**Почему ребёнок отвлекается?**

Очень часто родители и педагоги замечают, что ребёнок не может (не хочет) долго заниматься одним (учебным) делом. Это связано с особенностями волевой регуляции дошкольников, в частности с уровнем развития произвольного внимания. Считается нормой развития, если ребёнок 5-6ти лет удерживает внимание 15-20 минут, 6-7ми лет – 25-30 минут.

Уменьшение объёма внимания даже на 3-5 минут ведёт за собой сложности в познавательной деятельности.

Существует множество упражнений для развития произвольного внимания. Например, на листе с любым текстом (крупный шрифт) предложить ребёнку зачёркивать только букву А. После выполнения задания обращать внимание на пропуск букв А или неверное зачёркивание букв.

Упражнение выполняется с 4х лет.

**Игры на развитие внимания**

***Кто за кем?***

***Цель*** – развивать активное внимание.

***Процедура игры***. Дети делятся на 2 команды по 5-6 человек и становятся в 2 шеренги. Один из каждой команды – водящий – стоит спиной ко всем; остальные в это время перестраиваются.

Ведущий подает сигнал, и водящий, быстро повернувшись лицом к шеренге, старается запомнить, кто за кем стоит. По новому сигналу через пять-десять секунд водящий, отвернувшись, должен сказать, в каком порядке стоят его товарищи. Затем водящий становится в шеренгу, а его место занимает другой ребенок, и так пока все из команды не побывают водящими.

***Кто быстрее соберет?***

Ведущий раскладывает 5 различных предметов на подоконнике или на столе. Водящему из 1 команды завязывают глаза, и он должен быстро (не дольше, чем за 1 мин.) собрать все эти предметы в том порядке, который укажет ему ведущий.

Тот меняет расположение предметов и дает по очереди задание игрокам из 2-й и 3-й команд. Собравший быстрее всех считается победителем.

***Лови не лови.***

***Цель*** – развивать умение распределять внимание.

***Процедура игры***. Ребята 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.

***Съедобное – несъедобное.***

***Цель*** – развивать активное внимание.

***Процедура игры***. Дети садятся в круг. Ведущий говорит задуманное им слово и бросает мяч своему соседу. Если слово обозначает еду (фрукты, овощи, сладости, молочные, мясные и другие продукты), то ребенок, которому бросили мяч, должен поймать его (“съесть”). Если слово обозначает несъедобные предметы, то мяч не ловится. Если ребенок справился с заданием, то он становится ведущим и называет свое задуманное слово другому ребенку, и бросает мяч.

***Карлики и великаны.***

***Цель*** – развивать активное внимание.

***Процедура игры***. Дети садятся или становятся полукругом. Ведущий называет предметы. Если слово означает что-то довольно большое, то дети становятся на носочки и поднимают руки вверх, а если наоборот, что-то очень маленькое (например, иголка, мышка), то дети садятся на корточки. Ведущий может сознательно ошибаться, а многие ребята непроизвольно, в силу подражания, будут повторять действия ведущего. Необходимо выполнять правильно, кто ошибается – выбывает из игры. и так до тех пор, пока не останутся 2-3 человека. Аналогично можно играть в игру “Летает – не летает”.

***Найди фото.***

***Цель*** – развивать концентрацию и распределение внимания.

***Процедура игры***. Клоуны сфотографировались, но когда пришли получать фотокарточки, они оказались перепутанными. Задача: 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, речевками типа: “Смотри внимательно – найдешь обязательно!” Когда ребенок сделал выбор ему можно задать вопросы: “У тебя какой клоун?” (веселый, грустный и т.д.) “Как бы нам его назвать?” (Плакса, Ворчун, Хохотуни т.д.) “Куда смотрит клоун?” В поисках ответа на заданный вопрос принимают участие все играющие.

***Пастух.***

***Цель*** – развивать умение концентрировать и распределять внимание.

***Условие:*** помочь пастуху разыскать корову по определенным приметам. (На плакате изображено стадо пасущихся коров, ребенку выдается лист с изображением одной коровы). Также как и в предыдущей игре, ребенку необходимо сконцентрировать внимание на нескольких признаках: особенностях окраски туловища, форме и окраске рогов, туловища и т.д.

Поиск усложняется тем, что различия в признаках незначительны и надо быть особенно внимательным и точным.

***Будь внимателен!***

***Цель*** – стимулировать внимание, обучение быстрому и точному реагированию на звуковые сигналы.

***Процедура игры***. Дети стоят группой, свободно. Каждый ребенок находится на расстоянии примерно 50 см от другого. Звучит маршевая музыка. Дети маршируют под музыку свободно, у кого как получается.

В ходе марширования руководитель игры произвольно, с разными интервалами и в вперемежку дает команды. Дети реализуют движение в соответствии с командой.

|  |  |
| --- | --- |
| ***Команды*** | ***Движение*** |
| “Зайчики!” | Дети прыгают, имитируя движение зайца |
| “Лошадки!” | Дети ударяют ногой об пол, как будто лошадь бьет копытом |
| “Раки!” | Дети пятятся, как раки (спиной) |
| “Птицы!” | Дети бегают, раскинув руки (имитация полёта птицы) |
| “Аист!” | Стоять на одной ноге |
| “Лягушка!” | Присесть и скакать вприсядку |
| “Собачки!” | Дети сгибают руки (имитация движения, когда собака “служит”) и лают |
| “Курочки!” | Дети ходят, “ищут зёрна” на полу и произносят “ко-ко-ко!” |

