

ГОСУДАРСТВЕННОЕ БЮДЖЕТНОЕ ДОШКОЛЬНОЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ
УЧРЕЖДЕНИЕ ДЕТСКИЙ САД № 65
КОМБИНИРОВАННОГО ВИДА КРАСНОСЕЛЬСКОГО РАЙОНА

ПРИНЯТА
на заседании Педагогического Совета
№1 от 01.09.2025
протокол № 1

УТВЕРЖДЕНА
Приказом № ____
от 01.09.2025
Заведующий ГБДОУ д/с № 65
Красносельского района
комбинированного вида
Санкт-Петербурга
_____ Е.Б. Якобсон

Программа
индивидуальной коррекции
и развития психических процессов ребенка

Возраст: дошкольный (от 5 до 7 лет)

Разработчик:
педагог-психолог
Васильева
Жанна Николаевна

Санкт-Петербург
2025 г.

Содержание программы

№	Разделы программы	Стр.
1	ЦЕЛЕВОЙ РАЗДЕЛ	
1.1	Пояснительная записка	3
1.2	Значимые для разработки и реализации программы характеристики	4
1.3	Цели и задачи реализации Программы	4
1.4	Принципы построения программы	5
1.5	Ожидаемые результаты	5
2.	СОДЕРЖАТЕЛЬНЫЙ РАЗДЕЛ	
2.1	Этапы работы	5
2.2	Структура сеансов	6
2.3	Комплексно-тематический план на учебный год	6
3.	ОРГАНИЗАЦИОННЫЙ РАЗДЕЛ	
3.1	Учебно-методический комплект	7
3.2	Список используемой литературы	8
	Приложение Игры и упражнения, используемые на сеансах	9

1. ЦЕЛЕВОЙ РАЗДЕЛ

1.1. Пояснительная записка.

Дошкольный возраст – это период наиболее интенсивного формирования мотивационной сферы. Среди разнообразных мотивов дошкольников особое место занимает познавательный мотив, который является одним из наиболее специфичных для старшего дошкольного возраста. Благодаря познавательным психическим процессам ребенок получает знания об окружающем мире и о себе, усваивает новую информацию, запоминает, решает определенные задачи.

Внимание ребенка в начале дошкольного возраста отражает его интерес к окружающим предметам и выполняемым с ними действиям. Ребенок сосредоточен только до тех пор, пока интерес не угаснет. Появление нового предмета тотчас же вызывает переключение внимания на него. Поэтому дети редко длительное время занимаются одним и тем же делом. На протяжении дошкольного возраста в связи с усложнением деятельности детей и их передвижением в общем умственном развитии внимание приобретает большие сосредоточенность и устойчивость. Возрастает устойчивость внимания детей и при рассматривании картинок, слушании рассказов и сказок.

Развитие произвольного внимания. Основное изменение внимания в дошкольном возрасте состоит в том, что дети впервые начинают управлять своим вниманием, сознательно направлять его на определенные предметы, явления, удерживаться на них, используя для этого некоторые средства. Начиная со старшего дошкольного возраста, дети становятся способными удерживать внимание на действиях, которые приобретают для них интеллектуально значимый интерес (игры-головоломки, загадки, задания учебного типа). Устойчивость внимания в интеллектуальной деятельности заметно возрастает к семи годам.

Память. Существенные изменения у детей происходят в развитии произвольной памяти. Первоначально память носит произвольный характер – дети не ставят перед собой задачу что-либо запомнить. Развитие произвольной памяти у ребенка в дошкольный период начинается в процессе его воспитания и во время игр. Степень запоминания зависит у ребенка от его интересов. Дети лучше запоминают то, что у них вызывает интерес, и запоминают осмысленно, понимая то, что запоминают. При этом дети преимущественно опираются на наглядно воспринимаемые связи предметов, явлений, а не на абстрактно-логические отношения между понятиями. Кроме этого, у детей существенно удлиняется латентный период, при котором ребенок может узнать предмет, уже известный ему из прошлого опыта.

Начинать работу по развитию **мелкой моторики** нужно с самого раннего возраста.

В старшем дошкольном возрасте работа по развитию мелкой моторики и координации движений рук должна стать важной частью подготовки к школе, в частности, к письму. Почему так важно для детей развитие тонкой моторики рук? Дело в том, что в головном мозге человека центры, отвечающие за речь и движения пальцев рук расположены очень близко. Стимулируя тонкую моторику и активизируя тем самым соответствующие отделы мозга, мы активизируем и соседние зоны, отвечающие за речь.

Воображение ребенка складывается в игре. На первых порах оно неотделимо от восприятия предметов и выполнения с ними игровых действий. Ребенок скачет верхом на палочке – в этот момент он всадник, а палка – лошадь. Но он не может вообразить лошадь при отсутствии предмета, пригодного для скаканья, и не может мысленно преобразовать палку в лошадь в то время, когда не действует с ней. У детей более старшего возраста воображение может опираться и на такие предметы, которые вовсе не похожи на замещаемые. Постепенно необходимость во внешних опорах исчезает. Происходит интериоризация – переход к игровому действию с предметом, которого в действительности нет, к игровому преобразованию предмета, приданию ему нового смысла и представлению действий с ним в уме, без реального действия. Это и есть зарождение воображения как особого психического процесса. Формируясь в игре,

воображение переходит и в другие виды деятельности дошкольника. Наиболее ярко оно проявляется в рисовании и в сочинении сказок, стихов. В то же время у ребенка развивается произвольное воображение, когда он планирует свою деятельность, оригинальный замысел и ориентирует себя на результат. При этом ребенок научается пользоваться произвольно возникающими образами. Ребенка легко повести за собой в фантастический мир, где присутствуют сказочные персонажи. В старшем дошкольном возрасте воображение ребенка становится управляемым. Воображение начинает предварять практическую деятельность, объединяясь с мышлением при решении познавательных задач.

По мере развития любознательности, познавательных интересов **мышление** все шире используется детьми для освоения окружающего мира, которое выходит за рамки задач, выдвигаемых их собственной практической деятельностью. Дошкольники прибегают к своего рода экспериментам для выяснения интересующих их вопросов, наблюдают явления, рассуждают о них и делают выводы. Действуя в уме с образами, ребенок представляет себе реальное действие с предметом и его результат и таким путем решает стоящую перед ним задачу. Образное мышление – основной вид мышления дошкольника. В простейших формах оно появляется уже в раннем детстве, обнаруживаясь в решении узкого круга практических задач, связанных с предметной деятельностью ребенка, с применением простейших орудий. После того как ребенка познакомят с несколькими вариантами задачи, он может решить новый ее вариант, уже не прибегая к внешним действиям с предметами, а получив необходимый результат в уме.

1.2. Значимые для разработки и реализации программы характеристики.

В структуре нарушений психического развития детей, отмечаются следующие недостатки: знания ребенка об окружающем мире, представлений о временах года не в полной мере соответствуют возрасту: с трудом способен понять сюжет изображенной ситуации (5 картинок) в целом (на основе зрительного восприятия) и установить причинно-следственные связи; связная речь недостаточно развита для данного возраста. Уровень развития пространственно-зрительной памяти - ниже возрастной нормы.

Уровень развития наглядно-образного мышления, элементов логического мышления, умения группировать предметы по их функциональному назначению, умения действовать по образцу и воспроизводить целостный образ предмета, анализировать пространство не в полной мере соответствует возрастной норме.

Рисунок человека показывает недостаточную сформированность образных и пространственных представлений, и тонкой моторики.

Индивидуальные занятия позволят ребенку научиться правильно и безболезненно для самолюбия отвечать на вопросы, доказывать свою личную точку зрения, научиться анализировать свою деятельность, систематизировать полученные ранее знания, научиться видеть свои сильные стороны.

1.3. Целью создания данной программы является: целенаправленное развитие личности ребенка и познавательных психических процессов, лежащих в основе успешного обучения в школе.

Задачи:

1. Способствовать развитию познавательных процессов: восприятия, памяти, внимания, мышления, воображения, речи;
2. Развивать коммуникативные навыки;
3. Развивать творческие способности дошкольников;
4. Развивать мелкую моторику рук, координацию движений;
5. Способствовать повышению уверенности в себе и развитию самостоятельности.

1.4. Принципы построения программы

Программа построена на основе следующих принципов:

1. Системности и планомерности.
Развитие ребёнка – процесс, в котором взаимосвязаны, взаимообусловлены и взаимозависимы все компоненты. Нельзя развивать лишь одну функцию, необходима системная работа. Занятия проводятся систематично. Материал располагается последовательно, от простого к более сложному.
2. Принцип учета возрастных особенностей.
С учетом психолого-физиологических особенностей детей осуществляется подбор заданий, методов и приемов обучения, обеспечивает формирование у каждого ребенка активной и творческой индивидуальности.
3. Принцип доступности.
Материал преподносится в доступной для понимания форме, что облегчает работу с детьми, делает ее для них понятной.
4. Принцип креативности.
Творческий подход педагога и творческое применение детьми знаний и умений.
5. Игровой принцип.
Для детей дошкольного возраста ведущим видом деятельности является игра, поэтому задания носят игровой характер.
6. Принцип развития ребёнка в деятельности, так как деятельность самого ребёнка – основной фактор его развития.
7. Принцип целостного и гармоничного формирования личности в процессе обучения и воспитания.
Ребенок развивается как личность в соответствии с его физическими особенностями и имеющимися задатками.
8. Принцип индивидуальности и дифференцированности.
Знание и учет индивидуально-психологических особенностей обучаемых, постановка задач конкретным воспитанникам в соответствии с их личностными характеристиками, корректирование методики воспитания и обучения.
9. Принцип единства развивающей и диагностирующей функции.
Диагностические задания, позволяющие проанализировать степень овладения детьми знаниями, умениями, оценить их уровень развития.

1.5. Ожидаемые результаты:

В результате реализации программы предполагается, что ребенок повысит свой уровень развития познавательной сферы, представлений о школе; сформированную систему знаний и умений, характеризующую готовность к школьному обучению.

Самостоятельно находить решение поставленной проблемы; анализировать ситуации, исследовать предложенный педагогом объект; контролировать своё поведение, сдерживать эмоции, желания;

2. СОДЕРЖАТЕЛЬНЫЙ РАЗДЕЛ

2.1. Программа работы включает в себя несколько этапов:

Подготовительный этап: выявление детей для коррекционно-развивающей работы осуществляется на основе психодиагностики: Н.Н.Павловой, Л.Г. Руденко, "Экспресс-диагностика в детском саду".

С родителями, воспитателями и другими специалистами проводятся предварительные консультации. На консультации с воспитателями и логопедом обсуждается необходимость оказания поддержки ребенку, посещающему занятия.

Аналогичные вопросы обсуждаются и с родителями.

Основной этап предполагает индивидуальную работу. Индивидуальные занятия проводятся 1-2 раза в неделю. Продолжительность: 20-30 минут. Программа состоит из 10 занятий. Каждое состоит из нескольких упражнений.

Завершающий этап: проводится контрольная диагностика, позволяющая оценить эффективность работы. Кроме того, на этом этапе проводятся консультации с педагогами и родителями по результатам работы.

2.2. Структура занятий:

1. Приветствие.
2. Основная часть, во время которой используются игры, упражнения и задания на развитие познавательных процессов, мелкой моторики рук и координацию движений, релаксационные упражнения.
3. Заключительный этап, направлен на рефлекссию (Что нового сегодня мы узнали? Что особенно понравилось? Почему?)
Прощание.

2.3. Комплексно-тематический план на учебный год

№	Направление работы	Основные цели	Материалы
1.	<u>Развитие мышления</u> «Готов ли ты к школе?»	Развитие наглядно-действенного, наглядно-образного и начала формирования логического мышления; развивать и закреплять умение связно, последовательно составлять рассказ по набору картинок, отвечать и задавать вопросы, поддерживать беседу	Задания, игры на печатной основе
2.	<u>Развитие восприятия</u> «Готов ли ты к школе?» «Найди различие»	Развивать умение воспроизводить целостный образ предмета на основе зрительного соотнесения частей, формировать наглядно-образные представления	Задания, игры на печатной основе
3.	<u>Развитие внимания</u> «Развиваем внимание» «Готов ли ты к школе?» «Найди различие»	Развитие таких свойств внимания, как концентрация, устойчивость, распределение, переключение, объем	Задания, игры на печатной основе
4.	<u>Развитие памяти</u> «Готов ли ты к школе?» «Развиваем память»	Развитие запоминания, узнавания, воспроизведения, объем кратковременной зрительной и слуховой памяти	Задания, игры на печатной основе
5.	<u>Развитие воображения</u> «Загадочные животные»	Развитие активности процесса воображения, творческих способностей, стимулирование фантазии, мыслительной активности и действенности	Задания, игры на печатной основе

6.	<u>Развитие речи</u> «Развиваем речь» «Детям о времени» «Домашние животные» «Знаю все профессии» «Собери пословицы»	Развитие связной речи, умения строить фразу, пополнение активного и пассивного словарного запаса	Задания, игры на печатной основе
7.	«Готов ли ты к школе?»	Развитие знаний об окружающем мире, внимания, восприятия, речи, об окружающей природе	Задания, игры на печатной основе
8.	«Готов ли ты к школе?»	Развитие знаний о детской литературе, внимания, восприятия, речи	Задания, игры на печатной основе
9.	Графические диктанты, обводки, штриховки	Развитие психических процессов, мелкой моторики, пространственных представлений	Задания, игры на печатной основе
10.	«Что изменилось», «Лабиринты»	Развитие психических процессов	Задания, игры на печатной основе

3. ОРГАНИЗАЦИОННЫЙ РАЗДЕЛ

3.1. Учебно-методический комплект.

Диагностические материалы:

Н.Н.Павлова, Л.Г. Руденко	"Экспресс-диагностика в детском саду"	Издательство "Генезис", Москва, 2008
------------------------------	---------------------------------------	-----------------------------------------

Индивидуальная коррекционно-развивающая деятельность:

«Готов ли ты к школе?», развитие мышления	ИП Бурдина, Киров, 2015
«Готов ли ты к школе?», «Найди различие», развитие восприятия	ИП Бурдина, Киров, 2015
«Развиваем внимание», «Готов ли ты к школе?»	ИП Бурдина, Киров, 2015
«Развиваем память», «Готов ли ты к школе?»	ИП Бурдина, Киров, 2015
«Загадочные животные», развитие воображения	ИП Бурдина, Киров, 2015
«Готов ли ты к школе?», развитие знаний об окружающем мире, об окружающей природе, детской литературе	ИП Бурдина, Киров, 2015

3.2.Список используемой литературы.

1. Дьяченко О.М., Лаврентьева Т.В. Психическое развитие дошкольников. – М.: Педагогика, 1984. (сайт <https://www.twirpx.com>)
2. Катаева Л.И., «Коррекционно – развивающие занятия в подготовительной группе», Издательство «Книголюб», Москва, 2005.
3. Павлова Н.Н., Руденко Л.Г. "Экспресс-диагностика в детском саду", Издательство "Генезис", Москва, 2008.
4. Психология детей дошкольного возраста: Развитие познавательных процессов / Под ред. А.В.Запорожца, Д.Б.Эльконина. - М., 2001(сайт <https://www.twirpx.com>)
5. Шарохина В.Л. «Коррекционно-развивающие занятия в старшей группе», пособие, Издательство «Книголюб», Москва, 2004.

ПРИЛОЖЕНИЕ

Игры и упражнения, используемые на занятиях

Цель: развитие слуховой памяти, объема запоминания.

Возраст: 5 лет и старше

1 вариант: дети сидят в кругу, один начинает рассказывать сказку другой продолжает. Каждый произносит 1 – 2 фразы, форсируя ход событий в сказке.

2 вариант: выбирают тему сказки. Задача не выйти за пределы темы. Придумывая сказку, дети часто кого в ней убивают, пугают, уничтожают. В этом случае в конце игры обсуждается, кому и почему хочется об этом говорить, какие ощущения при этом испытывают.

ПАМЯТЬ

Упражнение на развитие двигательной памяти

Цель: развитие двигательной памяти, координации движений.

Возраст: 4 лет и старше

Вспомни, как прыгает щенок за косточкой? Покажи.

Как ходит корова? Покажи.

Как бодается бык? Покажи.

Как кошка лежит на солнышке?

Как бегают по рельсам трамвай?

Как ты поднимаешься по лестнице?

Как тормозит машина, что на у светофора?

Как милиционер своей палочкой останавливает машину?

Как бабушка поправляет очки?

Упражнение "Запоминаем слова"

Цель: развитие слуховой механической памяти

Возраст: с 4 лет и старше

Не торопясь прочтите ребенку с интервалом в 5 секунд. 10 приведенных ниже слов. Дети должны их запомнить и все их воспроизвести.

Слова: тарелка, щетка, автобус, сапог, иголка, стол, лимон, озеро, рисунок, банка.

Игра «Запахи и звуки»

Цель: развитие обонятельной и осязательной памяти.

Возраст: с 5 лет.

Представь, что идет дождь. Ты стоишь у окна и смотришь на улицу. Что ты видишь? Расскажи. Представь капли дождя, ударяющие по стеклу. Вспомни, как шумит дождь. Что такое шум дождя? Дождь закончился, мы вышли на улицу. Вспомни запах земли, травы после дождя. Как ты думаешь, с чем можно сравнить запах травы, умытой дождем?

Игра «Снежки»

Цель: развитие эмоциональной памяти.

Возраст: с 4 лет.

Мысленно поиграем в снежки.

Задание №1: представь снег. Вспомни, какого он цвета. Всегда ли он белый?

Вспомни, как солнышко заставляет снег искриться, с чем можно сравнить снег в ясный зимний солнечный день.

Задание №2: Вспомни, как хрустит снег под ногами. Как ты думаешь, с чем можно сравнивать хруст снега под ногами человека.

Задание №3: Представь, что ты держишь в руках пригоршни снега. Что ты делаешь шарик из снега. Что ты чувствуешь?

Игра «Опиши предмет»

Цель: развитие произвольной зрительной памяти.

Возраст: с 5 лет.

1. дети сидят в кругу. Педагог пускает по кругу предмет. Дети внимательно его рассматривают и по сигналу передают соседу. Предмет убирается, дети его должны описать.

2. выходит ребенок, перед ним разложены 5-6 предметов. Он внимательно рассматривает их. Затем отворачивается и дает описание предметов (описание возможно по схеме: цвет, форма, материал)

Игра «Какой игрушки не хватает?»

Цель: развитие зрительной памяти, объема внимания.

Возраст: с 3 лет

Поставьте перед ребенком на 1 минуту 4-5 игрушек, затем попросите ребенка отвернуться и уберите одну из игрушек. Вопрос к ребенку: «какой игрушки не хватает?». Игру можно усложнить: ничего не убирать, а только менять игрушки местами; увеличить количество игрушек. Играть можно 2-3 раза в неделю.

Игра «Слушай и исполняй»

Цель: развитие двигательной памяти.

Возраст: с 4 лет.

Ведущий называет вслух несколько движений, не показывая их. Нужно проделать движения в той последовательности, в какой они были заданы.

Игра «День рождение куклы».

Цель: развитие зрительной и слуховой памяти.

Возраст: с 3 лет.

Взрослый сообщает, что у куклы наступил день рождения и скоро придут гости поздравить именинницу. А как зовут гостей, они узнают позже. Взрослый достает 4-5

игрушек и называет их имена. Затем все гости усаживаются за стол, и начинается чаепитие. Ребенок должен всех угощать чаем, обращаясь по имени. Игру можно изменять, приглашая к кукле разных гостей и называя их разными именами. Количество гостей постепенно увеличивается.

Игра «Пара слов».

Цель: развитие смысловой памяти

Возраст: с 5 лет.

Предложите ребенку запомнить несколько слов (начать можно с 5-6 слов). Предъявляя каждое из них в паре с другим словом. Например, кошка – молоко, мальчик – машина. Попросите ребенка запомнить вторые слова. Затем называете первое слово, а ребенок должен вспомнить и назвать второе слово. Задание можно постепенно усложнять, увеличивая количество пар слов и подбирая в пары слова с отдаленными связями.

Упражнение «Осень».

Цель: развитие смыслового запоминания

Возраст: с 5 лет.

Я прочитаю тебе стихотворение. Прошу тебя нарисовать, то, о чем говорится в этом стихотворении.

Миновало лето

Осень наступила,

На полях и в рощах

Пусто и уныло

Птички улетели,

Стали дни короче.

Солнышко не видно,

Темны, темны ночи.

После того, как рисунок будет закончен, стихотворение заучивается.

Игра «Магазин»

Цель: развитие слуховой памяти

Возраст: с 4 лет.

Ведущий может послать ребенка в «магазин» и попросить его запомнить все предметы, которые надо купить. Начинают с одного двух предметов, увеличивая их количество до 4-5. В этой игре полезно менять роли и сами магазины могут быть разными: «булочная», «молоко», «игрушки», и др.

ВНИМАНИЕ

Игра «Поставь пальчик»

Задача игры:

Развитие целенаправленного внимания.

Описание игры:

Ребенок должен выбрать из большого количества знакомых ему предметов, изображённых на картинках, тот, который назвал взрослый, и быстро указать на него пальцем. Трудность состоит в том, что ребенок должен преодолеть внешнюю привлекательность других картинок и сосредоточить внимание только на той, которую назовет воспитатель. Найденную картинку ребенок получает в качестве приза. Основное требование игры – искать картинку глазами, а не руками, и лишь в последний момент поставить на нее пальчик. Можно помочь ребенку сдержаться, предложив ему держать палец у края стола, пока не будет названа картинка.

В начале игры детям предлагается посмотреть все картинки, назвать изображённые на них предметы. После этого приглашается пара детей, перед которыми раскладываются все картинки. Объясняют правила игры. Затем произносят слова: «Кто из вас раньше найдёт и укажет пальчиком, где находится яблоко?» Дети показывают картинку, а воспитатель обращается к остальным: Кто раньше поставил свой пальчик на яблоко? Дети отвечают, и победитель получает картинку. Второму ребенку дается возможность «отыгаться», но, если он и на этот раз не найдёт картинку, вызывается следующая пара детей. Отданные детям картинки заменяются новыми.

Правила игры:

1. Держать палец правой руки у края стола, пока взрослый не назовёт предмет. Запрещается снимать палец со стола раньше времени.
2. Картинку получает тот, кто раньше поставит на нее свой палец.
3. Победителя называют все участники игры.

Игра «Прятки с игрушками»

Задача игры:

Развитие у детей устойчивости внимания.

Описание игры:

Взрослый ставит на стол несколько новых игрушек, подзывает к себе троих детей и предлагает им по очереди выбрать игрушку, которая больше всего нравится. Дети должны внимательно рассмотреть свои игрушки. Затем дети встают лицом к стене и закрывают глаза. Пока дети стоят с закрытыми глазами, взрослый прячет каждую из игрушек в какое-нибудь заметное место. Игрушка должна находиться среди других знакомых детям предметов (кукла среди кукол, машина среди машинок). Остальным детям сообщается, что они не должны раскрывать секрета, где прячутся игрушки. Каждый водящий должен сам найти свою игрушку. «Пора», — говорят хором взрослый и дети, и водящие начинают искать. Когда они возвратятся с игрушками, взрослый спрашивает остальных детей: «Кто первый нашел игрушку? Он свою игрушку нашел?». Победителю даётся какой-нибудь приз. Игра повторяется сначала, причем теперь игрушки прячут сами дети.

Правила игры:

1. Искать только ту игрушку, которую выбрал, не отвлекаясь на другие.
2. Не подсказывать водящим. Нарушителя не выберут искать игрушки.
3. Когда прячут игрушки, нельзя открывать глаза.

Игра «Отзовись, не зевай!»

Задача игры:

Развитие у детей устойчивого сосредоточенного внимания.

Описание игры:

Дети садятся в два ряда друг напротив друга. Взрослый раздаёт детям картинки с изображением животных, детей, птиц, причём у детей из одного ряда должны быть те же самые картинки, что и у детей из второго ряда, т. е. каждая картинка должна иметь пару. Взрослый объясняет детям, что у каждого зверя, птицы или человечка на картинке есть дружок, т. е. точно такая же картинка. Каждый персонаж должен позвать своего друга соответствующим голосом (если на картинке корова, то помычать, если собачка, то полаять, если мальчик или девочка – позвать по имени). Вся инструкция наглядно поясняется. Каждый, кого позвали, должен быстро отозваться. Друзья должны подойти к взрослому, показать друг другу свои картинки и убедиться в том, что они одинаковые. Затем игру продолжают другие дети.

Правила игры:

1. Подает голос и вызывает свою пару только тот, кого назвал взрослый.
2. Нужно быть внимательным и вовремя откликнуться на зов своей пары.
3. Запрещается показывать раньше времени полученную картинку. До поры-до времени – это секрет каждого ребенка.

Игра «Найди ошибку»

Задача игры:

Развитие слухового внимания и памяти.

Описание игры:

1 вариант. Взрослый просит слушать внимательно и медленно читает стихотворение, потом предлагает детям сказать, что повар положил и куда.

Повар готовил обед,

А тут отключили свет.

Повар леща берёт

И опускает в компот.

Бросает в котёл поленья,

В печку кладёт варенье,

Мешает суп кочерёжкой,

Угли бьет поварёшкой,

Сахар сыплет в бульон,
И очень доволен он.
То-то был винегрет,
Когда починили свет (О. Григорьев)

2 вариант. Прослушать стихотворение-путаницу и сказать, что в нем неправильно.

Тёплая весна сейчас –
Виноград созрел у нас.
Конь рогатый на лугу
Летом прыгает в снегу.
Поздней осенью медведь
Любит в речке посидеть.
А зимой среди ветвей
«Га-га-га» - пел соловей.
Быстро дайте мне ответ –
Это правда или нет? (Л. Станичев)

Правила игры:

1. Не выкрикивать ответ, пока стихотворение не будет прочитано до конца

Игра «Слушаем и хлопаем»

Задача игры: развитие избирательности внимания, мышления.

Описание игры:

Детям предлагается слушать внимательно и хлопнуть в ладоши, когда услышат среди называемых слов название животного. Набор слов может быть таким:

Ёлка, ландыш, слон, ромашка.

Кукла, заяц, гриб, машина.

Виноград, река, лес, белка.

Лыжи, жираф, самолет, ваза.

По аналогии можно использовать названия растений, игрушек и т. д.

Игра «Вещи вокруг нас»

Взрослый предлагает детям внимательно осмотреть кабинет в течение 3 мин. Потом дети закрывают глаза и отвечают на вопросы: «Что лежит на столе? Что стоит в шкафу? Что висит на стене?» и т. д. Предметы следует периодически менять местами, убирать и добавлять новые.

МЫШЛЕНИЕ

Игра «Поиск общего»

Цель. Формировать умение находить в разрозненном материале несколько общих моментов; дать представление о степени существенности признаков.

Игровое задание. Назвать как можно больше общих признаков двух предметов, указанных педагогом (например, тарелка и лодка).

Ответы могут быть стандартными («Это вещи, сделанные человеком»; «Они имеют глубину») и необычными, позволяющими увидеть знакомые предметы в новом свете.

Побеждает тот, у кого список общих признаков длиннее.

Игра «Исключение лишнего слова»

Цель. Развивать способность устанавливать неожиданные связи между явлениями, переходить от одних связей к другим, удерживать в «поле мышления» сразу несколько предметов и сравнивать их между собой. Формировать установку на то, что возможны разные способы объединения и расчленения предметов.

Игровое задание. Берутся три слова (например, собака, помидор, солнце). Надо оставить два слова, обозначающие предметы, в чем-то схожие между собой, и исключить третье, лишнее слово, называющее предмет, не обладающий общими для первых двух предметов признаками.

Задача педагога — стимулировать детей к поиску как можно большего числа вариантов исключения лишнего слова, начиная от лежащих на поверхности решений (исключить слово «собака», так, как и помидор, и солнце круглые) и кончая самыми неожиданными.

Игра «Поиск аналогов»

Цель. Формировать умение выделять в предмете различные свойства и оперировать с каждым из них в отдельности; развивать способность классифицировать явления по их признакам.

Игровое задание. Назвать как можно больше аналогов, т. е. предметов, сходных с указанным педагогом (например, с вертолетом) по различным существенным признакам, и систематизировать их по группам на основании того, какой сходный признак их объединяет (например, вертолет, птица, бабочка — все они летают; вертолет, автобус, поезд — это транспортные средства).

Игра «Поиск «противоположных» предметов»

Цель. Формировать способность находить в предмете как можно больше другом, выделяя в них общее и различное.

Игровое задание. Назвать как можно больше предметов, «противоположных» указанному педагогом (например, дому), ориентируясь на различные свойства этого предмета и систематизируя его противоположности по группам (например, дом — сарай, противоположны по размеру и степени комфорта; дом — поле, противоположны по качественным характеристикам пространства: закрытого в первом случае и открытого — в другом и т. д.).

Игра «Поиск соединительных звеньев»

Цель. Формировать способность устанавливать связи между предметами, кажущимися на первый взгляд далекими друг от друга; находить предметы, имеющие общие признаки одновременно с несколькими предметами.

Игровое задание. Называются два предмета, например, лопата и автомобиль. Надо назвать предметы, являющиеся как бы переходным мостиком от первого ко второму, т. е. имеющие четкую, логическую связь с заданными предметами. Допускается использование двух трех соединительных звеньев (лопата — тачка — прицеп — автомобиль). В данном случае особое внимание обращается на обоснование детьми связи между соседними звеньями цепочки.

Игра «Способы использования предмета»

Цель. Развивать способность концентрировать мыслительный процесс на одном предмете, умение вводить его в самые различные ситуации и взаимосвязи, видеть в обычном предмете неожиданные возможности.

Игровое задание. Назвать как можно больше различных способов использования хорошо известного детям предмета, например, книги. Правило: недопустимо называть безнравственные, варварские способы использования предмета (игра может послужить основой для беседы о нравственных критериях поведения).

Игра «Перечислить возможные причины»

Цель. Развивать способность при решении задачи или осмыслении какого-либо явления искать все возможные причины, чтобы можно было проработать самые различные версии и только после этого принять решение.

Игровое задание. Педагог описывает какую-либо ситуацию, например, «Вернувшись с прогулки, вы обнаружили, что дверь вашей квартиры распахнута настежь...» Дети должны быстро назвать как можно больше возможных причин этого факта, возможных его объяснений, чтобы решить, что им следует предпринять (начиная от самых банальных — «забыл закрыть дверь» — и, кончая нетривиальными — «марсиане прилетели»).

Игра «Сократить рассказ»

Цель. Учить обобщать и концентрировать внимание на сути, отсекая все второстепенное.

Игровое задание. Передать содержание рассказа максимально кратко — в двух—трех предложениях, сохранив основное его содержание. В этой игре возможна коллективная доработка наиболее удачных ответов.

Игра «Закончи слово»

Вы будете начинать слово, произнося первый слог, а ребенок — его заканчивать.

Игра «Найди лишнее слово»

Прочитайте ребенку серию слов. Каждая серия состоит из четырех слов. Три слова объединены по общему для них признаку, а одно слово отличается от них и должно быть исключено.

Предложите определить слово, которое является «лишним».

1. Яблоко, слива, *огурец*, груша.
2. Ложка, тарелка, кастрюля, *сумка*.
3. Платье, свитер, рубашка, *шапка*.

4. Береза, дуб, *земляника*, сосна.
5. Мыло, зубная паста, *метла*, шампунь.
6. *Хлеб*, молоко, творог, сметана.
7. Час, минута, *лето*, секунда.
8. Ласточка, ворона, *курица*, сорока.

Игра «Назови слово»

Цель. Развить гибкость ума.

Предложите ребенку называть как можно больше слов, обозначающих какое-либо понятие.

1. Назови слова, обозначающие деревья (береза, сосна, ель, рябина, осина...)
2. Назови слова, обозначающие домашних животных.
3. Назови слова, обозначающие зверей.
4. Назови слова, обозначающие овощи.
5. Назови слова, обозначающие фрукты.
6. Назови слова, обозначающие транспорт.
7. Назови слова, относящиеся к спорту.
8. Назови слова, обозначающие наземный транспорт.

Варианты заданий вы можете подбирать по своему усмотрению. Если ребенок ошибся и неправильно назвал слово, то необходимо обсудить его ошибку и исправить ее.

Следующие игры способствуют развитию мышления и сообразительности. Они также способствуют увеличению словарного запаса.

Игра «Угадай по описанию»

Взрослый предлагает угадать, о чем (о каком овоще, животном, игрушке) он говорит и дает описание этого предмета.

Например, это овощ, он красный, сочный. (*Помидор*)

Если ребенок затрудняется с ответом, перед ним выкладывают картинки с различными овощами. Ребенок находит нужное изображение.

Игра «Отвечай быстро»

Взрослый бросает ребенку мяч, называет цвет. Ребенок, возвращая мяч, должен постараться быстро назвать предмет этого цвета.

Можно называть не только цвет, но и любое качество (вкус, форму) предмета.

Игра «Придумай название»

Для нее необходимо подготовить несколько небольших детских стихотворений. Прочитайте ребенку стихотворение, не называя заголовка. Предложите ему самому придумать каждому стихотворению какое-то название. Эта игра научит ребенка обобщать и выделять главную мысль в стихотворении. Часто дети придумывают даже более удачные названия, чем авторские.

ВООБРАЖЕНИЕ

Игра «Фантастический образ»

Цель: используется для развития воображения, мышления.

Стимульный материал: карточки с изображенными элементами.

Ход проведения упражнения:

Ребенку предлагаются карточки с изображением отдельных элементов. Инструкция: «Твоя задача – построить из этих элементов фантастический

образ (существо, предмет). Затем опиши, какими свойствами он обладает и как его можно использовать.

Чем больше элементов включает созданный образ, чем он оригинальнее, тем ярче функционирует воображение ребенка.

Игра «Волшебники»

Цель: используется для развития чувств на базе воображения.

Стимульный материал: по 2 карточки с изображением волшебников на одного ребенка, альбомный лист, цветные карандаши.

Ход проведения упражнения:

Вначале ребенку дается первое задание. Предлагаются две совершенно одинаковые фигуры «волшебников».

Инструкция: «У тебя два волшебника, тебе нужно дорисовать эти фигуры, превратив одну в «доброе», а другую в «злого» волшебника,

После выполнения, второе задание.

Инструкция: «Сейчас ты должен сам нарисовать «доброе» и «злого» волшебников, а также придумай, что совершил плохого «злой» волшебник и как его победил «добрый».

Игра «Пантомима»

Цель: используется для развития воображения.

Ход проведения игры:

Группа детей становится в круг.

Инструкция: «Дети, сейчас по очереди каждый из вас будет выходить в середину круга и с помощью пантомимы покажет какое-либо действие.

Например, представляет, как рвет воображаемые груши с дерева и кладет их в корзину. При этом говорить нельзя, всё изображаем только движениями».

Победителями определяются те дети, которые наиболее верно изобразили пантомимическую картинку.

Игра «Внутренний мультфильм»

Цель: используется для развития творческого воображения.

Стимульный материал: текст рассказа.

Ход проведения игры:

Инструкция: «Сейчас я расскажу тебе историю, ты слушай внимательно и представь, что смотришь мультфильм. Когда я остановлюсь, ты продолжишь рассказ. Затем ты остановишься, и вновь продолжу я. Лето. Утро. Мы на даче. Вышли из дома, и пошли к реке. Ярko светит солнце, дует приятный легкий ветерок».

Игра «Нарисуй настроение»

Цель: используется для развития творческого воображения.

Стимульный материал: альбомный лист, акварельные краски, кисти.

Ход проведения:

Инструкция: «Перед тобой бумага и краски, нарисуй своё настроение. Подумай, какое оно грустное или наоборот весёлое, а может какое-нибудь другое? Изобрази его на бумаге любым способом, как тебе захочется».

Игра «На что это похоже?»

Цель: используется для развития воссоздающего воображения.

Стимульный материал: карточки с кляксами, «морозными рисунками»

Ход проведения:

Инструкция: «Сейчас я буду показывать картинки, а ты внимательно смотри. Затем ты должен сказать, что напоминают увиденные образы, на что они похожи».

Далее демонстрируются карточки с изображениями.

Игра «Незаконченные рисунки»

Цель: развитие воображения, образного мышления, графических навыков.

Вариант 1:

Оборудование: демонстрационные карточки с незавершёнными контурными изображениями предметов.

Ход игры:

Взрослый поочередно показывает карточки к игре. Дети отгадывают, что на них изображено.

Тот, кто первым даст правильный ответ, получает фишку (пуговицу, геометрическую фигурку, вырезанную из бумаги, и пр.).

Выигрывает ребенок, который к концу игры собрал больше фишек.

Примечание. Оригинальный игровой материал может быть подготовлен самостоятельно. Для этого нужно подобрать картинки с контурным изображением и приклеить отдельные элементы рисунка плотной белой бумагой.

Вариант 2:

Оборудование: карточки с незавершёнными контурными изображениями предметов (по количеству детей);

простой карандаш, ластик, набор цветных карандашей или фломастеров (для каждого ребенка).

Ход игры

Взрослый раздает детям карточки к игре и говорит: «Рас смотрите картинки, догадайтесь, что на них изображено, дорисуйте недостающие линии (детали) и раскрасьте рисунки».

Выигрывает ребенок, который наиболее точно воссоздал изображение.

Вариант 3:

Оборудование: доска, мел.

Ход игры

Взрослый рисует мелом на доске незаконченные предметные картинки.

Дети стараются как можно быстрее определить и назвать предмет, задуманный взрослым.

Тот, кто первым даст правильный ответ, получает фишку.

Выигрывает ребенок, который к концу игры собрал больше количество фишек.

Вариант 4 (рекомендуется для индивидуальной работы)

Оборудование: разрезные или вырубные картинки по типу puzzle.

Ход игрового упражнения

Взрослый складывает наиболее информативные участки разрезной картинки и говорит: «Перед тобой часть рисунка. Рассмотрите ее и догадайтесь, что изображено на целой картинке».

Примечание. Если ребенок не справляется с заданием, взрослый добавляет один элемент и повторяет вопрос. Картинка дополняется до тех пор, пока ребенок точно не охарактеризует сюжет.

ВОСПРИЯТИЕ

Игра «Узнай предмет»

Цель: учить сравнивать предметы между собой, развивать восприятие у детей 4 – 6-летнего возраста.

Оборудование: полотняный мешочек, мелкие предметы: пуговицы разной величины, напёрсток, катушка, кубик, шарик, конфета, ручка, ластик и т.д.

Ход игры:

Предложить ребёнку определить на ощупь, что это за вещи. Если в игре участвуют несколько детей, то надо попросить одного ребёнка описывать каждый предмет, ощупывая его, а второго (если детей несколько, то всех остальных) – угадать, назвать и зарисовать вещь по предлагаемому описанию.

Игра «Собери пирамидку»

Цель: развивать восприятие ребёнка 3 – 5-летнего возраста.

Оборудование: две одинаковые пирамидки. Одна пирамидка предназначена для работы ребёнку, а вторая будет выступать в роли эталона.

Ход игры:

1. Предложить ребёнку собрать последовательно сужающуюся кверху пирамидку по готовому эталону.
2. Организовать сложное конструирование по эталону, то есть собирание неправильной пирамиды, башни необычной конфигурации.
- 3.

Игра «Найди игрушку»

Цель: развивать восприятие, а также внимание детей 4 – 5-летнего возраста.

Ход игры:

Несколько игрушек может быть расставлено в комнате так, чтобы не бросались в глаза. Ведущий, а им может быть и взрослый, и ребёнок, облюбовав какую-либо игрушку, начинает рассказывать, какая она, что может делать, какого цвета, какой формы, какой величины. Участники игры могут задавать вопросы, а затем отправляются на поиски этой игрушки. Тот, кто находит игрушку, сам становится ведущим.

Новый ведущий описывает свойства уже данной игрушки.

Игра продолжается до тех пор, пока все дети не пройдут через роль ведущего.

Игра «Составь картинку»

Цель: развивать восприятие у детей 3 – 5-летнего возраста.

Оборудование: простые картинки с изображением яблок, огурца, матрешки. Одна картинка целая, другая разрезана на 3 части.

Ход игры:

Предложить ребёнку собрать по образцу разрезанную картинку.

Для детей 5 – 6 лет можно предложить следующее задание:

- а) собрать более сложные картинки;
- б) взять две одинаковые открытки, одну из которых оставить в виде эталона, а другую разрезать на 4 – 5 частей, затем, перемешав их, собрать по образцу;
- в) для ребёнка можно усложнить задание, попросив складывать картинки по памяти, без эталона.

Игра «Узнай предмет»

Цель: развивать восприятие цвета, формы и величины у детей 4 – 6 лет.

Оборудование: карточки с изображением геометрических фигур.

Ход игры:

Ребёнку даются задания, направленные на дифференциацию признаков цвета, величины, формы.

- а) Дай мишке круг, дай кукле треугольник, дай зайке квадрат. Положи квадрат на окно. Положи круг на диван. Положи красный круг, синий квадрат, принеси зелёный треугольник.
- б) Собери все круги, отдельно положи синие круги, зелёные круги, жёлтые круги, красные круги.
- в) Покажи треугольники, затем выбери синие треугольники, зелёные треугольники, жёлтые треугольники, красные треугольники.
- г) Собери все квадраты, выбери синие квадраты, жёлтые квадраты, зелёные квадраты.
- д) Покажи маленькие круги (маленькие треугольники, маленькие квадраты).
- е) Собери большие круги (квадраты, треугольники).
- ж) Покажи зелёные большие квадраты, маленькие синие круги, большие красные треугольники, маленькие зелёные квадраты.

Игра «Цвета»

Цель: развивать восприятие цвета у детей дошкольного возраста.

Ход игры:

Предложить ребёнку за 1 минуту назвать 5 предметов определённого цвета (синего, красного, жёлтого, коричневого, чёрного, зелёного и т.д.). Повторять предметы не разрешается.

Так же воспитатель может организовать игру с группой ребят. Тот из ребят, кто за 1 минуту не сможет назвать 5 предметов названного цвета, выходит из игры, а победителю даётся право стать ведущим и предложить цвет для поиска предметов.

Игра «Расскажи о животных»

Цель: развивать структурность восприятия детей дошкольного возраста.

Оборудование: лист бумаги с нарисованными на нём белкой, кошкой, рысью, уткой, совой.

Ход игры:

В течение 5 секунд показать детям лист бумаги с нарисованными животными.

Попросить детей назвать, что нарисовано, и рассказать об особенностях и различиях этих животных.