**КАРТОТЕКА ИГР И УПРАЖНЕНИЙ НА РАЗВИТИЕ ВНИМАНИЯ**

**РАЗВИТИЕ КОНЦЕНТРАЦИИ ВНИМАНИЯ -**

***недостаточная концентрация и устойчивость внимания проявляется в том,***

***что ребёнку трудно долго сохранить внимание, не отвлекаясь и не ослабляя его.***

**Корректурные упражнения** («Найди и вычеркни», «Проставь значки»)

Ребёнку предлагается находить и вычеркивать определённые фигуры, буквы в печатном тексте. Продолжительность упражнения – 5 минут. Для их проведения потребуются любые печатные тексты, материалы, таблицы (в соответствии с возрастом).

**«Цифровая таблица»**

*Вариант I. (для детей 5 – 7 лет)*

Покажите ребенку таблицу с набором цифр от 1 до 9 (16, 25), которые располагаются в произвольном порядке. Скажите ему: "Постарайся как можно быстрее находить, показывать и называть вслух цифры от 1 до 9 (16)". Большинство детей 5-7 лет выполняют это задание за 1,5-2 минуты и почти без ошибок.

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **5** | **7** | **4** |
| **3** | **9** | **2** |
| **1** | **6** | **8** |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **6** | **4** | **15** | **9** |
| **10** | **12** | **1** | **5** |
| **2** | **14** | **7** | **3** |
| **8** | **16** | **11** | **13** |

*Вариант II. (для детей 5 – 7 лет).*

Приготовьте таблицу с 16 (25) клетками, на которой в случайном порядке написаны цифры от 1 до 21 (30), из них 5 цифр пропущены. Попросите ребенка найти и показать все цифры подряд, а пропущенные цифры записать (если он не может записать цифры, то просто пусть их назовёт).

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **11** | **13** | **18** | **2** |
| **4** | **21** | **16** | **10** |
| **19** | **1** | **12** | **14** |
| **7** | **15** | **20** | **5** |

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **29** | **9** | **19** | **11** | **5** |
| **21** | **27** | **23** | **2** | **17** |
| **6** | **25** | **12** | **7** | **28** |
| **18** | **1** | **16** | **10** | **24** |
| **30** | **14** | **3** | **22** | **26** |

*Вариант III. (для детей 8 – 10 лет).*

В левой таблице расположены 25 цифр от 1 до 40. Нужно переписать их в порядке возрастания в пустую таблицу справа, начиная их заполнять с верхнего левого квадрата. Более лёгкий способ: находить в хаотичном порядке цифры по возрастанию и соединить их стрелками.

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **12** | **4** | **34** | **11** | **30** |
| **7** | **31** | **21** | **37** | **2** |
| **28** | **1** | **16** | **25** | **33** |
| **40** | **19** | **20** | **39** | **9** |
| **13** | **35** | **6** | **17** | **24** |

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
|  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |

**«Найди отличия»** (Е.К. Лютова, Г. Б. Монина)

Ребенок рисует любую несложную картинку (кошку, домик и др.) и передает ее взрослому, а сам отворачивается. Взрослый дорисовывает несколько деталей и возвращает картинку. Ребенок должен заметить, что изменилось в рисунке. Затем взрослый и ребенок могут поменяться ролями.

Игру можно проводить и с группой детей. В этом случае дети по очереди создают на доске какой – либо большой общий рисунок и отворачиваются (при этом возможность движений не ограничивается) взрослый дорисовывает. Дети должны сказать какие изменения произошли.

**«Найди отличия на картинках»**

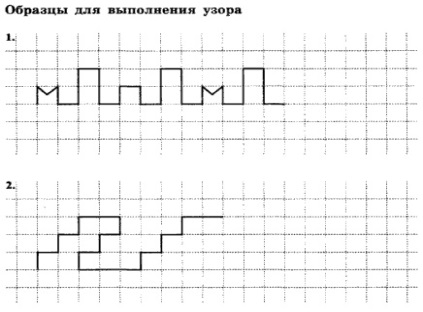
Предложите малышу взглянуть на картинки, где, например, изображены два гнома (или два котенка, или две рыбки). На первый взгляд они совсем одинаковые. Но, всмотревшись внимательнее, можно увидеть, что это не так. Пусть малыш постарается обнаружить отличия. Можно еще подобрать несколько картинок с нелепым содержанием и попросить ребенка найти несоответствия.

**"Раскрась вторую половинку"**

Для этого упражнения необходимо наполовину раскрашенная картинка (можно листы раскраски разрезать пополам по вертикали). Ребёнок раскрашивает вторую половину картинки точно так же, как раскрашена первая половина.

Можно усложнить, предложив ребенку вначале дорисовать вторую половину картинки, а затем ее раскрасить. (Это может быть бабочка, стрекоза, домик, елка и т.д.).

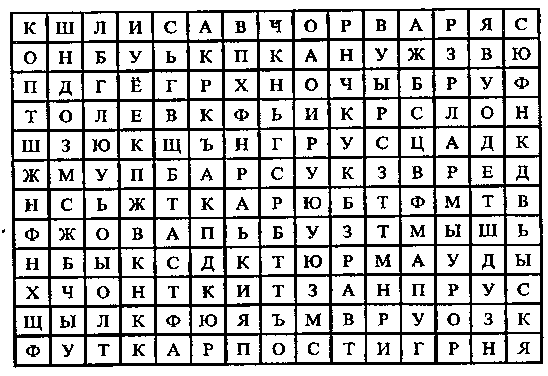
**"Выполни по образцу"**  
Упражнение включает в себя задание на прорисовку повторяющихся узоров по клеточкам. Каждый из узоров требует повышенного внимания ребенка, т.к. требует от него выполнения нескольких последовательных действий:  
а) анализ каждого элемента узора;  
б) правильное воспроизведение каждого элемента;  
в) 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.  
Варианты клеточных узоров могут быть различны. Импровизируйте.

****

**Методика Мюнстерберга** (вариант её модификации).

В бессмысленно наборе букв вставляются слова (чаще существительные, но могут быть глаголы, прилагательные, наречия). Требуется отыскать их как можно быстрее и без ошибок. Ребёнку даётся бланк с напечатанными на нём пятью строчками случайно набранных букв, следующих друг за другом. Среди этих букв ребёнок должен отыскать 10 слов и подчеркнуть их.

Пример задания:

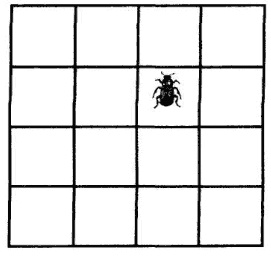


(например: лиса, барсук, пост, слон, бык, утка…).

**«Найди слова»**

На доске написаны слова, в каждом из которых нужно отыскать другое, «спрятавшееся» в нём.

Например: смех, волк, столб, коса, полка, зубр, удочка, мель, набор, укол, дорога, олень, пирожок, китель.

**"Маленький жук"**  
"Сейчас мы будем играть в такую игру. Видишь, перед тобой поле, расчерченное на клеточки. По этому полю ползает жук. Жук двигается по команде - вниз, вверх, вправо, влево. Я буду диктовать тебе ходы, а ты будешь передвигать по полю жука в нужном направлении. Делай это мысленно. Рисовать или водить пальцем по полю нельзя! Внимание? Начали. Одна клеточка вверх, одна клеточка налево. Одна клеточка вниз. Одна клеточка налево. Одна клеточка вниз. Покажи, где остановился жук».   
Если ребенок затрудняется выполнять задание мысленно, то сначала можно позволить ему показывать пальчиком каждое движение жука, или изготовить жука и двигать его по полю. Важно, чтобы в результате ребенок научился мысленно ориентироваться в клеточном поле.  
Задания для жука можно придумать самые разные. Когда поле из 16 клеток будет освоено, переходите к движению по полю из 25, 36 клеток, усложняйте задания ходами: 2 клетки наискосок вправо-вниз, 3 клетки влево и т.д.

Выполнение этого упражнения одновременно способствует развитию свойств внимания: концентрации, распределения и переключения.

**«Пуговица»**

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, разделённый на клетки. Начинающий игру выставляет на своём поле 3 пуговицы, второй игрок должен посмотреть и запомнить, где какая пуговица лежит. После этого первый игрок закрывает листком бумаги игровое поле, а второй должен на своём поле повторить то же расположение пуговиц.

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |

Чем больше в игре используется клеток и пуговиц, тем она становится сложнее. Эту игру можно использовать на развитие памяти, пространственного восприятия и мышления.

**«Птица – не птица»**

Весёлая игра на внимание и знание птиц. Педагог читает стихи. Задача детей внимательно слушать и, если прозвучит слово, обозначающее не птицу, подать сигнал – топнуть или хлопнуть. Обязательно спросите ребёнка, что неправильно. Уточните: «А муха – это кто?».

*Прилетели птицы:*

*Голуби, синицы,*

*Мухи и стрижи…*

*Прилетели птицы:*

*Голуби, синицы,*

*Аисты, вороны,*

*Галки, макароны…*

*Прилетели птицы:*

*Голуби, синицы,*

*Лебеди, куницы,*

*Галки и стрижи,*

*Чайки и моржи…*

*Прилетели птицы: Голуби, синицы,*

*Утки, гуси, совы,*

*Ласточки, коровы…*

*Прилетели птицы: Голуби, синицы,*

*Палки и стрижи,*

*Бабочки, чижи,*

*Аисты, кукушки,*

*Даже совы0сплюшки,*

*Лебеди и утки –*

*И спасибо шутке!*

*Прилетели птицы: Голуби, синицы, Чибисы, чижи, Соки и ужи…*

*Прилетели птицы:*

*Голуби, синицы,*

*Чайки, пеликаны,*

*Майки и орланы.*

*Голуби синицы,*

*Цапли, соловьи,*

*Окуни и воробьи.*

**«Снежный ком»**

Выбирается тема игры: города, животные, растения, имена и др. Первый игрок называет слово по одной тематике, например, «слон» (если тема игры - «Животные»). Второй игрок должен повторить слово и добавить своё, например, «слон», «жираф». Третий говорит: «слон», «жираф», «крокодил». И так до тех пор, пока кто – нибудь не ошибётся. Тогда он выбывает из игры и следит, чтобы не ошибались остальные. В итоге остаётся один победитель.

**«Тишина»**

Детям даётся инструкция: «Давайте послушаем тишину. Сосчитайте звуки, которые здесь слышите. Сколько их? Какие это звуки? (начинаем с того, кто услышал меньше всех.

Игру можно усложнить, дав задание детям сосчитать звуки вне комнаты, на улице.

**«Зеркало»**

Детям предлагается вслед за педагогом или ведущим повторить движения. Можно использовать игру вовремя физкультминутки.

**«Да и Нет – не говори»**

Можно просто договориться, какие слова или части речи нельзя говорить и после этого задавать самые разные вопросы. Вопросов должно быть много. Это откровенная проверка внимания. Например, такие:

Вы сегодня завтракали? Ваша прическа вам нравится?

Сегодня понедельник? Вы сегодня опоздали на занятия?

Сейчас зима? У тебя есть брат? Ты ночью спишь? И т.д.

Ребенок не должен отвечать «да» и «нет», а заменить эти слова другим ответом.

**«Что изменилось?»**

Мелкие предметы (ластик, карандаш, блокнот, спичка и т. п. в количестве 8-10 штук) раскладывают на столе. В течение 30 секунд ребенок смотрит и запоминает расположение предметов; потом ребенок поворачивается спиной к столу, а в это время 2 -3 предмета перекладывают на другие места. Снова 30 секунд дается на осмотр предметов, после чего спросим играющего: что изменилось в расположении предметов, какие из них были переложены? Развитие концентрации, объема, распределения внимания и зрительной памяти.

**«Запретное число»**

Предложить детям посчитать до 10 (20), но одно число будет запретное – его нельзя называть, вместо этого надо хлопнуть в ладоши.

**«Путаница»**

Ребёнку предлагаются рисунки, содержащие несколько наложенных одно на другое контурных изображений разных предметов, животных и др. Необходимо как можно быстрее отыскать все замаскированные изображения.

**«Ухо-нос»**

По команде «Ухо» дети должны схватиться за ухо, по команде «Нос» -за нос. Вы тоже выполняете вместе с ними действия по команде, но через некоторое время начинаете делать ошибки.

**«Карлики и великаны»**

Аналогичная предыдущей игра: по команде «Карлики» дети приседают, по команде «Великаны» встают. Воспитатель выполняет движения вместе со всеми. Команды даются в разбивку и в разном темпе.

**«Платочек»**

Дети встают в круг. Водящий бегает или ходит сзади круга с платочком в руке и незаметно кладет платочек у кого-то за спиной. Затем он делает еще один круг, и если за это время новый владелец платочка не объявится, считается, что тот проиграл. Тот, кто заметит платочек у себя за спиной, должен догнать водящего и осалить. Если это удается, водящий остается прежний. Если нет – водит второй.

**«Съедобное - несъедобное»**

Водящий бросает мяч, называя любой предмет. Мяч надо ловить только в том случае, если предмет съедобный.

***Увеличение объёма внимания и кратковременной памяти.***

*Маленький объём внимания – это невозможность сконцентрироваться на нескольких предметах, удерживать их в уме.*

*Упражнения основаны на запоминании числа и порядка расположения ряда предметов, предъявляемых на несколько секунд.*

*По мере овладения число предметов постепенно увеличивается.*

**"Три пункта"**  
Предлагаете ребенку занять удобную для него позу и замереть в ней, то есть не двигаться. При этом малыш должен выслушать и запомнить три пункта задания. Затем вы говорите: "Раз, два, три - беги!" - и ребенок быстро выполняет все пункты задания, причем именно в той последовательности, в какой они звучали.

Задания могут быть самые разные, например:

1.Самое простое задание:  
- Пункт первый. Хлопни в ладоши три раза;

- Пункт второй. Назови какую-нибудь мебель;

- Пункт третий. Встань рядом с предметом, сделанным из дерева.  
Когда ребенок освоится с правилами игры, можно предложить ему усложненный вариант.  
2.Усложненное задание:

- Пункт первый. Подпрыгни столько раз, сколько тебе лет;

- Пункт второй. Напиши в тетради название водоплавающей птицы;

- Пункт третий. Встань рядом с предметом, который начинается на букву "С».

Задание можно усложнять, увеличивая количество пунктов до 4-5.

**«Будь внимателен»**

Взрослый договаривается с детьми, что по команде:

- «Зайчики!» они будут прыгать,

- «Лошадки!» - скакать,

- «Раки!» - пятиться,

- «Птицы!» - махать руками,

- «Аисты!» - стоять на одной ноге.

Затем дети движутся по кругу или произвольно танцуют. Когда прозвучит, например, команда: «Зайчики!», дети начинают прыгать, то есть действовать так, как договаривались перед игрой.

**«Заметь все»**

Раскладывают в ряд 7 – 10 предметов (можно картинки с изображением предметов), которые затем закрываются. Приоткрыв предметы на 10 секунд, снова закрыть их и предложить детям перечислить все предметы (картинки), которые они запомнили.

Приоткрыв снова эти же предметы на 8 – 10 секунд, спросить у детей в какой последовательности они лежали.

Поменяв местами два любых предмета, снова показать всё на 10 секунд. Предложить детям определить, какие предметы переложены.

Не глядя больше на предметы, сказать, какого цвета каждый из них.

Можно придумать и другие варианты этой игры: убирать предметы и просить называть исчезнувший; располагать предмет не вряд, а, например, один над другом, с тем чтобы дети перечисляли их по порядку снизу-вверх, а затем сверху вниз и т. п.

**"Что изменилось?**

Мелкие предметы (ластик, карандаш, блокнот, спичка и т. п. в количестве 8-10 штук) раскладывают на столе. В течение 30 секунд ребенок смотрит и запоминает расположение предметов; потом ребенок поворачивается спиной к столу, а в это время 2 -3 предмета перекладывают на другие места. Снова 30 секунд дается на осмотр предметов, после чего спросим играющего: что изменилось в расположении предметов, какие из них были переложены?

Ответы оцениваются в очках. За каждый правильно указанный предмет играющему засчитывается выигрыш в 1 очко, но и за ошибку снимается 1 очко из числа выигранных. Ошибкой считается, когда назван предмет, который не перекладывался на другое место.

**"Бусы".**

Для работы необходимо не менее шести цветных карандашей. Работа состоит из двух частей:

I часть - рисование бус,

II часть - проверка работы и, в случае необходимости, перерисовывание бус.

*Инструкция I*: «У тебя на листочке нарисована нитка. На этой нитке нужно нарисовать пять круглых бусинок так, чтобы нитка проходила через середину бусинок. Все бусины должны быть разного цвета, средняя бусина должна быть синяя.  
*Инструкция II:* "Сейчас я еще раз расскажу, какие нужно было нарисовать бусы, а ты проверь свои рисунки, все ли сделал правильно. Где заметишь ошибку, сделай рядом новый рисунок". (Условие теста повторяется еще раз в медленном темпе, каждое условие выделяется голосом).

Условия каждый раз можно изменять: увеличить количество бусинок, изменить цвет и т.д.

**"Какое что бывает?".**  
Играя в эту игру, дети научатся сравнивать, обобщать свойства предметов и, наконец, понимать значение таких понятий как высота, ширина, длина; классифицировать предметы по форме, размеру, цвету. Сначала вопросы задает взрослый, а ребенок отвечает. Потом нужно дать возможность ребенку проявить себя.   
Примеры:   
*- Что бывает высоким? (дерево, столб, человек, дом).*Здесь уместно спросить, что выше - дерево или дом; человек или столб.   
*- Что бывает длинным? (коротким)   
- Что бывает широким (узким)?   
- Что бывает круглым (квадратным)?*

В игру можно включать самые разные понятия: что бывает пушистым, мягким, твердым, острым, холодным, белым, черным и т.д.

**«Выложи буквы так, как только что видел».**

На столе перед каждом ребенком лежат карточки с изображением букв.

Дети наблюдают за тем, как взрослый демонстрирует карточки с буквами (7 – 10 карточек).

Дается время для запоминания – 5-6 секунд. Затем карточки с буквами убираются (переворачиваются), и дети по памяти выкладывают те же буквы.

**«Какой буквы не стало?»**

Взрослый в произвольном порядке выкладывает перед ребенком 8 карточек, на которых написаны знакомые детям буквы.

Дается время для запоминания – 10 секунд. Затем, детям предлагается закрыть глаза. Одна карточка убирается. Ребенок открывает глаза и определяет, какой буквы не стало.

**«Нарисуй и зачеркни»**

На столе перед каждым ребенком находится лист бумаги и простой карандаш.

Педагог предлагает детям:

а) нарисовать: два треугольника, один квадрат, один прямоугольник и зачеркнуть третью фигуру;

б) нарисовать: три круга, один треугольник, два прямоугольника и зачеркнуть вторую фигуру;

в) нарисовать: один прямоугольник, два квадрата, три треугольника и зачеркнуть пятую фигуру.

Можно придумать разные варианты заданий.

**«Найди предмет»**

В течение 10 – 15 секунд увидеть вокруг себя как можно больше предметов одного и того же:

- цвета, размера, формы, материала и т. п.

По сигналу педагога один ребёнок начинает перечислять, другие продолжают.

**«Игра с флажками»**

Когда вы поднимаете красный флажок, дети должны подпрыгнуть, зеленый - хлопнуть в ладоши, синий - шагать на месте.

***Тренировка распределения внимания.***

*Плохо развитая способность распределения внимания – неумение эффективно (без ошибок) выполнять одновременно несколько дел. Распределение внимания заключается в параллельном выполнении нескольких видов деятельности. Осуществляется за счёт способности быстро переключаться с одного вида деятельности на другой. При утомлении, выполнении трудных заданий оно обычно снижается. Особенно это заметно при обучении ребёнка письму.*

*Процесс овладения навыком письма существенно зависит от распределения внимания ребёнка. Малышу необходимо параллельно выполнять несколько видов деятельности: чтение текста, который надо списать, или прослушивание его, запоминание этого текста, проговаривание вслух или про себя нужных слов, вспоминание необходимых букв и их написание и, наконец, написание, совмещенное с постоянным стремлением соблюдать строку и соответствовать правилам каллиграфии.*

*Основной принцип упражнений: ребёнку предлагают одновременное выполнение двух разноплановых заданий. По окончании работы (через 10 – 15 минут) определяется эффективность выполнения каждого задания.*

**«Каждой руке – своё дел»**

Ребёнка просят левой рукой перелистывать книгу с картинками (запоминая их), а правой рукой в течение 1 минуты раскрашивать картинку или соединять по точкам и т. п.

**«Счёт с помехой»**

Ребёнок называет цифры от 1 до 10 (20), одновременно записывая их на листе бумаги в обратном порядке: произносит 1, пишет 10, произносит 2, пишет 9 ит. д. Подсчитывают время задания и число ошибок.

**«Чтение с помехой»**

Дети читают текст, одновременно выстукивая карандашом ритм. Одновременно они ищут ответы на вопросы.

**«Золушка»**

Перемешанная фасоль - белая, коричневая, цветная. По команде разобрать и разложить фасоль на три кучки по цвету. Выигрывает тот, кто первый справится с заданием.

Варианты игры: фасоль и горох (можно разбирать завязанными глазами) т. п.

***Развитие переключаемости внимания.***

*Плохо развитая переключаемость внимания состоит в том, что ребёнку трудно переключаться с выполнения одного вида деятельности на другой. Переключение облегчается если рассказать ребёнку, что предстоит сделать, от чего следует отвлечься, когда нужно остановится и начать новый вид деятельности.*

**«Хлопок»**

Называйте ребёнку различные слова: стол, кровать, чашка, медведь, вилка и т. д. Малыш внимательно слушает и хлопает в ладоши тогда, когда встретится слово, обозначающее, например, животное.

Затем предложить, что бы ребёнок вставал, когда услышит слово, обозначающее растение.

Объединить первое и второе задание, т. е. малыш должен хлопать в ладоши, когда услышит слово, обозначающее животное, и вставать, когда услышит слово, обозначающее растение.