

Картотека заданий по развитию высших психических функций (восприятие, воображение, память, мышление и речь) не менее 3 заданий по каждому направлению с обязательным указанием возрастной категории.

1. Задания на развитие восприятия.

1.1. Игра «УЗНАЙ ПРЕДМЕТ»

Предлагаемая игра учит сравнивать предметы между собой, предназначена для развития восприятия у детей 7—9-летнего возраста.

Для проведения игры необходимо положить в полотняный мешочек разные мелкие предметы: пуговицы разной величины, наперсток, катушку, кубик, шарик, конфету, ручку, ластик и др.

ЗАДАНИЕ РЕБЕНКУ: Определи на ощупь, что это за вещи. Если в игре участвуют несколько детей, то надо попросить одного ребенка описывать каждый предмет, ощупывая его, а второго (если детей несколько, то всех остальных) угадать, назвать и зарисовать вещь по предлагаемому описанию.



1.2. Игра «найди игрушку»

Направлена на развитие восприятия, а также внимания детей 7—9-летнего возраста.

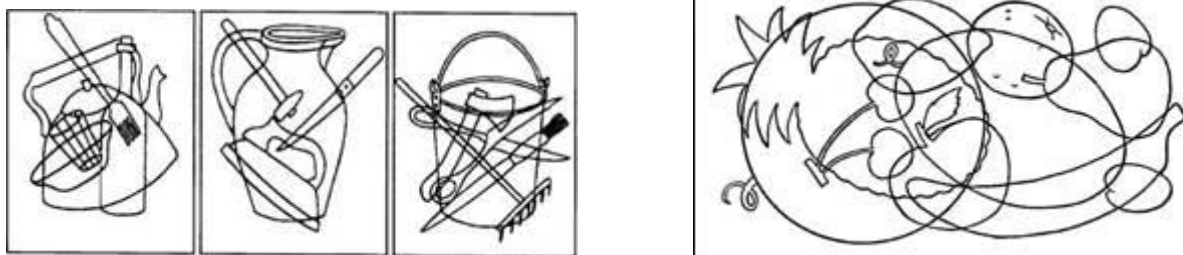
Несколько игрушек (до 10) может быть расставлено в комнате так, чтобы не бросались в глаза. Ведущий, а им может быть и взрослый, и ребенок, облюбовав какую-либо игрушку, начинает рассказывать, какая она, что может делать, какого цвета, какой формы, какой величины. Участники игры могут задавать вопросы, а затем отправляются на поиски этой игрушки. Тот, кто находит игрушку, сам становится ведущим.

Новый ведущий описывает свойства уже другой игрушки.

Игра продолжается до тех пор, пока все дети не пройдут через роль ведущего.

1.3. Упражнение «Наложенные изображения». Для младших школьников

Ученику предъявляют 3—5 контурных изображений предметов, наложенных друг на друга. Необходимо назвать все изображения.



Ученику нужно назвать, какие буквы спрятаны на картинке



1.4. Упражнение «Спрятанные изображения»

Ученику предлагается на картинке отыскать всех животных, которые спрятались

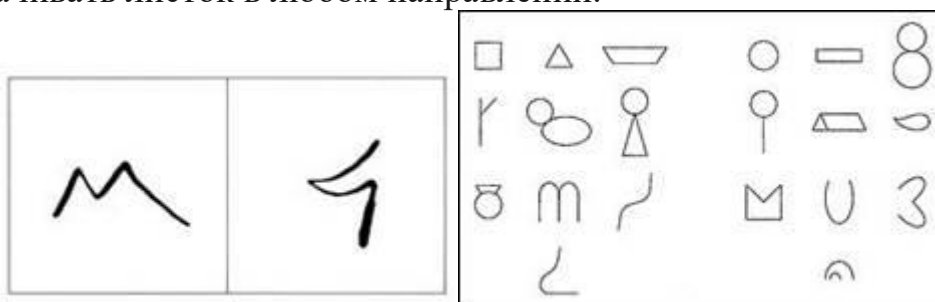




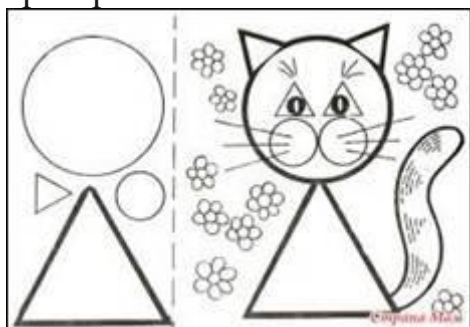
2. Задания на развитие воображения.

2.1. Упражнение "Выполни рисунок" для детей (7-9 лет)

- Детям дается лист с изображением простых геометрических фигур: квадрат, круг, треугольник, ромб и т. п. - и линий разной формы: прямые, ломаные, в виде стрелы, зигзаги и т. п.. Предлагается дополнить каждую фигуру или линию так, чтобы получились осмысленные изображения. Дорисовывать можно снаружи, внутри контура фигуры, можно поворачивать листок в любом направлении.



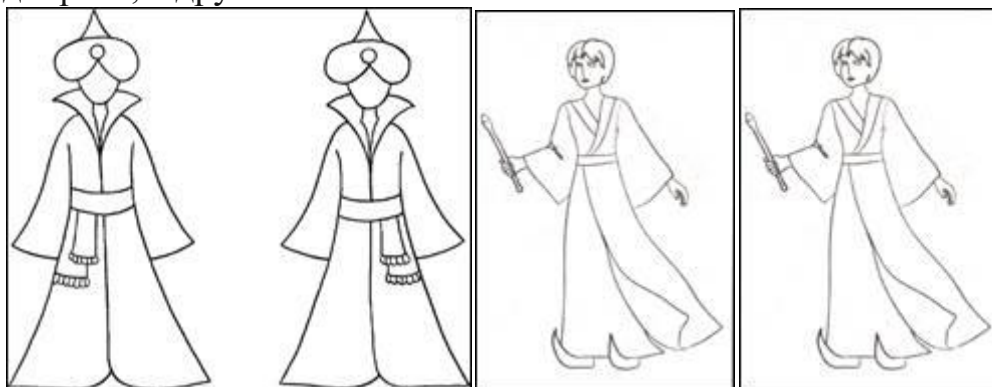
- Даны графические изображения 2-4 данных геометрических фигур. Используя их многократно, с изменением размера и пространственного положения, нужно составить из них предметы.



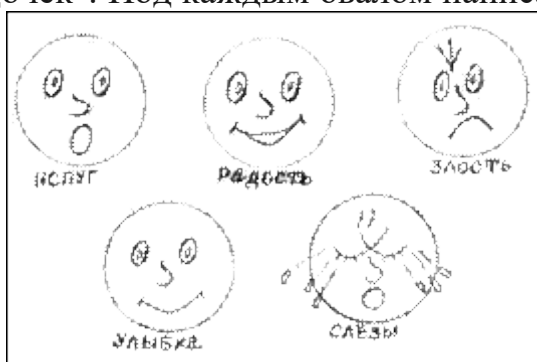
- Двоим детям предлагается выполнить рисунок в две руки. Первый ребенок делает первый набросок, изображает какой-то элемент своей идеи. Второй, обязательно отталкиваясь от первого наброска, делает элемент своего изображения и т.д. до законченного рисунка.

2.2. Упражнение "Волшебники" (рисование эмоций, чувств)

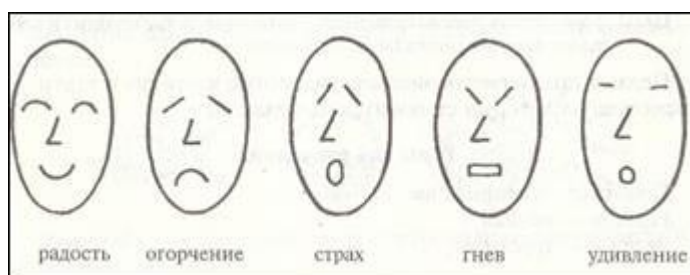
Детям предлагали две совершенно одинаковые фигуры «волшебников». Задача детей нарисовать эти фигуры, превратив одного в доброго, а другого в злого «волшебника».



Учитель просит нарисовать настроение на заготовленных шаблонах "мордочек". Под каждым овалом написана эмоция.

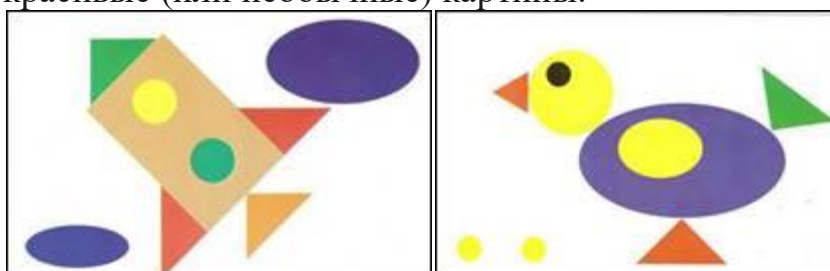


Ученику предлагается дорисовать к каждой пиктограмме туловище, раскрасить одежду человечка карандашами, цвет которых (по мнению ребенка) подходит к эмоциональному состоянию данной пиктограммы.

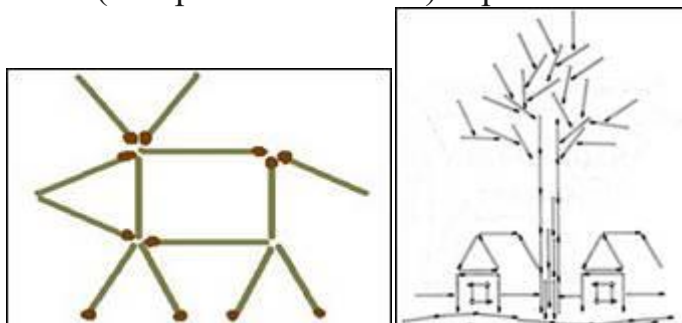


2.3. Упражнение "Сложи картинку" (для детей 7-9 лет)

Учитель предлагает детям сложить из имеющихся геометрических фигур красивые (или необычные) картины.



Учитель предлагает детям сложить из счетных палочек (спичек, зубочисток) необычные (или реалистические) картины.



2.4. Упражнение «Сочиняем сказку»

-Учитель выстраивает на демонстрационной доске любую последовательность изображений (два стоящих человечка, два бегущих человечка, три дерева, домик, медведь, лиса, принцесса и т. д.) Детям предлагается придумать сказку по картинкам, соблюдая их последовательность.

- Учитель предлагает детям изменить и сочинить свой конец знакомых сказок.

«Колобок не сел лисе на язычок, а покатился дальше и встретил ...».

«Волку не удалось съесть козлят потому что ...» и т.д.

- Учитель предлагает в определённой сказке изменить либо героя, либо сказочный предмет, заклинание и т. д. Например:

Сказка “Сестрица Аленушка и братец Иванушка” - придумай сказочное заклинание, с помощью которого братец Иванушка, превращенный в козленочка, примет человеческий облик. Сказка “Иван Царевич и Серый волк” - представь себе, что волк заболел и не смог помочь Ивану Царевичу, придумай сказочный вид транспорта, на котором бы передвигался Иван Царевич.