

Психологическая работа с ребенком может выполняться в течение всей недели в свободное от основной образовательной деятельности время. Она делится на несколько направлений – задания для развития эмоционально-волевой сферы, развитие психических процессов и упражнения для психомоторного развития. Выполняются они под руководством взрослого, и, чаще всего, не требуют дополнительных материалов и подготовки

Старшая группа (5-6 лет)

Развитие эмоционально-волевой сферы

Тема «Мы так похожи»

1. Спросите у ребенка, задумывался ли он над тем, что, несмотря на все разнообразие человеческих лиц, иногда встречаются двое почти одинаковых людей? Как их называют? (Двойняшки, близнецы.) Но похожими между собой могут быть не только двойняшки, но даже другие люди, не родственники. Вспомни ребят из твоей группы, с кем из детей вы похожи? Чем вы схожи. Ты можешь называть черты сходства во внешности, в поведении, увлечении.

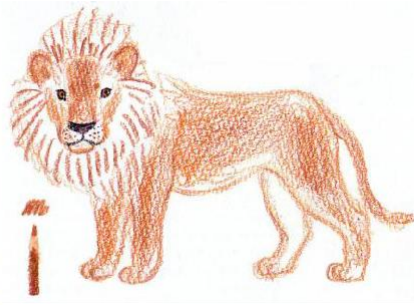
Примеры ответов: Я похож на ... тем, что у нас обоих светлые волосы.

Я похож на, потому что мы оба мальчики.

Я похож на тем, что мы оба ходим в бассейн.

Ну вот, мы и убедились, что черты сходства можно найти между любыми людьми.

2. Игра «Ассоциация». А теперь я хочу усложнить задание. Закрой глаза и представьте себе тот цветок или животное, на которое, как тебе кажется, ты похож. (Включается музыка.) Рассмотрй его получше, а теперь открой глаза и расскажи, кого ты представлял себе и почему. Можно предложить нарисовать этот цветок/животное.



3. Обсудите с ребенком еще раз, чем он похож на других людей (взрослых, близких родственников). Черты схожести могут касаться внешности, особенностей поведения, увлечений.

Помогите ребенку подобрать конкретные примеры.

2. Предложите ребенку нарисовать то, что объединяет его с близкими ему людьми. Это может быть какая-то еда, цветы, животные, которые ребенок любит так же, как и его близкие. При необходимости помогите ребенку.



Игры для развития логического мышления у детей 5-6 лет

Игра «Волшебники»

Объясните ребенку правила игры: вы рисуете простую геометрическую фигуру, а он на ее основе создает более сложный рисунок, например, прямоугольник может превратиться в окно, аквариум, дом; круг — в мяч, снеговика, колесо, яблоко и т.п. Можно проводить игру в форме соревнования: кто придумает и нарисует больше картинок, используя одну геометрическую фигуру. Победителю вручается символический приз.

Орнамент

Приготовьте игровой материал: из цветного картона вырежьте 4-5 групп геометрических фигур (треугольники, квадраты, круги, прямоугольники и т.п.). Фигуры одной группы подразделяются на подгруппы, отличающиеся цветом и размером. Покажите ребенку, как на игровом поле (лист картона или бархатной бумаги) можно выкладывать орнаменты из геометрических фигур. Нарисовав орнамент на бумаге, предложите малышу выложить узор по образцу. Усложняя задание, попросите ребенка выложить орнамент под диктовку, оперируя такими понятиями, как «право, лево, вверх, вниз». Например: «В центре листа - большой красный круг, справа от него маленький оранжевый квадрат, слева — маленький желтый квадрат, над кругом — синий треугольник, под кругом — зеленый треугольник и т.п.»

Самая простая головоломка

Разрежьте любую геометрическую фигуру на 5 и более частей. Предложите ребенку собрать фигуру. Усложняя задание, используйте фигуры разного размера, разрежьте две одинаковые фигуры с отличающимся рисунком.

Правее! Выше!

Спрячьте игрушку и предложите ребенку ее найти, слушая ваши подсказки. Подсказывая, давайте малышу направление поиска: прямо, налево, выше, ниже: «ты найдешь этот предмет, если пойдешь прямо, а затем повернешь направо. Игрушка находится ниже картины, справа от стола и т.п.». Таким же образом можно загадать предмет, изображенный на сюжетной картинке, выбрав какой-либо объект в виде ориентира. Например: «То, что я загадала, находится ниже солнца, справа от дерева, перед домиком и т.п.»

Разве так бывает?

Нарисуйте картинку с заведомо нелепыми деталями, например, одуванчик среди сугробов, яблоки на березе, мальчик с косичками и т.п. Попросите ребенка внимательно рассмотреть изображение и указать то, чего быть не может. Игру можно проводить в форме соревнования: кто найдет больше «нелепиц», кто увидит самое смешное несоответствие. Чаще меняйте наглядный материал, подбирайте картинки с различными сюжетами, ситуациями. Усложняя задание, делайте ошибки, увидеть которые возможно только при внимательном рассмотрении рисунка. Предложите малышу самому нарисовать картинку с «нелепицей».

Кому что нужно

Представляйте себя в виде какого-либо одушевленного объекта. Ребенок должен назвать условия, необходимые для его жизнедеятельности. Например, вы говорите: «Я — цветок». Научите малыша рассуждать: «Цветок растет в земле, его поливают, листья цветка дышат, в холод цветы вянут, когда светит солнце — цветок растет. Значит цветку необходимы земля, вода, воздух, тепло, свет». Усложняя задачу, можно построить игру наоборот: «Мне необходимы воздух, вода, трава или сено для питания, луг, чтобы пастись, хлев, чтобы там жить. Кто я? (корова)».

Вопрос - ответ

Расставьте в ряд игрушки или любые другие безопасные предметы. Предложите ребенку найти загаданный вами предмет, задавая вопросы относительно его месторасположения. Например:

— Этот предмет справа от машины (центральный объект)?

— Да.

— Это кубик?

— Нет.

— Предмет находится между куклой и зайцем?

— Да.

— Это мяч?

— Да.

Что я загадала?

Разложите перед ребенком 10 кругов разного цвета и размера. Предложите малышу отгадать, какой из них вы загадали. Объясните правила: отгадывая, можно задавать вопросы только со словами «больше—меньше». Например:

— Этот круг больше красного?

— Да.

— Он больше синего?

— Да?

— Больше желтого?

— Нет.

— Это зеленый круг?

— Да.

Полезно - вредно

Рассмотрите какой-либо объект или явление, отмечая его положительные и отрицательные стороны. Например: «Если идет дождь — это хорошо, потому что растения пьют воду и лучше растут. Но если дождь идет слишком долго — это плохо, потому что корни растений могут сгнить от избытка воды».

Юный архитектор

Расскажите ребенку о том, чем занимается архитектор. Рассмотрите фотографии архитектурных построек, объясните, что ни одно здание нельзя построить без предварительного плана, чертежа. Предложите поиграть в архитекторов: построить дом из кубиков или конструктора по чертежу. На первых занятиях рассматривайте простые конструкции из 4—5 деталей. Попросите ребенка построить дом и сделать чертеж готового строения. Затем возьмите на себя роль строителя, в то время, как малыш станет архитектором, то есть, сделает чертеж. Усложняя игру, можно построить несколько объектов и схематично изобразить один из них, предложив ребенку найти строение, сверяясь с чертежом.

Посади цветы

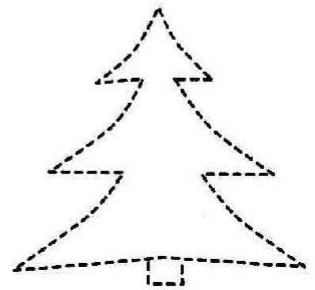
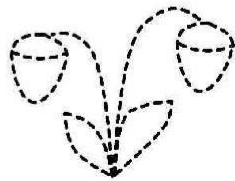
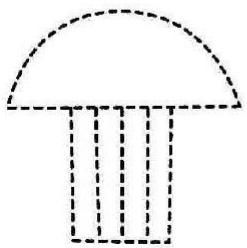
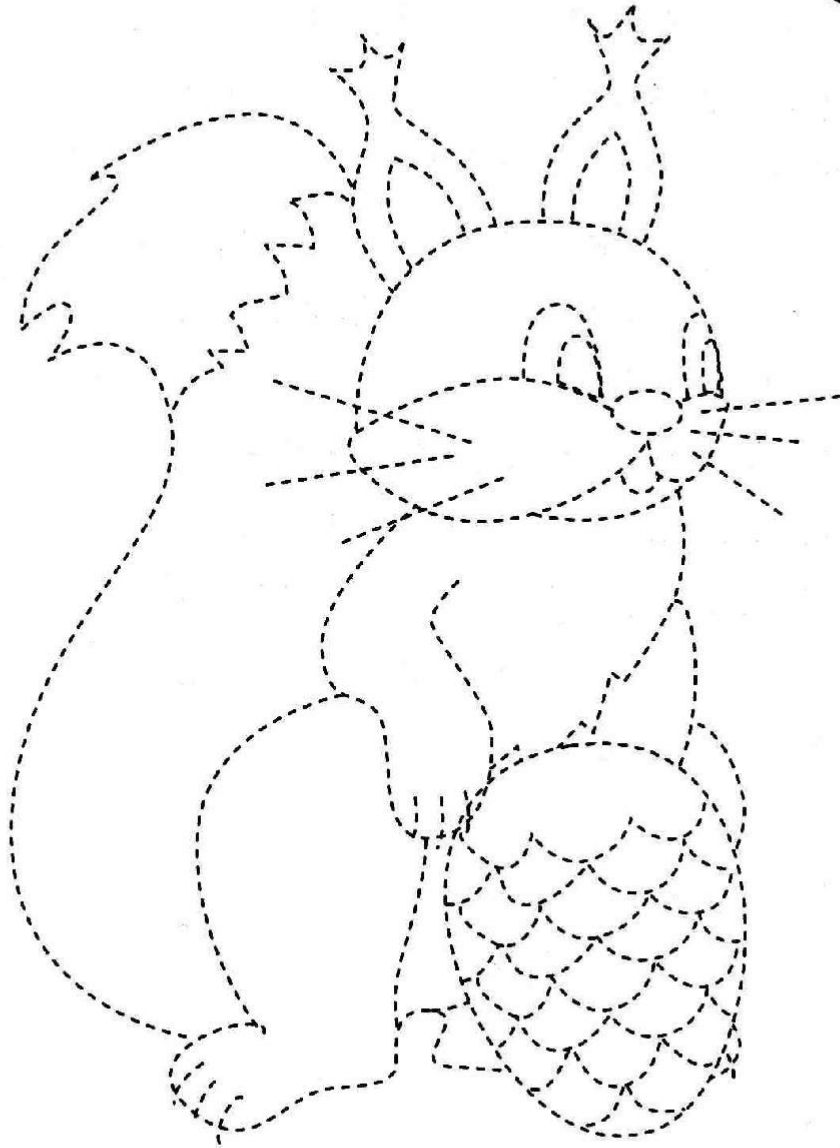
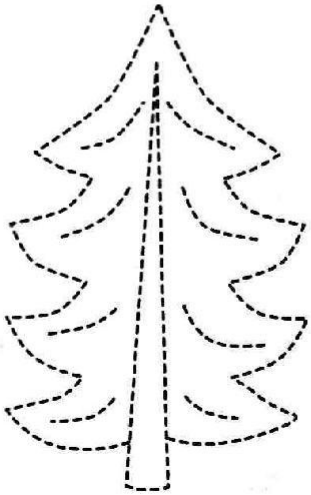
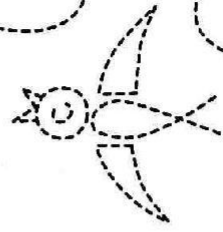
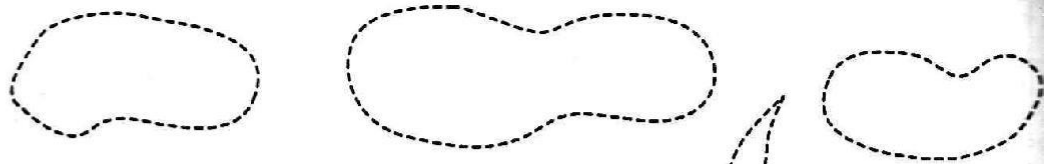
Для игры вам потребуется 40 карточек с изображениями цветов — с разной формой лепестков, разного размера, с сердцевинкой разного цвета. Предложите ребенку рассадить цветы на клумбах: на круглую клумбу — все цветы с круглыми лепестками, на квадратную ~ цветы с желтой сердцевинкой, на прямоугольную - все большие цветы. Какие цветы остались без клумбы, какие могут расти на двух или на трех клумбах?

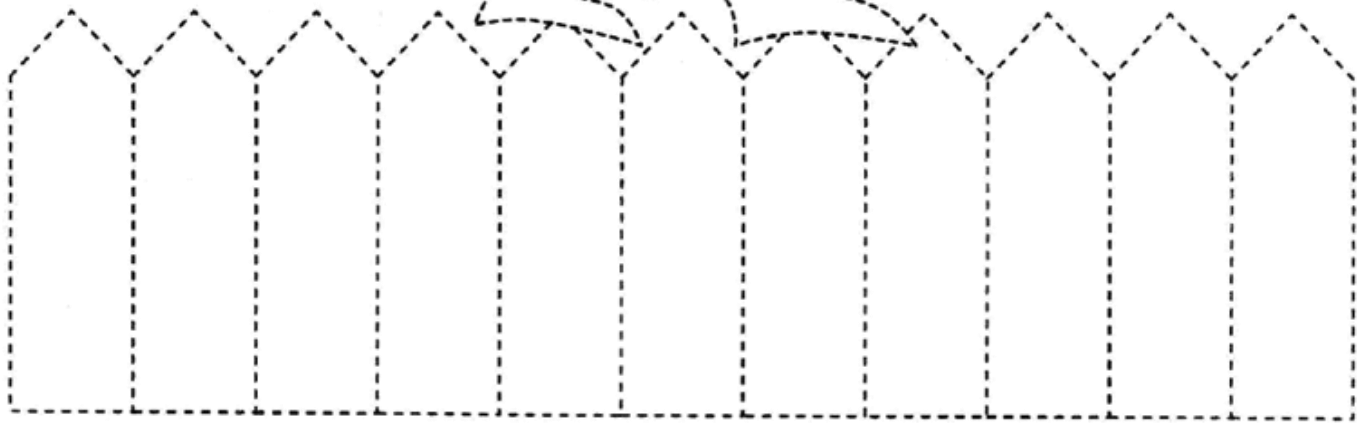
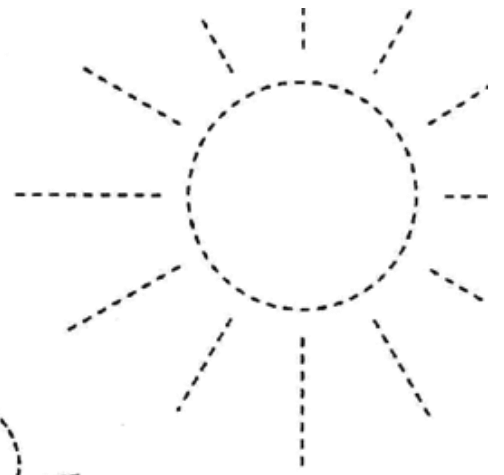
А я думаю так!

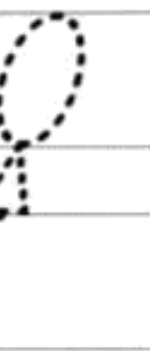
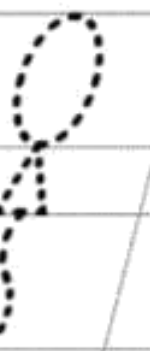
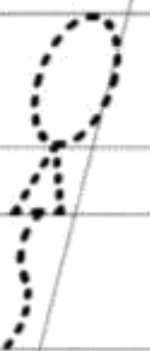
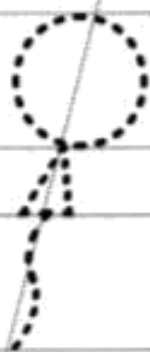
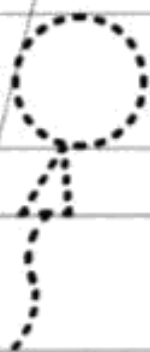
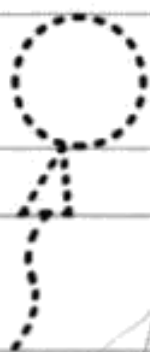
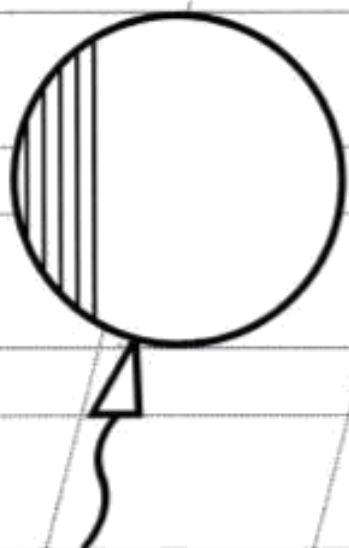
Предложите ребенку поочередно составлять группы предметов по тому или иному признаку. Второй игрок должен убрать один из предметов группы и обосновать свой выбор, то есть, объяснить, почему он считает, что этот предмет лишний. Например, вы собрали группу из трех мягких игрушек — заяц, мишка и кот. Вы объясняете свой выбор тем, что все это — мягкие игрушки-животные. Ребенок убирает кота, объясняя, что заяц и медведь — это дикие животные, а кот — домашний. Или, ребенок объединяет в группу мяч, машину и цилиндр, объясняя это тем, что предметы можно катить. Вы убираете мяч. Объяснения: цилиндр и машина в перевернутом состоянии не катятся, а мяч катится в любом положении».

Распечатайте или перерисуйте задания на лист

Обведи по точкам и заштрихуй линиями (прямыми, волнистыми), так, как нравится, или раскрась.



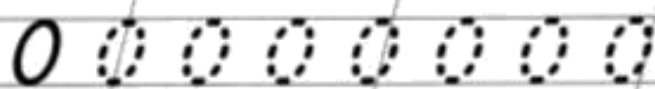
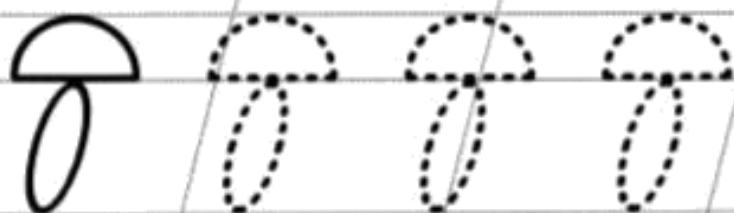
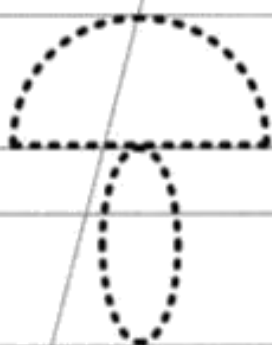
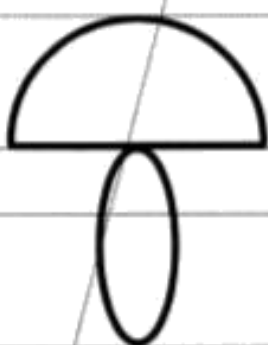
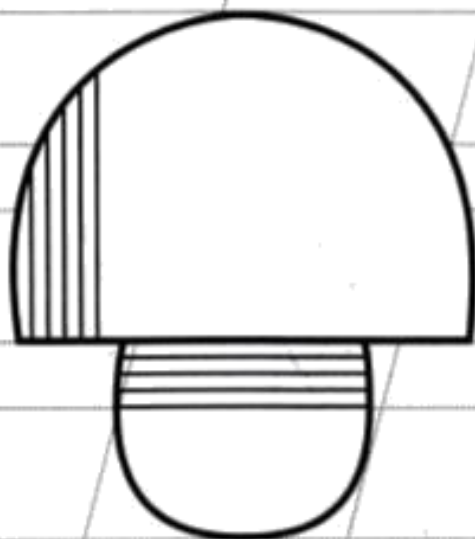
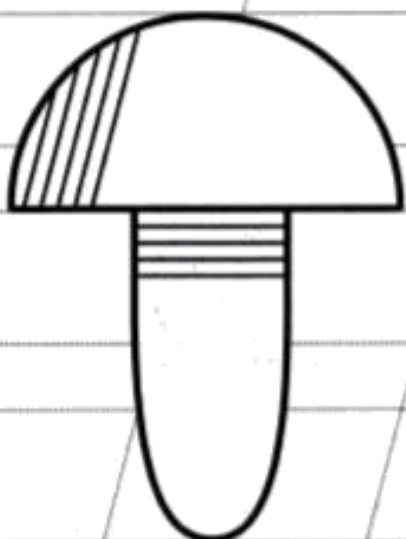




C C C C C

c c c c c c c c

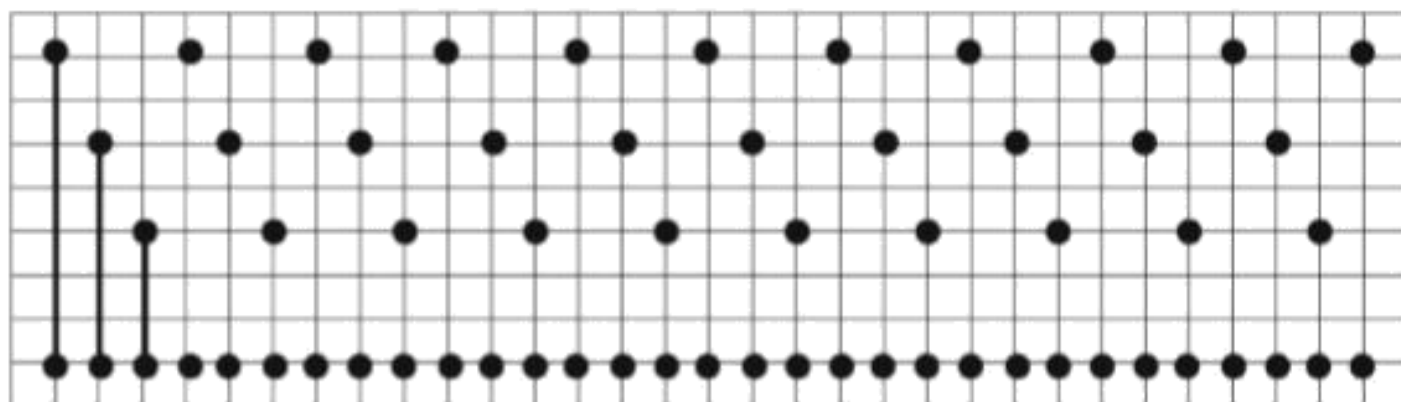
Cc Cc Cc



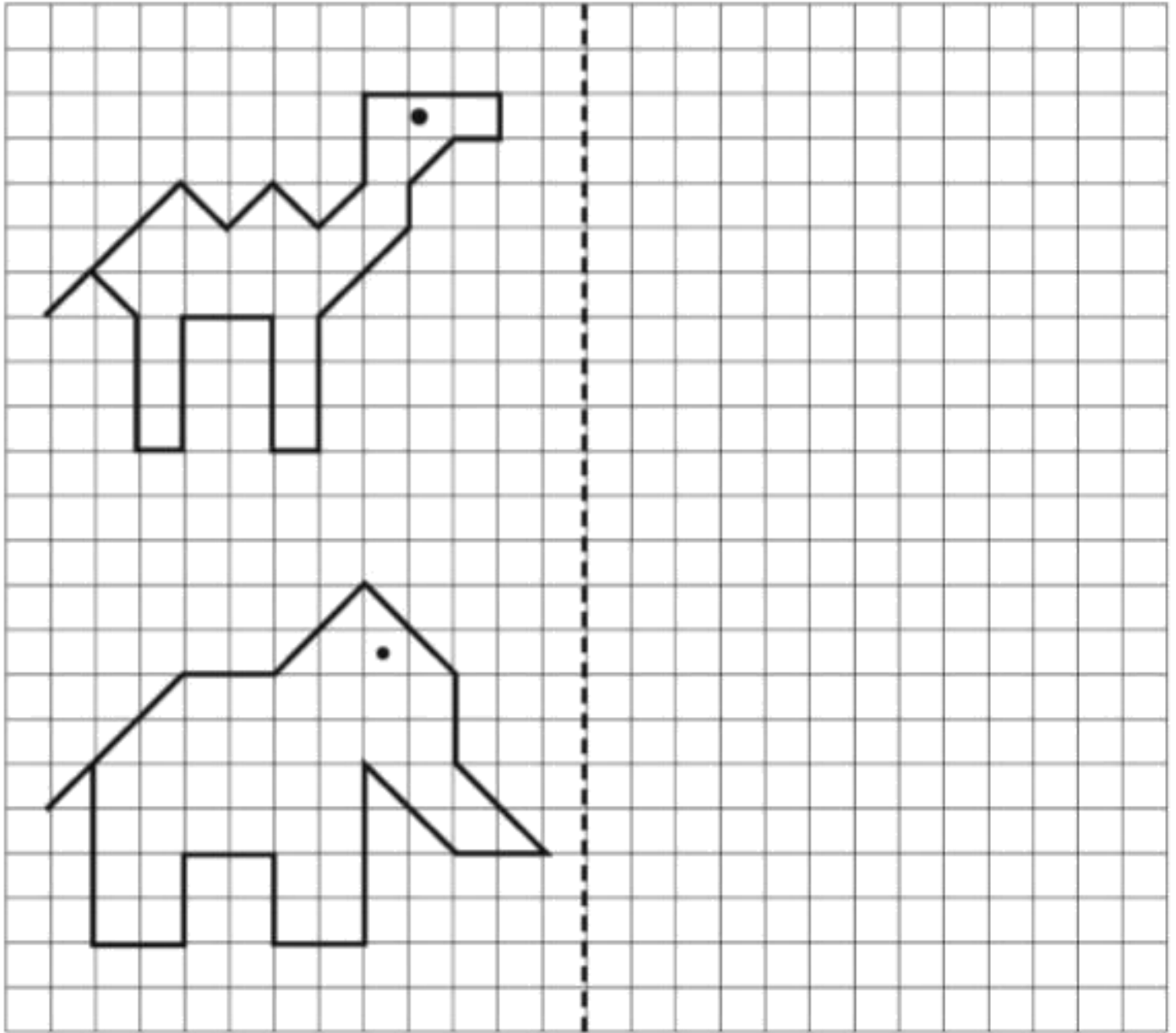
● Обведи картинки по образцу.



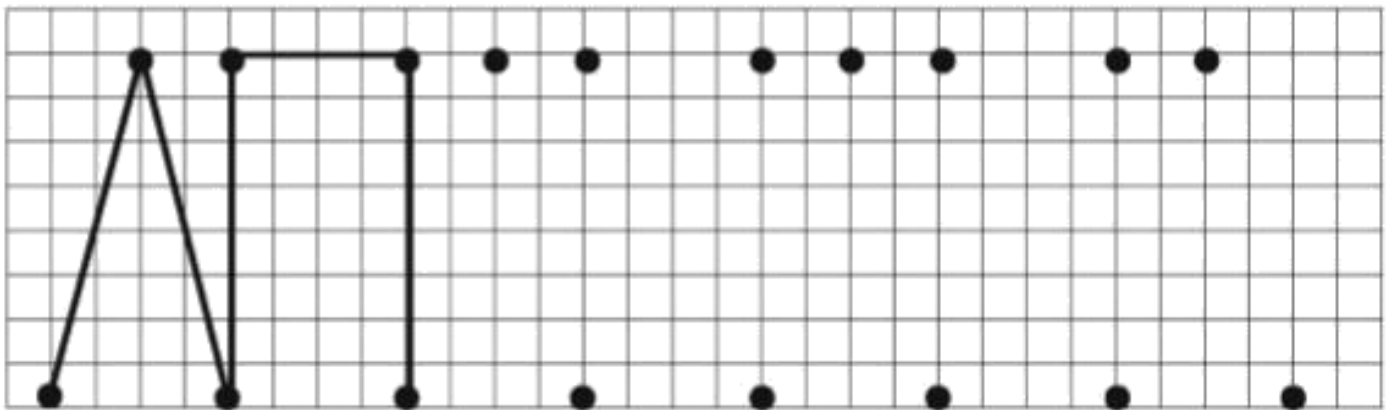
● Соедини точки линиями.



● Перерисуй картинки по клеточкам.



● Соедини точки линиями.



Психомоторное развитие

Данный комплекс упражнений рассчитан на 7-10 минут, выполняется 2 раза в неделю, желательно, в первой половине дня. Отдельные упражнения можно повторять в течение недели по желанию ребенка.

Повтор комплекса, 2 неделя

Упражнение 1. Доброе утро!

И.п.: стоя.

Взрослый и ребенок хаотично передвигаются по комнате в удобном для них темпе и направлении. По определенному сигналу взрослого они должны поздороваться определенным способом.

Варианты сигналов:

1. Хлопок в ладоши – надо пожать руку;
2. Звон колокольчика – погладить друг друга по спинке,
3. Звук свистка – «поздороваться» спинками.

Во время выполнения задания разговаривать нельзя.

Упражнение 2. Оранжевый шарик

И.п.: лежа на спине; руки вытянуты вдоль туловища, ноги лежат прямо; глаза смотрят в потолок.

Глубокий вдох через нос (рот закрыт) и шумный выдох рез открытым ртом. При вдохе живот надувается, при выдохе втягивается. Ребенок, лежа, делает ряд глубоких вдохов носом и громких выдохов ртом с задержкой дыхания под «Вдох (раз-два-три-четыре), держим (раз-два), выдох (раз-два-три-четыре). Держим (раз-два)». Единица счета равна одной секунде. Упражнение выполняется 5-8 раз.

Упражнение 3. Высоко ли, низко?

И.п.: стоя.

Взрослый и ребенок, стоя перед зеркалом, вместе анализируют расположение отдельных частей тела по отношению друг к другу с точки зрения вертикальной оси, не забывая о маркерах. Нужно совместно найти, показать и назвать то, что «выше всего» (голова, макушка); что «ниже всего» (ноги, стопы); «выше, чем...»; «ниже, чем...». После освоения данного этапа те же действия повторяются без зеркала, а затем - с закрытыми глазами. Аналогично отрабатывается взаимное расположение отдельных частей лица (лоб, глаза, нос, уши, рот, щеки) и других частей тела (рук - плечо, локоть, предплечье, запястье, ладонь, пальцы; собственно тела - шея, плечи, грудь, спина, живот; ног - бедро, колено, голень, стопа) относительно друг друга.

Упражнение 4. Гусеница

И.п.: Лежа на животе.

По команде взрослого ребенок перекатывается по полу:

- 1) с прямыми руками и ногами, руки прижаты к бокам («по стойке смирно»);
- 2) с вытянутыми прямыми ногами и руками, руки над головой, ладони

касаются друг друга.

Во время выполнения упражнения ноги следует держать вместе и не сгибать.

Упражнение 5. На облаке

И.п.: лежа.

Взрослый: «Представь себе теплый летний вечер. Ты лежишь траве и смотришь на проплывающие в небе облака - такие белые, большие, пушистые облака в голубом небе. Вокруг все тихо и спокойно, тебе тепло и уютно. Ты начинаешь медленно и плавно подниматься в воздух, все выше и выше, к самым облакам. Твои ручки легкие-легкие, твои ножки легкие-легкие, все твое тело становится легким, как облачко. Вот ты подплываешь к самому большому и пушистому, к самому красивому облаку на небе. Ближе и ближе. И вот ты уже лежишь на этом облаке, чувствуешь, как оно нежно обнимает тебя, это пушистое и нежное облако... Тебе хорошо и приятно. Ты расслаблен и спокоен. Но вот облачко опустило тебя на полянку. Улыбнись своему облачку. Потянись и открой глаза. Ты хорошо отдохнул на облачке. А сейчас снова вернись обратно домой».