Конспект игрового занятия педагога-психолога с детьми средней группы «Игры со Смешариками»

«Игры со Смешариками»

Цель: создание условий для формирования познавательного интереса и развития психических процессов.

Задачи:

Образовательные:

Обучать умению решать мыслительные задачи, совершенствовать произвольность психических процессов: восприятие, внимание, память, воображение;

Формировать навык полного ответа на вопрос взрослого;

Формировать умение понимать эмоциональное состояние других людей и выражать настроение различными способами;

Развивающие:

Развивать пространственные представления и умения ориентироваться на плоскости (верх-низ, право-лево, сбоку-в центре) ;

Развивать зрительное и слуховое восприятие;

Совершенствовать мыслительные операции: анализ, синтез, обобщение;

Воспитательные:

Формирование навыков правильного взаимоотношения со сверстниками, умение ценить партнёров по общению;

Оборудование:

мультимедийная презентация «Игры со Смешариками», набор пиктограмм эмоций (радость, грусть, страх, удивление) на каждого ребёнка, раскраска «Смешарики», подушки по числу детей.

Ход:

Дети заходят и становятся в круг.

Психолог: Здравствуйте, ребята, давайте с Вами поприветствуем друг друга, вспомнив нами имена.

А поможет нам в этом игра «Снежный ком».

**проводится игра «Снежный ком»**

Психолог: А сегодня мы с Вами опять превратимся в волшебников и поиграем с нашей «волшебной доской». Возьмите подушки и выберите себе удобное место, чтобы не мешать друг другу и хорошо видеть "волшебный экран".

*дети берут подушки и располагаются перед мультимедийным экраном*

Психолог: Предлагаю Вам вспомнить правила работы с доской:

Дети: - подходить к доске не закрывая «волшебный луч»

- во время работы стоят справа от доски

- при выполнении заданий не выкрикивать, а поднимать руку.

Психолог: Молодцы! Всё вспомнили, давайте же скорее посмотрим, кто сегодня пришёл к нам в гости.

2 слайд: на экране появляются герои мультфильма Смешарики (Кар-Карыч, Крош, Бараш, Копатыч и Нюша) звучит песня из мультфильма «На круглой планете».

Психолог: Ребята, Вы узнали, герои из какого мультфильма у нас сегодня в гостях?

Дети: Смешарики

Психолог: Как же их зовут. Почему они называются «смешарики»?

Дети:

Психолог: Ребята, Смешарики приглашают нас поиграть с ними. Каждый приготовил свою игру.

Постарайтесь внимательно, до конца выслушивать правила игры, тогда никто из вас не будет ошибаться.

**Игра 1 «Где, чей домик? »**

3 слайд: на экране все герои мультфильма *(ориентировка в пространстве)*

Психолог:

- Кто стоит в центре? (Бараш)

- Что находится над Барашем?

- Кто стоит справа от Бараша?

- Кто стоит слева от Бараша?

- Кто стоит в правом верхнем углу?

- Кто стоит в левом нижнем углу?

- Кто стоит в правом нижнем углу?

- Кто стоит в левом верхнем углу?

Психолог: Молодцы! Здорово справились с заданием и уверенно определяли кто, где стоит.

А следующую игру нам предложит, как Вы думаете, кто?

4 слайд: Совунья

Дети:

Психолог: Совершенно верно, это Совунья. Вспомните мультфильм, какие любимые занятия были у Совы?

Дети:

Психолог: Да она собирала и записывала рецепты, но очень часто путала и добавляла что-то лишнее.

Совунье нужна наша помощь, мы попробуем определить, что же здесь лишнее.

5- 12 слайды: **игра «Четвёртый лишний»**

\* Кар-Карыч, Лосяш, Копатыч, Колобок

\* Собака, кот, лиса, козлёнок

\* Вишня, помидор, клубника, малина

\* Самолёт, автомобиль, грузовик, троллейбус.

Психолог: Молодцы! Все рецепты правильно исправили

13 слайд: Кар-Карыч

Психолог: Ребята, Кар – Карыч предлагает нам поиграть в свою любимую игру «Летает – не летает», поднимайтесь, становитесь в круг и слушайте внимательно, если предмет летает – мы хлопаем, а если не летает – топаем.

**игра малой подвижности на внимание «Летает – не летает»**

Психолог: Молодцы, все были очень внимательны. Ну что играем дальше с нашими гостями?

Следующая игра от Копатыча. Что любит делать Копатыч?

14 слайд: Копатыч

Дети: работать в огороде.

Психолог: Ну конечно, это самый лучший садовод- огородник.

**Игра «Что изменилось? »**

15 – 16 слайды: овощи и фрукты.

Психолог: Посмотрите внимательно, какой урожай вырос у Копатыча и хорошо запомните что где лежит. И пока Копатыч поливал свои грядки Крош немножко пошалил и поменял местами предметы. Что поменял Крош?

Молодцы! Справились с заданием!

17 слайд: Бараш

Психолог: А следующую игру нам предлагает Бараш. Какое любимое занятие Бараша?

Дети:

Психолог: Да он не только сам сочинял стихи, но и любил их читать. Для игры с Барашем нам понадобятся вот эти пиктограммы. Посмотрите на них внимательно и постарайтесь вспомнить, что они обозначают, какие эмоции?

Дети: радость, страх, грусть, удивление.

Психолог: Бараш нам будет читать отрывок из стихотворения или сказки, а Вы среди пиктограмм найдите и поднимите ту, которая будет отражать состояние героев произведения.

18- 25 слайды: отрывки из сказок отражающие эмоциональное состояние радость, грусть, страх, удивление; *работа с пиктограммами.*

Психолог: Молодцы! Все справились с заданием. А сейчас, сложите в конверты пиктограммы и положите конверты на стол.

26 слайд: Крош

Психолог: Ой, ребята, посмотрите, к нам спешит Крош. Что он нам приготовил? На память о нашей встрече с героями мультфильма Смешарики и его друзьями он дарит Вам вот такие портреты своих

друзей, он так торопился к нам, что не успел их раскрасить. Но я думаю, что Вы справитесь и с этим заданием и раскрасите дома подарки Кроша.

Психолог: Нашим гостям пора возвращаться в свой мультфильм, давайте скажем им «До новых встреч! »

27 слайд: герои мультфильма (исчезают) «До новых встреч! »

Психолог: А сейчас давайте поделимся впечатлениями друг с другом:

С кем Вам больше всего понравилось играть?

Какая игра была самая интересная?

Что Вам запомнилось сегодня?