**Дидактические игры на развитие внимания у дошкольников младшей группы**

Внимание — необходимое условие любой деятельности: учебной, игровой, познавательной. Без целенаправленного, достаточно устойчивого внимания невозможны ни самостоятельная деятельность ребенка, ни выполнение им заданий взрослого. Специальная работа воспитателя по развитию внимания способствует своевременному психическому развитию детей и успешному усвоению ими программы детского сада.

Следует отметить, что любая игра способствует развитию целенаправленного внимания, ведь она всегда содержит задачу и правила действия, которые требуют сосредоточенности. Однако обычно этот аспект выступает как вспомогательный, сопутствующий решению других разнообразных задач. Чтобы своевременно развивать у малышей определенные качества внимания (целенаправленность, устойчивость, сосредоточенность) и способность управлять ими, нужны специальные игры, такие, где эта задача стоит в центре деятельности воспитателя и ребенка. Подобные игры описаны в данном разделе. В каждой из них целенаправленность, сосредоточенность и устойчивость внимания являются главным условием игровых действий и общения детей друг с другомДля игр данного раздела характерно наличие текста (как правило, стихотворного), который направляет внимание детей, напоминает им правила и условия их выполнения.

***Разу два, три — говори!***

Цель: развивать целенаправленное внимание.

Оборудование: картинки, отражающие предметное окружение ребенка. Это могут быть знакомые вещи, узнавание и называние которых все же требует некоторых усилий. Например, предметы посуды (чайник, поднос, кастрюля и пр.), цветы (роза, тюльпан, колокольчик), животные (коза, свинья, собака, белка, заяц, волк и пр.), насекомые (бабочка, жук, гусеница, муха и пр.), растения (елка, береза, кустарник и пр.), одежда (платье, шапка, шуба, костюм), мебель (стол, стул, кресло, шкаф и пр.). Изображение предметов должно быть реалистичным, легко узнаваемым и привлекательным для малышей. Такие картинки можно подобрать из различных видов лото для дошкольников (ботаническое, зоологическое, лото малышам). Желательно, чтобы картинки были в двух экземплярах. Кроме того, нужно иметь какой-либо материал для поощрения детей — кружочки, счетные палочки или звездочки.

Игра проводится со всеми детьми. Небольшими группами, по очереди, дети решают обучающую задачу. Наблюдая за действиями других и оценивая, ребенок начинает лучше понимать и осознавать требования и правила игры. Это помогает ему самому действовать более успешно.

Детям предоставляется возможность самостоятельно активно действовать с предметами.

Воспитатель предлагает детям сесть полукругом, садится напротив них за столик, на котором заготовлен игровой материал: стопка картинок для игры, а также предметы для поощрения детей.

**Воспитатель**. Я буду показывать их по одной, а вы — называть. Только называть надо 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 назовет картинку после моего сигнала, тот ее и получит. Давайте попробуем! (Берет первую картинку, показывает ее детям.) Давайте подумаем, что на ней изображено, но не говорите сразу, а только приготовьтесь сказать. «Раз, два три — говори!» (Произносится четко, размеренно, а перед последним словом выдерживается небольшая пауза.)

Тот, кто первый правильно называет картинку, получает ее. Поиграв таким образом с тремя разными картинками, воспитатель предлагает новый вариант. Теперь называть картинки будут не все. Четверым детям, сидящим с краю, предлагается это задание, а всем остальным — оценивать их действия и называть победителя. Если правильный ответ дают одновременно два ребенка, они оба получают по картинке. Остальные дети при условии, что они не нарушили правила и верно назвали картинку, получают поощрительные кружки.

После первой четверки играет следующая. Так все по очереди решают обучающую задачу, оценивают правильность ответов и награждают победителей.

Когда весь запас картинок исчерпан, воспитатель предлагает подойти к нему тем, кто выиграл одну картинку или один кружочек, и показать их всем. Выигрыш остается на столе у воспитателя, а дети возвращаются на места. Затем приглашает тех, кто выиграл две картинки, а потом и тех, кто выиграл два кружочка. Хвалит их за то, что они были внимательны, все им хлопают. Выигрыш остается на столе, а дети садятся на места.

Эта игра дает вам возможность выявить, кто из детей может быть собранным и внимательным, а кому это дается с трудом. С такими воспитанниками лучше поиграть отдельно, парами, подбирая детей с примерно равными возможностями.

Важный момент игры — поощрение достижений ее участников. В этом особенно нуждаются те дети, кто старается мобилизовать свое внимание и применять имеющиеся знания. Отмечая неуспех отдельных детей, нужно проявлять тактичность. Покажите ребенку свою заинтересованность в его дальнейших успехах и выразите уверенность в том, что он научится быть внимательным.

***Пальчик***

Цель: развивать целенаправленное внимание.

Оборудование: набор парных предметных картинок, изображающих игрушки, фрукты, цветы и предметы домашнего обихода (посуда, мебель, одежда). Можно использовать картинки предметного лото, где изображены животные, птицы и люди. Картинки должны быть реалистичными, с четким изображением. Они раскладываются на столе двумя рядами (по пять-шесть картинок в каждом), на небольшом расстоянии друг от друга.

\* \* \*

В процессе игры ребенок выбирает из большого количества более или менее знакомых ему предметов, изображенных на картинках, тот, который назвал взрослый, и быстро указывает на него пальцем. Выполнение этих, казалось бы, несложных требований представляет для ребенка трудность. Она заключается в том, что малыш должен преодолеть внешнюю привлекательность других картинок и сосредоточить внимание только на той, которую назовет взрослый. Так в этой игре он учится управлять своим вниманием, что требует некоторых усилий, за которые ребенок вознаграждается найденной картинкой.

Основное требование игры — искать картинку глазами, а не руками, таким образом стимулируется прежде всего умственная активность. Движение (указательный жест) является лишь последним этапом решения задачи. Чтобы предупредить попытку ребенка искать руками, вводится специальное ограничительное правило: держать палец у края стола, пока не будет названа картинка.

Игра может проводиться со всей группой воспитанников или небольшой ее частью. Опишем вариант игры с участием всей группы.

Воспитатель вместе с детьми расставляет стульчики полукругом, пододвигает к ним небольшой столик, возле которого ставит три стула — для себя и двух детей. На столе раскладывает в два ряда 10—12 предметных картинок. Раскладывая картинки, показывает их детям и предлагает назвать каждый изображенный предмет, вызывая тем самым у детей любопытство (что будет дальше?). Затем обращает внимание на то, что у каждого из них на руке один палец называется указательным.

**Воспитатель.** В этой игре указательный палец будет помогать всем искать картинки, которые я буду называть. Кто первый правильно укажет на картинку (поставит на нее свой указательный палец), тот ее и получит.

Воспитатель подзывает к себе двоих детей, предлагает им сесть друг напротив друга. Просит их поставить указательные пальцы правых рук на самый край стола и не поднимать их до тех пор, пока не будет названа картинка.

Кто из вас раньше найдет и укажет пальчиком, где находится ... яблоко? (Дети показывают картинку.) Кто раньше поставил свой пальчик на яблоко? (Дети отвечают, и победитель получает картинку. Дает второму ребенку еще одну попытку и называет какую-нибудь картинку, желательно находящуюся прямо перед ним.)

Если малышу все же не удается выиграть, воспитатель заменяет ему партнера. Когда ребенок выиграет свою картинку, вызывается следующая пара детей.

Отданные детям картинки заменяются новыми. Игра продолжается до тех пор, пока не будет исчерпан весь запас картинок и каждый не выиграет хотя бы по одному разу. В конце игры дети показывают друг другу, какие картинки выиграли, а затем подходят к столу и укладывают их в коробку.

***Прятки с игрушками***

Цели: развивать у детей устойчивость внимания; способности удерживать в памяти определенную цель, не отвлекаясь на постороннее.

Оборудование: 5—7 игрушек. Это могут быть куклы, зайчик, мишка, лошадка, машинки и пр.

Эти умения очень важны для успешного обучения в школе. Конечно, ребенку 2—3 лет не так-то просто владеть своим вниманием и не отвлекаться. Но в предлагаемой игровой ситуации малыш будет сам заинтересован в этом.

Игра носит характер забавы и связана с прятками и поисками. Устойчивое и сосредоточенное внимание удерживается с помощью привлекательных игрушек. Играть могут все дети группы. Радостные переживания, которые испытывают малыши, сближают их друг с другом и с воспитателем. Это и развивает детей и забавляет их.

На отдельном столике приготовлены новые игрушки.

**Воспитатель**. Это наши гости. Давайте поиграем с ними в прятки. (Придвигает столик с игрушками поближе.) Но прятаться будете не вы сами, а ваши гости (новые игрушки). (Подзывает к себе троих детей и предлагает каждому из них по очереди выбрать игрушку, которая больше всего нравится.) Скажи нам, почему ты выбрал эту игрушку, что в ней тебе больше понравилось?

Это делается для того, чтобы у ребенка возник отчетливый образ предмета, который ему нужно будет искать. Когда каждый из детей ответит на этот вопрос и внимательно рассмотрит выбранный предмет, воспитатель предлагает им встать лицом к стенке и закрыть глаза, как это делают при игре в прятки.

Пока дети стоят с закрытыми глазами (водят), взрослый, предупредив остальных участников игры о соблюдении полной тишины, прячет каждую из игрушек в какое-нибудь заметное место. Игрушка должна находиться среди других знакомых детям предметов, например новая кукла — среди других кукол, новая машинка — среди других машинок и т.д.

**Воспитатель**(шепотом). Вы видели, куда спрятались игрушки? Это наш секрет, его нельзя выдавать! Пусть каждый водящий сам найдет свою игрушку, а мы посмотрим, кто первый принесет ее нам.

**Воспитатель и дети** (хором). Пора!

Водящие открывают глаза, становятся рядом с воспитателем.

**Воспитатель**. Искать надо только ту игрушку, какую сам выбрал! Кто первый принесет, тот и выиграл!

Пока дети ищут, воспитатель напоминает остальным участникам игры, что они должны внимательно следить за водящими и не выдавать им секрета. Когда водящие возвратятся с игрушками, спрашивает остальных детей.

Кто первый нашел игрушку?

Главное правило здесь — искать только ту игрушку, которую выбрал , не отвлекаясь на другие.

Тому, кто выиграл, выдается премия (значок или кружок), которую ребенок должен сохранить до конца игры. Все аплодируют, игрушки ставятся на место, и выбираются новые водящие. Игра повторяется сначала. Теперь игрушки прячут сами дети. Воспитатель шепотом подсказывает им, куда лучше положить тот или иной предмет.

Когда все воспитанники побывают в роли водящих, воспитатель предлагает всем победителям, получившим значки, стать напротив остальных.

***Отзовись, не зевай!***

Цель: развивать устойчивое, сосредоточенное внимание.

Оборудование: парные картинки, изображающие птиц, животных и детей. Понадобятся изображения птиц (петуха, курицы, гуся, утки, вороны, воробья); животных (коровы, козы, лошади, собаки, кошки). К картинкам птиц и животных можно добавить картинки с изображением детей — двух девочек и двух мальчиков. Картинки помещаются в коробку, разделенную перегородкой на два отделения для каждого набора картинок. Это облегчает их раздачу и проверку полноты комплекта данного пособия.

Ребенку предъявляется целый ряд требований: внимательно следить за действиями каждого участника, чтобы вовремя откликнуться на зов своего партнера, воспроизвести в определенной последовательности ряд взаимосвязанных действий и пр.

Выполнить эти требования довольно сложно и непривычно для ребенка. Но предлагаемая игровая ситуация содержит условия, которые побуждают малыша к их выполнению.

В игре принимает участие вся группа.

Воспитатель вместе с детьми расставляет стульчики в два ряда, располагая их на некотором расстоянии друг от друга, чтобы дети сидели лицом друг к другу. Усадив детей поудобнее, взрослый обещает раздать каждому из них по картинке и предупреждает о том, что их нельзя показывать друг другу. Но каждый должен внимательно рассмотреть, что изображено на его картинке.

**Воспитатель**. Эти картинки парные — у каждого зверя или птицы есть его дружок, т.е. точно такая же картинка. Каждая птица или каждое животное будет звать своим голосом своего братика или сестричку: ведь они не умеют говорить, как люди, и разговаривают по-своему. Как позовет корова свою подругу? (Дети отвечают.) Правильно, она будет мычать: «Му-муу», а другая корова должна быстро ей ответить: «Му-муу, я слышу, иду!» А как позовет гусь своего друга? (Дети отвечают.) Правильно, «га-га- га», и также по-гусиному ответит второй гусь: «Га-га-га, я слышу, иду!» А те, кто получит картинку, где нарисован мальчик или девочка, будут тоже звать в пару своего дружка — мальчика или девочку. Запомните, как их зовут. (Показывает картинку.) Этого мальчика зовут Сережей, а другого — Андрюшей, это — девочка Наташа, а это — Оксана. Если Наташа захочет позвать свою подружку Оксану, как она должна позвать? Вот так: «Оксана, ау, иди ко мне!», а Оксана ответит: «Ау, слышу, иду, Наташа!» Так же позовут друг друга и мальчики. Каждый, кого позвали, птица, животное или человек — должен не пропустить, не прозевать, когда его позовут, и вовремя ответить на зов. Друзья должны подойти к столу, сперва показать друг другу картинки и поговорить, потом продемонстрировать всем свои картинки и положить их в эту коробочку. (Раздает детям картинки, сначала одному ряду, потом другому.)

Не показывайте картинки друг другу, а то не получится интересной игры.

Воспитатель вызывает детей по очереди, то из одного, то из другого ряда. Вызванный ребенок имитирует голос изображенного на его картинке животного, а тот, у кого такая же картинка, должен быстро отозваться и тоже подойти к столу, где лежит коробка от картинок. Став лицом друг к другу, дети еще раз подают голос, показывают картинки и кладут их в коробку. Так по очереди малыши выполняют свои роли, решая игровую обучающую задачу. Получив от детей и воспитателя заслуженную оценку, они возвращаются па места.

Когда все картинки окажутся в коробке, воспитатель снова раздает их детям, стараясь, чтобы каждый получил новую картинку и соответственно другую игровую роль.

свою фигурку на место убранного колечка.