

Рекомендации родителям
по развитию познавательных процессов у детей

Рекомендации разработаны педагогом-психологом
МОУ СОШ № 28 Грустливой А.М.

Не секрет, что познавательные процессы ребенка и их развитие – залог успешного обучения в школе. Но все ли мы, родители, уделяем достаточно времени развитию познавательных процессов у детей и все ли мы знаем о своем ребенке?

В школе № 28 диагностика развития познавательных процессов ежегодно проводится в 1 и 4 классах, о ее результатах можно узнать у школьного психолога.

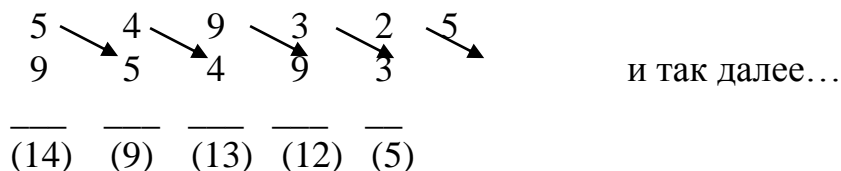
Для родителей учащихся предлагаю следующие методики по развитию познавательных процессов, которые можно проводить в веселой игровой форме, в виде семейных конкурсов за вечерним чаем или как конкурсы на дне рождения ребенка.

1). Веселый счёт (развиваем внимание и скорость работы).

Раздаются листочки и ручки. Задание: возьмите два любых числа от 1 до 9 (для всех одинаковые), напишите их одно под другим в левой части листка (чтобы было, куда выполнять сложение), например:

5
9

Затем по вашей команде в течение 2 минут игроки должны верхнее число складывать с нижним числом, из полученной суммы откидывать десяток, а единицы записывать в верхнюю строчку. Вниз списывается предыдущее верхнее число (оно каждый раз будет новое). Этот приём необходимо сначала объяснить и разобрать, чтобы все его поняли:

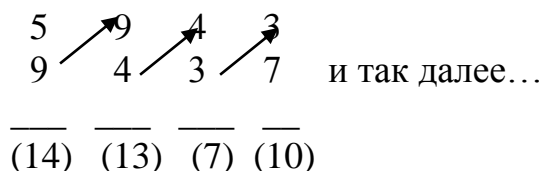


Записывать нужно только два ряда чисел, без стрелочек и сумм, то есть вот так:

5 4 9 3 2 5 7 2 9 1 0 1 1 2 3 5 8 3 1 4 5 9
9 5 4 9 3 2 5 7 2 9 1 0 1 1 2 3 5 8 3 1 4 5

Через 2 минуты игра останавливается, и, поменявшись листками, участники проверяют правильность выполнения задания. Победителем становится тот, кто все сложения выполнил правильно (без ошибок) и в большем количестве (в норме учащийся 4 класса должен выполнять 20 сложений за 2 минуты). Если сделана ошибка в счете, то все следующие за ней сложения не считаются.

Такой же счет можно вести наоборот, вписывая в нижний ряд сумму, а в верхний переписывая предыдущее нижнее число.



2). Найди ошибку в тексте (развиваем внимание, мышление, грамотность).

Раздаются листки и ручки. Каждый пишет рассказ из 10 предложений, намеренно делая в нём какую-либо ошибку. Ошибки могут быть не только грамматическими, но и логическими, например: «Вчера я поеду в деревню» (надо либо «вчера я ездил», либо «завтра я поеду»). Затем участники меняются листками. Победит тот, кто первым правильно исправит все ошибки.

3). Запомни 10 слов (развиваем память)

Раздаются листки и ручки. Ведущий заранее заготавливает 10 простых слов (из 1-3 слогов каждое). Зачитывает эти слова с секундной паузой после каждого слова. Затем участники пишут запомненные слова в любом порядке (2-3 мин.). Кто запомнил больше слов, тот и победил.

4). Сравни понятия (развиваем мышление)

Раздаются листки, разделенные пополам чертой, и ручки. Заранее заготавливаются пары слов (их могут предложить и участники). Каждый записывает эту пару слов на своем листке. По команде ведущего участники должны записать как можно больше сходств этих двух понятий в одну колонку и как можно больше различий – в другую. Побеждает тот, кто за 3 минуты смог сделать больше сравнений.

Пример: сравниваем стул (с.) и Стол (С.)

различия	сходства
1. с. ниже – С. выше	1. это мебель
2. с. сидеть – С. писать (есть за ним)	2. у них есть углы
3. с. маленькая поверхность – С. большая	3. они деревянные
4. с. со спинкой – С. без спинки	4. у них есть ножки
5. с. может быть мягким – С. не может	5. у них есть края (ребро, грань изделия)

В эту игру можно играть и командами, передавая слово от одной команды другой, например: сравниваем стул и стол.

1 команда – это мебель (сходство).

2 команда – у них есть ножки (сходство).

1 команда – они деревянные (сходство).

2 команда – они чаще прямоугольные (сходство).

1 команда – стул ниже, а стол выше (различие).

2 команда – за столом едят, на стуле сидят (различие).

И так далее, пока у какой-либо команды не закончатся предложения. Выигрывает команда, которая последняя назвала какое-либо сходство или различие.

5). Без чего не может быть... (развиваем мышление, находим главное)

Заранее заготавливаются листки со списком слов, к которым в скобках приводятся имеющих к ним какое-либо отношение 5 слов. Нужно подчеркнуть только 2 признака, без которых этого понятия не может быть. Такие признаки понятия называются существенными. Например:

1. САД (растение, садовник, земля, собака, забор)

2. КОЛЬЦО (круглость, печать, алмаз, диаметр, проба)

3. ПРЯМОУГОЛЬНИК (картон, рисунок, углы, чертеж, стороны)
4. СТОЛ (углы, ножки, дерево, столешница, скатерть)
5. ДЕРЕВО (корни, цветы, жуки, ствол, муравьи)
6. ЦВЕТОК (лепестки, запах, ножка, роза, одуванчик) и так далее.
Можно придумать самим понятия и к ним слова в скобках.

6) Обобщи! (развиваем мышление)

Предлагаются заранее придуманные пары слов, которые надо обобщить одним понятием, например:

- Рука и нога – конечности (или части тела),
- Нос и глаз – органы чувств (или часть лица),
- Топор и пила – инструменты,
- Автобус и троллейбус – общественный транспорт,
- Скрипка и гитара – музыкальные инструменты,
- Ложка и вилка – столовые приборы,
- Пантера и медведь – хищники,
- Сокол и ястреб – хищные птицы,
- Лампа и свеча – осветительные приборы,
- Ластик и линейка – канцтовары,
- Газета и журнал – печатные издания - и так далее...

Побеждает тот, кто быстрее всех объединил слова наиболее точными понятиями.

7). Вычеркни лишнее (можно играть письменно и устно командами)

Заранее придумать наборы слов, в которых одно слово будет не подходить другим.

Примеры:

Иванов, Петров, Сидоров, Синичкина, Петя – лишнее. Это имя, а не фамилия.

Автобус, троллейбус, самолет, трамвай, поезд – не наземный транспорт, а воздушный.

Курица, кот, собака, баран, корова – это птица, а не животное.

8). Анаграммы.

Ведущий заранее заготавливает для всех одинаковые карточки со словами, в которых буквы перепутались и участники разгадывают, что это за слова. Либо участники пишут друг для друга слова, в которых буквы перепутались. Затем меняются листками и разгадывают слова. Кто быстрее составит все слова правильно, тот и победил. Пример: ЛУПЕДЬ – ПУДЕЛЬ, ОЗАР – РОЗА, БАКЧО – БОЧКА, ОГАР – ГОРА, ВРАДО – ДРОВА.

9). Простые аналогии. Дается образец: пара слов, которые как-то связаны между собой. Затем дается слово, к которому надо подобрать из всех вариантов подобное отношение.

Пример:

1. Лошадь – жеребёнок (образец), а корова – (пастбище, рога, телёнок, молоко)
2. Яйцо – скорлупа (образец), а картофель – (курица, огород, скорлупа, кожура, суп)
3. Ложка – каша (образец), а вилка – (масло, нож, тарелка, мясо, посуда)
4. Коньки – зима, а лодка – (весло, зима, река, лето, лед)
5. Собака – шерсть, а щука – (овца, рыба, удочки, чешуя, ловкость)

6. Чай – сахар, а суп – (вода, тарелка, курица, соль, ложка)
 7. Пробка – плавать, а камень – (пловец, тонуть, гранит, возить, каменщик)
 8. Дерево – ветка, а рука – (топор, перчатка, нога, работа, палец)
 9. Школа – учитель, а больница – (доктор, лечение, учреждение, больной)
 10. Дождь – зонтик, а мороз – (палка, зима, шуба, сани, холод)
 Побеждает тот, кто первым правильно выполнил все задания.

10). Составь слово.

Ведущий дает слово (не менее 7 букв). Все игроки за 5 минут стараются составить из букв этого слова как можно больше новых слов, например: КАРТИНА

Можно составить из букв этого слова такие слова, которые должны быть всеми употребляемыми существительными (но не имена)

КИТ	КАРТА	РАК	КАРА	ТИР	ИКРА	ТИРАН
ТИК	ТИНА	РАНА	КРАН	НИТКА	ИРАН	ТАРАН
КАНТ	ТАН	РАКА	КАРАТ	НАКАТ	ИРАК	КРИТ

Постепенно, если играть в такую игру всей семьей регулярно, то словарный запас ребенка будет обогащаться новыми словами, которые ему надо разъяснять, если они для него новые. Тогда вы увидите результат таких тренировок в увеличении количества слов, составляемых за 5 минут. Хорошо, если в предложенном на игру слове будет несколько разных гласных, например ЗАРИСОВКА

РИС	ЗАСОВ	РАСА	РАК	КОРА	КАРА	ВОЗ	РОСА
РОВ	ВОСК	ЗАРОК	РАЗ	СОР	ЗАРОК	РОЗА	КРОВ
ВОР	СОВА	КРАСА	РАКА	ВЗОР	ЗОВ	КОЗА	КОСА

Играйте с вашими детьми всегда, когда у вас есть свободное время: в дороге, в транспорте, в поликлинике, когда ждёте приема врача, во время прогулки. Можно самим придумывать игры и задания. Можно покупать им кроссворды, развивающие детские журналы с головоломками и заданиями. Привейте вашим детям привычку получать радость и удовольствие от мыслительных упражнений и тренировок. Тогда и самооценка вашего ребенка поднимется, и кругозор расширится, и свободное время он будет проводить с пользой!

Вы можете обратиться за бесплатной консультацией психолога по электронной почте: grustj00076@mail.ru

Удачи вам в развитии и воспитании нашего будущего – ваших детей!

Педагог-психолог Анна Михайловна Грустливая