

Серия дидактических игр

1 этап - игры направленные на развитие умения произвольно распределять и переключать внимание с одного объекта на другой в результате сознательных усилий воли.

«Найди отличия»

Обучающая задача: развитие умения произвольно переключать и распределять внимание.

Игровая задача: развивать умения находить отличия.

Оборудование: карточка с изображением двух картинок, имеющих различия.

Игровые действия: ребенку предлагаются:

1) серия картинок по две картинке на каждой карточке; в каждой картинке надо найти пять отличий;

2) карточка с изображением двух картинок, отличающихся друг от друга деталями. Необходимо найти все имеющиеся отличия.

Инструкция: «Посмотри внимательно на эту карточку. На ней изображены картинки, которые отличаются друг от друга различными деталями. Необходимо быстро найти все имеющиеся отличия. Начинай искать».

Подведение итогов: после проведения игры ребенка хвалят, вне зависимости от результата.

«Строители»

Обучающая задача: развитие наблюдательности, концентрации и распределения внимания.

Игровая задача: развитие умение видеть недостающие детали и дорисовывать их до целого.

Оборудование: бланк с четырьмя рисунками, один из которых - образец, а три остальные отличаются от образца недостающими деталями; простой карандаш.

Игровые действия: ребенку предлагают лист с четырьмя рисунками, содержащими элементы башни. Первый рисунок - образец, остальные три отличны между собой и образцом. Надо дорисовать недостающие элементы, чтобы все три рисунка соответствовали образцу.

Инструкция: «Посмотри внимательно на эти четыре рисунка. На первом из них изображена готовая башня, а на трех остальных детали башни не дорисовали. Тебе необходимо дорисовать недостающие детали к каждой башне так. Чтобы все четыре башни стали одинаковыми. Приступай к работе».

«Найди героев передачи»

Обучающая задача: развитие наблюдательности, концентрации и распределения внимания.

Игровая задача: развивать умения выделять из нескольких наложенных друг на друга героев.

Оборудование: картинки с изображением героев детской передачи - Хрюшки, Степашки, Фили, замаскированных в рисунке; простой карандаш.

Игровые действия: ребенку необходимо найти и обвести обратной стороной карандаша каждую из замаскированных в рисунке фигурок героев.

Инструкция: «Посмотри внимательно на этот рисунок. В нем замаскированы фигурки героев детской передачи - Хрюшки, Степашки, Фили, Каркуши. Необходимо найти и обвести пальцем или обратной стороной карандаша каждого из героев».

«Назови предмет»

Обучающая задача: развитие концентрации внимания; развитие целостности восприятия; формирование умения классифицировать, включать части в целое.

Игровая задача: развивать умения выделять один из нескольких наложенных друг на друга объектов.

Оборудование: рисунки с замаскированными изображениями предметов (игрушек, фруктов, посуды, овощей).

Игровые действия: ребенку предлагают рисунок с замаскированным изображением предметов. Необходимо увидеть и показать каждый из предметов в отдельности.

Инструкция: «Посмотри внимательно на этот необычный рисунок. На нем изображены замаскированные предметы. Необходимо увидеть и показать каждый предмет в отдельности. Приступай к выполнению задания».

«Быстрее нарисуй»

Обучающая задача: развитие умения переключать внимание.

Игровая задача: развивать умения переключать с одного предмета на другой и удержание в памяти инструкции.

Оборудование: простой хорошо отточенный карандаш, таблица с изображением по строчкам знакомых детям предметов.

Игровые действия: Ребенку предлагают таблицу с изображением по строчкам знакомых предметов и дают задание дорисовать определенные недостающие детали к каждому из них.

Инструкция: «Посмотри внимательно на эту картинку. Дорисуй у каждого яблока листик, а в каждом домике окошко. Приступай к работе».

2 этап - игры направленные на развитие умения удерживать в поле зрения сразу несколько объектов и способности задерживать на них внимание в течение длительного времени.

«Исключи лишнее»

Обучающая задача: развитие мышления и объема внимания.

Игровая задача: развивать умение выделять из ряда предметов отличающийся от других.

Оборудование: карточка с изображением предметов, один из которых отличается от остальных.

Игровые действия: Ребенку предлагается найти из пяти изображенных на рисунке предметов один, отличающийся от остальных, и объяснить свой выбор.

Инструкция: «Посмотри внимательно на изображенные здесь предметы и найди среди них такой, который отличается от остальных. Покажи найденный предмет и объясни, почему он не похож на другие. Приступай к работе».

«Выложи узоры из мозаики»

Обучающая задача: развитие концентрации и объема внимания, мелкой моторики руки, формирование умения работать по образцу.

Игровая задача: развивать умение выполнять графические диктанты по образцу.

Оборудование: мозаика, образец.

Игровые действия: Ребенку предлагают по образцу выложить из мозаики: цифры, букву, простой узор и силуэт.

Инструкция: «Посмотри, на этом рисунке изображена цифра (буква, узор, силуэт). Из мозаики нужно выложить точно такую же цифру (букву, узор, силуэт), как на рисунке. Будь внимателен. Приступай к работе».

«Срисуй по клеточкам»

Обучающая задача: развитие концентрации и объема внимания, формирование умения следовать образцу, развитие мелкой моторики руки.

Игровая задача: развивать умения

Оборудование: чистый лист бумаги в крупную клетку; образец для рисования; остро отточенные карандаши.

Игровые действия: Ребенку предлагают нарисовать согласно образцу фигуру на чистом листе в клетку простым карандашом. Задание представляет собой, два уровня сложности:

1-й уровень сложности — образец состоит из разомкнутых фигур;

2-й уровень сложности — образец состоит из замкнутых фигур.

Инструкция: «Посмотри внимательно на рисунок. На нем изображена фигура, состоящая из линий. Нарисуй точно такую же фигуру по клеточкам на чистом листе. Будь внимателен!»

Подведение итогов: После проведения игры ребенка хвалят, вне зависимости от результата.

«Кого испугался охотник?»

Обучающая задача: развитие объема и устойчивости внимания.

Игровая задача: развивать умения находить и выделять среди объектов нужный образ.

Оборудование: рисунок с изображением леса, зверей и охотника.

Игровые действия: Ребенку предлагается рисунок с изображением охотника в лесу. Необходимо найти того, кого испугался охотник.

Инструкция: «Посмотри внимательно на рисунок. На нем изображен бегущий по лесу охотник. Он кого—то испугался. Кого мог испугаться охотник в этом лесу? Покажи и объясни: — почему?»

«Корова Маня и ее хозяйка»

Обучающая задача: развитие устойчивости внимания.

Игровая задача: развивать умения находить нужный вариант выполнения.

Оборудование: рисунок с изображением лабиринта, простой карандаш.

Игровые действия: В предлагаемом лабиринте ребенок должен пройти извилистую линию, проводя по ней пальцем или обратной стороной карандаша, найти короткий путь, по которому могла бы двигаться хозяйка к своей корове Мане.

Инструкция: «Посмотри внимательно на этот рисунок. На нем изображен лабиринт, по которому необходимо найти короткий путь. Однажды корова Маня заблудилась - забрела в глухой лес и не знала, как вернуться домой. Она проголодалась и начала искать сочную и вкусную травку. По какой тропинке должна двигаться хозяйка, чтобы как можно быстрее встретить корову?»

«Построй дорожку»

Обучающая задача: развитие устойчивости внимания: способности обобщать объекты по признаку величины; закрепление представлений о геометрических формах.

Игровая задача: развивать умения действовать по заданному образцу.

Оборудование: таблица с различным расположением геометрических фигур по строчкам, фишки.

Игровые действия: ребенку предлагают помочь герою сказки добраться до определенного места путем построения дорожки. Чтобы построить дорожку, необходимо закрывать фишками названные взрослым определенные геометрические фигуры.

Инструкция: «Посмотри внимательно на эту таблицу. Помоги герою сказки добраться по дорожке к нужному ему месту. А для этого закрой фишками слева направо:

- а) все треугольники (круги, квадраты);
- б) только заштрихованные треугольники (круги, квадраты).

3 этап - игры направленные на поддержание устойчивой избирательной активности.

«Выложи из палочек»

Обучающая задача: развитие произвольного внимания, мелкой моторики.

Игровая задача: развивать умения работать по образцу, сосредотачивая внимание на образце.

Оборудование: счетные палочки, образец узора.

Игровые действия: ребенку предлагают по образцу выложить узор или силуэт из палочек

- а) 1-й уровень сложности - узоры в одну строчку (карточки);
- б) 2-й уровень сложности - простые силуэты, состоящие от 6 до 12 палочек (карточки);
- в) 3-й уровень сложности - более сложные силуэты, состоящие от 6 до 13 палочек (карточки);
- г) 4-й уровень сложности - сложные силуэты с большим количеством деталей, состоящие от 10 до 14 палочек.

Инструкция: «Посмотри, что изображено на этом рисунке (узор, домик и т.д.)? Возьми палочки и выложи из них точно такой же узор (домик...). При выкладывании будь внимателен. Приступай к работе».

«Что где лежит?»

Обучающая задача: развитие произвольного внимания.

Игровая задача: развивать умения выполнять задание, действуя по образцу.

Оборудование: бланк с эталонами фигур и предметов, соответствующих этим эталонам, а также стеллажи, вырезанные фигуры для манипулирования.

Игровые действия: Ребенку необходимо распределить предметы относительно предложенных эталонов фигур. Методика может быть использована в двух вариантах.

1. Упрощенный вариант: на отдельном бланке изображен стеллаж с эталонами фигур, а плоские предметы вырезаны и раскладываются ребенком на полки стеллажа относительно предложенных эталонов фигур (происходит сравнение эталонов с предметами).

2. Стеллаж с полками и эталонами фигур, а также предметы изображены на одном бланке. Ребенок должен выполнить задание, не манипулируя предметами. Показать и объяснить свои действия.

Инструкция: «Посмотри, на этом бланке нарисован стеллаж с полками, на которых обозначены геометрические фигуры: прямоугольник, треугольник, еще один прямоугольник, квадрат, круг, овал. Находящиеся у меня вырезанные предметы тебе необходимо разложить на полки так, чтобы они оказались рядом с той геометрической фигурой, на которую похожи. Объясни свой выбор».

«Найди дорожку»

Обучающая задача: развитие произвольного внимания.

Игровая задача: развивать умения находить нужный вариант выполнения.

Оборудование: бланк с изображением простого лабиринта, карандаш.

Игровые действия: Ребенок должен пройти извилистую линию лабиринта, проводя по ней пальцем либо обратным концом карандаша.

Инструкция: «Посмотри на этот рисунок, на нем изображен лабиринт. Необходимо помочь Зайке пройти по этому лабиринту и добраться до морковки (к ёлочке). Проходить лабиринт необходимо, не выходя за контуры линии, не пропуская петель».

«Найди двух одинаковых животных»

Обучающая задача: развитие произвольного внимания.

Игровая задача: развивать умения выделять из ряда предметов два одинаковых.

Оборудование: рисунок с изображением животных (мышек, петухов, жирафов, слонов).

Игровые действия: ребенку предлагают отыскать на рисунке двух одинаковых животных.

Инструкция: «Посмотри внимательно на рисунок. На нем изображены мышки (петухи, жирафы, слоны). Необходимо найти среди всех мышек одинаковых».

Подведение итогов: Ребенок при правильном выполнении получает привилегии.

«Воспроизведение геометрических фигур»

Обучающая задача: развитие произвольного внимания, памяти, мышления.

Игровая задача: развивать умения переключать внимание с одного предмета на другой и запоминать и удерживать в памяти несколько предметов.

Оборудование: карандаш, чистый лист бумаги, соответствующий размеру образца.

Игровые действия: Ребенку предлагают рассмотреть разные геометрические фигуры, запомнить их расположение с тем, чтобы через 10 секунд по памяти воспроизвести их на чистом листе.

Инструкция: «Посмотри внимательно на эти геометрические фигуры и постарайся запомнить их расположение. Через некоторое время я уберу карточку, и ты на листе бумаги должен будешь по памяти нарисовать эти же геометрические фигуры, расположив и раскрасив их так, как было на образце».

«Лото» (для игры всей семьей)

Обучающая задача: развитие произвольного внимания.

Игровая задача: развивать умения переключать внимание с одного предмета на другой и удерживать в памяти инструкцию.

Оборудование: 48 фишек с изображением предметов (животных, птиц) и 6 карт с изображением этих же предметов.

Игровые действия: Карты раздаются всем участникам. Ведущий, вынимая по одной фишке из мешочка, называет предмет (животное, птицу), изображенный на фишке. Играющий, у которого на карте изображен этот предмет, берет фишку и закрывает ею соответствующую клеточку карты. Выигрывает тот, кто первым закроет все клеточки этой карты.

Инструкция: «Сейчас мы поиграем в «Лото». Сядьте за большой общий стол там, кто, где хочет. Каждому из вас я раздам по одной карте, на которой изображены

знакомые вам предметы (животные, птицы). Я буду ведущим. Будьте внимательны. Из мешочка я буду вынимать по одной фишке, на которой изображен один из предметов, и называть его. Кого из вас на карте окажется точно такой же предмет, какой изображен на фишке, должен сказать: «у меня есть». В этом случае, я отдам ему эту фишку, которой необходимо будет закрыть клеточку на своей карте с таким же изображением. Так мы будем играть до тех пор, пока кто-нибудь из вас не закроет первым все клеточки-картинки своей карты. Он и станет победителем».

«Домино»

Обучающая задача: развитие произвольного внимания, мышления.

Игровая задача: развивать умения действовать по заданной инструкции.

Оборудование: детская игра «Домино», 28 фишек, каждая из которых разделена на две половинки. На каждой половинке изображены знакомые детям предметы (овощи, фрукты, сказочные герои и т.п.).

Игровые действия: каждому игроку раздается по 5-7 фишек картинками вниз. Оставшиеся фишки, перевернутые картинками вниз, остаются в стороне - на «базаре». Количество дублей - одинаковых картинок на двух половинках одной фишки - у каждого игрока определяется очередность в игре (у кого дублей больше, тот играет первым). Первый ход начинается с любого дубля, далее игра продолжается в порядке очереди игроков, приставлением фишек - вначале к дублю, а затем по цепочке фишек, к фишкам дублей или к фишкам соответствующими картинками друг к другу. Игрок, у которого на этот момент нет соответствующей картинке у фишки, идет на «базар» и берет фишки до тех пор, пока на одной из них не окажется нужная картинка. Победителем игры становится игрок, первым окончивший выкладывать свои фишки.

Инструкции: «Сейчас мы поиграем в очень интересную игру «Домино». Сядьте за большой стол, кто, где хочет. Каждому из вас я раздам по 5 фишек, на которых нарисованы знакомые вам предметы. Оставшиеся фишки я отложу в сторону - здесь будет «базар». Обратите внимание на то, что каждая фишка состоит из двух частей - картинок. Фишка, у которой с двух сторон одинаковые картинки, называется дублем. Посмотрите внимательно и найдите у себя дубли. Одинаковых дублей в игре нет. У кого дублей больше всех, тот по очередности хода будет первым. У кого дублей на 1-2 меньше, чем у первого, тот по очередности хода будет вторым, и т.д. Так мы установим очередность хода. Первый игрок должен сделать ход любым своим дублем. Второй очередным игрок к одной из сторон дубля должен приставить любую свою фишку, на которой с одной из ее сторон есть точно такая же картинка, как у дубля.

Третий очередным игрок должен либо к оставшейся стороне дубля, либо к картинке фишки, поставленной вторым игроком, добавить свою фишку с одной из таких картинок. Если у очередного игрока нет фишки с одной из таких картинок, он отправляется на «базар» за дополнительной фишкой. Если на взятой, на базаре фишке нет нужной картинке, он берет дополнительно до тех пор, пока не возьмет фишку с нужной картинкой. Как только фишка с нужной картинкой найдена, ею надо сделать ход. Так по цепочке выкладываются все фишки, Игра продолжается до тех пор, пока на «базаре» и у каждого из игроков не останется ни одной фишки. Победителем станет тот, кто первым из вас выложит все свои фишки. Давайте начнем игру».