

Полезные игры на развитие внимания, памяти, мышления и воображения младшего школьника.

Психическое развитие ребенка 6-7 лет проходит очень динамично. Активизируются важные психические механизмы: мышление, внимание, память, воображение – все это помогает приспособиться к школе.

Внимание у детей младшего школьного возраста развито еще в недостаточной степени. Это мешает им сосредоточиться на выполнении скучной и утомительной работы, какой является, например, выполнение домашнего задания в группе продленного дня. Дети постоянно отвлекаются, переходят от одного вида деятельности к другому, не могут долго сидеть на одном месте. Чтобы помочь ребенку научиться концентрировать внимание, полезно ввести в процесс обучения игровой элемент.

Младший школьный возраст – возраст интенсивного интеллектуального развития. Происходит интеллектуализация всех психических процессов, их осознание и произвольность. Как указал Д.Б. Эльконин «память в этом возрасте становится мыслящей...». Для того, чтобы память ребенка успешно развивалась, можно использовать различные игры.

Главным в 6-7 лет, как и в предыдущем периоде, является наглядно-образное мышление, но к концу возрастного периода начинает выражаться и логическое мышление. Логическое мышление является высшей стадией развития детского мышления.

Ведущая деятельность младшего школьника, учебная деятельность, побуждает, прежде всего, развитие репродуктивного воображения в этом возрасте. В первом классе образы воображения приблизительны и бедны деталями. Воссоздающее (репродуктивное) воображение в младшем школьном возрасте развивается на всех школьных занятиях путем формирования у детей умения понимать условность некоторых объектов, их свойств и состояний.

При научном рассмотрении вопроса оказалось, что воображение достигает своей зрелости только у взрослого человека. Дело в том, что деятельность воображения зависит от опыта, комбинаторных способностей и интересов личности (Л.С. Выготский). Своеобразие комбинаций, которые возникают у детей, богатство фантазии объясняются психологами как проявление слабости критической мысли ребенка. Именно поэтому учителю начальных классов необходимо проводить работу с детьми по формированию у них воображения и фантазии, поскольку младший школьный возраст является сензитивным для развития этого познавательного процесса.

Игры на развитие внимания	Игры на развитие памяти	Игры на развитие мышления	Игры на развитие воображения
«Отыщи слово»	«Сколько предметов?»	«Полезные предметы»	«Придумай животное»
Нужно написать на бумаге набор	Цель игры – запомнить	Педагог называет какой-либо	Перед началом игры следует

<p>букв, среди которых «затеряно» слово, и предложить ребенку за определенное время найти и подчеркнуть его. Сделать задание более сложным можно, увеличив объем текста и количество слов. Например:</p> <p>ВПЫЛОАВРДВЕРЬЕЛОЖУКФНАЖ АБАЖЭВАДАРВАЛДР</p>	<p>количество названных предметов, придумав к ним так называемый визуальный код. Например, если загадан один стакан, следует представить себе стакан, стоящий на столе.</p> <p>Пусть ученик попробует запомнить и повторить:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Один автомобиль. - Две кошки. - Три плюшевых мишки. - Четыре чашки. - Пять фломастеров. - Шесть коров. - Семь мальчиков. - Восемь рубашек. - Девять кресел. - Десять воздушных шариков. 	<p>предмет, хорошо знакомый детям. Ребенок должен придумать различные способы его применения, помимо традиционного. Чем больше способов он предложит, тем лучше. Если в игре несколько участников, побеждает самый находчивый. Например:</p> <p>Педагог: «Все знают, что книга нужна для того, чтобы ее читать. А что еще можно с ней делать?»</p> <p>Ребенок: «Можно использовать книгу как подставку»</p> <p>Другой ребенок: «Можно использовать книгу как пресс для аппликации»</p> <p>и т.д.</p>	<p>разрезать несколько картинок с изображениями животных на 5-6 частей. Картинки следует перемешать, дать ученикам клеящий карандаш и лист бумаги и попросить учеников составить из разных частей придуманное им животное. Когда картинка будет готова, пусть каждый ученик расскажет историю своего животного, его название, характер и т.д.</p>
<p>«Таинственные квадраты»</p> <p>Педагог чертит квадрат 3×4 и вписывает в него 12 двузначных</p>	<p>«Очередь»</p> <p>Для проведения игры следует взять несколько игрушек и</p>	<p>«Разгадай картинку»</p> <p>Эта игра предполагает наличие группы участников. Педагог берет</p>	<p>«Как это выглядит?»</p> <p>Следует предложить детям пофантазировать, как</p>

<p>чисел, расположенных в случайном порядке, а рядом рисует другой квадрат таких же размеров. Ученик должен за определенное время заполнить пустой квадрат этими же числами, но расставив их в порядке убывания или возрастания.</p>	<p>поставить их друг за другом. После этого можно попросить ученика отвернуться и поменять несколько игрушек местами. Пусть ребенок вставит игрушки в первоначальном порядке.</p>	<p>коробку с картинками, на которых изображены различные предметы или животные. Затем среди участников нужно выбрать водящего. Он должен подойти к педагогу, не глядя достать из коробки картинку и, не показывая ее другим игрокам, попытаться описать то, что изображено на рисунке. Задача остальных участников – отгадать, какой предмет нарисован на картинке. Тот, кто первым справится с заданием, назначается водящим.</p>	<p>выглядит то или иное несуществующее животное, птица или рыба.</p>
<p>«Запомни и повтори»</p> <p>Прекрасным упражнением для тренировки внимания является одновременное выполнение двух или нескольких различных действий.</p> <p>Вариантов подобных заданий может быть множество, их легко придумать самостоятельно. Приведем некоторые примеры.</p> <p>1. Педагог читает вслух предложение и одновременно с этим постукивает по столу ручкой или любым другим</p>	<p>«Спички»</p> <p>В данной игре могут принимать участие несколько учеников. Перед началом задания следует разделить их на пары и каждому выдать по 6 спичек. Затем ведущий (педагог) выкладывает из них определенную композицию, показывает на несколько секунд детям и предлагает им воссоздать такую же по памяти.</p> <p>В данной игре в качестве</p>	<p>«Найди персонаж»</p> <p>Педагог выдает каждому участнику по игрушке. Затем из группы детей выбирается водящий. Он на две-три минуты выходит из комнаты, а в это время дети вместе с педагогом придумывают историю, главным действующим персонажем которой является одна из игрушек. Когда входит водящий, участники игры по очереди рассказывают ему историю. При этом дети не</p>	<p>«Дорисуй предмет»</p> <p>На листе бумаги следует нарисовать простые геометрические фигуры или линии и предложить ребенку дорисовать к ним детали, чтобы получились предметы, животные.</p>

<p>примером. Задача учеников состоит в том, чтобы запомнить текст и повторить его, а также назвать количество ударов. По мере тренировки рекомендуется увеличивать длину и число предложений.</p> <p>2. Педагог засекает время и начинает хлопать в ладоши, ученики при этом рисуют на бумаге квадраты. По прошествии минуты он должен назвать число хлопков. Чем больше квадратов малыш успел нарисовать за это время, тем лучше.</p> <p>3. Ученику дается минута. В течение этого времени он рисует правой рукой треугольники, а левой круги. Цель игры – начертить как можно больше аккуратных геометрических фигур.</p>	<p>инвентаря можно использовать не только спички, но и любые другие доступные предметы, например пуговицы, ручки или счетные палочки.</p>	<p>должны называть главный персонаж (они используют местоимение «он» или «она»). Задача водящего – отгадать, какая игрушка выступает в роли героя придуманного рассказа, и показать ее остальным игрокам.</p>	
<p>«Арифметика для внимательных»</p> <p>Педагог диктует ребенку арифметический пример и предлагает решить его в уме. Результаты вычисления записывать не разрешается. Ответ можно записать только после соответствующей команды. Диктовать следует довольно</p>	<p>«Запомни и опиши»</p> <p>У игры есть несколько вариантов.</p> <p>Вариант 1.</p> <p>Он самый простой. Ученик должен смотреть в течение нескольких секунд на</p>	<p>«Придумай предложение»</p> <p>Участники игры рассказываются полукругом. Педагог показывает им 2 картинки из детского лото. Задача каждого игрока – за определенное время придумать предложение, содержащее названия обоих предметов,</p>	<p>«Новые сказки»</p> <p>Можно предложить ученикам придумать новый поворот к хорошо известной сказке. Например, что было бы дальше, если бы Золушка не ушла с бала?</p>

<p>быстро, но так, чтобы у ребенка была возможность подумать и произвести необходимые вычисления.</p> <p>Задания для 1-го класса.</p> <p>Даны числа: 4 и 8. Сложи их, затем вычти из полученной суммы 3. К этому числу прибавь 6. Записывай! (15)</p> <p>Даны числа: 37 и 56. Сложи вторые цифры обоих чисел и вычти из полученной суммы 10. Затем прибавь 4. Записывай! (7)</p> <p>Задания для 2-го класса.</p> <p>Даны числа: 52 и 28. Найди произведение первых чисел обоих чисел. Из полученного результата вычти вторую цифру второго числа. Записывай! (2)</p> <p>Даны числа: 24 и 87. Прибавить ко второй цифре первого числа первую цифру второго числа. Полученную сумму раздели на первую цифру первого числа. Записывай! (6)</p> <p>Задания для 3-го класса:</p> <p>Даны числа: 36 и 42. Умножь первую</p>	<p>изображение какого-либо предмета, а затем как можно подробнее описать его.</p> <p>Вариант 2.</p> <p>Игру нужно проводить с большим количеством детей. Из их числа следует выбрать одного участника, которого дети должны хорошо запомнить. Затем он должен выйти из комнаты и изменить что-то в своей внешности. После его возвращения участки должны найти изменения.</p>	<p>изображенных на картинке. Все участники по очереди высказывают свои варианты. Далее педагог откладывает обе картинки в сторону, и игра продолжается, но уже с другими рисунками.</p> <p>Если дети без труда составляют предложения с двумя заданными словами, рекомендуется использовать большее количество картинок.</p>	
---	---	--	--

<p>цифру первого числа на вторую цифру первого числа. Затем раздели полученное произведение на вторую цифру второго числа. Записывай! (9)</p> <p>Даны числа: 94 и 63. Раздели первую цифру первого числа на вторую цифру второго числа. Полученное частное умножь на первую цифру второго числа. Записывай! (18)</p>			
<p>«Китайская грамота»</p> <p>Педагог записывает случайный набор букв и предлагает ребенку за короткое время переписать этот текст. Цель упражнения заключается в том, чтобы сделать как можно меньше ошибок. Можно использовать, например, следующие тексты:</p> <ul style="list-style-type: none"> •аполдвокаториванирпаемсапуныесуцири •юопавиленмисыбудапярол •наоярротмонвастинпынугболитою 	<p>«Запомни фразу»</p> <p>Цель игры заключается в том, чтобы ребенок запомнил ряд фраз, представив себе их с закрытыми глазами.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Капли росы, которые сверкают на солнце. - Мама, которая варит варенье. - Мальчик, который рисует картинку. 	<p>«Да и нет»</p> <p>Это универсальная игра, способствующая развитию остроумия и логического мышления. Смысл ее сводится к следующему. Ведущий задумывает какое-либо слово или ситуацию, а игроки должны отгадать, о чем или о ком идет речь, задав по очереди определенное количество наводящих вопросов. Каждый из них предполагает только два варианта ответа - «да» или «нет».</p> <p>Ситуации, например, могут быть такими:</p> <p>«Одна девочка очень любила</p>	<p>«Интересные истории»</p> <p>Следует предложить детям придумать истории про какой-либо окружающий их предмет, например книгу, карандаш, кусочек мыла и т.д.</p>

		<p>шоколадные конфеты, но после одного случая она перестала их есть. Что это был за случай?»</p> <p>«Один мальчик разбил стекло в чужой квартире, за что его поблагодарили. Почему?»</p> <p>Героев сказок, басен, рассказов можно «зашифровать» в такие предложения:</p> <p>«Он ее поймал и отпустил. Она его отблагодарила, но потом наказала за жадность».</p> <p>«Ее вытаскивали всей семьей, но у них ничего не получились, если бы не маленький зверек».</p> <p>«Одна хвастливая птица поплатилась за свое самодовольство и осталась без обеда»</p>	
<p>«Недопустимые слова»</p> <p>Педагог договаривается с детьми, какое слово говорить нельзя. Лучше, если это будут прилагательное, обозначающее, например, цвет или величину. Предположим, выбраны</p>	<p>«Повтори за мной»</p> <p>Педагог должен провести ряд действий, например, сесть на стул, взять в руки тетрадь, открыть тетрадь, зевнуть и т.д. ученики должны повторить</p>	<p>«Сравни предметы»</p> <p>Это упражнение в игровой форме учит детей давать характеристики различным предметам, развивает способность к анализу. Можно показать ребенку две любые вещи</p>	

<p>слова «зеленый» и «большой». Далее взрослый бросает ребенку мячик и быстро задает вопросы: «Небо голубое?», «А трава какая?», «Какого цвета помидор?», «Муха маленькая?» «А корова?» и т.д. Ученик должен ловить мячик и одновременно отвечать на вопросы. Необходимо, чтобы ответы были правдивыми, но запрещенное слово произносить нельзя. Вместо него можно говорить что-нибудь другое, например «абракадабра».</p>	<p>движения педагога в точности. Затем можно предложить детям повторить движения в обратном порядке.</p>	<p>и предложить объяснить их сходство и различие. Например, яблоко и абрикос: что между ними общего, чем они не похожи друг на друга? Если ребенку трудно самостоятельно выполнить задание, целесообразно задавать ему наводящие вопросы.</p>	
<p>«Недопустимое движение»</p> <p>В этой игре также нужно предварительно договориться, какое движение совершать недопустимо. Предположим, это будет прыжок на одной ноге. Затем педагог выполняет зарядку, а ребенок копирует все его движения, за исключением запрещенного.</p>		<p>«Учимся классифицировать»</p> <p>Вариантов подобных игр можно придумать множество, но суть их всех заключается в следующем. Ученик должен научиться классифицировать изображенные на карточках предметы по тому или иному признаку. Самый простой способ – разложить на столе картинки и предложить ребенку разделить их на две группы (большое – маленькое, твердое – мягкое, живое – неживое и др.)</p>	

«Следопыт»

Педагог прячет в классе какой-нибудь предмет и говорит ребенку: «Ежик спрятал в лесу яблоко, но забыл, куда его положил. Помоги ему отыскать это место по оставленным следам». Ученик должен найти предмет по особым знакам. Указатели могут быть любыми: нарисованная на бумаге стрелка, какой-либо предмет.

«Шифровальщик»

Это упражнение направлено на развитие у детей способности к анализу. Смысл игры состоит в следующем. Ребенку предлагается «закодировать» любую известную сказку или историю, представить ее в схематичном виде. С дидактической точки зрения намного более эффективно использовать в качестве заместителей персонажей геометрические фигуры. Необходимо вырезать из плотной бумаги или картона несколько фигур (круги, квадраты, треугольники и др.) различного размера. Ребенок должен сам выбрать из них те, что будут действовать в качестве персонажей сказки. Уже в этом проявляется его способность рассуждать и мыслить логически. Так, ребенок поступит разумно, если выберет для сказки «Курочка Ряба», например, два больших квадрата (дед и бабка), круг меньшего размера (курочка) и самый маленький треугольник

		<p>(мышка). После распределения ролей можно разыграть сказку, а затем предложить ребенку в схематичном виде нарисовать все это на бумаге.</p>	
<p>«Магическое слово»</p> <p>Педагог договаривается с учениками о том, какие слова являются «магическими». Предположим, это все слова, начинающиеся на букву «с» и обозначающие домашних животных и птиц. Затем педагог читает вслух сказку, рассказ или просто произносит ряд словосочетаний. Услышав «магическое» слово, ученик должен подать условный знак (хлопнуть в ладоши, подпрыгнуть, поднять руку и т.п)</p>			