

**На Всеукраїнський конкурс авторських програм практичних психологів
і соціальних педагогів «Нові технології у новій школі»
номінація «Профілактичні програми»**

**РОЗВИТКОВА ПРОГРАМА
«ГРАЮ, УЯВЛЯЮ, ПАМ'ЯТАЮ»
(для дітей 5-6 років)**

Автори:

РОМАНОВА НАТАЛІЯ АНАТОЛІЇВНА
практичний психолог Білоцерківського ЗДО №
23 «Дзвіночок» Білоцерківської міської ради
Київської області
098 647 1367
natabest72@gmail.com

ЛІЧЕНКО ТЕТЯНА АНАТОЛІЇВНА
практичний психолог Білоцерківського ЗДО №
18 «Ясочка» Білоцерківської міської ради
Київської області
097 326 3412
tanya030975@gmail.com

АНОТАЦІЯ
РОЗВИТКОВОЇ ПРОГРАМИ
«ГРАЮ, УЯВЛЯЮ, ПАМ'ЯТАЮ»

Адреса розвивальної програми:

Білоцерківський заклад дошкільної освіти №23 «Дзвіночок»

Білоцерківської міської ради Київської області вул. Павліченко, 57;

Білоцерківський заклад дошкільної освіти №18 «Ясочка»

Білоцерківської міської ради Київської області вул. Я. Мудрого, 58.

Автори розвивальної програми:

Романова Наталія Анатоліївна практичний психолог Білоцерківського ЗДО № 23 «Дзвіночок»;

Ліченко Тетяна Анатоліївна практичний психолог Білоцерківського ЗДО № 18 «Ясочка».

Автори розвиткової програми «ГРАЮ, УЯВЛЯЮ, ПАМ'ЯТАЮ» висвітлюють методологічні та практичні аспекти використання ейдетики у роботі з дітьми старшого дошкільного віку.

У програмі представлені розробки розвиткових занять з ейдетики для дітей старшого дошкільного віку. Розвиткову програму розроблено відповідно до Базового компонента дошкільної освіти – Державного стандарту дошкільної освіти., для дітей старшого дошкільного віку.

Метою програми є сформування основ ейдетичних навичок і мнемотехніки, розвинення образної пам'яті, творчого мислення, створення ситуації успіху для кожної дитини.

Розвиткова програма «ГРАЮ, УЯВЛЯЮ, ПАМ'ЯТАЮ» – це цикл спеціальних розвиткових занять у вигляді ігрових вправ, руханок, графічних вправ для розвитку дрібної моторики руки.

Матеріали розвиткової програми можуть бути використані практичними психологами, батьками, педагогами дошкільних навчальних закладів.

ЗМІСТ

РОЗДІЛ І. ПОЯСНЮВАЛЬНА ЗАПИСКА.....	4
1.1. Теоретичні основи програми.....	4
1.2. Науково - методичне обґрунтування.....	6
РОЗДІЛ ІІ. СТРУКТУРА ТА ЗМІСТ РОЗВИТКОВОЇ ПРОГРАМИ...	7
2.1. Мета, завдання, принципи програми.....	7
2.2. Використані форми, методи та технології	8
2.3. Терміни та етапи реалізації програми.....	10
2.4. Структура занять	10
2.5. Очікувані результати.....	11
2.6. Рекомендації практичному психологу.....	11
2.7. Тематичний план роботи.....	12
2.8. План проведення розвиткової програми.....	13
2.9. Опис занять.....	19
ЗАНЯТТЯ 1 «Давайте познайомимось»	19
ЗАНЯТТЯ 2 «Асоціації»	21
ЗАНЯТТЯ 3 «Запам'ятай слова»	23
ЗАНЯТТЯ 4 «Разом гратись веселіше»	25
ЗАНЯТТЯ 5 «Вигадуємо казку»	28
ЗАНЯТТЯ 6 «Країна мультяндія»	31
ЗАНЯТТЯ 7 «Метод невербальних асоціацій»	33
ЗАНЯТТЯ 8 «Асоціативна мозаїка»	37
ЗАНЯТТЯ 9 «Веселі цифри»	39
ЗАНЯТТЯ 10 «Цифри-чарівниці»	43
ЗАНЯТТЯ 11 «Загадковий світ цифр»	46
ЗАНЯТТЯ 12 «Метод Цицерона»	50
ЗАНЯТТЯ 13 «Уявна подорож»	53
ЗАНЯТТЯ 14 «Фантазія відчуттів»	55
ЗАНЯТТЯ 15 «Живі слова»	58
ЗАНЯТТЯ 16 «Подорож у країну Фантазіївку»	61
2.10. Список використаних джерел	64

РОЗДІЛ І. ПОЯСНЮВАЛЬНА ЗАПИСКА

1.1. Теоретичні основи програми

«Без гри немає, та й не може бути
повноцінного розумового розвитку»

В. О. Сухомлинський

У системі безперервної освіти, що розбудовується в Україні, вихідною ланкою становлення і розвитку особистості майбутнього повноправного громадянина держави є дошкілля. У оновленому «Базовому компоненті дошкільної освіти в Україні» зазначається, що зміни в політичному, соціальному й економічному житті країни зумовлюють реформування і дошкільної ланки освітньої галузі, яка забезпечує наступність між дошкіллям і школою. Сьогодні доводиться констатувати, що дошкільна освіта є найважливішим віковим періодом для формування пізнавальних процесів та загального розвитку особистості, необхідних протягом усього наступного життя і є фундаментом для надбання спеціальних знань, умінь і навичок.

Дошкільне дитинство – період накопичення базових знань, формування вмінь і навичок. У дитини з'являються нові можливості для аналізування та синтезування всього, що відбувається з нею та навколо неї; у корі великих півкуль головного мозку виникають нові зв'язки; накопичуються і систематизуються враження та уявлення про світ.

Пізнання дійсності неможливе без сприйняття інформації, що надходить ззовні. Образи зовнішнього світу, які виникають у корі головного мозку, не зникають безслідно, а зберігаються протягом тривалого часу.

Пам'ять — це форма психічного відображення дійсності, яка полягає у запам'ятовуванні, збереженні, забуванні та відтворенні минулого досвіду. Це характеристика пізнавальної функції психіки, складова пізнавальної діяльності людини.

Вирішальний вплив на ефективність роботи з розвитку пізнавальної сфери дошкільника здійснює узгодженість діяльності психолога і педагогів, їх активного спільного пошуку адекватних рішень в інтересах дитини.

Батьки та вихователі прагнуть якомога більше дати інформації за розвитком сучасного інформаційного світу. Дошкільне дитинство –

сенситивний період для розвитку пам'яті, тому перевантажувати дітей великою кількістю навчальної інформації, та ще й застосовувати метод «багаторазового повторення», призведе до непередбачуваних результатів. Наприклад, дитина може втратити інтерес до навчання або постійно перевтомлюватись і через це бути неуважною, почуватися виснаженою.

Для того, щоб уникнути такої ситуації у навчанні дитини необхідно спиратися на психологічні особливості сприйняття, властиві її віку. Провідною діяльністю дошкільника є гра. В грі дитина навчається, розвивається і формується як особистість. Ігрова система покращує сприймання та відтворює інформацію, спираючись на властиве кожній людині вміння уявляти та фантазувати. Саме цим вимогам відповідає навчання за допомогою ейдетики.

Ейдетика (з грецького «ейдос» – образ) – це напрямок психологічної науки, який вивчає різновиди образної пам'яті і можливості її практичного застосування у різних сферах життя.

Основним її правилом є:

Уява + позитивні емоції = секрет успішного навчання.

Навчання за допомогою ейдетики, яке базується на грі та фантазії дає можливість дитині швидко і надовго запам'ятати потрібну інформацію, дозволяє переключитися з одного виду діяльності на інший.

Методи ейдетики різноманітні: запам'ятовування слів, віршів, імен, цифр, текстів тощо. Особливістю цих методів є: якнайбільше яскравості, емоційності, якнайменше логічності, візуалізація. Завдяки цим методам у дітей розвивається зорова, слухова, тактильна, нюхова, фотографічна пам'ять, довільна увага, вербальне та невербальне мислення, відтворення, творча уява та мовлення. Ейдетика — унікальна сучасна методика для розвитку уваги, пам'яті та образного мислення. Сьогодні ця ігрова методика популярна як інноваційний метод роботи з дошкільниками.

Завдяки розвитку обраної уяви та яскравої фантазії, мнемотехніка, допомагає використовувати виняткові можливості, «резерви», які є в дітей. За допомогою яскравою дитячої уяви кожний дошкільник швидко і надовго

запам'ятовує потрібну інформацію. А головне - таке навчання, основане на грі і фантазії, зовсім не обтяжує, а навпаки - переключає дітей на діяльність.

Застосовуючи методи ейдетики, підключаються інші аналізатори: слухові, тактильні, рухові, нюхові, і навіть смакові. Таким чином відбувається розвиток усіх видів пам'яті і як наслідок ефективність навчання покращується.

1.2. Науково - методичне обґрунтування

Методологічною основою досліджень пам'яті, є переважно діяльнісний підхід, основоположниками якого були П. І. Зінченко та А. О. Смирнов. Сучасний підхід до вивчення пам'яті (Б. Г. Ананьєв, П. К. Анохін, Б. Ф. Ломов) реалізував гуманістичний принцип. В Україні виклики часу зумовили розроблення Концептуальних засад реформування освіти, метою яких є підвищення якості освіти в умовах інформаційного суспільства. Досягнення цієї мети забезпечується шляхом формування ключових компетентностей, необхідних кожній сучасній людині для успішної життєдіяльності. В документі Міністерства освіти і науки «Нова українська школа» підкреслено, «що особливості дітей можуть впливати на темп навчання, внаслідок чого вони можуть досягати очікуваних результатів раніше або пізніше вказаного циклу чи етапу» через здібності, пов'язані з пам'яттю».

Заняття розвиткової програми «ГРАЮ, УЯВЛЯЮ, ПАМ'ЯТАЮ» створюють умови для формування у дітей здібностей. Всі заняття побудовані на вправах і завданнях, проведених у формі гри. Розвиткова програма розрахована для дітей дошкільного віку (5-6) років.

Поєднання методів мнемотехніки та ейдетики сприятиме розвитку у старших дошкільників різних видів пам'яті.

Актуальність програми полягає в тому, що вона відповідає вимогам Базового компонента дошкільної освіти – Державного стандарту дошкільної освіти та сприяє психологічній готовності старшого дошкільника до школи. Володіє 5 комплексними властивостями, здібностями швидко запам'ятовувати інформацію. Програма розвиває в дітей канали сприймання інформації, привчає

до культурних цінностей, розширює кругозір, розвиває навички мовленнєвої діяльності, спілкування з ровесниками.

Новизна програми полягає в використанні мнемотехнічних та ейдетичних прийомів, як засобу найбільш ефективного розвитку всіх видів пам'яті, та уміння застосовувати їх в повсякденному житті та подальшому навчанні в школі.

Програма «ГРАЮ, УЯВЛЯЮ, ПАМ'ЯТАЮ» – це цикл спеціальних розвиткових занять у вигляді ігрових вправ, руханок, графічних вправ для розвитку дрібної моторики руки.

РОЗДІЛ II. СТРУКТУРА ТА ЗМІСТ РОЗВИТКОВОЇ ПРОГРАМИ

2.1. Мета, завдання, принципи програми

Мета програми:

- сформувати основи ейдетичних навичок методами мнемотехніки у дітей старшого дошкільного віку;
- розвинути образну пам'ять та творче мислення, створити ситуацію успіху для кожної дитини;
- сприяти оволодінню вміннями доводити справу до кінця.

Завдання програми:

Навчальні:

- формувати: пізнавальні вміння (аналізувати, порівнювати, спостерігати, запам'ятовувати, осмислювати матеріал); мовленнєві вміння (культуру слухання, висловлювання, налагодження спілкування); контрольно-оцінні дії (оцінювання зробленого, виправлення помилок).

Розвивальні:

- розвивати відчуття, сприймання, мислення, уяву, пам'ять, інтуїцію, дрібну моторику пальців рук.

Виховні:

- виховувати віру у власні сили та потенціал для підвищення самооцінки; зацікавленість, наполегливість, впевненість у власних можливостях, вміння доводити справу до кінця.

Основні принципи побудови програми:

- доступність;
- системність і послідовність;
- індивідуальність та диференціація;
- наочність;
- науковість;
- варіативність.

2.2. Використані форми, методи та технології**Форма роботи:**

- ігрові заняття.

Методи роботи:

- практичні: вправи, ігри, тренінгові вправи;
- словесні: етюди, бесіди, психогімнастика;
- наочні: ілюстрації, іграшки, картини, комп'ютер.

Методи і прийоми на розвиток пам'яті та уваги. Ці завдання є центральною темою розвиткової програми, тому супроводжується великою підготовчою роботою і проходить через всі розділи програми, які забезпечують ефективне запам'ятовування, збереження та відтворення інформації шляхом утворення штучних асоціацій.

Розвиток пам'яті, асоціативне мислення. Направлення цих завдань – образно-асоціативне мислення, як необхідність засвоєння мнемотехнічних методів та прийомів.

Розвиток образного мовлення. Головною метою є не тільки, розвиток образної пам'яті, але й розвиток та вдосконалення уміння запам'ятовувати інформацію під час спілкування, або при вивченні літературних джерел.

Методи психокорекції на основі образної пам'яті. Тут розглядаються такі процеси пам'яті: фіксування, збереження і забування, відтворення і дізнавання. Усі вони один з одним взаємозалежні. Забування, подібне збереженню і запам'ятовуванню. Фізіологічна основа забування-гальмування тимчасових нервових зв'язків. Забувається насамперед, те що немає для людини життєво важливого значення, не викликає інтересу. Вибірковість забування виявляється й у тім, що деталі забуваються скоріше, звичайно довше зберігаються в пам'яті загальні положення і висновки. Більш швидкому забуванню піддається матеріал, що заучувався механічно, без достатнього розуміння. Відтворення (згадування) – витяг із запасів пам'яті усвідомлюване поле необхідного.

Технології ейдетики:

- оживлення (добре розвиває уяву і образне мислення);
- входження (увійти всередину уявної картини);
- образні зчеплення (використовують для запам'ятовування чисел);
- пригадування (тренування точності та швидкості відтворення);
- фотографічна пам'ять (бачення картинки у своїй уяві);
- динамічна відповідність (розподіл уваги одночасно під час виконання 2-3-х дій);
- синестезія (співвідчуття);
- метод Цицерона (суміщення уявної дії з елементами фантазії).

Розвиткові заняття допоможуть дітям старшого дошкільного віку, які готуються до навчання в школі в ігровій формі краще поліпшити слухову, зорову та образну пам'ять, увагу, розвивати довільність психічних процесів, образне, логічне, творче мислення, дрібну моторику рук, підвищити рівень саморегуляції, формувати мотиваційну готовність до шкільного навчання.

2.3. Терміни та етапи реалізації програми

Заняття проводить психолог 1 раз на тиждень.

Система занять призначена для роботи з дітьми 5-6 років.

Реалізується через ігрові заняття.

Тривалість розвитку занять: 16 занять по 30 хв. 1 раз на тиждень.

Оптимальна кількість дітей - 8-10 осіб.

2.4. Структура занять

Вступна частина кожного заняття налаштовує групу на спільну роботу, встановлює емоційний контакт між усіма учасниками.

Робоча частина – основне значеннєве навантаження всього заняття. Вона складається з ігрових, тренінгових вправ, бесід, ігор, психогімнастики.

Завершальна частина кожного заняття закріплює позитивні емоції, передбачає рефлексію, групове єднання.

2.5. Очікувані результати

- оволодіння дітьми сучасними методами і техніками ефективного запам'ятовування;
- сформовані вміння нестандартно, творчо мислити;
- осмислене використання своєї уяви для відтворення будь-якої інформації;

- сформовані вміння усвідомлювати свої почуття і емоції, вміти їх виражати
- сформоване позитивне ставлення до навчання: «Вчитися – це цікаво та весело!».

2.6. Рекомендації практичному психологу

1. Початок занять повинен бути незвичним.
2. На занятті має панувати «дух відкриття» (нічого не повідомляти дітям у готовому вигляді).
3. Тримати паузу, сприяючи включенню розумових процесів у дітей.
4. Не залишати без уваги жодної відповіді дітей.
5. Підтримувати відчуття успішності.
6. Приймати себе і кожного з учасників такими, якими вони є насправді.
7. В іграх, вправах мають брати участь усі охочі, однак нічого не нав'язувати і не вимагати, враховувати настрої учасників.
8. Не використовувати оціночних висловлювань.
9. Бути доброзичливим та відкритим.

2.7. ТЕМАТИЧНИЙ ПЛАН РОБОТИ

№ п/п	Тематика занять	Кількість занять	Кількість хвилин
1.	Давайте познайомимось	1	30
2.	Асоціації	1	30

3.	Запам'ятай слова	1	30
4.	Разом гратись веселіше	1	30
5.	Вигадуємо казку	1	30
6.	Країна мультяндія	1	30
7.	Метод невербальних асоціацій	1	30
8.	Асоціативна мозаїка	1	30
9.	Веселі цифри	1	30
10.	Цифри-чарівниці	1	30
11.	Загадковий світ цифр	1	30
12.	Метод Цицерона	1	30
13.	Уявна подорож	1	30
14.	Фантазія відчуттів	1	30
15.	Живі слова	1	30
16.	Подорож у країну Фантазіївку	1	40
	Всього:	16	8 год. 10 хв.

2.8. ПЛАН ПРОВЕДЕННЯ РОЗВИТКОВОЇ ПРОГРАМИ «ГРАЮ, УЯВЛЯЮ, ПАМ'ЯТАЮ»

Дата проведення	Тема заняття	Мета заняття	Назва вправи	К-сть годин
	Заняття 1 «Дайте познайомимось»	- створення психологічно невимушеної атмосфери»; - створення комфортної атмосфери для кожної дитини; - вчити знаходити різні варіанти мотивації до навчання, сприяти розвитку цілеспрямованості; - виховувати впевненість у собі, бажання досягти успіху; - формувати відчуття впевненості в собі, бажання навчатися	Вправа «Привітання» Вправа «Моє ім'я» Бесіда «Ким я хочу бути?» Гра-малюнок «Я вмю» Гра «Мої мрії здійсняться тоді, коли я буду...»	30 хв
	Заняття 2 «Асоціації»	- створити в групі привітну атмосферу, - формувати позитивну мотивацію до заняття; - ознайомлення дітей з поняттям «асоціації»; - розвивати асоціативне мислення; - розвивати уяву й фантазію дітей, стимулювати варіативність мислення.	Вправа-привітання «Посміхнись» Бесіда «Асоціації» Комп'ютерна гра «Асоціації» Вправа «Асоціації»	30 хв
	Заняття 3 «Запам'ятай слова»	- згуртування групи, створення позитивного емоційного настрою; - розвиток образної довготривалої пам'яті; - розвиток уяви, знання напруження, уміння працювати в парах	Вправа-привітання «Комплімент» Вправа «Запам'ятай слова» Пластичний танець «Чарівна квітка»	30 хв

	Заняття 4 «Разом грати ся веселіше»	- створення гарного настрою, налаштування на роботу; - вчити працювати в парі, фантазувати, імпровізувати, сприймаючи навколишній світ; - розвивати увагу, пам'ять, - відпрацювати навички ефективної взаємодії, емпатії, уміння співпрацювати; - зняття психоемоційного напруження, сприяння розслабленню.	Вправа-привітання Робота в парах Рольова вправа-казка «Старий будинок» Вправа-масаж «Мінлива погода»	30 хв
	Заняття 5 «Вигадуюмо казку»	- й створити позитивний емоційний фон в колективі дітей; - ознайомлення з методом зв'язних асоціацій, розвиток образної пам'яті, формування вміння зіставляти слово з образом; - тренувати пам'ять, увагу, координацію, упевненість в собі; - сприяти розвитку просторової орієнтації, розвивати почуття гумору.	Вправа-привітання Вправа-гра «Малюємо слова» Гра наосліп «Магазин іграшок» Рухлива гра «Наступи на хвіст»	30 хв
	Заняття 6 «Країна Мультяндія»	- створення сприятливої психологічної атмосфери; - тренувати довготривалу пам'ять і вміння використовувати метод невербальних асоціацій; - розвиток довготривалої пам'яті; - тренувати навички групової взаємодії.	Вправа-привітання Вправа «Невербальні асоціації» Гра з малюнками Рухлива гра-танок «Маки»	30 хв

	Заняття 7 «Метод невербальних асоціацій»	- ї створити позитивну психологічну атмосферу в групі, формувати позитивну мотивацію в занятті; - ознайомлення з методом невербальних асоціацій, в основі якого природна реакція дитини реагувати на будь-який шум тільки уявою, тобто без слів; - активізація міжпівкульної взаємодії, розвиток дрібної моторики рук та координації; - закріпити кольори, розвивати спритність, гнучкість, завзятість і відчуття рівноваги, створити гарний настрій.	Вправа-привітання Гра «Шуми» Вправа «Намалюй коло і трикутник» Рухлива гра «Твістер»	30 хв
	Заняття 8 «Асоціативна мозаїка»	- створення позитивної атмосфери; - розвивати уяву без промовляння, що є основою довгострокового запам'ятовування і основою навичок швидкого читання; - сприяти згуртуванню групи та розвитку уваги; - розвивати уяву й фантазію дітей, стимулювати варіативність мислення; - розвиток зорового сприймання та дрібної моторики рук, уваги та витримки; - розвиток досвіду позитивної взаємодії з ровесниками, створення доброзичливої атмосфери.	Вправа-привітання Гра «З листівками» Вправа - руханка «Желе та крига» Гра «Асоціації» Вправа «Малювання мотузкою» Психогімнастика «Усміхнися»	30 хв

	Заняття 9 «Веселі цифри»	- створити в групі привітну атмосферу, формувати позитивну мотивацію до заняття; - розвивати фантазію, уяву, увагу, вивчити цифри від 1 до 3; - закріпити вивчені цифри та їхні образи; - закріпити вміння складати ланцюжок образів, розвивати асоціативне мислення та аудіальну пам'ять; - тренувати зорову-моторну координацію, уміння розраховувати свою силу, закріпити лічбу в межах 3, порядок цифр, упізнавання чисел та їхнє додавання	Вправа-привітання Гра «На що схожі цифри?» Гра «Навпаки» Гра «Телевізор» Рухлива гра «Пряме попадання»	30 хв
	Заняття 10 «Цифри-чарівниці»	- створення психологічно невимушеної атмосфери; - розвивати фантазію, уяву, увагу, вивчити цифри від 4 до 6; ґ - закріпити вивчені цифри та їхні образи; - розвивати уяву, увагу, фантазію рухів; - розвивати фотографічну пам'ять, зосередженість.	Вправа-привітання Гра «на що схожі цифри?» Гра «Навпаки» Руханка-пантоміма «Де були ми, не розкажемо, чим займалися - покажемо» Зоровий диктант	30 хв
	Заняття 11 «Загадковий світ цифр»	- розминка, зняття напруження; - розвивати фантазію, уяву, увагу, вивчити цифри від 7 до 10; - закріпити вивчені цифри та їхні образи; - повторити цифри від 1 до 10; - розвиток пам'яті, здатності сприйняття форми, активного словника.	Вправа-привітання Гра «На що схожі цифри» Гра «Навпаки» Вправа «Ловимо цифри на гачок» Вправа «Форми»	30 хв

	Заняття 12 «Метод Цицерона»	- створення позитивної психологічної атмосфери; - вчити залишати сліди інформації на стінах групи, власної кімнати; - вчити незвичайно та яскраво розміщувати образи слів, мандруючи кімнатою; - розвивати орієнтацію в просторі, створювати позитивну атмосферу в групі; - розвиток фотографічної пам'яті та сприймання.	Вправа-привітання Вправа «Цифри в кімнаті» Вправа-фантазія «Уяви подорож» Рухлива гра «Жу-жу» Зоровий диктант	30 хв
	Заняття 13 «Уявна подорож»	- створення гарного настрою, налаштування на роботу; - фантазуючи, послідовно розміщувати образи предметів заданих слів; - розвиток довільної уваги; - розвивати осмислене запам'ятовування, зорову пам'ять, використовуючи метод асоціацій; - розвивати фотографічну пам'ять, сприймання	Вправа-привітання Гра «Моя кімната» Вправа -руханка «Заборонений рух» Зоровий диктант	30 хв
	Заняття 14 «Фантазія відчуттів»	- розминка, зняття напруження; - оволодіти методом синестезії (співчуття), розвивати тактильну пам'ять і фантазію відчуттів; - розвивати слухову пам'ять, удосконалювати музичний слух; - активізувати словник дітей, швидкість мислення; - розвиток фотографічної пам'яті	Вправа-привітання Гра «Кольорова доріжка» Гра «Музичні рухи» Гра «Я знаю» Зоровий диктант	30 хв

	Заняття 15 «Живі слова»	- створити позитивну психологічну атмосферу; - вчити дітей запам'ятовувати вірші за допомогою кінетичної пам'яті; - узгоджувати уяву з умінням підбирати слова та чітко висловлювати власні думки; - розвивати саморегуляцію; - закріпити вивчені цифри; - вчити поєднувати роботу вербального апарату з роботою уяви	Вправа-привітання Вправа Запам'ятай і відтвори Гра «Піраміда» Рухлива гра «Кричалки-шепотілки-мовчанки» Гра «Веселі цифри» Гра «Назви 5 предметів»	30 хв
	Заняття 16 «Подорож у країну Фантазії»	- налаштування на творчу роботу; - вчити дітей запам'ятовувати вірші за допомогою кінетичної пам'яті; - вправляти в застосуванні методу зв'язних асоціацій, розвивати образну пам'ять; - розвивати уяву, закріпити знання цифр в межах 10, уміння відтворювати числову послідовність; - оволодіти методом синестезії (співчуття), розвивати тактильну пам'ять і фантазію відчуттів; - розвивати уяву, творчу активність, стимулювати мовлення; - розвиток довільної уваги, зняття емоційного напруження	Вправа-привітання Вправа «Пам'ятаєш - відтвори» Вправа «Відтвори слова» Вправа «Шифрувальник» Гра «Кольорова доріжка» Вправа «Нескінченне речення» Ритмічний танець дружби «Роби так»	30 хв

2.9. Опис занять

Заняття 1 «Давайте познайомимось» (30 хв.)

Мета: створити комфортну атмосферу на занятті, формувати мотивацію до навчання, сприяти підвищенню дитячої самооцінки.

План проведення заняття

№ з/п	Зміст роботи	Орієнтовна тривалість (хв.)	Ресурсне забезпечення
1.	Вправа «Привітання»	2	
2.	Вправа «Моє ім'я»	5	Іграшка
3.	Бесіда «Ким я хочу бути?»	5	
4.	Гра-малюнок «Я вмію...»	10	Кольоровий папір, ножиці, клей, ватман
5.	Гра «Мої мрії здійсняться тоді, коли я буду...»	5	Іграшка
6.	Рефлексія заняття. Підсумок	3	

Вправа «Привітання»

Мета: створення психологічно невимушеної атмосфери.

Треба гарно привітатись:

«Добрий день!»

Дружно й голосно сказати

«Добрий день!»

Я у боки повернусь,

Гарно кожному всміхнусь,

Добрий день, добрий день,

Добрий день!

Вправа «Моє ім'я»

Мета: створення комфортної атмосфери для кожного учасника.

Учасники знайомляться, адаптуються у новому середовищі.

Діти по колу передають іграшку, називають своє ім'я і говорять, що вони люблять.

Бесіда «Ким я хочу бути?»

Мета: вчити знаходити різні варіанти мотивації до навчання, сприяти розвитку цілеспрямованості.

- Ким ви хочете стати в майбутньому?
- Що потрібно зробити для того, щоб збулися ваші мрії?
- Що забезпечить успіх у навчанні? (бажання вчитися, легко запам'ятовувати, бути уважним і старанним).

Гра-малюнок «Я вмію»

Мета: виховувати впевненість у собі, бажання досягати успіху.

Діти вирізають із кольорового паперу зірочку, яку потім приклеюють до ватмана, промовляючи слова: «Я – зірка, бо вмію добре...»

Гра «Мої мрії здійсняться тоді, коли я буду...»

Мета: формувати відчуття впевненості у собі, бажання навчатися.

Діти по черзі передають один одному іграшку, продовжуючи фразу.

Рефлексія заняття.

- Що сподобалось сьогодні на занятті?
- Що було важким?

Підсумок.

Ви сьогодні не лінились,
І старанно потрудилися.

А тепер прощатись час –
Буде ще заняття в нас.

Заняття 2 «Асоціації»

Мета: ознайомити з поняттям «асоціація», розвивати асоціативне мислення, уяву, фантазію, виховувати доброзичливе ставлення до інших та впевненість у собі.

План проведення заняття

№ з/п	Зміст роботи	Орієнтовна тривалість (хв.)	Ресурсне забезпечення
1.	Вправа-привітання «Посміхнись»	2	
2.	Бесіда «Асоціації»	3	
3.	Комп'ютерна гра «Асоціації»	5	Комп'ютер
4.	Вправа «Асоціації»	15	Папір, кольорові олівці, муз. супровід
5.	Домашнє завдання	2	
6.	Рефлексія заняття. Підсумок	3	

Вправа-привітання «Посміхнись»

Мета: створити в групі привітну атмосферу, формувати позитивну мотивацію до заняття. *(Діти сидять колом на килимку).*

Щоби гарний настрій мати,

Треба друзів привітати.

Вправо-вліво провернися

І до друга усміхнися.

Встаньте, діти, потягніться,

Мені щиро посміхніться.

Старання не забудьте взяти,

Почнемо з вами працювати.

Бесіда «Асоціації»

Мета: ознайомити з поняттям «асоціація».

- Діти, чи можуть речі бути схожі на людей?

Наш світ створений із багатьох фарб, наповнений великою кількістю створінь і предметів. Усі вони різні, і водночас у них знайдеться щось спільне.

Якщо придивитись до навколишнього світу, можна побачити, що одні речі нагадують інші. Наприклад, електрична лампочка схожа на грушу (показ картинок), сонце – м'ячик, слон – пілосос, подушка – хмаринка.

Схожість та порівняння між собою предметів називається асоціацією.

Комп'ютерна гра «Асоціації»

Мета: розвивати асоціативне мислення.

Діти дивляться на картинку і асоціюють її із чимось.

Робота в зошиті. Вправа «Асоціації»

Мета: розвивати уяву і фантазію дітей, стимулювати варіативність мислення.

По середині аркуша ставиться крапка, діти заплющують очі і вільно водять олівцем по аркушу під музику. Потім очі розплющують і дивляться, на що схоже намальоване, і домальовують, або просто розфарбовують картинку різними кольорами, щоб вийшов орнамент.

Домашнє завдання.

Намалювати вдома малюнок «Із чим я себе асоціюю?»

Рефлексія заняття.

- Що найбільше запам'яталось сьогодні на занятті?
- Поясніть, що таке «асоціація».

Підсумок.

На занятті діти всі

Працювали. Молодці!

Нам сподобалось займатись

Та пора уже прощатись.

Кулачки усі складемо

Башту дружби ми зведемо.

До побачення!

До нових зустрічей!

Заняття 3 «Запам'ятай слова»

Мета: продовжувати вчити дітей запам'ятовувати слова використовуючи метод асоціацій, розвивати образну довготривалу пам'ять, увагу, уяву, формувати вміння працювати в парі.

План проведення заняття

№ з/п	Зміст роботи	Орієнтовна тривалість (хв.)	Ресурсне забезпечення
1.	Вправа-привітання «Комплімент»	2	Дзвоник
2.	Вправа «Запам'ятай слова» I етап	5	Набір ілюстрацій (10 картинок)
3.	Пластичний танець «Чарівна квітка»	5	Музичний супровід
4.	Вправа «Запам'ятай слова» II етап	10	Набір ілюстрацій (10 картинок)
5.	Вправа «Загублені у рисі»	5	Коробки з рисом: предмети дрібні, ложки, скріпки, гудзики, монети, олівці, магнітні літери
6.	Рефлексія заняття. Підсумок	3	

Вправа-привітання «Комплімент»

Мета: згуртування групи, створення позитивного емоційного настрою.

Дзень - дзелень, дзень- дзелень

Починаєм новий день.

Сядем рівно, озернимось

І до друзів посміхнемось!

Другу комплімент скажи

І усмішку збережи!

Вправа «Запам'ятай слова» (І етап)

Мета: розвиток образної довготривалої пам'яті.

Правила гри.

Асоціації повинні бути: добрими, фантастичними, незвичайними.

Дітям показують по одній картинці, одночасно промовляючи слово. Вони мають визначити, що саме на кожному малюнку може бути схожим на промовлене слово (знаходять асоціацію).

Пластичний танець «Чарівна квітка»

Мета: розвиток уяви, фантазії, зняття напруження, працювати в парах.

- Уявіть собі, що ви квітка і чарівна мелодія кличе її в танок.

Під музику діти виконують рухи.

- Оберіть собі пару та уявіть себе квітами одного стебла. Танець разом.

Вправа «Запам'ятай слова» (ІІ етап)

Дітям показують картинки, а вони повинні назвати всі слова пригадуючи свої асоціації (по порядку, у зворотному порядку і в різнобій).

Вправа «Загублені у рисі»

Мета: «слухати» за допомогою пальців, розвивати зосередженість і концентрацію уваги, психомоторику. Підвищувати впевненість дітей у собі.

Дітям роздають по одному предмету, просять їх потримати в руках, а потім знайти на дотик в рисі пари до кожного.

Домашнє завдання. Підготувати альбом і 10 листівок.

Рефлексія заняття.

- Чи допомагають вам асоціації запам'ятовувати слова?

Підсумок.

Кожен погляд, кожне слово
Мають значення.

Попрощаємося з вами:
«До побачення».

Заняття 4 «Разом гратись веселіше»

Мета: закріпити вміння запам'ятовувати слова методом асоціацій, розвивати пам'ять, увагу, формувати навички ефективної взаємодії.

План проведення заняття

№ з/п	Зміст роботи	Орієнтовна тривалість (хв.)	Ресурсне забезпечення
1.	Вправа-привітання	2	
2.	Робота в парах І етап	5	Альбоми з картинками
3.	Рольова вправа-казка «Старий будинок»	10	Текст казки
4.	Робота в парах II етап	5	Альбоми з картинками
5.	Вправа-масаж «Мінлива погода»	5	
6.	Домашнє завдання		
7.	Рефлексія заняття. Підсумок	3	

Вправа-привітання

Мета: створення гарного настрою, налаштування на роботу.

З кожним привітаємося:

«Доброго всім дня!»

Щиро усміхаємося,

Зичимо добра.

Старання не забудьте взяти,

Почнемо з вами працювати.

Робота в парах (проводиться в два етапи).

Мета: вчити працювати в парі, фантазувати, імпровізувати сприймаючи навколишній світ.

I етап. Одна дитина показує картинки в своєму альбомі і промовляє слова, на які друга дитина знаходить асоціації і таким чином запам'ятовує слова. Потім діти міняються ролями.

Рольова вправа-казка «Старий будинок»

Мета: розвивати увагу, пам'ять, відпрацьовувати навички ефективної взаємодії, емпатії, вміння співпрацювати.

Дійові особи:

Великий старий будинок - говорить «рип!»;

Стара жінка - говорить втомленим голосом «ох!»;

Кішка - говорить «няв!»;

Сова - говорить «угууу!»;

Мишка - пищить.

Як і більшість добрих історій, ця історія починається зі слів «одного разу». Отож, одного разу, в чудовій лісовій гущавині стояв *великий старий будинок*, і в цьому *великому старому будинку* жила *стара жінка*. Зараз ви повинні подумати, що *стара жінка* в *великому старому будинку* має жити сама, але це не так, бо в *старій жінки* було двоє друзів, які жили з нею у *великому старому будинку*. Чи повірите ви, що її друзями були *кішка* та *мишка*? Зараз більшість з вас думають, що *кішка* і *мишка* не можуть жити разом, під одним дахом. Але тільки не ці *кішка* та *мишка*! Вони дуже-дуже дружили. Можливо, це відбувалося тому, що *стара жінка* була дуже доброю, а *великий старий будинок* - дуже зручним.

Одного разу *стара жінка* прибирала у *великому старому будинку*, а *кішка* з *мишкою* спостерігали за нею. Раптом вони почули дуже дивний звук. *Стара жінка* підійшла до дверей *великого старого будинку* і відкрила їх.

Кішка і *мишка* були не такими сміливими, як їх господаря, тому сховалися за спиною *старої жінки*. Звук повторився. Піднявши голови і поглянувши вгору, вони побачили величезну *сову*, яка сиділа на старому дубі. *Стара жінка* й *мишка* злякалися, бо знали, що *сова* дуже любить їсти *мишей* на обід. *Сова* уважно подивилась вниз на *стару жінку* і сказала: «Я дуже замерзла і дуже голодна».

Тоді *мишка* почала ще більше хвилюватися. Але, *стара жінка* уявивши, що *кішка* може атакувати *сову*, якщо та полетить за *мишкою*, сказала *сові*: «Ми всі друзі і живемо у мирі. Якщо ти мені пообіцяєш, що не з'їси мою подружку *мишку*, я принесу тобі їжі, і ти зможеш зігрітися біля вогню». *Сова* була дуже доброю і вдячною, тому, коли почула пропозицію *старої жінки*, відразу на неї погодилась. Ця історія закінчується щасливим кінцем - у *великому старому будинку* стали жити *сова, кішка, мишка і стара жінка*. Мораль цієї казки така: якщо в *великому старому домі* змогли щасливо і дружно жити *стара жінка, кішка, мишка і сова*, то ми щиро сподіваємося, наші любі, що ми всі, незалежно, яку службу представляємо, будемо відчувати себе комфортно під час навчання й «жити мирно»...

Модифікація вправи.

I варіант – діти промовляють звуки всі разом;

II варіант – ролі розподіляються між дітьми двох підгруп.

Робота в парах II етап. Діти по черзі переглядають картинки і пригадують слова.

Вправа-масаж «Мінлива погода»

Мета: зняття психоемоційного напруження, сприяння розслабленню, підвищення рівня групової згуртованості.

- Повіяв легенький вітерець (*погладжування спини*).
- Починає крапати дощ (*легеньке постукування пальчиками по спині*).
- Дощ посилюється (*швидке постукування пальчиками по спині*).
- А ось град – справжня буря (*постукування кулачками по спині*).
- Але що це? Буря стихає (*швидке постукування пальчиками по спині*).
- Дощ стихає (*легеньке постукування по спині*).
- Тихий шелест вітру (*погладжування спини*).

- Сонце (руки догори, посмішка).

Домашнє завдання.

Збільшити кількість картинок в альбомах, погратися в асоціації з рідними.

Рефлексія заняття.

- Вам сподобалося працювати в парах?
- Які труднощі виникали під час роботи?
- Чи раділи ви за успіхи своїх друзів?

Підсумок.

Ми з тобою грались дружно?..

Отже, разом не сутужно

Ти і я, я і ти,

Всі ми друзі назавжди.

Заняття 5 «Вигадуємо казку»

Мета: ознайомити з методом зв'язних асоціацій, тренувати образну пам'ять, увагу, координацію, впевненість у собі.

План проведення заняття

№ з/п	Зміст роботи	Орієнтовна тривалість (хв.)	Ресурсне забезпечення
1.	Вправа-привітання	2	
2.	Вправа-гра «Малюємо слова»	15	Аркуші паперу, кольорові олівці, фломастери, клей
3.	Гра «Магазин іграшок»	5	Набір із 10 іграшок, хустинка.
4.	Рухлива гра «Наступи на хвіст»	5	Мотузки
5.	Домашнє завдання		

6.	Рефлексія заняття. Підсумок	3	
----	-----------------------------	---	--

Вправа-привітання

Мета: створити позитивний емоційний фон в колективі дітей.

Доброго ранку! Доброго дня!

Треба вітатись чемно щодня.

На сусіда подивитись

І йому ти посміхнись.

Вправа-гра «Малюємо слова»

Мета: ознайомлення з методом зв'язних асоціацій, розвиток образної пам'яті, формування вміння співставляти слово з образом.

Дітям називають у повільному темпі не пов'язані за змістом ключові слова і пропонують запам'ятати і повторити. Ведучий домагається, щоб кожне з понять, яке виражається певним ключовим словом, було максимально візуалізоване дітьми в зорові образи. Після цього діти малюють уявний образ.

Перелік слів: стілець, корзинка, курча, квітка - семицвітка, веселка, струмок, рибки, бульки, хмаринка, сонечко.

Завдання: скласти за малюнками казку.

Приклад казки.

На стільці стояла корзинка. З корзинки виглядало пухнасте, жовтеньке курчатко. Курча в дзьобику тримало квітку-семицвітку. Квітка-семицвітка розсипалася різнокольоровими пелюстками і утворилася веселка. Веселка доторкнулася до струмка. В струмку плескалися рибки. Рибки пускали бульки. Бульки перетворилися на хмаринку. Із-за хмаринки виглянуло сонечко і посміхнулось.

Завдання.

1. Пригадати сюжет казки.
2. Назвати слова, які потрібно було запам'ятати на початку вправи.

Гра в сліпу (із зав'язаними очима) «Магазин іграшок»

Мета: тренувати пам'ять, увагу, координацію, впевненість у собі.

На столі розкладають 10 різних предметів. Діти протягом 15 секунд намагаються запам'ятати розташування кожного з них. Потім по черзі підходять до столу із зав'язаними очима і, намагаючись не зачіпати інші предмети, покласти руку на той, який називає психолог.

Рухлива гра «Наступи на хвіст»

Мета: сприяти розвитку просторової орієнтації, розвивати почуття гумору.

Учасники бігають одне за одним, намагаючись наступити на мотузки, які волочаться, зірвати їх із пояса. Той, хто збере найбільшу кількість «хвостів» - переможець.

Домашнє завдання.

Розповісти казку рідним, намалювати малюнок за заданим словом.

Перелік слів: дівчинка, слон, хатинка, пташка, дерево, повітряні кульки, різнокольорові зірки, квіти, метелики, капелюх.

Рефлексія заняття.

- Чи важко вам було запам'ятовувати слова?
- Вам сподобалося складати казку?
- Чи допомогла вам казка запам'ятати слова?

Підсумок.

Зустріч нову призначаймо,

Усім щастя побажаймо

Руку стиснем на прощання,

Усміхнемось, як сонце раннє!

Заняття 6 «Країна мультяндія»

Мета: продовжувати вчити дітей використовувати метод невербальних асоціацій для запам'ятовування словесної інформації, розвивати довготривалу пам'ять, стимулювати активність, інтерес до занять.

План проведення заняття

№ з/п	Зміст роботи	Орієнтовна тривалість (хв.)	Ресурсне забезпечення
1.	Вправа-привітання	2	
2.	Перевірка домашнього завдання		
3.	Вправа «Невербальні асоціації»	15	Малюнки, клей, муляж телевізора
4.	Гра з картинками	5	Альбом з ілюстраціями
5.	Гра-танок «Маки»	5	
6.	Рефлексія заняття. Підсумок	3	

Вправа-привітання

Мета: створення сприятливої психологічної атмосфери.

Щоб гарний настрій мати,

Треба друзів привітати.

Руки дружби простягни *(роблять зірочку)*

І заняття розпочни.

Перевірка домашнього завдання

Вправа «Невербальні асоціації»

Мета: тренувати вміння використовувати метод невербальних асоціацій, запам'ятовуючи слова і тренування довготривалої пам'яті.

1. Склеювання домашніх малюнків і показ мультфільму по телевізору, під час якого кожна дитина малює в уяві сюжет смішної, нелогічної розповіді або казки з використанням усіх названих слів.
2. Пригадування слів по порядку за сюжетом казки.
3. Пригадування слів за сюжетом казки з попереднього заняття.

Гра з картинками

Мета: розвиток довготривалої пам'яті.

Завдання.

1. Пригадати слова із альбому (заняття 3).

Рухлива гра-танок «Маки»

Мета: тренувати навички групової взаємодії.

Ведучий стає в центр кола. Діти всі разом співають і йдуть по колу:

Маки, маки, маківочки,

Золотії голівочки.

В городі мак,

Зробіть ось так.

Ведучий показує танцювальні рухи, діти повторюють їх.

Рефлексія заняття.

- Як можна швидко запам'ятовувати слова?
- Вам подобаються ігри із словами?
- Які труднощі виникали у вас під час заняття?

Підсумок.

Кожен погляд, кожне слово

Мають значення.

Прощаємося з вами:

«До побачення!»

Заняття 7 «Метод невербальних асоціацій»

Мета: ознайомити дітей з методом звукових асоціацій, розвивати пам'ять, уяву, фантазію, створити атмосферу творчості.

План проведення заняття

№ з/п	Зміст роботи	Орієнтовна тривалість (хв.)	Ресурсне забезпечення
1.	Вправа-привітання	2	
2.	Гра «Шуми»	15	2 чайні ложки, 2 склянки (порожня, з водою), ножиці, аркуш паперу, гребінець, монети, сірникова коробка, дзвіночок, ключі, пляшка з крупою
3.	Вправа «Намалюй коло і трикутник»	5	
4.	Рухлива гра «Твістер»	5	Ігрове поле, рулетка
5.	Рефлексія заняття. Підсумок	3	

Вправа-привітання

Мета: створити позитивну психологічну атмосферу в групі, формувати позитивну мотивацію на занятті.

Здрастуй, друже!

Раді дуже!

Станьмо поруч,

Станьмо в коло.

Дружно колом

Ми підемо

І вітатися почнемо!

(Діти вітаються різними способами: за руку, плечем, коліном, спиною)

Гра «Шуми»

Мета: ознайомити з методом невербальних асоціацій, в основу якого покладена природна реакція дитини реагувати на будь-який шум тільки уявою, тобто без слів.

Використання ліцензійного диску української школи ейдетики «Мнемозина» Євгена Антощука.

У процесі роботи за методом невербальних асоціацій можна використовувати табличку з 15-ма зображеннями і шуми-замінники.



1. Психолог стукає чайною ложкою по столу і пропонує дітям одночасно подивитися на перший малюнок таблиці та уявити, як від цього звуку на столі виростає **квітка**. Уявили?

2. Психолог стукає ложкою по порожній склянці і пропонує дітям в цей момент уявити, як **ведмідь**, що ожив у другій клітинці, у такий спосіб перевіряє, чи є у склянці мед.

3. Психолог ножицями робить кілька стригальних рухів. Одночасно діти уявляють, що **крісло** у третій клітинці поросло волоссям і йому зробили гарну зачіску.

4. Психолог стукає ложкою по склянці з водою і пропонує дітям уявити, як у цій наповненій склянці плаває **хатинка** з четвертої клітинки.
5. Психолог проводить ложкою кілька разів по гребінцю і пропонує уявити як **комахи** з п'ятої клітинки розчісують одна одній крильця.
6. Психолог трусить пляшку з крупою, а діти уявляють, як із **сурми** сиплеться пісок.
7. Психолог стукає ложками і пропонує уявити, як **хмаринка** проливається ложками.
8. Психолог кидає монети на стіл і пропонує прислухатися, з яким брязкотом вони випадають із щент наповненої **пляшки**.
9. Психолог трусить сірникову коробку, а діти уявляють, як **миша** розкладає багаття, аби погрітися.
10. Психолог зламає кілька сірників і пропонує дітям подивитися на **ключі** та уявити, що вони зроблені з дерева і легко, з тріском ламаються.
11. Психолог від аркуша паперу відриває тоненьку стрічку, потім ще одну і діти уявляють, як налагодили випуск паперових **гребінців**.
12. Психолог дзвонить у дзвінок, а діти уявляють, як падають дзвоники у воду.
13. Психолог брязкає ключами, а діти уявляють, як **заєць** ховає моркву у сейф.
14. Психолог стукає рукою по столу і пропонує дітям уявити, що **стовпчик** підстрибує від струсу.
15. Психолог плескає в долоні і пропонує дітям уявити, що вони сидять в концертному залі, розміщеному в **чашці**.

Як тільки діти це уявили, запропонуйте їм подивитися на табличку і пригадати шуми до кожного малюнку, що супроводжували нашу гру.

Психолог повторює шуми у будь-якому порядку і пропонує уявити та пригадати малюнки з таблиці.

Робота в зошиті

Вправа «Намалюй коло і трикутник»

Мета: активізація міжпівкульної взаємодії, розвивати дрібну моторику рук та координацію.

Дитина повинна малювати водночас обома руками на одному аркуші: однією рукою – коло, іншою – трикутник. Причому починати і закінчувати малювати обидві фігури треба одночасно.

Рухлива гра «Твістер»

Мета: закріпити кольори, розвивати спритність, гнучкість, завзятість і відчуття рівноваги, створити гарний настрій.

Залежно від числа гравців на килимку, можна грати в командах або окремо. При непарній кількості гравців, один вибирається в якості ведучого (суддя). Ведучий крутить рулетку і оголошує, яку ногу чи руку повинні пересувати гравці, і колір, на який указує стрілка рулетки. Одне коло не може бути зайняте кількома гравцями. Якщо два гравці зайняли одне коло, ведучий визначає, хто з них був першим і присуджує коло йому. Прибирати руку з кола без оголошення ведучого не можна. Якщо всі кола зайняті, ведучий крутить рулетку до тих пір, поки не випаде інший колір. Якщо гравець втратив рівновагу, торкнувся ліктем або коліном килимка або впав – вибуває з гри. Останній гравець, що залишився є переможцем.

Рефлексія заняття

- Чи цікаво було сьогодні на занятті?
- Чи подобається вам уявляти, фантазувати?
- Чи з усіма завданнями ви впоралися?
- В які ігри ви гратимете вдома?

Підсумок

Збігають хвилини,

Прощатись пора.

Усім на останок

Бажаю добра.

Заняття 8 «Асоціативна мозаїка»

Мета: закріпити вміння використовувати метод звукових асоціацій, розвивати уяву, увагу, зорове сприймання, виховувати доброзичливе ставлення дітей один до одного.

План проведення заняття

№ з/п	Зміст роботи	Орієнтовна тривалість (хв.)	Ресурсне забезпечення
1.	Вправа-привітання	2	
2.	Гра «З листівками»	5	Набір картинок
3.	Вправа - руханка «Желе та крига»	5	
4.	Гра «Асоціації»	5	Альбоми з листівками
5.	Вправа «Малювання мотузкою»	7	Шнур довжиною 0.5 – 1,5м
6.	Психогімнастика «Усміхнися»	3	
7.	Рефлексія заняття. Підсумок	3	

Вправа-привітання

Мета: створення позитивної атмосфери.

Що це значить – «здраслуй»?

Наймиліше слово!

Це тому, що «здраслуй» -

Значить будь здоровий!

Гра «З листівками»

Мета: розвивати уяву без промовляння, що є основою довгострокового запам'ятовування (тобто пригадування) і основою навичок швидкого читання.

Психолог демонструє картинку, яка супроводжується певним шумом. Потім дітям називають картинки, а вони шуми і навпаки.

Вправа-руханка «Желе та крига»

Мета: сприяти згуртуванню групи та розвитку уваги.

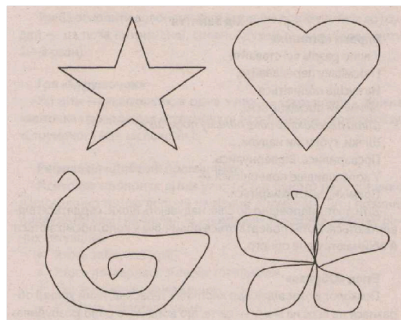
За командою ведучого діти уявляють себе то желе, то кригою. Коли ведучий каже «желе» - діти хитаються, а коли каже «крига» - завмирають і не рухаються.

Гра «Асоціації» з альбомами (див. заняття 2)

Вправа «Малювання мотузкою»

Мета: розвиток зорового сприймання та дрібної моторики рук, уваги.

Діти викладають малюнки за зразком дорослого.



Психогімнастика «Усміхнися»

Мета: розвиток досвіду позитивної взаємодії з ровесниками, створення доброзичливої атмосфери.

Діти промовляють слова і виконують рухи.

Усміхнися сонечку: «Здрастуй, золоте!» (*руки підняти угору*).

Усміхнися квіточці – хай вона росте! (*руки підняти знизу вгору*).

Усміхнися дощику: «Лийся, мов з відра!» (*руки підняти вгору*).

Усміхнися друзям: «Бажаю всім добра!» (*взятися за руки, посміхнутися*).

Рефлексія заняття

- Чи цікаво було сьогодні на занятті?
- Що нового ви дізналися?

Підсумок

Ось заняттю вже кінець!

Що сподобалось – хвалися,

Ти був справжній молодець!

Що не вдалось – не журися.

Заняття 9 «Веселі цифри»

Мета: вчити запам'ятовувати цифри на основі образного мислення, розвивати пам'ять, увагу, окомір, виховувати впевненість у собі.

План проведення заняття

№ з/п	Зміст роботи	Орієнтовна тривалість (хв.)	Ресурсне забезпечення
1.	Вправа-привітання	2	
2.	Гра «На що схожі цифри?»	7	Зошити, олівці, таблиця з цифрами
3.	Гра «Навпаки»	3	Набір цифр
4.	Гра «Телевізор»	10	
5.	Рухлива гра «Пряме попадання»	5	Пластикові пляшки з піском, обгорнуті папером з цифрою, м'яч
6.	Рефлексія заняття. Підсумок	3	

Вправа-привітання

Мета: створити в групі привітну атмосферу, формувати позитивну мотивацію до заняття.

Рушаємо в подорож ми за знаннями,

Візьмемо кмітливість в дорогу із нами.

Фантазія, вигадка стануть в пригоді,

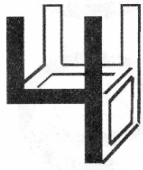
Отож, вирушаймо! Лінитися годі.

Гра «На що схожі цифри?»

Мета: розвивати фантазію, уяву, увагу, вивчити цифри від 1 до 3.

На дошці психолог пише цифру 1, і діти вголос по черзі розказують на що вона схожа (наприклад, Буратіно). Потім кожен у своєму зошиті малює цифру 1

і домальовує необхідні елементи, щоб вийшов той образ, на який схожа цифра
1. Таким чином розглядають цифри 2 і 3.

	Казкові герої: лисичка-сестричка, Вовчик-братик, Івасик - телесик, Чахлик -невмирущий, Айболит, Бармолей, Котигорошко, Коза-дереза, мишка Шкряботушка, собачка Жучка, Червона шапочка, Білосніжка, Попелюшка ...
	Птахи: либідь, качка, гуска, павич, сова, горобчик, ворона, синиця, снігур, чапля, жайворонок, соловейко, зозуля, голуб, чайка...
	Тварини: верблюд, слон, гіпопотам, лев, тигр, пума, рись, зайчик, зебра, олень, косуля, кабан, антилопа, кенгуру, білочка, хом'як....
	Меблі: стіл, стілець, шафа, диван, крісло, холодильник, телевізор, поличка ...
	Фрукти та овочі: яблуко, груша, слива, абрикос, полуниця, персик, вишня, черешня, кавун, диня, помідор, буряк, редька, гарбуз
	Посуд: чайник, каструля, пательня, чашка з блюдцем, друшляк, ковшик, ополоник, відро ...
	Різні предмети: прапорець, сокира, коса, вітрило ...
	Різні речі: велосипед, окуляри, бант, сніговик ...

	Риби: акула, кит, дельфін, щука, карась, короп, окунь, лящ, сом ...
	Круглі предмети: м'яч, бублик, колесо, руль, тарілка, сито, сонце, лампочка....

На допомогу психологу:

- Довгонога *одиниця*
 Ніс, як гілку, має,
 Завжди першою стояти
 У рядку бажає.
- Наче лебедиця,
 По морю плила
Двійка – довгошийка, або просто два.
- Дві карлючки зачепились,
 В цифру «*три*» перетворились.
 Здогадайся, друже ти,
 На що схожа цифра «три»?

Гра «Навпаки»

Мета: закріпити вивчені цифри та їх образи.

Психолог показує цифру – діти називають образ, на який вона схожа.

Психолог називає образ, а діти називають цифри.

Гра «Телевізор»

Мета: закріпити вміння складати ланцюжок образів, розвивати асоціативне мислення та аудіальну пам'ять.

Психолог називає 12 слів і пропонує дітям придумати смішну історію-небилицю.

Перелік слів: Карлсон, диван, кавун, море, бегемот, спідниця, чемодан, апельсин, жаба, морозиво, вуха, сходи.

Складаємо ланцюжок слів:

Карлсон улігся на **диван**, на **дивані** лежали **кавуни**, **кавуни** попливли по **морю**, в **морі** плавав **бегемот**, **бегемот** одягнув **спідницю**, ця **спідниця** лежала у **чемодані**, з **чемодана** посипалися **апельсини**, **апельсини** схопила **жаба**, хоч **жаба** їла **морозиво**, у **морозива** вирости **вуха**, **вуха** розтали і впали на **сходи**.

Діти називають слова, які запам'ятали.

Рухлива гра «Пряме попадання»

Мета: тренувати зорово-моторну координацію, вміння розраховувати свою силу, закріпити лічбу в межах 3, порядок цифр, упізнавання чисел та їхнє додавання.

Складіть пляшки в ряд, і попросіть гравця вибити пляшку, наприклад, під номером 2. Виконати різні операції: порахувати пляшки, додати цифри, яка цифра більша, менша, тощо.

Діти люблять усілякі звання. Можна запропонувати: відповідальний за установку банок – Головний укладальник, кидальник м'яча – Суперкидальщик, той, хто рахує – Король рахунку.

Рефлексія заняття

- Що сподобалось сьогодні на занятті?
- На що схожі цифри, з якими ви гралися?
- В які ігри ви гратиметеся зі своїми батьками?

Підсумок

Сьогодні чимало ми з вами навчились,
 Бо всі ви старанно і дружно трудилися.
 Збігають хвилини, прощатись пора.
 Усім на останок бажаю добра.

Заняття 10 «Цифри-чарівниці»

Мета: продовжувати розвивати образне мислення, стійкість уваги, вміння фантазувати, уявляти кінцевий результат, виховувати наполегливість.

План проведення заняття

№ з/п	Зміст роботи	Орієнтовна тривалість (хв.)	Ресурсне забезпечення
1.	Вправа-привітання	2	
2.	Гра «День – ніч»	3	Цифри, м'яч, кольорові фішки
3.	Гра «На що схожі цифри?»	7	Таблиця з цифрами
4.	Гра «Навпаки»	5	
5.	Руханка-пантоміма «Де були ми, не розкажемо, чим займалися – покажемо»	5	
6.	Зоровий диктант	5	Таблиця з фігурами
5.	Рефлексія заняття. Підсумок	3	

Вправа-привітання

Мета: створення психологічно невимушеної атмосфери.

Нумо, плеснемо в долоні,

Посміхнімось всі гуртом.

Сонця промені червоні

Сили нам дадуть цілком.

До роботи беремось –

Щоб заняття нам вдалось.

Гра «День – ніч»

Мета: розвивати зорову пам'ять, увагу, вміння зосереджуватись.

Розкласти врозсип цифри перед дітьми. Коли ведучий промовляє: «Ніч» - діти заплющують очі, а він в цей час знімає одну цифру. Коли звучить команда: «День» - діти розплющують очі, а ведучий повідомляє, що за ніч одна із цифр заблукала. Треба встановити, якої цифри бракує. Той з дітей, хто швидше за всіх та правильно відповість на це питання – отримує фішку.

Модифікація гри.

Діти шикуються в одну лінію. Психолог кожному по черзі кидає м'яч та ставить запитання. Якщо відповів правильно, кидає м'яч у зворотному напрямку та ступає крок вперед. Якщо не правильно – залишається на місці.

Наприклад:

Назви число наступне 2?

Назви сусідів числа 1?

Назви, яке число менше 3?

Гра «На що схожі цифри?»

Мета: розвивати фантазію, уяву, увагу, вивчити цифри від 4 до 6.

На дошці психолог пише цифру 4, і діти вголос по черзі розказують на що вона схожа (наприклад, стілець).

Потім кожен у своєму зошиті малює цифру 4 і домальовує необхідні елементи, щоб вийшов той образ, на який схожа цифра 4. Таким чином розглядають цифри 5 і 6 (Див. додаток).

	Меблі: стіл, стілець, шафа, диван, крісло, холодильник, телевізор, поличка ...
	Фрукти та овочі: яблуко, груша, слива, абрикос, полуниця, персик, вишня, черешня, кавун, диня, помідор, буряк, редька, гарбуз

	Посуд: чайник, каструля, пательня, чашка з блюдцем, друшляк, ополоник, відро ...
---	--

На допомогу психологу:

- А приваблива *четвірка*
Довгу руку має,
Бо кого вона зустріне
Одразу привітає.
- Весела цифра *п'ять*
Дуже любить танцювати.
Така вона гарненька,
Весела, чепурненька.
- Цифру *шість* намалювали
Із кружечка та гачка.
Подивись, яка весела,
Пустотлива та товста.

Гра «Навпаки»

Мета: закріпити вивчені цифри та їх образи.

Психолог показує цифру – діти називають образ, на який вона схожа.

Психолог називає образ, а діти називають цифри.

Руханка - пантоміма «Де були ми, не розкажемо, чим займалися – покажемо»

Мета: розвивати уяву, увагу, фантазію рухів.

Психолог пропонує дітям показати рухи маляра боксера, скрипаля, матері, що гойдає дитину, піаніста, як треба поводитися за столом.

Робота в зошиті

Зоровий диктант

Мета: розвивати фотографічну пам'ять, зосередженість.

Психолог показує дітям кілька фігур, які треба роздивитись та запам'ятати. Через 2 хвилини їх потрібно відтворити у робочому зошиті.

Рефлексія заняття

- Що вам запам'яталось на занятті?
- Образ яких цифр сподобався найбільше?
- Чи подобаються вам наші заняття?

Підсумок

Ви старанно працювали

Свою пам'ять розвивали,

За роботу по заслугі,

Щиро дякую, вам друзі.

Заняття 11 «Загадковий світ цифр»

Мета: вчити запам'ятовувати цифрову інформацію через образи цифр, розвивати інтелектуальні та творчі здібності дітей, стимулювати активність, виховувати інтерес до занять.

План проведення заняття

№ з/п	Зміст роботи	Орієнтовна тривалість (хв.)	Ресурсне забезпечення
1.	Вправа-привітання	2	
2.	Гра «На що схожі цифри?»	10	Таблиця з цифрами
3.	Гра «Навпаки»	5	
4.	Вправа «Ловимо цифри на гачок»	5	Олівець, тонка мотузка, маленький магніт, магнітні цифри

5.	Вправа «Форми»	5	Набір геометричних фігур
6.	Рефлексія заняття. Підсумок	3	

Вправа-привітання

Мета: розминка, зняття напруження.

Доброго ранку, сонце привітне!

Доброго ранку, небо блакитне!

Доброго ранку, у небі пташки!

Доброго ранку тобі і мені!

Часу з вами ми не гаймо,

Працювати починаймо.

Гра «На що схожі цифри?»

Мета: розвивати фантазію, уяву, увагу, вивчити цифри від 7 до 10.

На дошці психолог пише цифру 7, і діти вголос по черзі розказують на що вона схожа (наприклад, прапорець).

Потім кожен у своєму зошиті малює цифру 7 і домальовує необхідні елементи, щоб вийшов той образ, на який схожа цифра 7. Таким чином розглядають цифри 8 і 10 (Див. додаток).

	Різні предмети: прапорець, сокира, коса, вітрило ...
	Різні речі: велосипед, окуляри, бант, сніговик ...
	Риби: акула, кит, дельфін, щука, карась, короп, окунь, лящ, сом ...



Круглі предмети:

м'яч, бублик, колесо, руль, тарілка, сито, сонце, лампочка, куля, обручка, барабан ...

На допомогу психологу:

- *Сімка* – одноніжка

Довкола позирає:

- Я на кого схожа?

Всіх вона питає.

- *Вісімка* – красуня

Пояс підв'язала,

Дуже тонка талія

У вісімки стала.

- Наче справжня акробатка,

На гачок стає *дев'ятка*,

А на голову встає –

Кожен шістку впізнає.

- Цифра 0, як колесо,

Тільки витягли його.

Цифра 0 нам позначає

Те, чого ніде немає.

- Одиниця та нуль,

Коли зустрічаються,

Десяткою стають

І дуже цим пишаються.

1 Ось *один* Буратіно в тата син.

2 *Двійка* – лебідь впливає, шию гарно вигинає.

3 *Три* – верблюд з горбом іде й на спині

4 *чотири* стільці несе,

5 дітям яблук *п'ять* дає.

- 6 *Шість* – чайник весело гуде.
 7 *Сім* – прапорець в руках несе.
 8 *Вісім* – окуляри одягає.
 9 *Дев'ять* – кит фонтан пускає.

Гра «Навпаки»

Мета: закріпити вивчені цифри та їх образи.

Психолог показує цифру – діти називають образ, на який вона схожа.

Психолог називає образ, а діти називають цифри.

Вправа «Ловимо цифри на гачок»

Мета: повторити цифри від 1 до 10.

Розкласти цифри на підлозі намагніченою стороною вгору (можна у вигляді рибок). Запропонуйте зловити цифри, порахувати їх, знайти пропущену цифру, назвати сусідів.

Вправа «Форми»

Мета: розвиток пам'яті, здатності сприйняття форми, активного словника.

Дітям роздаються геометричні фігури (одній дитині – одна фігура). Кожна дитина повинна назвати якомога більше предметів, схожих на цю фігуру, наприклад:

- Прямокутник – шафа, книжка, тумбочка...
- Овал – люстерко, батон, обличчя людини...
- Коло – сонце, тарілка, м'яч, годинник, паляниця...
- Квадрат – вікно, будинок, телевізор...

Рефлексія заняття

- Чи цікаво було вам на занятті?
- Що нового дізнались?
- З образами яких цифр познайомились?

Підсумок

От як добре все скінчилось,
 Все прекрасно завершилось.
 Діти, всі ви молодці!

Бо справжнісінькі знавці!
 Тепер прощатися нам час –
 Будуть ще заняття в нас.

Заняття 12 «Метод Цицерона»

Мета: ознайомити з методом Цицерона, розвивати вміння створювати і відтворювати уявні образи, виховувати допитливість, почуття гармонії.

План проведення заняття

№ з/п	Зміст роботи	Орієнтовна тривалість (хв.)	Ресурсне забезпечення
1.	Вправа-привітання	2	
2.	Вправа «Цифри в кімнаті»	10	
3.	Вправа-фантазія «Уявна подорож»	5	
4.	Рухлива гра «Жу-жу»	5	
5.	Робота в зошиті. Зоровий диктант	5	Таблиця з цифрами
6.	Рефлексія заняття. Підсумок	3	

Вправа-привітання

Мета: створення позитивної психологічної атмосфери.

Доброго ранку сонцю ясному.
 Доброго ранку світові всьому!
 Доброго ранку кожному з вас,
 Отже заняття почнемо – вже час.

Вправа «Цифри в кімнаті»

Мета: вчити залишати сліди інформації на стінах групи, власної кімнати, «сліди», які поєднують уявну дію з елементами фантазії.

Дітям пропонують уявити, що вони взяли відерце із синьою фарбою і на власних дверях великим пензлем намалювали трійку (3).

Потім змінити фарбу на червону і широким пензлем поруч на стіні намалювати вісім (8), що за розміром значно більше за попередню цифру.

Зеленою фарбою намалювати величезну двійку (2) на меблях.

Уявно взяти зубну пасту «Аквафреш» і написали на вікні трикольорову цифру чотири (4).

Ножицями вирізати з коричневого паперу цифру нуль (0) і приклеїти її до скла на вікні.

Намалювати уявною жовтою фарбою на стелі цифру шість (6), але обережно, щоб фарба не накапала на голову.

Взяти торбинку з цукром і розсипати його на підлозі (уявно), а пальцем написати як на піску цифру дев'ять (9).

Діти мають повторно пригадати уявні цифри в кімнаті.

Модифікація вправи.

I варіант – дітям називають частини кімнати, а вони цифри.

II варіант – називають цифри, а діти частини кімнати.

III варіант – називають цифри, а діти їх колір.

Вправа-фантазія «Уявна подорож»

Мета: вчити незвичайно та яскраво розміщувати образи слів мандруючи кімнатою.

Діти мають запам'ятати перелік названих слів.

Порося лежить на порозі вашої оселі.

Капелюх висить на ручці дверей і не знімається, бо приклеївся.

Книжка величезна висить на вішалці.

Ключі чомусь пришиті до капців.

Гаманець підвішений до вимикача і повний грошей.

М'яч вкручений замість лампочки.

Метелик дуже великий і сидить на телевізорі.



Рухлива гра «Жу - жу»

Мета: розвивати орієнтацію у просторі, створювати позитивну атмосферу у групі.

Діти утворюють коло і беруться за руки – так треба стояти і в кінці вправи. За командою психолога діти заплющують очі, притискають руки до тіла, ходять по кімнаті із заплющеними очами і «дзижчать». За командою треба зупинитися та утворити коло, розплющивши очі подивитись, чи вийшло коло.

Робота в зошиті

Зоровий диктант

Мета: розвиток фотографічної пам'яті та сприймання.

Психолог демонструє таблицю з цифрами у клітинках. Потім їх потрібно відтворити у робочому зошиті.

Рефлексія заняття

- Що нового ви дізнались?
- Чи сподобалось уявно розміщувати цифри і предмети у кімнаті?
- Чи все вам вдалося?

Підсумок

Дуже швидко час біжить,

Нам його не зупинить.

Ще один зробили крок

Для збагачення думок.

Пам'ятайте: завдання

Вам дарують скарб – знання!

Заняття 13 «Уявна подорож»

Мета: продовжувати розвивати візуальне мислення, логічну інтуїцію, швидкість та гнучкість думки, виховувати допитливість, наполегливість, активність.

План проведення заняття

№ з/п	Зміст роботи	Орієнтовна тривалість (хв.)	Ресурсне забезпечення
1.	Вправа-привітання	2	
2.	Гра «Моя кімната»	10	Картина з зображенням кімнати
3.	Вправа-руханка «Заборонений рух»	5	
4.	Вправа «Згадай слово за картинкою»	5	Набір малюнків
5.	Робота в зошиті. Зоровий диктант	5	Набір малюнків
6.	Рефлексія заняття. Підсумок	3	

Вправа-привітання

Мета: створення гарного настрою, налаштування на роботу.

Встань, (*ім'я дитини*), потягнися,

Щиро кожному всміхнися.

Треба гарно постаратись.

Настав час усім займатись.

Гра «Моя кімната»

Мета: фантазуючи послідовно розміщувати образи предметів заданих слів.

Перелік слів: оса, глобус, ялинка, комбайн, квітка, носоріг, торт, мед, ракета, чоботи. Діти мають подумки прогулятися ще раз тим самим маршрутом і «познімати» образи цих слів.



Вправа-руханка «Заборонений рух»

Ток довільної уваги.

Діти за ведучим під музику мають повторювати всі рухи, крім одного - забороненого. Той, хто помиляється стає ведучим.

Вправа «Згадай слово за картинкою»

Мета: розвивати осмислене запам'ятовування, зорову пам'ять використовуючи метод асоціацій.

Психолог роздає дітям малюнки, на яких зображено різні предмети. Діти розглядають і запам'ятовують їх. Потім малюнки забирають, і діти називають слова по пам'яті.

Робота в зошиті

Зоровий диктант

Мета: розвивати фотографічну пам'ять, сприймання.

Психолог демонструє малюнок впродовж 10 секунд. Діти запам'ятовують зображення фігури та перемальовують її у зошит.

Рефлексія заняття

- Чи сподобалось вам мандрувати на занятті?
- Що вам найбільше запам'яталось?
- В які ігри будете гратися вдома?

Підсумок

Кожен погляд, кожне слово

Мають значення.

Попрощаємося з вами:

«До побачення!»

Заняття 14 «Фантазія відчуттів»

Мета: тренувати вміння запам'ятовувати за допомогою зорових, слухових, дотикових асоціацій, розвивати сприймання, відчуття, формувати вміння справлятися з труднощами.

План проведення заняття

№ з/п	Зміст роботи	Орієнтовна тривалість (хв.)	Ресурсне забезпечення
1.	Вправа-привітання	2	
2.	Гра «Кольорова доріжка»	10	5 дощечок (сірники, вата, зерна, мотузка, фольга)
3.	Гра «Музичні рухи»	3	Різні музичні інструменти
4.	Вправа-фантазія «Чарівні кола»	5	Аркуші паперу з намальованими 10 колами.
5.	Гра «Я знаю»	3	М'яч
6.	Робота в зошиті. Зоровий диктант	5	Таблиця з крапками
7.	Рефлексія заняття. Підсумок	2	

Вправа-привітання

Мета: розминка, зняття напруження.

Рано-вранці встало сонце,

Заглянуло у віконце.

Ми до нього потяглися (*потягнутись*),
 За промінчики взялися (*взятись за руки*).
 Дружам посміхнися ти (*передача посмішки*).
 Ясне сонечко, світи!

Гра «Кольорова доріжка»

Мета: оволодіти методом синестезії (співвідчуття), розвивати тактильну пам'ять та фантазію відчуттів.

Психолог пропонує дітям доторкнутися до дощечок і зафіксувати відчуття у своїй уяві за послідовністю розміщення. Зробити це кілька разів.

Пропонуємо заплющити очі і, доторкнувшись до дощечок, визначити місце їх знаходження (перша або остання).

Модифікація гри:

Співвідносимо дощечки із кольоровою гамою, сюжетними картинками або геометричними фігурами.

Гра «Музичні рухи»

Мета: розвивати слухову пам'ять, вдосконалювати музичний слух.

Спочатку психолог програє всі звуки для того, щоб діти змогли потренувати рухи (наприклад, діти кружляють, коли дзвенить дзвіночок, стрибають під звуки бубна, стрибають на одній нозі, коли грає сопілка, під барабанний бій – присідають).

Потім психолог стає спиною до учасників гри і грає на різних музичних інструментах або одночасно на двох інструментах, а діти виконують рухи.

Модифікація гри:

Діти грають на музичних інструментах по черзі. Психолог-диригент, який вказує диригентською паличкою на того музику, чий інструмент має звучати.

Вправа – фантазія «Чарівні кола»

Мета: розвивати творчу уяву.

Бачу, всі уважні ви,

Так погляньте-но сюди.

На цих аркушах звичайних

Кола намальовані.

Та вони все ж незвичайні.

І тому швиденько ви

Візьміть в руки олівці,

Ними гарно почаклуйте,

Кожне коло домалуйте.

Враз ці кола чарівні

Перетворюються самі

В ті предмети, що навколо

Нас оточують завжди.

Під музику діти фантазують, малюють. Розповідають, що намалювали.

Гра «Я знаю»

Мета: активізувати словник дітей, швидкість мислення.

Психолог пропонує дітям назвати якомога більше предметів або явищ, які можна об'єднати одним словом.

Я знаю такі квіти...

Я знаю такі овочі...

Я знаю такі фрукти...

Я знаю такі предмети одягу...

Я знаю таких птахів...

Я знаю таких птахів...

Я знаю таких звірів...

Я знаю такі дерева...

Я знаю такі казки...

Робота в зошиті

Зоровий диктант

Мета: розвиток фотографічної пам'яті та сприймання.

Психолог демонструє таблицю впродовж 10 секунд. Діти запам'ятовують розташування крапок та перемальовують їх у зошит.

Рефлексія заняття

- Чи сподобалось вам сьогодні на занятті?
- Що вдалося? Що було важким?
- Чи справились ви із завданнями?

Підсумок

Кожен погляд, кожне слово

Мають значення.

Попрощаємося з вами:

«До побачення».

Заняття 15 «Живі слова»

Мета: ознайомити з методом оживлення, вчити використовувати рухи для запам'ятовування словесної інформації, розвивати оригінальність думки, виховувати впевненість у собі.

План проведення заняття

№ з/п	Зміст роботи	Орієнтовна тривалість (хв.)	Ресурсне забезпечення
1.	Вправа-привітання	2	
2.	Вправа «Запам'ятай і відтвори»	7	
3.	Гра «Піраміда»	5	
4.	Рухлива гра «Кричалки – шепотілки – мовчалки»	5	Кольорові силуети долоньок
5.	Гра «Веселі цифри»	3	
6.	Гра «Назви 5 предметів»	5	Картки різних кольорів

7.	Рефлексія заняття. Підсумок	3	
----	-----------------------------	---	--

Вправа-привітання

Мета: створити позитивну психологічну атмосферу.

Настав сьогодні новий день,

Тому ми скажемо:

«Добрий день»!

Привітаймося незвично:

Плечем, рукою, спиною, щокою.

Гарного настрою, вдалого дня.

Бажаю сьогодні, діти, вам я.

Вправа «Запам'ятай і відтвори»

Мета: вчити дітей запам'ятовувати вірші за допомогою кінестичної пам'яті (пам'яті на відчуття та рухи), розвивати уяву.

Психолог пропонує дітям відчувати себе індиком і виконувати всі дії, що є у віршику.

Індик в миску воду лив,

Індик шию довго мив,

Індичатко помагало -

Індика за хвіст тримало.

І гусак почав сваритись:

- Індики, а годі митись!

Г.Чубач

Психолог пропонує дітям повторити самостійно вірш.

Гра «Піраміда»

Мета: узгоджувати уяву з умінням підбирати слова та чітко висловлювати власні думки, активізувати словник дітей.

Психолог починає гру із фрази: «Собака гавкає». Наступний гравець доповнює речення одним словом: «Чорний собака гавкає». Наступний гравець повторює попередню фразу, додаючи ще одне слово: «Чорний собака гавкає голосно», «Чорний собака гавкає голосно на kota» і так далі.

Рухлива гра «Кричалки – шепотілки – мовчалки»

Мета: розвивати саморегуляцію.

Психолог піднімає червону долоньку – це сигнал «кричалка» - можна бігати, кричати, шуміти; жовту – «шепотілку» - можна тихо пересуватися і шепотіти; синю – «мовчанку» - діти повинні завмерти на місці й не ворухитися. Гра закінчується сигналом «мовчанка».

Гра «Веселі цифри»

Мета: закріпити вивчені цифри.

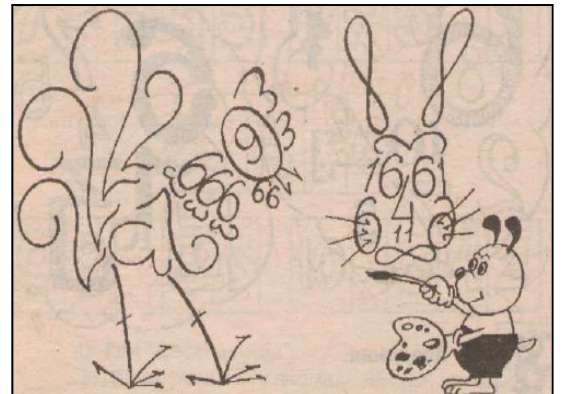
Психолог читає вірш:

Автор картини – майстерний дивак.

Звірів малює постійно. Та як!

Швидко мені точну відповідь дайте,

З чого картину склав визнаний майстер?



Гра «Назви 5 предметів»

Мета: вчити поєднувати роботу вербального апарату з роботою уяви.

Психолог показує картку певного кольору і пропонує назвати, наприклад, 5 предметів червоного кольору.

Наприклад: яскравий жовтий – кульбабка, світло, сонце, лампа, лимон.

Летіти – пташка, бджола, ракета, літак, листок.

Свистіти – хлопчик, свисток, потяг, чайник, кажан.

Рефлексія заняття

- Чи задоволені ви своєю роботою?

- Який у вас настрій?
- Чи все вам вдалося?

Підсумок

Добре діти потрудилися

Тепер прощатися нам час

І нового ви навчилися.

Буде ще заняття в нас.

Заняття 16 «Подорож у країну Фантазіївку»

(підсумкове 40 хв.)

Мета: пригадати методи ефективного запам'ятовування, розвивати різні види пам'яті, уваги, уяви, мислення, виховувати інтерес і бажання пізнавати нове, сприяти розкриттю потенціальних можливостей дошкільника.

План проведення заняття

№ з/п	Зміст роботи	Орієнтовна тривалість (хв.)	Ресурсне забезпечення
1.	Вправа-привітання	2	
2.	Вправа «Пам'ятаєш - відтвори»	5	
3.	Вправа «Відтвори слова»	5	
4.	Вправа «Шифрувальник»	5	Набір картинок
5.	Гра «Кольорова доріжка»	5	5 дощечок (сірники, вата, зерна, мотузка, фольга)
6.	Вправа «Нескінченне речення»	5	
7.	Ритмічний танець дружби «Роби так»	10	
8.	Рефлексія заняття. Підсумок	3	

Вправа-привітання

Мета: налаштування на творчу роботу.

Щоб гарний настрій мати

Треба друзів привітати.
 М'яч сусіду передай
 Ласкавим ім'ям його називай.

Вправа «Пам'ятаєш - відтвори»

Мета: повторити і відтворити за допомогою рухів вірш «Індик» (див. заняття 15).

Вправа «Відтвори слова»

Мета: вправляти у застосуванні методу зв'язних асоціацій, розвивати образну пам'ять.

Психолог пропонує дітям запам'ятати слова і відтворити їх у зазначеній послідовності.

Перелік слів: дятел, заєць, вовк, сорока, лисиця, олень, мишка, борсук, білка, снігур, лось, їжачок, діти.

Діти складають казку.

Вправа «Шифрувальник»

Мета: розвивати уяву, закріпити знання цифр в межах 10, вміння відтворювати числову послідовність.

Психолог пропонує дітям розглянути картки, на якій кожній цифрі відповідає певне зображення. Вони мають розшифрувати їх і відтворити послідовність числового ряду.

Гра «Кольорова доріжка» (див. заняття 14)

Мета: оволодіти методом синестезії, розвивати тактильну пам'ять.

Вправа «Нескінченне речення»

Мета: розвивати уяву, творчу активність, стимулювати мовлення.

Психолог називає слово, а діти по черзі додають своє слово, повторюючи всі попередні слова. У процесі розширення речення слова можуть стояти у різних позиціях. Наприклад, сонце – на небі, яскраве, світить, весняне, тепле...

Ритмічний танець дружби «Роби так»

Мета: розвиток довільної уваги, зняття емоційного напруження.

Діти стоять в колі.

Якщо весело живеться, ляскай так (*двічі ляснути пальцями*).

Якщо весело живеться, плескай так (*плеснути двічі*).

Якщо весело живеться, одне одному всміхнемось,

Якщо весело живеться, плескай так (*двічі плеснути в долоні*).

Якщо весело живеться, ляскай так (*двічі ляснути пальцями*).

Якщо весело живеться, тупай так (*двічі притупнути ногами*).

Якщо весело живеться, одне одному всміхнемось,

Якщо весело живеться, плескай так (*плеснути двічі*).

Якщо весело живеться, роби все...

Якщо весело живеться,

Одне одному всміхнемось.

Одне одному всміхнемось просто так.

Рефлексія заняття

- Який у вас настрій?
- Які ігри і вправи вам найбільше сподобалися?
- Що б ви хотіли побажати один одному?

Підсумок

Психолог наголошує, що це останнє заняття.

Закінчилися заняття.

Час прощатись надійшов.

На заняттях діти всі
Працювали. Молодці!
Вам сподобалось займатись?
Та пора уже прощатись.
До побачення!

2.10. СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ

1. Закон України «Про освіту»<https://zakon.rada.gov.ua/laws/show/2145-19>
2. Закон України «Про дошкільну освіту»[Електронний ресурс]/ Верховна Рада України – Режим доступу:<http://zakon2.rada.dov.ua/laws/show/2628-14>
3. Базовий компонент дошкільної освіти (Державний стандарт дошкільної освіти), нова редакція - 36с.
4. Програма розвитку дитини дошкільного віку «Українське дошкілля»/ О.І. Білан; за заг. ред. О.В. Низковською ТОВ «Мандрівець», 2017. – 256 с.
5. Антошук Є. В. Знайомтесь, ваша пам'ять / Є. Антошук; [ред.: В. Лазаревський, Л. Стельмах]: швидка педагогічна допомога від Української школи ейдетики. – Київ: Вирій, 2009. – 189 с.
6. Антошук Є. В. Учимося запам'ятовувати і пригадувати: Швидка допомога від Української школи ейдетики «Мнемозина» / Є. В. Антошук. – К.: Вирій, 2007. – 156 с.
7. Антошук Є. Як навчити дитину вчитися: Маленька таємниця для великого загалу освіти / Є. Антошук // Школа. – 2010. - № 12. – С. 52-59.
8. Бєсєдіна А. Вплив методів і завдань ейдетики на розвиток особистості дитини / А. Бєсєдіна // Рідна школа. – 2019. - № 2/3. – С. 61-62.
9. Волкова Т. Н. Творчі ігри, завдання і тести для розвитку пам'яті та уваги / Т. Н. Волкова. – Донецьк: ТОВ ВКФ «БАО», 2017. – 240 с.
10. Гевкалюк Н. Творче мислення – завдяки ейдетиці / Н. Гевкалюк // Початкова освіта. – 2018. - № 2. – С. 14-15.
11. Матюгін І. Ю. Навчіться ... забувати! / І. Ю. Матюгін // Початкова освіта. – 2008. – № 2. – С. 5-6.

12. Нечипоренко О. Ейдетика – шлях самореалізації / О. Нечипоренко // Психолог. – 2011. - № 43. – С. 19-22.
13. Пащенко О. Ейдетика в навчанні / О. Пащенко // Дошкільне виховання. – 2010. - № 10. – С. 20-21.
14. Пащенко О. Креативний розвиток: ейдетика для дорослих і малих / О. Пащенко // Дошкільне виховання. – 2012. - № 2. – С. 24-26.
15. Пащенко О. Тактильні та предметні асоціації / О. Пащенко // Дошкільне виховання. – 2019. - № 1. – С. 24-25.

Етапи реалізації програми:

1. Проведення індивідуальної психодіагностичної роботи з дітьми старшого дошкільного віку (додаток 1). Отримані результати фіксуються у зведеній таблиці вхідної діагностики (додаток 2). (Жовтень)
2. Ознайомлення з результатами діагностування педагогів ЗДО з метою розроблення плану спільної діяльності. (Жовтень)
3. Психолого – методичний діалог з педагогами: «Використання технологій ейдетики в навчальному процесі». (Жовтень)
4. Індивідуальне консультування батьків за результатами діагностики, надання рекомендацій. (Жовтень)
5. Міні – тренінг для батьків: «Як виховати талановиту особистість - ейдетика». (Листопад)
6. Формування групи дітей для проведення занять за програмою. (Листопад)
7. Проведення занять. (Листопад – лютий)
8. Повторне діагностування дітей з метою відстеження динаміки їхнього розвитку і результативності проведеної роботи. (Березень).

Орієнтовний перелік діагностичних методик для визначення рівня пізнавального розвитку дітей

№	Назва та автор методики	Джерело	Для вирішення якого завдання використовується	Періодичність використання
1.	«Розрізані картини»	Павелків Р. В. Психодіагностичний інструментарій в умовах дошкільного закладу	Виявлення рівня розвитку сприймання дитини, вміння	2

		[текст] : навч. посіб. / Р. В. Павелків, О. П. Цигипало – К. : «Центр учбової літератури», 2013. – 296 с.	відтворювати цілісний образ предмета	
2.	«Знайди таку ж картинку»	Зубрицька-Макота І.В. Психодіагностика : навч.-метод. посібник / І.В. Зубрицька-Макота. – Львів : СПОЛОМ, 2013. – 346 с.	Виявлення здатності встановлювати тотожність, схожість і відмінність предметів на основі зорового аналізу, рівня розвитку спостережливості, стійкості уваги, цілеспрямованості сприйняття	2
3.	«10 предметів»	Павелків Р. В. Психодіагностичний інструментарій в умовах дошкільного закладу [текст] : навч. посіб. / Р. В. Павелків, О. П. Цигипало – К. : «Центр учбової літератури», 2013. – 296 с.	Аналіз об'єму образної пам'яті	2
4.	«На що це схоже»	Психологу для роботи : діагностичні методики : збірник / [уклад.: М.В Лемак, В.Ю. Петрище]. –	Виявлення рівня розвитку уяви дитини, оригінальності і	2

		вид. 2-ге, виправл. – Ужгород : Олександр Гаркуша, 2012. – 616 с	гнучкості мислення	
--	--	--	-----------------------	--