейін қатысушылардың ешқайсысы үш айыппұл ұпайын жинамаса, онда</p>

		екеуі де жеңеді. Бірте-бірте бұл ойынды объект ретінде ойыншық емес, белгілері онша көп емес қарапайым заттарды таңдау арқылы қиындатуға болады.
"Ұста - ұстама"	Ескерту. Баланың интеллектуалды дамуы үшін жалпыланған ұғымдардың категориялары әр түрлі болуы және күнделікті және жиі қолданылатын сөздермен шектеліп қалмай, әр түрлі салаларға әсер етуі қажет.	Бұл ойынның ережелері "Жеуге жарамды - жеуге жарамсыз" ойынын ойнаудың белгілі тәсілі сияқты. Баланың допты ұстап алуының, ал ұстамауының шарты ғана ойынның әр атында өзгеруі мүмкін. Мысалы, жүргізуші допты өсімдіктерге қатысты сөзді айтып лақтырса, ойыншы оны ұстап алады. Егер сөз өсімдік болмаса, онда ол допты ұрады.
"Үйретілген"		Бұл ойын үшін сізге қағаз парағын алып, оны 16 ұяшыққа (тігінен төрт

шыбын"		<p>ұяшықтан және көлденеңінен төрт ұяшықтан тұратын шаршы) сызу керек. Шыбынның бейнесін жеке кішкене парақта өзіңіз жасай аласыз немесе осы жәндікті бейнелейтін батырман (ойын бөлігін) ала аласыз.</p> <p>Ойын алаңының кез келген торына "шыбын" қойыңыз. Енді ересек адам оған қанша ұяшыққа және қандай бағытта қозғалу керектігін бұйырады. Бала бұл қозғалыстарды ойша елестетуі керек. Шыбынға бірнеше бұйрық бергеннен кейін (мысалы, бір ұяшық жоғары, екеуі оңға, біреуі төмен), баладан қазір жақсы үйретілген шыбын болуы керек орынды көрсетуін сұраныңыз. Егер орын дұрыс көрсетілсе, онда шыбын тиісті ұяшыққа жылжиды.</p>
"Қырағы көз"		<p>Бұл ойында жеңімпаз болу үшін бала өте мұқият болуы керек және бөгде заттарға алаңдамауы керек.</p> <p>Бала табуы керек кішкентай ойыншықты немесе затты таңдау керек. Оның не екенін есте сақтауға мүмкіндік беру, әсіресе бұл жаңа нәрсе болса. Баладан бас тартуын сұраныңыз. Ол бұл өтінішті орындаған кезде таңдалған затты көзге көрінетін жерге қойыңыз, бірақ ол бірден көзге түспеуі үшін. Бұл ойында заттарды үстелдің жәшіктеріне, шкафтың артына және т.б. жасыруға болмайды. Ойыншық ойыншы оны бөлмедегі заттарға қол тигізбей, жай ғана мұқият қарап отырып анықтай алатындай тұруы</p>

<p>"Бастың жоғарғы жағындағы құлақтар"</p>		<p>керек.</p> <p>Балаңызбен "Бастың үстіндегі құлақтарды" ойнауды бастамас бұрын, оның адамдарға қатысты бұл өрнектің мағынасын қалай түсінетінін біліп алыңыз. Егер бұл сөз тіркесінің астарлы мағынасы оған түсініксіз болып қалса, оған бейнелі өрнекті түсіндіріңіз: адамдар мұқият тыңдағанда осылай сөйлейді. Жануарларға қатысты бұл сөз тіркесінің тікелей мағынасы бар, өйткені тыңдау кезінде жануарлар әдетте құлақтарын көтереді.</p> <p>Енді ойын ережелерін түсіндіруге болады. Ересек адам әртүрлі сөздерді айтады. Егер оларда белгілі бір дыбыс естілсе, мысалы, немесе сол дыбыс, бірақ жұмсақ болса, онда бала дереу тұруы керек. Егер бұл дыбыс жоқ жерде сөз айтылса, онда бала өз орнында қалуы керек.</p> <p>Ескерту. Бұл ойын есту зейінін, яғни дыбыстарға зейінді дамытады. Сондықтан бұл мектепке дайындалып жатқан және оқу мен жазуды енді ғана үйреніп жатқан балалар үшін өте пайдалы болады. Логопедиялық қиындықтары бар, әсіресе фонематикалық есту қабілеті бұзылған балалар үшін (логопед белгілеуі керек) мұндай ойын зейінді дамытып қана қоймай, сонымен қатар кейбір даму кемшіліктерін түзете алады.</p>
<p>"Керісінше"</p>		<p>Бұл ойын керісінше істегенді ұнататын кішкентай қыңырларға ұнайтыны</p>

		<p>сөзсіз. Бұл ойында ересек адам көшбасшы болады. Ол әр түрлі қимылдарды көрсетуі керек, сонымен қатар бала өзіне көрсетілгенге мүлдем қарама-қарсы қимылдарды ғана орындауы керек. Сонымен, егер ересек адам қолын көтерсе, бала оларды түсіруі керек, егер ол секірсе - отыруы керек, аяғын алға созса - оны артқа тарту керек және т.б.</p> <p>Ескерту. Баланың назарын керісінше жай ғана басқаша емес, бір жағынан ұқсас, бірақ бағыты бойынша әр түрлі болатындығына аудару. Сіз бұл ойынды жүргізушінің мерзімді мәлімдемелерімен толықтыра аласыз, оған ойыншы антонимдерді таңдайды</p>
<p>"Сиқырлы сөз"</p>	<p>Баладан қандай "сиқырлы" сөздерді білетінін және оларды неге олай атайтынын сұрау.</p>	<p>Егер ол этикет нормаларын жеткілікті деңгейде меңгерген болса, онда ол бұл сөздерсіз өтініштер дәрекі бұйрықтар сияқты көрінуі мүмкін, сондықтан адамдар оларды орындағысы келмейді деп жауап бере алады. "Сиқырлы" сөздер адамға құрмет көрсетеді және оны сөйлеушіге бағыттайды. Енді сіз өз тілектеріңізді орындауға тырысатын осындай спикердің рөлін атқарасыз. Ал бала "өтінемін" деген сөзді айтқан-айтпағаныңызға мұқият, мұқият әңгімелесуші болады. Егер ересек адам оны сөз тіркесінде айтса, онда бала өтінішті орындайды.</p> <p>Ескерту. Бұл ойын зейінін ғана емес, сонымен қатар балалардың өз еркімен әрекет ету қабілетін де дамытады (іс-әрекеттерді импульсивті түрде емес,</p>

	<p>дәл қазір қалағаныңыз үшін, бірақ белгілі бір ережелер мен максаттарға байланысты). Бұл маңызды сипаттаманы көптеген психологтар баланың мектепке дайын екендігін анықтауда жетекші сипаттамалардың бірі деп санайды.</p>
<p>"Соңғы жанасу"</p>	<p>Мұғалім қағаз бен қарындашты алып, баладан кез келген сурет салуды сұрайды. Бұл жеке зат, адам, жануар немесе тұтас сурет болуы мүмкін. Сурет салуға дайын болған кезде бала басқа жаққа қарайды, ал мұғалім суретке "соңғы нүктелерді" енгізеді, яғни ол қазірдің өзінде сызылған бөлшектерге ұсақ бөлшектерді қосады немесе мүлдем жаңа нәрсені бейнелейді. . Осыдан кейін бала бұрыла алады. Ол өз қолының жасалуына тағы бір қарап, мұнда не өзгергенін айтсын. "Шебердің" қолымен қандай бөлшектер сызылмаған? Егер ол мұны істей алса, ол жеңімпаз болып саналады. Енді сіз баламен рөлдерді ауыстыра аласыз.</p> <p>Ескерту. Бұл ойын әмбебап болып табылады - оны кез-келген жастағы балалардың зейінін дамыту үшін қолдануға болады. Бұл жағдайда ересек адамның өзі сызбаның күрделілігін және оған енгізілген өзгерістердің "көріну" дәрежесін өзі реттейді.</p> <p>Зейіннің белгілі бір қасиеттері бар: көлем, тұрақтылық, шоғырлану, таралу,</p>

		<p>луысымдылық және озбырлық.</p> <p>Мұндай кемшіліктерді баламен сабақ барысында бөлшектеп енгізілген "зейін жаттығулары" арқылы жою мүмкін емес және зерттеулер көрсеткендей, оларды жету үшін арнайы ұйымдастырылған жұмыс қажет.</p> <p>Баламен жұмыс кезінде келесі ережелерді сақтау ұсынылады:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Балаға тапсырма бергенде, нұсқаулар мейірімді, нақты, кезең-кезеңімен, түсінікті, жан-жақты болуы керек екенін есте ұстаған жөн. - Егер сіз баланың тапсырмаларды орындау кезінде мұқият болуын қаласаңыз, баланың физикалық жағдайы мен көңіл-күйіне мұқият болуыңыз керек. Мүмкіндігінше алаңдататын нәрселерді азайтыңыз: қатты дыбыстар, эмоционалды сөйлеу, жарқын суреттер мен ойыншықтар, қызықты журналдар мен кітаптар, қозғалатын заттар.
--	--	--

5.4. Табандылыққа баулуға арналған ойындар.

"Қосалқы орындық".	Кез-келген ойыннан шығарылған адам ол аяқталғанға дейін орындықта отыруы керек. Егер ол орындықтан тұрса немесе айналса, бүкіл командаға айыпшұл салынады немесе шығын есептеледі.
"Балауыздан жасалған мүсін".	Ойын аяқталғанға дейін әрбір қатысушы "мүсінші" қалдырған қалпында қалуы керек.
"Тірі сурет".	Сюжеттік көріністі жасағаннан кейін оның қатысушылары жүргізуші картинаның атын

	тапқанша қатып қалады.
"Автокөлік".	Балалар жүргізуші құрастыратын автомобиль бөлшектерінің ("дөңгелектер", "есіктер", "жүксалғыш", "капот" және т.б.) рөлін атқарады.
"Теңіз толқып тұр"	және басқа типтегі ойындар
"Адалдықтың күші".	Команданың әрбір мүшесі өз кезегінде еденнен мүмкіндігінше көп рет итермелеуі керек, бірақ "шынымды айтсам", яғни. еңкеймей, кеудесін еденге толығымен тигізіп, созылған қолдарына көтеру. "Адал" айналдыру жұмыс істемей қалса, ойыншыны командалас ауыстырады, ал оның өзі формацияның соңына түседі. 100 "адал" итермелеуді бірінші болып аяқтаған команда жеңіске жетеді. Дәл осындай нәрсені іштің тербелісімен де ұсынуға болады.
"Жеуге жарамды - жеуге жарамсыз"	"Ақ пен қараны киюге болмайды", "Иә" және "жоқ" деп айтуға болмайды" және импульсивті реакцияларды болдырмау үшін өзін-өзі бақылауды қажет ететін ұқсас ойындар.
"Үнсіз айтшы".	Ойын шарттарына сәйкес балалар бір-біріне нұсқау берсе, мұны істеуге рұқсат етіледі, бірақ үнсіз ғана. Нұсқауды айқайлаған адамға айыппұл салынады немесе бүкіл команда жазаланады.
"Ырғақты жалғастыр".	Әркім менгерілген ырғақты үздіксіз жаңғыртуға қатысады, үйірмедегі көршісінен кейін бір ғана қол соғуға құқылы. Мақтасына кешігіп келген, үзіліс жасай алмаған немесе артық мақта шығарған адам оқудан шығарылады.
"Альпинистер".	Қатысушылар бос қабырға бойымен кем дегенде үш аяғымен қайта-қайта сүйеніп жүруі керек. Екі аяқты бір уақытта жұлып алған немесе қозғалтқан адам "жұлынған" болып саналады

	және қайтадан іске қосылады. Барлық құраммен бірінші болып карама-қарсы бұрышқа жеткен команда жеңіске жетеді.
"Әуенді тап" сияқты ойындар. "Жеке ерлік".	Ұстамды емес, импульсивті балаға жеке тапсырма беріледі - жауап беру үшін қолын көтеріп, оны өзі төмендетіп, не айтқыңыз келетінін ойластырыңыз, қолыңызды қайтадан көтеріңіз, оны қайтадан төмендетіңіз және жоспарланған жауапты талқылаңыз көршісімен. Осыдан кейін ғана қолыңызды қайтадан көтеріңіз.
5.5. Кернеуді жоюға арналған ойындар.	
"Мейірімді аяқтар".	Ойын шиеленісті, бұлшықет қысқыштарын жеңілдетеді, агрессивтілікті төмендетеді, сенсорлық қабылдауды дамытады, бала мен ересек адамның қарым-қатынасын үйлестіреді. Ересек адам әртүрлі текстурадағы 6-7 ұсақ заттарды таңдайды: үлбір, қылшық, шыны құты, моншақ, мақта және т.б. Мұның бәрі үстелге қойылады. Баланы қолын шынтағына дейін ашуға шақырады; мұғалім "жануардың" қолмен жүретінін және оның жұмсақ табандарымен жанасатынын түсіндіреді. Көзді жұмып, қандай "жануардың" қолына тиетінін болжау керек - затты болжау. Жанасу сипап, жағымды болуы керек.

6. Табысқа жетудің оң мотивациясын қалыптастыру:

- бағалау жүйесін енгізу;
- баланы жиі мақтау;
- сабақ кестесі тұрақты болуы;

- оқушыға қойылатын жоғары немесе төмен талаптардан аулақ болу;
- сабақта ойын элементтері мен жарыстарды қолдану;
- баланың қабілетіне қарай тапсырмалар беру;
- үлкен тапсырмаларды әрқайсысын дәйекті бөліктерге бөлу;
- жағымсыз әрекеттерді елемеу және жағымды әрекеттерді ынталандыру;
- оқу үдерісін жағымды эмоцияларға негіздеу;
- Жағымсыз мінез-құлықты түзету:
 - агрессияны жоюға үлес қосу;
 - қажетті әлеуметтік нормалар мен қарым-қатынас дағдыларын үйрету;
 - оның топ ішімен қарым-қатынасын реттеу.
- ата-анаға оң өзгерістер біз қалағандай тез болмайтынын түсіндіру;

Ұсынылатын әдебиеттер

Белоусова Е.Д., Никифорова М.Ю. Зейін тапшылығының бұзылуы / гиперактивтілік. / Ресейлік перинатология және педнатрия хабаршысы.

Брызгунов И.П., Касатикова Е.В. Мазасыз бала немесе гиперактивті балалар туралы. – М .: Психотерапия институтының баспасы.

Дробинский А.О. Зейін тапшылығының гиперактивтілігінің бұзылуы // Дефектология.

Заваденко Н.Н. Балалардағы зейін тапшылығының гиперактивтілігінің бұзылуының диагностикасы және дифференциалды диагностикасы // Мектеп психологы.

Кошелева А.Д., Алексеева Л.С. Баланың гиперактивтілігін диагностикалау және түзету. - М .: Отбасылық ғылыми-зерттеу институты,

Лютова Е.К., Моина Г.Б. Ересектерге арналған парак: гиперактивті, агрессивті, мазасыз және аутист балалармен психоррекциялық жұмыс. - М.

Сирот А.Л. Зейін тапшылығының гиперактивтілігінің бұзылуы. Диагностика, түзету және ата-аналар мен мұғалімдерге арналған практикалық ұсыныстар. - М .: СК Сфера

Номерленген,
тігілген, мөрмен бекітілген
осы құжатта 84 бет бар
балабақша меңгерушісі
И. Байсултанова

