**Методическая разработка**

Тема: Игра и упражнения для развития и коррекции познавательной сферы детей дошкольного возраста.

Игра «Найди заданный предмет на картинке»
Цель: развивать объем, концентрацию и устойчивость зрительного внимания.
Условия. Ребенку предлагается внимательно рассмотреть красочную картинку и найти предмет заданный взрослым.
Примечание. Чем больше предметов на картинке и чем они меньше, тем сложнее задание. Обратите внимание: чем дольше ребенок способен рассматривать картинку, отыскивая заданные предметы, тем выше устойчивость его внимания, а чем быстрее он отыскивает нужные предметы на картинке, тем выше концентрация его внимания. Если ребенок не находит предметы, расположенные на периферии, значит, объем его внимания незначителен.

Игра «Найди такой же»
Цель: развивать концентрацию, объем и устойчивость зрительного внимания.
Условия. Для игры требуются одинаковые наборы предметных картинок по числу игроков. Взрослый помогает детям разложить все картинки перед собой, после чего показывает одну картинку из своего набора и предлагает найти такую же. Если ребенок нашел и показал правильно, игра продолжается.
Примечание. Начинать можно с трех картинок, постепенно увеличивая их количество.

Игра «Найди игрушку»
Цель: развивать концентрацию внимания.
Условия. Игрушку прячут на глазах у ребенка под одну из двух коробок. Затем несколько раз меняют местами коробки, передвигают их по столу. Дошкольник должен постараться запомнить коробку, под которой спрятана игрушка, и следить за всеми ее перемещениями. Если ребенок правильно указывает коробку с игрушкой, он победил.
Примечание. Если ребенок во время занятия всегда находит игрушку, значит, он действительно научился концентрировать внимание, и вероятность случайного угадывания мала. Можно увеличивать скорость перемещения коробки или постепенно увеличивать их количество до четырех.

Игра «Соберись на прогулку»
Цель: развивать внимание детей.
Условия.
1-й вариант. Взрослый предлагает ребенку «собраться на прогулку». Называются предметы одежды в случайном порядке, а ребенок должен быстро показать, на что данный предмет надевают. Например, взрослый называет «шапка» - ребенок дотрагивается до головы. Предварительно взрослый называет предметы одежды и показывает нужную часть тела, давая образец выполнения игры дошкольнику. Если ребенок быстро и правильно показал, он считается одетым.
2-й вариант. Взрослый выполняет роль водящего и предупреждает ребенка о том, что будет путать его, называя предметы одежды и показывая не соответствующие им части тела. Ребенок должен сосредоточить внимание не на движениях взрослого, а на его словах. Если ребенок запутался, начал повторять движения за взрослым, не обращая внимания на слова, то он считается проигравшим.
3-й вариант. Взрослый называет и одновременно показывает части тела, а ребенок должен быстр  назвать одежду, которую надевают на эту часть тела.
Примечание. Можно увеличивать темп игры; играть и с одним ребенком, и одновременно с несколькими детьми.

Игра «Кто позвал мяч?»
Цель: развивать слуховое внимание.
Условия.  Дети стоят в кругу. Взрослый называет имя ребенка и подбрасывает мяч вверх. Тот, чье имя назвали, должен помогать (догнать) мяч и вернуть его взрослому.
Примечание. Когда дети освоили этот вариант игры, можно внести усложнения. Например, ребенок не возвращает мяч взрослому, а сам называет имя любого из игроков и подбрасывает мяч вверх. Игрокам можно встать не в круг, а в свободном порядке.
Игры и упражнения для развития и коррекции внимания детей старшего дошкольного возраста.

Игра «Найди отличия»
Цель: развивать зрительное внимание (его концентрацию, устойчивость).
Условия. Необходимо подготовить две пары картинок, содержащих по 10-15 различий. Ребенка просят рассмотреть и сравнить картинки в предложенной паре и назвать все их различия.
Примечание. Каждое найденное отличие можно отмечать откладыванием счетной палочки (это потребует от ребенка дополнительного  умения распределять внимание, а кроме того, усиливает мотивацию достижения цели задания).

Упражнение « Карандаши»
Цель: развивать концентрацию внимания.
Условия. В упражнении участвуют два и более дошкольников. Они стоят в кругу. Исходное положение каждой держать руки согнутыми  в локтях перед  грудью  на ширине плеч, в правой руке карандаш или фломастер, причем держать карандаш надо так,  чтобы в кулаке был зажат его кончик, а большая часть возвышалась над кулаком. Упражнение выполняется на четыре счета:
1)    передать карандаш из правой руки в левую;
2)    передать карандаш из левой руки в правую;
3)    снова передать карандаш в левую руку;
4)    развести руки в стороны ( руки соседей оказываются соприкасающимися друг с другом). Правой рукой взять карандаш соседа с права, а левой рукой отдать свой карандаш соседу слева. Таким образом, каждый карандаш будет перемещаться по кругу, переходя от одного игрока к другому.
Далее упражнение продолжается до тех пор, пока у каждого игрока не окажется свой карандаш. Взрослый считает вслух, сначала медленно, затем ускоряет темп. Если ребенок был не внимателен и не мог действовать в заданном темпе или допустил ошибку, ему не удается действовать слаженно и передать карандаш. В этом случае он считается проигравшим. Упражнение останавливают и начинают заново.
Примечание. При выполнении упражнения детям в паре следует располагаться друг против друга и на последний счет не разводить руки в стороны, а вытягивать в перед, к своему партнеру. Это игровое упражнение максимально быстро помогает неусидчивым детям концентрировать внимание, учит действовать слаженно, сообща. Удобно использовать данное упражнение в начале занятия.

Упражнение «Найди и вычеркни»                                                                              Цель: развивать устойчивость зрительного внимания.
Условия. Ребенку дается небольшой текст (газетный, журнальный) и предлагается, просматривать каждую строчку, зачеркнуть какую-либо букву (например, «А»). Фиксируется время и количество ошибок.
Для тренировки распределения и переключения внимания инструкцию можно изменить. Например, «В каждой строчке зачеркни букву «а», а букву «б» подчеркни»; «Зачеркни букву «а», если перед ней стоит буква «н», и подчеркни букву «а», если перед ней стоит буква «л»». Фиксируется время и ошибки.
Примечание. Результаты ежедневно следует отмечать на графике. Необходимо проанализировать, как изменяется результативность. Если взрослый все делал правильно, то должно быть улучшение результатов. Нужно ознакомить с ними ребенка, порадоваться вместе с ним.
Это развивающее упражнение следует проводить в соревновательной форме.

Игра «Собери слова»

Цель: развивать слуховое внимание.
Условия. Взрослый называет слово по буквам, выдерживая паузу между каждой буквой (Д-О-М) от 3 до 15 секунд и более
( это затрудняет целостность восприятия слова). Ребенок должен внимательно выслушать и назвать слово целиком.
Примечание. Начинать следует с простых слов из трех букв, постепенно увеличивая количество букв в слове. Игра удобна тем, что не требует специальных условий и места для проведения. В нее можно играть и на улице, и в дороге, и в любом другом месте (поэтому она может быть рекомендована для использования родителями).

**Игры для развития и коррекции памяти детей младшего и среднего дошкольного возраста**

Игра «Что пропало?»                                                                                                 Цель: развивать зрительное запоминание.
Условия. Перед ребенком выкладывается от трех до пяти игрушек. Взрослый объясняет, что игрушкам скучно, они хотят поиграть в прятки. Ребенку предлагается рассмотреть и назвать каждую игрушку. По команде взрослого он закрывает глаза или отворачивается, а взрослый прячет одну из игрушек. Открыв глаза, ребенок должен назвать, какая игрушка  пропала.
Примечание. Можно заменить игрушки картинками. Эта игра пользуется у детей неизменным успехом.

Игра «Кто за кем?»

Цель: развивать зрительную память.
Условия. В этой игре детям необходимо угадать, что изменилось. Взрослый раскладывает за ширмой от трех до пяти игрушек. Затем отодвигает ширму и предлагает детям запомнить порядок расположения игрушек. Меняет игрушки местами (сначала одну, затем две, три). Дети должны отгадать, что изменилось, и восстановить прежний порядок расположения игрушек.
Примечание. Усложнение игры – постепенное увеличение числа игрушек, которые меняются местами.

Игра «Кто разбудил мишку?»

Цель: развивать слуховую память.
Условия. Дети сидят на стульчиках. Взрослый вносит игрушку - мишку. Предлагает одному из детей уложить его спать. Ребенок качает мишку на руках, поет ему песенку, затем садится на стульчик спиной к детям. Тот ребенок, на которого покажет взрослый, должен сказать: «Мишка, мишка, хватит спать, пора вставать». Ребенок с мишкой на руках должен отгадать и назвать по имени того, кто разбудил медвежонка.
Примечание. В начале игры взрослый может сам показать, как надо укладывать мишку.

Игра «погладь котенка»

Цель: развивать тактильную память.
Условия.  Следует подобрать несколько игрушек – котят одного размера, изготовленных из разных материалов (пластмассы, резины, ткани, меха и др). Каждому ребенку дают котенка, предлагают погладить его, поиграть с ним. Затем взрослый собирает всех котят в мешочек или коробку и объясняет, что котята спрятались. Каждому ребенку предлагается найти своего котенка. Для этого надо, не заглядывая в мешочек ( коробку), погладить всех котят и найти своего котенка.
Примечание. Нельзя допускать ощупывания игрушек детьми. Узнать своего котенка нужно только по прикосновению.

Игра «Магазин»

Цель: развивать слуховую и зрительную память.
Условия. Для игры требуется двойной набор тематических картинок. Взрослый раскладывает в трех – четырех разных местах комнаты предметные картинки, на которых изображены товары, продающиеся в магазинах. Каждая группа картинок обозначает
какой – либо магазин (например: посуда, одежда, игрушки, обувь). Детям предлагается выполнить следующие игровые действия: «сходить» в магазин и «купить» товары по заданию взрослого. Каждому ребенку показывают картинки с изображением тех товаров, которые необходимо купить в разных магазинах, предлагают внимательно посмотреть и запомнить, что надо купить, а затем найти нужные покупки и принести их взрослому. Если ребенок правильно выполнил задание, ему присваивается звание «мамин помощник». В следующий раз взрослый дает  задание в форме  словесной инструкции без опоры на картинку.
Примечание. Усложнение игры заключается в постепенном увеличении количества необходимых для запоминания покупок, количества «магазинов», а также в переходе к словесной инструкции.

**Игры для развития и коррекции памяти детей старшего дошкольного возраста**

Игра «Я положил в мешок»

Цель: развивать слуховую память.
Условия. Взрослый начинает игру и говорит: «Я положил в мешок яблоки». Следующий играющий повторяет сказанное и добавляет свое слово. Например, «Я положил в мешок яблоки и тарелку». Третий игрок повторяет всю фразу и добавляет что-то от себя. И так далее.
Примечание. Можно добавлять по одному слову, а можно добавлять слова по алфавиту – порядок тот же. Можно ввести соревновательный элемент – кто больше слов в мешке донесет. Кто забыл (потерял) слово, у того мешок упал, и игра начинается сначала.

Игра «Собери движения по кругу»

Цель: развивать двигательную и зрительную память.
Условия. Игра проводиться с группой детей. Водящий и дети идут по кругу, взявшись за руки, и говорят такие слова: «Ровным кругом друг за другом мы идем за шагом шаг. Стой на месте, дружно вместе сделаем вот так!» Все останавливаются, и водящий показывает на  одного из детей. Тот, на кого он показал, придумывает и показывает движение, которое повторяют все дети, стоящее в кругу.
Затем игра повторяется, и каждый ребенок, выбранный водящим, должен показать все движения, которые выполнялись предыдущими игроками.
Игра проводиться до тех пор, пока каждый из участников не покажет всю серию движений и свое движение в завершении.
Последнему игроку сложнее всех, так как на его долю приходиться больше всего движений.
Примечание. Игра может идти несколько иначе. Ребенок, которого выбирает водящий, показывает не все предшествующие движения, а только свое. Когда каждый из игроков показал свое движение, игра повторяется еще раз; и вот тогда нужно собрать все движения, показанные в кругу, т.е. повторить их в том же порядке.

Игра «Пуговицы»

Цель: развивать объем зрительной памяти, пространственное восприятие.
Условия. Играют два человека. Перед ними лежат два одинаковых набора пуговиц, не одна пуговица в наборе не повторяется. У каждого игрока есть игровое поле – квадрат, разделенный на клетки. Начинающей игру выставляет на своем поле одну пуговицу.
Второй игрок должен посмотреть и запомнить, где лежит пуговица и какая именно. Первый игрок закрывает листком бумаги свое игровое поле, а второй должен на своем поле повторить расположение пуговицы. Далее второй игрок берет инициативу в свои руки и выставляет две пуговицы.  И так далее.
Примечание. Чем больше в игре используется клеток и пуговиц, тем больший объем внимания и памяти необходим, тем сложнее становиться игра.

Игра «Что изменилось?»

Цель: развивать зрительную память.
Условие. Выложить перед ребенком пять знакомых предметов, попросите его внимательно посмотреть на них и назвать. Затем предложите ему отвернуться или закрыть глаза и замените один – два предмета на другие. Ребенок должен снова внимательно посмотреть и ответить на вопросы: «Все ли предметы на месте? Каких предметов не стало? Какие предметы появились вновь?»
Примечание:
1-й вариант – сократить количество предметов на 1-2, не делая никакой замены.
2-й вариант – добавить 1-2 предмета к уже имеющемся.
3-й вариант – изменить расположение предметов относительно друг друга, не меняя их количества.
Данную игру можно проводить на основе картинок.
Игра «разложить по порядку»

Цель: развивать тактильную память ( способность запоминать ощущения от прикосновения к различным предметам).
Условия. Для проведения игры изготавливаются пять карточек из бумаге разной шероховатости:
1-я карточка -  из наждачной бумаги;
2-я карточка - из картона;
3-я карточка – из гофрированного картона ( бумаги);
4-я карточка – из ксероксной бумаге;
5-я карточка – из фольги.
Ребенку предлагается с открытыми глазами погладить по очереди карточки и запомнить ощущения, которые возникают при поглаживании каждой из них. Затем ему завязывают глаза и карточки перемешиваются. Ребенок должен по памяти на ощупь разложить карточки по порядку.
Примечание. Предложите ребенку потрогать одну карточку из пяти и запомнить ощущения, вызванные от прикосновения к ней. Затем найти с закрытыми глазами (на ощупь) эту карточку из пяти предложенных.

**Игры для развития и коррекции мышления детей младшего и среднего дошкольного возраста**

Игра «Магазин»

Цель: развивать у детей умение находить предмет по характерным признакам.
Условия.  Для игры потребуется набор тематических предметных картинок, на которых изображены товары, продающиеся в магазинах (например, посуда, одежда, игрушки, обувь). Взрослый составляет описание предмета по одному или нескольким характерным признакам и предлагает каждому ребенку «купить» заданный предмет (описание предмета по его назначению; например: купи то, из чего пьют чай; то в чем кипятят воду для чая и т.д.).
Примечание. Можно привлекать детей к выделению признаков и составлению описания предмета.

Игра «Найди такую же»

Цель: учить сравнивать предметы находить в них признаки сходства и различия; воспитывать наблюдательность, смекалку, связную речь.
Условия. Для данной игры подбираются разнообразные игрушки, среди которых обязательно должны быть одинаковые и похожие (например: две матрешки одинаковые по размеру, но в разных платочках).
Детям предлагают за ограниченное время (пока взрослый считает до трех) отыскать две одинаковые игрушки. Ребята, увидевшие такие игрушки, поднимают руку и называют их на ухо взрослому. Громко называть нельзя, чтобы не мешать другим детям выполнять задание. Если ребенок находит похожие игрушки взрослый напоминает ему о том, что игрушки должны быть полностью одинаковыми.
Примечание. В процессе игры можно добавлять или убирать игрушки, чтобы усложнить задание.

Игра «Так бывает или нет?»

Цель: развивать логическое мышление, умение замечать не последовательность в суждениях.
Условия. Дети должны в рассказе взрослого заменить небылицу и объяснить, почему так не бывает.
Примерные рассказы взрослого:
1.    «Летом, когда солнце ярко светило, мы с ребятами вышли на прогулку. Сделали из снега горку и стали кататься с нее на санках»;
2.    «Наступила весна. Все птицы улетели. Грустно стало детям. «Давайте сделаем для птиц скворечники!» - предложил Вова. Когда повесили скворечники, птицы поселились в них, и стало опять весело детям»;
3.    «У Вити сегодня день рождения. Он принес в детский сад угощение для своих друзей: яблоки, соленые конфеты, сладкие лимоны, груши и печенье. Дети ели и удивлялись. Чему же они удивлялись?»;
4.    «Все дети обрадовались наступлению зимы. «Вот теперь мы покатаемся на санках, на лыжах, на коньках», - сказала Света.  ««А я люблю купаться в реке», - сказала Люда. Мы с мамой будем ездить на речку и загорать.» ».
Примечание. В рассказ следует включать только одну небылицу. При повторном проведении игры количество небылиц увеличивают.

Игра «Суп – компот»

Цель: учить детей  группировать  овощи и фрукты.
Условия. Детям предлагают в одной кастрюли «сварить» суп, а в другой – компот. На кастрюле, предназначенной для супа, есть обозначение овоща; на кастрюле для компота – обозначение фрукта. Детей делят на две команды они должны быстро по хлопку взрослого из предложенных картинок с изображением овощей и фруктов только необходимые. Команда, которая первой собрала соответствующие картинки и не допустила ошибок, объявляется командой победительницей.
Примечание. В игре могут участвовать не две команды, а два игрока.

Игра «Домики»

Цель: развивать умение анализировать, быстро находить в заданном предметном поле нужный предмет по характерным признакам.
Условия. Для игры потребуются хорошо знакомые детям геометрические фигуры разного цвета и величины. Не одна фигура не повторяется дважды.
На полу в произвольном порядке раскладываются фигуры. Это «домики». По команде взрослого ребенку надо быстро найти заданный «домик» и «спрятаться» в нем. Взрослый дает следующие команды: «Найди синий домик»; «Найди желтый большой дом»; «Найди маленький красный круглый дом»; «Найди маленький синий квадратный домик»; « Найди не маленький, не красный дом»; «Найди не треугольный, не квадратный дом» и т.д. Если ребенок не находит «домик» по заданным параметрам, ему грозит опасность, он попался.
Примечание. Игра может использовать для детей от3 до 5 лет. Уровень сложности игры определяется количеством признаков фигур и сложностью инструкции. Чем меньше признаков указано в инструкции, тем больше вариантов «домиков» можно найти. Например, инструкция: «Найди большой дом» предполагает, что спрятаться можно в большом доме любого цвета и формы; а инструкция: «Найди большой зеленый квадратный дом» ограничивает варианты домов до одного. Инструкция: «Найди не красный, не круглый дом» очень сложна и, как правило, используется для детей 4-5 лет, т.к. предполагает исключение из поиска дома красного цвета и круглой формы.

**Игры для развития и коррекции мышления детей старшего дошкольного возраста**

Игра «дополни предложение»

Цель: развивать быстроту мышления. Условия. Взрослый говорит часть предложения, а дети должны дополнить его новыми словами, чтобы получилось законченное предложение. Например: «Мама купила..» - «..книжки, тетради, портфель», - продолжают дети.
Примечание. Каждый ребенок добавляет только одно сл