Утверждаю

Зав.МДОАУ Банная В.И.

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

**Программа**

**по развитию познавательных процессов: внимания, памяти, мышления у детей старшего дошкольного возраста с помощью игровой деятельности.**

**автор:**

педагог-психолог

Гранчук Е.А.

2013 г.

**Программа**

**по развитию познавательных процессов у детей старшего дошкольного возраста с помощью игровой деятельности.**

**Цель:** Развитие познавательных процессов у детей старшего дошкольного возраста (6-7 лет) с помощью игровой деятельности.

**Задачи программы:**

- развивать память детей через игровую деятельность;

- развивать наглядно-образное, логическое мышление детей через игровую деятельность;

- развивать внимание детей через игровую деятельность.

- помочь детям научиться устанавливать длительные дружеские контакты, работать в коллективе;

**Программа основана на следующих принципах:**

1. Принцип единства диагностики и коррекции.
2. Принцип системности коррекционных, профилактических и развивающих задач.
3. Деятельностный принцип коррекции.
4. Принцип учета возрастно-психологических и индивидуальных особенностей детей.
5. Принцип комплексности методов психологического воздействия.
6. Принцип активного привлечения ближайшего социального окружения к участию в программе.
7. Принцип возрастания сложности.
8. Принцип учета объема и степени разнообразия материала.
9. Принцип учета эмоционального состояния детей.
10. Принцип наглядности

Программа состоит из следующих **блоков**:

1. **Коррекционно-развивающий блок**

Цель данного блока – коррекция и развитие познавательных процессов, овладение способами взаимодействия со сверстниками, обучение играть по правилам.

1. **Блок оценки эффективности коррекционных воздействий**

Цель - оценка проведенной работы, закрепление продуктивных результатов путем разработки рекомендаций для психологов и воспитателей детских садов.

**Методы и методики диагностики:**

1. «10 слов» Лурия А.Р.;

2. «Классификация по заданному принципу» Агаева Е.А.;

3. «Рыбка» Колмаковская В.В.;

4. «Методика исследования объема внимания» Богданова Б. Г.;

«Найди и вычеркни» Немов Р.С.

Для выявления особенностей игровой деятельности детей 6 -7 лет использовался метод наблюдения.

**Форма** коррекционной программы: смешанная

**Частота встреч:** 2 раза в неделю

**Общее время действия программы**: 2 месяца

**Длительность встреч:**

индивидуальные – 20 минут;

групповые – 30 минут.

Программа имеет возможность внесения дополнительных изменений в ходе реализации.

**Выборка:** 20 детей 6-7 летнего возраста подготовительной группы МДОУ № 1 «Светлячок», из них 11 девочек и 9 мальчиков.

**Материалы и оборудование:**

* Бумага;
* Карточки
* Игрушки
* Цветные карандаши
* Краски
* Картинки
* Клубок ниток
* Мяч и другие материалы по мере необходимости.

**Описание занятий коррекционно-развивающего блока.**

**Занятие №1**

**Игра «Четвертый лишний»**

**Цель: развитие мышления**

**Форма: индивидуальная.**

Для игры понадобятся четыре картинки с изображением предметов, три из которых относятся к одному обобщающему понятию. Вы раскладываете их перед ребенком и предлагаете определить, какие подходят друг к другу и можно ли назвать их обобщающим словом, а какая из картинок лишняя и почему. Набор может быть разнообразным, например: чашка, блюдце, тарелка и яблоко; медведь, лошадь, собака и курица; елка, береза, дуб и рыба. Если ребенок не понимает задания, задавайте ему наводящие вопросы, попросите назвать известных ему животных (птиц, рыб), овощи (фрукты).

Можете подобрать картинки с предметами, относящимися к общему понятию, но отличающиеся (например, «береза», «дуб», «липа», и «ель»). Эта игра предназначена для развития логического мышления дошкольника.

**Игра "Счет с помехой":**

**Цель: тренировка распределения внимания**

**Форма: индивидуальная.**

Ребенок называет цифры от 1 до 20, одновременно записывая их на листе бумаги или доске в обратном порядке: произносит 1, пишет 20, произносит 2 пишет 19 и т.д.Подсчитывают время выполнения задания и число ошибок.

**Занятие №2**

**Игра «Где мы были, вам не скажем, а что делали – покажем»**

**Цель: развитие мышления**

**Форма: индивидуальная.**

Оригинальность игры заключается в том, что взрослый предлагает ребенку поиграть в нее без слов. Психолог загадывает простое предметное действие (например, «чтение книги») и с помощью мимики и жестов показывают его ребенку. Тот должен отгадать, что делают родители. В случае правильного ответа играющие меняются местами. Если малыш успешно справляется с заданием. Предложите ему угадать или показать самому цепочку последовательных событий (например, «проснулся – встал – умылся – позавтракал» и т.д.).

В другом варианте игры можно рассказать известные ребенку короткое стихотворение, сказку или спеть песенку. Все это развивает воображение, фантазию, находчивость, сообразительность, умение перевоплощаться.

**Игра "В тишине"**

**Цель: развитие внимания**

**Форма: индивидуальная**

Игрушки: любые предметы в комнате. В этой игре ребенок учится владеть собой. В тишине дети слушают отдельный шум или звук, на который раньше не обращали внимания: тиканье часов, пение птиц, шум дождя. Упражнения полезны только тогда, когда дети делают их совершенно добровольно. Лучше, если комната немного затемнена. Так дети учатся не только видеть, но и слушать. Можно использовать возросшую способность детей к восприятию, предложив им рассказ, рассматривание картинок, песню.

**Занятие №3**

**Игра «Потерявшаяся игрушка»**

**Цель: развитие мышления**

**Форма: индивидуальная.**

Подберите и поставьте на стол пять-шесть небольших игрушек. Предложите ребенку запомнить их, а затем на несколько секунд закрыть глаза. В это время уберите одну из игрушек и попросите его угадать, что вы спрятали. Если он ответит правильно, поменяйтесь ролями. Если ребенку трудно запомнить сразу такое количество игрушек, начните игру с трех-четырех, постепенно увеличивая их число. Если малыш справляется с заданием, усложните задачу, изменив игрушки на картинки с изображением предметов (например, из детского лото).

Предложите ребенку запомнить последовательность расположения игрушек на столе (какая за какой стоит). Затем незаметно поменяйте две-три из них местами. Попросите угадать. Какая игрушка занимает не свое место.

Такая, на первый взгляд, простая игра поможет малышу в развитии памяти и внимания, умения сосредоточиться.

**Игра «Аквариум»**

**Цель: развитие мышления, умения следовать правилам**

**Форма: индивидуальная.**

Игрушки: банка с водой, мел и пластмассовые предметы (пуговицы, мозаика, фишки, шарики), поварешка, ложка с длинной ручкой, дуршлаг (ложка с дырочками). Мелкие предметы бросают в сосуд, беря их тремя пальцами то правой, то левой руки. После того, как аквариум заполнен, рыбок можно половить. Ребенку дается возможность попробовать все предметы в качестве "сачка", причем вытаскивать нужно не помогая другой рукой.

**Занятие №4**

**Игра «Найди тайник»**

**Цель: развитие мышления**

**Форма: индивидуальная.**

Нарисуйте на бумаге план комнаты, где будет проходить игра, спрячьте в ней игрушку и покажите на плане место ее расположения. Ребенок должен найти вещь, опираясь на схему. Это можно делать и на детской площадке, что значительно усложнит задание.

**"Игры с водой"**

**Цель: развитие мышления, умения следовать правилам**

**Форма: индивидуальная.**

 Игрушки: поднос, лейка, миска или тазик, тряпка. Лейка наполнена до отметки подкрашенной водой. Лейка и миска стоят рядом друг с другом. Вы демонстрируете ребенку, как перелить воду из лейки в миску и обратно медленно и четко выполняя движения, и обязательно с интересом к своему занятию. Потом предложите ребенку повторить упражнение, и с интересом наблюдайте за ним при этом. В заключение упражнения воду выливают. Сосуд насухо вытирают. Уборка относится к ходу игры. Игру можно изменить, взяв большее число сосудов или сосуд с узким горлышком (кувшин, бутылку).

**Занятие №5**

**Игры с буквами**

**Цель: развитие мышления, внимания**

**Форма: индивидуальная.**

Если ребенок уже знаком с буквами, можно предложить ему игру в «звуки». Взрослый называет слово, а ребенок отвечает, с какого звука оно начинается, каким заканчивается, какие еще звуки он слышит. Если малыш хорошо справляется, можно попросить его проговаривать предложенные слова по звукам; придумывать слова, в которых, например, звук «а» стоит в начале, в конце или в середине. Можно поменяться с ребенком ролями, чтобы он сам давал задание и проверял его выполнение.

Игра развивает фонематический слух, готовит малыша к обучению чтению. Играть в нее можно по дороге в детский сад или в магазин.

**Игра «Построй фигуру»**

**Цель: развитие внимания, умения следовать правилам**

**Форма: групповая.**

Творческие развивающие игры Никитина для детей исходят из общей идеи и обладают характерными особенностями:

1.Каждая игра представляет собой набор задач, которые ребенок решает с помощью кубиков, кирпичиков, квадратов из дерева или пластика, деталей конструктора - механика и т.д.

2.Задачи даются ребенку в различной форме: в виде модели, плоского рисунка, рисунка в изометрии, чертежа, письменной или устной инструкции и т.п., и таким образом знакомят его с разными способами передачи информации.

3.Задачи расположены примерно в порядке возрастания сложности, т.е. в них использован принцип народных игр: от простого к сложному.

**Занятие №6**

**Игра «Чтение с помехой»**

**Цель:** Тренировка распределения внимания

**Форма:** индивидуальная.

Ребенок читает текст, одновременно выстукивая карандашом какой-либо ритм. При чтении ребенок также ищет ответы на вопросы.

**Сюжетно-ролевая игра «Магазин»**

**Цель:** Развивать у детей умение самостоятельно развивать сюжет игры; согласовывать тему; распределять роли. Способствовать установлению в игре роевого взаимодействия и усвоению ролевых взаимоотношений.

Развитие памяти, внимания, мышления.

**Форма: групповая**

Задачи: создать условия для практической реализации интереса детей к школе, к деятельности учителя, его взаимоотношениям с учениками. Поддерживать у детей желание учиться, быть старательными.

***Ролевые действия:***

Заведующий магазином организует работу сотрудников магазина, делает заявки на получение товаров, обращает внимание на правильность работы продавца и кассира, беседует с покупателями.

Покупатели перечисляют кассиру, что они хотят купить и сколько, расплачиваются деньгами, получают чек от кассира, по чеку получают товар.

Продавец выдает товар по чеку, сверяет по чеку количество товаров, внимателен к покупателям.

Кассир спрашивает у покупателя, что он хочет купить и сколько, пробивает чек (рисует, либо пишет), выдает чек, дает сдачу

Шоферы доставляют определенное количество разнообразных товаров, получают заявки на получение товаров от заведующего магазином

Рабочие сгружают полученный товар на склад, разносят по отделам.

**Занятие №7**

**Игра «Слушай звуки!»**

**Цель: развитие активного внимания. Стимулирование внимания.**

**Форма: групповая.**

Дети идут по кругу. Звучит низкий звук – и дети становятся в позу «плакучей ивы»: ноги на ширине плеч, руки слегка разведены в локтях и висят, голова наклонена к левому плечу. На высокий звук дети становятся в позу тополя: пятки вместе, носки врозь, ноги прямые, руки подняты вверх, голова запрокинута назад, смотреть на кончики пальцев рук

**Игра «Я к вам пишу…»**

**Цель: развитие мышления**

**Форма: индивидуальная.**

Если ребенок знает азы чтения, умеет читать по буквам или слогам, но не проявляет достаточного интереса к этому занятию, попробуйте использовать игру, стимулирующую его мотивацию. Для этого понадобится магнитная азбука или ручка и лист бумаги. В отсутствие ребенка напишите ему с помощью магнитной азбуки «письмо», например, на холодильнике, чтобы он мог самостоятельно прочесть его. Текст может быть любым: послание от героя сказки, сообщение о спрятанном гостинце и т.д. Сначала письмо может содержать два-три простых слова, затем пять-семь.

Для обучения дошкольника письму и чтению полезно предложить ему и его ближайшему товарищу написать друг другу письма, которые можно отправить по почте или передать из рук в руки. Первоначально детям потребуется помощь взрослых, но потом они научатся делать это самостоятельно.

**Занятие №8**

**Игра «Слушай хлопок»**

**Цель:** Развитие активного внимания.

**Форма:** групповая

Дети идут по кругу. На один хлопок в ладоши они должны остановиться и принять позу «аиста» (стоять на одной ноге, вторая поджата, руки- в стороны). на два хлопка – позу «лягушки»(присесть на корточки), на три хлопка – возобновить ходьбу

**Игра «Найди в песке нужные предметы»**

**Цель:** Развитие у ребенка внимания, познавательного интереса, желания и потребности узнать новое.

**Форма: индивидуальная.**

Ребенку дается задание выбрать из геометрических фигур, спрятанных в песке только кубики, затем менять задание.

**Занятие №9**

**Игра « Пишущая машинка»**

**Цель: развитие внимания, памяти**

**Форма: групповая.**

Каждому играющему присваивается название буквы алфавита. Затем придумывается слово или фраза из двух-трех слов. По сигналу дети начинают печатать: первая буква слова хлопает в ладоши, затем вторая и т.д. Когда слово целиком напечатано, все дети хлопают в ладоши

**Игра «Построй фигуру»**

**Цель: развитие внимания, памяти, умения следовать правилам**

**Форма: групповая.**

Творческие развивающие игры Никитина для детей исходят из общей идеи и обладают характерными особенностями:

1.Каждая игра представляет собой набор задач, которые ребенок решает с помощью кубиков, кирпичиков, квадратов из дерева или пластика, деталей конструктора - механика и т.д.

2.Задачи даются ребенку в различной форме: в виде модели, плоского рисунка, рисунка в изометрии, чертежа, письменной или устной инструкции и т.п., и таким образом знакомят его с разными способами передачи информации.

3.Задачи расположены примерно в порядке возрастания сложности, т.е. в них использован принцип народных игр: от простого к сложному.

**Занятие №10**

**Игра «Четыре стихии»**

**Цель:** Развитие внимание связанного с координацией слухового и двигательного анализаторов

**Форма: групповая.**

Дети сидят в кругу. Если ведущий говорит «земля», все должны опустить руки вниз, если слово «вода» - вытянуть руки вперед, слово «воздух» - поднять руки вверх, слово «огонь» - произвести вращение руками в лучезапястных и локтевых суставах. Кто ошибается-считается проигравшим

**Игра «Карлики и великаны»**

**Цели:** развитие внимания, связанного с координацией слухового и двигательного анализаторов. Совершенствование внимания, быстрота реакции.

**Форма: групповая**

По команде «карлики» дети приседают, по команде «Великаны!» встают. Ведущий выполняет движения вместе со всеми. Команды даются вразбивку и в разном темпе.

**Занятие №11**

**Игра «Собери цветок»**

**Цели:** развитие мышления, операции классификации.

**Форма: групповая.**

Каждому ребенку выдается круглая карточка – серединка будущего цветка (одному платье, другому слон, третьему – пчела и т. д.)Затем игра проводится также как лото: ведущий раздает карточки с изображением различных предметов. Каждый участник должен собрать из карточек цветок, на лепестках которого изображены предметы, относящиеся к одному понятию(одежда, животные, насекомые)

**Игра"Расставь значки в фигурках".**

**Цель: развитие внимания**

**Форма: индивидуальная.**

Ребенку необходимо расставить значки в фигурках в соответствии с образцом.

**Занятие №12**

**Игра** **"Следи за своей речью".**

**Цель: развитие внимания, мышления**

**Форма: индивидуальная.**

- Вы хотите купить черное платье?

- Я хочу купить зеленое платье.

- А разве зеленое вам к лицу?

- Мне просто нравится зеленый бархат.

- Это будет бальное платье?

- Бальное.

- Ваше зеленое платье должно быть длинным?

- Да(!).

Проигрыш. Надо было, например, сказать "Разумеется".

Это игра, с одной стороны, на выработку умения задавать психологически сложные, "градом сыплющиеся" вопросы, отвлекая тем самым внимание отвечающего на обдумывание сложного ответа от не использования запрещенных слов, а с другой стороны, на развитие внимания у отвечающего на вопросы.

**Игра «Запомни картинки»**

**Цель: развитие памяти**

**Форма : индивидуальная**

Ребенку необходимо посмотреть на рисунки в течение 10 секунд, затем закрыть рисунки и постарвться вспомнить и назвать все нарисованные предметы.

**Занятие №13**

**Игра"Запрещенная буква".**

**Цель: развитие внимания**

**Форма: индивидуальная.**

В этой игре каждому придется следить за самим собой, чтобы не проговориться. А проговориться не мудрено, как мы в этом сейчас убедимся.

 Одного из участников игры назначают водящим. Поочередно обращаясь к играющим, водящий каждому задает какой-нибудь несложный вопрос, требуя на него немедленного ответа. Например: "Сколько тебе лет?", "С кем ты сидишь за партой?", "Какое ты любишь варенье?" и т. п. Тот, к кому обращен вопрос, должен тотчас же дать любой ответ, но не употребляя в своей фразе буквы, которая по уговору объявлена запрещенной. Предположим, что запрещенной объявлена буква "А".

 Разумеется, водящий постарается подыскать каверзные вопросы, отвечая на которые обойтись без буквы "А" было бы затруднительно. "Как тебя зовут?" А спросит он, скажем, товарища, которого зовут Ваня. Ясно, что тот не может назвать своего имени. Придется ему отделаться шуткой. "Не могу вспомнить!" - ответит он, находчиво обходя приготовленную для него ловушку. Тогда водящий с таким же неожиданным вопросом обратится к другому участнику игры.

 Игра ведется в быстром темпе, долго раздумывать не разрешается.

**Танец «На что похоже?»**

**Цели:** Развитие операции классификации, мышления.

**Форма: групповая**

Каждый ребенок выбирает в качестве образца какую-либо геометрическую фигуру и собирает изображения предметов, имеющих сходню форму. Набор: круг-пуговица, тарелка, таблетка, часы, мяч, яблоко; прямоугольник – чемодан, кирпич, портфель, телевизор книга дом, окно; треугольник – крыша, воронка, елка, египетская пирамида; овал – огурец, слива, яйцо, рыба, лист.

**Занятие №14**

**Игра «Найди закономерность»**

**Цель: развитие мышления**

**Форма: индивидуальная.**

Ребенку необходимо найти закономерность в ряду предметов и продолжить этот ряд дальше

**Игра «Построй фигуру»**

**Цель: развитие внимания, умения следовать правилам**

**Форма: групповая.**

Творческие развивающие игры Никитина для детей исходят из общей идеи и обладают характерными особенностями:

1.Каждая игра представляет собой набор задач, которые ребенок решает с помощью кубиков, кирпичиков, квадратов из дерева или пластика, деталей констуктора-механика и т.д.

2.Задачи даются ребенку в различной форме: в виде модели, плоского рисунка, рисунка в изометрии, чертежа, письменной или устной инструкции и т.п., и таким образом знакомят его с разными способами передачи информации.

3.Задачи расположены примерно в порядке возрастания сложности, т.е. в них использован принцип народных игр: от простого к сложному.

Необходимо построить из деревянных частей конус, пирамиду и куб.

**Занятие №15**

**Игра «Найди лишнюю фигуру»**

**Цель: развитие мышления**

**Форма: индивидуальная.**

Дошкольнику необходимо внимательно рассмотреть предлагаемый ряд, заметить в предметах нечто общее и убрать лишнюю фигуру.

**Игра «Запомни пары фигур»**

**Цель: развитие памяти**

**Форма: индивидуальная.**

Дошкольнику необходимо внимательно рассмотреть картинки выбрать пары, запомнить их, затем по памяти воспроизвести выбранные пары.

**Сюжетно-ролевая игра «Школа»**

**Цель:** Развитие памяти, мышления, внимания. Развивать у детей умение самостоятельно развивать сюжет игры; согласовывать тему; распределять роли. Способствовать установлению в игре роевого взаимодействия и усвоению ролевых взаимоотношений. Формировать правильные взаимоотношения детей в коллективе.

**Форма: групповая**

Задачи создать условия для практической реализации интереса детей к школе, к деятельности учителя, его взаимоотношениям с учениками. Поддерживать у детей желание учиться, быть старательными.

Ролевые действия: Учитель ведет урок, спрашивает детей, пишет на доске, проверяет тетради, ставит оценки.

Ученики сидят за партой, пишут в тетрадях, на доске, поднимают руку, отвечают на вопросы.

Директор дает распоряжения учителям, направляет на уроки, пишет расписание уроков, распределяет учеников по классам.

Охранник охраняет школу от хулиганов, следит за дисциплиной на переменах, проверяет сменную обувь.

**Занятие №16**

**Игра «Пол, стены потолок»**

**Цель: развитие внимания, памяти**

**Форма: групповая.**

Дети сидят в кругу, при хлопке психолога дети показывают пол, при двух хлопках - стены, при трех – потолок.

**Игра «Строитель»**

**Цель: развитие внимания, памяти аналитических способностей**

**Форма: индивидуальная**

Ребенок, посмотрев на схему башни, должен построить такую же из настоящих кубиков.

**Игра «Противоположности»**

**Цель: развитие мышления, общей осведомленности, быстроты реакции, внимания.**

**Форма: индивидуальная и групповая**

Ведущий называет детям слово и предлагает ответить противоположным по значению (большой, старый, мокрый, тяжелый, грустный, умный, сложный, сильный, злой, внутри, над, сверху, открыты, длинный, чистый, тихий, богатый, быстро, начало т.п.)

**3.** Заключительным этапом работы программы является вторичная диагностика. И при необходимости дальнейшая коррекция.