Хорошо развитые внимание и память ребёнка – залог успешного обучения в школе. Если у ребёнка хорошо развито внимание, то он следит за обстановкой в классе, внимательно слушает учителя, а значит хорошо запоминает учебную информацию. В начале школьного обучения наряду с вниманием огромную роль играет и память. Ведущим видом деятельности дошкольников является игра, поэтому самым эффективным способом развития памяти и внимания ребёнка является игра. Память и внимание сильно взаимосвязаны.

Далее представлены дидактические игры, которые направлены на развитие внимания и памяти.

Дидактическая игра «Исчезнувший предмет»

Игра предназначена для детей от 5-ти лет, играть могут не менее двух человек.

Цель игры: развивать внимание и кратковременную память детей; учить целенаправленно запоминать информацию, воспитывать честность.

Материалы: несколько мелких игрушек.

Ход игры: Если играет несколько детей самостоятельно, в начале игры нужно выбрать водящего, если же Вы играете с одним ребёнком, то целесообразно роль ведущего взять на себя. На стол ставятся несколько небольших игрушек. Детям предлагается запомнить находящиеся на столе предметы. Затем играющие отворачиваются, а ведущий прячет какой-то один предмет и предлагает участникам отгадать, какой предмет исчез. За каждый правильный ответ ведущий даёт фишку. Выигрывает тот, кто соберёт больше всех фишек.

Примечание: бывают случаи, когда ребёнок не может справиться с игрой, т.к. ему необходимы средства овладения произвольным вниманием и запоминанием, которых ещё пока нет. В качестве такого средства был введён «указующий жест» пальцем (указывает сам ребёнок) и развёрнутое речевое описание тех объектов и их пространственного расположения, которое требуется запомнить и воспроизвести. Ребёнку предлагается брать каждую игрушку в руки (из тех, которые необходимо запомнить), рассматривать её, ощупывать, описывать внешний вид вслух, затем также вслух объяснять себе, где находится игрушка. «Объяснять себе» — это не случайно: другой человек вряд ли смог бы понять это объяснение, поскольку участники группы часто не владеют понятиями «левый», «правый», «верх», «низ». Вначале вся эта процедура совершается вслух, через некоторое время шёпотом, а потом про себя. Затем достаточно просто пальцем указать на игрушку. При соблюдении такого способа запоминания результат, как правило, неплохой. Как только ребёнок пытается просто запомнить, опять начинаются ошибки.

Дидактическая игра «Что изменилось?»

Игра предназначена для детей от пяти лет, играть могут не менее двух игроков.

Цель игры: развивать произвольное внимание и кратковременную память; воспитывать честность.

Материал: несколько небольших игрушек или других предметов, знакомых детям.

Ход игры: на стол ставится несколько небольших игрушек или других предметов, хорошо знакомых детям. Выбирается ведущий, который предлагает играющим запомнить, что и в каком порядке стоит на столе. Затем ведущий предлагается участникам отвернуться, а сам в это время меняет местами несколько игрушек и предлагает ребятам отгадать, что изменилось на столе. За каждый правильный ответ ведущий вручает фишку. Выигрывает тот, кто соберёт больше всех фишек.

Если эта игра окажется трудной для ребёнка, целесообразно применить тот же способ запоминания, что и в предыдущей игре.

Дидактическая игра «Пуговицы»

Игра предназначена для детей в возрасте от пяти лет (при условии самого простого подбора пуговиц). Играть могут двое человек.

Цель игры: развивать память и внимание дошкольников; учить способам запоминания предметов.

Материалы: *два одинаковых набора пуговиц* (по одному для каждого играющего), причём ни одна пуговица внутри набора не повторяется. Количество пуговиц из набора зависит от уровня сложности игры: чем сложнее игра, тем больше их используется. Для начала можно взять всего три пуговицы, но при этом, перед играющими лежит весь набор, из которого взяли эти пуговицы. У каждого играющего должно быть *игровое поле*, представляющее собой квадрат, разделённый на клетки. Чем сложнее игра, тем больше должно содержаться клеток в квадрате. Для начала можно взять игровое поле, которое содержит четыре или шесть клеток.

Ход игры: Начинающий игру выставляет на своём поле три пуговицы из имеющегося у него набора пуговиц. Второй участник игры должен посмотреть на расположение пуговиц, запомнить, где какая пуговица лежит, после чего первый игрок накрывает своё поле платком или листом бумаги, а второй должен выбрать из своего набора пуговиц необходимые и расставить их соответствующим образом на своём игровом поле. Затем первый игрок открывает своё игровое поле, и оба проверяют правильность выполнения задания. Пока игра идёт на примитивном уровне, время запоминания и воспроизведения не учитывается, с усложнением игры ограничение времени должно стать одним из условий игры. Выигрывает тот играющий, который не допустил ни одной ошибки.

Для того ребёнка, для которого эта игра окажется трудной, целесообразно применять тот же способ запоминания, что и в предыдущих двух играх.

Дидактическая игра «Хамелеон»

Игра предназначена для детей от 5-ти лет, играть могут сколько угодно человек, не менее двух. Игра проводится в виде соревнований.

Цель игры: развивать память и внимание дошкольников, учить внимательно слушать и быстро отвечать; закреплять названия цветов.

Материал: фишки для играющих.

Ход игры: Вначале игры необходимо рассказать детям, кто такой хамелеон. Объяснить, что это ящерица, меняющая свою окраску в зависимости от того

места, где она находится, чтобы её не было заметно. Например, если хамелеон забрался на серый камень, то он станет серым, а если он сидит на жёлтом песке, то он станет жёлтым. Затем ведущий начинает задавать играющим вопросы, какого цвета станет хамелеон, если он будет сидеть: в зелёной траве, на коричневом бревне, на чёрном камне, на сером асфальте, на шахматной доске и т.д. Дети должны быстро отвечать, после чего анализируются правильные и неправильные ответы. В начале игры время ответа не учитывается, важно только правильно ответить, но затем вводится дополнительное условие, что победителем будет тот, кто быстрее всех даст правильный ответ. За каждый быстрый и правильный ответ играющий получает фишку. Выигрывает тот, кто наберёт больше всех фишек.

Дидактическая игра «Зеркало»

Играть могут до двух человек. Игра подойдёт детям от четырёх лет (зависит от сложности движений).

Цель игры: развивать внимание дошкольников, двигательную активность, память, фантазию.

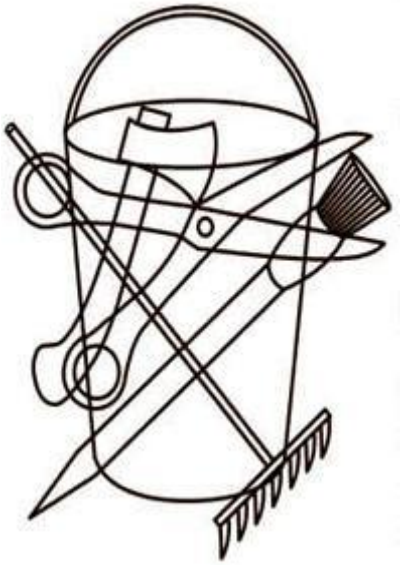
Ход игры: Выбирается ведущий, все остальные – зеркало. Ведущий придумывает движении, а остальные должны в точности его повторить. Выигрывает тот, кто не ошибётся.

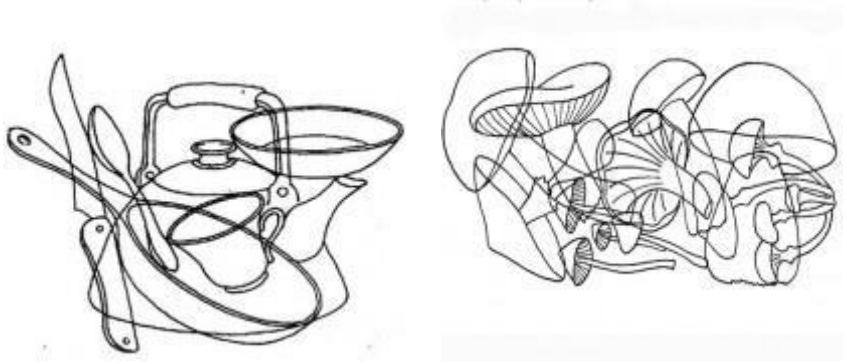
Дидактическая игра «Зашумлённые картинки»

Играть может один человек. Игра предназначена для детей от 5 – 6 лет.

Цель игры: развивать произвольное внимание.

Материалы: карточки с изображением хаотично переплетающихся линий, за которыми скрыто изображение, а может быть и не одно.





Ход игры: перед играющими картинка, на которой изображены хаотично переплетающиеся линии, за которыми скрыто изображение – его надо найти.

Дидактическая игра «Рыбаки»

Играть может сколько угодно человек, не менее двух. Игра предназначена для детей от четырёх лет, если они знакомы с деятельностью рыбаков.

Цель игры: развивать произвольное внимание, двигательную активность, память и фантазию.

Ход игры: играющие становятся в круг. Они – «рыбаки». Выбирается водящий, который встаёт в центр круга и показывает остальным движения «рыбаков»: «тянет сеть», «вынимает рыбу», «гребут вёслами», «закидывает удочку», «чинит сеть» и т.д. Тот, из играющих, который повторит движения неправильно, тот выходит из игры. А тот, кто повторял лучше всех, становится водящим.

Комплекс дидактических игр по развитию внимания старших дошкольников.

1.Кто за кем?

Цель – развивать активное внимание.

Ход игры. Дети делятся на 2 команды по 5-6 человек и становятся в 2 шеренги. Один из каждой команды – водящий – стоит спиной ко всем; остальные в это время перестраиваются.

Ведущий подает сигнал, и водящий, быстро повернувшись лицом к шеренге, старается запомнить, кто за кем стоит. По новому сигналу через пять-десять секунд водящий, отвернувшись, должен сказать, в каком порядке стоят его товарищи. Затем водящий становится в шеренгу, а его место занимает другой ребенок, и так пока все из команды не побывают водящими.

2.Кто быстрее соберет?

Цель – развивать активное внимание.

Игровой материал: предметы различных форм.

Ход игры. Ведущий раскладывает 5 различных предметов на столе. Игроку завязывают глаза, и он должен быстро (не дольше, чем за 1 мин.) собрать все эти предметы в том порядке, который укажет ему ведущий.

Тот меняет расположение предметов и дает по очереди задание другим игрокам . Собравший быстрее всех считается победителем.

3.Лови - не лови.

Цель – развивать умение распределять внимание.

Игровой материал: светлый мяч, темный мяч.

Ход игры.. Ребята становятся в круг. У играющих два мяча, которыми они перебрасываются, - светлый и темный. Светлый мяч нужно ловить всегда, а темный только тогда, когда его бросают молча. Если бросающий темный мяч говорит: “Лови”, ловить нельзя. Пытающийся поймать мяч выбывает из игры.

В середине круга находится ведущий, он бросает мячи, упавшие внутри.

Игра заканчивается тогда, когда останется 2-3 игрока, которым все хлопают и считают их победителями.

4. Съедобное – несъедобное.

Цель – развивать активное внимание.

Игровой материал: мяч.

Ход игры. Дети садятся в круг. Ведущий говорит задуманное им слово и бросает мяч своему соседу. Если слово обозначает еду (фрукты, овощи, сладости, молочные, мясные и другие продукты), то ребенок, которому бросили мяч, должен поймать его (“съесть”). Если слово обозначает несъедобные предметы, то мяч не ловится. Если ребенок справился с заданием, то он становится ведущим и называет свое задуманное слово другому ребенку, и бросает мяч.

5.Карлики и великаны.

Цель – развивать активное внимание.

Ход игры. Дети садятся или становятся полукругом. Ведущий называет предметы. Если слово означает что-то довольно большое, то дети становятся на носочки и поднимают руки вверх, а если наоборот, что-то очень маленькое (например, иголка, мышка), то дети садятся на корточки. Ведущий может сознательно ошибаться, а многие ребята непроизвольно, в силу подражания, будут повторять действия ведущего. Необходимо выполнять правильно, кто ошибается – выбывает из игры. И так до тех пор, пока не останутся 2-3 человека. Аналогично можно играть в игру “Летает – не летает”.

6. Найди фото.

Цель – развивать концентрацию и распределение внимания, развитие зрительно-пространственой ориентировки, воображения, активизация внимания и зрительной памяти детей путем сличения предмета с его силуэтом и сопоставления пары «предмет-силуэт» при наличии спорных (похожих на предмет) изображений

Игровой материал: наглядные пособия и раздаточный материал (необходимо изготовить по две картинки «фотокарточки» клоунов, с различным изображением лиц)

Ход игры. Клоуны сфотографировались, но когда пришли получать фотокарточки, они оказались перепутанными. Задача: каждому клоуну разыскать свое фото. На фланелеграфе располагаются фотокарточки клоунов с разной мимикой. Ребенок получает оригинал (лист с изображением лица клоуна) и должен найти его аналог среди фотокарточек. Затем к поиску приступает следующий участник игры, и так до тех пор, пока не найдут все фотокарточки.

Игра сопровождается хлопками, речевками типа: “Смотри внимательно – найдешь обязательно!” Когда ребенок сделал выбор ему можно задать вопросы: “У тебя какой клоун?” (веселый, грустный и т.д.) “Как бы нам его назвать?” (Плакса, Ворчун, Хохотун и т.д.) “Куда смотрит клоун?” В поисках ответа на заданный вопрос принимают участие все играющие.

7. Будь внимателен!

Цель – стимулировать внимание, обучение быстрому и точному реагированию на звуковые сигналы.

Игровой материал: соответствующее музыкальное сопровождение.

Ход игры. Дети стоят группой, свободно. Каждый ребенок находится на расстоянии примерно 50 см от другого. Звучит маршевая музыка. Дети маршируют под музыку свободно, у кого как получается.

В ходе марширования руководитель игры произвольно, с разными интервалами и в вперемежку дает команды. Дети реализуют движение в соответствии с командой.

Команды Движение

“Зайчики!” Дети прыгают, имитируя движение зайца

“Лошадки!” Дети ударяют ногой об пол, как будто лошадь бьет копытом

“Раки!” Дети пятятся , как раки (спиной)

“Воробьишки!” Дети бегают, раскинув руки (имитация полёта птицы)

“Аист!” Стоять на одной ноге

“Лягушка!” Присесть и скакать вприсядку

“Собачки!” Дети сгибают руки (имитация движения, когда собака “служит”) и лают

“Курочки!” Дети ходят, “ищут зёрна” на полу и произносят “ко-ко-ко!”

Занятия проводились в большой комнате, на ковре при помощи музыкального руководителя.

8.Зеваки.

Цель – развитие волевого (произвольного) внимания.

Ход игры.. Дети идут по кругу, друг за другом, держась за руки. По сигналу ведущего (“Стоп!”) останавливаются, делают четыре хлопка, поворачиваются на 180 градусов и начинают движение в другую сторону.

Направление меняется после каждого сигнала.

Если ребенок запутался и ошибся, он выходит из игры и садится на стул в комнате. Игра заканчивается, когда в ней остаются 2-3 ребенка. Они объявляются победителями и им все хлопают.

9.Узнай, что это?

Цель – активизация зрительного внимания и памяти, развитие наблюдательности, совершенствование зрительно- пространственной ориентировки в процессе узнавания и описания предмета по контурному изображению его части.

Игровой материал: демонстрационное полотно, раздаточный материал, цв. карандаши, листы для рисования.

Ход игры.: педагог выставляет на демонстрационное полотно картинку с изображением контура верхней части, например: трамвая, предлагая детям внимательно ее рассмотреть и решить , часть чего она им напоминает. Если дети затрудняются с ответом, педагог помогает им подсказками. Затем каждому ребенку раздают листочки, на которых предметы изображены не полностью, и ребенка просят сначала узнать предмет, а затем нарисовать их полностью на отдельных листах.

10. Лабиринты.

Цель – развивать умение концентрировать внимание, связную речь, сосредоточенности, наблюдательности, самоконтроль.

Игровой материал: бланки с лабиринтами, карандаши.

Ход игры. Ребенку показывают картинку, спрашивают: “Кто нарисован? Что она (они) делают?” Объясняют, что такое лабиринт. Читают стихотворение или рассказывают какую-нибудь историю или сказку, а потом просят, например, помочь девочке найти домик, в котором живёт её бабушка, помогите найти зайке морковку, мишке - мёд.

Сначала предлагают ребенку проследить линию глазами, если он не справляется с заданием, ему предлагается проследить линию с помощью указки. Далее от простого варианта переходят к более сложному.

11. Путаница.

Цель – развитие зрительного внимания и памяти, зрительно- пространственной ориентировки, воображения и логического мышления.

Игровой материал: наглядные пособия и раздаточный материал (3-4 карточки на каждого ребенка)

Ход игры. Педагог демонстрирует карточку наложенных контуров различных фигур (например: чайник, зонт, конфета и т.д.). При этом он объясняет детям, что только поначалу все здесь изображенное кажется путаницей. На самом деле, если внимательно присмотреться, мы увидим изображения, точнее, контуры нескольких предметов. Чтобы не ошибиться в том, что же изображено, на карточке «путаницы», надо постараться проследить контур каждого изображения очень внимательно. Педагог проводит по линиям несколько раз, пока дети не узнают и не назовут предмет. Когда дети узнают первый предмет, педагог выставляет его цветное изображение. Так последовательно распутывается вся путаница. Затем детям раздают карточки «путаницы», педагог просит внимательно посмотреть и сказать, что у кого изображено.

12. Найди отличия.

Цель – развитие произвольного внимания, усидчивости, сосредоточенности.

Игровой материал: картинки, на которых изображены похожие, но в чем-то различающиеся предметы.

Ход игры. попросить ребенка найти все различия между картинкам

13. Разведчики.

Цель – развитие сосредоточенности, устойчивости зрительного внимания, наблюдательности.

Игровой материал: набор сюжетных картин (или иллюстраций из книг)

Ход игры.: ребенку предлагается рассмотреть достаточно сложную сюжетную картинку и запомнить все детали. Затем педагог переворачивает картинку м задает по ней несколько вопросов. Например : «Какие персонажи были нарисованы? Во что они одеты?». Постепенно показывая все более сложные картинки и задавая все более сложные вопросы.

14. Сделай так же.

Цель – развитие внимания, наблюдательности, зрительно-моторной координации.

Ход игры: нужно: а) делать, как я. Предложить ребенку делать руками фигуры так, как вы ему показываете. Затем переходить к движениям кистей рук на столе: положить руки на стол, сжать правую руку в кулак, и т. д. менять положение под команду ведущего с нарастанием темпа; б) слушать команду: руки вверх, в стороны, правая вверх и т.д.

15.Архитектор

Цель - развитие внимания, наблюдательности

Игровой материал: кубики.

Ход игры: Воспитатель – архитектор, ребенок строитель. У обоих одинаковое число кубиков разных видов. Архитектор показывает с помощью своих кубиков, какое сооружение надо построить (лесенку, арку, домик), строитель повторяет задание.

16.Волшебное слово

Цель - развитие внимания.

Ход игры. Сначала следует договориться, какие слова считать «волшебными». «Волшебными» можно считать слова на букву «М» или на любую другую букву (тогда игра будет одновременно развивать фонематический слух ребенка). Воспитатель рассказывает историю или произносит подряд любые слова. При произнесении «волшебных слов» ребенок должен подать сигнал: стукнуть ладонью по столу, встать или др.

17. Шерлок Холмс

Цель – развитие внимания, наблюдательности.

Ход игры. Игрок, который выполняет роль Шерлока Холмса, внимательно рассматривает внешний вид своего партнера и отворачивается или выходит из комнаты. Партнер меняет некоторые детали своего внешнего вида и предлагает «Сыщику» угадать, что он изменил. Предметом игры может быть не только внешний вид партнера, но и расположение предметов в комнате, мелкие детали на рисунке и многое другое. Сложность игры зависит от количества изменяемых предметов. Начинать с меньшего количества изменений, постепенно их увеличивая.

18 Цифровая таблица

Цель - развитие внимания, наблюдательности.

Игровой материал: бланки с таблицей.

Ход игры. Покажите ребенку таблицу с набором цифр от 1 до 25, которые располагаются в произвольном порядке. Но вначале убедитесь, знает ли ребенок все эти цифры. Скажите ему: "Постарайся как можно быстрее находить, показывать и называть вслух цифры от 1 до 25". Большинство детей 6-7 лет выполняют это задание за 1,5-2 минуты и почти без ошибок

1 10 11 18 7
16 20 3 14 22
2 25 9 13 24
12 5 21 4 17
19 23 15 6 8

19 «Пуговица»

Цель - развитие внимания, наблюдательности.

Игровой материал: бланки с таблицей.

Ход игры. Играют два человека. Перед ними лежат два одинаковых набора пуговиц, в каждом из которых ни одна пуговица не повторяется. У каждого игрока есть игровое поле - это квадрат, разделенный на клетки. Начинающий игру выставляет на своем поле 3 пуговицы, второй игрок должен посмотреть и запомнить, где какая пуговица лежит. После этого первый игрок закрывает листком бумаги свое игровое поле, а второй должен на своем поле повторить то же расположение пуговиц.

Чем больше в игре используется клеток и пуговиц, тем игра становится сложнее.

Эту же игру можно использовать в работе на развитие памяти, пространственного восприятия и мышления.

20 Выполни по образцу

Цель - тренировка концентрации внимания.

Игровой материал: образцы для выполнения узора.

Ход игры. Деятельность ребенка включает в себя прорисовку достаточно сложных, но повторяющихся узоров. Каждый из узоров требует повышенного внимания ребенка, т.к. требует от него выполнения нескольких последовательных действий:

- анализ каждого элемента узора;
- правильное воспроизведение каждого элемента;
- удержание последовательности в течение продолжительного времени.

При выполнении подобного рода заданий важно не только, насколько точно ребенок воспроизводит образец (концентрация внимания), но и как долго он может работать без ошибок. Поэтому каждый раз старайтесь понемногу увеличивать время выполнения одного узора. Для начала достаточно 5 мин.

После того как "клеточные" узоры будут освоены, переходите к более сложным узорам на чистом листе.

21. «Четыре стихии».

Цель - развитие внимания, координации слухового и двигательного анализаторов.

Ход игры. Играющие сидят или стоят по кругу и выполняют движения в соответствии со словами: «земля» — руки вниз, «вода» — вытянуть руки вперед, «воздух» — поднять руки вверх, «огонь» — произвести вращение руками в лучезапястных и локтевых суставах. Кто ошибается, считается проигравшим.

Инструкция: «Для этой игры необходимо сесть по кругу и внимательно послушать. Если я скажу слово «земля», все должны опустить руки вниз, если слово «вода» — вытянуть руки вперед, слово «воздух» — поднять руки вверх, слово «огонь» — произвести вращение руками в лучезапястных локтевых суставах. Кто ошибается — считается проигравшим».

23. Подбери пару к слову

Цель - развитие внимания.

Игровой материал: мяч.

Ход игры.: Дети встают в круг. Воспитатель с мячом в руках – центр круга. Воспитатель бросает мяч одному из детей и говорит, например: «Игрушка». Ребенок ловит мяч и отвечает : «Кукла». Игра продолжается. Используются стимульные слова : фрукты, овощи, посуда, транспорт.

24. Игра с палочками «Повторяй за мной!».

Цель – увеличение объема внимания и памяти.

Игровой материал: счетные палочки.

Ход игры. В эту игру можно играть как с одним, так и с несколькими детьми. Каждому ребенку выдается одинаковое количество счетных палочек. Все садятся в круг, и воспитатель начинает игру в роли ведущего. Выкладывает из счетных палочек произвольную композицию.

Пусть дети смотрят и запоминают. Затем композиция закрывается листом бумаги, детям надо будет сложить из своих палочек такую же фигуру. Если все смогли повторить, роль ведущего переходит к следующему игроку.

Список использованных источников.

1.Андреев О.А. Тренируйте внимание. / О. А. Андреев – М.: Просвещение, 1994 – с 135

2.Бабаева Т.И. У школьного порога. – М.: Просвещение, 1993 – с.58-61.

3.Выготский Л. С. Развитие высших форм внимания в детском возрасте / хрестоматия по вниманию/ - М.: 1976.- 184-220 с.

4.Гальперин П. Я. Экспериментальное формирование внимания. – М.: Педагогика, 1974.- 146 с.

5.Рунова М. Дифференцированные игры-упражнения // Дошкольное воспитание, 1996, № 1 - с.20.