**РОЗВИТОК  УВАГИ**

Увага – зосередженість, спрямованість свідомості людини у даний момент часу на якомусь реальному або ідеальному об’єкті, явищі події образі, душі, тощо.

Особливу роль відіграє увага в навчальній роботі школярів. Зосередженість, спрямованість свідомість учня на певні предмети та вища необхідні на всіх етапах його навчальної діяльності. Часто нерозуміння навчального матеріалу, поява помилок під час виконання самостійних завдань, пояснюються не відсутністю здібностей до цих видів занять, не слабою кмітливістю, або поганою пам’яттю, а недостатньою уважністю.

Психологи встановили, що чим вищий рівень розвитку ува­ги, тим вища ефективність навчання. Неуважність — одна із найпоширеніших причин поганої успішності дітей молодших класів. Чим викликане це явище? Виявляється, навчання ста­вить перед дитиною нові завдання, несхожі на ті, які вона звик­ла виконуватипід час гри. Навчальні завдання, на відміну від ігрових, містять більше нової інформації, а процес їх виконання вимагає довшого зосередження. На жаль, і за своєю формою процес навчання не завжди є захоплюючим і невимушеним. І щоб оволодіти усіма новими знаннями та навиками, дитині по­трібно навчитися керувати своєю увагою, підпорядковувати її своїй волі. А для цього необхідно тренувати здатність бути уважним з допомогою ігор і спеціальних вправ.

Здатність керувати увагою має дуже важливе значення для ігрової і навчальної діяльності дитини. Невміння швидко переводити увагу може викликати у дітей труднощі тоді, коли потрібно, наприклад, від гри перейти до навчального завдання або читання книжки, послідовно виконати певні вказівки дорослого, під час виконання завдання здійснити різні розумові дії у заданій послідовності. У цих випадках зазвичай кажуть, що такі діти розсіяні. Вони зосереджені чи сильно захоплені однією дією і не можуть швидко перевести увагу на іншу. Це явище часток спостерігають у дітей з інертним, флегматичним типом темпераменту. На несподівано поставлене запитання така дитина від­повідає не відразу, хоча й може знати відповідь на нього. їй по­трібна пауза, щоб перевести увагу на новий зміст. Проте мож­ливо підвищити показники переведення уваги шляхом спеці­ального тренування.

**ІГРИ НА РОЗВИТОК УВАГИ**

1. **«Друкарська машинка»**

  Кожному гравцеві присвоюється 1-2-3 літери алфавіту ( в залежності від кількості учасників, щоб усі літери були розподілені). Потім придумується слово або фраза з 2-3 слів. На сигнал ведучого учні починають «друкувати». Коли слово буде «надруковане», всі дружно плескають.

2. **«Муха»**

  Для гри необхідна класна дошка з розкресленим на ній ігровим полем із 9 клітинок (3х3) і невелика присоска (або шматок пластиліну), яка виконує роль «дресированої мухи». «Муха» може пересуватися за командою з однієї клітинки в іншу. Стартове положення «мухи» - центральна клітка ігрового поля. Команди подаються учасниками гри почергово. При цьому потрібно слідкувати, щоб «муха» не вийшла за межі поля. Після цих пояснень починається сама гра. Вона проходить на уявному полі, яке кожен з учасників уявляє перед собою. Якщо хтось із гравців губить нитку гри або «бачить», що «муха» вийшла за межі поля, він подає команду «Стоп!» і, повернувши «муху» на центральну клітинку починає спочатку.

  Ускладнювати гру можна збільшенням кількості клітинок (4х4) або кількості «мух». В останньому випадку команди подаються кожній «мусі» окремо.

3. **«Хор»**

  Один із учасників гри – «відгадувач». Він виходить із приміщення. Інші гравці беруть 2-3 рядки з відомого вірша, і кожен учень отримує по одному слову. Входить «відгадувач». По команді ведучого учасники разом вимовляють кожний своє слово. Потрібно відгадати рядки з вірша. Якщо «відгадувач» не може впоратися із завданням, «хор» повторює слова вірша.

4. **«Меблі»**

  Учасникам гри пропонують уявити себе якимось предметом інтер’єру і зайняти відповідні місця в приміщенні. Один із гравців – «господар» кімнати – ознайомлюється з інтер’єром. Його можна уявити за допомогою виразних поз учасників гри. Після цього «господар» виходить із приміщення. Проте, з’являється його «син» - пустунчик і робить перестановку у приміщенні. «Господар» повинен усе розставити так, як було.

5. «**Які звуки повторюються?»**

  Варіант 1. Ведучий зачитує 4-5 слів, у кожному з яких зустрічається якийсь один звук. Наприклад: хліб – відро – пролісок – камінь. Учні визначають звук, який повторюється в кожному слові.

  Варіант 2. Дається набір слів, у яких повторюються 2 звуки. Наприклад: книжка – нитка – тканина – нирка – ноги.

6. «**Блискавка»**

  Діти читають в нормальному темпі текст. Цей текст переривається командою вчителя «Увага». І дається команда «Блискавка». Учні прискорюють темп до свого максимуму, пильнуючи, щоб не губилося розуміння прочитаного. По команді вчителя закінчують читати і рахують кількість прочитаних слів. Визначається переможець гри.

**РОЗВИТОК  ПАМ´ЯТІ**

Уже у першому класі вчорашнє дошкільня знайомиться з величе­зною кількістю нової для нього інформації, яку слід сприйняти, осмислити і засвоїти. Одночасно малюк потрапляє у незвичні для нього обставини навчальної діяльності, яка дуже відрізняється від його попередньої переважаючої форми діяльності – ігрової. Адаптація до нових умов стане значно легшою для дитини, якщо в неї вже бу­дуть достатньо розвинуті базові інструменти активного пізнання навколишнього світу, а саме: сенсорні здібності і довільна пам'ять.

*Пам’ять*  - це запам'ятовування, збереження і, пізніше, відтворення людиною власного досві­ду. У пам'яті розрізняють  такі процеси як запам'ятовування, збереження, відтворення і набування. Залежно від мети діяльності пам'ять поділяють на мимовільну і довільну.

До 6 року життя у психіці дитини з'являється важливе новоутворення у неї розвивається довільна пам'ять. Правда, до довільного запам'ятовування і відтворення малюки вдаються порівняно рідко, коли така необхідність виникає без­посередньо під час їхньої діяльності чи коли цього вимагають дорослі. Проте, саме цьому видові пам'яті відводиться найваж­ливіша роль у майбутньому навчанні в школі, оскільки завдан­ня, що виникають в процесі такого навчання, як правило, вима­гають ставити спеціальну мету запам'ятати. На першокласника насуватиметься лавина нових понять, правил, завдань, інфор­мації, більшість з яких зовсім не будуть яскравими, вражаючими чи цікавими такою мірою, щоб вони могли за­пам'ятовуватися мимовільно. Дитині необхідно буде робити для запам'ятовування свідомі вольові зусилля і використовувати пе­вні способи. А цього можна і слід навчитися попередньо.

У молодших школярів потрібно розвивати усі види пам'яті - об­разну і словесно-логічну, короткочасну, довготривалу і опера­тивну (і тому для усіх цих видів нижче будуть запропоновані розвиваючі ігри). При цьому основну увагу все ж слід звернути на розвиток вміння керувати процесами пам'яті, незалежно від того, на який термін і якого виду матеріал запам'ятовується.

**ВПРАВИ ТА ІГРИ ДЛЯ РОЗВИТКУ ПАМ’ЯТІ**

1. Описати похвилинно події власного вчорашнього дня. Якщо виникнуть труднощі, необхідно зайнятися чимось іншим, а через 20-30 хв спробувати згадати ще раз.

2. Вибрати 2-3 сюжети для роздумів (кінофільм, плани на завтра). Присвятити 3 хв на роздуми про кожен із сюжетів. Під час перших трьох хвилин думати тільки про перший сюжет, потім перейти до другого, третього. Під час кожної фази необхідно уникати розсіювання думок, а особливо згадок про інші сюжети.

3. Необхідно рахувати у зворотному порядку, починаючи з 200, віднімаючи при цьому від кожного наступного числа 3 (4,5,6…). Наприклад: 200-197-194-191-…

4. **«Античас»**

  Кожному з учасників пропонується тема для невеликої розповіді (театр, магазин, прогулянка на природу). Отримавши тему, учасник повинен розкрити її, описуючи всі події в ній у зворотному порядку.

5. **«Повтори навпаки»**

  Ведучий зачитує 1-3 складові слова – учень повторює їх, вимовляючи навпаки. Наприклад: сон – нос, бар – раб, село – олес і т.д.

6. **«Запам’ятай і змалюй»**

  Ведучий демонструє протягом 3-5 с низку простих геометричних фігур. Після цього кожен з учнів відтворює в зошиті це по пам’яті.

  Для ускладнення вправи кількість фігур можна збільшувати, а також змінювати їх на інші знайомі для дітей об’єкти.

**ВПРАВИ НА РОЗВИТОК УЯВИ ТА ФАНТАЗІЇ**

1. За допомогою міміки жестів один учень показує іншим дітям задумане слово. Ті намагаються його відгадати, вимовляючи свої варіанти по черзі вголос.

2. Уявіть себе півником, ведмедем, будильником, лікарем…

  Пофантазуйте і покажіть діями, імітацією звуків.

3. Розкажіть казку «Червона Шапочка» навпаки (персонажі добрі міняються зі злими).

4. Гра **«Чи таке буває?»**

  Учитель пропонує ситуацію. Наприклад: вертоліт летить у небі; миша в дзеркалі живе. Дитина повинна уявити собі цю ситуацію й сказати чи таке буває, про що йдеться. Якщо ситуація суперечлива, то треба дослідити її всім разом і знайти правильну відповідь.

5. Гра **«Живий звук»**

  Вчитель пропонує описати звук (дощ, дзвоник, скрип дверей). Для цього він запитує гравців: Який він – товстий чи тонкий, широкий чи вузький, добрий чи злий, гострий чи тупий…

6. **«Закінчи розповідь»**

  Вчитель зачитує початок речення або 2-3 фрази розповіді. Наприклад. Я пішов до ванної кімнати вмитися. Відкрив кран, і тут раптом … Завдання гравців – скласти якомога більше незвичайних та оригінальних варіантів його закінчення.

7. **«Буріме»**

  Учитель пропонує 2 пари рим – кінцівки чотирьох рядків віршика, причому, рядки можуть римуватися по-різному. Гравцям необхідно скласти початок кожного рядка й отримати власний римований вірш.

8. **«Ці три слова обов’язкові»**

  Керівник навмання обирає з будь-якої книги 3 слова, а також пропонує гравцям вигадати й розповісти історію, в якій обов’язково фігуруватимуть ці слова. Перемагає той, хто першим вигадає найцікавішу історію.

**ВИСНОВКИ**

Дитинство є дуже важливим періодом у розвитку людини. У дитячому мозку відбуваються швидкозмінні процеси. Гра – це добровільна, своєрідна діяльність дитини. У грі вона росте, розвивається.

Гра охоплює все: рух, мислення, нові інформації, новий досвід, комунікацію, працю, розвагу, послух правилам, є середовищем для розвитку фізичного, розумового, суспільного, розвитку характеру дитини. Требавизнати той факт, що усуспільнення дитини відбувається у великій мірі завдяки іграм за правилами. Дотримання правил у грі, їх належне розуміння, приходить повільно, має особливе значення у процесі морального розвитку дитини, її закономірного, заснованого на вимогах справедливості мислення, дружнього ставлення до інших. Гра є не лише своєрідною діяльністю але також значимим процесом внутрішньогоперевтілення (Г. Гетцер).

Чимало ігор створили діти. Наші ігри мають риси нашої культури. Отож, ігри мають особливе значення не для однієї дитини чи організованої групи, але й для всього суспільства. Батьки й педагоги повинні постійнопам´ятати слова В. Сухомлинського: "Дитина має справжнє емоційне і інтулектуальне життя тільки тоді, коли вона живе в світі ігор, казки, музики, фантазії і творчості. Без цього вона не краща за зів´ялу квітку”.

Ігровими заняттями можна вивчити все: мову, історію, географію, культуру, техніку та ін. Але найважливіше те, що в ігровій ситуації формується характер.

**ВИКОРИСТАНА ЛІТЕРАТУРА**

1.     Барташнікова І., Барташніков О. Розвиток наочно-образного та логічного мислення дітей. – Тернопіль: Богдан, 1998. – 79с.

2.      Барташнікова І., Барташніков О. Розвиток уваги та навиків навчальної діяльності. – Тернопіль: Богдан, 1998. – 46с.

3.     Барташнікова І., Барташніков О. Розвиток сенсорних здібностей і пам’яті. – Тернопіль: Богдан, 1998. – 70с.

4.     Єніна Л. Гімнастика розуму.//Палітра педагога. – 2002. - №4. – С.24-25

5.     Коробко С. Особливості розвитку пам’яті учнів.//Початкова школа. – 1999. - №2. – С.12-15

6.     Потапова Т. Ігри-криптограми.//Палітра педагога. – 2002. - №3. – С.20-21

7.     Явоненко М. Розвиток уяви та літературних здібностей молодших школярів.// Початкова школа. – 2003. - №3. – С.16-17