

Муниципальное дошкольное образовательное учреждение
«Судский детский сад «Теремок»
Череповецкого муниципального округа

Всероссийский профессиональный педагогический конкурс для воспитателей
«Мои наглядные пособия»

Дидактическое пособие
с детьми дошкольного возраста
игра – ходилка «Тропинка профессора Ума»

Подготовил: педагог – психолог
Торочкова К.С.

п. Суда, 2026 г.

Паспорт пособия

Возраст детей: 4–7 лет

Форма работы: индивидуальная / подгрупповая (2–4 ребёнка)

Продолжительность: 15–30 минут

Цель: коррекция и развитие основных психических процессов у детей дошкольного возраста: внимания, памяти, мышления, восприятия, воображения; речи; произвольной регуляции; эмоционально – волевой сферы; мелкой моторики и координации движений.

Задачи:

- 1) развивать устойчивость и переключаемость внимания;
- 2) тренировать зрительную и слуховую память;
- 3) формировать логическое мышление;
- 4) развивать зрительно – пространственное восприятие;
- 5) стимулировать воображение;
- 6) формировать умение действовать по правилам.

Развивающий потенциал игры:

- 1) данная игра развивает познавательную активность;
- 2) повышает произвольность психических процессов;
- 3) подходит для детей с ЗПР, СДВГ, трудностями обучения;
- 4) может использоваться как элемент диагностической работы.

Варианты усложнения игры:

- 1) игра без кубика (выполнил задание — сделал ход);
- 2) введение таймера (игра на время);
- 3) усложнение заданий в зависимости от возраста и уровня развития детей (от простого к сложному).

Методические рекомендации:

- 1) задания подбираются с учётом возраста и уровня развития ребёнка;
- 2) допускается помощь и наводящие вопросы со стороны взрослого;
- 3) принимать любые эмоциональные реакции ребёнка;
- 4) поощрять успехи («Ты хорошо справился», «Мне нравится, как ты думаешь»);
- 5) в приоритете — процесс, а не результат;
- 6) фиксировать особенности выполнения заданий: темп, ошибки, утомляемость, мотивацию, реакцию на трудности, инициативность, контактность;
- 7) при необходимости сокращать игровое поле.
- 8) Уровень сложности легко регулируется количеством стимульного материала.

Варианты игры:

- 1) 4–5 лет — уменьшение количества клеток и объёма заданий (использовать меньшее количество картинок, слов и др.);
- 2) 6–7 лет — введение усложнений и таймера;
- 3) индивидуальная работа — использование одного типа клеток за занятие (например, задания только на развитие мышления).

Материалы и оборудование:

- 1) игровое поле — ходилка (20 клеток);
- 2) фишки (фигурки сказочных героев);
- 3) игровой кубик;
- 4) карточки с заданиями (в соответствии с цветом клеток);
- 5) наглядный материал к определенным заданиям;
- 6) песочные часы или таймер (по необходимости).

Описание игрового поля:

игровое поле представляет собой извилистую дорожку от «Старт» до «Финиш». Клетки имеют различный цвет, каждый из которых соответствует определённому психическому процессу и типу задания.

Карточки снабжены краткими и доступными инструкциями. Для ряда заданий предусмотрен стимульный материал.





(представлена часть стимульного материала)

Цветовое обозначение карточек:

синие — внимание;

зелёные — память;

жёлтые — мышление;

фиолетовые — восприятие;

оранжевые — воображение.

Значение клеток и содержание заданий:

Карточки «Внимание»

Цель: развитие концентрации, устойчивости и переключаемости внимания.

Примеры заданий:

- 1) найди и покажи 3 предмета синего цвета (найди 5 предметов одного цвета в комнате) – в зависимости от возраста;
- 2) найди отличия между двумя картинками;
- 3) хлопни в ладоши, когда услышишь слово «мяч»/«кот» и др.;
- 4) «Что изменилось?» (психолог меняет один предмет);
- 5) слушай внимательно: «кот, дом, собака» — какое слово было первым? (увеличивается количество слов в зависимости от возраста)



(задание «Слушай внимательно слова: кот, дом, собака,... Какое слово было первым?»)



(задание «Что изменилось?»)

Карточки «Память»

Цель: развитие зрительной и слуховой памяти.

Примеры заданий:

- 1) запомни 3 картинки и назови их (количество картинок меняется в зависимости от возраста ребёнка);
- 2) повтори ряд слов («мяч — кот — дом») — увеличивается в зависимости от возраста;
- 3) «Что пропало?» (убирается одна картинка);
- 4) назови предметы в том же порядке;
- 5) что было сначала, что потом;
- 6) раскрась геометрические фигуры по памяти.



(задание «Что было сначала, а что потом?»)



(задание «Что пропало?»)

Карточки «Мышление»

Цель: развитие логического мышления, обобщения и классификации.

Примеры заданий:

- 1) найди лишний предмет;
- 2) подбери пару (например, животное — дом);
- 3) назови одним словом (яблоко, груша, банан) — меняется и усложняется в зависимости от возраста;
- 4) продолжи ряд;
- 5) закончи логическую цепочку;
- 6) что бывает большим, а что — маленьким?



(задание «Найди лишний предмет»)



(задание «Продолжи ряд»)

Карточки «Восприятие»

Цель: развитие сенсорного и пространственного восприятия.

Примеры заданий:

- 1) что находится справа / слева;
- 2) найди предмет такой же формы;
- 3) узнай предмет на ощупь;
- 4) собери картинку из 2–4 частей;
- 5) покажи: над, под, между;
- 6) определи форму предмета на ощупь.



(задание «Собери картинку из 4х частей»)



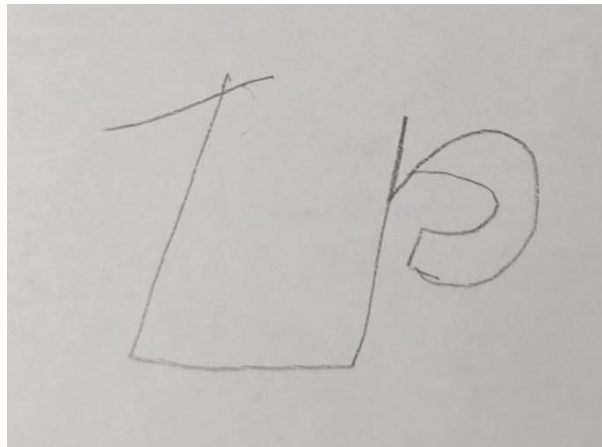
(задание «Узнай предмет на ощупь»)

Карточки «Воображение»

Цель: развитие образного мышления и креативности.

Примеры заданий:

- 1) придумай продолжение истории;
- 2) что было бы, если игрушка (предмет) ожил(а);
- 3) дорисуй картинку;
- 4) придумай новое применение предмету;
- 5) представь и опиши сказочное животное;
- 6) нарисуй предмет с закрытыми глазами.



(задание «Нарисуй предмет с закрытыми глазами» - ребёнок нарисовал «чашку»)



(задание «Дорисуй картинку»)

Также в игре используются специальные карточки «Пауза», направленные на саморегуляцию и эмоциональную поддержку.

Специальные карточки «Пауза»

Цель: развитие саморегуляции и поддержка положительной самооценки.

Примеры заданий:

- 1) за что ты сегодня можешь себя похвалить;
- 2) что у тебя хорошо получилось;
- 3) выбери смайлик своего настроения;
- 4) сделай 3 глубоких вдоха;
- 5) посиди спокойно 5 секунд;
- 6) сожми и разожми кулачки.



(задание «Выбери смайлик своего настроения»)

СПАСИБО ЗА ВНИМАНИЕ!