



# РАЗВИТИЕ СВОЙСТВ ВНИМАНИЯ У ДЕТЕЙ С НАРУШЕНИЯМИ РЕЧИ

ПРЕПОДАВАТЕЛЬ ЛАДЕЙКО В.Д.

# ИГРЫ ДЛЯ РАЗВИТИЯ ОБЪЕМА ВНИМАНИЯ

## **ИГРА «ТРИ ЗАДАНИЯ»**

ХОД ИГРЫ. ВЗРОСЛЫЙ НАЗЫВАЕТ РЕБЕНКУ СРАЗУ ТРИ ЗАДАНИЯ, КОТОРЫЕ ЕМУ ПРЕДСТОИТ ВЫПОЛНИТЬ: «ХЛОПНИ В ЛАДОШИ; ПОДПРЫГНИ НА МЕСТЕ; НАЗОВИ ЛЮБУЮ ИГРУШКУ». ПОСТЕПЕННО ЗАДАНИЯ МОЖНО УСЛОЖНЯТЬ И УВЕЛИЧИВАТЬ ИХ КОЛИЧЕСТВО.

## **• ИГРА «ЦИФРЫ-ФИГУРЫ»**

ОБОРУДОВАНИЕ. КАРТОЧКИ С ГЕОМЕТРИЧЕСКИМИ ФИГУРАМИ. ХОД ИГРЫ. ВЗРОСЛЫЙ НАЗЫВАЕТ НЕСКОЛЬКО ЦИФР (3–4) И ПРИ ЭТОМ ПОКАЗЫВАЕТ КАРТИНКИ С ГЕОМЕТРИЧЕСКИМИ ФИГУРАМИ. РЕБЕНОК ДОЛЖЕН ЗАПОМНИТЬ И НАЗВАТЬ И ЦИФРЫ, И ФИГУРЫ.

# ИГРЫ ДЛЯ РАЗВИТИЯ УСТОЙЧИВОСТИ ВНИМАНИЯ

## • ИГРА «ГДЕ ЧЕЙ ДОМИК?»

ОБОРУДОВАНИЕ: КАРТИНКА С ИЗОБРАЖЕНИЕМ СЕМИ РАЗНЫХ ЖИВОТНЫХ ЗВЕРЮШЕК, КАЖДАЯ ИЗ КОТОРЫХ СПЕШИТ В СВОЙ ДОМИК. ЛИНИИ СОЕДИНЯЮТ ЖИВОТНЫХ С ИХ ДОМИКАМИ. ХОД ИГРЫ. РЕБЕНКУ НУЖНО ОПРЕДЕЛИТЬ, ГДЕ ЧЕЙ ДОМИК, НЕ ПРОВОДЯ КАРАНДАШОМ ПО ЛИНИЯМ. ЕСЛИ РЕБЕНОК НЕ СПРАВЛЯЕТСЯ, ТОГДА РАЗРЕШАЕТСЯ ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ВСПОМОГАТЕЛЬНОГО МАТЕРИАЛА (ПАЛЕЦ, КАРАНДАШ И Т.Д).

## • ИГРА «ОХОТНИК» ХОД ИГРЫ.

ВЕДУЩИЙ НАЗЫВАЕТ СЛОВА: СТОЛ, КРОВАТЬ, ЧАШКА, КАРАНДАШ, МЕДВЕДЬ, ВИЛКА И Т. Д. РЕБЕНОК ВНИМАТЕЛЬНО СЛУШАЕТ И ХЛОПАЕТ В ЛАДОШИ ТОГДА, КОГДА ВСТРЕТИТСЯ СЛОВО, ОБОЗНАЧАЮЩЕЕ, НАПРИМЕР, ЖИВОТНОЕ.

## • ИГРА «ЛАДОШКИ» ХОД ИГРЫ.

ДЕТИ 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, Т. Е. ПРОБЕГАЛА «ВОЛНА» ИЗ ПОДНИМАЮЩИХСЯ ЛАДОШЕК. ПОСЛЕ ПРЕДВАРИТЕЛЬНОЙ ТРЕНИРОВКИ «ЛАДОШКИ» ПОДНЯТЫЕ НЕ ВОВРЕМЯ ИЛИ НЕ ПОДНЯТЫЕ В НУЖНЫЙ МОМЕНТ ВЫБЫВАЮТ ИЗ ИГРЫ.

# ИГРЫ ДЛЯ РАЗВИТИЯ КОНЦЕНТРАЦИИ ВНИМАНИЯ

## • ИГРА «ГДЕ ЧЕЙ ДОМИК?»

ОБОРУДОВАНИЕ: КАРТИНКА С ИЗОБРАЖЕНИЕМ СЕМИ РАЗНЫХ ЖИВОТНЫХ ЗВЕРЮШЕК, КАЖДАЯ ИЗ КОТОРЫХ СПЕШИТ В СВОЙ ДОМИК. ЛИНИИ СОЕДИНЯЮТ ЖИВОТНЫХ С ИХ ДОМИКАМИ. ХОД ИГРЫ. РЕБЕНКУ НУЖНО ОПРЕДЕЛИТЬ, ГДЕ ЧЕЙ ДОМИК, НЕ ПРОВОДЯ КАРАНДАШОМ ПО ЛИНИЯМ. ЕСЛИ РЕБЕНОК НЕ СПРАВЛЯЕТСЯ, ТОГДА РАЗРЕШАЕТСЯ ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ВСПОМОГАТЕЛЬНОГО МАТЕРИАЛА (ПАЛЕЦ, КАРАНДАШ И Т.Д).

## • ИГРА «ОХОТНИК» ХОД ИГРЫ.

ВЕДУЩИЙ НАЗЫВАЕТ СЛОВА: СТОЛ, КРОВАТЬ, ЧАШКА, КАРАНДАШ, МЕДВЕДЬ, ВИЛКА И Т. Д. РЕБЕНОК ВНИМАТЕЛЬНО СЛУШАЕТ И ХЛОПАЕТ В ЛАДОШИ ТОГДА, КОГДА ВСТРЕТИТСЯ СЛОВО, ОБОЗНАЧАЮЩЕЕ, НАПРИМЕР, ЖИВОТНОЕ.

## • ИГРА «ЛАДОШКИ» ХОД ИГРЫ.

ДЕТИ 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, Т. Е. ПРОБЕГАЛА «ВОЛНА» ИЗ ПОДНИМАЮЩИХСЯ ЛАДОШЕК. ПОСЛЕ ПРЕДВАРИТЕЛЬНОЙ ТРЕНИРОВКИ «ЛАДОШКИ» ПОДНЯТЫЕ НЕ ВОВРЕМЯ ИЛИ НЕ ПОДНЯТЫЕ В НУЖНЫЙ МОМЕНТ ВЫБЫВАЮТ ИЗ ИГРЫ.

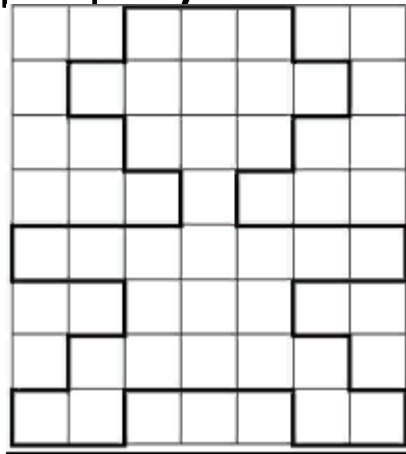
# ИГРЫ ДЛЯ РАЗВИТИЯ КОНЦЕНТРАЦИИ ВНИМАНИЯ

## • ИГРА «РАСКРАСЬ ВТОРУЮ ПОЛОВИНКУ»

ОБОРУДОВАНИЕ: НЕСКОЛЬКО НАПОЛОВИНУ РАСКРАШЕННЫХ КАРТИНОК. ХОД ИГРЫ. РЕБЕНОК ДОЛЖЕН РАСКРАСИТЬ ВТОРУЮ ПОЛОВИНУ КАРТИНКИ ТОЧНО ТАК ЖЕ, КАК РАСКРАШЕНА ПЕРВАЯ ПОЛОВИНА. ЭТО ЗАДАНИЕ МОЖНО УСЛОЖНИТЬ, ПРЕДЛОЖИВ РЕБЕНКУ ВНАЧАЛЕ ДОРИСОВАТЬ ВТОРУЮ ПОЛОВИНУ КАРТИНКИ, А ЗАТЕМ ЕЕ РАСКРАСИТЬ. (ЭТО МОЖЕТ БЫТЬ БАБОЧКА, СТРЕКОЗА, ДОМИК, ЕЛКА И Т. Д.).

## • ИГРА «РИСУЕМ ПОД ДИКТОВКУ»

ОБОРУДОВАНИЕ: ЛИСТЫ В КЛЕТКУ И КАРАНДАШИ ДЛЯ КАЖДОГО УЧАСТНИКА ХОД ИГРЫ. ВЕДУЩИЙ ДИКТУЕТ ГРАФИЧЕСКИЙ ДИКТАНТ. ЕСЛИ ДЕТИ СЛУШАЛИ ВНИМАТЕЛЬНО И ВЫПОЛНЯЛИ ВСЕ, ЧТО СКАЖЕТ ВЕДУЩИЙ, ТО У НИХ ДОЛЖЕН ПОЛУЧИТЬСЯ ЧЕЛОВЕК.



# ИГРЫ ДЛЯ РАЗВИТИЯ РАСПРЕДЕЛЕНИЯ ВНИМАНИЯ

## • ИГРА «ДЕШИФРАТОР»

ОБОРУДОВАНИЕ: АЛЬБОМНЫЙ ЛИСТ С НАПЕЧАТАННЫМ КРУПНО АЛФАВИТОМ, ВСЕ БУКВЫ ОБОЗНАЧЕНЫ ЦИФРАМИ, НАПРИМЕР А-1 Б-2 В-3 Г-4 Д-5 И ТАК ДО КОНЦА АЛФАВИТА. КАРТОЧКА РАЗМЕРОМ 15Х6 СМ, ГДЕ, ЧИСЛАМИ ЗАКОДИРОВАНО СЛОВО. ХОД ИГРЫ. КАЖДОМУ РЕБЕНКУ ВЫДАЕТСЯ КАРТОЧКА С ЗАКОДИРОВАННЫМ СЛОВОМ. ДЕТИ, ПОЛЬЗУЯСЬ АЛФАВИТОМ, РАСШИФРОВЫВАЮТ ЕГО.

## • ИГРА «ЛОВИ НЕ ЛОВИ».

ХОД ИГРЫ. ДЕТИ СТАНОВЯТСЯ В КРУГ. У ИГРАЮЩИХ ДВА МЯЧА, КОТОРЫМИ ОНИ ПЕРЕБРАСЫВАЮТСЯ — СВЕТЛЫЙ И ТЕМНЫЙ. 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.

# ИГРЫ ДЛЯ РАЗВИТИЯ ПЕРЕКЛЮЧЕНИЯ ВНИМАНИЯ

## • ИГРА «КАРЛИКИ-ВЕЛИКАНЫ»

ХОД ИГРЫ. ВЕДУЩИЙ НАЗЫВАЕТ СЛОВА, КОГДА ОН ГОВОРИТ «ВЕЛИКАНЫ», РЕБЕНКУ НАДО ПОДНЯТЬ РУКИ ВВЕРХ, «КАРЛИКИ» — ПРИСЕСТЬ НА КОРТОЧКИ. МОЖНО НЕСКОЛЬКО РАЗ ПОДРЯД ГОВОРИТЬ ТОЛЬКО «КАРЛИКИ» ИЛИ НАОБОРОТ «ВЕЛИКАНЫ». КОГДА РЕБЕНОК УЖЕ ХОРОШО РАЗБЕРЕТСЯ В ПРАВИЛАХ ИГРЫ, ВЕДУЩИЙ НАЧИНАЕТ ЕГО ПУТАТЬ: ГОВОРИТ «КАРЛИКИ», А САМ ПОДНИМАЕТ РУКИ ВВЕРХ.

## • ИГРА «КРАСНО-ЧЕРНЫЕ ТАБЛИЦЫ»

ОБОРУДОВАНИЕ: ТАБЛИЦЫ С ЧИСЛАМИ ИЛИ БУКВАМИ КРАСНОГО И ЧЕРНОГО ЦВЕТА, ПОРЯДОК КОТОРЫХ ПОСТОЯННО МЕНЯЕТСЯ. ХОД ИГРЫ. 1 ЭТАП — РАССМОТРЕТЬ ТАБЛИЦУ И НАЙТИ ВСЕ ЧИСЛА (БУКВЫ) ЧЕРНОГО ЦВЕТА ПО ПОРЯДКУ ОТ 1 ДО 12 (ОТ А ДО Л). 2 ЭТАП — РАССМОТРЕТЬ ТАБЛИЦУ И НАЙТИ ВСЕ ЧИСЛА (БУКВЫ) КРАСНОГО ЦВЕТА В ОБРАТНОМ ПОРЯДКЕ ОТ 12 ДО 1 (ОТ Л ДО А). 3 ЭТАП — НЕОБХОДИМО ИСКАТЬ ПООЧЕРЕДНО ЧИСЛА (БУКВЫ) ЧЕРНОГО ЦВЕТА В ПРЯМОМ ПОРЯДКЕ И ЧИСЛА (БУКВЫ) КРАСНОГО ЦВЕТА В ОБРАТНОМ.



# ИСТОЧНИК

- БОГАТЫРЕВА, А. В. РАЗВИТИЕ ВНИМАНИЯ У ДЕТЕЙ С ОБЩИМ НЕДОРАЗВИТИЕМ РЕЧИ / А. В. БОГАТЫРЕВА // ВОПРОСЫ ДОШКОЛЬНОЙ ПЕДАГОГИКИ. — 2016. — № 2 (5). — С. 58-61.
- 