**Цикл семинаров-тренингов ”Родительская шкатулка игр”.**

**Подготовила педагог-психолог, воспитатель Басюк Т.В.**

**Тема Встречи: ВОСПРИЯТИЕ**

* Общая характеристика восприятия
* Процесс развития восприятия
* Восприятие активно развивается по следующим направлениям

(по Люблинской А. А., 1971):

1. восприятие цвета и формы
2. восприятие целого и части
3. восприятие картинки .
4. восприятие пространства
5. восприятие времени .

**Игры на развитие зрительного восприятия**

* Разрезанные картинки
* Выбор недостающего фрагмента изображения
* Контуры
* Лабиринты
* Что нарисовано
* Дорисуй-ка

**Игры на акустическое (слуховое) восприятие**

* Услышь звук
* Восприятие слова
* Покажи действие
* Различение голоса(мужской ,женский,детский)
* Кто говорит
* Что я делала(речевые и неречевые звуки)
* Слово-имитация(услышал и показал)
* Эти звуки не для скуки . Игра направлена на активизацию прошлого опыта ребенка, развитие акустической памяти.Отличие этой игры от предыдущих вариантов состоит в том,что здесь вы используете не специально подобранные звуки, а ежедневные будничные шумы (помешать ложкой в стакане, скрип открываемой двери, звонок телефона), то есть все звуки,на которые ребенок в повседневной жизни внимания не обращает. Вы завязываете ему глаза,воспроизводите любой бытовой шум и просите ребенка отгадать, что это было и для чего этонужно. Важно, что заранее вы не обговариваете, какие именно будут звуки, их можно ограничить «зонами». Например, звуки кухни, звуки детской, звуки прихожей и т. д. Если ребенок постарше, вы можете давать подряд 2-3 звука, тренируя таким образом акустическую память.

**Игры на восприятие собственного тела**

* Прикосновения
* Ползание
* Тень
* Делай так

**Игры на тактильное восприятие**

* «Волшебный мешочек»
  + по наглядному образцу;
  + по словесной инструкции;
  + определение незнакомого предмета и его описание.
* «Найди все» (гладкое ,шершавое, колючее и т.д.)
* «Перышко» на развитие общей чувствительности(«Посмотри, какое перышко. Давай я пощекочу тебе им ладошку. А теперь закрывай глазки, я буду касаться этим перышком любых частей твоего тела. Тебе нужно будет пальчиком показать, где перышко коснулось тебя»)

**Тема встречи: ПАМЯТЬ**

Память – это отражение прошлого опыта. Она основана на трех процессах –

запоминании, сохранении и воспроизведении

1 Запоминание

• сохранение памятного следа;

• сохранение связей в мозге

2 Воспроизведение

Виды проявления памяти чрезвычайно многообразны. В основу видовой

классификации памяти положены пять основных критериев (признаков).

1. Объект запоминания

* двигательная (моторная)
* наглядно-образная
* словесно-логическая или словесно-смысловая,
* эмоциональная память

2.Степень волевой регуляции памяти

* Произвольная
* Непроизвольная

3.Длительность сохранения информации в памяти

* кратковременная
* долговременная
* оперативная

4.Модальность запоминания

* -зрительную память;
* – слуховую память;
* – осязательную память (ощущения от прикосновений);
* – двигательную память;
* – пространственную память

5.Способ запоминания

* непосредственную
* опосредованную

1 занятие

**Игры на развитие зрительной памяти**

Все предложенные в этом разделе игры направлены на развитие зрительной памяти,концентрации зрительного внимания, развитие устойчивости взгляда

* Запомни и назови (под платками)
* Что изменилось
* Восстанови узор
* Найди пару
* Что где спряталось

**Игры на развитие слухоречевой памяти**

Основными целями игр раздела «Слухоречевая память» являются: формирование

устойчивости акустического внимания, расширение объема слухового восприятия,

подготовка акустических систем ребенка к усвоению фонем родного языка

* кто позвал
* услышь шепот
* услышь не глядя
* услышь и принеси

**Игры на развитие двигательной памяти**

* Скульптура (поза)
* Что мы делали не скажем (пантомима)
* Танцы

**Обонятельная память**

Найди по запаху

**Осязательная память**

* Найди свою вещь
* Найди свою маму,бабушку
* Эмоциональная память-отгадай эмоцию

**Знакомство с репрезентативными системами**

Песня «В лесу родилась елочка» в интерпретации для разных репрезентативных систем. Пение под фонограмму.

**Памятка для родителей**

Для успешного развития памяти малыша родителям будет полезно знать некоторые «секреты памяти» – определенные закономерности, помогающие в запоминании материала.

**1. Новые знания должны иметь значение для ребенка** . Чем больше они

соприкасаются с его интересами, увлечениями, тем легче ему будет их запомнить.

**2. Информация должна быть интересной для ребенка.** Все, что вызывает

подлинный интерес, запоминается легко и прочно. Вы наверняка встречали ребят,

которые увлекаются динозаврами и могут без труда назвать различные их виды

(хотя названия некоторых из них иногда не то что запомнить – произнести

затруднительно), но никак не могут запомнить авторов литературных

произведений. Необходимо стараться искать различные пути для пробуждения

интереса ребенка к изучаемой информации. Если ребенку интересен урок, он

запомнит его содержание лучше, чем тогда, когда слушает его для «галочки».

**3. У ребенка должна быть сильная мотивация к запоминанию информации.** Информация может быть заучена, но если она не имеет устойчивой

значимости для ребенка, то она, скорее всего, очень быстро будет забыта. Важно

научиться создавать для ребенка дополнительную мотивацию, которая послужит

стимулом запомнить и сохранить ту или иную информацию с большим желанием и продуктивностью. Например, если вы сообщите ребенку, что собираетесь поехать с ним на каникулы в Диснейленд, где ему придется разговаривать на французском языке, то изучение иностранного языка будет происходить гораздо успешнее. Укаждого ребенка мотивация разная – это зависит от его системы ценностей, егоинтересов и желаний. Для кого-то хорошей мотивацией может послужить соревнование (например, кто быстрее и точнее запомнит правило правописания), а для другого – награда за выполнение задания (например, если ты быстро и точно выучишь стихотворение, то мы пойдем в парк кататься на роликах).

**4. Память в первую очередь реагирует на яркие впечатления.** То, чтоярко, необычно, чем-то выделяется, запоминается легче и продуктивнее. Яркие

события вспомнить легче, чем обыденные, даже если они произошли совсем

недавно. Постарайтесь помочь ребенку представить заучиваемую информацию

таким образом, чтобы она стала яркой и необычной, тогда он усвоит ее с большей

вероятностью и меньшими усилиями.

**5. Чем больше информации включено в деятельность, которую совершает ребенок, тем быстрее и прочнее она запоминается.** С одной стороны,

если знания включены в какую-то деятельность, которую осуществляет ребенок, то они усваиваются быстрее. С другой стороны, особенно хорошо запоминается та информация, которая используется в деятельности ребенка, то есть применяется на практике. Например, два одноклассника в одно и то же время выучили одну и ту же теорему. Спустя какое-то время один из них, который не применял ее для решения задач, обнаружит, что не помнит эту теорему. А второй одноклассник, который пользовался ею, будет помнить ее отлично. Здесь также важно понимать и то, что для лучшего запоминания информации нужно постараться произвести над ней какие-то действия, поработать с ней (например, что-то сопоставить, сравнить,выделить главное, подчеркнуть важные моменты и т. д.).

**6. Заучиваемый материал должен быть понятен ребенку.** Непонятная

информация обычно не вызывает интереса. А понятная, наоборот, запоминается

быстрее и прочнее, так как ассоциируется с уже усвоенными ранее знаниями.

**7. Середина материала запоминается хуже, чем начало и конец.** Середина

материала требует большего числа повторений, большего понимания и внимания.

**8. Память нужно «кормить» полезной для нее пищей.** Во-первых, надо

стараться кормить ребенка понемногу, но часто, чтобы поддерживать стабильный уровень сахара в крови: это важно для оптимальной работы мозга. Врачи рекомендуют отдавать предпочтение следующей пище: цельнозерновым продуктам, орехам, семечкам, сыру, жирным сортам рыбы, бобовым, гречневой крупе, фруктам и овощам. В них высока концентрация полезных веществ и витаминов, которые необходимы для мозга и его кровоснабжения. Очень полезны некоторые виды растительных масел: оливковое, соевое, подсолнечное, арахисовое. А вот «быстрые сахара», содержащиеся в сахаре, конфетах, пирожных, плохо усваиваются организмом и могут вызвать ухудшение памяти. Конечно,могут быть индивидуальные особенности организма, из-за которых ребенку может

быть что-то противопоказано. Это необходимо обязательно выяснить с врачом,наблюдающим ребенка. Во-вторых, не стоит забывать о физической нагрузке,спорте и прогулках на свежем воздухе. Ежедневные полчаса интенсивной физической зарядки улучшают кровоснабжение мозга более чем на 24 часа и

помогают крепко спать. Прерывистый сон и недосыпание способствуют забывчивости (Сунцова А. В., Курдюкова С. В.).\_\_

1. **Встреча : память**
2. Познакомить со степенью волевой регуляции памяти (Произвольная и Непроизвольная) и способами развития произвольной памяти
3. Запоминание основанное на ассоциативных связях
   1. Игра «Запомни и назови» (про ассоциативные связи)
4. Обучение способам заучивания стихотворения с помощью проигрывания А.Барто «Грузовик», Стихотворение «Снеговик»
5. Память кратковременная и долговременная и оперативная

Игра «запомни и назови» (профессии +картинка:ложка,каска,шприц,кисточка,ножницы,метла,зеркальце)

Игра «Пексисо»

1. длительность сохранения информации в памяти

кратковременная

Игра «Запомни картинки». Родителям предлагается запомнить 10 картинок, например игрушечный автомобиль, конфета, карандаш, точилка, расческа, ложка... В течение короткого времени взрослый (ребенок) запоминает, а потом должен назвать картинки, которые запомнил, остальные проверяют.

долговременная

оперативная

1. познакомить со значимостью

наглядно-образная

словесно-логическая или словесно-смысловая,

эмоциональная память

**Тема встречи : Мышление**

Задачи: - Сформулировать представления родителей о мышлении как о поиске и открытии, нового, решении проблем. - Уяснить возможные стратегии развития мышления у дошкольников - Отработать доступные в практике семейного воспитания приёмы развития мышления детей.

Особенности мышления детей дошкольного возраста

Виды мышления :

* наглядно-действенное (познание с помощью манипулирования предметами);
* наглядно-образное (познание с помощью представлений предметов, явлений);
* логическое (познание с помощью понятий, слов, рассуждений)

Развитие мыслительных операций у детей-дошкольников :анализ,синтез,сравнение,обобщение ,

Развивать мышление - значит, учить ребёнка: -сравнивать-находить аналогии -классифицировать -обобщать и систематизировать -доказывать опровергать -определять понятия -выделять главное ставить и разрешать проблемы. Итак, делаем вывод: мыслить детей, мы учим через создание проблемных ситуаций, и их решение, при этом проблемный материал должен быть различным. Предлагаю вам ряд упражнений, которые можно использовать в практике семейного воспитания.

**Игры для развития мышления**

* **Что лишнее?** Из предложенного набора требуется исключить

« лишний».

* **Кто где живет?**
* **Найди семью** Классификация. В заданиях такого типа требуется распределить на группы.
* **Найди похожее** Необходимо сделать обобщающее определение предъявленного набора объектов.
* **Кто (что)кем(чем) будет?**
* **Отгадай по описанию**
* **Простые аналогии** Необходимо усмотреть сходство, подобие в отношениях между разными объектами.
* **Игра «Что снаружи, что внутри?»**Педагог называет пару предметов, а родители говорят, что может быть снаружи, а что - внутри.Например, дом - шкаф; книга - шкаф; сумка - кошелек; кошелек - деньги; кастрюля - каша; аквариум - рыбы; будка - собака; нора - лиса.
* **«Кто кем был?»** Мы, конечно, не забыли, Кем еще вчера вы были. (игра с мячом) цыпленок – яйцом лошадь – жеребенком корова – теленком дуб – желудем рыба – икринкой яблоко - семечком лягушка – головастиком бабочка – гусеницей хлеб – мукой шкаф – доской велосипед – железом рубашка – тканью ботинки – кожей дом – кирпичом сильный – слабым
* **Игра «Найди логическую связь»** Цветок – бутон, листок - … (почка) Писатель – книга, скульптор - … (памятник) Лес – деревья, поле - … (травы, цветы) Слово – буква, дом - … (кирпич) Стул – спинка, корабль – (корма, борт) Чай – печенье, суп - … (хлеб) Автомобиль – дорога, самолет - …(небо) Море – капля, толпа - …(человек) Инструмент – работа, кукла - … (игра) Дождь – сырость, жара - … (сухость) Лошадь – сено, кошка - …(молоко) Молоко – масло, мясо - …(котлеты)
* **Ребусы**
* **Танграм**
* **Чем, похоже, и чем отличаются?»**
* **«Назови как можно больше признаков предметов»**
* **«Формулирование определений».** (Что такое аквариум?)
* **«Поиск аналогов»** (Назови похожий предмет)
* **«Поиск предметов по заданным признакам**
* **Проблемные ситуации** можно создавать и на « жизненном материале». 1. Ситуация на транспорте. Ты с бабушкой едешь в автобусе. Она вышла, ты не успел. Что ты будешь делать? 2. Ситуация с огнём. 3. Ситуация с водой.
* Конструктивность мышления хорошо развивается в процессе **разбора бытовых ситуаций**. Можно задавать детям вопросы: - «Можно ли в квартире что- то изменить, чтобы стало удобнее? - «Как можно исправить положение?
* Замечательный способ развития мышления**- коллекционирование**

**Тема встречи :Воображение**

**Воображение**– это психический познавательный преобразовательный процесс, заключающийся в создании новых оригинальных образов путем переработки воспринимаемого материала на основе индивидуального опыта. Развитие детского воображения связывается с усложнением сюжетно-ролевой игры, что обуславливает переход от репродуктивного к творческому воображению, от непроизвольного к произвольному воображению. Воображение начинает выполнять две основные функции: защитную, связанную с формированием практических навыков познания окружающего мира, и познавательную, позволяющую разрешить проблемную ситуацию и регулирующую психическое состояние путём создания воображаемой ситуации, отвлечённой от реальности

**По приёмам воображения**

* агглютинация — соединение несоединимых в реальности объектов и свойств;
* гиперболизация — увеличение предмета, его частей и интенсивности свойств;
* замещение - замена объекта, процесса или частей на другие, в чем-то подобные;
* концентрирование (концентрирующая интеграция) - полное или существенное включение одних частей в другие, в том числе путем совмещения, "сплавления", "растворения";
* комплексирование - в технике, объединение в одно связное целое объектов (узлов, механизмов), имеющих относительно самостоятельное назначение;
* миниатюризация — уменьшение предмета, его частей и интенсивности свойств. Прием создания нового мысленного образа, обратный гиперболизации;
* расчленение и элиминация - разбор, разделение целого на части и с удалением некоторых из них;
* перенос (эвристическая трансдукция) - перенос частей, процессов из одной целостной системы в другую;
* перестановка - перемещение частей целого на другие места, в том числе с изменением взаимодействия;
* регенерация - достройка недостающих, удаленных одной или нескольких частей;
* придание сходства, подобия по форме, материалу, устройству, принципу действия, например, технических устройств - живым существам;
* противопоставление - прием преобразования представлений, состоящий в сознательном поиске и использовании явлений, процессов, объектов, имеющих свойства, противоположные исходному образу;
* реинтеграция - достройка до целого из одной основной, важной части или процесса;
* схематизация — выделение различий и выявление черт сходства;
* типизация — выделение существенного, повторяющегося в однородных явлениях;
* трансформация - преобразование внешней формы.

Через творчество у ребёнка развивается мышление. Этому способствуют настойчивость и выраженные интересы. Отправной точкой для развития воображения должна быть направленная активность, то есть включение фантазий детей в конкретные практические проблемы.

Развитию воображения способствуют:

* ситуации незавершенности;
* разрешение и даже поощрение множества вопросов;
* стимулирование независимости, самостоятельных разработок;
* [билингвистический](https://ru.wikipedia.org/wiki/%D0%91%D0%B8%D0%BB%D0%B8%D0%BD%D0%B3%D0%B2%D0%B8%D0%B7%D0%BC) опыт;
* позитивное внимание к ребёнку со стороны взрослых.

Развитию воображения препятствуют:

* [конформность](https://ru.wikipedia.org/wiki/%D0%9A%D0%BE%D0%BD%D1%84%D0%BE%D1%80%D0%BC%D0%BD%D0%BE%D1%81%D1%82%D1%8C);
* неодобрение воображения;
* жесткие полоролевые [стереотипы](https://ru.wikipedia.org/wiki/%D0%A1%D1%82%D0%B5%D1%80%D0%B5%D0%BE%D1%82%D0%B8%D0%BF);
* разделение игры и обучения;
* не готовность к изменению точки зрения;
* преклонение перед [авторитетами](https://ru.wikipedia.org/wiki/%D0%90%D0%B2%D1%82%D0%BE%D1%80%D0%B8%D1%82%D0%B5%D1%82).

Для развития воображения можно организовать игры:

* «Закорючки»,
* «Продолжи рисунок»,
* «Дорисуй картинку»,
* «Сочиняем сказку сами»,
* «Кляксография».

Проведение игр с родителями на развитие воображения:

**Игра «Клякса»**

Родителям раздаются листы бумаги, на которых нанесены кляксы. Они должны придумать, на что похожа клякса и дорисовать ее так, чтобы вышло что-то понятное. Выигрывает тот, чей рисунок будет отличаться степенью яркости и глубиной  нарисованных образов.

**Игра «Несуществующее животное»**. Дополнительно: листы бумаги, фломастеры. Если существование рыбы - молот или рыбы-иглы научно доказано, то существование рыбы-наперстка не исключено. Пофантазируйте: «Как выглядит рыба-кастрюля? Чем питается рыба - ножницы и как можно использовать рыбу-магнит?» (Родителям (детям) предлагается нарисовать несуществующую рыбу)

**Игра «Превращения»**

Ведущий берет какой-нибудь предмет (стакан, мячик, ручку и т. д.). Затем с помощью пантомимы манипулирует с предметом, «превращая» его во что-то. Например, стакан становится вазой, подзорной трубой или подсвечником, мячик — яблоком, колобком, воздушным шаром, ручка — указкой, шпагой, ложкой и т. п. Дети должны угадать, во что превратился этот предмет. Когда всем становится ясно, во что превратился он, его передают другому участнику игры и просят «превратить» во что-нибудь другое.

Для большего интереса игры будет лучше, если дети заранее приготовят каждый свой предмет и придумают, во что они его «превратят». Затем они показывают предмет с соответствующими манипуляциями. Чем больше участников правильно угадают, во что превратился предмет, тем лучше результат игры. Важно, чтобы каждый ребенок участвовал в игре.

### Игра «изобретатель»

Эта игра наряду с воображением активизирует мышление. Ребенку предлагается несколько задач, результатом которых должно явиться изобретение. На работу дается 15 минут. За это время ребенок должен сформулировать свое изобретение по каждой задаче.

Задачи:

— Придумайте несуществующий прибор, необходимый в домашнем хозяйстве;

— Придумайте несуществующее животное и назовите его несуществующим именем;

— Предложите, что нужно сделать, чтобы все люди были счастливы.

Следующий этап игры — изобразительный. Возможны несколько вариантов:

**Первый вариант**. Нарисовать все, что было придумано ребенком раньше.

**Второй вариант**. Изобразить, что придумано ранее с помощью комплекта кружков, прямоугольников, треугольников и полосок разного цвета, приготовленных заранее.

**Третий вариант.** Изобразить, что придумано ранее с помощью комплекта игрушек (игровых предметов, игрушечных животных, кукол и т.д.).

### Игра «Рисунок в несколько рук»

Это групповая игра, тесно связывающая воображение и эмоции и насыщенная высоким эмоциональным потенциалом. Не имеет возрастных ограничений. Предлагается всем участникам представить себе какой-либо образ. Затем на листе бумаги первый ребенок изображает отдельный элемент задуманного образа. Второй игрок, отталкиваясь обязательно от изображенного элемента, продолжает работу предшественника для трансформации в свой замысел. Точно также поступает третий и т.д. Конечный результат, как правило, представляет нечто абстрактное, поскольку ни одна из форм не завершена, а все плавно перетекают друг в друга. Но, как правило, конечный продукт мало интересует детей. Удовольствие составляют процесс изображения и борьба, возникающая при попытке завладеть чужими формами, навязать свои, а также неожиданности и открытия нового содержания и образа, возникающие на каждом этапе работы.

### Игра «Волшебное дерево»

Лучше, если для этой игры будет использован большой ветвистый сук, который имитирует дерево, но можно использовать вешалку или искусственную елку. На него вешают самые разные предметы, которые взяли у детей (шарфики, ручки, бантики и т.д.). Детям говорится, что это волшебное дерево и поэтому все, что на него повесили, становится волшебным. Каждый ребенок должен подойти к дереву и снять с него предмет, принадлежащий конкретному игроку. (Например, «волшебный» предмет Пети или Маши или Тани и т.д.) Ребенок должен угадать, какой предмет принадлежит игроку, и придумать, какое «волшебство» может выполнить этот предмет. (Например, заставить владельца танцевать, или громко смеяться, или петь, или скакать на одной ножке и т.п.) Если он угадал владельца предмета правильно, то «волшебство» исполняет хозяин предмета, а если ошибся, то «волшебное действие» выполняет сам.

Для более маленьких детей возможен более простой вариант игры «Волшебное дерево». На нарисованное Дерево прикрепляют изображения различных предме­тов. Затем ребенку предлагается определить, что реально может находиться на дереве, а что является лишним. Например: «Представь, что существует волшебное деревo, на котором может вырасти все, что вообще растет на деревьях (а может быть, живет среди ветвей). Художник нарисовал такое дерево, но много напутал. Посмотри внимательно и скажи, что правильно и чего нет на этом рисунке».

### Игра «Конфетный город»

Это сюжетная игра для группы или одного ребенка.

**Ведущий.** Ты любишь конфеты?

А еще что ты любишь? Наверно, игрушки и кататься на каруселях, да?

Сейчас мы попробуем составить как можно больше предложений из твоих любимых слов: КОНФЕТА, ИГРУШКА, КАРУСЕЛЬ.

— Конфеты и сладости любят все дети. Один добрый волшебник решил доставить детям радость и с помощью волшебной палочки превратил один город в Город Сладостей. В этом городе все стало сладким. Дома и тротуары, деревья и машины, карусели и игрушки, скамейки в парке и автомобильные знаки — все стало из карамели, бисквитов, мороженного и шоколада.

— Подумай и расскажи, как живется жителям в та­ком городе.

— Что происходит, когда в городе наступает жара или идет дождь?

— Ты сам хотел бы жить в таком городе?

За лучший рассказ присуждается звание «главного конфетного мастера». Затем детям предлагается оформить часть игровой комнаты как «Конфетный город». Дети придумывают новые названия конфет, вспоминают как можно больше названий сладостей и записывают их на бумажках (или это делает взрослый ведущий). Из них выбирают названия улиц, площадей, парков «Конфетного города». Все это можно оформить в виде картины-плана «Конфетного города».

**«Новое назначение предмета»**

Цель: развивать творческое воображение детей.

Ход игры: Ребята сидят в кругу. Ведущий запускает какой-то предмет (старый утюг, зонтик, горшок, пакет, газету). Каждый придумывает новое назначение для этого предмета. Например, утюг можно использовать как гирю или приспособление для разбивания кокосовых орехов. Побеждает тот, кто придумает самые невероятные применения этого предмета.

Предмет может "гулять" по кругу, пока для него придумываются новые назначения.

**Игра «На что похожи облака?»**

Дети рассматривают карточки с облаками разной формы и угадывают в их очертаниях предметы или животных. При этом они отмечают, что облака бывают разные не только по  цвету, но и по форме.

**Новые старые сказки**

Возмите старую, хорошо известную ребенку, книжку и попробуйте вместе придумать новую историю к иллюстрациям из нее.

Предложите новый поворот в старой сказке, пусть ребенок продолжит. Например, Красная Шапочка не сказала волку, где дом бабушки и даже пригрозила позвать дровосека. А на картине отыщите репродукции картин, содержание которых малышу еще не известно. Дайте ему возможность высказать собственную версию о нарисованном. Возможно она будет не слишком далека от истины?

**Представь себе, что ты…**

Эта игра — разновидность известного всем со студенческой скамьи «Крокодила». Она способствует развитию не только воображения, но и актерского мастерства. Играть в нее можно на занятиях, прогулках и даже в гостях. Причем число участников не ограниченно.

**Ход игры:**

* Загадайте ребенку слово и попросите его изобразить. Начинать игру нужно со слов: «Представь, что ты… арбуз (медведь, грузовик, доктор, камень и т. д.)»
* Сообщите, что вы забыли слово, которое загадали малышу, и постарайтесь «угадать» изображаемое ребенком. Не торопитесь с правильным ответом. Сделайте вид, что никак не получается — выдвигайте смешные версии. Но не переусердствуйте, 2–3 ошибки достаточно.
* Потом обязательно похвалите ребенка и предложите ему угадать слово, которое вы будете изображать.

Со временем вы можете привлечь к этой игре всех домочадцев. В этом случае угадавший слово будет показывать следующее. Поверьте, такая игра хорошо развлечет вас и разовьет воображение ребенка!

**Что будет, если…?**

В этой игре вы и ребенок будете оперировать словесными образами. Для подкрепления фантазии продукт воображения можно фиксировать на бумаге.

**Ход игры:**

* Попросите ребенка рассказать, что будет, если… любое фантастическое действие (у холодильника вырастут ноги, слон проглотит дом, рыба купит шубу и т. д.).
* Внимательно слушайте рассказ малыша и можете даже нарисовать комикс на бумаге.
* Если ребенок затрудняется самостоятельно фантазировать, помогите ему: задавайте наводящие вопросы, предлагайте свой вариант развития событий.

Если ребенку очень тяжело, начните игру с нефантастических идей. Предложите ему представить, что будет, если в гости придет его друг или бабушка испечет пирожки. И не переживайте, что к 5 годам ребенок может не справляться с продуцированием сложных фантазий. Всему свое время!

**Цепочка ассоциаций**

Эта игра напоминает всем известную игру «Слова». Но в отличие от нее ребенку следует подбирать не слово на последнюю букву, а слово соответствующее эпитету. Например, такая цепочка может выглядеть следующим образом: «кот-полосатый-матрас-мягкий-мех-шуба-…" Продолжать игру можно сколь угодно долго.

Также для развития воображения будет хорошо поиграть в видоизмененную игру — в «Цепочку противоречий».

**Ход игры:**

* Называется слово
* Ребенок говорит: «Это хорошо, потому что…»
* Взрослый опровергает аргумент: «Это плохо, потому что…»
* Ребенок опять хвалит аргумент взрослого и так далее.

**Пример подобной игры:**Лето — хорошо, потому что можно загорать на пляже. Загорать на пляже плохо, потому что можно сгореть на солнце. Сгореть на солнце хорошо, потому что мама будет мазать спинку кремом и угостит вкусностями.

Эта игра учит критическому восприятию прописных истин и позволяет ребенку уйти от стереотипного мышления. К тому же «Цепочка противоречий» развивает способность во всем видеть только хорошее, что пригодится малышу и во взрослой жизни.

**Игра «Робинзон Крузо»**

Представьте, что вы попали на необитаемый остров (в роли друзей могут выступать игрушки). Вам нужно распланировать жизнь на острове: как построить дом, чем питаться. Поговорите о том, кого вы можете повстречать, какая опасность может грозить, как себя за щитить.

**Игра «Польза»**

Выберите любой предмет из окружения и попросите ребенка придумать все возможные ситуации, где предмет может пригодиться. Это могут даже самые фантастические случаи.

**Тема встречи :Внимание**

**Виды внимания:**

**непроизвольное** Вид внимания, при котором отсутствует сознательный выбор направления и регуляции. Оно устанавливается и поддерживается независимо от сознательного намерения человека. В основе него лежат неосознаваемые установки человека. Как правило, кратковременно, быстро переходящее в произвольное. Возникновение непроизвольного внимания может быть вызвано особенностью воздействующего раздражителя, а также обусловливаться соответствием этих раздражителей прошлому опыту или психическому состоянию человека. Иногда непроизвольное внимание может быть полезным, как в работе, так и в быту, оно даёт нам возможность своевременно выявить появление раздражителя и принять необходимые меры, и облегчает включение в привычную деятельность. Но в то же время непроизвольное внимание может иметь отрицательное значение для успеха выполняемой деятельности, отвлекая нас от главного в решаемой задаче, снижая продуктивность работы в целом. Например, необычный шум, выкрики и вспышки света во время работы отвлекают наше внимание и мешают сосредоточиться. Причины возникновения непроизвольного внимания:

* Неожиданность раздражителя.
* Относительная сила раздражителя.
* Новизна раздражителя.
* Движущиеся предметы. [Т. Рибо](https://ru.wikipedia.org/wiki/%D0%A0%D0%B8%D0%B1%D0%BE,_%D0%A2%D0%B5%D0%BE%D0%B4%D1%8E%D0%BB%D1%8C) выделил именно этот фактор, считая, что в результате целенаправленной активизации движений происходит концентрация и усиление внимания на предмете.
* Контрастность предметов или явлений.
* Внутреннее состояние человека

**Произвольное** Физиологическим механизмом произвольного внимания служит очаг оптимального возбуждения в коре мозга, поддерживаемый сигналами, идущими от [второй сигнальной системы](https://ru.wikipedia.org/wiki/%D0%92%D1%82%D0%BE%D1%80%D0%B0%D1%8F_%D1%81%D0%B8%D0%B3%D0%BD%D0%B0%D0%BB%D1%8C%D0%BD%D0%B0%D1%8F_%D1%81%D0%B8%D1%81%D1%82%D0%B5%D0%BC%D0%B0). Отсюда очевидна роль слова родителей или преподавателя для формирования у ребёнка произвольного внимания.

Возникновение произвольного внимания у человека исторически связано с процессом [труда](https://ru.wikipedia.org/wiki/%D0%A2%D1%80%D1%83%D0%B4), так как без управления своим вниманием невозможно осуществлять сознательную и планомерную деятельность.

Психологической особенностью произвольного внимания является сопровождение его переживанием большего или меньшего [волевого усилия](https://ru.wikipedia.org/wiki/%D0%92%D0%BE%D0%BB%D1%8F_(%D0%BF%D1%81%D0%B8%D1%85%D0%BE%D0%BB%D0%BE%D0%B3%D0%B8%D1%8F)), напряжения, причём длительное поддерживание произвольного внимания вызывает утомление, зачастую даже большее, чем физическое напряжение.

Полезно чередовать сильную концентрацию внимания с менее напряжённой работой, путём переключения на более лёгкие или интересные виды действия или же вызвать у человека сильный интерес к делу, требующему напряжённого внимания.

Человек прилагает значительное усилие воли, концентрирует своё внимание, понимает содержание, необходимое для себя, и уже дальше без волевого напряжения внимательно следит за изучаемым материалом. Его внимание становится теперь вторично непроизвольным, или после-произвольным. Оно будет значительно облегчать процесс усвоения знаний и предупреждать развитие утомления.

Произвольное внимание разделяют на: 1) собственно произвольное внимание (для достижения заранее поставленной цели); 2) волевое внимание (для того, чтобы отвлечься от отвлекающих факторов и сконцентрироваться на нужной деятельности); 3) ожидательное внимание (бдительность, осторожность).

**Свойства внимания**

**Концентрация —** удержание внимания на каком-либо объекте. Такое удержание означает выделение «объекта» в качестве некоторой определённости, фигуры, из общего фона. Поскольку наличие внимания означает связь сознания с определённым объектом, его сосредоточенность на нём, с одной стороны, и ясностью и отчётливостью, данностью сознания этого объекта — с другой, постольку можно говорить о степени этой сосредоточенности, то есть о концентрации внимания, что, естественно, будет проявляться в степени ясности и отчётливости этого объекта. Поскольку уровень ясности и отчётливости определяется интенсивностью связи с объектом, или стороной деятельности, постольку концентрированность внимания будет выражать интенсивность этой связи. Таким образом, под концентрацией внимания понимают интенсивность сосредоточения сознания на объекте.

**Объём**— это количество объектов, которые охватываются вниманием, одномоментно, одновременно. Объём внимания обычно колеблется у взрослых в пределах от 4 до 6 объектов, у школьников (в зависимости от возраста) от 2 до 5 объектов. Человек с большим объёмом внимания может заметить больше предметов, явлений, событий. Объём внимания во многом зависит от знания объектов и их связей друг с другом. Для определения объёма внимания пользуются специальным прибором, который называется тахистоскоп (от греч. «тахистос» — быстрейший и «скопео» — смотрю). Этот прибор даёт возможность показать человеку несколько объектов — букв, геометрических фигур, знаков — на 0,1 с. Сколько объектов запомнил человек — таков его объём внимания.

Объём внимания может быть расширен путём тщательного изучения объектов в той ситуации, в которой их приходится воспринимать. Когда деятельность протекает в знакомой обстановке, объём внимания повышается, и мы замечаем больше элементов, чем тогда, когда нам приходится действовать в неясной или малопонятной ситуации. Объём внимания опытного, знающего данное дело человека будет больше, чем объём внимания неопытного, не знающего это дело человека.

**Переключаемость** Сознательное и осмысленное, преднамеренное и целенаправленное, обусловленное постановкой новой цели, изменение направления сознания с одного предмета на другой. Только на этих условиях говорят о переключаемости. Когда же эти условия не выполняются, говорят об отвлекаемости. Различают полное и неполное (завершённое и незавершённое) переключение внимания. При последнем после переключения на новую деятельность периодически происходит возврат к предыдущей, что ведёт к ошибкам и снижению темпа работы. Переключаемость внимания затруднена при его высокой концентрации, и это часто приводит к так называемым ошибкам [рассеянности](https://ru.wikipedia.org/wiki/%D0%A0%D0%B0%D1%81%D1%81%D0%B5%D1%8F%D0%BD%D0%BD%D0%BE%D1%81%D1%82%D1%8C_%D0%B2%D0%BD%D0%B8%D0%BC%D0%B0%D0%BD%D0%B8%D1%8F). [Рассеянность](https://ru.wikipedia.org/wiki/%D0%A0%D0%B0%D1%81%D1%81%D0%B5%D1%8F%D0%BD%D0%BD%D0%BE%D1%81%D1%82%D1%8C_%D0%B2%D0%BD%D0%B8%D0%BC%D0%B0%D0%BD%D0%B8%D1%8F) понимается в двух планах: как неумение сколько-нибудь длительно сосредотачивать внимание (как следствие постоянной отвлекаемости) из-за избытков неглубоких интересов и как односторонне сосредоточенное сознание, когда человек не замечает то, что с его точки зрения представляется незначительным.

Переключение внимания можно пронаблюдать при помощи часов: если сосредоточить внимание на их тиканье, то оно будет то появляться, то исчезать.

* Причины переключения внимания:
  + Переход обусловлен требованиями деятельности.
  + Необходимость включения в новую деятельность.
  + В целях отдыха.

### Распределение

Способность удерживать в центре внимания несколько разнородных объектов или субъектов.

Осуществлять одновременное удерживание во внимании двух разных объектов возможно, если объекты относятся к разным модальностям (смотреть на картину и слушать музыку)

**Рассеянностью н**азывается неспособность человека сосредоточиться на чём-либо определённом в течение длительного времени. Некоторые психологи выделяют также мнимую рассеянность — невнимание человека к окружающей среде, вызванную крайней сосредоточенностью его внимания на каком-то предмете.

**Игра «Сыщики»** Проведение игры с родителями на развитие внимания: ‒ Рассмотрите внимательно картинку (картинка убирается). А теперь расскажите, что на ней изображено: Кто сидел за столом? Кто стоял около стола? Какого цвета рубашка у Пятачка? Что ел Винни-Пух? Что держал в руках Кролик? (После беседы, показывается картинка и проверяется правильность ответов). ‒ Посмотрите внимательно на другую картинку. Кот с мышатами играют в жмурки. Помоги коту найти всех мышат (называют места, где спрятались мышата).

**Игра «Наблюдатель»**  
В эту игру можно играть как дома, так и на улице. Если вы с ребёнком находитесь в комнате, попросите ребёнка осмотреться и назвать все круглые предметы в комнате, потом все красные, потом все твёрдые и так далее. Для трёхлетних малышей признаки, по которым ему надо называть предметы, должны быть совсем простыми, например, только по цвету или форме. Чем старше ребёнок, тем сложнее могут быть признаки. Пятилетним детям уже можно давать задания назвать все гладкие предметы в комнате, все шершавые, все деревянные, все пластмассовые, все мягкие.  
На прогулке можно попросить малыша называть всё подряд, что он видит на улице, а уже потом давать задания называть предметы по каким-либо признакам.

Игра «Найди отличия»

**Игра «Да и Нет»**

Ведущий говорит:

- Да и нет не говорить, черное и белое не носить.

Далее он начинает задавать вопросы, но которые игроки не должны овечать словами "да", "нет", "черное", "белое". Вопросы должны задаваться быстро.

Проигравший становится ведущим.

**Игра «Что изменилось?»У** данной игры существует З варианта.

Вариант 1. Перед началом игры следует подготовить инвентарь (разнообразные мелкие предметы, например спички, ластики и т. д.), разложить его на столе и накрыть газетой.

Ребенок должен в течение З0 секунд запомнить расположение предметов, отвернуться, а после этого посмотреть на предметы еще раз и рассказать, как изменилось их расположение.За каждый угаданный предмет ребенку можно начислить 1 очко, за каждую ошибку - вычесть 1 очко.Если в игре принимали участие несколько человек, победителем считается тот, кто наберет наибольшее количество очков.

Вариант 2. В этой игре должны принимать участие несколько игроков.Участники должны встать в шеренry, а ведущий - выбрать одного участника. Выбранный игрок запоминает внешний вид каждого участника.После этого он уходит или отворачивается, а затем пытается назвать произошедшие изменения (pacстегнутые пуговицы, развязанные шнурки и т. д.).

Вариант 3. Данное занятие можно проводить с одним ребенком. Для этого следует дать ему для сравнения две картинки с одинаковыми на первый взгляд изображениями.

Пусть малыш постарается найти различия.Также для развития внимания применяется следующее упражнение: надо дать ребенку картинку с изображенным на ней наполовину раскрашенным предметом, например бабочкой или цветком, и предложить малышу раскрасить ее до конца.

**Игра «Красный ,желтый,зеленый»**

Дополнительно: красный, зеленый и желтый кружочки из цветной бумаги или картона

Дети становятся в круг, ведущий с тремя кружочками - посредине. Ведущий дает команды: "Остановились! Приготовились! Пошли!", - одновременно поднимая соответствующий кружок.

Тот, кто ошибся, выходит из игры.

**Игра Будь внимателен!**

Цель игры. Стимулировать внимание, учить быстро и точно реагировать на звуковые сигналы.

Затем на слове «Зайчики», произнесенное ведущим, дети должны начать прыгать, на слово «лошадки» - как бы ударять «копытом» об пол, «раки» - пятиться, «птицы» - бегать, раскинув руки в стороны «аист» - стоять на одной ноге.

**Игра Слушай хлопки!** (для детей 5-6 лет)

Цель игры. Развивать активное внимание.

Играющие идут по кругу. Когда ведущий хлопнет в ладоши один раз, дети должны остановиться и принять позу «аиста» (стоять на одной ноге, руки в стороны). Если ведущий хлопнет два раза, играющие должны принять позу «лягушки» (присесть, пятки вместе, носки и колени в стороны, руки между ногами на полу). На три хлопка играющие возобновляют ходьбу.

**Игра Канон для малышей**

Цель игры. Развивать волевое внимание.

Играющие стоят по кругу. Дети по очереди делают следующие движения: один приседает и встает, другой хлопает в ладоши, третий приседает и встает и т. д.

Четыре стихии (для детей 6-7 лет)

Цель игры. Развивать внимание, связанное с координацией слухового и двигательного анализаторов.

Играющие сидят по кругу. Ведущий договаривается с ними, что, если он скажет слово «земля», все должны опустить руки вниз, если слово «вода» - вытянуть руки вперед, слово «воздух» - поднять руки вверх, слово «огонь» - произвести вращение руками в лучезапястных и локтевых суставах. Кто ошибается, считается проигравшим.

**Игра Запомни порядок!**

Цель игры. Развивать наблюдательность.

4-5 играющих выстраиваются друг за другом в произвольном порядке. Водящий, посмотрев на детей, должен отвернуться и перечислить, кто за кем стоит. Затем водящим становится другой

**Игра Тень**

Цель игры. Развивать наблюдательность.

Два ребенка идут по дороге через поле: один впереди, а другой на два-три шага сзади. Второй ребенок - это «тень» первого. «Тень» должна повторить точно все действия первого ребенка, который то сорвет цветок на обочине, то нагнется за красивым камушком, то поскачет на одной ноге, то остановится и посмотрит из-под руки и т. п.

**Игра Разведчики**

Цель игры. Развивать наблюдательность.

**1-й вариант** (для детей 6-7 лет). В комнате расставлены стулья в произвольном порядке. Один ребенок (разведчик) идет через комнату, обходя стулья с любой стороны, а другой ребенок (командир), запомнив дорогу, должен провести отряд тем же путем. Затем разведчиком и командиром отряда становятся другие дети. Разведчик прокладывает новый путь, а командир ведет по этому пути весь отряд и т. д.

**2-й вариант** (для детей 6-7 лет). Начало игры такое же, как в первом варианте, но командир должен начать вести отряд оттуда, куда пришел разведчик и привести туда, откуда вышел разведчик.

**Игра Запретный номер** Играющие стоят по кругу. Выбирается цифра, которую нельзя произносить, вместо ее произнесения играющий хлопает в ладоши. Например, запретный номер 5. Начинается игра, когда первый ребенок скажет: «Один», следующий продолжает счет и так до пяти. Пятый ребенок молча хлопает в ладоши пять раз. Шестой говорит: «Шесть». И т. д.

**Игра Скучно, скучно так сидеть**

Играющие сидят на маленьких стульях. У противоположной стены стоят стулья, но их на один меньше. Ведущий говорит:

Скучно, скучно так сидеть,

Друг на друга все глядеть;

Не пора ли пробежаться

И местами поменяться?

Как только ведущий кончит говорить, дети должны быстро бежать и сесть на стулья, стоящие у противоположной стены. Проигрывает тот, кто остался без стула.

**Игра «Шишки, желуди, орехи»**

Играющие разбиваются на группы по три человека и выстраиваются колоннами таким образом, чтобы получилось 3 круга, один в другом. Всем участникам присваиваются названия: игрокам первого круга –«шишки», второго – «жёлуди», третьего – «орехи». Игрок, которому не хватило места в колоннах, становится водящим. Он говорит одно из названий, например, «шишки», и игроки в соответствующем кругу должны поменяться местами, а водящий в это время должен успеть занять чьё-то место. Оставшийся без места игрок, становится водящим.

**Игра «Прилетели птицы»**

Игроки должны внимательно слушать текст и на месте ошибочно сказанных слов хлопать в ладоши: -Прилетели птицы: голуби, синицы, мухи и стрижи, ласточки, ежи… -Прилетели птицы: голуби, синицы, аисты, вороны, галки, макароны… -Прилетели птицы: голуби, куницы, чибисы, стрижи, галки и ежи, комары, кукушки, сели у опушки… -Прилетели птицы: голуби, старушки, лебеди и утки и …. Спасибо, шутка! ·Словесный вариант игры может быть изменён. Ошибившиеся игроки выбывают из игры.

Игра «**Запрещенное движение**». Родители повторяют за ведущим все движения, кроме одного «запрещенного» (например, хлопка), кто ошибается, тот садится.

Список литературы:

Гайдаржи С. П. Семинар-практикум для родителей «Формирование познавательной деятельности у детей дошкольного возраста» // Вопросы дошкольной педагогики. — 2016. — №2. — С. 15-18.