

Как помочь познавательному развитию детей в игре

Педагог-психолог Маколова Н.А.

1. Подбирать игровой материал, чтобы улучшить восприятие. Это разные фактуры, формы, цвет, звуки, вес игрушек, сыпучие материалы, игры «Найди отличия», «Найди ошибку».

2. Относиться к повторяющимся, монотонным играм терпеливо. Развивать познавательно-исследовательскую деятельность.

3. Сопровождать речью действия ребенка в игре. Это помогает ребенку сконцентрироваться, почувствовать, что его игра значима для взрослого.

4. Подбирать игры для повышения социальной активности. Это нужно застенчивым детям. Играть так, чтобы ребенок мог частично скрыться от партнеров по игре: в масках, в детском гриме, быть в укрытии, но участвовать в игре. Подойдет пантомима: другой игрок изображает глухую бабушку, застенчивый ребенок должен объясниться с ней жестами. «Колдовство»: ведущий «заколдовывает» застенчивого ребенка так, что он на время игры не может говорить – необходимость говорить часто блокирует активность застенчивых детей.

5. Подбирать игры, чтобы развивать произвольное внимание. Для детей с СДВГ – подвижные игры, зарядка каждое утро. Играть в стоп-игры – выполнять действие до команды «Стоп!», игры-провокации с правилами – «Да/нет» не говорить и др. Предложить игру «Капитаны»: взрослый дает задание, но выполнять его надо, когда взрослый начал фразу со слова «капитаны»: «Капитаны, шаг вперед!», «Капитаны, присядьте!»

6. Подбирать игровой материал, чтобы улучшить мелкую моторику. Это мозаики, шнуровки, заводные игрушки, кинетический песок, бизборды, кубики, конструкторы, ткань с нашитыми пуговицами и петлями, крючками, липучками, молниями.

7. Подбирать игры для снижения страхов. Играть в игру «Напугаю сам» – ребенок изображает страшное существо или моделирует пугающую ситуацию. Играть в прятки, жмурки: остается на какое-то время один или в темноте, должен избежать преследователя. Моделировать победу над страхом: нарисовать или слепить что-то пугающее, уничтожить или изменить его, превратить в милое, смешное, безопасное, взять под контроль.

8. Подбирать игры для познавательной активности. Это игры «Съедобное-несъедобное»; «Добеги и дотронься»: деревянное, прозрачное, живое, любимое и др.; «Трехлитровая банка»: по очереди называть предметы, которые влезут в трехлитровую банку, взрослый может называть тип предметов – еда, игрушка, животное: игры-классификации, сортировки.