II. Уровень операционального обеспечения сенсомоторного взаимодействия с внешним пространством.

Дисфункции: бедность, однотипность движений в пространстве, их недостаточно дифференцированная координация; неловкость; несформированность сенсомоторных координаций; мнестические нарушения; несформированность временно-пространственных представлений.

Основные задачи: преодоление вышеописанных дисфункций.

Акцент в работе: телесная и когнитивная работа; преобладают упражнения во внешнем пространстве и квазипространстве.

Упражнения

*Тактильное восприятие*

1. Ощупывание предметов с различной фактурной поверхностью.

2. Ощупывание и распознавание предметов.

3. Развитие дермолексии.

4. Распознавание на ощупь фигур, цифр, букв.

*Слуховое восприятие*

1. Восприятие неречевых звуков и шумов

- прислушивание к окружающим в данный момент звукам

- прослушивание аудиозаписей со звуками природы и бытовыми шумами; их угадывание

- игра «дирижёр»

- игры с «шумелками»

2. Восприятие ритмов

- повторение за ведущим различных ритмических конструкций

- упражнение «Панда-Лягушка»

3. Развитие фонематического слуха

- блок упражнений из программы Архипова, Семенович

- замри-отомри

- море-суша

*Зрительнопространственное и квазипространственное восприятие*

- игра «робот» (или «лягушка и цапля»)

- игра «охота»

- расположение игрушки относительно своего тела

- расположение ребёнка (или игрушки) относительно другого предмета

- «зеркало» и «(не)правильное зеркало»

- игра «резиночки»

- подбор предметов по определенному признаку (форма, цвет, фактура, материал, вес)

- переход от восприятия формы к ее воспроизведению (из элементов мозаики, шашек, домино, кубиков, пуговиц, спичек и любых других предметов выкладывать основные формы; то же самое сделать с помощью веревочки (шнурка, шерстяной нитки, цепочки и т.д.)).

- рисование предметов, объединенных общим зрительным признаком.

- конструирование из заданных деталей

- конструирование изображений из счётных палочек или мозаики

- копирование фигур (в том числе сложносоставных)

- копирование с перешифровкой

- поиск фигур, букв, цифр и предметов на «зашумлённом» изображении

- игра «нарисуй и угадай»

- разрезные картинки и паззлы

- кубики Никитина

- игра «make’n’break»

- лабиринты

- игра «муха»

- графические диктанты

- игра «рассади зверят»

- игра «скотный дом»

- габаритные характеристики объектов

- состав числа

- временные характеристики

*Обоняние*

- угадывание запахов

*Развитие мнестических функций.*

1. Тактильная и двигательная память

- воспроизведение заданной последовательности предметов на ощупь

- игра «скульптор»

- двигательный «снежный ком»

2. Слухоречевая память

- запоминание серий слов посредством смыслового объединения

- запоминание слов с помощью пиктограмм

- игра «головоноги»

- игра «ресторан»

- запоминание текста с помощью пиктограмм или комикса

- расширение предложения

3. Зрительная память

- «Что поменялось местами?»

- «Что пропало?»

- назвать предметы после короткого предъявления

- расположить предметы в предъявленной ранее последовательности

- запоминание в «шуме» фигур только обладающих определённой характеристикой (например, только красные или только большие)

- игра «живая скульптура»

- игра «мемори»

- игра «мышиная охота»

- игра «make’n’break»