

**Затверджую**  
**Завідувач дошкільного навчального**  
**закладу( ясла-садок) № 366**  
**комбінованого типу**  
\_\_\_\_\_ **Р.К.Бахарева**

"\_\_" \_\_\_\_\_ **2015**

**Погоджено**  
**в.о. завідувача ЦПП та СР**  
**КВНЗ «Харківська академія**  
**неперервної освіти»**  
\_\_\_\_\_ **Т.Б.Гнида**

"\_\_" \_\_\_\_\_ **2015**

**Погоджено**  
**Завідувач ЦПП та СР**  
**управління освіти**  
**Московської в місті Харкові**  
**ради**  
\_\_\_\_\_ **Н.М.Тараненко**  
"\_\_" \_\_\_\_\_ **2015**

## **ПРОГРАМА**

**Для практичних психологів дошкільних навчальних закладів**

**"Розвиток пізнавальних процесів у дітей дошкільного віку з використанням ІКТ"**

Автор-укладач: Мурзіна Каріна Валеріївна

Основне місце роботи:

дошкільний навчальний заклад

( ясла-садок) № 366 комбінованого типу

Московської в місті Харкові ради

Фах за дипломом: психолог, викладач психології

Посада: практичний психолог

Рік створення програми: 2012-2014

## **Пояснювальна записка**

Даною авторською програмою передбачено оволодіння дошкільниками елементарною комп'ютерною грамотою та за допомогою використання інноваційних комп'ютерних технологій здійснювати розвиток основних пізнавальних процесів у дошкільників.

Вона спрямована на збалансований розвиток дитини, формування її життєвої компетентності, реалізацію власного природного потенціалу, вироблення активної життєвої позиції та становлення основ її особистої культури.

Програма формує освітні цілі і завдання. Орієнтуючи на пріоритети й світові тенденції розвитку, вона водночас створює простір для широкого використання педагогами різних освітніх технологій, прояву творчості і гнучкості у підході до дитини. Це дає можливість поєднати ідею так званої "стандартизації" з варіативністю реалізації її змісту.

Початковий етап спрямований на оволодіння дошкільниками основ комп'ютерної грамоти та передбачає такі форми роботи: бесіди про комп'ютер та його значення в житті сучасної людини, про сучасні інформаційні технології, про будову та основні складники комп'ютера; практичні завдання, спрямовані на засвоєння дошкільником елементарних прийомів «спілкування» з комп'ютером, розвиток його здібностей, розширення та поглиблення уявлень про навколишній світ за допомогою спеціальних комп'ютерних програм. В ході індивідуальних бесід педагог пояснює дитині необхідність засвоєння правил дій з робочими пристроями комп'ютера, а в ході занять практичного спрямування навчає користуватися ними. Пояснює значення комп'ютера в сучасній Україні та світі, розповідає, як він використовується у різних сферах життя. Звертає увагу на те, що комп'ютер – складний технічний пристрій, робота з яким вимагає дотримання правил безпечної поведінки. На наступному етапі структура занять поступово розширюється і включає завдання на розвиток довільності психічних процесів, абстрактно-логічного і наочно-образних видів мислення і типів пам'яті, основних розумових операцій, основних властивостей уваги.

Основним змістом програми є діалог дитини з дорослим в створених умовах розвивального навчання.

Мета програми розвиток логічного мислення та пізнавальної активності дітей старшого дошкільного віку шляхом застосування комп'ютера.

### Освітні завдання:

Закріплення знань і умінь дітей за варіативною складовою Базового компоненту дошкільної освіти (нова редакція), що включає освітню лінію «Комп'ютерна грамота».

### Розвиваючі завдання:

Удосконалення діалогічного мовлення дітей: вміння слухати співрозмовника, розуміти питання, зміст завдань, вміти задавати питання, відповідати на них.

### Виховні завдання:

Основна виховна мета – це формування інформаційної культури. Для дітей дошкільного віку – це розуміння того, для чого потрібен комп'ютер, в яких сферах життя він використовується, скільки можна працювати з часу, як правильно поводитися з технікою. Якщо ці завдання виконуються, то в подальшому дитина не буде сприймати комп'ютер як приставку для ігор, а як багатогранний пристрій з нескінченними можливостями для освіти та творчості.

Виховання у дітей потреби у співпраці, взаємодії з однолітками, вміння підпорядковувати свої інтереси певним правилам.

Структура заняття складається з трьох блоків:

- ігрового (дидактичні ігри та вправи ),
- практичного (виконання завдань в робочому зошиті),
- діяльності дітей на комп'ютері.

Під час бесід та різноманітних ігор і вправ педагогом здійснюється активізація словника дітей спеціальною термінологією (клавіатура, екран, миша, курсор, програма, диск, клавіша, комп'ютерні ігри тощо). У процесі виконання ігрових та навчально-розвивальних програм, створених для дітей дошкільного віку (ліцензованих), відбувається навчання дітей елементарним прийомам роботи з комп'ютером, збагачення їх уявлень про навколишній світ, розвиток основних психічних процесів.

В результаті проведення занять діти будуть знати:

- назви і функції основних складових комп'ютера;
- техніку безпеки і правила поведінки в комп'ютерному класі;
- поняття істинного та помилкового висловлювання;
- поняття симетрії, аналогії, порівняння, закономірності, послідовності, вміти:
- використовувати в роботі клавіатуру та мишу;
- здійснювати необхідні операції при роботі в різних програмах;
- називати частини комп'ютера;
- визначати істинні та хибні висловлювання;
- порівнювати предмети, об'єднувати в групи за ознаками;
- знаходити закономірності в зображенні предметів;
- співвідносити елементи двох множин за ознакою;
- складати ціле з частин;
- складати симетричний візерунок;
- розставляти предмети у певній послідовності;
- об'єднувати множини.

Програма є складовою комплексу нормативних і науково – методичних матеріалів, пов'язаних з модернізацією змісту дошкільної освіти України.

Для ефективної роботи за даною програмою педагоги повинні мати взаємопов'язані між собою документи, зокрема: Базовий компонент дошкільної освіти та Програму

розвитку дітей старшого дошкільного віку «Впевнений старт». Кожен з цих документів доповнює один одного.

Авторська програма «Розвиток пізнавальних процесів у дітей дошкільного віку з використанням ІКТ» спрямовує увагу педагогів не стільки на стандартизацію знань, умінь та навичок дошкільника, скільки на формування дитини як суб'єкта власного життя. Це зумовлює істотне зміцнення акцентів на реалізацію природних можливостей, розгортання свого особистісного буття в єдності з іншими.

## **Рекомендації щодо організації освітньо-виховного процесу**

Організовуючи роботу старшого дошкільника на комп'ютері, педагог дотримується санітарно-гігієнічних вимог, визначених нормативними документами.

Заняття тривалістю 30 хвилин проводяться один раз на тиждень. Кількість дітей у групі - 6 чоловік.

### **Створюється відповідне розвиваюче середовище:**

- Ігри на складання площинних зображень предметів.
- Навчальні настільно-друковані ігри.
- Дрібні конструктори і будівельні матеріали.
- Геометричні мозаїки та головоломки.
- Завдання з зошита на друкованій основі для самостійної роботи.
- Простий олівець, набір кольорових олівців.

### **Використовуються наступні методи і прийоми:**

- Практичні (ігрові).
- Експериментування.
- Моделювання.
- Відтворення.
- Перетворення.
- Конструювання.

В процесі навчання варто проводити комплекс фізичних вправ з метою профілактики зорового та статичного стомлення.

Важливо підтримувати в дитини веселий, добрий настрій (поєднання казок та цікавих завдань з комп'ютерною грамотою). Постійно підтримується ігрова мотивація.

Ігри і заняття проводяться у відповідності із загальним планом освітньої роботи з дітьми у ДНЗ.

## Заняття 1

### Гра "Пальці"

Мета: розвиток вміння зосереджуватись і утримувати увагу.

Гравці сидять у колі. Руки на колінах, пальці, крім великих, переплетені. По команді ведучого діти починають повільно обертати великі пальці один навколо одного з постійною швидкістю і в одному напрямку, слідкуючи за тим, щоб вони не торкалися один одного.

Необхідно зосередити увагу на цьому русі.

Вправа завершується через 3-5 хвилин по команді ведучого.

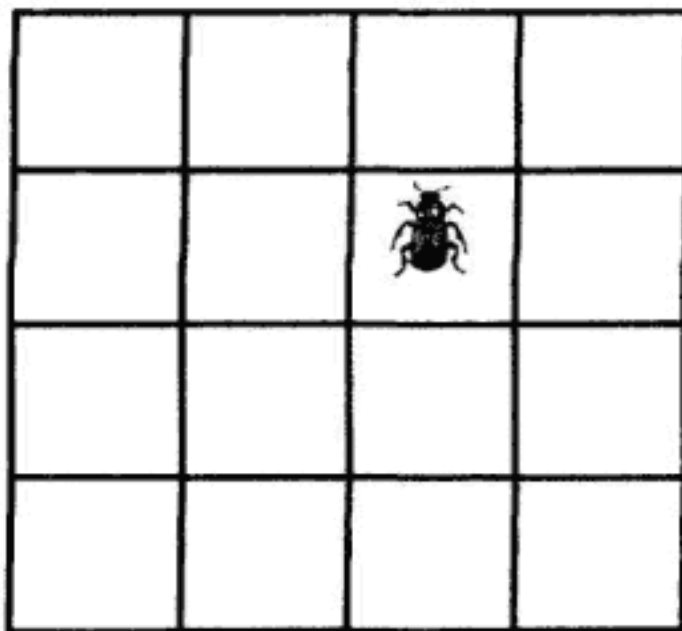
### Гра "Маленький жук".

"Зараз ми будемо грати в таку гру. Перед вами поле, розкреслене на клітинки. По цьому полю повзає жук. Жук рухається по команді. Він може рухатися вниз, вгору, вправо, вліво. Я буду диктувати вам ходи, а ви будете пересувати по полю жука в потрібному напрямку. Робити це потрібно подумки. Малювати або водити пальцем по полю не можна!

Почали. Одна клітинка вгору, одна клітинка наліво. Одна клітинка вниз. Одна клітинка наліво. Одна клітинка вниз. Покажіть, де зупинився жук".

Якщо дитині важко виконувати завдання подумки, то спочатку можна дозволити йому показувати пальчиком кожен рух жука, або виготовити жука і рухати його по полю. Важливо, щоб в результаті дитина навчилася подумки орієнтуватися у клітинному полі.

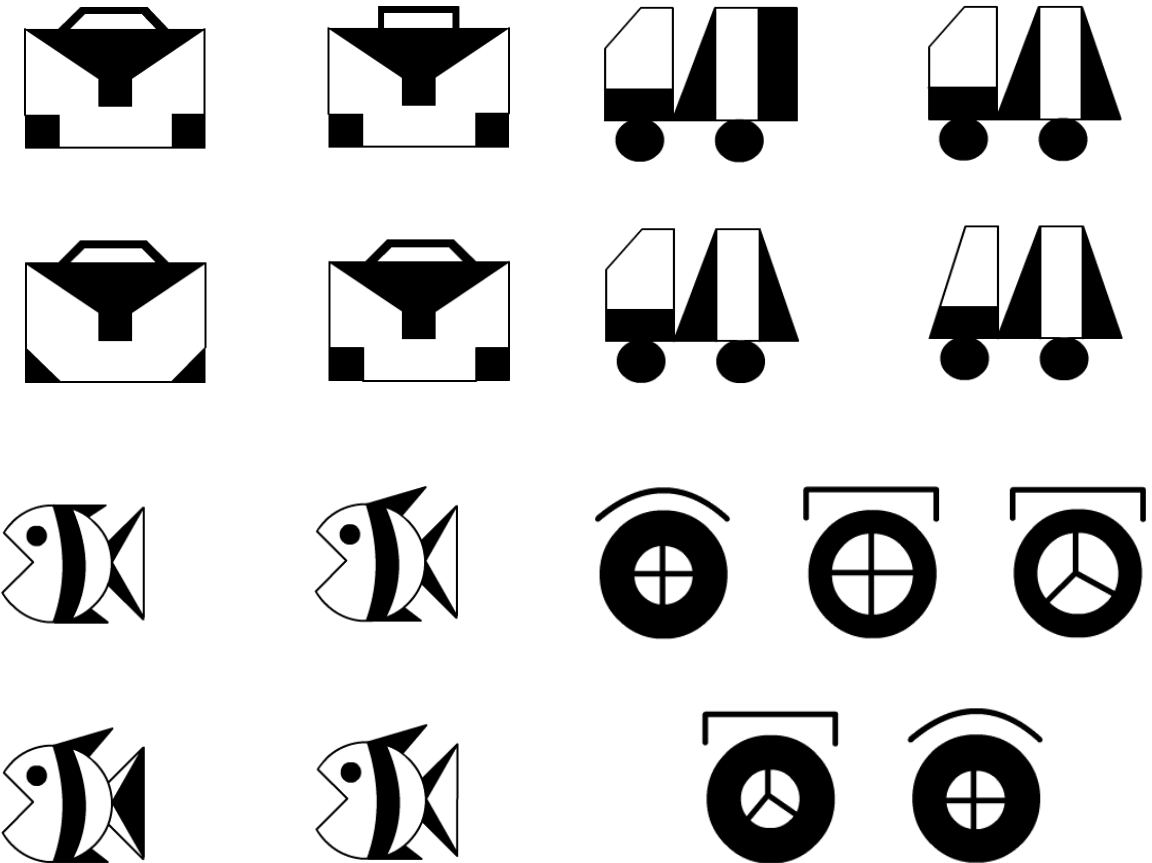
Завдання для жука можна придумати самі різні. Коли поле з 16 клітин буде освоєно, переходьте до руху по полю з 25, 36 клітин, ускладнюйте завдання ходами: 2 клітини навскоси вправо-вниз, 3 клітини вліво і т.д.



### Вправа "Знайди ознаки подібності та відмінності"

Мета: розвиток уваги і мислення в дитини. Матеріал: роздруковані бланки методики. Інструкція: у перших трьох завданнях (Бланки №№ 1, 2 і 3) дитині дають розглянути малюнки і пропонують серед чотирьох зображень виділити: 1 пару з однаковими елементами (тобто 2 повністю ідентичні картини); 2 пари з одним відрізняється елементом; 1 пару з двома відмінними елементами.

Примітка: дитина повинна обов'язково пояснювати, які саме елементи у зображень різні. Наприклад, в завданні №2, де аналізуються малюнки машинок, ознаками відмінності є: форма кабіни автомобіля і форма кузова. Дитина повинна знайти дві абсолютно однакові машинки з чотирьох запропонованих; дві машинки, що відрізняються тільки формою кузова, але мають однакові кабіни; дві машинки, відрізняються формою кабіни, але мають однакові кузова; дві машинки, що мають як різні кабіни, так і різні кузова. У четвертому вправі (бланк №4) завдання ускладнюється, тому треба знайти ще пару з трьома відмінними елементами.



## Заняття 2

### Гра "Чотири стихії"

Мета: розвиток уваги, пов'язаний з координацією рухів.

Гравці сидять у колі. Ведучий домовляється з ними, що на слово "земля", вимовлене ним, усі повинні опустити руки вниз; "вода" - витягнути руки вперед; "повітря" - підняти вгору; "вогонь" - виконувати обертальні рухи руками. Хто помилиться - вибуває з гри.

### Вправа « Реклама»

Мета: розвиток творчої уяви.

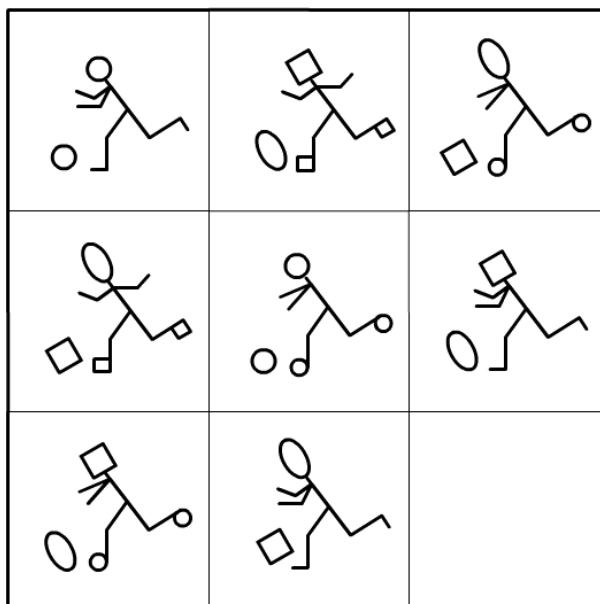
Психолог пропонує дітям витягнути одну із попередньо заготовлених карток, на якій зображено або написано назву будь-якого предмета (телевізор, виноград, пісок і т.д.). Учні повинні назвати якомога більше призначень даного предмета. Серед них можуть бути не тільки реальні призначення, а й уявні та фантастичні. Цю вправу можна використовувати, як змагання двох команд. Перемагає та команда, яка назвала більшу кількість оригінальних функцій предметів.

### Вправа "Футболісти"

Мета: розвиток уваги і логічного мислення.

Матеріал: роздрукований бланк методики.

Інструкція: дитині пропонується уважно розглянути табличку, самостійно визначити принцип, відповідно до якого розташовані на малюнку фігурки "футболістів", після чого домалювати відсутнього чоловічка.





### Заняття 3

#### Вправа «Складання речень» (за Є.В.Зайкою)

Мета: розвивати здібність швидко встановлювати логічні зв'язки між звичайними предметами.

Вибираються навмання три слова, не пов'язані за змістом (наприклад, «озеро», «олівець», «ведмідь»). Необхідно скласти якомога більше речень, включивши всі три слова (відмінок можна змінювати). Наприклад: «Ведмідь кинув у озеро олівець», «Хлопчик намалював олівцем ведмедя, що купався в озері».

#### Вправа «Запам'ятай і замалюй»

Мета: розвиток зорової пам'яті.

Психолог демонструє протягом 3-5 сек. Низку простих геометричних фігур. Після цього кожен з дітей відтворює в зошиті це по пам'яті.

Для ускладнення вправи кількість фігур можна збільшувати, а також змінювати їх на інші знайомі для дітей об'єкти (малюнки людей, тварин, овочів, хатки тощо).

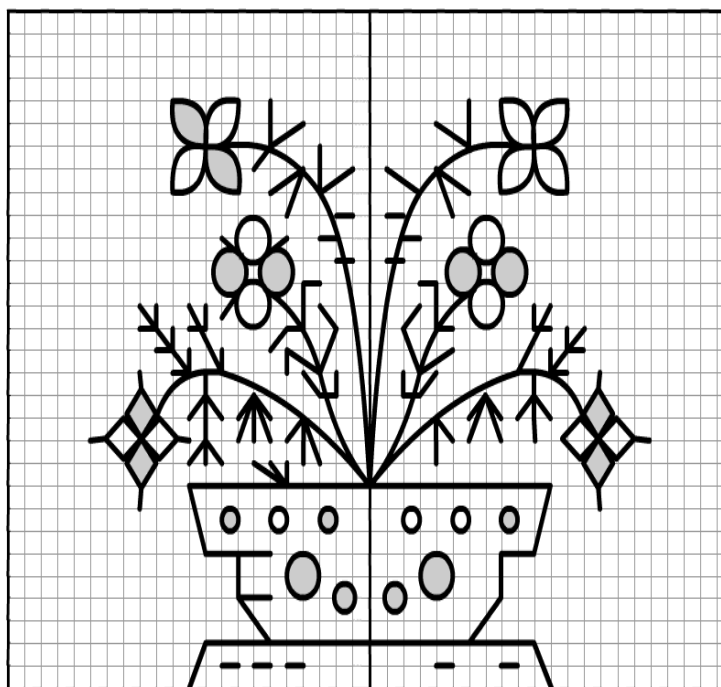
#### Вправа "Ваза з квітами"

Мета: розвиток уваги і наочно-образного мислення.

Матеріал: роздрукований бланк методики.

Інструкція: дитині пропонується розглянути зображений на бланку малюнок вази з квітами. Малюнок розділений вертикальною лінією. Права половина малюнка повинна бути дзеркальним відображенням лівої. Але художник при зображенні правій частині вази забув домалювати деякі елементи.

Завдання: знайти і домалювати відсутні деталі правої частини малюнка.



## **Заняття 4**

### **Гра "Придумай свій танець"**

Мета: розвиток уяви, зняття рухового автоматизму.

Психолог стає в центр кола. У такт музиці (швидкій чи повільній) він виконує декілька різних танцювальних рухів, усі інші копіюють його танець. Потім ведучий торкається до будь-якого учасника, той виходить у центр, придумує свій танець і так далі по колу.

Можна ускладнити завдання, пропонуючи дітям придумати танець бджілки, ведмедика, сонечка, вітру, вечірньої зірки, моря.

### **Гра "У кого більше доказів?"**

Мета: розвиток логічного мислення, зв'язного мовлення.

Знайдіть аргументи та контраргументи:

1. Читати корисно, тому що... Сваритися погано,...
2. Краще мати багато друзів,...
3. Мати собаку - це чудово,...
4. Одягатися краще швидко, ..
5. Дивитися довго телевізор шкідливо, ...

Я хочу















1. Гратися цілий день
2. З'їсти 3 кг цукерок
3. Піти пізно ввечері гуляти
4. Ходити в гості кожний день








### **Вправа "Символи"**

Мета: розвиток пам'яті.

Матеріал: роздруковані бланки методики.

Інструкція: дитині пропонують уважно розглянути роздрукований Бланк №1. На ньому зображена таблиця, в першому стовпці якої поміщені різні картинки, а в другому відповідні їм схематичні зображення. Дитина повинна постаратися запам'ятати, яке схематичне зображення відповідає кожній картинці. На запам'ятовування відводиться 1 хвилина. Після цього йому дають Бланк №2, який він повинен заповнити, намалювавши в порожньому правому стовпці навпроти кожної картинки відповідний їй символ.

## Заняття 5

### Гра «Канон»

Мета: розвиток довільної уваги.

Гра проходить під маршову музику. Діти стоять один за одним, поклавши обидві витягнуті руки на плечі того, хто стоїть попереду. Почувши перший музичний такт, підносять праву руку вгору перший гравець, на другий такт - другий гравець і т.д.

Коли праву руку піднесуть усі діти, на черговий такт починають підносити в тому самому порядку ліву руку, Піднісши ліву руку, починають по черзі опускати під музику руки вниз.

### Гра "Здогадайся, що це?"

Мета: розвиток образної пам'яті.

Діти закривають очі. Психолог по чергово дає які-не-будь предмети, які спочатку мовчки всі обмацує, потім називає їх. Якщо дитина не змогла визначити якогось із предметів, нехай опише, який він був на дотик (холодний чи теплий, важкий чи легкий, твердий чи м'який і т.д.).

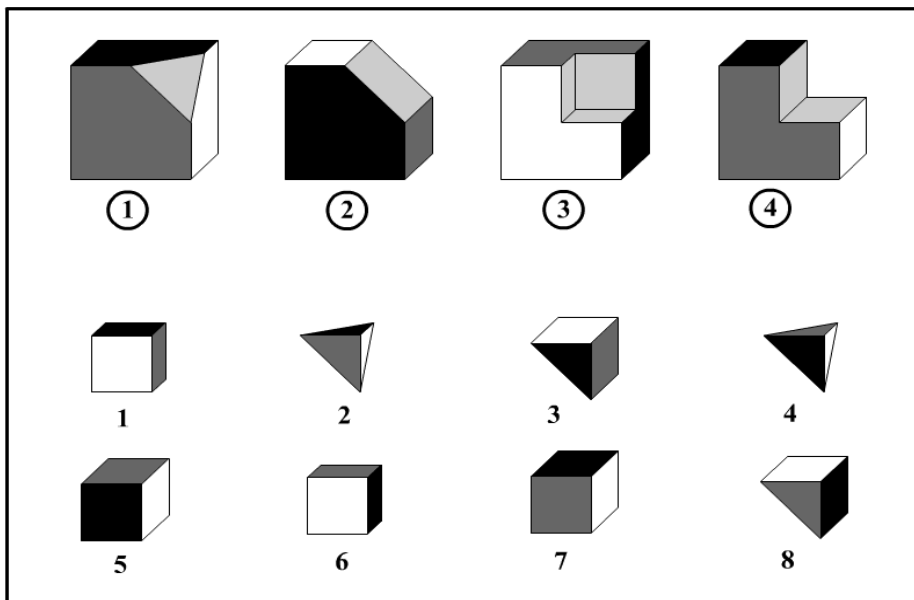
Можливий перелік предметів: тенісний м'яч, шматок хутра, ложка, годинник, дерев'яний кубик, гумка, прапорець, фломастер.

### Вправа "Знайди відрізаний (вирізаний) від кожного кубика фрагмент"

Мета: розвиток просторового мислення.

Матеріал: роздрукований бланк методики. І

Інструкція: на бланку представлені 4 кубика, у кожного з них відрізаний (або вирізаний) фрагмент певної форми. Видимі сторони (зрізи) кубиків пофарбовані в різні кольори (білий, чорний, темно-сірий, світло-сірий). Нижче зображені 8 фрагментів, з яких потрібно вибрати відсутні частини кубиків. Вибір проводиться на основі аналізу форми фрагментів і кольору видимих сторін. Чотири фрагменти є зайвими.



## Заняття 6

### Гра "Прислів'я"

Мета: розвиток розподілу уваги.

Один із учасників гри - "відгадувач". Він виходить із приміщення. Кожна дитина отримує по одному слову відомого прислів'я. Входить "відгадувач". По команді ведучого учасники вимовляють по черзі кожний своє слово. Потрібно, повторити прислів'я.

### Гра "Перетворення"

Мета: розвиток уяви, самовираження за допомогою метафоричних засобів.

Усі сідають у коло. Психолог пропонує закінчити речення.

Якби я був книжкою, то я був би ...(віршем, малюнком)

Якби я був явищем природи, я був би...

Якби я був дорослим, то я був би...

Якби я був найрозумнішим, я став би...

### Вправа "Дорисуй хусточки"

Мета: розвиток наочно-образного мислення і тонкої моторики.

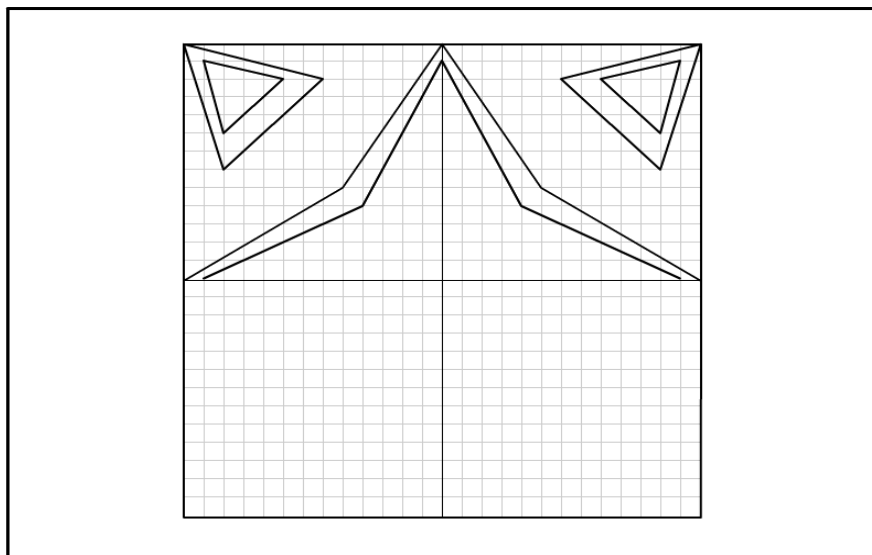
Матеріал: роздруковані бланки методики (Бланк №№ 1-3).

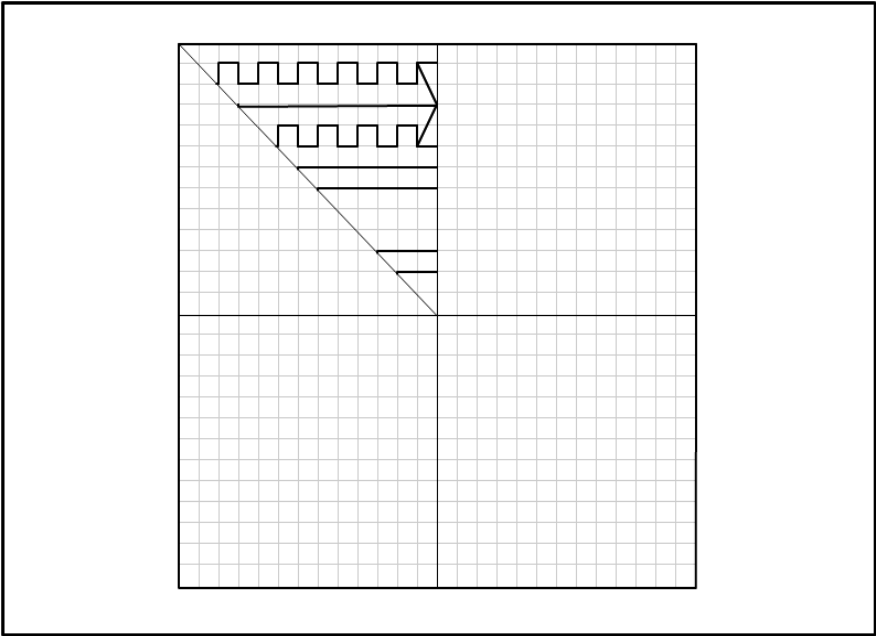
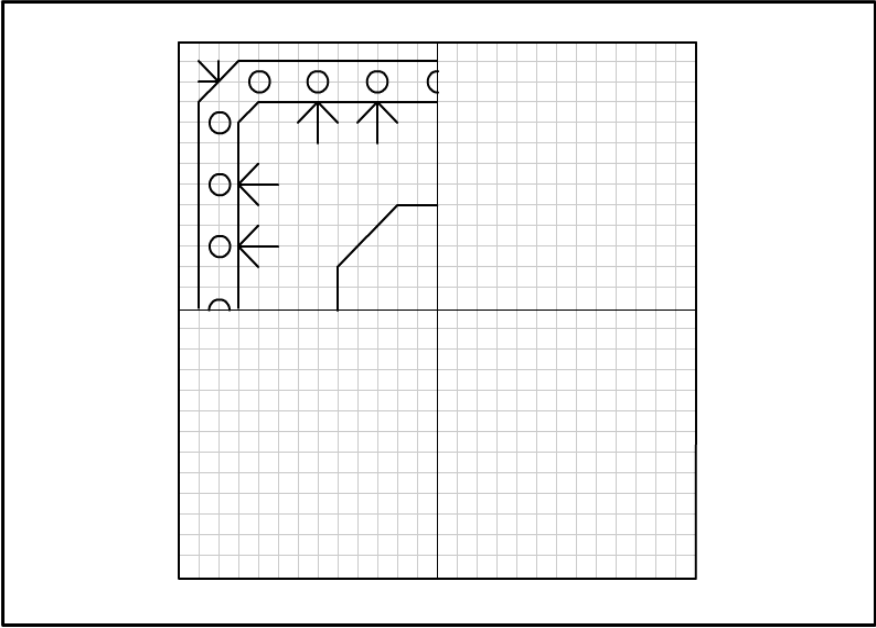
Інструкція: вправа складається із завдань на відтворення симетричних малюнків щодо: одній осі симетрії (див. Бланк №1), двох осей (див. Бланк №2) або трьох осей симетрії (див. Бланк №3). Дитині спочатку пропонують уважно розглянути роздрукований Бланк №1. На ньому зображений складений навпіл (одна вісь симетрії) хустинку. Дитину запитують, як він думає, який вигляд матиме хустинку, якщо його розгорнути. Після цього йому пропонують домалювати хустинку так, щоб він виглядав розгорнутим.

У другому завданні (див. Бланк №2) зображена 1/4 частини хусточки (дві осі симетрії, щодо яких потрібно дзеркально домалювати малюнок), а в третьому завданні (див. Бланк №3) представлена тільки 1/8 частини хусточки (три осі симетрії).

Примітка\_1: оскільки вправи досить складні і вимагають для їх виконання достатню кількість часу, ми рекомендуємо за один раз виконувати тільки одне завдання.

Примітка\_2: при виконанні першого завдання (Бланк №1) бажано користуватися лінійкою. Спочатку дитина зазначає вершини майбутніх трикутників (в куточках хусточки), або зірки (в центрі хусточки), після чого з'єднує точки прямими лініями по лінійці. Два інших завдання (Бланк №2 і Бланк №3) можна виконувати без лінійки, по клітинках.





## Заняття 7

### Гра «Перелік наслідків події» (за Є.В. Заїкою)

Мета: Розвиток творчої уяви.

Вибирається якась подія, наприклад: «Мисливець підняв гвинтівку і вистрілив у повітря». Потрібно придумати якомога більше наслідків цієї події.

### Вправа «Спільне та відмінне»

Мета: розвивати вміння виділяти спільні та відмінні ознаки.

Дітям пропонується знайти спільне та відмінне у таких предметах:

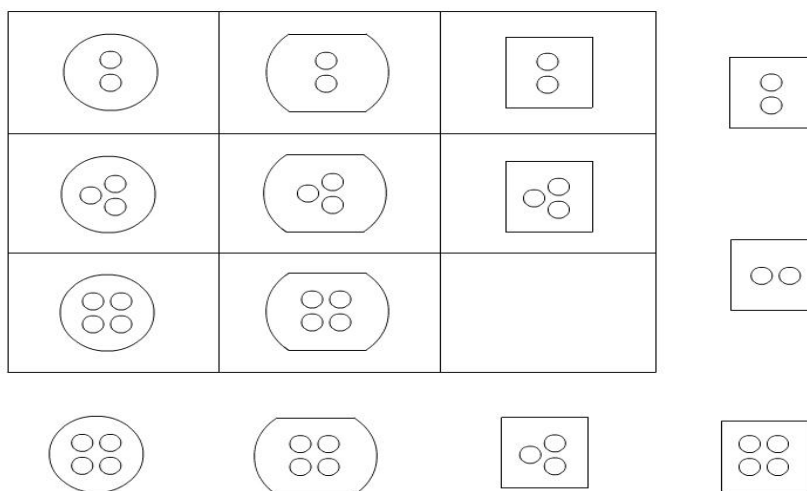
- поїзд і літак;
- озеро і річка;
- сосна і береза;
- лижі і ковзани.

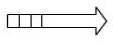
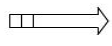
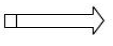
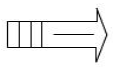
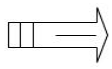
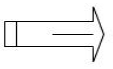
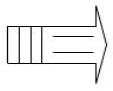
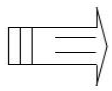
### Вправа "Підбір відсутнього елемента"

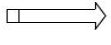
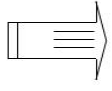
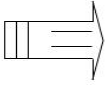
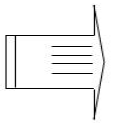
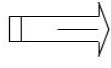
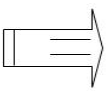
Мета: розвиток логічного мислення.


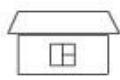






Матеріал: роздруковані бланки методики.

Інструкція: на кожному з бланків у рамці зображені фігури в певній логічній послідовності. Однієї фігури не вистачає. Необхідно підібрати її з шести запропонованих нижче варіантів. Примітка: дитина обов'язково повинна обґрунтувати свій вибір.




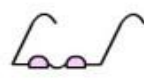
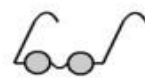


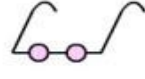


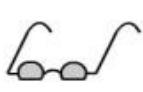
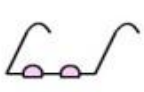
		
		
		









## **Заняття 8**

### **Гра "Так чи ні?"**

Мета: розвиток уваги.

Гравці стають у коло. Психолог пояснює завдання: "Якщо ви згодні з твердженням, то піднімайте вгору руку і кричіть 'Так!', якщо не згодні - опускайте руку і кричіть 'Ні!'".

Чи є в полі світлячки?

Чи є в морі рибки?

Чи є крила у теляти?

Чи є дзьоб у поросяти?

Чи є хвіст у півня?:

Чи є ключ у скрипки?

Чи є рима у вірші?

Чи нема помилки?

### **Гра "Хочу навчитись"**

Мета: розвиток уваги, мислення, зв'язного мовлення.

Інструкція: "Вчитись ніколи ні в кого не пізно. Чого саме ви хотіли б навчитись у ведмедя, лисиці, білочки, сонечка?"

### **. Методика "Малювання по точках"**

Мета: розвиток шкільних навичок (уміння орієнтуватися на задану систему вимог).

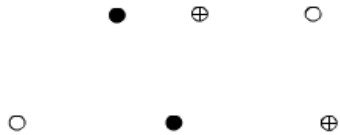
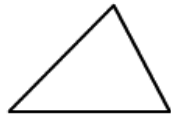
Матеріал: роздруковані бланки методики, простий олівець.

Інструкція: методика включає 6 завдань (по три завдання на кожному бланку). Зразками в задачах № 1 і 5 служать неправильні трикутники, в задачі № 2 - неправильна трапеція, в задачі № 3 - ромб, в задачі № 4 - квадрат і в задачі

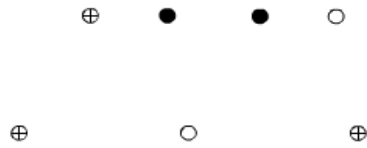
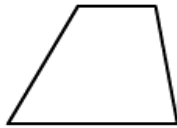
№ 6 - чотирьох променева зірка.

Дитині пропонують розглянути перше завдання. Вказуючи на вершини трикутника-зразка, дорослий каже йому: "Бачиш, тут були точки, які з'єднали так, що вийшов цей малюнок (слід вказівку на сторони трикутника; слова "вершина", "сторони", "трикутник" дорослий не вимовляє). Поруч намальовані інші точки (слід вказівку на точки, зображені праворуч від зразка). Ти сам з'єднай ці точки лініями так, щоб вийшов точно такий малюнок. Тут є зайві точки. Ти їх залиш, що не з'єднуй ". Після цього дитині пропонується уважно розглянути точки (гуртки) на малюнку. Запитайте у нього: "Ці точки однакові чи ні?" Отримавши вірну відповідь "ні", ви продовжуєте: "Вірноно, вони різні. Тут є чорні крапки, білі і точки з хрестиком всередині. Ти повинен запам'ятати одне правило: однакові точки з'єднувати між собою не можна. Не можна проводити лінію від чорної точки до чорної, від білої до білої або від точки з хрестиком всередині до точки з хрестиком всередині. Лінію можна проводити тільки між різними точками. Все запам'ятав, що треба робити? Треба з'єднати точки, щоб вийшов такий самий малюнок як тут (слід вказівку на зразок-трикутник). Однакові точки з'єднувати не можна. Коли виконаєш це завдання, переходи до наступного. У ньому інші точки і інший малюнок, який ти також повинен намалювати, керуючись заданим правилом ".

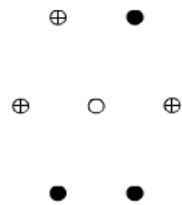
1.



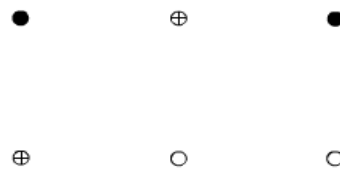
2.



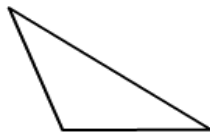
3.



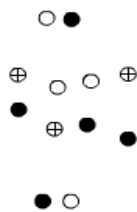
4.



5.



6.



## Заняття 9

### Гра "Стеж за рухом і словом"

Мета: розвиток розподілу уваги.

Психолог говорить, що діти повинні показати: ніс, рот, плече, вухо, але при цьому сам "помиляється" (наприклад, показує брови, а говорить "вухо").

### Гра "Хто ким буде?"

Мета: розвиток уваги, уяви, мислення, мовлення.

Діти сидять у колі. Психолог запитує по черзі кожну дитину: "Ким буде (чи чим буде) яйце, курча, хлопчик, жолудь, насінина, ікринка, гусениця, борошно, залізо, цегла, тканина, учень, хворий, дівчинка, брунька, цуценя, шкіра, теля, дошка, пташеня, козеня, ягня?"

Під час обговорення відповідей важливо підкреслити можливість кількох варіантів. Наприклад, з яйця може бути пташеня, крокодил, черепаха, змія й навіть яєчня. Виграє той, хто назве найбільше варіантів.

### Вправа "Штриховка"

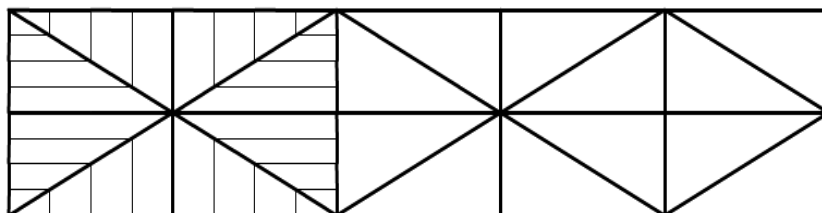
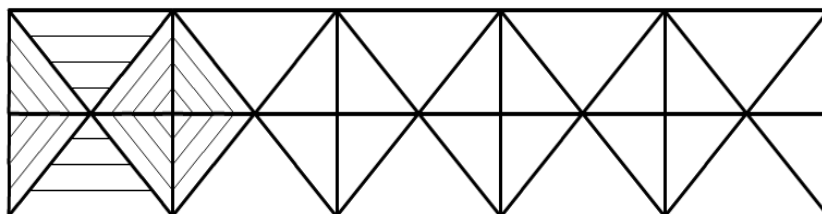
Мета: розвиток тонкої моторики, вміння користуватися лінійкою, наочно-образного мислення.

Матеріал: роздрукований бланк методики, простий олівець, лінійка.

Інструкція: дитині пропонується уважно розглянути зображені на бланку малюнки.

Завдання звучить наступним чином: заштрихуй фігури за заданим зразком.

Примітка: ми рекомендуємо батькам виконати дану вправу спочатку самим, а вже після цього запропонувати для виконання дитині. Це дозволить дорослому краще зрозуміти принцип штригування фігур (а саме, які лінії краще проводити від руки, які по лінійці), щоб пояснити його дитині



## **Заняття 10**

### **Гра "Запам'ятай рухи"**

Мета: розвиток моторно-слухової пам'яті.

Психолог показує дітям рухи, які складаються з трьох-чотирьох дій. Діти повинні повторити ці дії спочатку в тому порядку, а якому показував ведучий, а потім у зворотному.

Пропоновані рухи:

- присісти - встати, підняти руки - опустити.
- підняти руки долонями догори ("збираю дощик") - повернути долоні донизу - опустити руки вздовж тулуба - підняти руки у різні боки.
- відставити праву ногу вправо - приставити.
- відставити ліву ногу вліво - приставити.
- рисісти - встати - повернути голову вліво, прямо і т.д

### **Гра "Австралійський дощ"**

Мета: розвиток уваги, психологічне розвантаження. Діти стоять колом.

Інструкція: "Чи знаєте ви, що таке австралійський дощ? Ні? Тоді давайте послухаємо, який він. Зараз по колу, ланцюжком, ви будете передавати мої рухи. Як тільки зони повернуться до мене, я передам наступні. Стежте уважно.

В Австралії піднявся вітер (ведучий тре долоні).

Починає крапати дощ (клацання пальцями або промовляння "кап").

Дощ посилюється (почергове поплескування долонями грудей).

Починається справжня злива (плескання по стегнах).

ось і град (тупіт ногами).

Але що це? Буря стихає (плескання по стегнах).

Дощ зменшується (долонями по грудях).

Рідкі краплі падають на землю (клацання пальцями).

Тихий шурхіт вітру (потирання долонями).

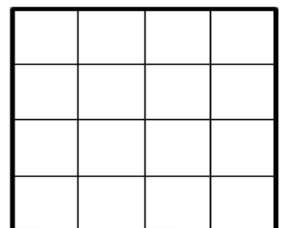
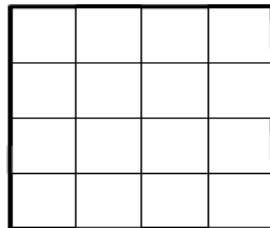
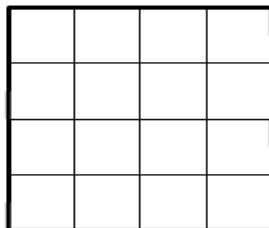
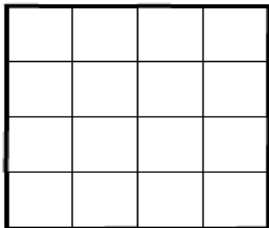
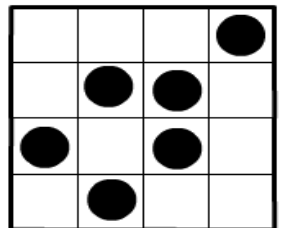
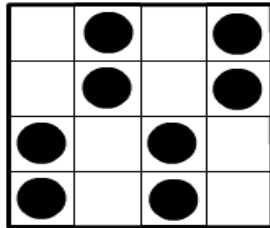
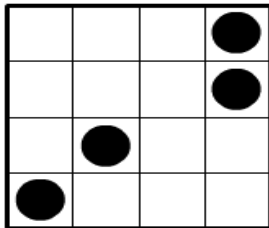
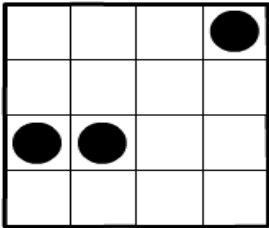
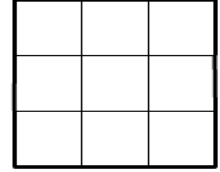
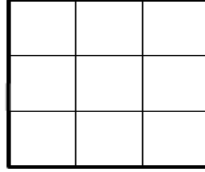
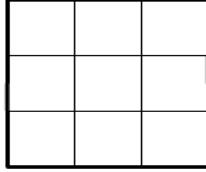
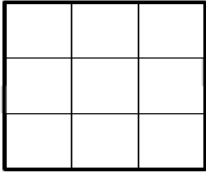
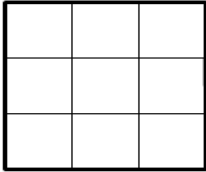
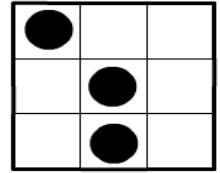
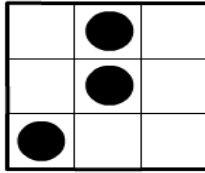
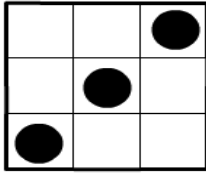
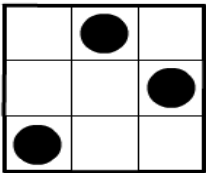
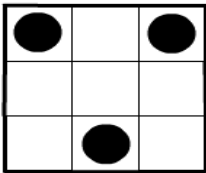
Сонце! (руки догори)"..

### **Вправа "Розстав кружечки"**

Мета: розвиток зорової пам'яті.

Матеріал: роздруковані бланки методики.

Інструкція: протягом 5-10 секунд (залежно від складності завдання) дитині необхідно запам'ятати розташування кружалець в квадраті, а потім відтворити їх у порожньому нижньому квадраті. Квадрати пред'являються послідовно, зліва направо. Використовуйте яку-небудь непрозору поверхню, для того щоб закрити які не використовуються поки що квадрати. Так дитині буде легше зосередитися на виконуваному завданні.



## Заняття 11

### Вправа « Що чути?»

Мета: розвиток фантазії.

Психолог пропонує дітям закрити очі і послухати тишу. Через 2-3 хвилини кожна дитина розповідає, що вона почула

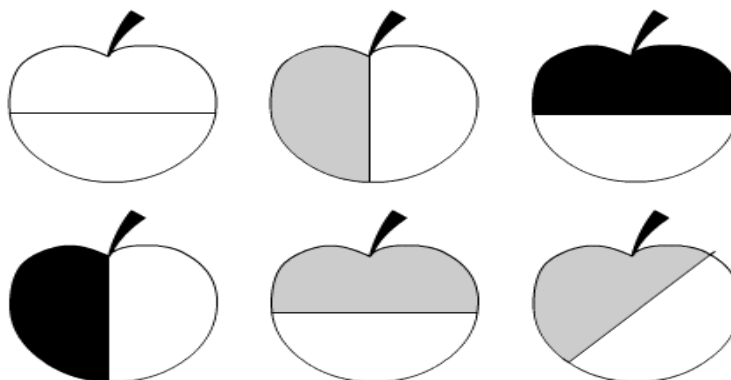
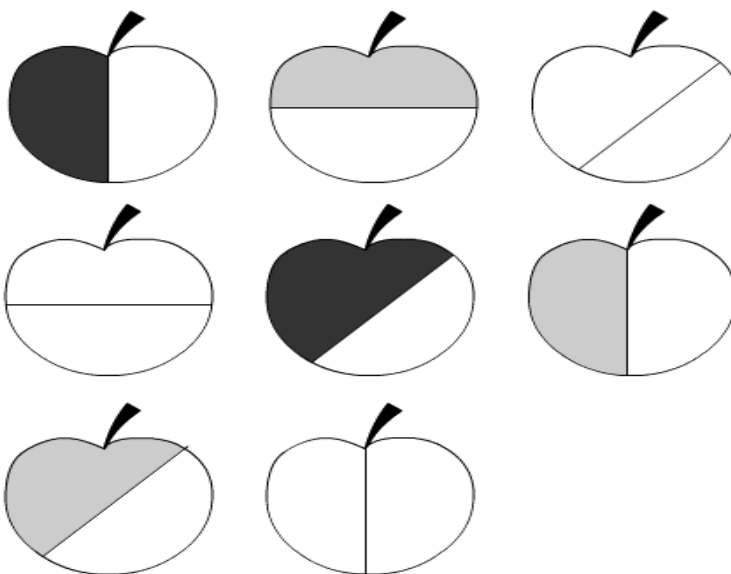
### Гра "Повтори за мною"

Мета: розвиток моторно-слухової пам'яті.

Діти стоять біля столу. Психолог пропонує одній дитині проплескати все, що він їй простукає олівцем. Інші діти уважно слухають і оцінюють виконання жестами: піднімають догори великий палець, якщо плескання правильні, і опускають його вниз, якщо неправильні.

### Вправа "Яблучний дощ"

Мета: розвиток логічного мислення. Матеріал: роздрукований бланк методики. Інструкція: дитині пропонується уважно розглянути роздрукований бланк методики і відповісти на питання: яке з яблук під ризикою потрібно поставити на порожнє місце над нею?



## Заняття 12

### Гра «Слухай оплески»

Мета: розвиток уміння зосереджуватися.

Діти йдуть по колу. Коли психолог зробить один оплеск, вони повинні зупинитися й стати в позу «лелеки» (стояти на одній нозі, руки розвести в сторони). Якщо психолог зробить два оплески, діти повинні стати в позу жаби (присісти, п'ятки разом, носки та коліна розведені в сторони, руки між ногами на підлозі). На три оплески діти знову починають крокувати.

### Вправа «Кошик»

Мета: розвивати вміння виділяти предмети за однією характерною ознакою.

Дітям пропонується розділити картки з указаними предметами на групи за однією суттєвою ознакою.

*Установка:* відберіть у вазу, кошик, шафу предмети, що вказані на картках.

*Картки:* яблуко, огірок, пальто, туфлі, шкарпетки, цибуля, груша, буряк, шляпа, помідор, персик, плаття, костюм, слива, капуста, морква.

### Вправа "Знайди відсутню фігуру"









Мета: розвиток логічного мислення.

Матеріал: роздруковані бланки методики.

Інструкція: у всіх трьох завданнях (див. Бланки №1, №2 та №3) потрібно зрозуміти логіку розміщення фігур в таблиці і вибрати відсутній елемент із шести запропонованих варіантів.

Правильні відповіді: Задання\_1 - Фігура № 1 Задання\_2 - Фігура №1 Задання\_3 - Фігура №2

Примітка: обов'язково просите дитини пояснити, чому саме він вважає свій вибір правильним.



**1**



**2**



**3**



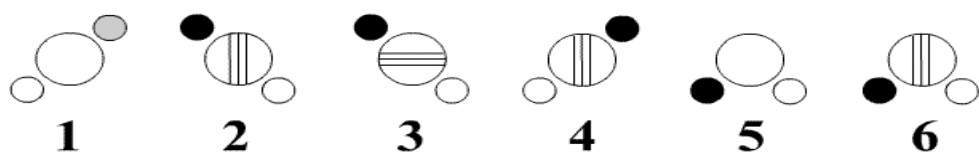
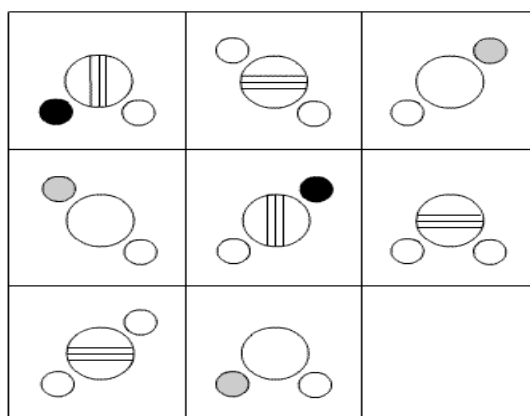
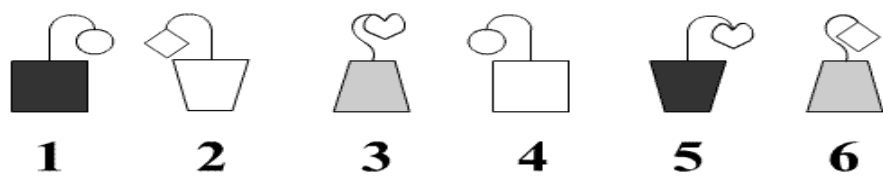
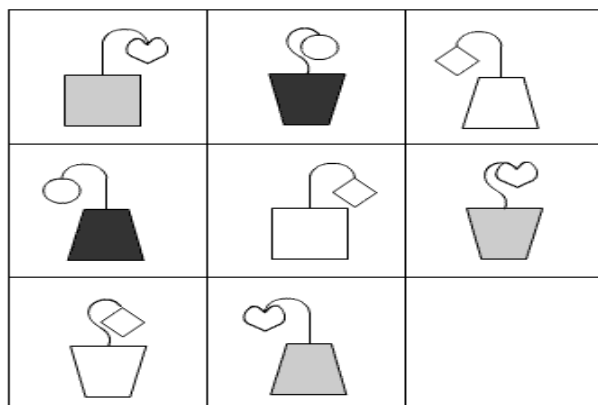
**4**



**5**



**6**





## Заняття 13

### Гра "Піктограми"

Мета: розвиток образної пам'яті.

Слід починати з коротких речень, добре зрозумілих дитині, наприклад: кішка п'є молоко;

книжка лежить на столі;

капуста росте на городі;

дівчинка сміється.

Піктограми малює психолог.

Потім діти за його малюнками відтворюють речення.

З чотирьох років дитина сама може малювати піктограми.

### Гра "Хто уважніший?"

Мета: розвиток мимовільної уваги, оперативної пам'яті, класифікації.

Психолог зачитує шість слів з інтервалом у 2-3 секунди.

Наприклад: цукерка - троянда — шоколад - ромашка - торт - тюльпан.

Після цього дітям ставлять такі запитання:

-Які назви квітів і скільки їх було у цьому списку?

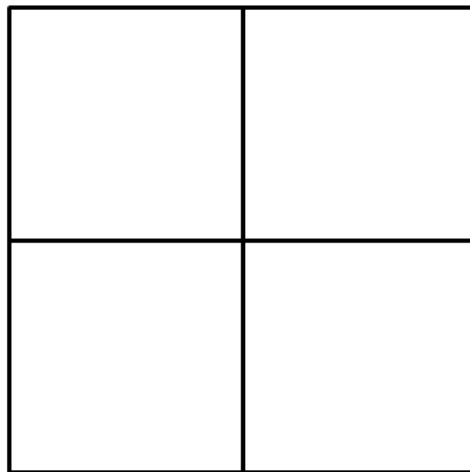
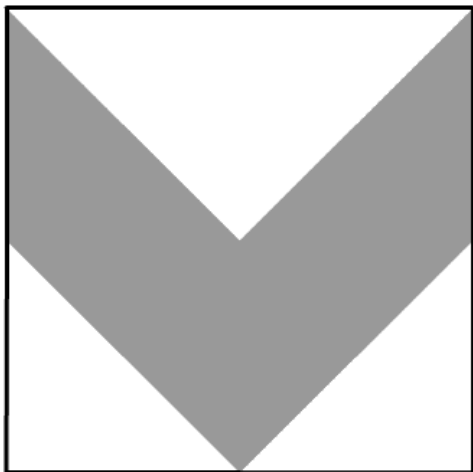
-У які групи можна об'єднати ці слова?

### Вправа "Копіювання зразка по клітинках"

Мета: розвиток наочно-образного мислення.

Матеріал: роздрукований бланк методики.

Інструкція: в лівій частині бланка зображений зразок, який дитина повинна намалювати по клітинках в правому порожньому квадраті.



## Заняття 14

### Вправа «Знайди розбіжності»

Мета: Розвивати концентрацію уваги.

Дітям пропонується дві однакові картини, але з розбіжностями. Потрібно знайти розбіжності між картинами.

### Вправа «Домалюй предмети»

Мета: розвиток творчої уяви, фантазії.

Психолог пропонує дітям малюнки з неповним зображенням предметів. Діти повинні домалювати ці предмети й розфарбувати їх.

### Вправа "Розумна розмальовка"

Мета: розвиток просторового мислення, тонкої моторики.

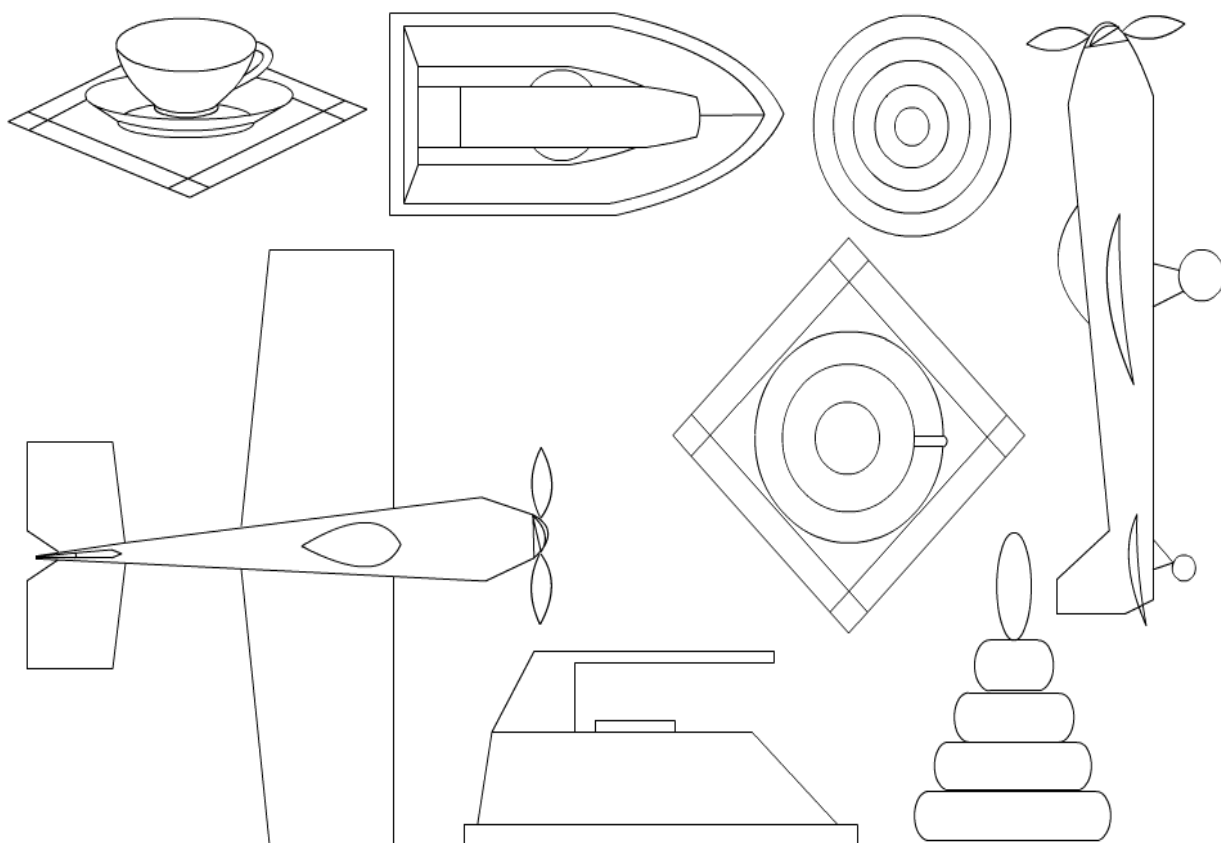
Матеріал: роздрукований бланк методики, кольорові олівці.

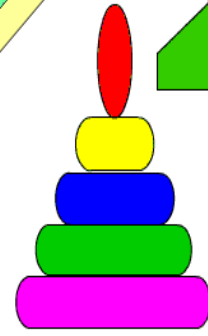
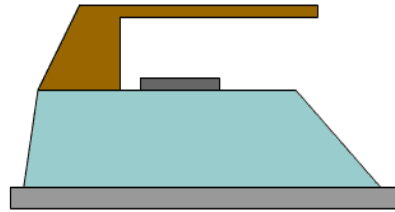
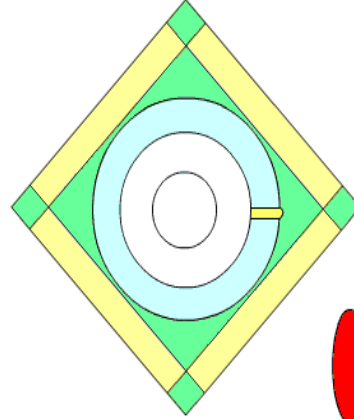
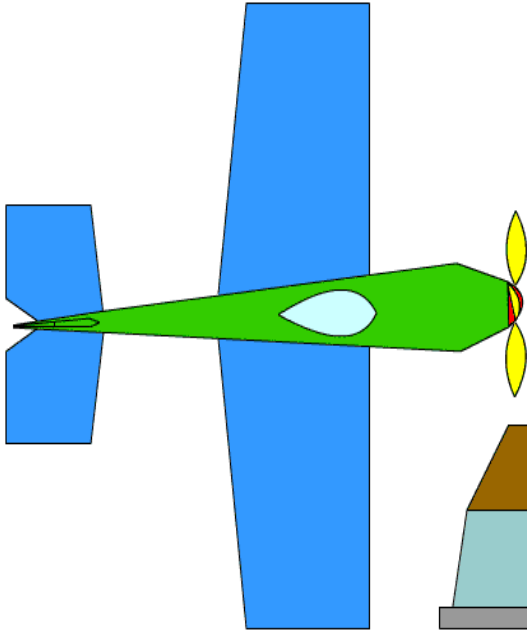
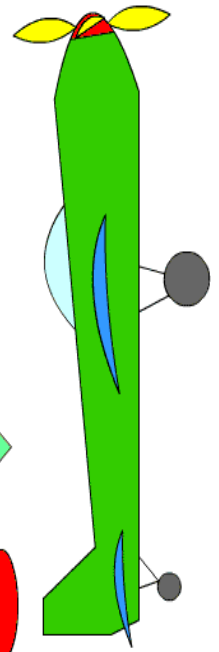
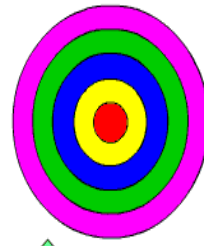
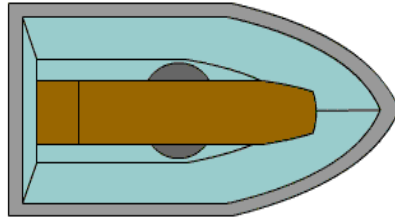
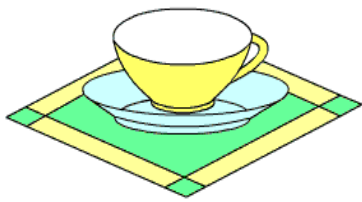
Інструкція: дитині дають роздрукований Бланк №1 методики і набір кольорових олівців.

На бланку зображені наступні предмети: літак, пірамідка, праска і чашка з блюдцем на серветці. Для кожного предмета дан вид збоку і вид зверху.

Завдання: визначити, які картинки відповідають яких предметів і правильно розфарбувати їх відповідні деталі.

Один з можливих правильних варіантів виконання даного завдання ви можете подивитися на Бланке №2.





## Заняття 15

### Гра "Магазин"

Мета: розвиток слухової пам'яті.

Психолог уявно посилає дитину в магазин і пропонує запам'ятати всі предмети, які необхідно купити. Починаючи з 2-3 предметів, постійно збільшуємо їх кількість. У цій грі корисно поміняти ролі.

### Гра "Снігова куля"

Мета: розвиток пам'яті, уваги.

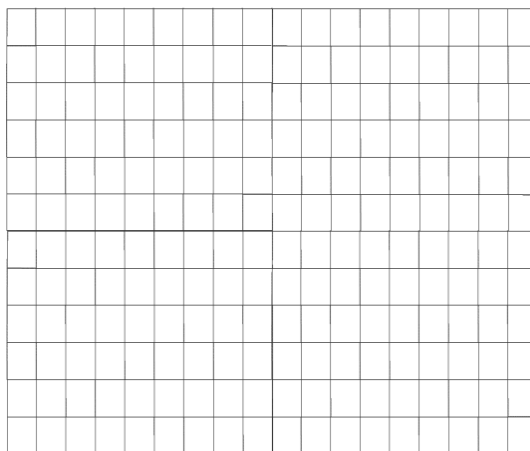
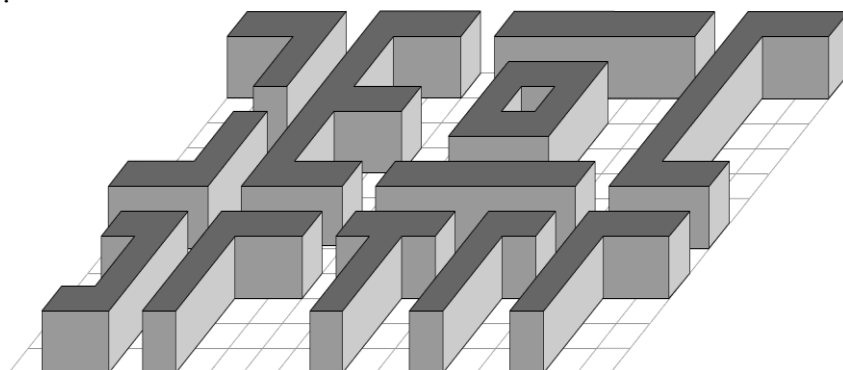
Діти пригадують, як збільшується куля, коли її котити до снігової баби. Психолог називає слово, дитина повторює це слово і додає своє, наступний повторює два попередніх і додає своє і т.д.

### Вправа "План міського кварталу"

Мета: розвиток просторового мислення.

Матеріал: роздруковані бланки методики, простий олівець, ластик.

Інструкція: на Бланке №1 зображений вид міського кварталу в тривимірній проекції. Всі будинки зображені схематично. Також звернемо вашу увагу на те, що всі будови в цьому "місті" однакової висоти. Будинки на бланку розташовані на сітці, що складається з клітинок однакового розміру. Точно така ж, тільки порожня, сітка зображена на Бланке №2. Завдання полягає в тому, щоб на Бланке №2 зобразити по клітинках вид міського кварталу зверху.



## Заняття 16

**Вправа «Виключення зайвого»** (за основу взято тест «Четвертий зайвий» за Марцинківською)

Мета: розвивати вміння виділяти предмети за однією характерною ознакою.

Дітям пропонується самостійно вилучити зайві у списку слова. У кожної дитини є своя картка.

- тарілка, ложка, сіль, виделка;
- корова, щука, кінь, собака;
- магазин, пальто, капелюх, капці;
- тюльпан, малина, троянда, ромашка;
- яйце, картопля, буряк, цибуля;
- лікар, книга, столяр, коваль.

## Гра "Опиши друга"

Мета: розвиток спостережливості, пам'яті, комунікативності.

З групи дітей вибирають двох, ставлять їх спинами один до одного. Вони по черзі описують зовнішність один одного (очі, одяг тощо).

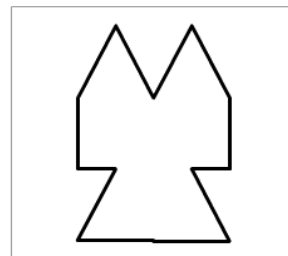
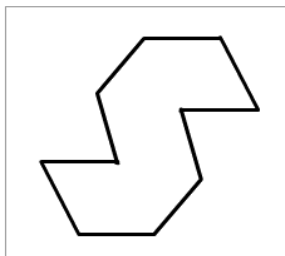
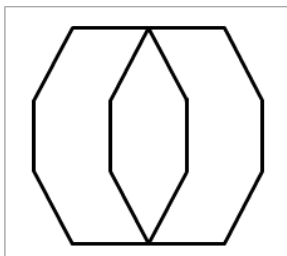
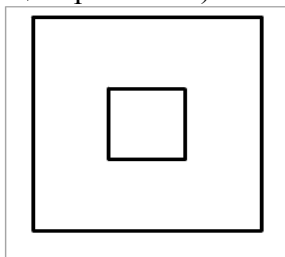
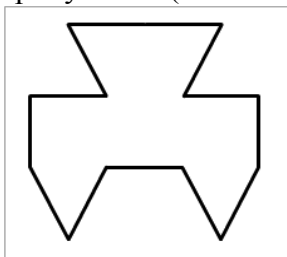
Психолог за потреби підкреслює зовнішні риси дітей ("Згадай, яка Оля гарна" і т.д.)

## Вправа "Розділи фігури на квадрати і трикутники"

Мета: розвиток наочно-образного мислення.

Матеріал: роздрукований бланк методики, простий олівець, ластик.

Інструкція: дайте дитині роздрукований Бланк №1, простий олівець і ластик. На бланку зображені в рамках шість складних геометричних фігур. Їх необхідно розділити на квадрати і трикутники (так саме як у центрі бланка).



## **Заняття 17**

### **Гра "Гномик"**

Мета: розвиток уяви.

Інструкція: "Уявіть собі, що на люстрі в кімнаті сидить гномик. Розкажіть, що він бачить звідти,"

Важливо допомогти дітям зробити опис кімнати з незвичної для них просторової точки бачення, Потрібно, щоб діти уявили недоступні місця для їхніх очей (наприклад, верх шафи).

### **Гра "Комп'ютер"**

Мета: розвиток уваги.

Можна грати двома командами, які змагатимуться між собою, а можна однією (5-6 дітей). Кожний гравець одержує картку із символом певної геометричної фігури. "Програміст" показує "програму" - велику картку, де геометричні фігури розміщені в певній послідовності. Перемагає той або та команда, що швидше закладе "програму" у свій "комп'ютер" (вишикується у вказаній послідовності).

Можна взяти знайомі дітям букви, щоб "друкувати слова".

### **Вправа "Групування фігур"**

Мета: розвиток логіко-математичних здібностей (освоєння операцій аналізу і синтезу).

Матеріал: роздруковані бланки методики.

Інструкція: на бланках до даного вправі зображені геометричні фігури, що розрізняються між собою за такими ознаками:

1. Колір (білий, сірий і чорний).
2. Форма (квадрати, кола і трикутники).
3. Розмір (великі, середні і маленькі фігури).

На кожному з бланків фігури розподілені на групи за якоюсь одною певною ознакою.

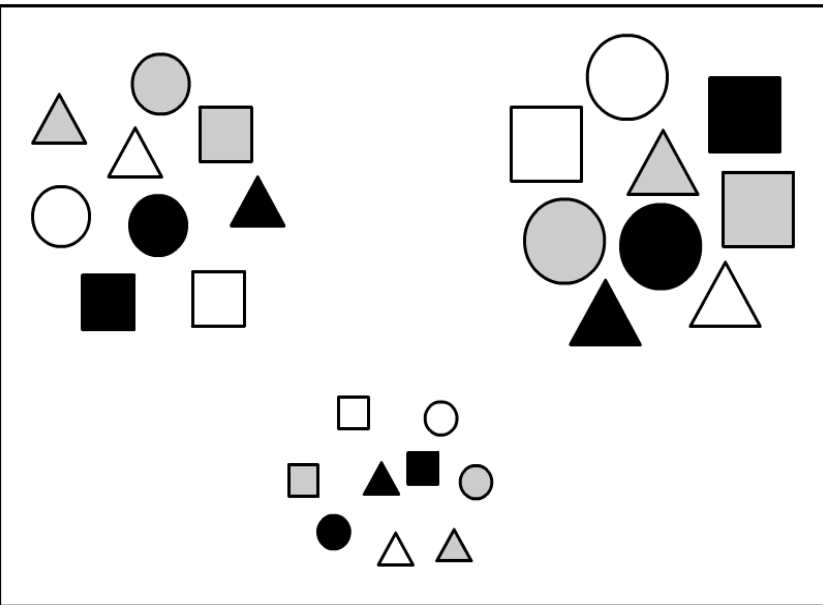
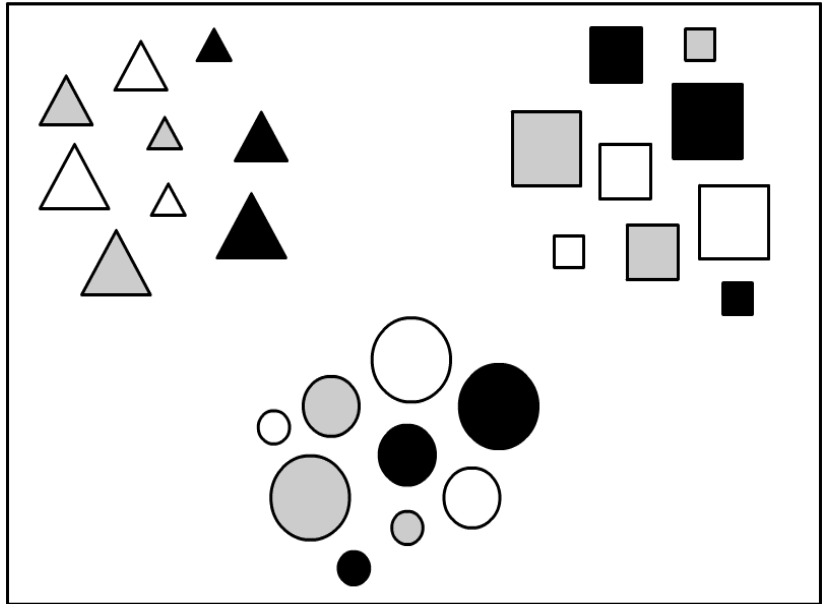
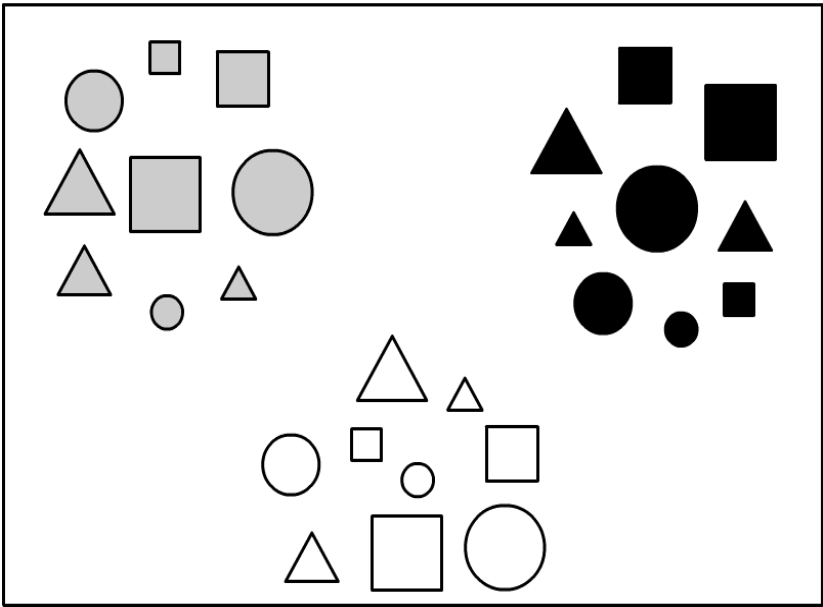
На Бланке №1 - за кольором,

на Бланке №2 - за формою,

на Бланке №3 - за розміром.

Дитині послідовно пропонується уважно розглянути кожен бланк і визначити, згідно якою ознакою фігури розбиті на групи.

Прімітка. Якщо дитина відчуває труднощі при виконанні даної вправи, то детально обговоріть з ним, які фігури він бачить на бланках, чим вони між собою відрізняються, і тільки після цього попросіть його знайти ознаку в кожному із завдань.



## **Заняття 18**

### **Гра "Повтори навпаки"**

Мета: розвиток пам'яті.

Дітям зачитують слова, а вони повинні повторити, починаючи з останнього слова:  
сон - ніс - ліс (ліс - ніс - сон); слон - біль - міль; ніч - піч - річ; сир - мир - вир; око - лоб - вухо і т.д.

### **Гра "Пошук спільного"**

Мета: розвиток мислення.

Дітям пропонується два слова. Вони повинні знайти спільні ознаки. Наприклад:  
тарілка - сонце (форма);  
яблуко - помідор (форма);  
вазон - ялинка (колір).

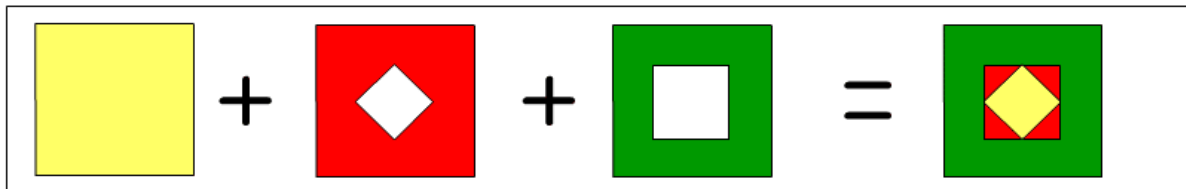
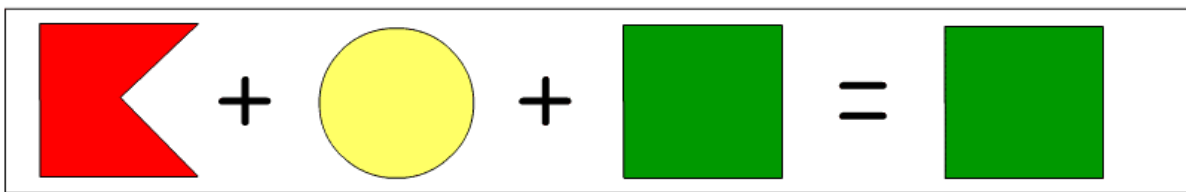
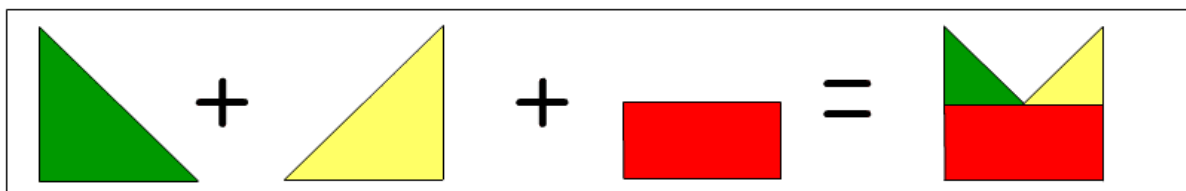
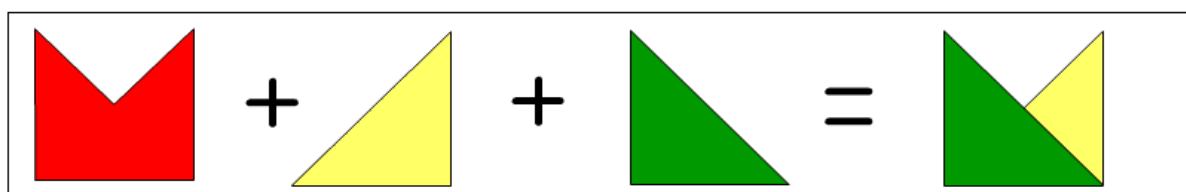
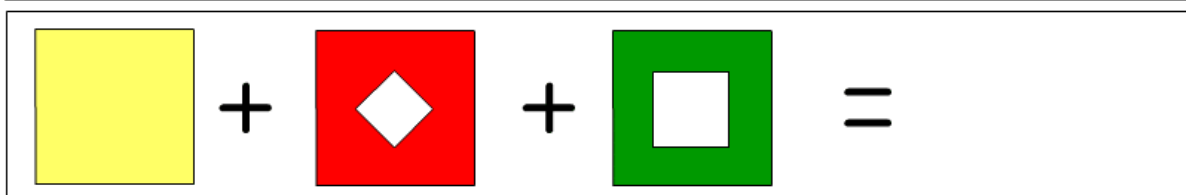
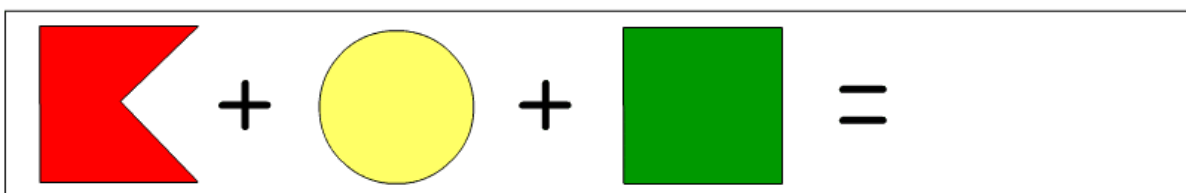
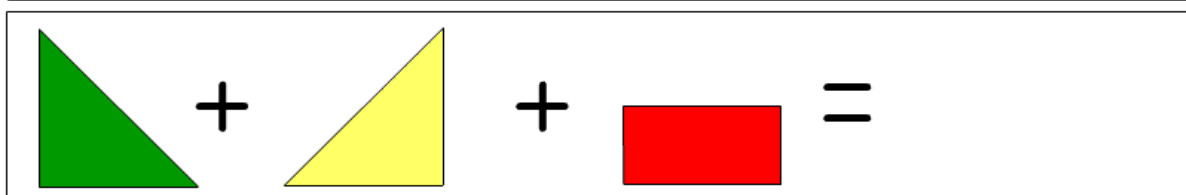
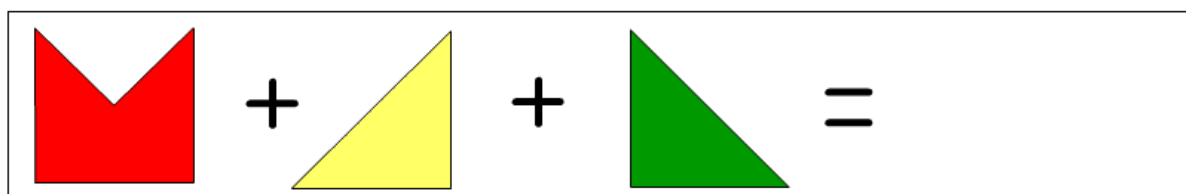
### **Вправа "Накладання фігур"**

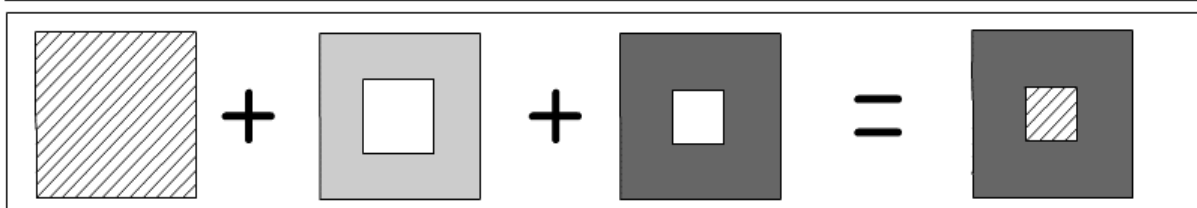
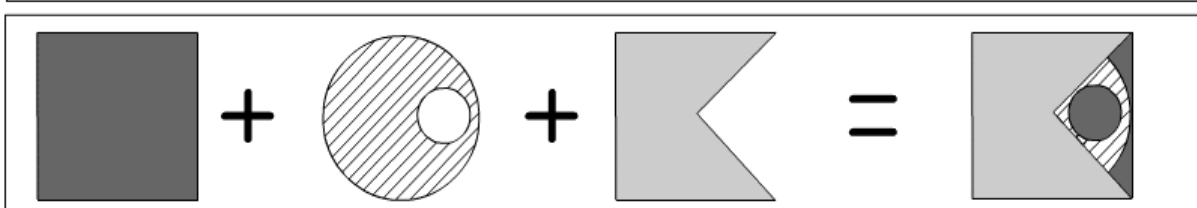
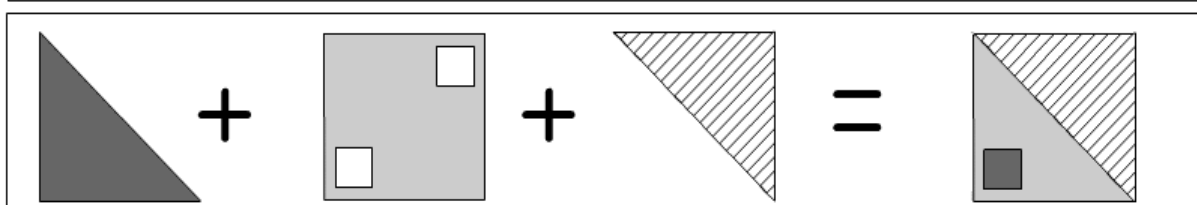
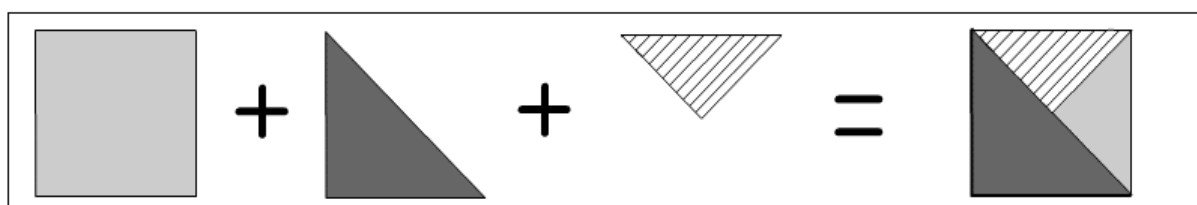
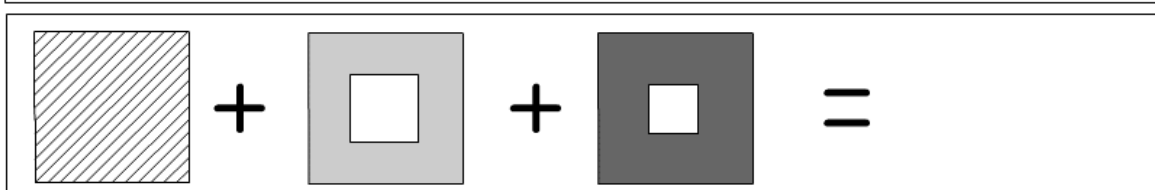
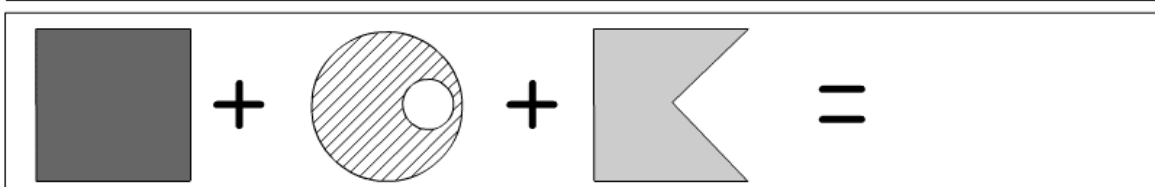
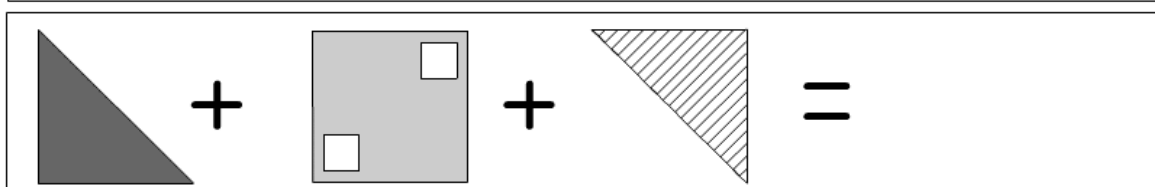
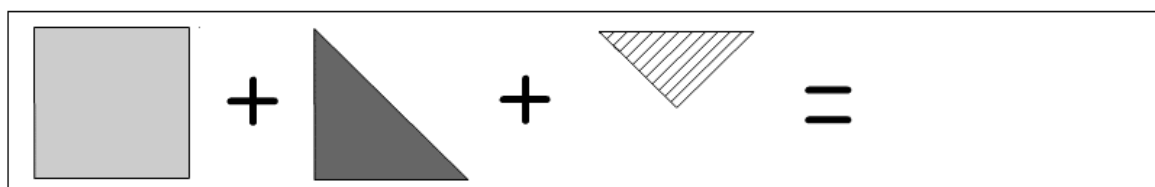
Мета: розвиток наочно-образного мислення, тонкої моторики.

Матеріал: роздруковані бланки методики, олівці (кольорові), простий олівець, ластик. Для проведення заняття з методики необхідно роздрукувати на кольоровому принтері Бланк №1. Бланк №2 роздруковувати необов'язково, тому що в ньому даються відповіді до завдань. Якщо у вас немає кольорового принтера, то ви можете використовувати аналогічний варіант вправи в чорно-білому варіанті (див. Бланк №3). На Бланке №4 даються відповіді до завдань з Бланка №3.

Інструкція: дитині дають роздрукований Бланк №1, три кольорових олівця (червоний, жовтий, зелений), а також простий олівець + ластик. На бланку розташовані 4 завдання. У кожному із завдань три кольорові фігури, які необхідно послідовно (в умі) накласти один на одного, і після знака "=" намалювати результат накладення. Правильні відповіді см. Бланк №2. На Бланке №3 наводиться чорно-білий варіант аналогічного завдання. Тут використовується чорний і сірий кольори, а також штрихування у вигляді смужки. Правильні відповіді см. Бланк №4.







## Заняття 19

### Вправа «Кого не стало»

Мета: розвивати довільну увагу.

Психолог виставляє 10 іграшок (бажано тварин). Діти 20 сек. Розглядають їх. По команді психолога закривають очі. Психолог ховає одну іграшку і запитує: «Кого не стало?»

### Гра "Тінь"

Мета: розвиток рухової пам'яті, спостережливості, внутрішньої свободи.

Із групи дітей вибирають двох. Одна дитина - "мандрівник", друга - його "тінь". Решта - "глядачі".

"Мандрівник" іде через поле, а за ним на 2-3 кроки позаду його "тінь", яка намагається скопіювати рухи "мандрівника". Бажано стимулювати "мандрівника" до виконання різних рухів: пострибати на одній нозі, зупинитись : подивитись попідруки.

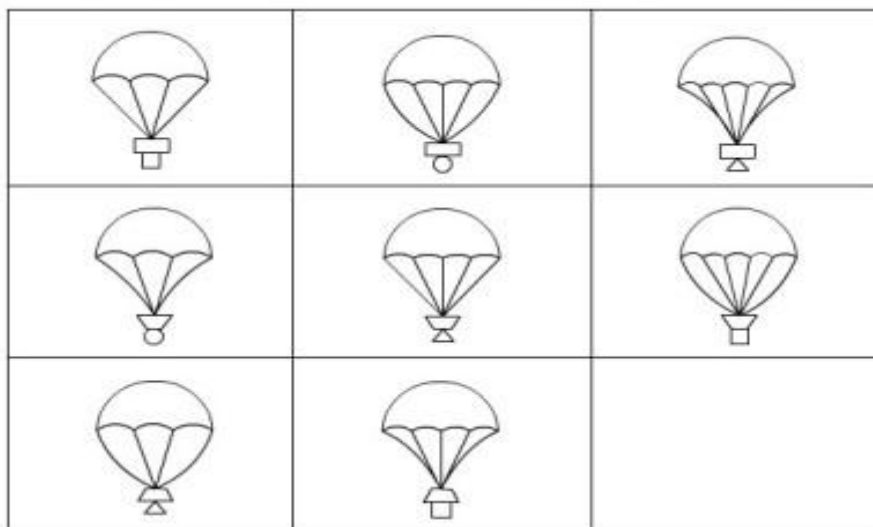
### Вправа "Підбір відсутнього елемента"

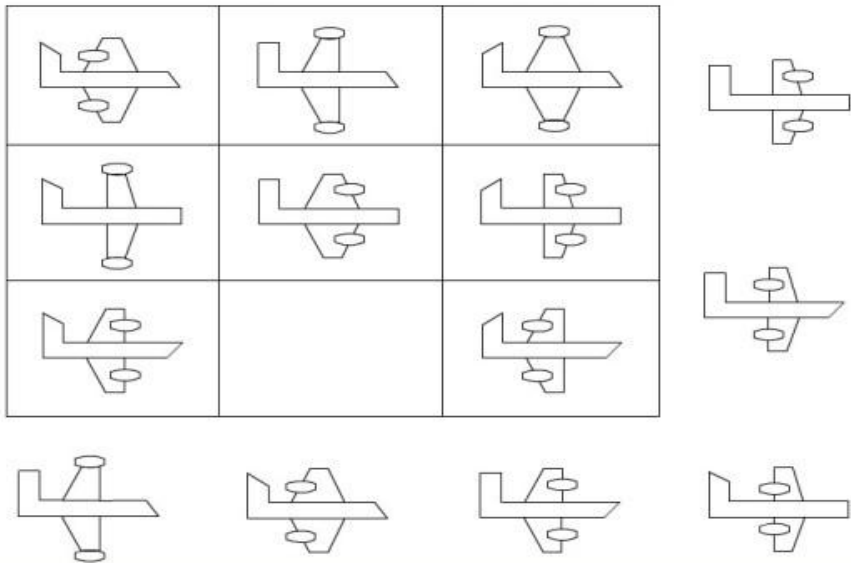
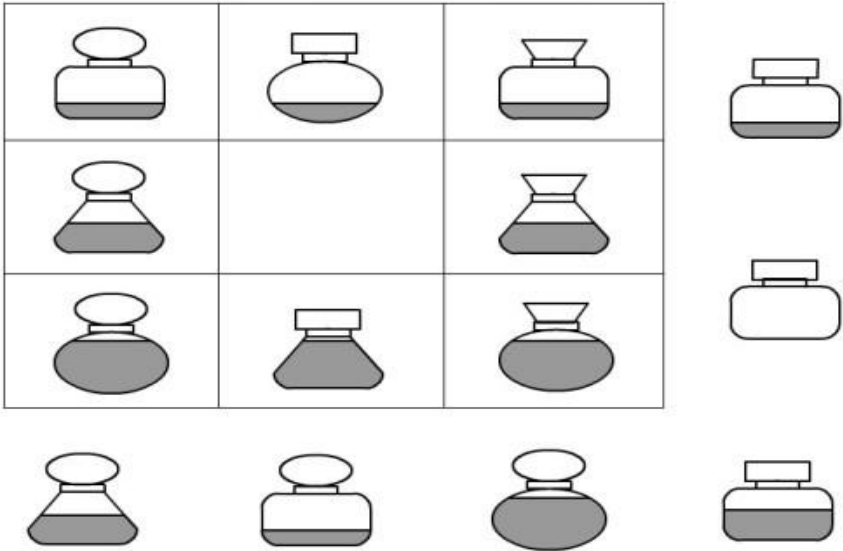
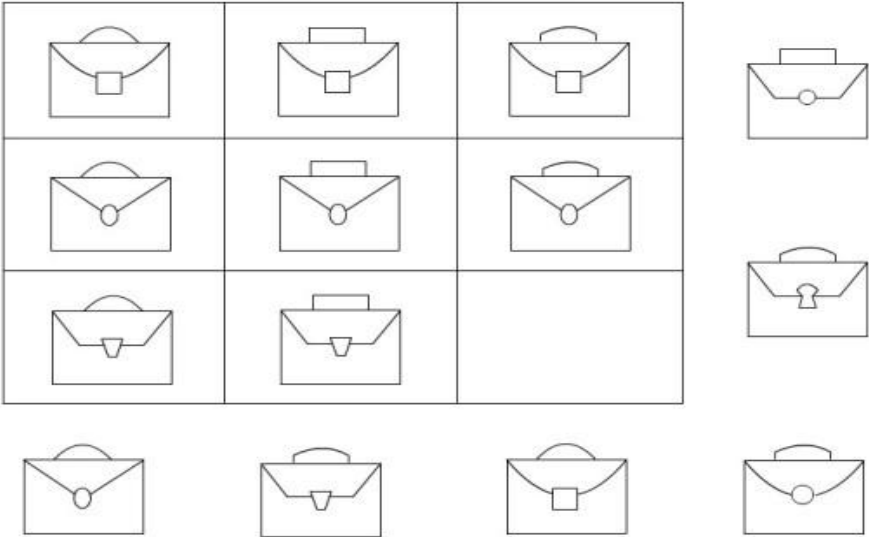
Мета: розвиток логічного мислення.

Матеріал: роздруковані бланки методики.

Інструкція: на кожному з бланків у рамці зображені фігури в певній логічній послідовності. Однієї фігури не вистачає. Необхідно підібрати її з шести запропонованих нижче варіантів.

Примітка: дитина обов'язково повинна обґрунтувати свій вибір.





## Заняття 20

### Гра "Друге життя"

Мета: розвиток уяви.

Потрібно придумати друге життя непотрібним на перший погляд речам: великі коробки; порожні пластикові пляшки; використані фломастери; змальовані альбоми.

### Гра "Хто більше?"

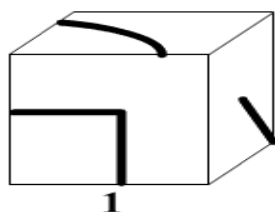
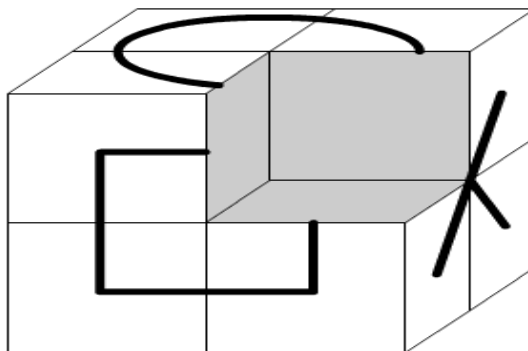
Мета: розвиток дедукції, креативного мислення.

Назвати якнайбільше предметів і явищ, які можуть бути: червоними, залізними, круглими, скляними, безкінечними.

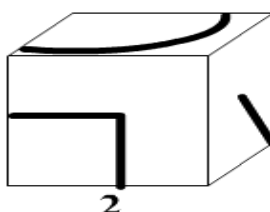
### Вправа "Логічний куб"

Мета: розвиток просторового і логічного мислення.

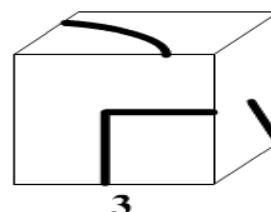
Матеріал: роздруковані бланки методики. Інструкція: на кожному з трьох бланків вгорі зображено куб, на видимих гранях якого намальовані різні фігури. Фрагмент куба вирізаний. Необхідно із запропонованих нижче 6 фрагментів вибрати підходящий, такий, який не порушить логіку (чи закономірність) розташування фігур на гранях куба.



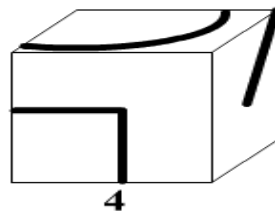
1



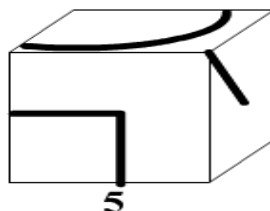
2



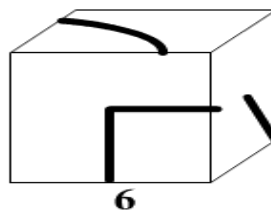
3



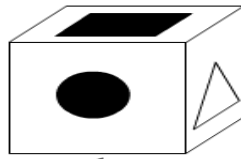
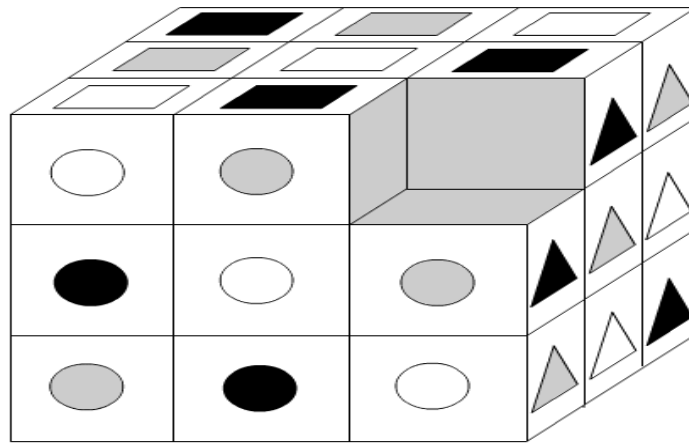
4



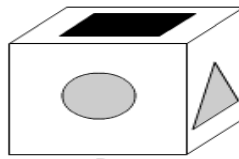
5



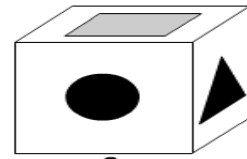
6



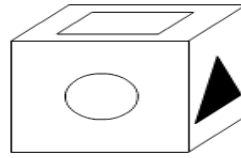
1



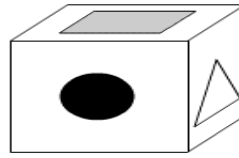
2



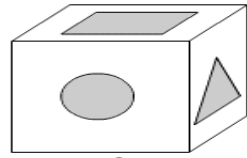
3



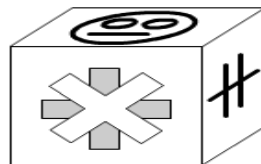
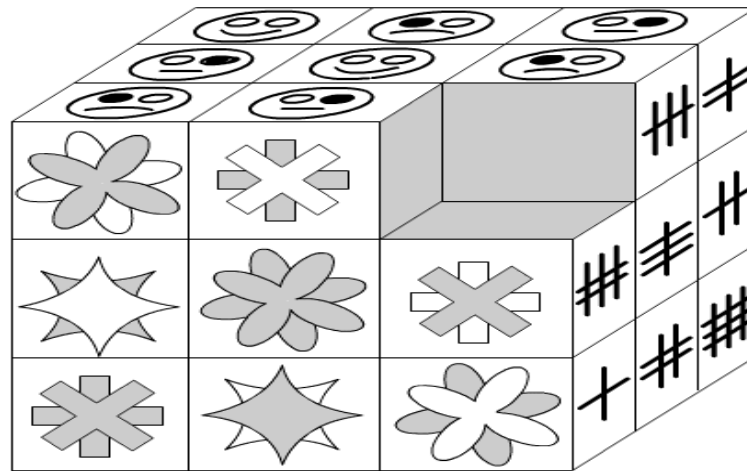
4



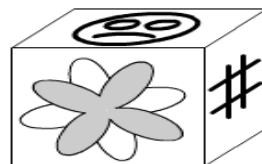
5



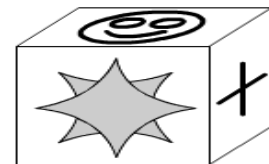
6



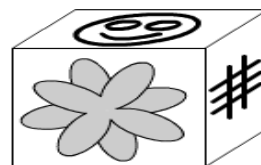
1



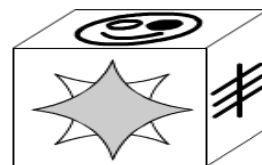
2



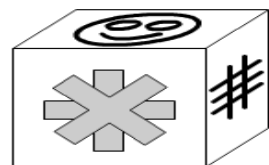
3



4



5



6

## **Заняття 21**

### **Гра "Запам'ятай послідовність"**

Мета: розвиток образної зорової пам'яті.

Вибирають 6-7 дітей. З обраних дітей один - ведучий. Інші учасники шикуються в "потяг" і "їдуть". Ведучий повинен подивитися на "потяг" одну хвилину, а потім відвернутися і назвати дітей на ім'я так, як зони стоять у "потязі".

Потім вибирають іншого ведучого.

### **Гра "Покажи по-різному"**

Мета: ознайомлення з протилежностями, розвиток уваги.

1. Високий - низький. Діти йдуть по колу. Психолог говорить: "Зараз ми будемо проходити ворота. Якщо я скажу, що ворота високі, ви будете продовжувати йти так само, як зараз, а якщо низькі, то нагнетесь. Той хто не нагнетється вчасно, виходить з гри".

2. Важкий - легкий. Психолог говорить: "Уявіть, що ви несете сумки. Сумка може бути легкою і важкою. Покажіть, як несуть важку сумку, тепер легку. А зараз будьте уважні, по моїй команді ви повинні нести сумку або як важку, або як легку".

Гру можна продовжувати, використовуючи пари слів:

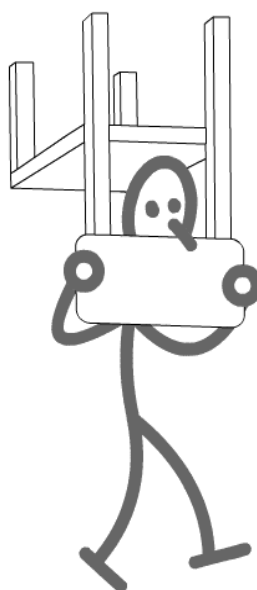
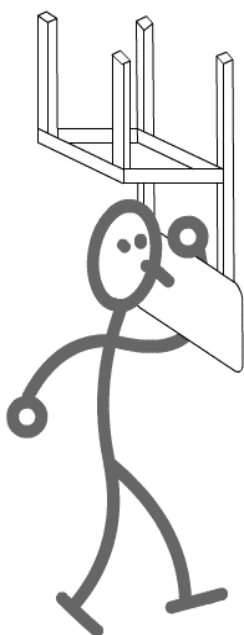
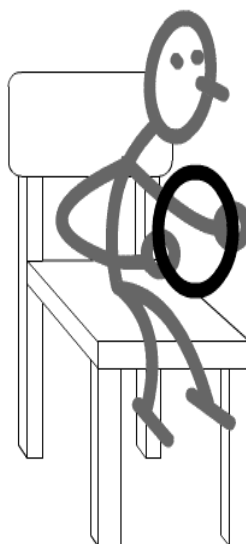
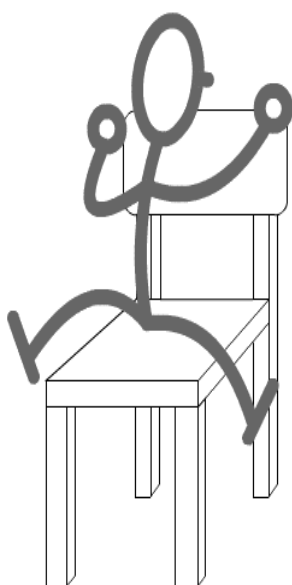
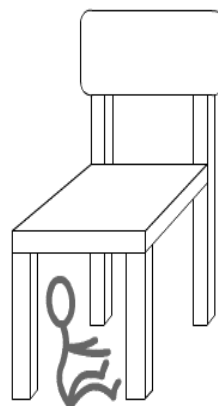
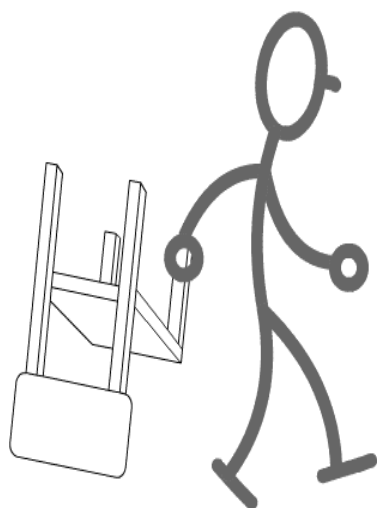
швидко - повільно, весело - сумно, жарко - холодно, темно - світло.

### **Гра "Чарівний стільчик" (автор Т.В. Чередникова)**

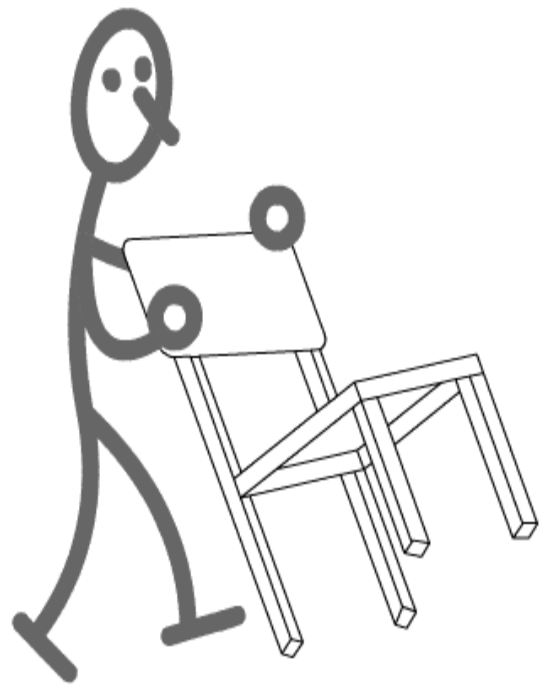
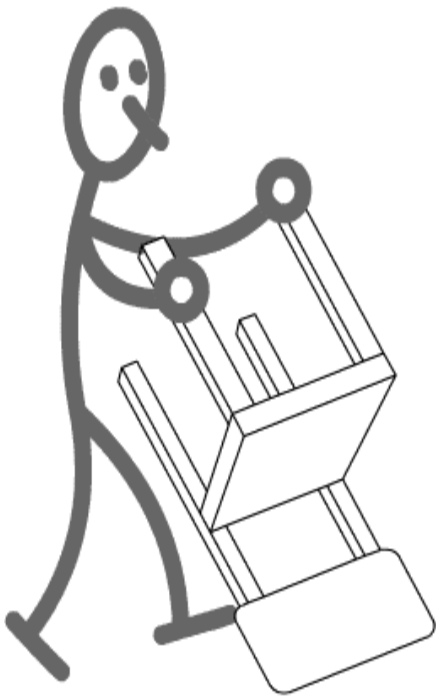
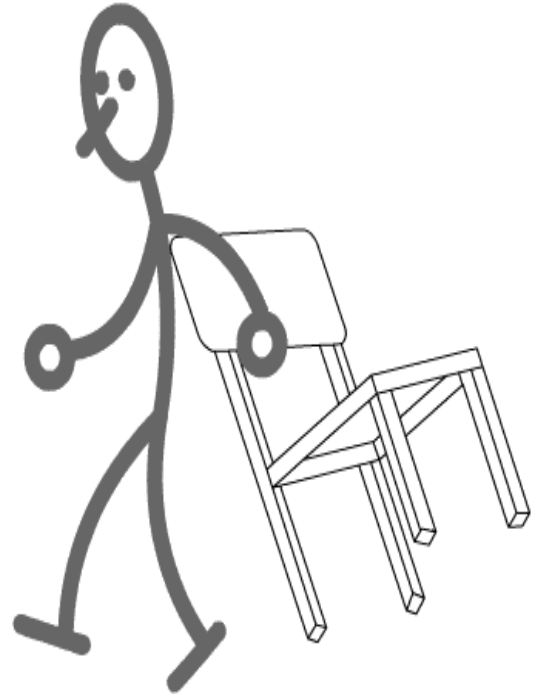
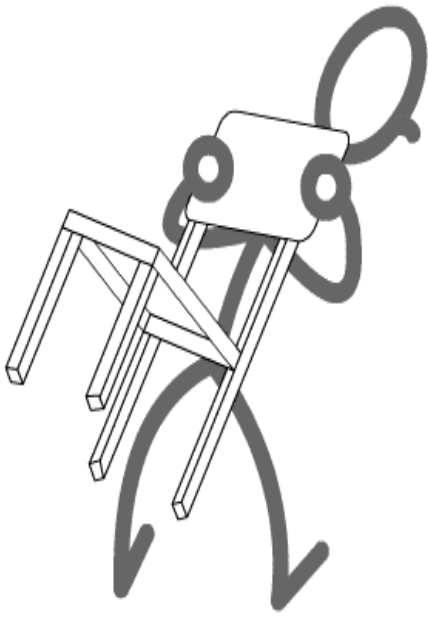
Мета: розвиток здібностей символічного мислення: рольова поведінка в грі і символічні дії з предметами-замінниками.

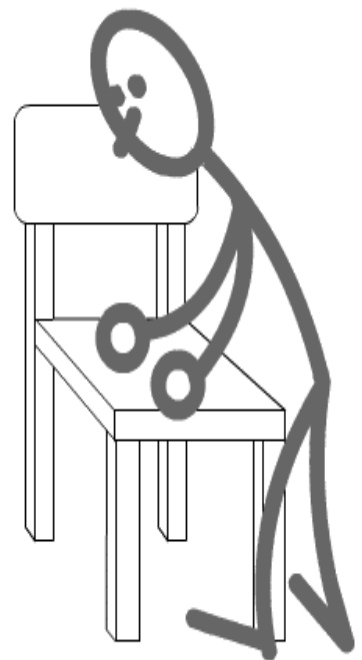
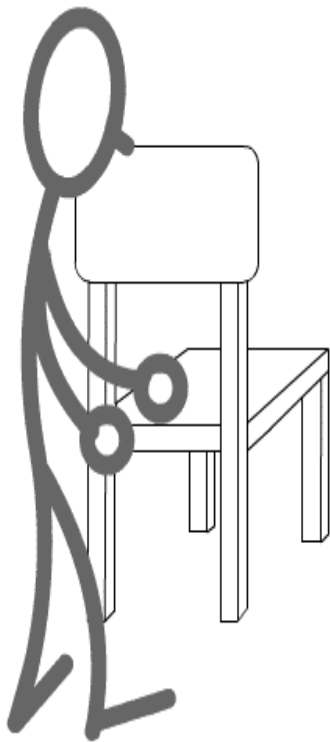
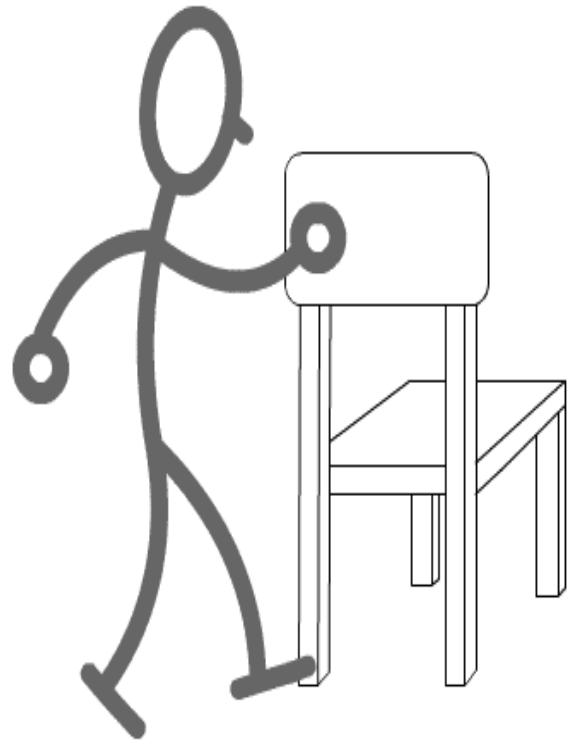
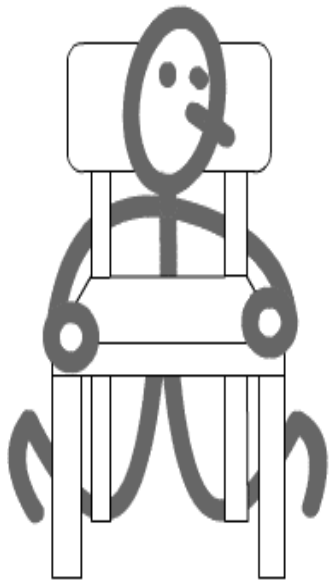
Матеріал: для виконання цього завдання необхідно мати ляльку (будь-яку іншу іграшку), дитячий стільчик зі спинкою і звичайний стілець для дорослого. Також вам необхідно заздалегідь підготувати роздруковані бланки методики. Дітям пропонують пограти в "Чарівний стільчик".

Інструкція: Дорослий каже: "Давайте пограємо. Зараз ви будете перетворювати свій стільчик в різні предмети, які я назву. Дивиться, як (перевертає свій стілець, як на Бланке №1). Це будка для мого собаки. А ви зробите будинок для ляльки ". Далі по черзі називаються предмети, які треба зобразити за допомогою стільця: кінь, машина; парасолька, капелюх; рюкзак, чемодан; лопата, візок (тачка); вікно, двері; духовка, стіл. См. Бланки №№ 2-7.









## Заняття 22

### Гра «Античас»

Мета: розвиток продуктивності пам'яті.

Психолог пропонує кожній дитині тему для невеликої розповіді (наприклад, «Театр», «Магазин», «Риболовля», «Прогулянка в ліс» тощо). Отримавши тему, кожна дитина повинна розкрити її, описуючи всі події в ній у зворотному порядку.

### Гра "Що підходить?"

Мета: розвиток асоціативного мислення, короткочасної пам'яті.

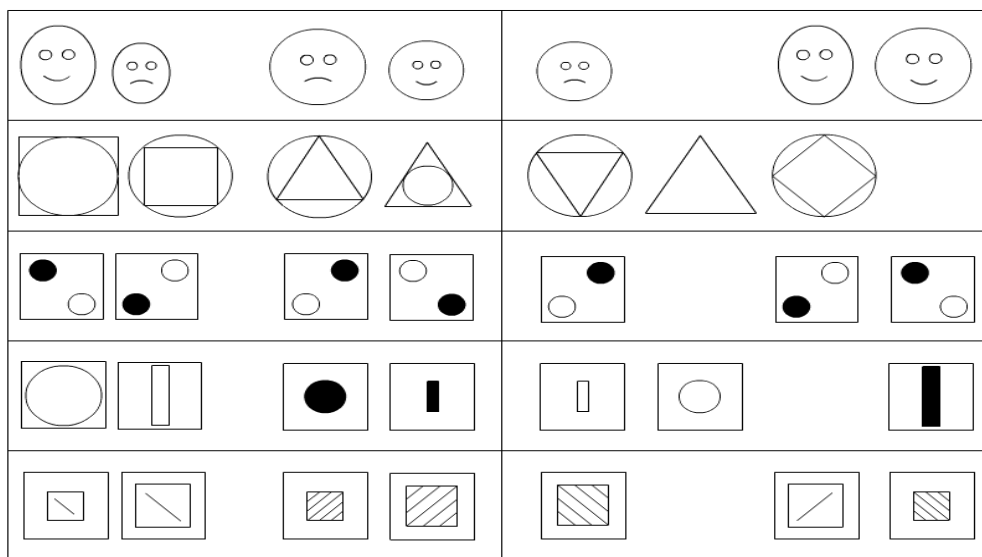
Розкладають картки з різними зображеннями: квітка, ліжко, стіл, кубики, гребінець. Потім називають слова: свято, сон, обід, гра, волосся. Дитина-має підібрати картки, що викликають у неї асоціації з цими словами. Після цього слід показати дитині обрані картки; а вона має відтворити слова, які потрібно було запам'ятати через асоціації.








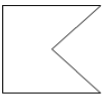
































### Вправа "Добери відсутню фігуру"









































Мета: розвиток логічного мислення.







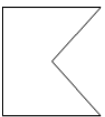

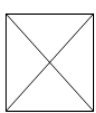
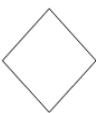

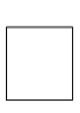









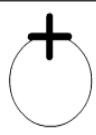













Матеріал: роздруковані бланки методики.

Інструкція: дайте дитині по черзі роздруковані Бланки № 1 і 2. На кожному з них представлено по 5 завдань. У кожному із завдань дитині запитують: "Яка з чотирьох фігур, що стоять праворуч в ряду, повинна бути на місці питання? Вона повинна ставитися до третій фігурі так само, як друга фігура відноситься до першої". Зміна двох перших фігур в кожному ряду показує, якою має бути четверта, відсутня в ряду фігура, яку потрібно знайти серед набору фігур, представлених в кожному ряду праворуч. Дитина повинна обов'язково обґрунтувати свій вибір! Правильні відповіді: див. В бланку № 3 і 4.



## Заняття 23

### Вправа «Сірники»

Мета: розвиток зорової пам'яті.

Беруть сірники без голівок або лічильні палички. Психолог з висоти 10-15 см кидає на стіл 2-3 шт. і пропонує розглянути їх розміщення, запам'ятати його та відтворити в зошиті.

### Гра «Чудові перетворення»

Мета: розвиток творчої уяви.

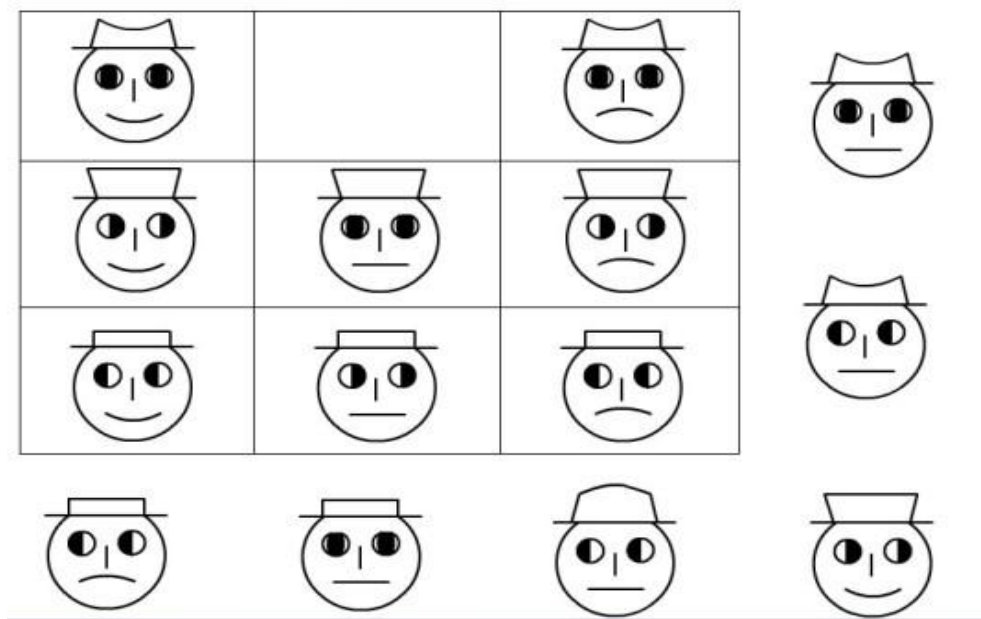
Психолог пропонує дітям набір геометричних фігур різного кольору і форми, з яких вони складають зображення (статичні або сюжетні). У процесі гри психолог може вводити і деякі обмеження, (наприклад, візерунок скласти тільки з кіл, квадратів, трикутників), тварин – з квадратів або овалів і

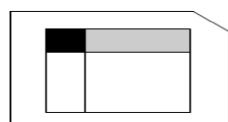
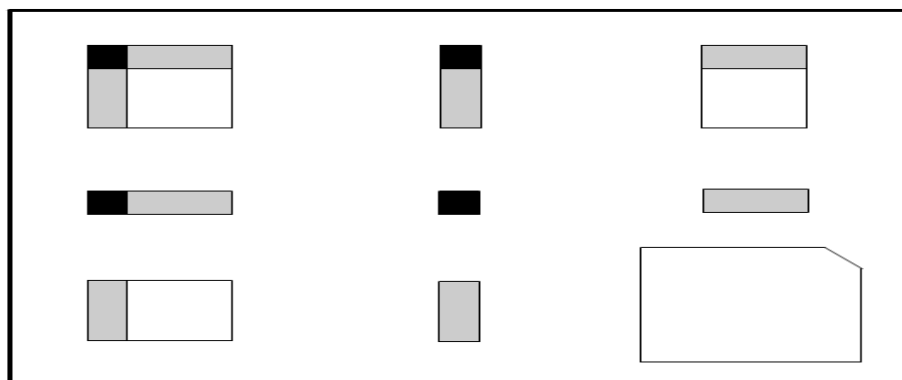
### Вправа "Підбір відсутнього елемента"

Мета: розвиток логічного мислення.

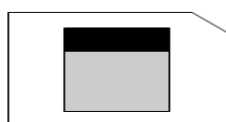
Матеріал: роздруковані бланки методики.

Інструкція: на кожному з бланків у рамці зображені фігури в певній логічній послідовності. Однієї фігури не вистачає. Необхідно підібрати її з шести запропонованих нижче варіантів. Примітка: дитина обов'язково повинна обґрунтувати свій вибір.

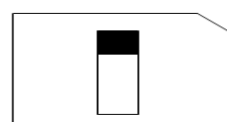




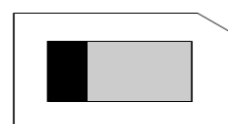
1



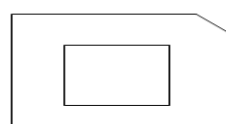
2



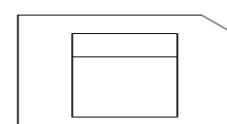
3



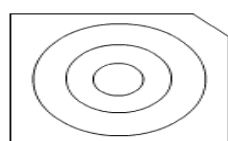
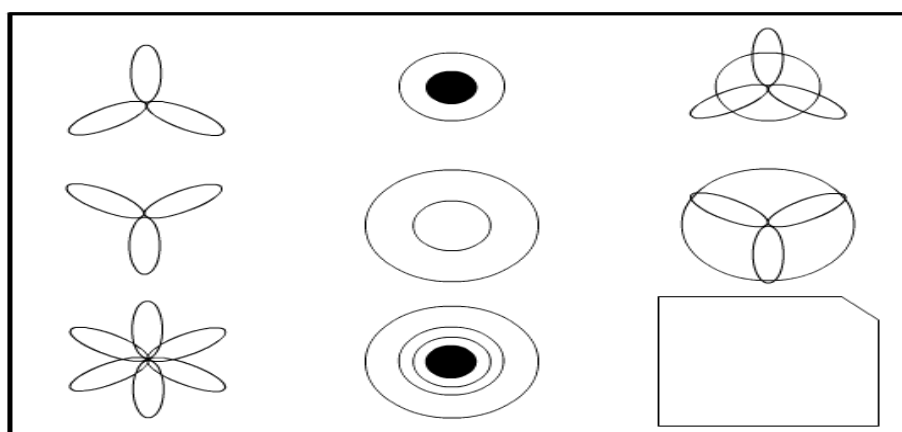
4



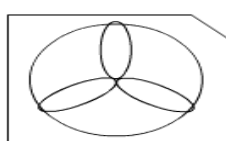
5



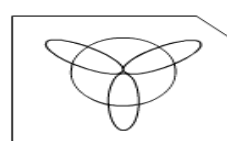
6



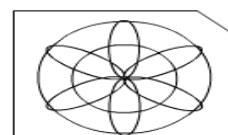
1



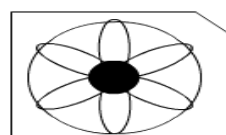
2



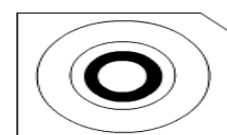
3



4



5



6

## Заняття 24

### Гра «Не поспішай наслідувати»

Мета: розвиток уваги

Психолог, не поспішаючи, робить різні гімнастичні рухи. Діти повторюють його рухи, але з відставанням на один: при першому русі дорослого діти не рухаються, при другому русі — повторюють перший, при третьому — другий. Можна ускладнити завдання — відставати на два рухи.

### Гра «Повторюй за мною»

Мета: розвиток комбінованої пам'яті.

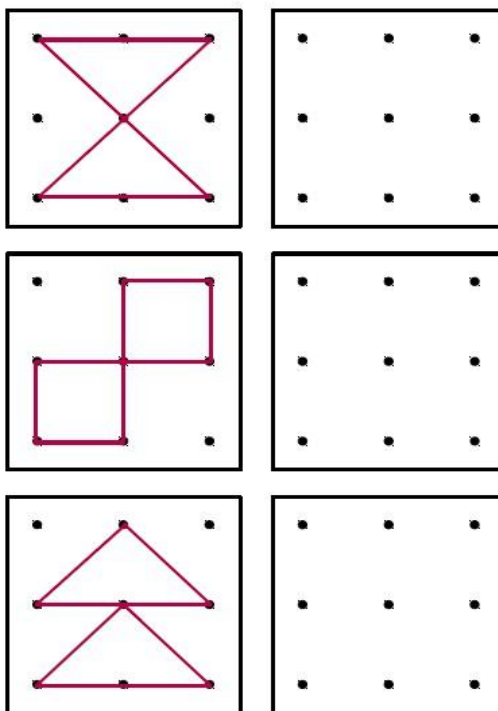
Грають всі присутні діти. Перший учень називає будь-яке слово, наприклад, друг, другий повторює його і додає своє, наприклад: друг, будинок. Перший називає два слова та додає своє нове слово. Перемагає той, хто не збиваючись, повторить більше слів.

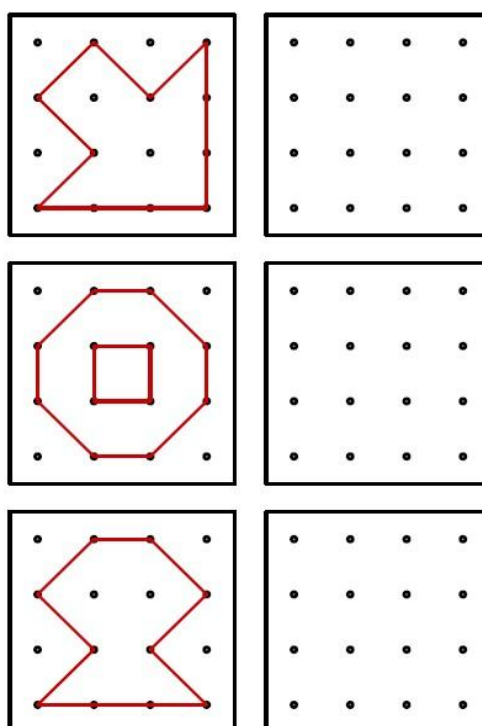
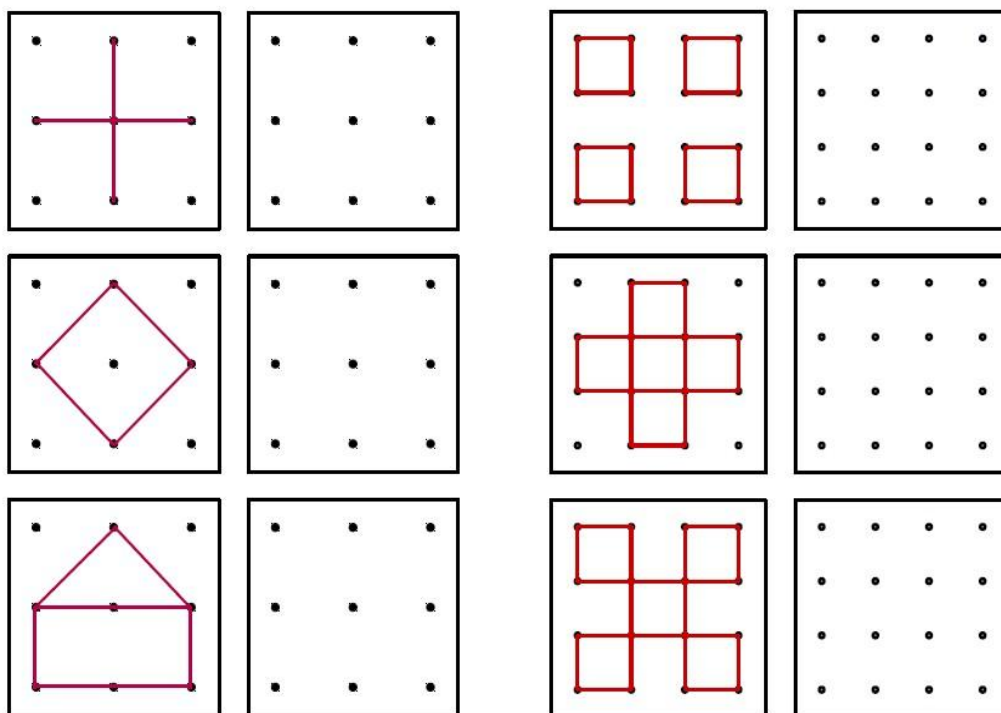
### Вправа "Зроби малюнок по точках"

Мета: розвиток у дитини вміння діяти за зразком.

Матеріал: роздруковані бланки методики.

Інструкція: необхідно по точках скопіювати малюнок (або візерунок).







## Заняття 25

### Гра "Зобрази в русі"

Мета: розвиток уяви.

Завдання розміщені з порядку зростання складності.

Інструкція: "Уяви, що ти перетворився в тигра, який пробирається в джунглях; робота; орла, що летить над скелями: королеву Франції; киплячу каструлю; авторучку, в якій закінчилось чорнило".

### Гра "Спійманка"

Мета: розвиток критичного та логічного мислення.

Повторіть назви посуду: тарілка, лопата, каструля, ніж.

Скільки ніг у карася?

Скільки крил у поросяти?

Скільки крил в індики?

Скільки рук в їжака?

Скільки яєць знайшов Петрик, якщо біла курочка знесла одне яйце, чорна одне, а півник цілих два?

Скільки олівців у порожній коробці?

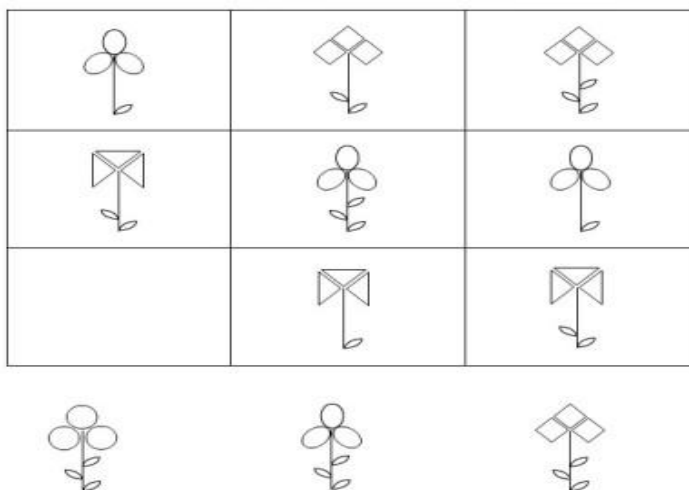
### Вправа "Підбір відсутнього елемента"

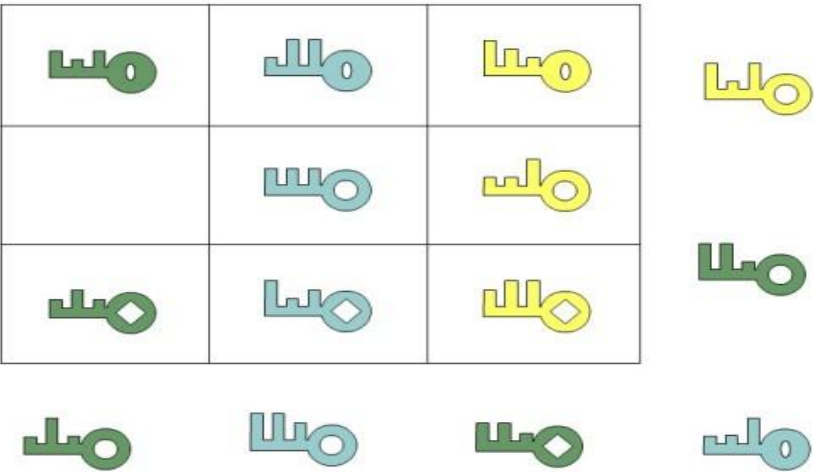
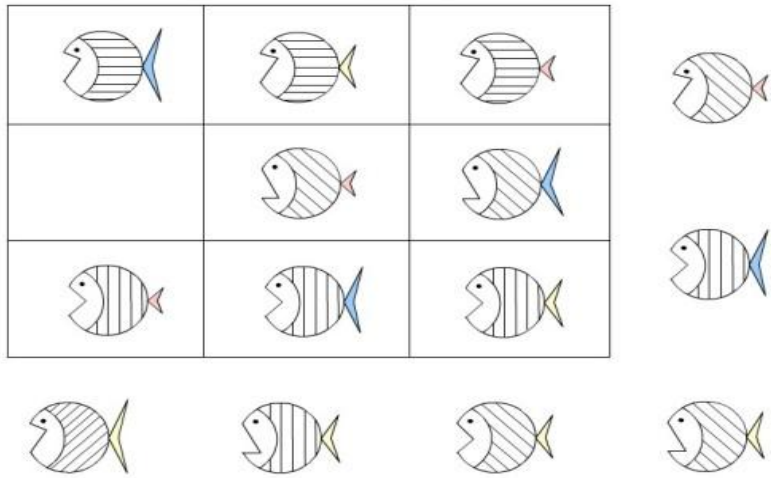
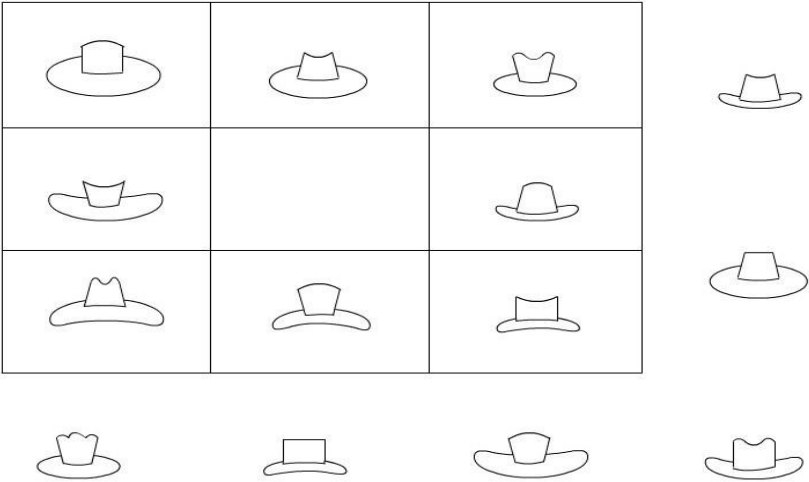
Мета: розвиток логічного мислення.

Матеріал: роздруковані бланки методики.

Інструкція: на кожному з бланків у рамці зображені фігури в певній логічній послідовності. Однієї фігури не вистачає. Необхідно підібрати її з шести запропонованих нижче варіантів.

Примітка: дитина обов'язково повинна обґрунтувати свій вибір.





## Заняття 26

**Вправа «Запам'ятай картинку»** ( в основу покладено діагностичну методику , описану Терлецькою)

Мета: розвиток зорової пам'яті.

Психолог добирає 10-12 картинок. Учні розглядають картинки 1-2 хв, а потім по черзі називають, що запам'ятали. Виграє той, хто останнім назве предмет. Кожного разу кількість картинок збільшується.

### Гра "Що трапилось?"

Мета: розвиток творчого мислення, уяви, мовлення.

Потрібно скласти речення в розповідь:

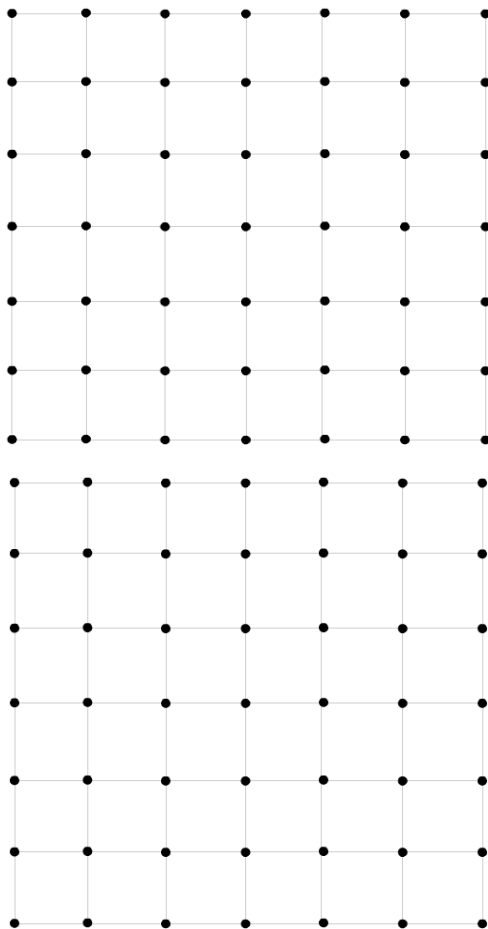
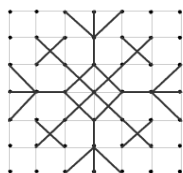
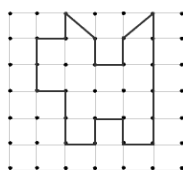
- По вулиці їхала машина тому в Діда Мороза була зелена борода,
- Падав сильний сніг..., тому сьогодні наша кішка залишилася голодною.
- Тато приніс маленьке цуценя тому ввечері довелося запалювати свічку.

### Вправа "Зроби малюнок по точках"

Мета: розвиток у дитини вміння діяти за зразком.

Матеріал: роздруковані бланки методики.

Інструкція: необхідно по точках скопіювати малюнок (або візерунок), поміщений в якості зразка у верхньому лівому куті листа.



## Заняття 27

### Гра "Що плаває, що тоне?"

Мета: розвиток логічного мислення, спостережливості.

Підбираємо предмети з металу, пластмаси й дерева: лінійки, ложки, гудзики, олівці, цвяхи та ін. Пропонуємо дитині вгадати, що з них потоне, а що ні. Далі уперевіряємо, кидаючи їх у воду по черзі.

Діти роблять висновок про те, з якого матеріалу зроблені предмети.

### Гра «Бабуся складає у свою валізу»

Мета: розвиток механічної пам'яті.

Психолог починає розповідь: «Бабуся складає у свою валізу гребінець», а наступний гравець має повторити вже сказане, додавши свій предмет: «Бабуся складає у свою валізу гребінець і ... капці тощо». Гра триває доти, доки ряд не стає таким довгим, що його вже не можна відтворити.

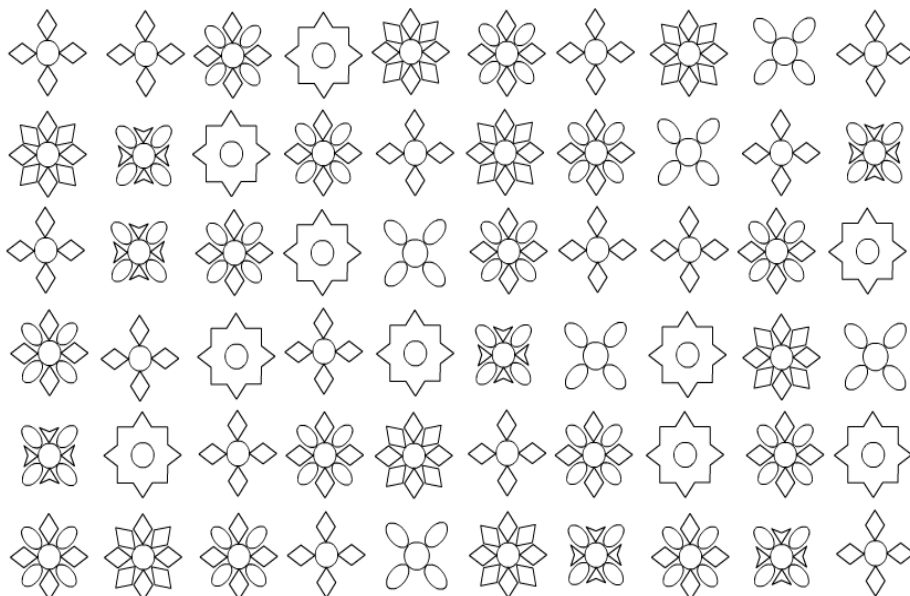
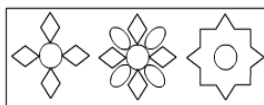
### Вправа "Пошук заданій послідовності"

Мета: розвиток уваги.

Матеріал: роздруковані бланки методики.

Інструкція: на Бланке №1 зображено 6 рядів ялинкових іграшок (куль) декількох видів, що розрізняються нанесеним на них візерунком. В рамочці дана послідовність з трьох визначених куль.

Завдання: знайти і виділити задану послідовність з, екзотичних квітів. де вона зустрічається.



## **Заняття 28**

### **Гра "Яким буває?"**

Мета: розвиток уміння виділяти властивості предметів, творчого мислення, мови.

Потрібно придумати якнайбільше властивостей: яким буває будинок, дерево, автомобіль, корабель, метелик, кішка.

Наприклад, будинок буває великим, маленьким, дерев'яним, новим, старим.

### **Вправа «М'ячики з числами»**

Мета: розвиток уміння зосереджуватися.

Гравці стоять у колі. Психолог кидає комусь м'ячик невеликого розміру і називає будь-яке число від 1 до 19. Той, кому кинули м'ячик, повинен миттєво відгукнутися, назвавши число на одиницю більше, і знову кинути комусь м'ячик, назвавши при цьому нове число. Забороняється називати число, що йде за тим, на яке відгукнулися

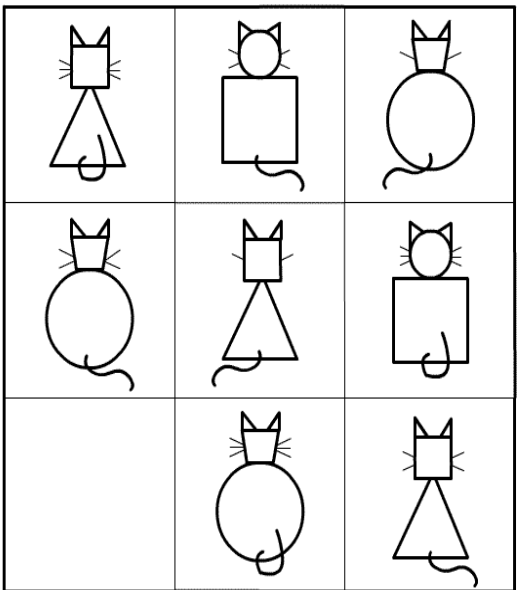
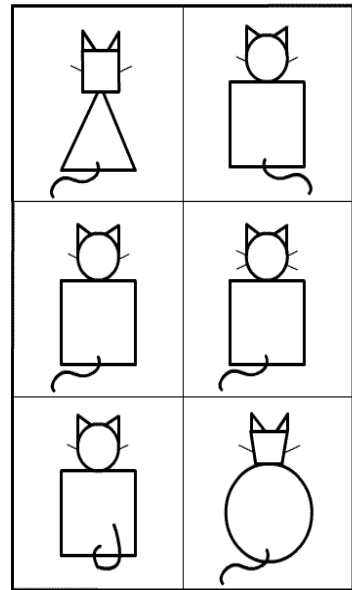
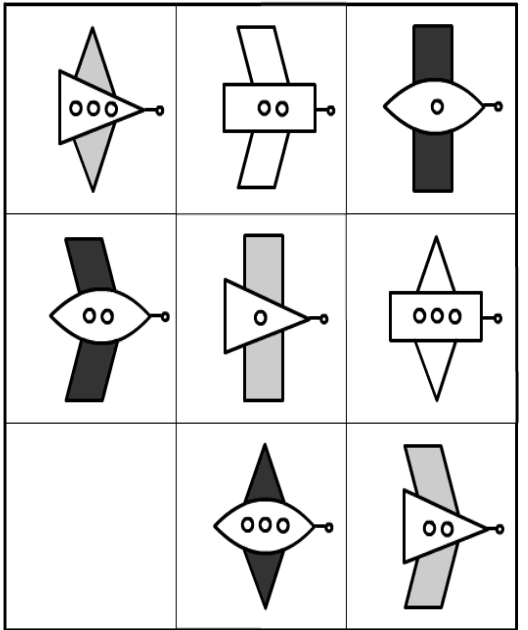
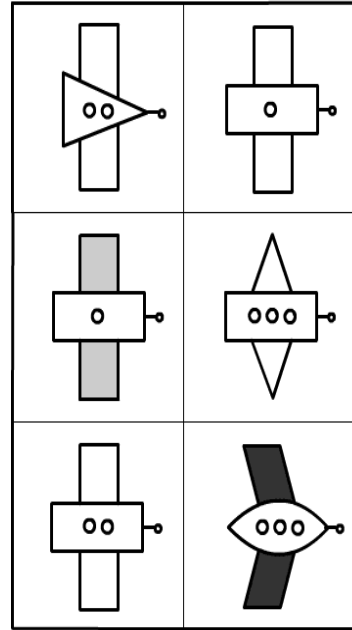
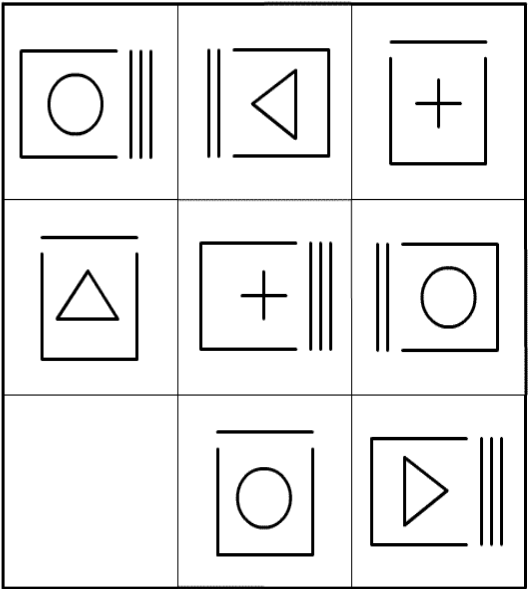
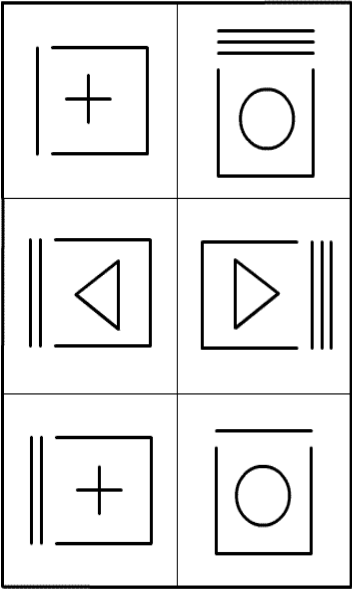
### **Вправа "Пошук відсутніх фігур"**

Мета: розвиток уваги і логічного мислення.

Матеріал: роздруковані бланки методики. інструкції:

Завдання\_1. (бланк №1) З 6 фігур, зображених праворуч, вибрати ту, яка займе місце відсутньої в третьому ряду. Пошук фігури здійснюється на основі аналізу рядів фігур по горизонталі або вертикалі. Приховані 3 закономірності: кількість прямих ліній, положення прямокутника, форма фігури усередині прямокутника. Завдання\_2. (бланк №2) Надано 3 ряди зображень літаків, що відрізняються формою корпусу, крил, їх забарвленням, кількістю ілюмінаторів. Бракуючий літак треба вибрати з 6 фігур, розміщених праворуч. Відповідь обґрунтувати, вказуючи ознаки тієї фігури, яка повинна бути поміщена в порожній квадрат. Це літак з корпусом прямокутної форми, з незафарбованими прямокутними крилами і одним ілюмінатором.

Завдання\_3. (бланк №3) Надано 3 ряди зображень кішок. Відсутню в третьому ряду фігуру треба знайти на основі аналізу, порівняння та узагальнення рядів фігур за ознаками: форма тулуба, голови, кількість вусів і напрямок хвоста. Зображення, розташовані праворуч, використовуються тільки для підтвердження відповіді, знайденого на основі аналізу фігур. Ці 6 фігур не слід показувати дитині в ході пошуку вирішення завдання. Тільки після того як дитина опише відсутню фігуру, він може знайти її серед 6 запропонованих.



## Заняття 29

### Гра «Хто відгадає?»

Мета: розвиток зорової пам'яті

Можна грати як з групою, так і з однією дитиною. Завдання полягає в тому, що дитину просять по пам'яті описати який-небудь із предметів, що є у кімнаті так, щоб інші діти відгадали. При цьому не можна дивитися на цей предмет і називати його.

Після того, як психолог пояснив правила гри, а діти підготувалися до неї і вибрали предмет, психолог дає в руки будь-якій дитині іграшку, як запрошення до розповіді. Той, хто отримав іграшку розповідає про загаданий предмет. Коли загадка відгадана, її автор передає іграшку у руки наступній дитині. Гра триває доти, доки кожен не придумає свою загадку.

### Вправа «Вгадай та плесни у долоні» (за Овчаровою)

Мета: розвиток та переключення уваги.

Дітям у швидкому темпі зачитуються слова. Почувши слово з вказаним психологом звуком, наприклад «д», діти мають плеснути у долоні.

*Підвал, портрет, діжка, дрова, хода, дрозд, папір, лінія, дорога.*

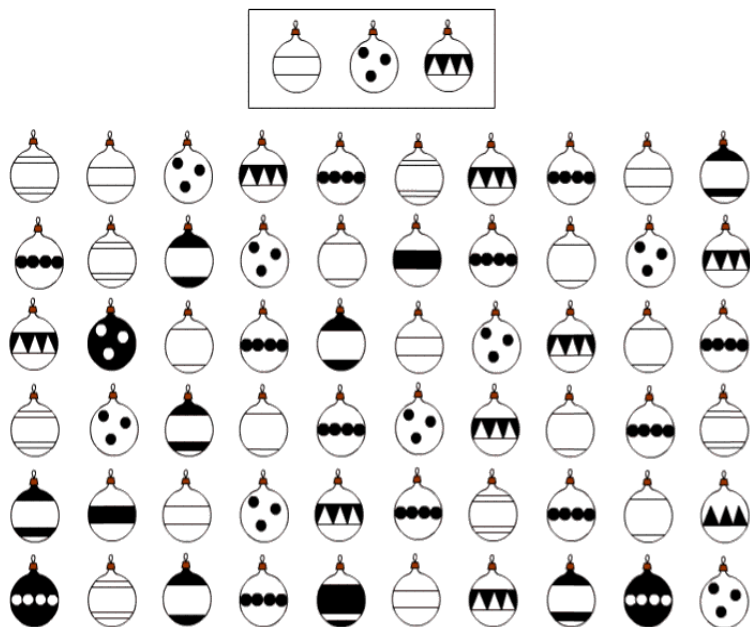
### Вправа "Пошук заданій послідовності"

Мета: розвиток уваги.

Матеріал: роздруковані бланки методики.

Інструкція: на Бланке №1 зображено 6 рядів ялинкових іграшок (куль) декількох видів, що розрізняються нанесеним на них візерунком. В рамочці дана послідовність з трьох визначених куль.

Завдання: знайти і виділити задану послідовність з трьох куль скрізь, де вона зустрічається.



## Заняття 30

### Гра "Чарівні палички"

Мета: розвиток уяви.

Інструкція: "Що б ви зробили, якби у вас були такі палички?"

паличка-виручалочка;

паличка-всезменшувалочка;

паличка-всезбільшувалочка;

паличка - просто чарівна".

### Вправа «Повтори рухи» (за Єрмалаєвою)

Мета: розвиток комбінованої пам'яті.

Психолог плеще в долоні, вистукуючи певну мелодію. Дитина уважно слухає її, запам'ятовує її, а потім відтворює. Ритмічні вирази повинні бути короткими, чіткими.

### Вправа "Зроби малюнок по точках"

Мета: розвиток у дитини вміння діяти за зразком.

Матеріал: роздруковані бланки методики.

Інструкція: необхідно по точках скопіювати малюнок (або візерунок), поміщений в якості зразка у верхньому лівому куті листа.

