

ИГРЫ, ФОРМИРУЮЩИЕ ВНИМАНИЕ

Внимание — необходимое условие любой деятельности: учебной, игровой, познавательной. Без целенаправленного, устойчивого внимания невозможны ни самостоятельная деятельность, ни выполнение заданий взрослого. Между тем внимание младших дошкольников, как правило, развито очень слабо. Ребёнка в равной степени может заинтересовать любой предмет, его внимание легко перескакивает с одного объекта на другой. В результате ребёнок просто не слышит, что говорит воспитатель, или же улавливает его речь фрагментарно. Неорганизованность, повышенная импульсивность, неусидчивость, как правило, являются следствием неумения управлять своим вниманием и поведением. Однако самостоятельно преодолеть эти недостатки ребёнок не в силах.

Следует отметить, что любая развивающая игра способствует развитию внимания, ведь она всегда содержит задачу и правила действия, выполнение которых требует сосредоточенности. Однако для своевременного развития целенаправленности, устойчивости внимания, сосредоточенности нужны специальные игры, в которых именно эта задача является приоритетной. Такие игры приведены в этом разделе. В одних играх нужно учитывать определённые требования («Раз, два, три — говори!»), в других — удерживать в уме цель действия («Пальчик», «Прятки с игрушками»), в третьих — вовремя переключать внимание («Отзовись, не зевай!», «Коробочки»). Последние игры этого раздела («Волшебный столик», «Мишкины проказы») требуют от детей особой сосредоточенности, устойчивости внимания.

Стихотворный текст направляет внимание детей, напоминает им правила и условия выполнения задачи. Воспитатель является не только организатором и руководителем, но и непосредственным участником игры. Это необходимо для того,

чтобы дети, подражая взрослому, постепенно овладевали игровыми действиями и были готовы к самостоятельному их выполнению.

«РАЗ, ДВА, ТРИ — ГОВОРИ!»

Особенности игры и её воспитательное значение. Эта игра является первым шагом в развитии целенаправленного внимания. Обычно, когда ребёнку предлагается задание, состоящее из двух-трёх действий, он, не дослушав его до конца, начинает сразу действовать, но выполняет только часть задания. Это говорит о том, что ребёнок не может удерживать в своём сознании несколько условий. Игра «Раз, два, три — говори!» учит руководствоваться сразу несколькими условиями задачи и учитывать их при выполнении игровых действий.

Игра проводится со всей группой детей. Дети решают задачу по очереди, небольшими группами. Наблюдая за действиями других и оценивая их, ребёнок начинает лучше понимать и осознавать условия и правила игры. Это помогает ему самому действовать более успешно.

Игровой материал. Картинки на хорошо известные детям темы: «Посуда», «Цветы», «Животные», «Растения», «Одежда», «Мебель» и др. Изображение предмета должно быть реалистичным, легко узнаваемым. Такие картинки можно подобрать из наборов лото для дошкольников. Желательно, чтобы картинки были в двух экземплярах. Кроме того, нужно иметь какой-либо материал для поощрения детей — кружочки, счётные палочки или звёздочки.

Описание игры и приёмы её проведения. Воспитатель предлагает детям сесть полукругом, сам он садится напротив них за столик, на котором заготовлен игровой материал: стопка картинок, кружочки и звёздочки для поощрения детей. Воспитатель предлагает детям поиграть с картинками: «Я буду показывать картинки одну за другой, а вы — их называть. Называть их нужно после моего сигнала. Сначала внимательно посмотрите, что нарисовано, и вспомните, как это называется. Но ничего не говорите, пока я не скажу: «Раз, два, три — говори!» Кто первый правильно назовёт картинку после моего сигнала, тот её и получит. Давайте попробуем!»

Воспитатель берёт первую картинку, показывает её детям и предлагает подумать, что на ней изображено. «Раз, два, три —

говори!» — произносит воспитатель чётко, размеренно, а перед последним словом выдерживает небольшую паузу. Тот, кто первым назовёт картинку, получает её. Воспитатель показывает три разные картинки, а затем предлагает новый вариант игры. Теперь называть картинки будут не все дети, а только четверо, по очереди. Четверым детям, сидящим с краю, предлагается назвать картинку, а всем остальным — оценить правильность ответа, назвать победителя. Если правильный ответ дают одновременно два ребёнка, они оба получают по картинке. Остальные дети, если они не нарушили правило и верно назвали картинку, получают поощрительные кружки.

После первой четвёрки начинает играть следующая и т.д. Когда весь запас картинок исчерпан, воспитатель предлагает подойти к нему тем, кто выиграл одну картинку. Их хвалят, им аплодируют. Дети оставляют картинки у воспитателя, затем возвращаются на свои места. Затем к столу последовательно приглашаются те, кто выиграл две, три и более картинок. «А теперь, — говорит педагог, — пусть поднимут руки те дети, которые ничего не получили. Есть у нас такие? Почему вам ничего не дали? Как вы думаете?» В деликатной форме воспитатель даёт детям понять, что они были невнимательными, часто отвлекались, нарушали правила. Педагог выражает уверенность, что в следующий раз дети непременно будут внимательными и станут победителями.

Правила игры

1. Прежде чем дать ответ, нужно внимательно посмотреть на картинку и вспомнить, как называется изображённый на ней предмет.

2. Называть предмет можно только после слов: «Раз, два, три — говори!»

3. Тот, кто правильно и раньше других назвал предмет, получает картинку. Тот, кто опоздал с ответом, получает кружок (палочку). Тот, кто ответил преждевременно, ничего не получает.

Советы воспитателю. Игра даёт возможность выявить, кто из детей наиболее собранный, внимательный. С такими ребятами лучше играть отдельно, подбирая им в пару детей с примерно равными им возможностями. Важным моментом игры является поощрение достижений её участников. Покажите каждому ребёнку свою заинтересованность в его дальнейших успехах.

«ПАЛЬЧИК»

Особенности игры и её воспитательное значение. Игра развивает целенаправленное внимание. В ходе игры ребёнок должен выбрать из большого количества более или менее знакомых ему предметов, изображённых на картинках, тот, который назвал взрослый, и указать на предмет пальцем. Выполнение этого задания представляет для ребёнка известную трудность. Перед ним лежит много привлекательных картинок, а между тем ему нужно сосредоточить внимание только на той, которую называет взрослый.

Основное требование игры — искать картинку только взглядом, руками до картинок дотрагиваться нельзя. Такой приём помогает активизировать умственную активность. Движение, то есть указательный жест, направленный к картинке, является последним этапом решения задачи. Чтобы предупредить попытку ребёнка перебирать карточки руками, взрослый вводит специальное ограничительное правило: пока картинка не названа, руки нужно держать у края стола.

Игра проходит в форме соревнования двух пар игроков. Действуя по очереди, малыши учатся считаться друг с другом, доброжелательно относиться к сверстникам.

Игровой материал. Набор парных предметных картинок, изображающих игрушки, фрукты, цветы и предметы домашнего обихода. Можно использовать также картинки предметного лото с изображением животных, птиц, людей. Изображения должны быть реалистичными, чёткими. Картинки раскладываются на столе двумя рядами (по пять-шесть картинок в каждом), на небольшом расстоянии друг от друга.

Описание игры и приёмы её проведения. Игра может проводиться со всей группой детей и в подгруппах. Опишем вариант игры с участием всей группы. Воспитатель вместе с детьми расставляет стульчики полукругом, затем ставит рядом небольшой столик и три стула — для двух детей и для себя. Он раскладывает на столе в два ряда десять — двенадцать предметных картинок. Раскладывая картинки, педагог показывает их детям и предлагает назвать каждый изображённый на них предмет. Затем обращает внимание детей на то, что один палец на руке называется указательным. «В этой игре, — продолжает воспитатель, — указательный палец будет помогать нам искать картинки. Кто первый пра-

вильно укажет на картинку, направит на неё свой указательный палец, тот её и получит».

Воспитатель подзывает к себе двух детей, предлагает им сесть друг напротив друга, сам садится рядом. Он предлагает детям поставить указательный палец правой руки на самый край стола и не поднимать его до тех пор, пока не будет названа картинка. Затем спрашивает: «Кто из вас раньше найдёт и укажет пальчиком, где находится... яблоко?» Дети показывают картинку, а воспитатель обращается к остальным: «Кто раньше указал пальцем на яблоко?» Дети отвечают, и победитель получает картинку.

Воспитатель даёт возможность второму ребёнку отыгаться и называет ещё один предмет, изображённый на карточке, лежащей прямо перед малышом. Если ребёнку не удастся ответить правильно, он покидает стульчик и возвращается к остальным детям. Если он дал правильный ответ, вызывают следующую пару игроков. Картинки, которые забрали с собой дети, заменяются новыми. Игра продолжается до тех пор, пока не будет исчерпан весь запас картинок и каждый из детей не выиграет хотя бы по одному разу (ведь в этой игре не должно быть проигравших). В конце игры дети показывают картинки, которые они выиграли, а затем подходят к столу и укладывают их в коробку.

Правила игры

1. Картинку получает тот, кто первым указал на неё пальцем.
2. Победителей определяют все участники игры. Если оба ребёнка одновременно указали на картинку, они оба считаются победителями.

Советы воспитателю. Игра содержит элемент соревнования, но построена так, что в ней не бывает проигравших. Наличие парных картинок обеспечивает возможность каждому ребёнку получить свой выигрыш, даже если они находят предмет одновременно. При отсутствии парной картинки пусть ребёнок выберет ту, которая ему больше нравится.

Подбирайте в пары детей, равных по возможностям. Проводите игру таким образом, чтобы все её участники проявили не только активность, но и внимательность друг к другу.

«ПРЯТКИ С ИГРУШКАМИ»

Особенности игры и её воспитательное значение. Цель игры — развивать устойчивость внимания. Развитие способности

удерживать в памяти определённую цель, не отвлекаясь на постороннее, очень важно для детей дошкольного возраста. Без этого они не смогут успешно учиться в школе, выполнять поручения, доводить дело до конца. Конечно, трёхлетнему ребёнку не так-то просто овладеть своим вниманием, но предлагаемая игровая ситуация способствует этому.

Игра носит характер забавы. Участвовать в ней могут все дети группы. Радостные эмоции сближают их друг с другом, с воспитателем. Игра, как показывает практика, становится одной из их самых любимых.

Игровой материал. Для игры понадобятся пять — семь игрушек. Это могут быть куклы, мишка, лошадка, машинки (грузовик, автобус), игрушечная посуда (кастрюлька, сковородка), игрушки на военную тему (самолёт, ракета, танк). Игрушки должны быть среднего размера (примерно 20–25 см в высоту), привлекательного вида. В эти игрушки дети ранее ещё не играли.

Описание игры и приёмы её проведения. Воспитатель ставит на столике игрушки. «Это наши гости, — говорит воспитатель, — давайте поиграем с ними в прятки». Педагог предлагает детям сесть поудобнее, придвигает столик с игрушками к ним поближе, подзывает к себе троих детей и предлагает каждому из них по очереди выбрать понравившуюся игрушку. «Скажи нам, почему ты выбрал эту игрушку, что в ней тебе больше понравилось?» — спрашивает воспитатель. Этот вопрос задаётся для того, чтобы у ребёнка возник отчётливый образ предмета, который ему предстоит отыскать. Дети отвечают на вопрос, внимательно рассматривают выбранный предмет, затем отворачиваются, закрывают глаза. Взрослый «прячет» выбранные игрушки, то есть ставит новую куклу рядом с другими, хорошо знакомыми, куклами, новую машинку — на полку с другими машинками. Педагог шёпотом обращается к детям, которые наблюдают за его действиями: «Вы видели, куда спрятались игрушки? Это наш секрет, его нельзя выдавать! Пусть каждый водящий сам найдёт свою игрушку».

«Пора!» — говорят хором дети и воспитатель. Водящие открывают глаза, становятся рядом с воспитателем, он объясняет им правило: «Искать надо только ту игрушку, какую сам выбрал. Кто первый принесёт игрушку, тот и выиграл!» Когда водящие возвращаются с игрушками к столу, воспитатель спрашивает остальных малышей: «Кто первым нашёл игрушку? Он точно нашёл свою игрушку?» Тому, кто выиграл, выдают награду (значок или кружок),