

Муниципальное бюджетное дошкольное образовательное учреждение

детский сад № 58 «Золушка» г. Улан-Удэ

педагог-психолог: Гомбожапова Т.Э-Б

Картотека заданий по развитию высших психических функций (восприятие, воображение, память, мышление, внимание и речь)

Для детей старшего дошкольного возраста (5 – 7 лет)

Высшая психическая функция	Задание 1	Задание 2	Задание 3
Восприятие	<p>«Тихо-громко»</p> <p><i>(Развитие слухового восприятия) (5-7 лет)</i></p> <p>Цели: Развивать слуховое внимание, координацию движений и чувство ритма.</p> <p>Ход игры: Предложить детям внимательно прислушиваться к звучащей музыке. Поочередно звучит то тихая, то громкая музыка; ребенок под тихую музыку ходит на цыпочках, под</p>	<p>«Подбери предмет по цвету»</p> <p><i>(Развитие зрительного восприятия) (5-7 лет)</i></p> <p>Цели: закреплять умение соотносить цвет - как основной признак с цветностью предметов, развивать зрительное внимание, память, ориентировку в пространстве.</p> <p>Ход игры: Дети стоят в кругу. В середине стоит стол. На нем лежит карта с кружками разного цвета. В середине карты – стрелка. Карта круглая.</p>	<p>«Угадай, из чего сделан предмет»</p> <p><i>(Развитие тактильного восприятия) (5-7 лет)</i></p> <p>Цель: определение фактуры материала при прикосновении.</p> <p>Материал: набор предметов с различной фактурой материала (вата, мех, ткань, бумага, кожа, дерево, пластмасса, металл).</p> <p>Ход игры: на столе находится набор предметов. Педагог просит ребенка ощупать предметы и определить, из какого материала изготовлен каждый</p>

	<p>громкую — топает ногами.</p> <p><i>Варианты:</i> можно предложить детям использовать свои произвольные варианты движений, соответствующие силе звучания музыки; использовать большой и маленький барабан: большой звучит громко, маленький — тихо; на громкое звучание большого барабана отвечать громкой игрой на металлофоне, на тихое звучание отвечать тихой игрой на металлофоне; на громкую музыку рисовать широкие и яркие полосы, на тихую — узкие и более бледные; найти игрушку, ориентируясь на громкое или тихое звучание колокольчика.</p>	<p>Дети по очереди поворачивают стрелку, приговаривая слова: «Стрелка, стрелка покружись, всем кружочкам покажись. И какой тебе милее, укажи нам поскорее! Стоп!» На какой цветной кружок укажет стрелка, такого цвета предмет на картинке надо положить рядом с кружком. Карточки с контурами и силуэтами предметов лежат на другом столе. Например: стрелка остановилась на бордовом кружке. Рядом с этим кружком нужно положить силуэт или контур свеклы. Стрелку крутят все по очереди. Усложнение: можно подбирать к цветному кружку несколько силуэтов или контуров предметов данного цвета.</p>	<p>из них. Затем ребенок закрывает глаза, кладет ладонь на какой-либо предмет и говорит, из чего он сделан.</p> <p>Можно использовать предметы и материалы различной текстуры: вязкой, липкой, шершавой, бархатистой, гладкой, пушистой, сухой и т.д.</p>
<p>Воображение</p>	<p>«Продолжи рисунок»</p> <p><i>(5-7 лет)</i></p> <p>Цель: развивать воображение детей, мелкую моторику рук. Ход игры: простую фигуру (восьмерку, две параллельные линии, квадрат, треугольники, стоящие друг на друге) надо превратить в часть более сложного рисунка. Например, из кружка можно нарисовать рожицу, мячик, колесо</p>	<p>«Камешки на берегу»</p> <p><i>(5-7 лет)</i></p> <p>Цель: учить создавать новые образы на основе восприятия схематических изображений. Ход игры: Используется большая картина, изображающая морской берег. Нарисовано 7-10 камешков разной формы. Каждый должен иметь сходство с каким — либо предметом, животным, человеком. Воспитатель</p>	<p>«Что произойдёт, если...»</p> <p><i>(5-7 лет)</i></p> <p>Цель: Развивать воображение, связную речь. Ход игры: Педагог предлагает детям ответить подробно на предложенные вопросы.</p> <p>Например. Что будет, если оживут все сказочные герои? Что будет, если все животные начнут говорить человеческим голосом? Что</p>

	<p>машины, стекло от очков. Варианты лучше рисовать (или предлагать) по очереди. Кто больше?</p>	<p>рассказывает: «По этому берегу прошел волшебник и все, что было на его пути, превратил в камешки. Вы должны угадать, что было на берегу, сказать про каждый камешек, на кого или на что он похож.» Далее предложить детям придумать историю про свой камешек: как он оказался на берегу? Что с ним произошло? И т.д</p>	<p>произойдет, если дождь будет лить не переставая? Что будет, если не наступит весна?</p>
<p>Память</p>	<p>У ребят порядок строгий (5 – 7 лет)</p> <p>Цели: развивать зрительную память, внимание; закреплять навыки перестроения. Ход игры Игроки выстраиваются в колонну по одному, или шеренгу. По команде они начинают ходить в произвольном порядке по залу, произнося слова: <i>У ребят порядок строгий, Знают все свои места; Так трубите веселее: Тра-та-та, тра-та-та!</i> После этих слов педагог вытягивает правую или левую руку в сторону и командует: «<i>Становитесь!</i>». Дети должны быстро построиться на свои места, в направлении, указанном педагогом.</p>	<p>«Кто ушел?» (5 – 7 лет)</p> <p>Цель: развитие памяти, внимание. Ход игры Дети строятся в шеренгу в произвольном порядке. Водящий, посмотрев на них, отворачивается. В это время, по указанию педагога, один из детей уходит из зала. Водящий должен повернуться и угадать, кого из детей не хватает. Вариант 2. Когда кто-то из детей уходит, остальные меняются местами, чтобы запутать водящего.</p> <p>«Будь внимательным» (5 – 7 лет)</p> <p>Цели: развитие краткосрочной</p>	<p>«Пары картинок» (5 – 7 лет)</p> <p>Цель: развитие смысловой памяти Материал: 7-8 картинок, связанных друг с другом по смыслу. Разложите их попарно перед детьми. Картинка, на которой нарисовано дерево, кладется рядом с изображением леса. Ход игры: Предложить детям внимательно рассмотреть все рисунки и постараться запомнить. Через 1-2 мин. Убрать картинки с правого ряда. Попросить детей, чтобы они, глядя на оставшиеся картинки назвали те которые убраны.</p>

	<p>Варианты:</p> <p>1. После каждого построения порядок расположения игроков меняется.</p> <p>2. Если педагог вытягивает руку вперед, то дети должны построиться в колонну, если педагог поднимает руку в сторону, дети строятся в шеренгу.</p>	<p>памяти, слухового внимания, логического мышления.</p> <p>Ход игры: Педагог говорит детям: «Я буду называть четыре слова, одно слово сюда не подходит. Вы должны слушать внимательно и назвать лишнее слово». Например: матрешка, неваляшка, чашка, кукла; стол, диван, цветок, стул и т.д. После каждого выделенного «лишнего» слова педагог просит ребенка объяснить, почему это слово не подходит в данную группу слов.</p>	
<p>Мышление</p>	<p>«Логические концовки»</p> <p>(5 – 7 лет)</p> <p>Цели: развивать логическое мышление, воображение, способность к анализу.</p> <p>Описание: детям предлагается закончить предложения:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Лимон кислый, а сахар... (сладкий). • Ты ходишь ногами, а бросаешь. (руками). • Если стол выше стула, то стул... (ниже стола). • Если два больше одного, то один... (меньше двух). • Если Саша вышла из дома раньше 	<p>«Группируем по признакам»</p> <p>(5 – 7 лет)</p> <p>Цели: закреплять умение употреблять обобщающие понятия, выражая их словами.</p> <p>Материал: карточки с изображением предметов (апельсин, морковь, помидор, яблоко, цыпленок, солнце).</p> <p>Описание: разложить перед ребенком карточки с изображением разных предметов, которые можно объединить в несколько групп по какому-либо признаку. Например: апельсин, морковь, помидор, яблоко - продукты питания; апельсин,</p>	<p>«Угадай картинку»</p> <p>(5 – 7 лет)</p> <p>Цель: развитие мышления и речи.</p> <p>Материал: 24 предметные картинки.</p> <p>Описание: Дети делятся на две команды, размещаются за столами на удалении друг от друга. Каждой команде раздаются одинаковые комплекты картинок с изображением овощей, фруктов, животных и т. д. Дети поочередно дают описание одной из картинок. Если описание правильное и картинка угадывается, то её откладывают в пользу отгадавших.</p>

	<p>Сережи, то Сережа... (вышел позже Саши).</p> <ul style="list-style-type: none"> • Если река глубже ручейка, то ручеек... (мельче реки). • Если сестра старше брата, то брат... (младше сестры). • Если правая рука справа, то левая... (слева). • Мальчики вырастают и становятся мужчинами, а девочки... (женщинами). 	<p>яблоко - фрукты; морковь, помидор - овощи; апельсин, помидор, яблоко, мяч, солнце - круглые; апельсин, морковь - оранжевые; солнце, цыпленок - желтые.</p>	
<p>Речь</p>	<p>«Придумай предложение»</p> <p>(5 – 7 лет)</p> <p>Цели: Развивать у детей речевую активность, быстроту мышления.</p> <p>Игровое правило. Передавать камешек другому играющему можно только после того, как придумал предложение с названным ведущим словом.</p> <p>Ход игры. Дети и Воспитатель садятся в круг. Воспитатель объясняет правила игры:</p> <p>- Сегодня мы будем придумывать предложения. Я скажу какое-либо слово, а вы быстро придумаете с этим словом предложение. Например, я скажу слово «близко» и передам Даше камешек. Она возьмет камешек и быстро ответит «Я живу близко от детского сада». Затем она назовёт свое слово и</p>	<p>«Замкни цепочку»</p> <p>(5 – 7 лет)</p> <p>Цели: развитие фонетико-фонематической стороны речи и внимания.</p> <p>Игровое правило: к первому слову подбирается слово, начинающееся с того звука, каким заканчивается первое слово, третье слово должно начинаться с последнего звука второго слова и так далее. Игры могут быть устные, с переключением мяча, а можно выполнить настольную игру с картинками и практиковать детей в выкладывании цепочки без предварительного громкого проговаривания, только по представлению.</p> <p>Чтобы исключить ошибку и приучить детей действовать по</p>	<p>«Наоборот»</p> <p>(5 – 7 лет)</p> <p>Цели: развитие лексической стороны речи (обогащение словарного запаса)</p> <p>Игровое правило. Называть слова только противоположные по смыслу.</p> <p>Игровые действия. Бросание и ловля мяча.</p> <p>Ход игры. Дети и воспитатель садятся на стулья в кружок. Воспитатель произносит слово и бросает кому-нибудь из детей мяч, ребенок должен поймать мяч, сказать слово противоположное по смыслу, и снова бросить мяч воспитателю. Воспитатель говорит: «Вперёд». Ребенок отвечает «Назад», (направо - налево, вверх-вниз, под - над, далеко - близко, высоко - низко, внутри - снаружи, дальше - ближе). Можно произносить не только наречия, но и</p>

	<p>передает камешек рядом сидящему. Слово в предложении должно употребляться в той форме, в какой его предлагает загадывающий. Так по очереди по кругу камешек переходит от одного играющего к другому. Если дети затрудняются при ответе, воспитатель помогает им.</p>	<p>правилу, контролировать самостоятельно ход игры, цепочку следует сделать замкнутой. Если все операции выполняются в нужной последовательности, цепочка замыкается, т.е. начало сходится с концом. Начинать играть нужно с картинки, помеченной специальным значком.</p>	<p>прилагательные, глаголы: далекий - близкий, верхний - нижний, правый - левый, завязать - развязать, намочить - высушить и др. Если тот, кому бросили мяч, затрудняется ответить, дети по предложению воспитателя хором произносят нужное слово.</p>
--	---	--	--