

МИНИСТЕРСТВО ОБРАЗОВАНИЯ, НАУКИ И МОЛОДЕЖНОЙ  
ПОЛИТИКИ КРАСНОДАРСКОГО КРАЯ  
МУНИЦИПАЛЬНОЕ БЮДЖЕТНОЕ ДОШКОЛЬНОЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ  
УЧРЕЖДЕНИЕ МУНИЦИПАЛЬНОГО  
ОБРАЗОВАНИЯ ГОРОД КРАСНОДАР  
«ДЕТСКИЙ САД КОМБИНИРОВАННОГО ВИДА № 94»

К.И. Сиваковская  
Е.В. Рябко

## **«Я ИГРАЮ И УЧУСЬ!»**

**Сборник дидактических игр  
по развитию произвольного внимания у детей  
старшего дошкольного возраста**

**Автор-составитель:**

Кристина Игоревна Сиваковская

**Соавтор-составитель:**

Елена Владиславовна Рябко,  
воспитатели МБДОУ МО город Краснодар  
«Детский сад комбинированного вида № 94»

**Рецензент:**

*кандидат социологических наук, доцент кафедры социологии Кубанского государственного университета (ФГБОУ ВО «КубГУ») факультета истории, социологии и международных отношений Любовь Викторовна Усова*

Печатается по решению педагогического совета МБДОУ МО город Краснодар  
«Детский сад комбинированного вида № 94», протокол № 2 от 02.12.2020

Сиваковская, К.И. Я играю и учусь! : Сборник дидактических игр по развитию произвольного внимания у детей старшего дошкольного возраста / К. И. Сиваковская, Е. В. Рябко / – Краснодар, 2020. – 20 с.

Сборник дидактических игр по развитию произвольного внимания у детей старшего дошкольного возраста «Я играю и учусь!» разработан авторами-составителями для воспитателей дошкольных образовательных организаций в качестве методической помощи по проведению дидактических игр в ходе игровых ситуаций с целью формирования произвольного внимания у детей старшего дошкольного возраста.

В сборнике приведены подробные рекомендации по организации развивающих дидактических игр, определены цели и задачи игровых ситуаций по развитию произвольного внимания и кратковременной памяти, сосредоточенности и наблюдательности, умению находить существенные различия между похожими предметами, развитию мелкой моторики рук и связной речи детей.

Пособие включает в себя 40 образцов игрового материала, в том числе и с использованием сенсорного комплекса «Интерактивный сенсорный стол Крокодильчик» со встроенным компьютером и сенсорным интерактивным экраном, предназначенным для проведения развивающих и обучающих игр для дошкольников.

Пособие может быть использовано педагогами, воспитателями, психологами и учителями-логопедами общеобразовательных дошкольных организаций.

© МБДОУ МО город Краснодар «Детский сад комбинированного вида № 94»

# 1 СОДЕРЖАНИЕ

1	Содержание	3
2	Актуальность дидактической игры по развитию произвольного внимания дошкольника	4
3	Цели и задачи игровых ситуаций с использованием дидактических игр по развитию произвольного внимания дошкольника	6
4	Картотека дидактических игр по развитию произвольного внимания детей старшего дошкольного возраста	7
5	Послесловие	19
6	Список рекомендуемой литературы	20

## **2 Актуальность дидактической игры по развитию произвольного внимания дошкольника**

Одним из основных направлений работы нашего детского сада является – развитие речи ребёнка через дидактическую игру. Игра на занятиях и в режимных моментах необходима для снижения психических и физических нагрузок. Во избежание повышенной утомляемости детей, воспитатели проводят занятия в игровой форме, то есть играя, обучают. Во все занятия и режимные моменты включаются дидактические игры по развитию речи, фонетические, лексические, грамматические и подвижные игры.

Особое внимание уделяется дидактической игре, так как она имеет большое значение для воспитания. Кроме речевого развития, в игре осуществляется познавательное развитие, так как дидактическая игра способствует расширению представлений об окружающей действительности, совершенствованию внимания, памяти, наблюдательности и мышления.

Игра развивает язык, а язык организует игру. Благодаря использованию дидактических игр процесс обучения проходит в доступной и привлекательной для детей дошкольного возраста игровой форме. Дидактическая игра развивает речь детей: пополняет и активизирует словарь, формирует правильное звукопроизношение, развивает связную речь, умение правильно выразить свои мысли.

Дидактическая игра представляет собой многоплановое, сложное педагогическое явление, она является и игровым методом обучения детей дошкольного возраста, и формой обучения, и самостоятельной игровой деятельностью, и средством всестороннего воспитания личности ребенка.

С помощью дидактических игр воспитатель приучает детей самостоятельно мыслить, использовать полученные знания в различных условиях в соответствии с поставленной задачей.

Дети должны самостоятельно объяснять правила игры; оценивать ответы; высказывание сверстников; употреблять в речи сложные предложения; при пересказе пользоваться прямой и косвенной речью; самостоятельно составлять рассказы по образцу по схеме, по сюжетной картине, по набору картинок; сочинять концовки к сказкам, пересказывать события из личного опыта, по сюжетной картине, по набору картинок; пересказывать небольшие литературные произведения, отгадывать загадки; определять место звука в слове; подбирать к существительным несколько прилагательных; к данным словам - антонимы. Данные игры способствуют

пополнению словарного запаса детей, расширяют кругозор, воспитывают внимание, память, развивают мышление.

### **3 Цели и задачи игровых ситуаций с использованием дидактических игр развитию произвольного внимания дошкольника**

Актуальность выбранной темы сборника объясняется потребностью введения комплекса мер, позволяющих обеспечить необходимые условия для полноценного развития личности ребенка и формирования условий, обеспечивающих развитие произвольного внимания у детей старшего дошкольного возраста.

**Цель:** выявление эффективности дидактических игр в развитии произвольного внимания у детей старшего дошкольного возраста.

**Задачи:**

- разработать дидактические игры, способствующие развитию основных свойств произвольного внимания детей старшего дошкольного возраста;
- включить дидактические игры в совместную деятельность с детьми;
- развивать у детей дошкольного возраста такие способности, как:
  - устойчивость и концентрированность;
  - переключаемость, распределение;
  - наблюдательность и объём;
  - произвольное внимание.

#### **Этапы работы**

Подготовительный: проведение работы с детьми с целью создания установки на сотрудничество.

Основной: была организована совместная деятельность с детьми по формированию произвольного внимания у старших дошкольников в дидактических играх.

Заключительный: дошкольники выполняли самостоятельное задание с целью закрепления и обобщения сформированных умений.

Анализ результатов включает в себя тесты на внимание:

- «Запомни и расставь точки»;
- Тест «Переплетенных линий»;
- «Корректурная проба»;
- «Графический диктант Эльконина».

В сборник «Дидактические игры по развитию произвольного внимания детей старшего дошкольного возраста» включены 40 образцов игрового

материала с подробным описанием целей, игрового материала и хода каждой игровой ситуации.

При современном оснащении предметно-развивающей среды группы дошкольной организации игровые ситуации можно значительно увеличить при использовании сенсорного комплекса «Интерактивный сенсорный стол Крокодильчик» со встроенным компьютером и сенсорным интерактивным экраном (приятные прикосновения), предназначенным для проведения развивающих и обучающих игр для дошкольников. В его память заложено более 1000 дидактических игр и упражнений по развитию произвольного внимания и речи дошкольников.

#### **4 Карточка дидактических игр по развитию произвольного внимания детей старшего дошкольного возраста**

##### **1 «Найди фото»**

Цели: развивать концентрацию и распределение внимания, зрительно-пространственную ориентировку, воображение, активизировать внимание и зрительную память детей путем сличения предмета с его силуэтом и сопоставления пары «предмет-силуэт» при наличии спорных (похожих на предмет) изображений.

Игровой материал: раздаточный материал - по две картинки с неодинаковым изображением лиц клоунов.

Ход игровой ситуации. Педагог: «Дети, Клоуны сфотографировались, но когда пришли получать свои фотокарточки, они оказались перепутанными. Давайте поможем каждому клоуну разыскать свое фото». На фланелеграфе располагаются фотокарточки клоунов с разной мимикой. Ребенок получает оригинал (лист с изображением лица клоуна) и должен найти его аналог среди фотокарточек. Затем к поиску приступает следующий участник игры, и так до тех пор, пока не найдут все фотокарточки. Игра сопровождается хлопками, речёвками: «Смотри внимательно - найдешь обязательно!» Когда ребенок сделал выбор, ему можно задать вопросы: «У тебя какой клоун?» (веселый, грустный); «Как бы нам его назвать?» (Плакса, Ворчун, Хохотун); «Куда смотрит клоун?». В поисках ответа на заданный вопрос принимают участие все играющие.

##### **2 «Лабиринты»**

Цели: развивать умение концентрировать внимание, связную речь, сосредоточенность, наблюдательность, самоконтроль.

Игровой материал: бланки с лабиринтами, карандаши.

Ход игровой ситуации. Педагог показывает ребёнку картинку, спрашивает: «Кто нарисован? Что она (они) делают?» Педагог объясняет, что такое лабиринт, читает детям стихотворение или рассказывает какую-нибудь историю или сказку, а затем просит помочь девочке найти домик, в котором живёт её бабушка, или найти зайке его морковку, а мишке - мёд. Сначала педагог предлагает ребёнку проследить линию глазами, если он не справляется с заданием, ему предлагается проследить линию с помощью указки. Далее от простого варианта переходят к более сложному.

### **3 «Разведчики»**

Цели: развивать сосредоточенность, устойчивость зрительного внимания, наблюдательность.

Игровой материал: набор сюжетных картинок или иллюстраций из книг.

Ход игровой ситуации. Ребенку предлагается рассмотреть достаточно сложную сюжетную картинку и запомнить все детали. Затем педагог переворачивает картинку и задает по ней несколько вопросов. Например: «Какие персонажи были нарисованы? Во что они одеты?» Педагог постепенно показывает все более сложные картинки и задаёт все более сложные вопросы.

### **4 «Выполни по образцу»**

Цель: тренировка концентрации внимания.

Игровой материал: образцы для выполнения узора.

Ход игровой ситуации. Деятельность ребенка включает в себя прорисовку достаточно сложных, но повторяющихся узоров. Каждый из узоров требует повышенного внимания ребенка, выполнения нескольких последовательных действий:

- анализ каждого элемента узора;
- правильное воспроизведение каждого элемента;
- удержание последовательности в течение продолжительного времени.

При выполнении подобного рода заданий важно не столько, насколько точно ребенок воспроизводит образец (концентрация внимания), но и как долго он может работать без ошибок. Поэтому каждый раз педагог старается понемногу увеличивать время выполнения одного узора. Для начала достаточно 5 минут.

После того как «клеточные» узоры будут освоены, переходят к более сложным узорам на чистом листе.

### **5 «Девочки»**

Цель: тренировка концентрации внимания.

Игровой материал: бланки заданий.

Ход игровой ситуации. Предлагаются бланки с изображением девочек, расположенных по восемь в каждом ряду.

Варианты заданий:

- а) подчеркни, сосчитай девочек с черными бантами и белыми;
- б) подчеркни, сосчитай девочек с черными волосами и черными бантами;
- в) подчеркни, сосчитай с белыми волосами и белыми бантами;
- г) подчеркни, сосчитай с белыми волосами и черными бантами;
- д) подчеркни, сосчитай с черными волосами и белыми бантами.

## **6 «Человечки»**

Цель: тренировка концентрации внимания.

Игровой материал: бланки заданий.

Ход игровой ситуации. Детям предлагаются бланки с изображением человечков с разными положениями рук и ног, расположенные по девять в ряду.

Варианты заданий:

- а) закрась, подчеркни, заштрихуй, сосчитай человечков, которые стоят на одной ножке;
- б) закрась, подчеркни, заштрихуй, сосчитай человечков, которые стоят на одной ножке и расставили руки в стороны;
- в) закрась, подчеркни, заштрихуй, сосчитай человечков, которые расставили ноги шире плеч и раскинули руки в стороны;
- г) закрась, подчеркни, заштрихуй, сосчитай человечков, которые расставили руки и ноги на ширину плеч;
- д) закрась, подчеркни, заштрихуй, сосчитай человечков, которые опустили руки и поставили близко ноги друг другу.

## **7 «Переплетенные линии»**

Цель: тренировка концентрации внимания.

Игровой материал: бланки заданий.

Ход игровой ситуации. Детям предлагается соединить цифры друг с другом.

## **8 «Ладшки»**

Цель: развитие устойчивости внимания.

Игровой материал: нет.

Ход игровой ситуации. Участники садятся в круг и кладут ладони на колени соседей: правую ладонь на левое колено соседа справа, а левую ладонь на правое колено соседа слева. Смысл игры заключается в том, чтобы ладошки поднимались поочередно, имитируя «бегущую волну» из поднимающихся ладошек. После предварительной тренировки ладошки, поднятые не вовремя или не поднятые в нужный момент выбывают из игры.



## **9 «Летает - не летает»**

Цели: развитие переключения внимания, произвольности выполнения движений.

Ход игровой ситуации. Дети садятся или становятся полукругом. Педагог называет предметы. Если предмет летает - дети поднимают руки, если не летает - руки у детей опущены. Ведущий может сознательно ошибаться, у многих ребят руки произвольно, в силу подражания будут подниматься. Ребёнку необходимо своевременно удерживаться и не поднимать рук, когда назван нелетающий предмет.

## **10 «Съедобное - несъедобное»**

Цель: развитие переключения внимания.

Ход игровой ситуации. Педагог по очереди кидает участникам игры мячик и при этом называет предметы (съедобные и несъедобные). Если предмет съедобный, мячик ловится, если нет - отбрасывается.

## **11 «Овощи - фрукты»**

Цель: развивать избирательность и переключаемость внимания.

Ход игровой ситуации. Педагог или ведущий ребёнок выкрикивает названия овощей и фруктов, а дети-участники должны при слове, означающем овощ, присесть, а при слове, означающем фрукт, подпрыгнуть. Темы называемых предметов могут быть разными – звери, птицы, деревья, кустарники. Движения могут быть условные - хлопнуть в ладоши, поднять руки вверх.

## **12 «Хлопни в ладоши»**

Цель: развивать устойчивость и переключение внимания.

Ход игровой ситуации. Ребенку предлагается хлопать в ладоши, когда услышит слово на заданную тему, например, животное. После этого педагог произносит ряд разных слов. В другом варианте дошкольнику нужно присесть, когда он услышит слово, обозначающее растение. Затем педагог объединяет первое и второе задание, ребенок приседает, когда слышит название растения, и хлопает к ладоши при произнесении слов, обозначающих животных. Желательно проводить игру с группой детей.

## **13 «Успей дотронуться».**

Цели: развивать переключение внимания, речь.

Ход игровой ситуации. Предложить ребенку, пока идет счет до пяти, дотронуться до чего-нибудь: красного, мягкого, холодного. Можно усложнить игру, увеличив количество объектов, дотронуться до двух круглых предметов.

## **14 «Вычеркни все буквы «К».**

Цель: развивать устойчивость, распределение и переключение внимания.

Игровой материал: небольшой текст (из газеты или журнала), ручка.

Ход игровой ситуации. Предложить ребенку внимательно рассмотреть буквы в тексте и вычеркнуть все буквы «К». Педагог должен фиксировать время и количество ошибок. Задание можно усложнить, попросив ребенка зачеркнуть все буквы «Ж» и подчеркнуть все буквы «У».

## **15 «Быстрее нарисуй»**

Цель: развивать умения переключать внимание.

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

Ход игровой ситуации. Ребенку предлагают таблицу с изображением по строчкам знакомых предметов и дают задание дорисовать определенные, недостающие детали к каждому из изображенных предметов. Педагог: «Посмотри внимательно на эту картинку. Дорисуй у каждого яблока листик, а в каждом домике окошко. Приступай к выполнению задания».

Примечание. Необходимо проанализировать допущенные ошибки вместе с ребёнком во избежание повторения этих же ошибок в дальнейшем.

## **16 «Не пропусти растение»**

Цель: развитие способности к переключению внимания.

Ход игровой ситуации. Дети садятся в кружок и слушают слова, которые произносит педагог. Если встречается название растения, то дети должны встать и затем сесть. Кто допустил ошибку - выбывает.

Примеры слов: дорога, тигр, берёза, самолёт, пшеница, роза, змея, дуб, кукла, гриб, школа, шиповник, ромашка, тепловоз, муравей, графин, гвоздика, гвоздь, музей, театр, игра, ива, иволга, воробей, киви, хоккей, город, собака, банан, василёк, кувшин, молоко, тюльпан, тыква, теремок, лес, ель, сосна, дорога, книга, искусство, музыка, осина, билет, тапочки, паркет, плющ, одуванчик, мимоза.

## **17 «Зачеркни кружок с точкой»**

Цель: развитие распределения внимания.

Ход игровой ситуации. На листе бумаги педагог рисует 25 кругов диаметром с пятирублёвую монету, внутри некоторых ставит точку. Детям предлагается пока пересыпается песок в песочных часах, зачеркнуть точку внутри кругов.

## **18 «Лови - не лови»**

Цель: развивать умение распределять внимание.

Игровой материал: светлый мяч, темный мяч.

Ход игровой ситуации. Ребята становятся в круг. У играющих два мяча (светлый и темный), которыми они перебрасываются. Светлый мяч нужно ловить всегда, а темный только тогда, когда его бросают молча. Если бросающий темный мяч говорит: «Лови», ловить нельзя. Пытающийся поймать мяч выбывает из игры. В середине круга находится ведущий, он бросает мячи, упавшие внутри. Игра заканчивается тогда, когда останется 2-3 игрока, которым все хлопают и считают их победителями.

## **19 «Нарисуй круг и треугольник»**

Цель: тренировка распределения внимания.

Игровой материал: два простых остро заточенных карандаша (2М) и по 1/2 альбомного листа (формат А-4 размер, 20х14,5 см) для каждого ребенка.

Ход игровой ситуации. Ребенок должен рисовать одновременно двумя руками на одном листке: круг - одной рукой, треугольник - другой рукой, причем начинать и заканчивать рисовать обе фигуры одновременно. Педагог: «Сейчас ты будешь рисовать сразу двумя руками. Возьми два карандаша. На отдельном листе бумаги попробуй одновременно рисовать одной рукой круг, а другой треугольник. Неважно, какой рукой, какую фигуру ты будешь рисовать. Делай так, как тебе удобно! Но только помни, что начинать и заканчивать рисовать обе фигуры надо в одно время».

Примечание. Упражнение можно использовать как в индивидуальной работе, так и с группой детей.

## **20 «Кто за кем стоит»**

Цель: развивать навыки распределения внимания.

Ход игровой ситуации. Детям в количестве от 4 до 5 предлагается выстроиться в шеренгу, одному предлагается быть водящим. Он запоминает детей, кто за кем стоит и отворачивается, в это время дети меняются местами. Ведущий поворачивается и говорит, что изменилось. Игру можно повторять несколько раз, меняя ведущего.

## **21 «Узнай, что это?»**

Цели: активизировать зрительное внимание и память, развивать наблюдательность, совершенствовать зрительно-пространственную ориентировку в процессе узнавания и описания предмета по контурному изображению его части.

Игровой материал: демонстрационное полотно, раздаточный материал, цветные карандаши, листы для рисования.

Ход игровой ситуации. Педагог выставляет на демонстрационное полотно картинку с изображением контура верхней части предмета, например трамвая, предлагая детям внимательно ее рассмотреть и решить, часть чего она им напоминает. Если дети затрудняются с ответом, педагог помогает им подсказками. Затем каждому ребенку раздают листочки, на которых предметы изображены не полностью, ребенка просят сначала узнать предмет, а затем нарисовать их полностью на отдельных листах.

## **22 «Сделай так же»**

Цели: развивать внимание, наблюдательность, зрительно- моторную координацию.

Игровой материал: нет.

Ход игровой ситуации:

Вариант 1. Педагог предлагает ребенку делать руками фигуры так, как он ему показывает. Затем перейти к движениям кистей рук на столе - положить руки на стол, сжать правую руку в кулак, менять положение рук под команду педагога с нарастанием темпа движения;

Вариант 2. Ребёнок слушает команды педагога и выполняет движения: руки вверх, в стороны, правая рука вверх и так далее.

## **23 «Найди два одинаковых рисунка»**

Цели: развивать внимание, наблюдательность.

Игровой материал: бланки методики.

Ход игровой ситуации.

Инструкция: в каждом из пяти заданий даны похожие рисунки, которые чем-то отличаются друг от друга. Но двое из этих рисунков совершенно одинаковые. Какие именно рисунки полностью идентичные, ребенок и должен определить. Приучайте ребенка последовательно и планомерно сравнивать между собой все рисунки в задании. Здесь важно, чтобы ребенок научился быстро и точно находить признаки, элементы, по которым рисунки отличаются друг от друга.

Примечание: в первом и во втором задании рисунки имеют только 2 признака отличия; в третьем задании их уже 3. Желательно, чтобы при выполнении данного упражнения ребенок не просто нашел одинаковые рисунки, но и назвал признаки, по которым отличаются картинки.

## **24 «Сыщик Шерлок Холмс»**

Цели: развивать внимание, наблюдательность.

Игровой материал: нет.

Ход игровой ситуации. Игрок, который играет роль Шерлока Холмса, внимательно рассматривает внешний вид своего партнера, отворачивается или выходит из комнаты. В это время партнер меняет некоторые детали своего внешнего вида и предлагает «Сыщику» угадать, что он изменил. Предметом игры может быть не только внешний вид партнера, но и расположение предметов в комнате. Сложность игры зависит от количества изменяемых предметов. Начинать с меньшего количества изменений, постепенно их увеличивая.

## **25 «Повторяй за мной!»**

Цель: увеличение объема внимания и памяти.

Игровой материал: счетные палочки.

Ход игровой ситуации. В эту игру можно играть как с одним, так и с несколькими детьми. Каждому ребенку выдается одинаковое количество счетных палочек. Все садятся в круг, педагог начинает игру в роли ведущего и выкладывает из счетных палочек произвольную композицию. Дети смотрят и запоминают изображение.

Затем композиция закрывается листом бумаги, детям надо сложить из своих палочек такую же фигуру. Если все смогли повторить, роль ведущего переходит к следующему игроку.

## **26 «Выкладывание узора из мозаики»**

Цели: развивать концентрацию и объём внимания, мелкую моторику рук, формировать умения работы по образцу.

Игровой материал: мозаика, образец.

Ход игровой ситуации. Ребёнку предлагают по образцу выложить из мозаики цифры, букву, простой узор или силуэт.

## **27 «Нанизывание бусинок»**

Цель: развивать концентрацию и объём внимания, мелкую моторику пальцев.

Игровой материал: образец для нанизывания бус; бусинки, соответствующие образцу, одинаково нарезанные кусочки цветной изоляции толстой проволоки; для усложнения задания - крупный бисер.

Ход игровой ситуации. Ребёнку предлагают по образцу нанизывать бусы.

## **28 «Маленький жук»**

Цели: развивать внимание, наблюдательность.

Игровой материал: бланки с таблицей.

Ход игровой ситуации. Педагог: «Дети, сейчас мы будем играть в такую игру. Видите, перед вами поле, расчерченное на клеточки. По этому полю ползает жук, он двигается по команде. Жук может двигаться вниз, вверх, вправо, влево. Я буду диктовать вам ходы, а вы будете передвигать по полю жука в нужном направлении. Делайте 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. Покажите, 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.

## **29 «Зеваки»**

Цель: развитие волевого (произвольного) внимания.

Ход игровой ситуации. Дети идут по кругу друг за другом, держась за руки. По сигналу педагога «Стоп!» останавливаются, делают четыре хлопка, поворачиваются на 180 градусов и начинают движение в другую сторону. Направление движения детей меняется после каждого сигнала. Если ребенок запутался и ошибся, он выходит из игры и садится на стул в комнате. Игра заканчивается, когда в ней остаются 2-3 ребенка. Они объявляются победителями и им все хлопают.

## **30 «Найди отличия»**

Цели: развитие произвольного внимания, усидчивости, сосредоточенности.

Игровой материал: картинки, на которых изображены похожие, но в чем-то различающиеся предметы.

Ход игровой ситуации. Педагог просит ребенка найти все различия между картинками.

## **31 «Самый зоркий»**

Цели: развивать кратковременную память, произвольное внимание.

Игровой материал: набор предметных или сюжетных картинок и их дубликатов.

Ход игровой ситуации. Педагог показывает игрокам ту или иную картинку в течение нескольких секунд и произносит слова: «Раз, два, три, внимательно смотри!». Затем картинка прячется, и её следует отыскать среди четырёх - пяти других картинок. Побеждает тот, кто первым покажет и назовёт большее количество нужных картинок.

### **32 «Где сестрёнка?»**

Цели: развивать произвольное внимание, учить находить существенные различия между похожими предметами.

Игровой материал: Два, а лучше четыре набора матрёшек (по два совершенно одинаковых), можно использовать нарисованных матрёшек или кукол. Для игры могут быть заготовлены изображения кукол, отличающихся деталями одежды, причёсками, узорами на платьях. Чем больше деталей должен учитывать ребёнок, тем сложнее осуществлять поиск.

Ход игровой ситуации. Перед ребёнком в ряд или хаотично располагаются матрёшки.

Расположение фигур имеет значение: если они расположены в ряд - поиск облегчается, а если хаотично, то усложняется и требует от ребёнка большего внимания. Одна из матрёшек находится в стороне. Кто быстрее поможет этой матрёшке найти свою сестричку? Ребёнок берёт в руки матрёшку, рассматривает её. Педагог вместе с остальными игроками даёт сигнал: «Раз, два, три, ищи!», все хлопают в ладоши 3 или 5 раз. Если за это время ребёнок не находит аналогичную матрёшку среди других, он садится на место, а поиск продолжает другой. Сигналы те же. Победивший ребёнок получает фишку. Потом появляется следующая матрёшка, и поиск продолжается. Если ребёнок справляется с заданием быстро, число хлопков сокращается, а если с трудом увеличивается. Можно усложнить игру, добавив в неё условие, при котором ребёнок не должен во время поиска смотреть на матрёшку-образец, а искать сходство только по памяти. После выбора «две сестрички» сравниваются и, педагогом определяется, правильно или нет сделан выбор. Если найдены ошибки, в поиск включается другой ребёнок или играющему разрешается найти «сестричку», глядя на образец. Выигрывает тот, кто больше всего нашёл «сестричек» без ошибок.

### **33 «Хитрый гном»**

Цель: развивать произвольное внимание и кратковременную память.

Игровой материал: плоский картонный домик с вырезанным окошком, колпачок для гнома (не обязательно, но с ним будет интереснее), набор парных картинок (совершенно одинаковых), картинки, отличающиеся от парных по 1 - 3 признакам.

Ход игровой ситуации. Педагог выбирает среди играющих детей «хитрого гнома», который будет ведущим. Далее педагог рассказывает такую историю: «Хитрый гном похитил и заколдовал животных и птиц. Мы должны отправиться на их поиски и расколдовать их». В игровой комнате они находят дом гнома и стучатся к нему. Гном выдвигает условие: «Дети сами должны расколдовать животных и птиц, но для этого надо быть очень внимательными. Из окошка домика гном только в течение очень короткого времени показывает изображение заколдованных животных, ведь он не хочет, чтобы дети их разыскали! Ребёнок должен запомнить, как выглядит птица или животное, похищенное гномом, затем найти их среди других похожих изображений, которые хитрый гном специально ставит, чтобы запутать играющих. Если ребёнок ошибается, гном похищает и его, усаживает рядом с собой. Потом он показывает в окошке другую картинку, и поиск продолжается. Игра усложняется тем, что хитрый гном иногда предлагает детям изображения, отличающиеся только одной-двумя деталями (например, одинаковые кошки, в одинаковой позе, но с разными бантами). Это требует от участников игры большего внимания.

В ходе игры или в её конце происходит «выкуп» похищенных гномом детей. Гном просит, чтобы дети отгадали загадки, вспомнили скороговорки или выполнили какое-нибудь задание: спели, станцевали, прочитали стихи. Если гному понравится, как выполнены его задания, то он отпускает детей и игра продолжается.

### **34 «Что лежит в сундучке»**

Цели: развивать произвольное внимание и память; умения детей контролировать друг друга.

Игровой материал: 6 или 10 предметов, знакомых детям. Например, матрёшка, кукла, пирамидка, цыплёнок, петрушка, курочка, зайчик, медвежонок, обезьянка, сундучок, красивая картонная коробка.

Ход игровой ситуации. Выбирается ведущий (первоначально эту роль берёт на себя педагог). Ведущий даёт задание: «Внимательно посмотрите и постарайтесь запомнить игрушки, которые вы видите на столе. Теперь закройте глаза. (В это время ведущий прячет одну, две или три игрушки в сундучок). Открывайте глаза и скажите, какие игрушки спрятались в сундучке?».

Дети перечисляют игрушки, за каждый правильный ответ ребёнок получает фишку. Выигрывает тот, кто собрал больше всех фишек.

### **35 «Запомни 10 слов».**



Цель: развивать произвольное внимание.

Игровой материал: игрушки, сундучок (красивая картонная коробка).

Ход игровой ситуации. Педагог складывает все игрушки в сундучок, чтобы дети их не видели, и перечисляет их. Затем спрашивает: «Что лежит в сундучке?». Вызвавшийся отвечать ребёнок называет игрушки: «В сундучке спрятались три игрушки, это ...» Сундучок открывается, и дети проверяют, правильно ли названы предметы. За каждый правильный ответ ребёнок получает фишку. Выигрывает тот, кто дал больше всех правильных ответов.

Можно предложить ещё один вариант этой игры.

Разделить детей на две команды. Пока одна команда, закрыв глаза, ждёт сигнала, другая смотрит, какие игрушки прячет взрослый, и запоминает, а затем исправляет неправильные ответы детей из другой команды. Возможен и такой вариант, когда обе команды действуют одновременно. Побеждает команда, которая даёт больше правильных ответов. Игра должна быть эмоциональной, тогда детям будет интересно в неё играть. Ещё интерес детей к игре может поддерживаться заменой всего комплекта игрушек или некоторых отдельных игрушек.

### **36 «Лото»**

Цель: развивать произвольное внимание.

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

Ход игровой ситуации. 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 своей карты.

### **37 «Опиши друга»**

Ход игровой ситуации. Два ребенка или ребенок с кем-то из взрослых становится спиной друг к другу и по очереди описывают причёску, лицо, одежду другого; выясняется: кто оказался точнее при описании друг друга.

### **38 «По новым местам!»**

Ход игровой ситуации. Играющие дети становятся в круг, каждый в нарисованный кружок. Педагог говорит: «На прогулку!» Все дети идут за

ним в колонне по одному под разученную песню или врассыпную. По команде педагога: «По новым местам!» играющие ребята разбегаются по кружкам. Каждый должен встать на новый кружок. Занявшие места в кружках последними, проигрывают.

### **39 «Воспроизведение геометрических фигур»**

Цели: развитие произвольного внимания, памяти, мышления.

Игровой материал: карандаш, чистый лист бумаги.

Ход игровой ситуации. Ребенку предлагают рассмотреть разные геометрические фигуры, запомнить их расположение с тем, чтобы через 10 секунд по памяти воспроизвести их на чистом листе. Педагог объясняет ребёнку: «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». За правильное выполнение ребенок получает призовую фишку.

### **40 «Зеркало»**

Цели: развивать произвольное внимание и координацию движений.

Ход игровой ситуации. Ребёнку необходимо встать перед зеркалом и повторять все то, что делает педагог. Педагог шагает, «зеркало» повторяет, педагог поднимает руки вперед, «зеркало» делает то же самое и так далее.

## **5 Послесловие**

Дидактические игры помогают подготовить ребенка к школе, развивают у детей элементарные математические представления, знакомят его со звуковым анализом слова, готовят руку к овладению письмом.

Важно знать и помнить, что игра - арена детских успехов и достижений. Задача взрослых закрепить у ребенка уверенность в себе, проявляя положительное отношение к его игровой деятельности. И хотелось бы, чтобы родители и педагоги прислушались к таким словам, как: «Не лишайте ребенка радости играть, помните, что вы сами были детьми».

Произвольное внимание - одна из важнейших характеристик познавательной деятельности детей. Наряду с мышлением, восприятием, памятью, воображением произвольное внимание является важнейшим приобретением личности в период дошкольного возраста. Оно связано с формированием у ребенка волевых качеств и находится в теснейшем взаимодействии с общим умственным развитием ребенка.

Развивающее значение игры многообразно. По выражению С.Л. Рубинштейна, «в игре, как в фокусе, собираются, в ней проявляются и через нее формируются все стороны психической жизни личности» [7]. Наблюдая за играющим ребенком, можно узнать его интересы, представления об окружающей жизни, выявить особенности характера, отношение к товарищам и взрослым.

В дидактической игре учебные, познавательные задачи взаимосвязаны с игровыми задачами, поэтому при организации игры следует особое внимание обращать на присутствие в занятиях элементов занимательности: поиска, сюрприза, отгадывания. Характер игрового общения и игровых действий в дидактической игре определяется ее правилами, с которыми знакомит детей воспитатель. Он, предлагая детям игру и ее правила в готовом виде, руководит деятельностью и, принимая в игре непосредственное участие, дает наглядный пример выполнения различных требований, а также сообщает необходимые сведения. Для развития произвольного внимания могут использоваться различные виды игр с правилами. Главное, чтобы игра вызывала неослабевающий интерес, любознательность и целеустремленность у ребенка, требовала у него волевых усилий для воплощения целей и задач игры.

## **6 Список рекомендуемой литературы**

1.Бондаренко, Т. М. Развивающие игры в ДОУ : конспекты занятий по развивающим играм Воскобовича / Т. М. Бондаренко – Москва : Книга, 2013. – 190 с. – ISBN 978-5-00031-002-1.

2. Барташникова, И. А. Учись, играя : тренировка интеллекта / И. А. Барташникова, А. А. Барташников – Харьков : Фолио, 2011. – 412 с. ISBN 966-03-0179-0.
3. Давидчук, А.Н. Обучение и игра : методическое пособие / А. Н. Давидчук – Москва : Мозаика-Синтез, 2006. – 168 с. – ISBN 5-86775-037-Х.
4. Земцова, О.Н. Найди отличия : развиваем внимание для детей 4-5 лет / О. Н. Земцова – Москва : Махаон, 2015. – 16 с. – ISBN 978-5-389-06267-2.
5. Рубинштейн С.Л. Основы общей психологии : мастера психологии / С. Л. Рубинштейн – Санкт-Петербург : Питер, 2019. – 713 с. – ISBN 978-5-4461-1063-6.
6. Удальцова, Е.В. Дидактические игры в воспитании и обучении дошкольников / Е. В. Удальцова - Минск, Народная асвета, 2012. – 128 с. ISBN FB Б 76-27/1599.
7. Эльконин, Д. Б. Символика игры и ее функции в игре детей : детская психология / Д. Б. Эльконин – Москва, Владос, 1999. – 358 с. – ISBN 5-691-00256-2.