

Муниципальное бюджетное дошкольное образовательное учреждение
«Детский сад № 4 Белоглинского района»

Сборник игр и упражнений
*для развития познавательных процессов
у детей старшего дошкольного возраста*



Учитель-логопед:
Мусина Ольга Вячеславовна

Белая Глина, 2021

Пояенительная записка

В современной логопедии нарушение речи никогда не рассматривается вне связи с познавательным развитием ребёнка. В речевой деятельности важна вся интеллектуально-познавательная сфера ребенка, которую составляют психические познавательные процессы: восприятие, внимание, память, воображение и мышление. Поэтому в работе с ребёнком учитель-логопед уделяет внимание не только развитию речи, но и познавательному развитию, оптимизируя тем самым коррекционный процесс.

Известно, что ведущим видом деятельности в детском возрасте является игра, поэтому, используя её разнообразные виды и формы, можно легко и эффективно влиять на формирование и развитие познавательных способностей дошкольников. В игре естественным для детей образом происходит их интеллектуальное развитие, становление личности ребенка в целом. В процессе игр дети приобретают самые различные знания о предметах и явлениях окружающего мира. В игре проще усваиваются знания, умения, навыки, при помощи игровой ситуации легче привлечь внимание ребенка, он лучше запоминает информацию, поэтому, педагогу важно выбирать такой материал, который носит занимательный характер, не допуская переутомления ребенка. Удовлетворение познавательных интересов детей, их обучение должны строиться на гуманных началах, с учетом равноправного участия ребенка.

При составлении данного пособия использовалась следующая литература: Гринченко И.С. «Игра в теории, обучении, воспитании и коррекционной работе», Симонова Л.Ф. «Память. Дети 5-7 лет», Тихомирова Т.Ф. «Развитие познавательных способностей детей», «Познавательные способности. Дети 5-7 лет», Ушакова О.С. «Придумай слово. Речевые игры. Упражнения».

Игры и упражнения, представленные в данном сборнике, направлены на познавательное развитие старших дошкольников посредством игровой деятельности и позволяют более эффективно формировать, улучшать, развивать важнейшие психические познавательные процессы, в том числе речь, а также личностные качества детей (ответственность, активность, самостоятельность, инициативность и др.), их физические и творческие способности, что положительно влияет не только на коррекцию речевых нарушений, но и на умственное развитие дошкольников в целом.

Игры и упражнения
для развития познавательных процессов
у детей старшего дошкольного возраста

Игра «Собери картинку».

Цель: развитие зрительной памяти, восприятия.

Описание: предложить ребенку собрать картинку, разрезанную на 5-6 частей, используя образец. Затем образец нужно убрать, а ребенка опросить собрать картинку по памяти.



Игра «Найди пару».

Цель: развитие зрительного восприятия.

Описание: разложить на полу набор картинок, 2-ой такой же набор задается детям. Под музыку дети ходят вокруг картинок. Когда музыка становится, каждый ребенок должен найти такую же картинку, как у него в руке, и поднять руки над головой.

Упражнение «Нарисуй палочками».

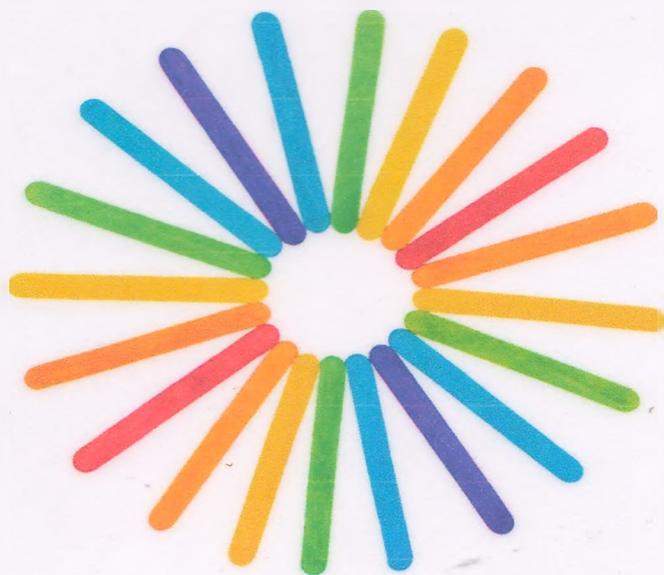
Цель: развитие зрительной памяти, формирование умения схематически изображать предметы с помощью палочек, ориентироваться от второстепенных деталей, выделяя основной признак предмета.

Описание: разложите на столе перед ребенком палочки, из которых сделайте какую-либо простую фигуру (домик, квадрат, треугольник, дорожку и т.д.) Попросите ребенка посмотреть внимательно на эту фигуру в течение 2 секунд, затем закройте эту фигуру и попросите ее повторить, сложить так же.

Сложив это упражнение можно, складывая эту фигуру из палочек разного цвета. Ребенок должен запомнить расположение палочек по цвету и затем сложить фигуру самостоятельно.

Другой вариант: вы просите ребенка сосчитать палочки, из которых сделана фигура, и затем сложить фигуру из такого же количества палочек. Это упражнение тренирует не только зрительную память, но и умение считать.

Третий вариант: взрослый раздаёт карточки со схематическим изображением предметов (от простого к сложному). Дети выкладывают их с помощью счётных палочек.



на «Слушаем и рисуем».

Цель: развитие слуховой памяти и внимания.

Описание: Предложить детям прослушать рассказ и нарисовать рисунок, точно отражающий его содержание. «В воскресенье слепил я трех замечательных снеговиков. Слепил их из комков снега. Один получился большой, другой - поменьше, а третий - совсем крохотный. У первого и второго - снежные комки, а у третьего - из сучков. Вместо носа вставлены морковки. Глаза из угольков».



Упражнение «Запомни и повтори».

Цель: развитие смысловой памяти и внимания.

Описание: взрослый медленно зачитывает пары слов, между которыми имеется смысловая связь. Затем через небольшой интервал времени зачитываются лишь первые слова из каждой пары. Дети должны вспомнить и назвать вторые слова из каждой пары.

ЦУМ - ВОДА, МОСТ - РЕКА, ЛЕС - МЕДВЕДЬ, ЧАС - ВРЕМЯ, СТОЛ - ОБЕД, РУБЛЬ - КОПЕЙКА, ДУБ - ЖЕЛУДЬ, РОЙ - ПЧЕЛА, ГВОЗДЬ - ЦОСКА.

Упражнение «Лишнее слово».

Цель: упражнение в классификации понятий.

Запись: педагог: «Какое слово в каждом ряду лишнее? Объясните почему».

- Щука, карась, окунь, рак.
- Ромашка, ландыш, береза, колокольчик.
- Стол, стул, телевизор, шкаф.
- Молоко, сыр, мясо, сметана.
- Рысь, медведь, кабан, кошка.
- Миша, Оля, Ваня, Коля.
- Утро, день, завтрак, вечер.
- Жук, рыба, муравей, бабочка.
- Гусь, лебедь, курица, кролик и т.д.



Игра «Кто подберет больше слов?»

Цель: активизация и расширение словарного запаса.

Запись: педагог предлагает детям назвать как можно больше слов, отвечая на его вопросы. Например,

Что можно шить? (Платье, пальто, рубашку, панаму, юбку и т. д.)

Что можно связать? (Шапку, варежки, кофту, салфетку и т. д.)

Что можно завязывать? (Шапку, шарф, ботинки, платок и т. д.)

Что можно надеть? (Пальто, платье, кофту, юбку, колготки и т. д.)

Что можно обуть? (Тапки, туфли, ботинки, сапоги и т. д.)

Что можно надеть на голову? (Шапку, фуражку, панаму, кепку и т. д.)

на «Добавь слово».

Цель: развитие слуховой памяти и внимания.

Описание: первый участник называет какой-нибудь предмет, второй повторяет названное слово и добавляет своё. Третий ребёнок повторяет первые два слова и называет третье. Четвёртому ребёнку придётся повторить уже три слова, а потом назвать своё и т.д.



Игра «Я положил в мешок...»

Цель: развитие внимания и памяти.

Описание: взрослый начинает игру: "Я положил в мешок яблоки". Следующий участник повторяет сказанное и добавляет ещё что-нибудь: "Я положил в мешок яблоки и бананы". Третий участник повторяет всю фразу и добавляет что-то от себя. И так далее. Можно просто добавлять по одному слову, а можно подбирать слова по алфавиту, по лексическим связям, обобщающим понятиям и т.п.

ра «Найди отличия».

ель: развивать зрительное внимание (его концентрацию, стойчивость).

писание: необходимо подготовить две пары картинок, содержащих по 10-15 различий. Ребенку предлагается рассмотреть и сравнить картинки предложенной пары и назвать все их различия.

риант. Каждое найденное отличие можно отмечать откладыванием цветной палочки (это потребует от ребенка дополнительного умения распределять внимание, а кроме того, усиливает мотивацию достижения цели задания).



ра «Сказочное животное (растение)».

ель: развитие творческого воображения.

писание: предложить детям придумать и нарисовать фантастическое животное или растение, не похожее на настоящее. Нарисовав рисунок, каждый ребенок рассказывает о том, что он нарисовал, придумывает название рисунку. Другие дети ищут в его рисунке черты настоящих животных (растений).

ра «Рыба-птица-зверь».

ль: развитие внимания, памяти, словесно-логического мышления.

исание: ведущий в форме считалки указывает на каждого участника

произносит: «Рыба-птица-зверь-рыба...». Эта цепочка повторяется

олько, сколько считает нужным ведущий. Он может остановиться на

бом из этих слов, и, указывая на участника, замолчать. Это значит,

о участник должен произнести название рыбы, птицы или зверя (в

исимости от выбранного ведущим слова). Участникам повторять

звания нельзя. Если ответ верный, игра продолжается в том же

таве. Если участник дал неверный ответ, он выбывает из игры.

сидание ответа ограничивается счетом «Раз-два-три».



ра «Три предмета».

ль: закрепление умения классифицировать.

писание: педагог называет одно обобщающее слово (например, мебель)

бросает мяч ребенку. Тот должен назвать три слова, относящиеся к

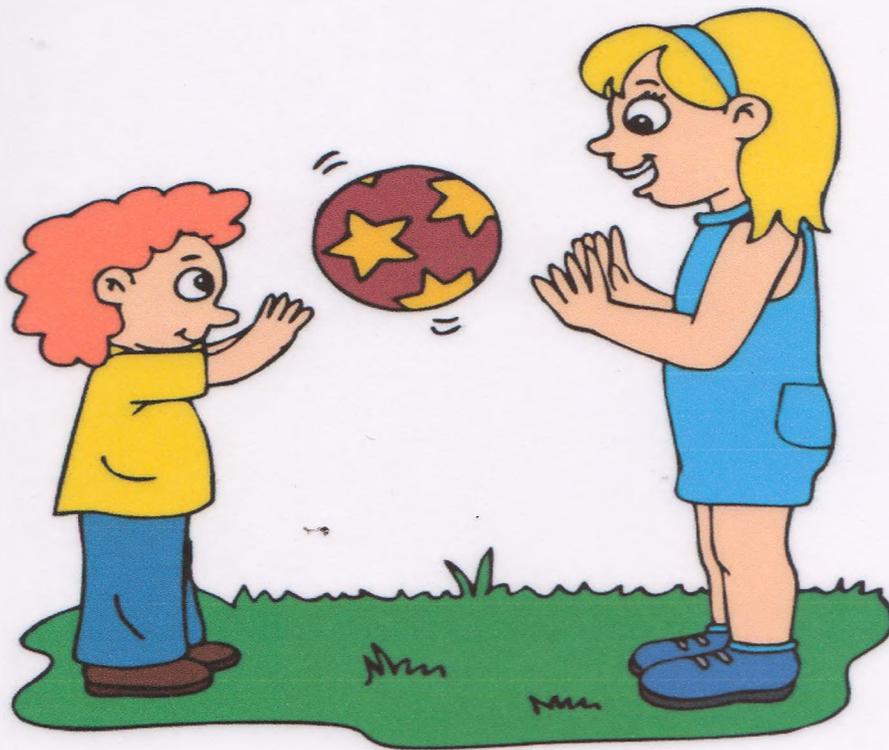
ому понятию (стол, диван, кровать) и вернуть мяч обратно.

едующему ребенку называется другая категория, например, овощи. В

ре используются все известные детям обобщающие категории

машинные и дикие животные, насекомые, деревья, птицы, одежда,

товые приборы, грибы, ягоды и т.д.).



ра «Путаница».

ль: развитие воображения, связной речи, эмоциональная разрядка.

писание: педагог, бросая мяч ребёнку, называет любое

ществительное. Ребёнок, бросая мяч обратно, отвечает глаголом, но не

дходящим по смыслу. Например, ворона...мычит, врач...строит,

бака...поет и т.п. (Варианты: корова, кошка, девочка, медведь, коза,

бочка, учитель, летчик, рыба, птица, милиционер, мальчик, муха,

перина, змея, черепаха, курица, бабушка, клоун, дерево, цветок и т.п.).

ра «Четыре стихии».

ль: развитие внимания, координации слухового и двигательного
лизаторов.

исание: участники игры сидят полукругом и выполняют движения в
ответствии со словами: «земля» — руки вниз, «вода» — вытянуть
ки вперед, «воздух» — поднять руки вверх, «огонь» — произвести
шение руками в лучезапястных и локтевых суставах.



ра «Да и нет».

ель: развитие воображения, мышления.

писание: педагог предлагает ребенку ответить на вопросы, но при
овни, что нельзя произносить запретные слова
а», «нет», «черное» и «белое» или др.). Задаваемые вопросы
дполагают использование запретного слова, например: «Какого
та халат у доктора?». Ребенок должен найти такую форму ответов,
бы выполнить правила игры. Игру следует начинать с одного
ретного слова, постепенно вводя остальные.



ра «Запомни цвет».

ель: развитие зрительной памяти, внимания, цветовосприятия.

писание: дети должны в течение 10-15 сек. внимательно осмотреться
круг себя и запомнить как можно больше предметов (или их деталей)
ного и того же цвета, например, красного. Затем дети поворачиваются
цом к педагогу, который дает задание перечислить все красные
едметы. Один ребенок начинает перечисление, затем другие
одолжают. Повторяться нельзя.



Игра «Запрещённое движение».

Цель: развитие зрительного внимания.

Описание: дети следят за руками педагога и повторяют его простые движения. Существует одно условие – запрещается движение рук вниз.

Как только руки ведущего будут опущены вниз – дети должны поднять.

Кто ошибется – выходит из игры.

Игра «Послушай и угадай».

Цель: развитие слухового внимания, мышления.

Описание: дети отворачиваются и закрывают глаза. Ведущий издаёт различные звуки: шуршит бумагой или целлофаном, стучит карандашом, барабанит пальцами, звонит в колокольчик и т.п. Затем дети поворачиваются и перечисляют звуки, которые они услышали.

Игра «Запомни хлопки».

Цель: развитие моторно-слуховой памяти, внимания, создание положительного настроения.

Ход игры: дети произвольно ходят по комнате. По сигналу педагога они выполняют следующие действия:

один хлопок – присесть и закрыть глаза руками;

два – объединиться в пары;

три – встать на одну ногу;

четыре – образовать круг и взяться за руки.



Игра «Три пункта».

Цель: развитие внимания, памяти.

Ход игры: ребенку предлагается занять удобную для него позу и замереть в ней, то есть не двигаться. При этом выслушать и запомнить три пункта задания. По сигналу педагога: "Раз, два, три - беги!", ребенок быстро выполняет все пункты задания, причем именно в той последовательности, в какой они прозвучали. Задания могут быть самыми разными, например:

пункт первый - хлопни в ладоши три раза;

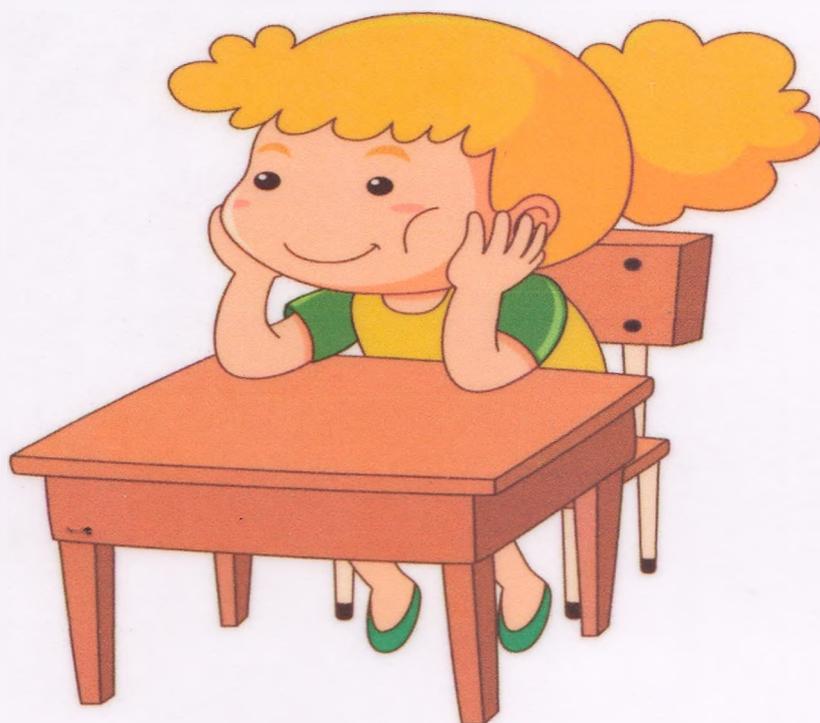
пункт второй - назови любую мебель;

пункт третий - встань рядом с предметом, сделанным из дерева и т.д.

Игра «Если бы...»

Цель: развитие форм мышления: анализа, синтеза, прогнозирования, творческой связной речи.

Описание: педагог начинает фразы на самые разнообразные темы: «Если бы я был президентом...» (Каким? Зачем? Что делал бы?), «Если бы вдруг исчезло солнце...» (Что в этом хорошего и плохого?) и т.д., а дети продолжают их.



Игра «Запомни порядок».

Цель: развитие зрительной памяти.

Описание: на столе лежат 10 предметов. За 15-20 сек. дети должны запомнить их. Педагог убирает некоторые предметы, а детям нужно сказать, что изменилось.

Другой вариант. Дети должны запомнить 10 предметов, лежащих перед ними, и самостоятельно назвать не менее 7 предметов.



Игра «Художники».

Цель: развитие внимания и зрительной памяти.

Описание: ребёнок играет роль художника. Он внимательно рассматривает того, кого будет «рисовать», потом отворачивается и даёт его подробный словесный портрет.

Игра «Нарисуй фигуру».

Цель: развитие внимания и зрительной памяти.

Описание: ребёнку показывают 4-6 геометрических фигур, а потом просят его нарисовать на бумаге те, что он запомнил.

Более сложный вариант – попросить юного художника воспроизвести фигуры, учитывая их размер и цвет.

Игра «В магазине зеркал».

Цель: развитие наблюдательности, внимания, памяти, воображения; формирование чувства уверенности.

Описание: педагог (а затем ребёнок) показывает движения, которые за ним в точности должны повторять все игроки. Ведущий: «Сейчас я расскажу вам историю про обезьянку. Представьте себе, что вы попали в магазин, где стоит много больших зеркал. Туда вошёл человек, на плече у него была обезьянка. Она увидела себя в зеркалах и подумала, что это другие обезьянки, и стала корчить им смешные гримасы. Обезьянки в ответ состроили ей точно такие же гримасы. Она погрозила им кулаком, и ей из зеркал погрозили. Она топнула ногой, и все обезьянки топнули. Что бы ни делала обезьянка, все остальные в точности повторяли её движения. Давайте представим, что мы тоже веселые обезьянки и поиграем».



Игра «Запретное число».

Цель: развитие внимания, формирование произвольности.

Описание: взрослый: « Я выбираю запретное число (например, 2), после этого произношу вслух ряд чисел. Каждый раз, когда звучит запретное число, нужно хлопнуть в ладоши».

Другой вариант. Дети по очереди считают по порядку от 1 до 10 (20). Кому выпадает назвать запретное число, он хлопает в ладоши, не произнося его вслух.



Игра «Числа заблудились».

Цель: развитие внимания, умения работать в группе.

Описание: педагог раздаёт детям карточки с числами по количеству участников. По сигналу «Числа, стройтесь по порядку!», дети строятся по порядку, начиная с меньшего числа.

Упражнение «Назвать как можно больше предметов, имеющих данный признак».

Цель: развитие мышления, активизация и расширение словарного запаса.

Описание: Предложить ребенку ответить на вопросы и назвать как можно больше предметов, имеющих данный признак. Например, «Что бывает длинным?» (нитка, лента, веревка, шнур, проволока, пояс, дорога, река, хвост, платье, юбка, волосы). Задание позволяет проверить уместность употребления ребенком имен прилагательных, точность понимания их значений слов, умение правильно сочетать их между собой, поскольку словарный запас важен не сам по себе, а в правильности его использования в речи. Плохо, например, если ребенок скажет, что длинным бывает дерево или шкаф, тогда как для определения их величины больше подходит прилагательное высокий.

Итак, предложите ребенку следующие вопросы:

Что бывает круглым (квадратным, овальным, треугольным...)?

Что бывает высоким (низким)?

Что бывает зелёным (красным, синим)?

Что бывает холодным (горячим, тёплым, прохладным)?

Что бывает сладким (горьким, кислым, солёным)?

Что бывает шерстяным (шёлковым, бумажным, деревянным, железным)?

Что бывает тяжёлым (лёгким)?

Что бывает глубоким (мелким)?

Что бывает колючим (острым, хрупким)?

Игра «Слушаем и рисуем».

Цель: развить слуховую память и внимание.

Описание: предложить ребенку прослушать стихотворение и по памяти нарисовать те предметы, о которых в нём говорится.

Матрешек будем рисовать:

Раз, два, три, четыре, пять.

Всех больше первая матрешка:

Зеленый сарафан, кокошник.

За ней сестра - вторая,

В жёлтом платье выступает.

Третья меньше второй:

Сарафанчик голубой.

У четвертой матрешки

Рост поменьше немножко,

Сарафанчик синий,

Яркий и красивый.

Пятая матрешка –

В красненькой одежке.

Всех запомнить постарайся,

За рисунок принимайся!

По просьбе ребенка можно прочитать стихотворение еще раз.



Игра «Летает - не летает».

Цель: развитие способности к произвольному переключению внимания, моторно-двигательного внимания.

Описание: все участники становятся полукругом. Педагог перечисляет названия предметов, животных, птиц, насекомых и др., если названный объект летает, детям необходимо поднять руки, если не летает, то руки участников должны оставаться неподвижными. Ведущий может специально ошибаться и поднимать свои руки на «нелетающий» объект, при этом запутывая детей.



Игра «Не пропусти растение».

Цель: развитие способности к произвольному переключению внимания, моторно-двигательного внимания.

Описание: дети садятся полукругом и слушают слова, которые произносит ведущий (например, пенал, дуб, рыба, телевизор, тюльпан и т.д.). Когда встретится название растения, то дети должны встать. Кто допустил ошибку, выбывает из игры.



Список литературы

1. Гринченко И.С. Игра в теории, обучении, воспитании и коррекционной работе. Учебно-методическое пособие. - М.: ЦГЛ, 2002.
2. Симонова Л.Ф. Память. Дети 5-7 лет. - Ярославль: Академия развития, 2000.
3. Тихомирова Л.Ф. Развитие познавательных способностей детей. - Ярославль: Академия развития, 1996.
4. Тихомирова Л.Ф. Познавательные способности. Дети 5-7 лет. - Ярославль: Академия развития: Академия Холдинг, 2001.
5. Ушакова О.С. Придумай слово. Речевые игры. Упражнения. Методические рекомендации. - М.: ТЦ Сфера, 2009.