

## 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.