

# «ДИДАКТИЧЕСКИЕ ИГРЫ ДЛЯ РАЗВИТИЯ ПСИХИЧЕСКИХ ФУНКЦИЙ ДЕТЕЙ»

Педагог-психолог ГБДОУ ц.р.  
р., детский сад №129  
Кузнецова Вероника Аркадьевна



Дошкольный возраст - начальный этап формирования личности. Движущими силами развития психики дошкольника являются его потребности. Важнейшие из них: потребность в общении, с помощью которой усваивается социальный опыт; потребность во внешних впечатлениях, в результате чего происходит развитие познавательных способностей, а также потребность в движении, приводящая к овладению целой системой разнообразных навыков и умений.



Большое влияние на умственное развитие оказывает обучение. К началу дошкольного возраста психическое развитие ребенка достигает такого уровня, при котором можно формировать двигательные, речевые, сенсорные и ряд интеллектуальных навыков, появляется возможность вводить элементы учебной деятельности. Под влиянием обучения и воспитания происходит интенсивное развитие всех познавательных психических процессов. Всякая психическая функция формируется и преобразуется в процессе взаимодействия ребенка и взрослого. Родители, педагоги являются главными участниками в развитии познавательных возможностей каждого ребенка.

**ПОЗНАВАТЕЛЬНЫЕ  
ПРОЦЕССЫ**

*ОЩУЩЕНИЯ*

*ВОСПРИЯТИЕ*

*ПАМЯТЬ*

*ВНИМАНИЕ*

*МЫШЛЕНИЕ*

*ВООБРАЖЕНИЕ*

**ВОСПРИЯТИЕ** в дошкольном возрасте становится осмысленным, целенаправленным, анализирующим. В нем выделяются произвольные действия - наблюдение, рассматривание, поиск.

Значительное влияние на развитие восприятия оказывает в это время речь - то, что ребенок начинает активно использовать названия качеств, признаков, состояний различных объектов и отношений между ними. Называя те или иные свойства предметов и явлений, он тем самым и выделяет для себя эти свойства; называя предметы, он отделяет их от других; определяя их состояния, связи или действия с ними, видит и понимает реальные отношения между ними.

В дошкольном возрасте ребенок овладевает всеми формами устной речи, присущими взрослым. У него появляются развернутые сообщения - монологи, рассказы. В них он передает другим не только то новое, что он узнал, но и свои мысли по этому поводу, свои замыслы, впечатления, переживания.

# ИГРЫ И УТРАЖНЕНИЯ, СПОСОБСТВУЮЩИЕ РАЗВИТИЮ ВОСПРИЯТИЯ:

- ❖ «Перевертыши» (превратить круг, треугольник, квадрат в любой рисунок)
- ❖ «Как пройти зайке?», «Путешествие по комнате», «Куда пойдёшь, что найдёшь?» (ориентация в пространстве по плану-схеме)
- ❖ «Узнай форму» (узнать в окружающих предметах форму геометрической фигуры)
- ❖ «Построй по росту» (построить предметы, соответственно их высоте)
- ❖ «Сложи картинку» (составить из частей целую картинку)
- ❖ «О чём я говорю?» (взрослый описывает какой-либо предмет; ребёнок должен угадать, о каком предмете идёт речь)
- ❖ «Какое время года?» (взрослый называет время года, а ребёнок называет признаки этого времени года)
- ❖ «Угадай предмет» (взрослый рисует пунктирной линией или точками очертание предмета; ребёнок должен узнать предмет).

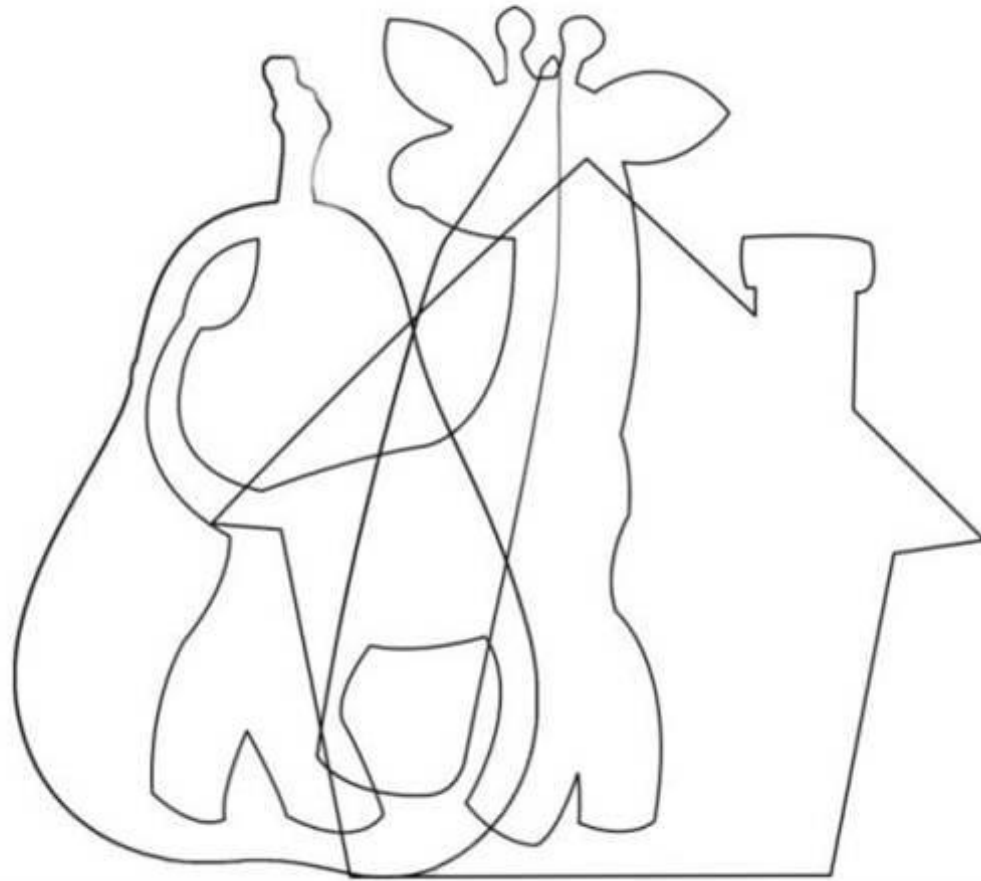


# Развивающая игра «Кто где находится?»



Кто расположен в правом верхнем углу?

# «Чей контур?»



# ВНИМАНИЕ –

психический процесс, который обязательно присутствует при познании ребенком мира и проявляется в направленности и сосредоточенности психики на определенных объектах. Из огромного потока информации, непрерывно идущей из окружающего мира, благодаря работе внимания ребенок выбирает ту, которая наиболее интересна, значима и важна для него.

## ВИДЫ ВНИМАНИЯ

```
graph TD; A[ВИДЫ ВНИМАНИЯ] --> B[По механизму возникновения:]; A --> C[По направленности активности:];
```

### *По механизму возникновения:*

1. Произвольное (возникает при помощи волевых усилий).
2. Непроизвольное (вызывается новым, сильным, необычным раздражителем).
3. Послепроизвольное.

### *По направленности активности:*

1. Внешнее.
2. Внутреннее.



# ИГРЫ И УПРАЖНЕНИЯ, СПОСОБСТВУЮЩИЕ РАЗВИТИЮ ВНИМАНИЯ:

- ◆ «Да и нет не говорите. Белого и чёрного не носите». (Взрослый задаёт ребёнку вопросы. Ребёнок отвечает на них, но при этом не должен называть запрещённые цвета и не говорить «да» и «нет»)
- ◆ «Загадки»
- ◆ «Найди отличия», «Найди два одинаковых предмета»
- ◆ Игры - головоломки
- ◆ «Будь внимателен» (выполнение гимнастических упражнений по словесной команде)
- ◆ «Волшебное слово» (взрослый показывает упражнения, а ребёнок их повторяет только в том случае, если взрослый говорит «Пожалуйста!»)
- ◆ «Где что было?» (ребёнок запоминает предметы, лежащие на столе, ребёнок отворачивается, взрослый передвигает предметы, ребёнок указывает что изменилось)
- ◆ «Лабиринты»
- ◆ «Назови, что ты видишь» (ребёнок за одну минуту должен назвать, как можно больше предметов, находящихся в комнате)
- ◆ «Карлики и великаны» (ребёнок должен слушать словесную инструкцию взрослого, не обращая внимание на его действия).



**ИГРА «НАЙДИ  
ОТЛИЧИЯ»**  
(вариант с рисунком)



**Найди 10 отличий**

# ИГРА «ЛАБИРИНТ»



# ПАМЯТЬ

Дошкольное детство - возраст, наиболее благоприятный для развития памяти. Как указывал Л.С. Выготский, память становится доминирующей функцией и проходит большой путь в процессе своего становления. Ни до, ни после этого периода ребенок не запоминает с такой легкостью самый разнообразный материал. Однако память дошкольника имеет ряд специфических особенностей.

У младших дошкольников память произвольна. Ребенок не ставит перед собой цели что-то запомнить или вспомнить и не владеет специальными способами запоминания. Интересные для него события, действия, образы легко запечатлеваются, произвольно запоминается и словесный материал, если он вызывает эмоциональный отклик. Ребенок быстро запоминает стихотворения, особенно совершенные по форме: в них важны звучность, ритмичность и смежные рифмы. Запоминаются сказки, рассказы, диалоги из фильмов, когда ребенок сопереживает их героям. На протяжении дошкольного возраста повышается эффективность произвольного запоминания, причем чем более осмысленный материал запоминает ребенок, тем запоминание лучше. Смысловая память развивается наряду с механической, поэтому нельзя считать, что у дошкольников, с большой точностью повторяющих чужой текст, преобладает механическая память.

В дошкольном возрасте память включается в процесс формирования личности. Третий и четвертый годы жизни становятся годами первых детских воспоминаний.

## ВИДЫ ПАМЯТИ

```
graph TD; A[ВИДЫ ПАМЯТИ] --> B[По содержанию психической активности:]; A --> C[По продолжительности сохранения материала:]; A --> D[По степени волевой регуляции:];
```

### По содержанию психической активности:

1. Двигательная.
2. Образная:
  - 1) зрительная;
  - 2) обонятельная;
  - 3) слуховая;
  - 4) вкусовая;
  - 5) осязательная;
3. Эмоциональная.
4. Словесно-логическая.

### По продолжительности сохранения материала:

1. Кратковременная.
2. Долговременная.
3. Оперативная.

### По степени волевой регуляции:

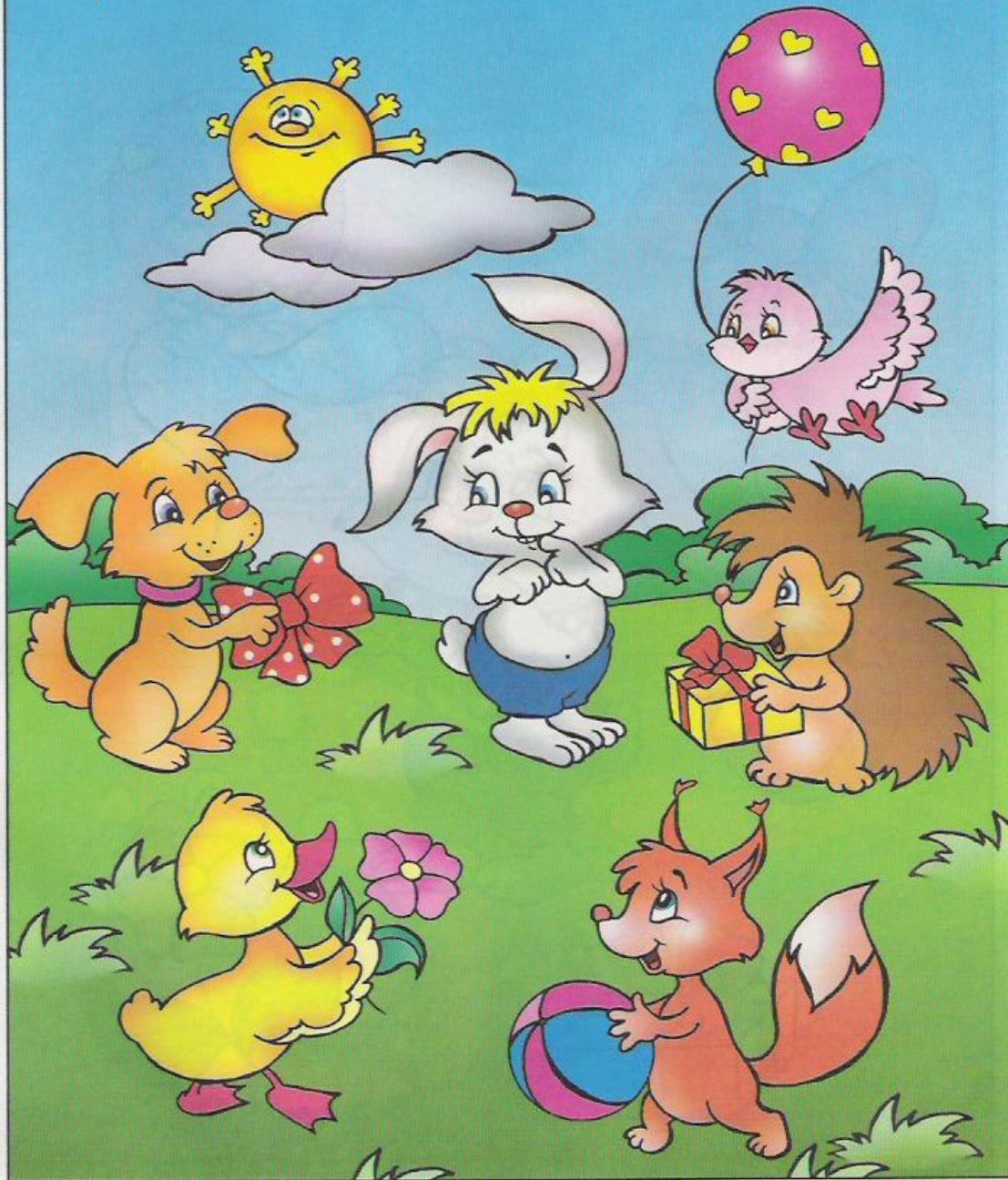
1. Непроизвольная.
2. Произвольная.

# ИГРЫ И УПРАЖНЕНИЯ, СПОСОБСТВУЮЩИЕ РАЗВИТИЮ ПАМЯТИ:

- ◆ «Запомни предметы» (учить ребёнка запоминать и воспроизводить информацию)
- ◆ «Детектив» (развитие произвольного запоминания; ребёнок в течение 5 минут рассматривает 10 картинок, после чего картинки убирают; ребёнок должен назвать картинки, которые запомнил)
- ◆ «Пирамида» (развитие краткосрочной механической памяти. Взрослый называет ребёнку сначала одно слово, ребёнок должен сразу же повторить его; затем взрослый называет три слова, ребёнок – повторяет и т.д. Сколько лет – столько и слов)
- ◆ «Что ты видел в отпуске?» (взрослый задаёт ребёнку вопросы о происходящих в отпуске событиях).
- ◆ «Следопыт» (взрослый показывает ребёнку игрушку и говорит, что сейчас её спрячет в комнате; ребёнок отворачивается; взрослый прячет игрушку; ребёнок должен её найти)
- ◆ «Нарисуй такой же» (ребёнок рисует на листе бумаги какой-либо простой предмет; затем лист переворачивается и ребёнок должен нарисовать точно такой же предмет)
- ◆ «Я положил в мешок» (взрослый на глазах ребёнка кладёт в мешок разные предметы; ребёнок должен вспомнить, что лежит в мешке)
- ◆ «Короткий рассказ» (взрослый читает короткий рассказ; ребёнок должен воспроизвести его)
- ◆ «Башня» (ребёнку показывают схематическое изображение башни, состоящей из множества геометрических фигур; ребёнок должен запомнить эти фигуры и назвать)
- ◆ «Фигура из палочек» (взрослый выкладывает фигуру из палочек; ребёнок запоминает её и по памяти выкладывает такую же).



Посмотри внимательно, какие подарки преподнесли зайке на день рождения зверята.



Помоги зайке вспомнить, кто что подарил.





# МЫШЛЕНИЕ -

высший познавательный процесс обобщенного и опосредованного отражения действительности. Мышление является самым важным процессом познания.

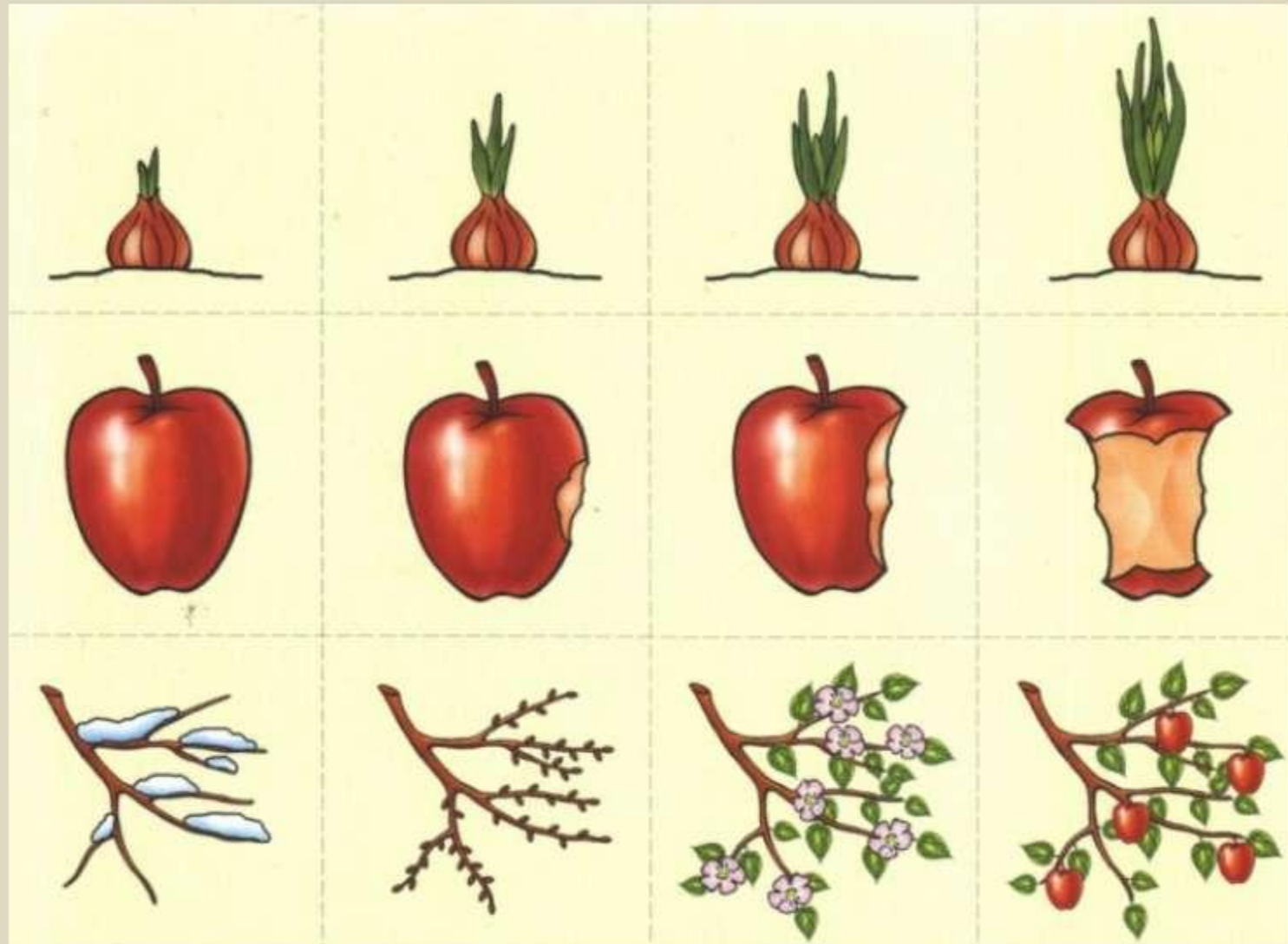


# ИГРЫ И УПРАЖНЕНИЯ, СПОСОБСТВУЮЩИЕ РАЗВИТИЮ МЫШЛЕНИЯ:

- «Что сначала, что потом?» (учить ребёнка учитывать последовательность событий)
- «Закончи слово» (учить заканчивать слово по начальному слогу)
- «Найди лишний предмет», «Найди в ряду лишнюю фигуру» (учить детей классифицировать предметы по признакам и назначению) Темы: мебель, посуда, одежда, обувь, еда, головные уборы, транспорт, овощи, фрукты, животные, птицы, цветы, деревья, грибы, инструменты, электроприборы, школьные принадлежности и т.д.
- «Творческий подход» (ребёнку показывают предметы, не имеющие определённого назначения; ребёнок должен придумать, как можно использовать данный предмет)
- «Антонимы» (ребёнку называют слово, а он должен назвать противоположное по смыслу слово: «тяжёлый-лёгкий», «сильный-слабый», «лёгкий-тяжёлый», «сильный-слабый», «храбрый-трусливый» и др.)
- «Ассоциации»
- «Загадки»
- «Уникуб», «Лото», «Домино», пазлы, конструкторы, кубики «Выложи узор» + альбомы, соты Кайе и т.д.



# Что сначала? Что потом?



# Найди лишний предмет



# **ВООБРАЖЕНИЕ** - психический процесс создания образа предмета путем преобразования реальности



## **Как развивать воображение у дошкольника**

- **Использовать заменители предметов.**  
В развитии воображения ребенка важную роль играет внешняя опора. Если на ранних этапах развития (3 – 4 года) воображение дошкольника неотделимо от реальных действий с игрушками, то у детей 6 – 7 лет уже нет такой зависимости. Их воображение может опираться на предметы, совсем не похожие на те, которые они заменяют. Так, мальчик может скакать на палке, представляя себя всадником, а палку – конем. Через несколько лет, постепенно потребность во внешних опорах пропадет. Ребенок сможет просто представить себе действия с воображаемым предметом. Но для этого нужно научить ребенка оперировать разными заменителями предметов.
- **Совершать «опредмечивание» неопределенного объекта.**  
Способом «опредмечивания» дети начинают пользоваться в 3-4 года. Он заключается в том, что ребенок может в незавершенной фигуре видеть целиком конкретный предмет. Так, в задании на дорисовывание, ребенок может превратить круг в колесо или мяч. К 6 – 7 годам ребенок должен свободно пользоваться этим способом.

❖ **Создавать образы на основе словесного описания или неполного графического изображения.**

Эта способность очень важна для будущей учебной деятельности ребенка. Необходимость создавать образы на основе описания возникает во время чтения книжки, усвоения новых слов.

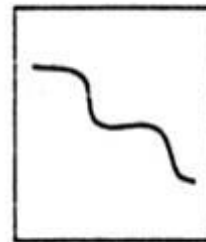
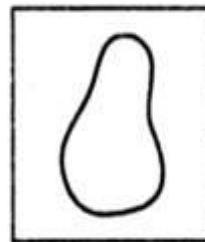
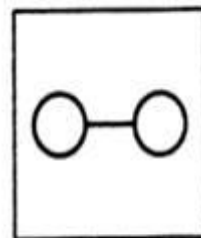
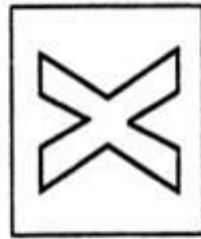
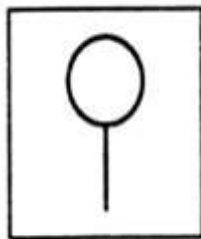
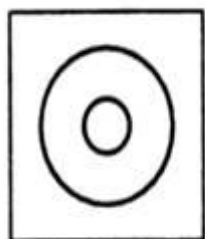
❖ **Пространственное воображение**

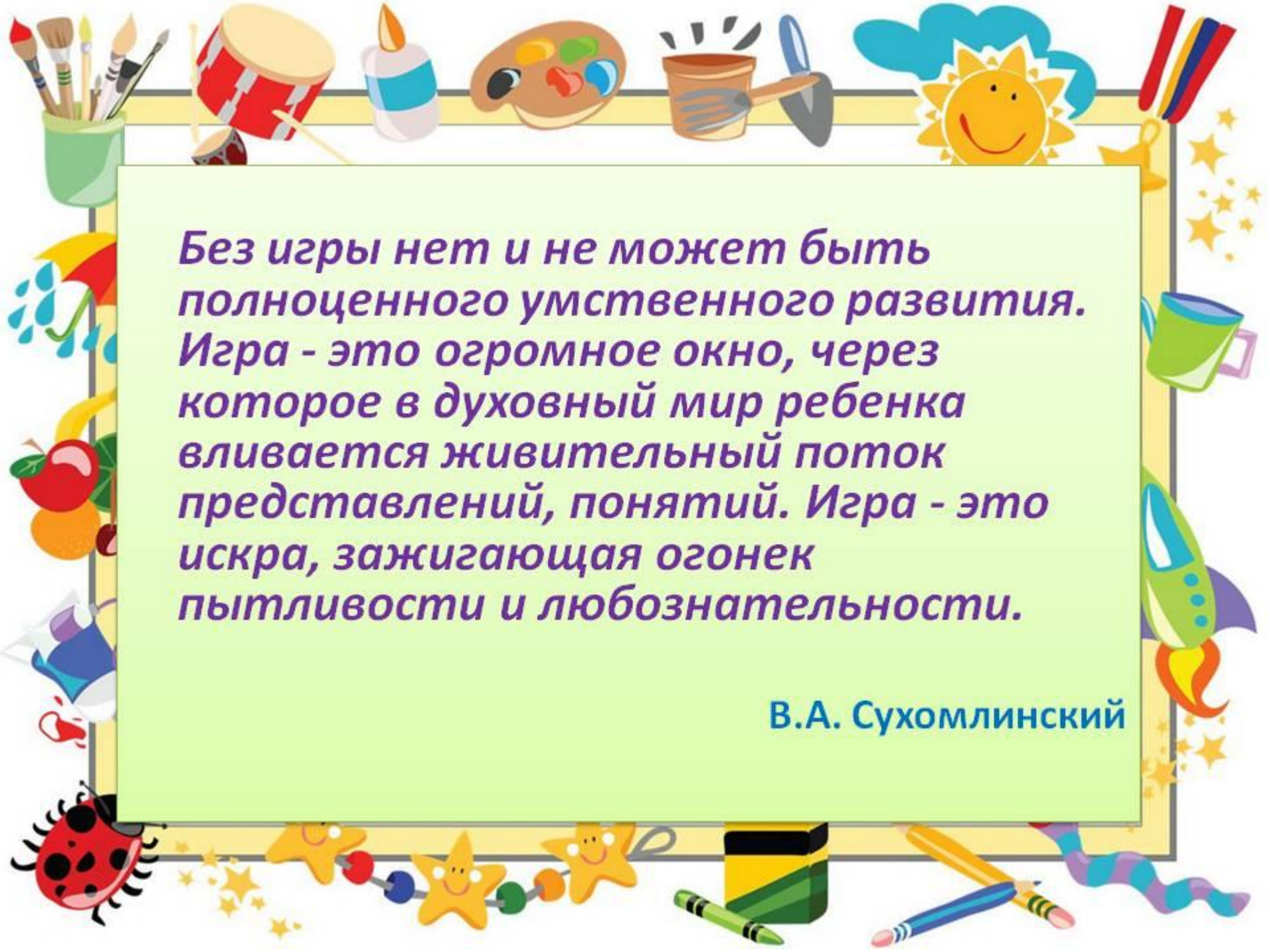
Все предметы окружающего мира имеют пространственные характеристики, и образы воображения должны их отображать. Поэтому очень важно развивать у ребенка способность «видеть» образ предмета в пространстве. Тренировать эту способность можно с помощью игр на представление взаимного размещения нескольких предметов в пространстве.

❖ **Создание и реализация плана задуманного.**

Только последовательная реализация плана задуманного может привести к достижению результата. Неумение управлять своими идеями, подчинять их своей цели приводит к тому, что самые интересные задумки и намерения ребенка не воплощаются в жизнь. В этом возрасте уже есть все условия для того, чтобы научиться действовать за предварительно продуманным планом. Поэтому очень важно развить эту способность, научить не просто бесцельно и урывками фантазировать, а реализовывать свои идеи, создавать небольшие, но завершённые произведения (рисунки, истории, конструкции) и т.д.

# «НА ЧТО ЭТО ПОХОЖЕ?»





*Без игры нет и не может быть полноценного умственного развития. Игра - это огромное окно, через которое в духовный мир ребенка вливается живительный поток представлений, понятий. Игра - это искра, зажигающая огонек пытливости и любознательности.*

**В.А. Сухомлинский**