

ИГРЫ  
на развитие  
ВНИМАНИЯ  
И ПАМЯТИ

## **Когда начинать заниматься развитием памяти и внимания.**

Можно начать заниматься с раннего детства, но рациональнее начинать с детьми 4–5 лет, когда у них накоплен основной словарный запас.

Наше поведение, жизненные успехи во многом зависят от свойств нашего внимания. Недостаток внимания в дошкольном возрасте не позволяет ребёнку воспринять многое из окружающего мира, приобрести необходимые навыки, умения, усвоить понятия, доступные для его возраста. В дальнейшем у таких детей возникают сложности в овладении знаниями.

*Внимание можно и нужно развивать!* И возможности действий в этом направлении неограниченны.

Существует несколько основных свойств внимания.

*Концентрация внимания* – умение сосредоточиться на нужном объекте, отдельных его частях или признаках, способность вникнуть в проблему, задачу.

*Объём внимания* характеризуется количеством одновременно воспринимаемых и удерживаемых в сознании объектов. Для детей 3–7 лет число таких объектов колеблется от 3 до 5.

*Устойчивость внимания* – это возможность длительного сосредоточения на одном и том же объекте, одной и той же проблеме.

Чтобы добиться более устойчивого внимания, а значит, и более эффективной деятельности детей, советуем взрослым (педагогу, родителям) создать интересные для малышей ситуации. Например, привлекать к решению вопросов персонажи детских сказок, кукол, любимых героев мультсериалов:

- Давай пригласим Вини Пуха! Пусть он вместе с нами попробует выполнить это упражнение.

Или вовремя похвалить ребёнка, старающегося найти верное решение:

- Ты умница, молодец. Правильно начал!

- Смотри-ка, тебе осталось совсем чуть-чуть подумать!

Всё это нужно для того, чтобы внимание дошкольника не переключалось на посторонние в данное время объекты и сохраняло возможную устойчивость.



Известно много видов памяти, но обычно выделяют два: «природную» память, основанную на органах чувств, то есть зрительную, слуховую, вкусовую, обонятельную, осязательную; и «смысловую» память, которая предполагает мыслительную деятельность до начала процесса запоминания. Навыки смыслового запоминания очень важны для ребёнка, они позволяют ему не механически, а аналитически запоминать материал. Таким детям легче учиться в школе. «Смысловая» память-инструмент активно мыслящего человека, способного творить, решать сложные задачи.

Рассмотрим одну игру - «Покажи правильную картинку».

Необходимо запомнить предметы, расположенные на коврике: карандаш, тетрадь, мишку, кубик, пирамидку, зайчика, кружку, книгу, ложку, матрёшку, кирпичик и найти эти предметы в другой комнате на картинках. При этом ребёнку показывают ещё и картинки с другими предметами. Опираясь только на зрительную память, дети угадывают обычно 3-4 предмета. Повторные показы могут увеличить количество предметов на 1-2, но и одновременно вызвать чувство усталости, тревоги, нежелание запоминать.

Используйте приёмы смыслового запоминания. Сначала вы просите ребёнка составить маленький рассказ по увиденным предметам. Начните его сами:

«Мишка и Зайчик однажды так заигрались с кубиками, пирамидкой, и кирпичиком, что забыли выполнить задание в тетрадке».

Ребёнок продолжает рассказ. Например:

«Зайчик взял карандаш и стал рисовать в тетрадке».

«У каждого была своя любимая посуда, у Мишки – ложка, у Зайчика – кружка».

Если вам удалось составить совместно с ребёнком рассказ, сказку, да ещё с эмоциональной окраской, то продуктивность запоминания может увеличиться до 6-8 предметов.

Обычно процессы запоминания с использованием различных приёмов, способов нравятся малышу, так как они носят занимательный, увлекательный, игровой характер.



## «Кукловоды»

**Цель игры:** активизировать двигательную память ребёнка.

**Ход игры:** *Вариант 1.* Воспитатель – «кукловод» завязывает глаза ребёнку и «водит» его, как куклу, по несложному маршруту, держа за плечи, в полном молчании: 4-5 шагов вперёд, остановка, поворот направо, 2 шага назад, поворот налево, 5-6 шагов вперёд и т.д.

Затем ребёнку развязывают глаза и просят самостоятельно найти исходную точку маршрута и пройти его от начала до конца, вспоминая свои движения.

*Вариант 2.* Дети могут такие упражнения парами: один – «кукловод», другой – «кукла».

*Вариант 3.* Движения постепенно можно усложнять, увеличивая продолжительность маршрута и включая ряд несложных физкультурных упражнений: наклонить «куклу», согнуть руки, заставить присесть и т.д.

## «Сделай, как я!»

(со спичками)

**Цель:** увеличить объём внимания (результат достигается путём многократного повторения вариантов игры).

Дети играют парами. Первоначально у каждого ребёнка по 6 спичек. Один, ведущий, выкладывает из 6 спичек произвольную композицию. Затем на одну – две секунды показывает её партнёру.

Партнёр из своих спичек выкладывает точно такую же фигуру по памяти. Затем дети меняются ролями.

При успешном выполнении условия количество спичек постепенно увеличивается до 12 – 15.

## «Слухачи»

**Цель:** развивать навык сосредоточения.

Детям предлагается послушать звуки, которые «живут» только в групповой комнате, затем переключить слуховое внимание на звуки, «живущие» внутри детского сада (вне здания), затем – на звуки на дороге....

По окончании цепочки переключения слухового внимания обсудить с детьми все услышанные ими звуки.

**Игра «Фотоаппараты»** - на развитие внимания.

Детям на секунду показывается карточка с любым изображением, они должны как можно подробнее описать его.

**Игра «Объяснялки»** - развивающая фантазию

Суть её в том, чтобы по краткому описанию определить, о чём речь. (См. телепередачу «Устами младенца»).



## «Зеркало»

**Цель игры:** развивать внимание, быстроту реакции, моторики.

**Ход игры:** ведущий стоит в центре полукруга детей. Он демонстрирует разнообразные позы, выражения лица или повторяющиеся движения, предлагая малышам точно повторять их. Ведущим может быть и любой ребёнок.

**Вариант:** можно предложить повторять не то движение, которое выполняет ведущий в данный момент, а то, которое он делал до этого (движение с запозданием).

## «Обезьянки»

**Цель игры:** развитие внимания, координации движений, памяти.

**Оборудование:** кирпичики одного или нескольких цветов (у всех детей и ведущего наборы должны быть одинаковыми), или счётные палочки, или набор для игры «Танграм», «Вьетнамская игра» и т.д.

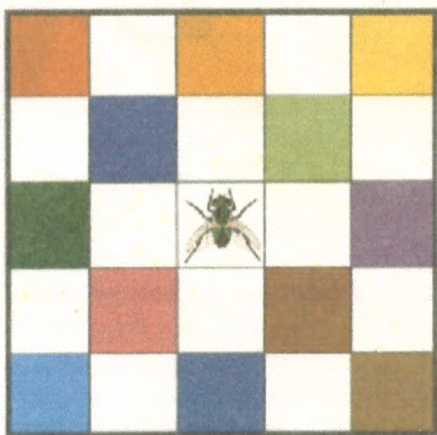
**Ход игры:** ведущий предлагает детям: «Давайте мы с вами сегодня превратимся в обезьянок. Лучше всего обезьянки умеют передразнивать, повторять всё, что видят». Ведущий на глазах у детей складывает конструкцию из кирпичиков (или из того материала, на котором проводится игра). Ребята должны, возможно, точнее скопировать не только конструкцию, но и все его движения.

**Вариант:** построенную на глазах у детей конструкцию закрывают листом бумаги или коробкой и им предлагается сложить её по памяти (потом результат сравнивается с образцом).

## «Муха»

**Цель игры:** развитие умения ориентироваться на плоскости, активизация слухового внимания, стимулирование умения различать основные цвета.

**Оборудование:** игровое поле 5x5 клеток, которые окрашены через одну в разные цвета; центральная клетка занята изображением мухи; фишка – вырезанная из картонки муха



**Игровая ситуация:** сидела муха в своём домике, а потом решила выползти погулять, Ведущий говорит, в каком направлении и на сколько клеток муха продвинулась (три – четыре раза). Потом спрашивает у детей, на клеточку какого цвета приползла муха (или между какими цветами оказалась).

**Вариант:** можно предложить играть, не передвигая фишку – муху на индивидуальных полях, а отслеживая глазами, путь мухи по демонстрационному полю.



### «Я положил в мешок»

**Цель игры:** развитие слуховой памяти, внимания.

**Ход игры:** взрослый начинает эту игру и говорит: «Я положил в мешок яблоки». Следующий играющий повторяет сказанное и добавляет ещё что –нибудь: «Я положил в мешок яблоки и бананы». Третий игрок повторяет всю фразу и добавляет что – то от себя. И так далее.

В этой игре неважно, кто становится победителем, а кто проигравшим. Важно, чтобы ребёнок развивал в себе способность вспомнить, получая от этого удовольствие.

### «Я – разведчик»

**Цель игры:** развитие зрительной памяти, внимания.

**Ход игры:** Ребёнку предлагается представить себя разведчиком, который может запомнить любой предмет, ситуацию, человека и т.д.

Например, ребёнок в течение нескольких секунд рассматривает все предметы, находящиеся на столе. Затем закрывает глаза и перечисляет всё, что ему удалось запомнить.

Помните: всегда лучше запоминается то, что интересно ребёнку. Поэтому придумывайте разные игры. Например, играйте с ребёнком в Шерлока Холмса.

### «Волшебный круг»

**Цель игры:** развивать навык сосредоточения.

**Ход игры:** воспитатель предлагает детям направить «лучик своего внимания» на нарисованную в круге звёздочку («постарайтесь не отвлекаться, смотрите только на звёздочку...») и удержите их внимание как можно дольше (от 10 до 30 секунд); затем переводит «лучик внимания» на червячка (время то же), затем на крестик..., затем на палочку... и, наконец, в точку.

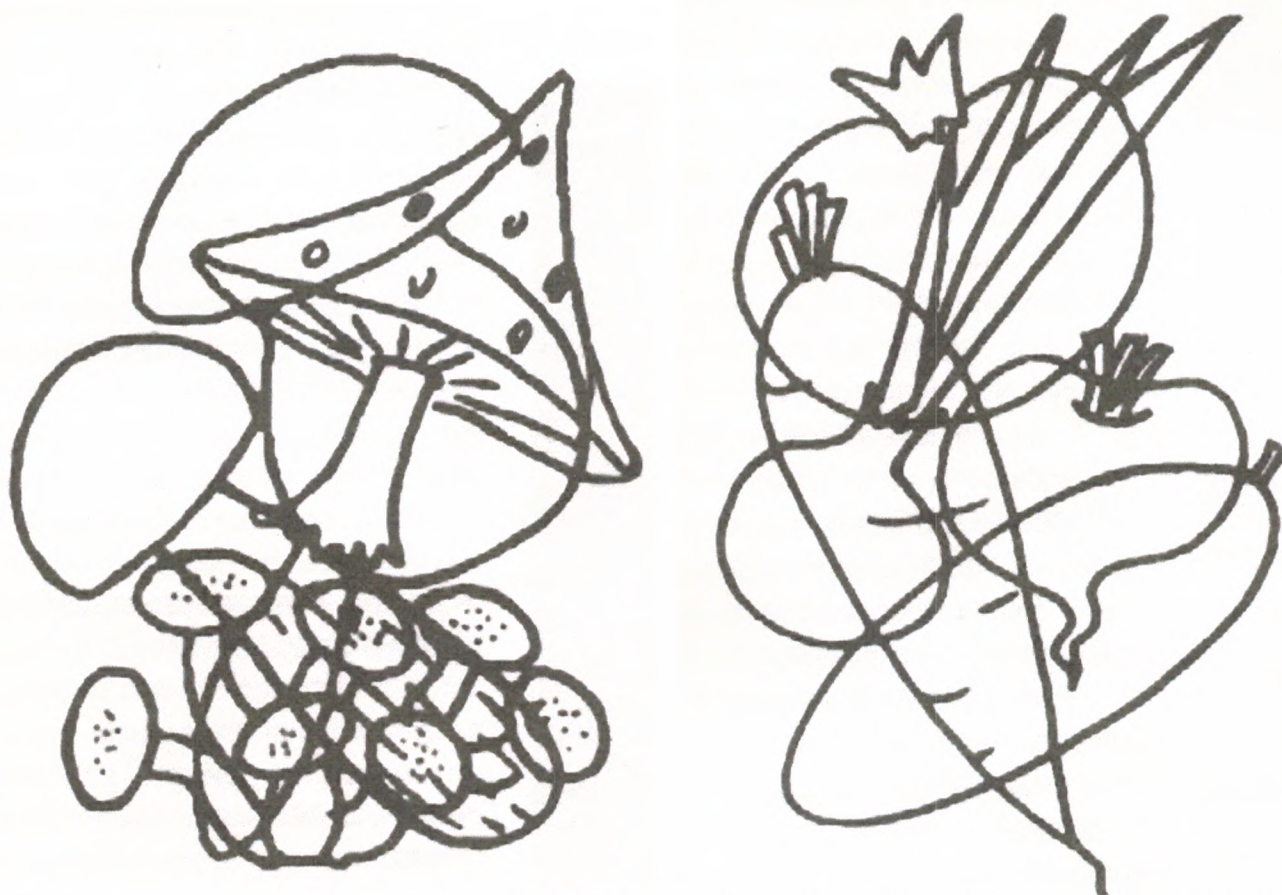


∅ 25 см

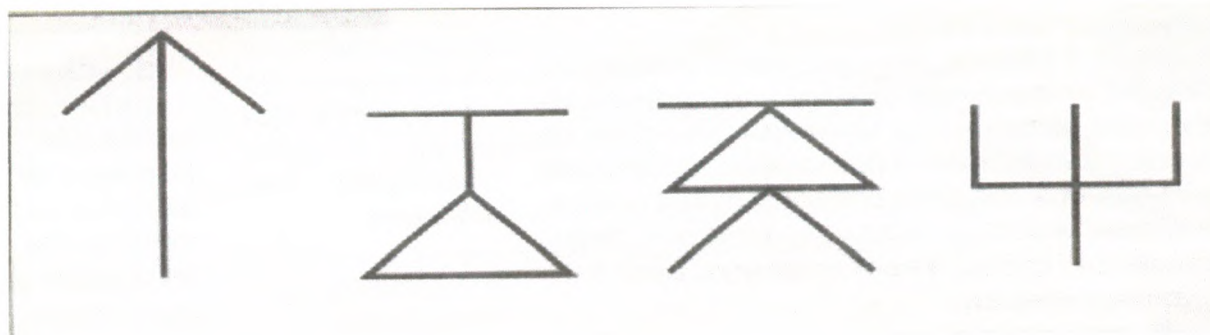
## СМОТРИ ВНИМАТЕЛЬНО

В процессе письма осуществляется непосредственная связь между движениями руки и глаз. То, как ребёнок пишет, во многом зависит не только от степени развития моторных функций, но и от особенностей восприятия.

Покажите ребёнку на несколько секунд подобный рисунок, затем закройте его и предложите назвать увиденные предметы.



Внимательно посмотри на эти симметричные фигуры. Догадайся, что ты увидишь, если мысленно разделишь каждую фигуру пополам. Тогда найдёшь закономерность и сможешь нарисовать пятую фигуру, которой обрадуешься.





## Упражнения на развитие концентрации внимания.

1. Ребёнка просят сравнить картинки в предложенной паре и назвать все их различия.

Например: а) что неправильно отразило волшебное зеркало? Найди пять отличий.



б) найди восемь отличий между рисунками.



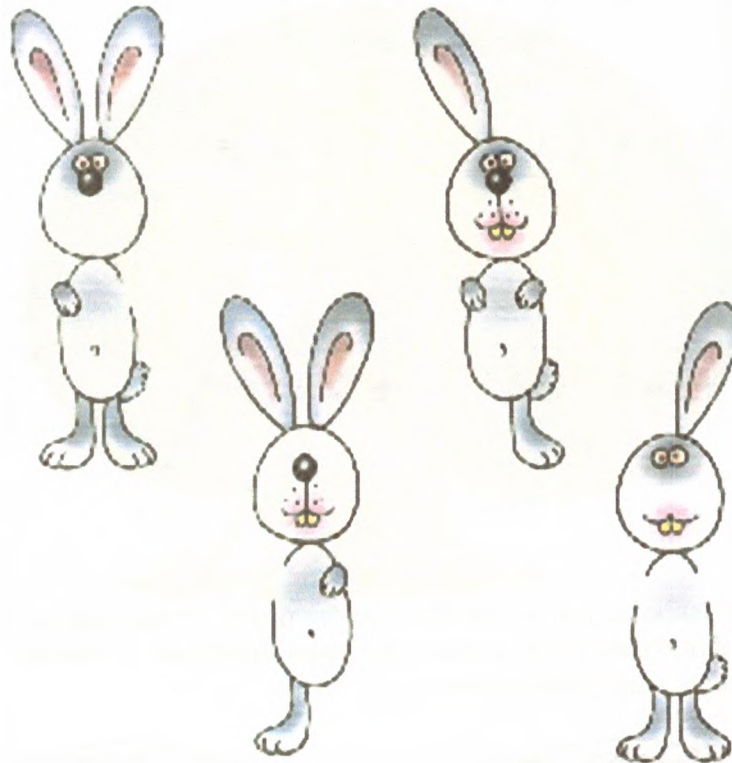


2. Ребѐнку показывают последовательно неоконченные картинки и просят назвать, что не дорисовано, или же показывают картинки нелепого содержания и просят найти несоответствие.

Например: а) посмотри на рисунки и скажи, что в них не правильно.



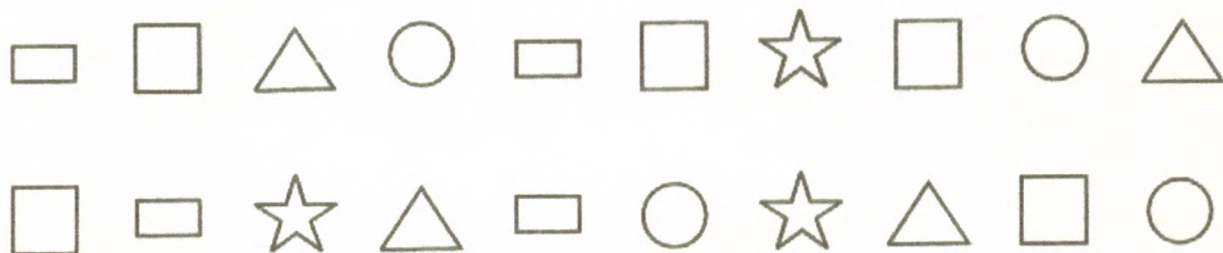
б) сделай всех зайчиков на рисунке одинаковыми.



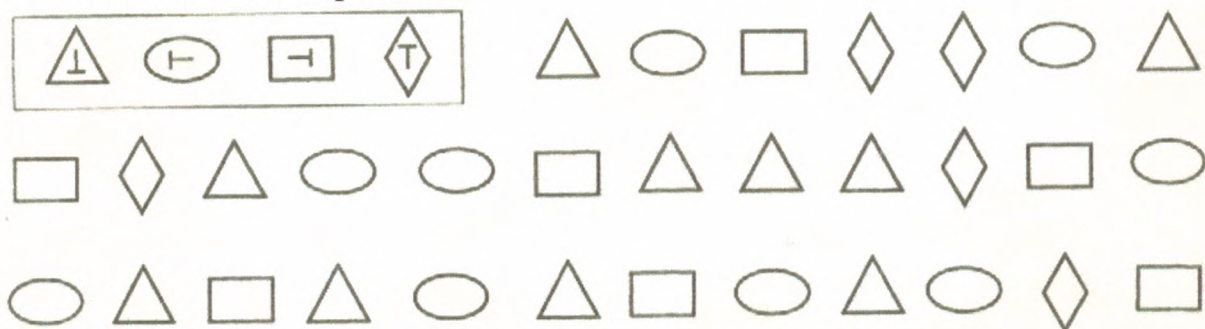


## Упражнения на развитие распределения и переключения внимания.

1. Расставьте точки, как показано на образце.

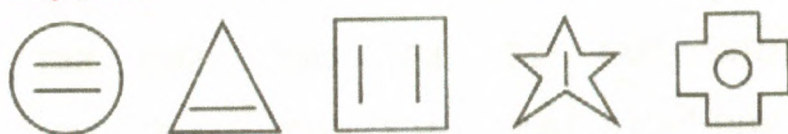


2. Внутри каждой геометрической фигуры расставь знаки, как показано на образце.

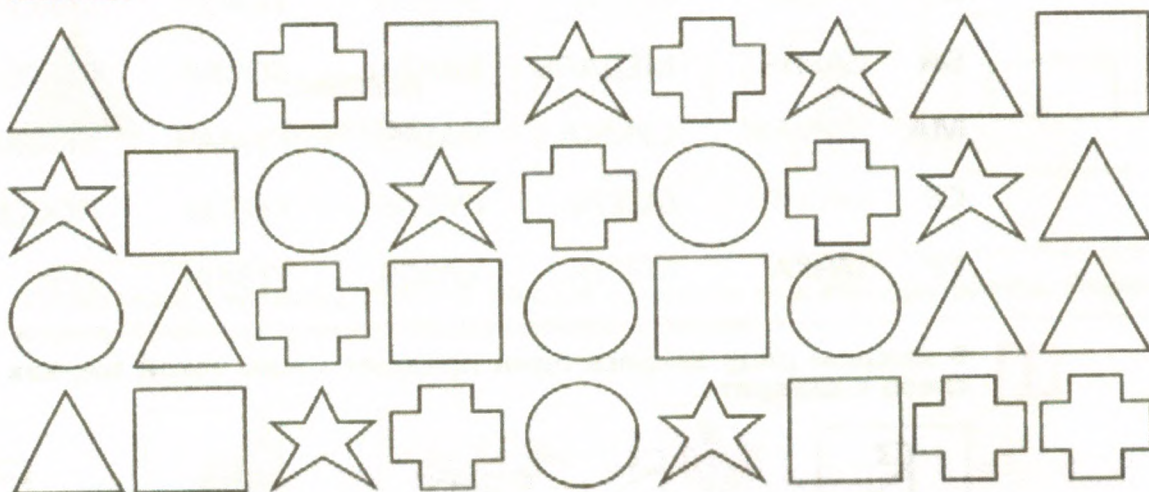


3. Заполни пустые фигуры в таблице такими же знаками, как и в соответствующих фигурах образца.

**Образец**



**Таблица**





## Упражнения на развитие объёма внимания.

1. Для проведения этого упражнения необходимо два рисунка (рис.1 и рис.2).

На рис.1 в 8 квадратах определённым образом расставлены точки. Ребёнка просят посмотреть на первый квадрат (остальные 7 квадратов закрываются) и постараться точно так же расставить эти точки в пустом квадрате (заранее подготовить и дать ребёнку рис.2 с пустыми квадратами). Последовательность обозначена цифрами.

Время показа одной карточки -1-2 секунды, на воспроизведение точек ребёнку отводится не более 15 секунд.

Объём внимания ребёнка определяется числом точек, которые он смог правильно воспроизвести на любой из карточек (выбирается та из них, на которой было воспроизведено безошибочно самое большое количество точек).

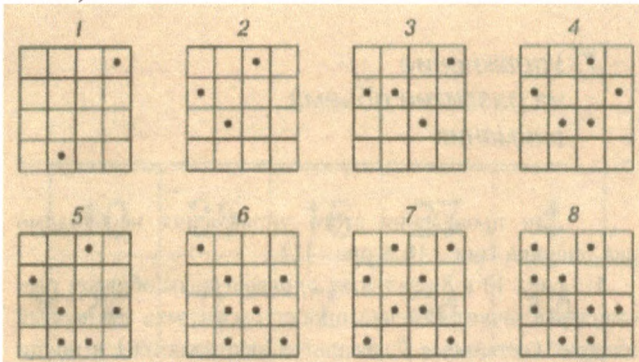


Рис.1

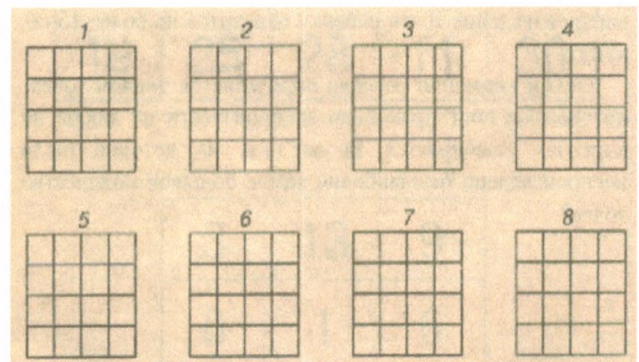


Рис.2

2. Заполни 2 таблицу так, чтобы она стала похожей на 1. Если сразу сделать это будет трудно, сначала покажи стрелкой место каждой фигуры во 2 таблице. Сколько пустых кружков, треугольников, квадратов в таблице?

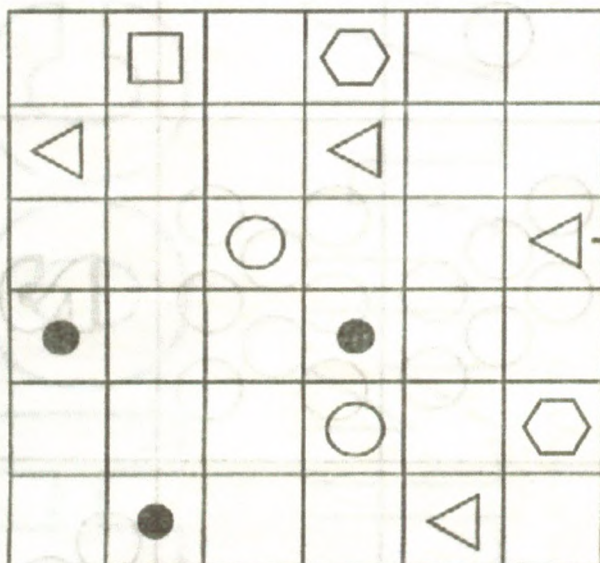


Таблица 1

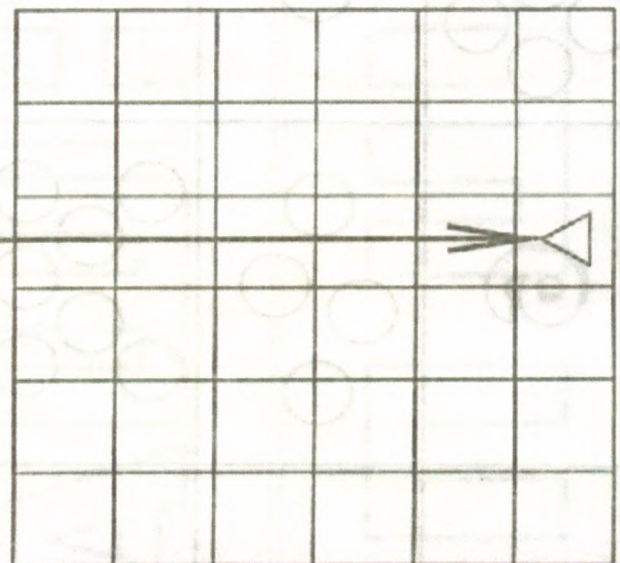


Таблица 2