

Таймырское муниципальное бюджетное дошкольное образовательное учреждение
«Дудинский детский сад общеразвивающего вида с приоритетным осуществлением
деятельности по художественно-эстетическому направлению развития детей «Забава»

647000, г.Дудинка, ул. Островского д.3, тел/факс (39191) 5-05-10, e-mail:

zabawa00@mail.ru

ЖУРНАЛ ВЗАИМОДЕЙСТВИЯ

**педагога-психолога и воспитателей старших групп комбинированной
направленности**

на 2022-2023 учебный год

разработана: педагогом-психологом
Махновская В.А.

ПАМЯТКА ДЛЯ ВОСПИТАТЕЛЕЙ
по выполнению рекомендаций педагога-психолога

1. Рекомендации разработаны в рамках реализации основной образовательной программы ТМБ ДОУ «Забава» г. Дудинка с учетом комплексно-тематического планирования.
2. Данные рекомендации необходимо включать в календарное планирование.
3. Список детей, которым рекомендуются данные игры и упражнения прилагается. Список составлен по результатам психологической диагностики.
4. Воспитатели заполняют «Обратную связь». Это краткое описание возникших трудностей у детей в ходе выполнения предложенных игр и упражнений. Указывать имена детей.
5. Если ребенок не справляется с предложенными заданиями, с ним надо запланировать индивидуальную работу. В случае необходимости получить консультацию у педагога-психолога (по расписанию).
6. Если к игре или упражнению требуется наглядный или раздаточный материал, воспитатели самостоятельно его изготавливают.
7. Если при изготовлении материалов указанных в п.6 возникают затруднения, воспитатели могут обратиться за помощью к психологу.
8. Возвращать рекомендации психологу по пятницам с 13.30 до 14.00 (еженедельно). В кабинет педагога-психолога.
9. Получать новые рекомендации по понедельникам с 8.30 до 9.00. Психолог раздает на группы.

Помните, что совместные усилия позволят повысить эффективность
реализации программы
ДОУ

Рекомендации педагога-психолога воспитателям старшей группы

Тема недели с « _____ » по « _____ ». **Осень. Изменения в природе.**

1 половина дня. Прогулка

Форма проведения: групповая

Игра «Такой листок, лети ко мне!»

Цель: Упражнять детей в нахождении листьев по сходству, активизировать словарь (клён, дуб, рябина, берёза), воспитывать слуховое внимание.

Игровые правила: Бежать после того, как правильно назовёшь дерево, от которого лист (после слов воспитателя «Такой листок, лети ко мне!»)

Ход игры:

Воспитатель на прогулке вместе с детьми собирает листья деревьев (по количеству детей) и оставляет их у себя (по одному листу от каждого дерева).

Беседа: «Дети, вы знаете, какие деревья растут на нашем участке? Назовём их и подойдём к ним (называют, рассматривают деревья и листья). Сравнивая и называя листья, воспитатель выясняет, что дети знают о деревьях, чем отличаются листья разных деревьев.

«А сейчас мы поиграем. У меня в руках листья от разных деревьев. Я раздаю вам по листику. Когда я покажу листик и скажу «У кого такой же лист – лети ко мне!», вы побежите ко мне. Будьте внимательны» Отходит в сторону и даёт сигнал.

Воспитатель следит, чтобы дети бежали после сигнала. Усложнение: бежать к дереву, от которого лист. По окончании игры проводится рефлексивный анализ: Понравилась игра? Кому было трудно играть? Какое настроение после игры?

2 половина дня.

Упражнение «Осень».

Цель: Развитие смыслового запоминания

Форма проведения: групповая

Я прочитаю тебе стихотворение. Прошу тебя нарисовать, то о чем говорится в этом стихотворении.

Миновало лето

Осень наступила,

На полях и в рощах

Пусто и уныло

Птички улетели,

Стали дни короче.

Солнышко не видно,

Темны, темны ночи.

После того, как рисунок будет закончен, стихотворение заучивается.

Обратная связь _____

Воспитатель: _____

Рекомендации педагога-психолога воспитателям **старшей группы**
Тема недели с «_____» по «_____». **Растения и животные осенью. Неживая природа.**

1 половина дня.

Форма проведения: групповая

Игра «Вспомни пару».

Цель: Развитие смысловой памяти

Форма проведения: малая группа

Прочитайте ребенку первый ряд слов и предложите запомнить их попарно. Затем прочитайте только первое слово каждой пары, а ребенок должен назвать второе слово пары.

1 ряд: кукла – играть, курица – яйцо, нож – резать, лошадь – сани, книга – читать, бабочка – муха, солнце – лето, щетка – зубы, мышка – норка, снег – зима, петух – кричать, корова – молоко, лампа – вечер.

2 ряд: жук – кресло, перо – вода, очки – ошибка, рыба – пожар, топор – кисель, замок – время, спички – овца, голубь – отец, лепка – трамвай, сапоги – котел, расческа – вечер, кольцо – завод, чашка – море.

2 половина дня

Упражнение «Собери осенний листок»

Цель: развитие интеллектуальной сферы (зрительный синтез и обобщение)

Форма проведения: малая группа (2-4 ребенка)

Материал: целые предметные картинки (образцы) и разрезные на 4 и 6 частей с изображением осеннего листа с разных деревьев. Размер карточки не менее 10х10 см. Карточка разрезается по прямым линиям.

Задание: Воспитатель предлагает детям собрать картинку, без опоры на образец из 4 частей, с опорой на образец из 6 частей. Когда картинка собрана, ребенка просят назвать, какого с какого дерева листок.

Обратная связь _____

Воспитатель: _____

Рекомендации педагога-психолога воспитателям **старшей группы**
Тема недели с «_____» по «_____». **В саду, на лугу, в реке, озере и болоте.**

1 половина дня.

Форма проведения: подгрупповая

Игра «Рыба, птица, зверь».

Цель: развитие произвольного внимания, быстроты реакции.

Форма: подгрупповая

Ведущий указывает по очереди на каждого игрока и произносит: «Рыба, птица, зверь». Тот на ком остановится считалка, должен быстро назвать, в данном случае зверя. При этом названия не должны повторяться. Если ответ правильный ведущий продолжает игру.

Если ответ неверный или названия повторяется (задержка ответа), то ребенок выбывает из пары, оставляя свой ведущему. Игра продолжается до тех пор пока не останется один игрок.

2 половина дня.

Игра «Узнай и назови»

Форма проведения: малая группа

Цель: развитие концентрации зрительного внимания при средней плотности штриховки, цветового восприятия, рефлексия.

Материалы: предметные картинки с «зашумленными» изображениями (средняя плотность штриховки) по теме недели, имеющие до 4 мелких деталей или по 5 контуров наложенных друг на друга частично (все картинки цветные).

Правила игры: Все картинки лежат на столе изображением вниз. Дети по очереди берут карточку, называют, что на ней нарисовано и какого цвета. Карточку снова кладут на стол.

В конце проводится анализ: кто узнал все картинки?

Обратная связь: _____

Воспитатель: _____

Рекомендации педагога-психолога воспитателям **старшей группы**
Тема недели с « _____ » по « _____ ». **Как хлеб на стол пришёл**
1 половина дня.

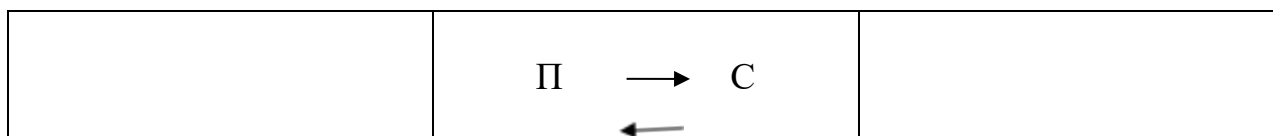
Форма проведения: малая группа

Игра «Откуда хлеб пришел?»

Цель: Развитие умения устанавливать причинно-следственные связи.

Материалы: карточки - полотна на каждого участника, карточки с предметными и сюжетными картинками по теме недели из которых возможно составить короткий рассказ, ответив на вопросы: С чего началось? Чем закончилось? (сюжет) или Что было сначала? Что из этого получилось? (предметы)

Карточка – полотно по размеру ½ листа белого картона А4, разрезанного по горизонтали.



Правила игры: 1 уровень сложности. Предметные картинки. Каждый игрок получает карточку-полотно. На стол выкладываются картинки. Задача игроков выложить на свое полотно 2 карточки и объяснить причину и следствие. Например: Из колосьев сделали муку. Муку сделали из колосьев.

2 уровень сложности. Сюжетные картинки. Например: Мама купила хлеб, который приготовил пекарь. Пекарь приготовил хлеб, который купила мама.

По окончании игры проводится рефлексивный анализ: Понравилась игра? Кому было трудно играть? Какое настроение после игры?

2 половина дня.

Игра «Встреча»

Цель: Развивать коммуникативные способности, умение работать в паре по заданию взрослого.

Форма проведения: подгрупповая

Ход игры: Дети разбиваются на пары и рассказывают друг другу о том, как они утром шли в детский сад

Выполнение индивидуальных рекомендаций. В разделе «Обратная связь» отметить, что вызвало затруднения у каждого ребенка, на что стоит обратить внимание.

Обратная связь _____

Воспитатель: _____

Рекомендации педагога-психолога воспитателям **старшей группы**
Тема недели с «___» по «___». **Семья.**

1 половина дня.

Игра «Бабушка»

Цель: Развитие слуховой памяти, внимания, мышления, воображения.

Дети садятся на стульчиках вокруг. Ведущий (педагог) начинает игру со словами: « Бабушка собралась в дорогу и взяла с собой (какую-то вещь), например – платок» и передаёт мешочек из ткани или сумочку ребёнку, стоящему справа. Тот в свою очередь повторяет за ведущим и «кладёт» какую-то свою вещь. Например, «Бабушка взяла с собой в дорогу платок и ...расчёску». И так передаёт следующему. Игра повторяется, пока мешочек не вернётся ведущему.

2 половина дня.

Игра «Угадай, чей голосок?»

Цель: Определить товарища по голосу. Развитие координации движений.

Описание игры: Играющие сидят. Один из них становится в центре круга и закрывает глаза. Педагог, не называя имени, указывает рукой на кого-нибудь из играющих. Тот произносит имя стоящего в центре. Последний должен угадать, кто его назвал. Если стоящий в центре отгадал, он открывает глаза и меняется местами с тем, кто назвал его по имени. Если же он ошибся, педагог предлагает ему снова закрыть глаза, и игра продолжается. Педагог предлагает детям разбежаться по площадке. По сигналу «Бегите в круг» дети занимают свои места в кругу. Один ребёнок остаётся в центре круга. Дети идут по кругу и говорят:

Мы немножко порезвились,

По местам все разместились.

Ты загадку отгадай,

Кто позвал тебя, узнай!

Игра повторяется несколько раз.

Обратная связь _____

Воспитатель: _____

Рекомендации педагога-психолога воспитателям **старшей группы**
Тема недели с «_____» по «_____». **Я – человек. ЗОЖ.**

1 половина дня.

Игра «Что лишнее?»

Цель: Развитие слухового восприятия, внимания, логического мышления.

Август, январь, июнь, июль.
Дождь, снег, град, лужа.
Час, минута, лето, секунда.
Коля, Соня, Сидоров, Максим.
Лягушка, ёрш, ящерица, крокодил.
Щука, лещ, окунь, медуза.
Река, ручей, редиска, водопад.
Берёза, крапива, дуб, тополь.
Малина, клубника, яблоко, смородина.
Ель, липа, берёза, брусника.
Диван, стол, кресло, дверь.
Сын, друг, бабушка, папа.
Бабочка, кузнечик, стрекоза, рыбка.
Кит, медуза, рак, осьминог.
Яблоко, апельсин, тыква, банан.
Лук, чеснок, арбуз, морковь.
Автобус, троллейбус, машина, компьютер.

2 половина дня.

Игра «Слушай хлопок»

Цель: Развитие внимания, координации движений.

Дети идут по кругу. На один хлопок в ладоши они должны остановиться и принять позу аиста (стоять на одной ноге, вторая поджата, руки в стороны), на два хлопка – позу лягушки (присесть на корточки), на три хлопка – возобновить ходьбу. Время выполнения 5 минут.

Обратная связь: _____

Воспитатель: _____

Рекомендации педагога-психолога воспитателям **старшей группы**
Тема недели с «___» по «___». **Таймыр – моя снежная Родина.**
Животные Севера. Мой город

1 половина дня.

Игра «Камешки на берегу».

Цель: Учить создавать новые образы на основе восприятия схематических изображений.

Используется большая картина, изображающая морской берег. Нарисовано 7-10 камешков разной формы. Каждый должен иметь сходство с каким – либо предметом, животным, человеком.

Воспитатель рассказывает: «По этому берегу прошел волшебник и все, что было на его пути, превратил в камешки. Вы должны угадать, что было на берегу, сказать про каждый камешек, на кого или на что он похож.» Желательно, чтобы несколько камешков имели практически одинаковый контур. Далее предложить детям придумать историю про свой камешек: как он оказался на берегу? Что с ним произошло? И т.д.

2 половина дня.

Игра «Чудесный лес».

Детям раздаются одинаковые листы, на них нарисовано несколько деревьев, и в разных местах расположены незаконченные, неоформленные изображения. Воспитатель предлагает нарисовать цветными карандашами лес, полный чудес, и рассказать про него сказочную историю. Незаконченные изображения можно превратить в реальные или выдуманные предметы.

Для задания можно использовать материал на другие темы: «Чудесное море», «Чудесная поляна», «Чудесный парк» и другие.

Обратная связь: _____

Воспитатель: _____

Рекомендации педагога-психолога воспитателям **старшей группы**
Тема недели с «_____» по «_____». **Животные жарких стран**

1 половина дня.

Игра «Кто больше слов придумает?»

Цель: Активизация словаря, автоматизация разных звуков.

Оборудование: Мяч, фанты.

Описание игры: Педагог называет какой-нибудь звук и просит детей придумать слова, в которых встречается этот звук.

Затем дети образуют круг. Один из играющих бросает кому-нибудь мяч. Поймавший мяч должен сказать слово с условленным звуком. Он получает фант. Тот, кто не придумал слово или повторяет уже сказанное кем-либо, фант не получает. Победитель определяется по количеству набранных фантов.

2 половина дня.

Игра «Будь внимателен!»

Цель: Активизация словаря, автоматизация разных звуков.

Оборудование: Различные игрушки и предметы: слон, кукла, мишка, лиса, тамбурин, курица, автобус и т.д.

Описание игры: Обращаясь к детям, педагог говорит: «Я буду называть игрушки. Как только вы услышите первое слово, в котором есть, например, звук «с», вы должны поднять руку». Затем он вызывает ребенка и называет ему предмет, а остальные дети следят, правильно ли он выполняет задание, и если нет, то поправляют его. Для игры берутся предметы, в названии которых звук «с» встречается в начале, середине и конце слова. Если ребенок ошибается, то он должен сам придумать слово со звуком «с». В процессе игры педагог меняет порядок называния предметов, чтобы дети не пользовались механическим запоминанием слов (аналогичную игру можно повторить и с другими звуками).

Обратная связь: _____

Воспитатель: _____

Рекомендации педагога – психолога воспитателям **старшей группы**
Тема недели с «___» по «_____». **Государственные праздники. История страны.**

1 половина дня.

Игра «Разные сказки»

Цель: Учить детей воображать различные ситуации, используя в качестве плана наглядную модель.

Воспитатель 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.

Можно использовать различные варианты: ребенок самостоятельно сочиняет сказку целиком, следующий малыш не должен повторять его сюжет. Если детям это сложно, можно сочинять сказку всем одновременно: первый начинает, следующий продолжает. Далее изображения меняются местами и сочиняется новая сказка.

2 половина дня.

Игра «Летит, летит по небу шар»

Слова очень просты: "Летит, летит по небу шар, по небу шар летит. Но знаем мы, что в небо шар никак не долетит". Они поются на мелодию песенки "В лесу родилась елочка". Постепенно слова заменяются соответствующими жестами (летит - изображают руками полет птицы, шар - представляют, что в руках шар и т. д.). В итоге всю песню, показываем жестами. Игру проводит ведущий, который четко усвоил слова и жесты.

Обратная связь: _____

Воспитатель: _____

Рекомендации педагога – психолога воспитателям **старшей группы**
Тема недели с «_____» по «_____». **Неделя театра.**

1 половина дня.

Игра «Кукловоды»

Цели: Развивать двигательную память, умение ориентироваться в пространстве.

Ход игры: Упражнение проводится индивидуально или с группой детей. Педагог ведет ребенка по какому – либо маршруту, а затем предлагает этот маршрут воспроизвести. Глаза у ребенка могут быть завязанными.

Речевой материал: Иди вместе со мной, будь внимателен, запомни, повтори, как ты шел, верно – неверно, молодец.

2 половина дня.

Игра «Хорошее настроение»

Мама послала сына в булочную: «Купи печенье и конфеты, - сказала она. - Мы выпьем с тобой чай и пойдем в зоологический сад». Мальчик взял у мамы деньги, сумку и вприпрыжку побежал в магазин. У него было очень хорошее настроение.

Выразительные движения: Походка: быстрый шаг, иногда переходящий на поскоки.

Мимика: Улыбка.

Обратная связь: _____

Воспитатель: _____

Рекомендации педагога – психолога воспитателям **старшей группы**
Тема недели с «_____» по «_____». **Безопасность.**

1 половина дня.

Игра «Запретные движения»

Цель: Развитие скорости реакции и произвольного внимания.

Вначале ведущий показывает какое-либо движение, которое будет являться запретным к исполнению. Далее он изображает любые действия, которые повторяются всеми участниками. В серии своих действий ведущий показывает и запретное, которое не следует повторять.

Запретных действий может быть и не одно.

2 половина дня.

Игра «Горячо – холодно»

Спрячьте небольшой предмет (игрушку, конфету) в пределах комнаты. Ребенок должен отыскать спрятанный предмет, руководствуясь вашими подсказками: если он ищет в верном направлении, говорите «Горячо», если удаляется от места – «Холодно». Эти слова можно заменить хлопками, жестами и т.д. Игра развивает внимание, наблюдательность, умение ориентироваться в пространстве.

Обратная связь: _____

Воспитатель: _____

Рекомендации педагога – психолога воспитателям **старшей группы**

Тема недели с «_____» по «_____». **Музеи, театры.**

1 половина дня.

Игра «Найди героев передачи»

Цель: Развитие распределения, переключения и объема внимания.

Оборудование: картинки с изображением героев детской передачи — Хрюши, Степашки, Фили, замаскированных в рисунке; простой карандаш.

Описание: Ребенку необходимо найти и обвести обратной стороной простого карандаша каждую из замаскированных в рисунке фигурок героев.

Инструкция: «Посмотри внимательно на этот рисунок. В нем замаскированы фигурки знакомых героев детской передачи: Хрюши, Степашки, Фили, Каркуши. Необходимо найти и обвести палочкой каждого из героев».

2 половина дня.

Игра «Веретено»

Играющие делятся на две группы и становятся друг за другом. Как только кто-нибудь крикнет: «Начинаем!», дети, стоящие первыми, должны быстро, как веретено, обернуться вокруг себя. Потом соседи берут их за талию и оборачиваются уже вдвоем и т. д., пока не дойдут до последнего в ряду.

Побеждает та группа, дети которой обернулись быстрее.

Обратная связь: _____

Воспитатель: _____

Рекомендации педагога – психолога воспитателям **старшей группы**

Тема недели с «_____» по «_____». ПДД.

1 половина дня.

Игра «Построй дорожку»

Цель: Развитие устойчивости внимания.

Оборудование: таблица с различным расположением геометрических фигур по строчкам, фишки.

Описание: Ребенку предлагают помочь герою сказки добраться до определенного места путем построения дорожки. Чтобы построить дорожку, необходимо закрывать фишками названные взрослым определенные геометрические фигуры.

Инструкция: Посмотри внимательно на эту таблицу. Помоги герою сказки добраться по дорожке к нужному ему месту. А для этого закрой фишками слева направо:

все треугольники (круги, квадраты).

2 половина дня.

Игра «Тропинка»

Дети делятся на две команды с одинаковым количеством участвующих. Каждая команда берет за руки, образуя два круга, и по сигналу ведущего начинают движение по кругу в правую сторону до тех пор, пока не прекратится музыка (пауза в музыке через разное количество тактов: 6, 12, 18 и т. д.). После чего ведущий дает задание, которое выполняется обеими командами. Если ведущий говорит: «Тропинка!», участники каждой команды, становятся друг за другом, кладут руки на плечи впереди стоящего, приседают, наклоняя голову чуть-чуть вниз. Если ведущий говорит: «Копна!», все участники игры направляются к центру своего круга, соединив руки в центре.

Если «Кочки!», все участники игры приседают, положив руки на голову.

Эти задания чередуются ведущим. Кто быстрее выполнит задание, тот получит очко.

Выигрывает команда, набравшая наибольшее количество очков.

Обратная связь: _____

Воспитатель: _____

Рекомендации педагога – психолога воспитателям **старшей группы**

Тема недели с «_____» по «_____». Путешествие вокруг света (едем, плывём, летим).

1 половина дня.

Игра «Суша и вода»

Цель: Развитие регуляции деятельности, внимания.

Ведущим может быть как педагог, так и ребёнок. Когда ведущий произносит слово «суша», игроки прыгают вперёд, когда говорит слово «вода» делают шаг назад. По желанию задания можно менять. Например, не прыгать, а поднимать руки, приседать. Слова ведущего так же могут изменяться: «берег - река», «море – земля» и т.д.

2 половина дня.

Игра «Едем на пароходе»

Цель: Развитие внимания, воображения, слухоречевой памяти, навыков социальной адаптации.

Ведущий говорит: «Мы отправляемся в путешествие и собираем багаж. Каждый имеет возможность взять по одной вещи». Участники по кругу называют желаемое. Ведущий записывает последовательно все названное. После этого продолжает рассказ: «Наш пароход поворачивает в обратную сторону, поэтому сейчас мы будем последовательно вспоминать, кто что брал, в обратном порядке». Первый участник теперь должен воспроизвести вещь, названную последним участником, второй — предпоследним и т.д.

Обратная связь: _____

Воспитатель: _____

Рекомендации педагога – психолога воспитателям старшей группы

Тема недели с «_____» по «_____». **Новый год. Зимние развлечения. ОБЖ**
1 половина дня.

Игра «Встречайте гостей!»

Цель: Развитие слухового внимания.

Оборудование: Колпачок с бубенчиками для петрушки, шапочки с ушками для зайки и мишки, различные озвученные игрушки (погремушка, дудочка и др.)

Описание игры: Педагог объявляет детям, что к ним сейчас приедут гости: петрушка, зайка и мишка. Он выделяет трех ребят, которые заходят за ширму и переодеваются там. Петрушка получает колпачок с бубенчиками, зайка - шапочку с длинными ушками, а мишка – шапочку медведя. Педагог предупреждает детей, что мишка придет с погремушкой, петрушка – с барабаном, а зайка - с балалайкой. Дети должны по звуку отгадать, какой гость идет. Прежде чем выйти к детям, звери подают звуки за ширмой, каждый на своем инструменте. Дети должны угадать, кто идет. Когда все гости в сборе, дети становятся в круг, а петрушка, мишка и зайка пляшут, как умеют. Затем выбираются новые гости, и игра повторяется. При повторении игры можно дать гостям другие звучащие игрушки.

2 половина дня.

Игра «Шалтай – Болтай»

Шалтай-Болтай

Сидел на стене.

Шалтай-Болтай

Свалился во сне.

(С. Маршак)

Ребенок поворачивает туловище вправо-влево, руки свободно болтаются, как у тряпичной куклы. На слова «свалился во сне» резко наклонить корпус тела вниз.

Обратная связь: _____

Воспитатель: _____

Рекомендации педагога – психолога воспитателям **старшей группы**

Тема недели с «_____» по «_____». **Зима.**

1 половина дня.

Игра «Мышка, кошка, собака»

Цель: Развитие внимания, мышления.

Оборудование: 3 массажных колючих мячика разной величины.

Дети сидят в кругу на стульчиках. Педагог-ведущий начинает рассказывать историю: «В старой ветхой избушке жили-были дед и баба, и завелась в их домике мышка». Передаёт самый маленький мяч по кругу. «Стала мышка везде бегать, шуршать и деду с бабой мешать. Тогда решили они завести кошку», вслед за маленьким мячиком передаёт по кругу – средний. Одновременно дети передают по кругу 2 мячика. «Стала мышка убежать, кошка догонять. Решили тогда дед с бабой завести собаку». Передаёт третий мячик вслед за двумя первыми. В кругу дети передают 3 мячика друг за другом. «Мышка убегает от кошки, кошка убегает от собаки». Передача всех мячей происходит 2-3 круга, затем педагог останавливает все мячи в своих руках. «Бегали они бегали, никто никого не догнал, устали и легли отдыхать». В игре нужно следить, что бы мячики передавались из рук в руки, и дети старались мячики не уронить.

2 половина дня.

Игра «Найди два одинаковых предмета»

Цель: развитие объема внимания.

Оборудование: рисунок с изображением пяти предметов и более, из которых два предмета одинаковые; остро заточенный простой карандаш.

Описание: Ребенку предлагаются:

- а) рисунок с изображением пяти предметов, среди которых два одинаковых; требуется их найти и показать и объяснить сходство предметов;
- б) картинка (карточка) с изображением предметов и образца, необходимо найти предмет подобный образцу и показать;
- в) рисунок (карточка с изображением более пяти предметов) из изображенных предметов надо образовать одинаковые пары, показать их или соединить линиями, проведенными простым карандашом, и объяснить, в чем схожесть каждой пары.

Инструкция:

- а) «Посмотри внимательно на эту карточку и найди среди всех нарисованных предметов два одинаковых. Покажи эти предметы и объясни, в чем их схожесть. Приступай к работе».
- б) «Посмотри, на этом рисунке изображены предметы. Каждому из них можно найти пару. Соедини линиями каждую полученную пару (два одинаковых предмета) и объясни, в чем их схожесть. Приступай к выполнению задания».

Выполнение индивидуальных рекомендаций. В разделе «Обратная связь» отметить, что вызвало затруднения у каждого ребенка, на что стоит обратить внимание.

Обратная связь: _____

Воспитатель: _____

Рекомендации педагога – психолога воспитателям старшей группы

Тема недели с «_____» по «_____». **Новый год.**

1 половина дня.

Игра «Факиры»

Дети садятся на пол (на маты), скрестив по-турецки ноги, руки на коленях, кисти свисают вниз, спина и шея расслаблены, голова опущена (борода касается груди), глаза закрыты. Пока звучит музыка (сирийская народная мелодия), факиры отдыхают.

2 половина дня.

Игра «Праздничное настроение»

Дети делятся на две группы. Первая группа стоит вдоль стены. Вторая группа идет по кругу торжественным маршем и, проходя мимо стоящей у стены группы, приветствует ее поднятием вверх правой руки. (Дети должны представить себя идущими на праздник в нарядных одеждах. Настроение у всех радостное, праздничное.)

Выразительные движения: Идти уверенным, решительным шагом; спина прямая, голова приподнята, на лице улыбка

Обратная связь: _____

Воспитатель: _____

Рекомендации педагога – психолога воспитателям **старшей группы**

Тема недели с «_____» по «_____». **Зимние развлечения. Мастерская ДМ.**

1 половина дня.

Игра «Снежный ком»

Цель: Развитие памяти, внимания, мышления.

Играющие по очереди говорят названия предметов или животных (существительные). Когда первый игрок говорит, например слово «дом», второй должен сначала повторить это слово, потом назвать своё. Следующий игрок повторяет все предыдущие слова и предлагает своё. Так продолжается до тех пор, пока кто-нибудь не собьётся. Тогда можно начать игру сначала.

2 половина дня.

Игра «Перевертыши»

Детям раздаются наборы из 4 одинаковых карточек, на карточках абстрактные схематичные изображения. Задание детям: каждую карточку можно превратить в любую картинку. Наклейте карточку на лист бумаги и дорисуйте цветными карандашами все, что хотите, так, чтобы получилась картинка. Затем возьмите еще одну карточку, наклейте на следующий лист, опять дорисуйте, но с другой стороны карточки, то есть превратите фигурку в другую картинку. Можно переворачивать при рисовании карточку и лист бумаги так, как хочется! Таким образом, можно карточку с одной и той же фигуркой превратить в разные картинки. Игра длится до тех пор, пока все дети не закончат дорисовывать фигурки. Затем дети рассказывают о своих рисунках.

Обратная связь: _____

Воспитатель: _____

Рекомендации педагога – психолога воспитателям **старшей группы**

Тема недели с «_____» по «_____». **Каникулы. Рождество. Прощание с елкой**

1 половина дня.

Игра «Лабиринт»

Цель: Развивать устойчивость внимания, усидчивость.

Оборудование: карточки с лабиринтом, карандаш.

Ход игры: Упражнение проводится индивидуально. Педагог предлагает ребенку найти дорожку к чему – либо, т.е. пройти извилистую линию лабиринта. Ребенок вначале может проследживать дорожку с помощью карандаша или пальца, затем только зрительно.

Речевой материал: сиди спокойно, думай; (в зависимости от изображения на картинке).

2 половина дня.

Игра «Назови быстрее»

Цель: Развивать усидчивость, устойчивость, концентрацию и объем внимания, закреплять знание о числовом ряде, развивать речь.

Оборудование: таблица с нарисованными цифрами.

Ход игры: Упражнение проводится индивидуально. Педагог рисует таблицу с цифрами и предлагает ребенку назвать их по порядку.

Речевой материал: Один, два, три, четыре, пять, шесть, ... Сколько?, думай внимательно, верно – неверно.

Обратная связь: _____

Воспитатель: _____

Рекомендации педагога – психолога воспитателям **старшей группы**

Тема недели с «_____» по «_____». **Люди зимой.**

1 половина дня. Игра «Съешь, вспомни, назови»

Цель: Развивать вкусовую, словесную память, развивать внимание, активизировать словарный запас детей.

Оборудование: продукты питания, картинки, таблички.

Ход игры: Упражнение проводится индивидуально. Педагог предлагает съесть ребенку 2, 3 или более продукта, а затем вспомнить, назвать или показать их в нужной последовательности.

Речевой материал: съешь, запомни, что ты ел, назови, скажи, верно – неверно, названия продуктов питания (яблоко, груша, огурец, конфета, печенье,).

2 половина дня. Игра «Лото»

Цель: Развитие речевого слуха. Упражнение в правильном соотнесении слова с изображением предмета.

Оборудование: Любое детское лото («Играем и работаем», «Картинное лото», «Лото для самых маленьких»).

Описание игры: Детям раздают большие карты, а маленькие берет педагог и называет последовательно каждую из них. Говорит четко, повторяет 2-3 раза. Ребенок, у которого находится называемый предмет, поднимает руку и говорит: «У меня ...» - называет предмет.

В более упрощенном виде эта игра проводится на «Картинках малышам». Дети получают по пять-шесть карточек этого лото и раскладывают их на своих картах (нужно взять два лото). Педагог спрашивает: «У кого собака?» У кого окажется картинка с собакой, поднимает ее и называет.

Первые две-три игры педагог сидит перед детьми так, чтобы они видели его артикуляцию, но затем он садится за их спиной, и игра продолжается на слуховом внимании. Карточки, пропущенные ребятами, педагог откладывает в сторону. В дальнейшем ведущим можно выбрать ребенка.

Обратная связь: _____

Воспитатель: _____

Рекомендации педагога – психолога воспитателям **старшей группы**

Тема недели с «_____» по «_____». **Российская армия. Военные профессии.**

1 половина дня.

Игра «Кто летит (бежит, идёт, прыгает)?»

Цель: Развитие речевого слуха. Накопление и уточнение слов, обозначающих предмет и действия предметов.

Описание игры: Вначале игры водящим должен быть педагог, в дальнейшем, когда дети освоятся с игрой, водящим может быть ребенок. Необходимо, чтобы у ребенка, который будет водить, был достаточный запас слов.

Все дети сидят или стоят полукругом, водящий стоит к ним лицом. Он предупреждает детей: «Я буду говорить: птица летит, самолет летит, бабочка летит, ворона летит и т. д., а вы каждый раз поднимайте руку. Но внимательно слушайте, что я говорю: я могу сказать и неправильно, например, кошка летит, тогда руки поднимать нельзя». В конце игры педагог называет более внимательных.

В начале игры педагог говорит медленно, останавливаясь после каждой фразы, давая детям подумать, правильно ли соотнесен предмет с его действием. В дальнейшем можно говорить быстро и в конце концов ввести еще одно усложнение – водящий сам каждый раз поднимает руку независимо от того, следует это делать или нет.

2 половина дня.

Игра «Разведчик»

Из ребят, стоящих в кругу, выбирается водящий. Ребята стоят в разных произвольных позах. Водящий запоминает эти позы и отходит в сторону. Ребята меняют позы, водящий заходит в круг и его задача – заметить изменения, если он заметит менее трех изменений – ему загадывается фант.

Обратная связь: _____

Воспитатель: _____

Рекомендации педагога – психолога воспитателям **старшей группы**

Тема недели с «_____» по «_____». **Боевая техника.**

1 половина дня.

Игра «Телеграф»

Цель: Обучение слоговому анализу слов.

Описание игры: Педагог говорит: «Дети, сейчас мы с вами поиграем в телеграф. Я буду называть слова, а вы будете по очереди их передавать по телеграфу в другой город». Первые слова педагог произносит по слогам сам и сопровождает их хлопками. Сначала детям дают двусложные слова, подбирая их по степени трудности (папа, мама, окно, кровать). Затем постепенно вводят трехсложные и односложные слова (ма-ши-на, стол, дверь). Только после такой предварительной работы можно дать детям самостоятельно придумывать слова, которые надо передавать по телеграфу.

2 половина дня.

Игра «Охотник»

Дети предупреждаются о том, что дорогу охотника они должны очень хорошо запомнить, иначе как же он вернется. Далее ведется рассказ с сопровождающими жестами: Собрался охотник на охоту. Надел шляпу, сапоги, взял ружье и пошел по дороге, затем по песочку, по бревнышкам через мостик, по песочку, по болоту с кочки на кочку, по тропинке. Устал. «Уфф!!!». Сел на пенек, посмотрел направо, посмотрел налево, увидел за кустом медведя, испугался и побежал обратно. (Быстро повторяется дорога в обратном порядке). Прибежал домой, снял сапоги, шляпу, ружье. Устал. «Уфф». Пришла жена, а охотник ей рассказывает: «Я видел сейчас вот такого медведя». Жена у охотника была болтливая. Побежала судачить с соседкой и говорит: «А мой-то видел во-о-от такого медведя!». А маленький сынишка подслушал, пришел к своим друзьям и рассказывает: «А мой папа чуть не поймал во-о-от такого медведя...»

Обратная связь: _____

Воспитатель: _____

Рекомендации педагога – психолога воспитателям **старшей группы**

Тема недели с «_____» по «_____». **В мире предметов.**

1 половина дня.

Игра «Угадай, из чего сделан предмет»

Цель: Развивать внимание, умение быстро сосредотачиваться, закреплять названия видов материалов.

Ход игры: Детям завязываются глаза и вкладываются в руки разные предметы. Дети должны назвать предмет и определить, из чего он сделан.

2 половина дня.

Игра «Найди предмет»

Цель: Развитие саморегуляции и умение концентрировать внимание.

Оборудование: рисунки с замаскированным изображением предметов (игрушек, фруктов, посуды, овощей).

Описание: Ребенку предлагают рисунок с замаскированным изображением предметов. Необходимо увидеть и показать каждый из предметов в отдельности.

Инструкция: «Посмотри внимательно на этот необычный рисунок. На нем изображены замаскированные предметы. Необходимо увидеть и показать каждый предмет в отдельности. Приступай к выполнению задания».

Примечание: На первом этапе работы целесообразно предложить ребенку водить по контуру каждого предмета указкой. В дальнейшем, когда ребенок освоит задание с указкой, можно предложить ему следить за контуром предмета взглядом.

Обратная связь: _____

Воспитатель: _____

Рекомендации педагога – психолога воспитателям старшей группы

Тема недели с «___» по «___». **День защитника Отечества.**

1 половина дня.

Игра «Угадай слово»

Цель: Составление слов с определенным количеством слогов.

Описание игры: Дети сидят за столами. Педагог говорит: «Сейчас мы будем с вами отгадывать слова. Я вам не назову их, а только передам по телеграфу – постучу, а вы должны подумать и сказать, какие это могут быть слова». Если же дети затрудняются назвать слово, педагог снова отстукивает слово и произносит его первый слог. Игра повторяется, но теперь педагог вызывает одного ребенка. Вызванный должен угадать слово, которое ему отстучат, назвать его и отстучать. Когда дети усвоят игру, ведущим можно выбрать кого-нибудь из детей.

2 половина дня.

Игра «Кто стоял в очередь»

Поставьте в одну линию несколько игрушек. Пусть ребенок внимательно запомнит каждую игрушку и ее размещение (кто за кем). Попросите ребенка отвернуться, а в это время поменяйте 2 игрушки местами. Ребенок должен определить, что изменилось. Похожий вариант можно применить к куклам. Взять двух кукол, одетых в разную одежду, и заменить некоторые предметы одежды, скажем, поменять местами чепчики или фартуки. Что же изменилось в облике - об этом спросите у ребенка.

Обратная связь: _____

Воспитатель: _____

Рекомендации педагога – психолога воспитателям **старшей группы**

Тема недели с «_____» по «_____». **8 Марта.**

1 половина дня.

Игра «Собери цветочек»

Цель: Развитие мышления.

Оборудование: карточки с предметными картинками.

Ход игры:

Каждому ребёнку выдаётся круглая карточка – середина будущего цветка (одному - платье, второму – слон, третьему – пчела и т.д.). затем игра проводится так же как и лото: ведущий раздаёт карточки с изображением различных предметов. Каждый участник должен собрать из карточек цветок, на лепестках которого изображены предметы, относящиеся к одному понятию.

2 половина дня.

Игра «Ветер и птицы»

Цель: Развитие слухового внимания и координации движений.

Оборудование: Любая музыкальная игрушка (погремушка, металлофон и др.) и стульчики (гнезда).

Описание игры: Педагог делит детей на две группы: одна группа – птички, другая – ветер, и объясняет детям, что при громком звучании музыкальной игрушки будет «дуть ветер». Та группа детей, которая изображает ветер, должна свободно, но не шумно бегать по комнате, а другая (птички) прячется в свои гнезда. Но вот ветер утихает (музыка звучит тихо), дети, изображающие ветер, тихо усаживаются на свои места, а птички должны вылетать из своих гнезд и порхать.

Кто первый заметит изменение в звучании игрушки и перейдет на шаг, тот получает награду: флажок или веточку с цветами и т. п. С флажком (или с веточкой) ребенок будет бегать при повторении игры, но если он окажется невнимательным, флажок передается новому победителю.

Обратная связь: _____

Воспитатель: _____

Рекомендации педагога – психолога воспитателям **старшей группы**

Тема недели с «_____» по «_____». **Народная игрушка. Народные промыслы.**

1 половина дня.

Игра «Найди игрушку»

Цель: Развитие слухового внимания и координации движений.

Оборудование: Небольшая яркая игрушка или кукла.

Описание игры: Дети сидят полукругом. Педагог показывает игрушку, которую они будут прятать. Водящий ребёнок или уходит из комнаты, или отходит в сторону и отворачивается, а в это время педагог прячет у кого-нибудь из детей за спиной игрушку. По сигналу «Пора» водящий идёт к детям, которые тихо хлопают в ладоши. По мере того как водящий приближается к ребёнку, у которого спрятана игрушка, дети хлопают громче, если отдаляется, хлопки стихают. По силе звука ребёнок отгадывает, к кому он должен подойти. После того как найдена игрушка, водящим назначается другой ребёнок.

2 половина дня.

Игра «Скажи, что звучит?»

Цель: Развитие слухового внимания.

Оборудование: Колокольчик, барабан, дудочка и пр.

Описание игры: Дети сидят на стульях полукругом. Педагог сначала знакомит их со звучанием каждой игрушки, а затем предлагает каждому по очереди отвернуться и отгадать звучащий предмет. Для усложнения игры можно ввести дополнительные музыкальные инструменты, например, треугольник, металлофон, бубен, погремушку и др.

Обратная связь: _____

Воспитатель: _____

Рекомендации педагога – психолога воспитателям **старшей группы**

Тема недели с «___» по «___». **История русского быта.**

1 половина дня.

Игра «Часовой»

Цель: Развитие слухового внимания и ориентации в пространстве.

Оборудование: Повязки для глаз.

Описание игры: Посередине площадки чертят круг. В середине круга ребёнок с завязанными глазами (часовой). Все дети с одного конца площадки должны пробраться тихонько через круг на другой конец. Часовой слушает. Если услышит шорох, кричит: «Стой!». Все останавливаются. Часовой идёт на звук и старается отыскать, кто шумел. Найденный выходит из игры. Игра продолжается дальше. После того как будут пойманы четыре – шесть детей, выбирается новый часовой, и игра начинается сначала.

2 половина дня.

Игра «Жмурки с колокольчиком»

Цель: Развитие слухового внимания и ориентации в пространстве.

Оборудование: Колокольчик, повязки.

Описание игры:

Вариант 1. Играющие сидят на скамейках или стульях по одной линии или полукругом. На некотором расстоянии от играющих лицом к ним стоит ребенок с колокольчиком.

Одному из детей завязывают глаза, и он должен найти и дотронуться до ребенка с колокольчиком, который теперь старается уйти (но не убежать!) от водящего и при этом звонит.

Вариант 2. Несколько детей с завязанными глазами стоят в кругу. Одному из детей дают в руки колокольчик, он бежит по кругу и звонит им. Дети с завязанными глазами должны его поймать.

Обратная связь: _____

Воспитатель: _____

Рекомендации педагога – психолога воспитателям **старшей группы**

Тема недели с «_____» по «_____». **Весна. Изменения в природе. Живая и неживая природа.**

1 половина дня.

Игра «Гуси летят»

Цель: Развитие внимания, мышления, регуляции деятельности.

В этой игре взрослый выступает в роли водящего. Он называет различных птиц, которые летают: «утки летят», «лебеди летят» и т.д. После этих слов дети должны поднять руки и помахать «крыльями», если названная птица действительно летает. Но когда водящий говорит, например «кошки летят», игроки стоят, не поднимая рук. Тот, кто ошибается, выбывает из игры. Самым внимательным все аплодируют. Взрослому нужно называть только тех животных и птиц, которые известны детям.

2 половина дня.

Игра «Солнечный зайчик»

Цель: Развивать устойчивость внимания, усидчивость.

Оборудование: лист бумаги, краски.

Ход игры: Упражнение проводится индивидуально или с группой детей. Педагог рисует на листе бумаги яркое пятно и предлагает детям смотреть на него как можно дольше.

Речевой материал: смотри внимательно, сиди спокойно, не отвлекайся.

Обратная связь: _____

Воспитатель: _____

Рекомендации педагога – психолога воспитателям **старшей группы**

Тема недели с «_____» по «_____». **Труд людей весной.**

1 половина дня. Игра «Дразнилка»

Правила игры: Ведущим называется объект. Дети, не называя его функцию вслух, подразнивают его с помощью суффиксов: - лка, -чк, -ще и др.

Ход игры:

В: Кошка.

Д: Мяукалка, бегалка, кусалище, мяучище, сонечка...

В: Пылесос.

Д: Шумелочка, всасывалка, выдувалочка, убиралка, тархтелочка, сломалище...

Ознакомление с окружающим миром.

В: Кинотеатр.

Д: Смотрилище, показывалка.

В: Знаки дорожные.

Д: Указывалки, предупреждалки, запрещалочки...

Экология.

В: Снег.

Д: Укрывалка, покрывалище, утеплялочка, согревалка.

В: Когда он может быть укрывалкой?

Д: Когда его много - он укрывает землю, сохраняет тепло.

В: А как можно сказать о снеге весной, когда он тает?

Д: Таялка. Таялище, когда тает очень много снега.

В: Снег превращается только в воду или еще как-нибудь может исчезнуть?

Д: Испарялочка, исчезалка...

В: Помидор.

Д: Вкуснятище, витамилка, полезнище.

Д: Когда моя мама салат делает, она украшает его помидорами, дольками.

В: Подразните его в этот момент!

Д: Украшалочка, украшалка.

Ознакомление с трудом людей.

В: Трактор в поле.

Д: Пахалище, вспахивалка....

В: Когда трактор землю разравнивает. Подразним?

Д: Боронилка, дробилище, разравнилочка.

2 половина дня. Игра «Мишкины проказы»

Для игры вам потребуется пирамидка из 6-7 колец, плюшевый мишка с сумочкой на шее и маленькая куколка.

Усевшись за стол, вы вместе с ребенком разбираете пирамидку и выкладываете ее колечки в правильном порядке (от большего к меньшему) на столе, так, чтобы получилась ровная дорожка. Куколка может попрыгать по этой дорожке туда и обратно.

Неожиданно из-под стола появляется мишка, который восхищается разноцветной дорожкой и начинает разговаривать с ребенком: "Смотри, какая у меня сумочка! Я принес ее для того, чтобы в нее что-то спрятать. А что, ты сейчас сам догадаешься. Закрой, пожалуйста, глаза на минутку и не подглядывай, пока я не скажу!" Пока ваш малыш сидит с закрытыми глазами, вы аккуратно берете одно из колечек и прячете его в Мишкину сумочку, а остальные колечки сдвигаете так, чтобы между ними не было промежутка. После этого Мишкиным голосом сообщаете: "А теперь открой глаза и угадай, что я спрятал!" Задача заключается в том, чтобы обнаружить то место, где, как ему кажется, не хватает колечка. Туда он должен поставить свою куколку. Когда ребенок обнаружит это место, мишка достает из сумочки спрятанное колечко, и вы вместе проверяете, правильно ли решена задача и ровная ли получилась дорожка.

Обратная связь: _____

Воспитатель: _____

Рекомендации педагога – психолога воспитателям **старшей группы**
Тема недели с «_____» по «_____». **Герои космоса.**

1 половина дня. Игра «Как мы одеваемся?»

Дети задумывают названия предметов одежды: платочек, платье, варежки, туфли, носки и пр. Каждый тихонько называет задуманное (не должны повторяться одни и те же предметы). Потом кто - то из детей (вначале это делает взрослый) рассказывает, например: "Собрался я кататься на санках и надел на себя...". Прервав рассказ, он указывает на любого ребёнка, который называет задуманное слово. Дети должны сказать, правильно ли оделись в данном случае дети.

2 половина дня.

Игра «Слушай команду»

Цель: Развитие произвольного внимания.

Оборудование: магнитофон или грамзапись Р. Газизова «Марш»

Описание игры: Каждый ребенок должен выполнять движения в соответствии с командами взрослого, произнесенными шепотом. Команды дают только на выполнение спокойных движений. Игра проводится до тех пор, пока играющие хорошо слушают и точно выполняют задание.

Инструкция: «Мы поиграем в игру «Слушай команду». Для этого надо встать по кругу друг за другом и двигаться шагом под музыку. Когда звуки музыки прекратятся, необходимо остановиться и внимательно слушать меня. В это время я шепотом произнесу команду, например «поднять руки», и все играющие должны выполнить эту команду. Будьте внимательны!»

Примечание: Примеры команд: присесть; наклониться вперед и вытянуть руки вперед; согнуть правую ногу в колене, руки развести в стороны; сесть на пол и обхватить колени двумя руками и т.д.

Обратная связь: _____

Воспитатель: _____

Рекомендации педагога – психолога воспитателям **старшей группы**
Тема недели с «_____» по «_____». **Родной край.**

1 половина дня.

Игра «Солнце или дождик»

Цель: Развитие слухового внимания, координации и темпа движений.

Оборудование: Тамбурин или бубен.

Описание игры: Педагог говорит детям: «Сейчас мы с вами пойдем гулять. Дождя нет. Погода хорошая, светит солнце, и можно собирать цветы. Вы гуляйте, а я буду звенеть тамбурином, вам будет весело гулять под его звуки. Если начнется дождь, я начну стучать в тамбурин. А вы, услышав, должны скорее идти в дом. Слушайте внимательно, как я играю».

Педагог проводит игру, меняя звучание тамбурина 3-4 раза.

2 половина дня.

Игра «Улиточка»

Цель: Узнать товарища по голосу.

Описание игры: Водящий (улиточка) становится в середине круга, ему завязывают глаза. Каждый из играющих, изменяя голос, спрашивает:

Улиточка, улиточка,

Высунь-ка рога,

Дам тебе я сахару,

Кусочек пирога,

Угадай, кто я.

Тот, чей голос улитка узнала, сам становится улиткой.

Обратная связь: _____

Воспитатель: _____

Рекомендации педагога – психолога воспитателям старшей группы
Тема недели с «___» по «___». **Мы читаем.**

1 половина дня.

Игра «Поймай рыбку»

Цель: Активизация словарного запаса, автоматизация отдельных звуков.

Оборудование: Магниты или металлические скрепки, небольшие предметные картинки (изображенный предмет вырезан по контуру), коробка и удочка с магнитом из игры «Поймай рыбку». Магниты (или скрепки) прикрепляются к предметным картинкам.

Описание игры: Дети по очереди вылавливают удочкой различные предметы. Называют их. Определяют наличие или отсутствие в названии необходимого звука (например Р), его место в слове (в начале, конце, середине слова). За правильный ответ ребенок получает очко. Выигрывает тот, кто наберет больше очков.

2 половина дня.

Игра «Кто внимательнее?»

Цель: Активизация словаря, автоматизация разных звуков.

Оборудование: Картинки на определённый звук.

Описание игры: Дети сидят за столами. Педагог говорит: «Сейчас я покажу картинки и назову их, а вы послушайте и отгадайте, какой звук встречается во всех произнесённых мною словах. Кто угадает, тот поднимет руку». Затем педагог показывает и называет картинки, которые начинаются, например, со звука «С»: санки, стакан, сумка, слон, скамейка. Дети говорят: «С». Педагог: «Правильно, все эти слова начинались со звука «С». Назовите мне их». Дети вспоминают и называют их. А потом они сами должны придумать слова с этим звуком. Игру можно усложнить.

Обратная связь: _____

Воспитатель: _____

Рекомендации педагога – психолога воспитателям **старшей группы**
Тема недели с «_____» по «_____». **День Победы.**

1 половина дня. Игра «Робинзон Крузо»

В: Давайте представим, что мы отправились в путешествие в дальние страны вокруг света на корабле. На борту этого корабля находился разнообразный груз, среди которого было большое количество карандашей. И вот однажды поднялся шторм и наш корабль потерпел крушение. Нам чудом удалось спастись. Оказалось, что наш груз весь утонул кроме карандашей. Мы очутились на необитаемом острове. Как нам выжить? Давайте обсудим, что нужно для жизни человека?

Д: Для жизни человека нужна пища, вода, жилье, если на острове есть враги, то нужно оружие, чтобы обороняться или высокий забор, или построить крепость. А еще нужны игрушки, чтобы не скучно было на острове. А еще надо сообщить кому-нибудь, что мы на острове и нас надо спасти.

В: Молодцы! Давайте теперь подумаем как нам построить жилище из большого количества ручек. Какие у вас будут предложения? Как карандаши помогут нам в добывании пищи? И так далее.

Сюжетно-ролевая игра (при обучении детей самостоятельному подбору предметов-заместителей).

В: Представьте ситуацию: вчера вы убрали в уголке все игрушки и пошли домой, а утром увидели, что в группе кроме кубиков ничего нет. Как быть, а ведь нам надо заниматься, играть, сидеть на чем-то. Кубиков много.

Д: Если играть в кукольном уголке, то нужна мебель для куклы. Можно поставить кубики и сделать из них кровати, стульчики. А если мы соберем их все вместе и поставим, будет высокий и большой стол. За ним мы будем рисовать и заниматься.

В: А как же мы сядем, ведь стол наверное не прочный - он может упасть.

Идет обсуждение. В зависимости от возраста - усложняется задача.

Живая природа.

В: Представьте себе, что мы живем с вами в таком месте, где растут только грибы - полезные и ядовитые. Нам какое-то время придется жить в таких условиях. Надо будет питаться, сделать жилище и так далее.

Д: Если вокруг больше ничего нет, то надо собрать грибы съедобные для того, чтобы приготовить пищу и засушить на всякий случай.

В: Хорошо, но нам нужна одежда, жилище.

Д: Платье сделать из шляпок съедобных грибов. Можно будет по лесу идти и никто из животных тебя не тронет. Ты же их угощать будешь грибами. А еще

соберешься готовить себе суп, а за грибами идти не надо - они же у тебя на платье. Оторвешь и все.

В: А жилище?

Д: Из несъедобных грибов надо сделать дом. Их нужно много. Или сделать из съедобных, а дорожки к дому - из несъедобных, чтобы хищники попробовали и не дошли до нашего дома. А еще есть такие грибы. На них наступишь и появляется дымок, а если такими грибами всю дорожку засыпать, то целый туман можно сделать и враг не пройдет.

2 половина дня.

Игра «Телеграмма»

Играющие стоят в кругу, взявшись за руки. В центре стоит водящий. Он должен «перехватить» телеграмму, т.е. увидеть, кто пожимает руки. Если он это замечает, то встает в общий круг, а попавшийся становится водящим. Если телеграмма доходит до получателя, он говорит: «Получил» и сам отправляет телеграмму кому-то. Нельзя отправлять телеграмму рядом стоящему. Если водящий никак не может перехватить послание, его лучше поменять.

Обратная связь: _____

Воспитатель: _____

Рекомендации педагога – психолога воспитателям **старшей группы**
Тема недели с «_____» по «_____». **Герои Великой Отечественной войны.**

1 половина дня.

Игра «Воры и сыщики»

Всем играющим раздают бумажки, на которых написана цифра 1 или 2. Таких бумажек должно быть одинаковое количество. Выбирается ведущий - самый главный вор. Он выходит за дверь. Тем временем в помещении прячется какой-либо предмет. Задача ведущего - найти его. Делает он это при помощи игроков-воров (тех, у кого на бумажке цифра 1, которые подсказывают глазами, где спрятан этот предмет). Задача сыщиков (у кого цифра 2) - следить за играющими и найти воров. Игра заканчивается в том случае, когда найден предмет или когда "сыщики" поймали всех... "воров".

2 половина дня.

Игра «Бобчинский – Добчинский»

Все усаживаются за длинным столом. С одной стороны стола водящий. Кому-нибудь дают монетку или другой мелкий предмет. Держа руки под столом, незаметно передают монетку друг другу. Внезапно водящий кричит: «Бобчинский, Добчинский, руки на стол!». Все должны немедленно положить руки на стол, ладонями вниз. В том числе и тот, у кого в руке в этот момент окажется монета. Водящий пытается угадать, у кого монета (по звуку, положению руки и т. д.). По его приказу руку надо поднять. Если водящий ошибся, игра повторяется, если угадал, тот, у кого оказалась монета, становится водящим, а водящий садится со всеми за стол.

Обратная связь: _____

Воспитатель: _____

Рекомендации педагога – психолога воспитателям старшей группы
Тема недели с « ____ » по « ____ ». **Лето. Изменения в природе.**

1 половина дня.

Упражнение «Летает – не летает»

Упражнение на развитие переключения внимания, произвольности выполнения движений.

Дети садятся или становятся полукругом. Ведущий называет предметы. Если предмет летает - дети поднимают руки. Если не летает - руки у детей опущены. Ведущий может сознательно ошибаться, у многих ребят руки непроизвольно, в силу подражания будут подниматься. Необходимо своевременно удерживаться и не поднимать рук, когда назван нелетающий предмет.

2 половина дня.

Упражнение «Съедобное – несъедобное»

Упражнение на развитие переключения внимания.

Ведущий по очереди кидает участникам мячик и при этом называет предметы (съедобные и несъедобные). Если предмет съедобный, мячик ловится, если нет - отбрасывается.

Обратная связь: _____

Воспитатель: _____

Рекомендации педагога – психолога воспитателям **старшей группы**
Тема недели с «_____» по «_____». **Лето. Дары природы. Животные и растения летом.**

1 половина дня.

Игра «Смешанный лес»

Цель: развитие распределения внимания.

Оборудование: рисунок с изображением замаскированных деревьев.

Описание: Ребенку дается рисунок с изображением замаскированных деревьев, среди которых ему надо отыскать березу (сосну, самую маленькую елочку).

Инструкция: «Посмотри, на этой картинке изображены замаскированные деревья. Среди них нужно как можно быстрее найти березу (сосну, самую маленькую елочку). Начиная искать».

2 половина дня.

Упражнение «Муха 1»

Упражнение на развитие концентрации внимания

Для этого упражнения требуется доска с расчерченным на ней девятиклеточным игровым полем 3Х3 и небольшая присоска (или кусочек пластилина). Присоска выполняет роль "дрессированной мухи". Доска ставится вертикально и ведущий объясняет участникам, что перемещение "мухи" с одной клетки на другую происходит посредством подачи ей команд, которые она послушно выполняет. По одной из четырех возможных команд ("вверх", "вниз", "вправо" и "влево") "муха" перемещается соответственно команде на соседнюю клетку. Исходное положение "мухи" - центральная клетка игрового поля. Команды подаются участниками по очереди. Играющие должны, неотступно следя за перемещениями "мухи" не допустить ее выхода за пределы игрового поля.

После всех этих разъяснений начинается сама игра. Она проводится на воображаемом поле, которое каждый из участников представляет перед собой. Если кто-то теряет нить игры, или "видит", что "муха" покинула поле, он дает команду "Стоп" и, вернув "муху" на центральную клетку начинает игру сначала. "Муха" требует от играющих постоянной сосредоточенности.

Обратная связь: _____

Воспитатель: _____

Рекомендации педагога – психолога воспитателям старшей группы
Тема недели с « ____ » по « ____ ». **Фрукты и овощи**

1 половина дня.

Игра «Поварята» (автор - Н. Кряжева)

Цель: развитие коммуникативных навыков, чувства принадлежности к группе.

Содержание: все дети встают в круг - это «кастрюля» или «миска». Затем ребята договариваются, что они будут «готовить» - суп, компот, салат и т.д. Каждый придумывает, чем он будет: картошкой, мясом, морковкой или чем-нибудь еще. Ведущий - педагог, он выкрикивает названия ингредиентов. Названный в прыгивает в круг, следующий компонент берет за руку его и т.д. Когда все дети окажутся снова в одном круге, игра заканчивается. Можно приступить к приготовлению нового «блюда».

Комментарий: хорошо, если ведущий будет выполнять какие-либо действия с «продуктами»: резать, крошить, солить, поливать и т. д. Можно имитировать закипание, перемешивание. Эта игра помогает снять мышечные зажимы, скованность через легкий имитационный массаж.

2 половина дня.

Упражнение «Съедобное – несъедобное»

Упражнение на развитие переключения внимания.

Ведущий по очереди кидает участникам мячик и при этом называет предметы (съедобные и несъедобные). Если предмет съедобный, мячик ловится, если нет - отбрасывается.

Обратная связь: _____

Воспитатель: _____

Рекомендации педагога – психолога воспитателям старшей группы

Тема недели с « » по « ». Грибы и ягоды

1 половина дня.

Игра «Гуляем по лесу».

Цель: развитие зрительной памяти;

Возраст: с 5 лет.

Представь, что мы в лесу! Я буду называть тебе птиц. Ты должен вспомнить тех, кого я пропустила. Итак: сорока, ворона, ласточка, дрозд, малиновка.

Задание № 1: назови всех птиц, каких ты знаешь

Задание № 2: картинка убирается. Ребенка просят вспомнить тех птиц, которые были названы в начале игры.

2 половина дня.

Найди пару», «Найди такой же» .

Дидактическая игра с использованием стимульного материала в виде карточек с изображением одинаковых и различающихся предметов, овощей и фруктов или животных.

Выполнение индивидуальных рекомендаций. В разделе «Обратная связь» отметить, что вызвало затруднения у каждого ребенка, на что стоит обратить внимание.

Обратная связь: _____

Воспитатель: _____