

Советы родителям: Дидактические игры на развитие внимания и памяти

Закрепите дома то, чем занимается ваш ребёнок в детском саду.

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. В начальной школе вообще без развитой памяти никуда. Писать дети в первом классе ещё не умеют, поэтому всё необходимо запоминать, вплоть до домашнего задания. Ведущим видом деятельности дошкольников является игра, поэтому самым эффективным способом развития памяти и внимания ребёнка является игра. Память и внимание сильно взаимосвязаны, поэтому игры, которые разработали направлены на развитие и памяти и внимания.

Далее представлены дидактические игры, которые направлены на развитие внимания и памяти и, в которые можно играть самостоятельно дома...

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: Начинаящий 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.

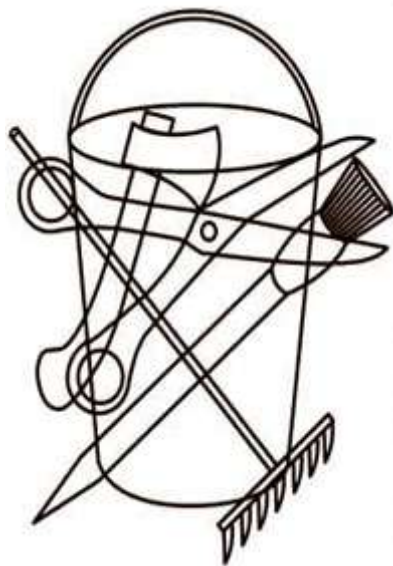
Ход игры: Выбирается ведущий, все остальные – зеркало. Ведущий придумывает движения, а остальные должны в точности его повторить. Выигрывает тот, кто не ошибётся.

Дидактическая игра «Зашумлённые картинки»

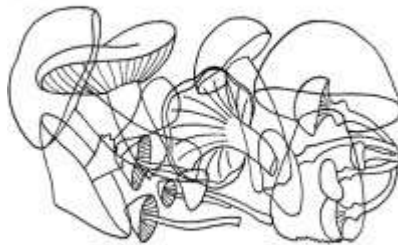
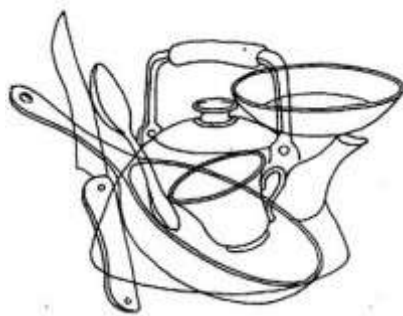
Играть может один человек. Игра предназначена для детей от 5 – 6 лет.

Цель игры: развивать произвольное внимание.

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



Какие рыбы спрятались на картинке?



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.