

Консультация для родителей

Музыкальные игры на развитие внимания и памяти у детей старшего дошкольного возраста (5 – 7 лет)

Можно выделить три группы музыкальных игр, влияющих на интеллектуальное развитие дошкольника:

- **Игры на развитие внимания:** развивают свойства внимания: наблюдательность, длительность, устойчивость, переключение, распределение, быстроту двигательной реакции.
- **Игры на развитие памяти:** осуществляют развитие разных видов памяти: зрительную, двигательную, образно-слуховую, музыкальную; формируют процессы запоминания, сохранения информации и удержания в памяти, воспроизведения в памяти.
- **Игры на развитие мышления:** содействуют развитию умственных действий – сравнения, сопоставления, обобщения, анализа и синтеза. Все игры имеют свои побудительные мотивы, определенные способы действий, игровой замысел, игровой материал, правила.

Игры на развитие памяти

Память развивается, как и сам ребенок, под влиянием общения и совместной деятельности со взрослым. Без участия памяти ребенок не может ни играть, ни разговаривать, ни взаимодействовать с предметами.

Исследования психолога З. Богуславской показали, что дети со слабой памятью — это чаще всего дети, которым взрослые не уделяли нужного внимания. Также страдает память в значительной мере у детей с отклонениями в физическом и психическом развитии. Их память отличается качественным своеобразием: ограничен объем памяти, снижена прочность запоминания, характерна неточность воспроизведения и быстрая утеря информации.

Важнейшим условием для развития памяти являются специальные усилия ребенка — что-то запомнить для того, чтобы потом припомнить. Формирование у детей готовности к таким умственным усилиям развивает способность к целенаправленному, намеренному запоминанию.

Процесс запоминания эффективно протекает в том случае, если в создании образа участвуют двигательные и эмоциональные ощущения, если взрослые помогают детям овладеть средствами и рациональными приемами запоминания, чтобы удержать в памяти информацию и воспроизвести ее в нужный момент.

В зависимости от того, как долго сохраняется материал в памяти, выделяют краткосрочную и долговременную память. Выделяются и природные свойства памяти: объем запоминания, скорость запоминания, скорость забывания, длительность хранения информации, точность запоминания. В то же время память — это и результат целенаправленной деятельности по развитию этой функции.

Игры на развитие внимания

Внимание является необходимым условием любой деятельности: учебной, игровой, познавательной.

Внимание одна из важнейших функций, обеспечивающих успешность процесса развития, воспитания, обучения.

В старшем дошкольном возрасте внимание у ребенка начинает контролироваться внутренними логическими процессами.

Внимание детей дошкольного возраста, имеющих проблемы в развитии, очень слабо, в результате чего ребенок не может сосредоточенно слушать задание, часто слышит только его начало или конец. Неорганизованность этих детей, их повышенная импульсивность и неусидчивость являются следствием неумения управлять своим вниманием.

Расстройства внимания проявляются у детей и в двигательной расторможенности (гиперактивности), а также импульсивности поведения. Моторная активность бывает бесцельной и не соответствует требованиям конкретной обстановки. У детей с СДВ (синдром дефицита внимания) нарушения в двигательной сфере выражаются дискоординацией движений, неразвитым зрительным восприятием, изменением речевого развития, несформированностью мелкой моторики и праксиса (способности осуществлять целенаправленно дыхание и действия).

Такие дети отвлекаются на любые раздражители, не могут долго сосредоточиться на определенной деятельности и самостоятельно выполнить задание до конца. У них постоянно возникают проблемы в общении со сверстниками, часто не устанавливаются с ними дружеские отношения. Все это приводит к конфликтам, и ребенок становится нежеланным и отвергается в коллективе.

Специально разработанные игры помогут развить у детей свойства внимания, т.к. главными условиями игры являются сосредоточенность слухового внимания и активизация слуховых ощущений.

Согласованность текста с музыкой, движением способствуют координации функциональных систем, участвующих в точной передаче и воспроизведении музыкального образа посредством, средств двигательной активности.

Игры для детей старшего дошкольного возраста (от 5 до 7 лет)

Игры на развитие внимания «Кто как летит?»

Цель. Развивать сосредоточенность слухового внимания, активизировать слуховые, зрительные, тактильные ощущения.

Ход игры. Дети, стоя в кругу, проговаривают текст.

Ветерок к нам прилетел,

Поиграть здесь захотел.

До кого он долетит,

Тот быстрее побежит.

Под музыку Ф. Шуберта «Контрданс» ребенок-ветерок бежит по внешнему кругу. На окончание музыки он останавливается и гладит по плечу близко стоящего к нему товарища.

Одновременно остальные дети должны называть его имя.

Ветерком становится следующий ребенок, который продолжает игру.

Музыка повторяется неоднократно, чтобы все дети участвовали в игре.

(Музыкально-двигательные упражнения в детском саду. 3 изд. М.: Просвещение, 1991).

«Поймай снежинку»

Вариант первый.

Цель. Развивать длительность внимания, ладовый слух, умение выделять музыкальное предложение.

Ход игры. Под музыку Г. Пахульского «Мечты» дети легко двигаются по залу и на окончание музыкальных предложений «ловят снежинки ладошками».

Вариант второй.

Цель. Научить точно выполнять движения то правой, то левой рукой.

Ход игры. Свободно двигаясь, дети ловят снежинки, поднимая руку вверх, перед собой.

Вариант третий.

Цель. Формировать долгий плавный выдох.

Ход игры. Дети изображают, как поймали снежинку, а затем, на окончание музыкального предложения, сдувают ее с ладошек.

Вариант четвертый.

Цель. Развивать двигательную-слуховую координацию.

Ход игры. На долгий звук в окончании музыкальных предложений хлопнуть в ладоши над головой.

«Птицы»

Цель. Учить распределять внимание.

Ход игры. Участники игры делятся на три подгруппы — вороны, воробьи, ласточки. Каждая подгруппа представляет себя, показывая движения в соответствии с текстом.

Текст.

Вороны:

Мы шагаем по дорожке,
Поднимая выше ножки.

Воробьи:

Зернышки клюем, сидим,
Да за кошкою следим.

Ласточки:

Мы летаем, мы летаем,
Ветер теплый догоняем.

Движения.

Дети двигаются в колонне друг за другом, выполняя шаг с высоким подниманием колена.

Дети приседают и постукивают пальцами по полу.

Дети разбегаются врассыпную, плавно поднимая и опуская руки через стороны.

Услышав музыку, дети, исполняющие роли других птиц, двигаются одновременно с «ласточками»: «вороны» — высоким шагом по большому кругу, «воробьи» сидят в центре круга и клюют зернышки, «ласточки» свободно летают по всему пространству, не наталкиваясь на других «птиц».

Игра повторяется три раза, чтобы игроки могли изображать разных птиц.
Нотное приложение: К.Черни № 1.

«Капельки»

Цель. Развивать устойчивость внимания и точность выполнения словесной инструкции.

Ход игры. Восемь детей в игре назначаются капельками по порядковому счету, остальные сопровождают их действия ритмичными звукоподражаниями «Кап» на сильную долю двухдольного размера пьесы М. Раухвергера «Дождик». (

Мы любим музыку. Вып. 6. М.: Советский композитор, 1967).

Перед игрой всеми детьми разучивается стихотворение.

Дождь по крыше заплясал,

Капельками застучал:

Вот одна, а вот другая,

Третья, пятая, восьмая.

При знакомстве с содержанием игры и освоении музыкального сопровождения дети-

«капельки» выбегают и прыгают на месте в том порядке, как указано в тексте. Дети-

«капельки» с порядковыми номерами 1,2,3,5,8 – двигаются, а с порядковыми номерами 4, 6, 7 — остаются на месте со всеми остальными игроками.

При последующих повторениях игры участники меняются.

Звукоподражания могут заменяться хлопками, сигналами ударных детских инструментов: бубнами, погремушками, свистульками и др.

«Сорока»

Цель. Развивать наблюдательность, ориентировку в пространстве.

Оборудование. Корзинка, маленькие игрушки по количеству играющих детей.

Ход игры. Дети становятся свободно.

Ребенок, исполняющий роль сороки, держит в руке корзинку с игрушками и говорит:

Я, сорока-белобока,

Вам игрушки принесла,

Вы свою запоминайте,

А потом их спрячу я!

Каждый ребенок достает из корзинки игрушку, запоминает ее и на звучание спокойной музыки кладет обратно в корзинку.

Дети стайкой идут к противоположной стене и стоят с закрытыми глазами. Пока музыка звучит, «сорока» расставляет игрушки по всему залу. С окончанием музыки дети начинают искать свои игрушки и ищут до тех пор, пока «сорока» не скажет:

Лучше, лучше вы ищите

И внимательно смотрите.

Кто игрушку принесет —

Тот играть с детьми начнет.

(Кто быстрее всех найдет

И игрушку принесет?)

Сорокой становится тот ребенок, который первый найдет свою игрушку.

«Змейка»

Цель. Развивать наблюдательность и ориентировку в пространстве.

Ход игры. Ведущий ребенок под плясовую музыку «Чешской народной мелодии» (Ритмика. М.: Просвещение, 1972) бежит на носках по залу между свободно стоящими детьми.

На сильный акцент он берет за руку того, кто стоит к нему ближе всех, и игроки уже бегут вместе.

Затем второй бегущий на следующий акцент берет третьего, третий — четвертого и т.д. Игра продолжается до тех пор, пока все дети не будут двигаться змейкой, взявшись за руки.

«Пчела»

Цель. Развивать слуховое внимание, фонематический слух.

Ход игры. Под пение песни «Пчела» (сл. В. Викторова, муз. В. Герчик) в исполнении взрослого дети двигаются в свободном направлении.

Услышав звукоподражание «Жу-жу!», дети останавливаются и плавно поднимают и опускают руки через стороны по два раза, имитируя движения пчелы.

(Весна // Сост. В. Колосова. М.: Музыка, 1967.

«А — У!»

Цель. Развивать устойчивость внимания, автоматизировать звуки «А» и «У».

Ход игры. На слова взрослого дети разбегаются и прячутся.

По поляне разбежались

И в лесу все потерялись.

Буду я детей искать,

Как же их найти, собрать?

Взрослый поет «А — У!» по звукам затакта мелодичной песни Ю. Чиркова «Спасибо!».

Дети отвечают через такт.

Когда ритм будет усвоен, тогда дети будут отзываться последовательно друг за другом и вразбивку по жесту и взгляду педагога.

Нотное приложение: Ю.Чиркова, обр. Г.Анисимовой № 2.

«Холодно – тепло»

Цель. Учить переключать слуховое внимание с ощущения сильной доли на последовательное чередование сильных и слабых долей в двухдольном размере.

Ход игры. Дети стоят в свободном построении лицом к педагогу.

На звучание русской народной песни «Полянка» дети с силой бросают руки вниз в «холодную воду» со словом «Ой» на ударную долю с первого по восьмой такты.

На последующие восемь тактов — в «горячую воду» со словом «Аи» поочередно каждой рукой на сильную и слабые доли.

Игровая ситуация активизирует детей, когда движения рук заменяются притопами, чтобы изобразить движением «сильные и слабые брызги».

«Рисуем квадрат»

Цель. Развивать наглядно-слуховое внимание, осваивая четырехдольный размер.

Ход игры. Под ритмичную музыку «Польки» А.Иванова дети рисуют в воздухе квадрат правой рукой на слоги «Ба», «Бо», «Бу», «Би», левой — на слоги «Ва», «Во», «Ву», «Ви».

Затем продолжают рисовать квадрат поочередно каждой рукой на слоги, начинающиеся с других согласных в алфавитном порядке с гласными «А», «О», «У», «И».

Нотное приложение: А.Иванов «Полька»

«Рисуем треугольник»

Цель. Развивать наглядно-действенное внимание, пластичность движений, осваивать трехдольный размер.

Ход игры. Под музыку Л. Абелян «Вальс» дети рисуют палочкой в воздухе треугольник сначала правой рукой, затем левой.

Рекомендуется начинать со слогов — «Ма — Мо — «Ма — Му — Му», «Ма — Ми — Ми», «Ма — Мэ — Мэ».

В следующих слогах порядок гласных остается, меняются только согласные звуки [Б], [Л], [К], [П].

Рекомендуем выполнять задание 4—8 раз.

(Л. Абелян. Песни, игры, танцы, шутки. М.: Советский композитор, 1990).

«Раз – два!»

Цель. Развивать устойчивость внимания при воспроизведении ритмических рисунков.

Ход игры. Ритмическая игра проводится под музыку танцевального характера.

Звучит 1-я часть «Летки-енки» Р. Лихтенене.

На первую и третью четверти нечетных тактов дети выполняют пружинки, считая вслух «Раз-два!».

На четные такты — действия по тексту.

1 т. — Раз, два! 5 т. — Раз, два!

2 т. — Хлоп-хлоп-хлоп. 6 т. — Шлеп-шлеп-шлеп.

3. т. — Раз, два! 7 т. — Раз, два!

4. т. — Топ-топ-топ. 8 т. — По-во-рот!

Первый раз дети выполняют игру, стоя лицом в круг, на повторении — разворачиваются спиной в круг.

Игры на развитие памяти

«Повтори ритм»

Цель. Развивать ритмический слух, память, учить точно воспроизводить ритмический рисунок.

Ход игры. Дети стоят в кругу лицом к педагогу, который с помощью рифмованного текста создает установку на зрительное и слуховое запоминание.

Глазки, глазки, вы смотрите,

Все запоминайте.

Ножки, ножки, все за мною

Дружно повторяйте.

Педагог под музыку «Гопака» М. Мусоргского из оперы «Сорочинская ярмарка» показывает ногами ритмический рисунок, притопывая на одном месте на первую фразу. На вторую — дети повторяют движения в нужном ритме.

Движения педагога и детей чередуются по фразам.

Освоив ритм, дети могут передавать его хлопками, шлепками, звучанием ударных детских инструментов, чередовать групповое и индивидуальное исполнение.

«Смотри и повтори»

Цель. Развивать зрительную и двигательную память.

Ход игры. Дети стоят в трех колоннах лицом к педагогу.

Под музыку детям показывается первый элемент движений на 1-й такт.

Дети первой колонны повторяют его на 2-й такт.

Дети второй — на 3-й.

Дети третьей — на 4-й такт.

Ритмическая последовательность выполнения движений способствует выработке быстроты реакции на повторение.

Двигательные элементы могут быть гимнастического, хореографического, физкультурного характера.

Нотное приложение: С.Джоплин «Победитель» № 14.

«Будь внимательным»

Цель. Учить запоминать последовательность выполнения движений, ориентироваться в пространстве.

Ход игры. Дети стоят по кругу друг за другом и запоминают словесную инструкцию. На звуковой сигнал дудочки, двигаясь под «Марш» В. Найденко, они меняют направление движения: вперед, назад, на месте, вокруг себя.

На 1-й сигнал — двигаться вперед;

на 2-й сигнал — спиной назад;

на 3-й сигнал — ходьба на месте;

на 4-й сигнал — вокруг себя.

Рекомендуется выполнять действия, начиная с одного сигнала, постепенно увеличивая их количество.

«Картина оживает»

Цель. Учить составлять «ритмический рассказ».

Оборудование. Картина, магнитофон, кассеты.

Ход игры. Дети рассматривают картину Б. М. Кустодиева «Масленица», определяют, кого и что они будут изображать.

Перед слушанием музыки и имитацией движений им дается стихотворная установка на запоминание.

Чтоб картинку оживить —

Всем внимательными быть.

Роли мы распределим,

Все сейчас изобразим.

Прослушав музыку П. Чайковского «Масленица» из фортепианного цикла «Времена года», дети определяют характер отдельных музыкальных фрагментов, соответствующих содержанию картины.

Творческие задания выполняются коллективно, подгруппами и индивидуально. Одна часть детей изображает катание на лошадях, другая — катание на санках с горки, третья — игру в снежки, четвертая — полет птицы, пятая — музыкантов-скоморохов.

В соответствии с характером музыки действия распределяются следующим образом:

1—26 т. — «Музыканты-скоморохи» создают праздничное настроение.

27—34 т. — Имитация катания на санках.

35—58 т. — Имитация катания на лошадях.

59—66 т. — Игра музыкантов.

67—84 т. — Игра в снежки.

85—116 т. — Солист играет на детской гармонике, остальные дети его слушают.

117—130 т. — Полет птиц.

131—138 т. — Игра музыкантов.

139—153 т. — «Катание на лошадях всех детей».

154—170 т. — Дети расходятся с праздника.

Составлять «ритмические рассказы» следует с одного-двух образных действий, затем увеличивать их количество. Рекомендуются следующие картины.

И. Суриков. Взятие снежного городка.

Г. В. Сорока (Васильев). Рыбаки.

Ф. А. Васильев. Перед дождем. Оттепель.

В. Д. Поленов. Московский дворик.

«Что изменилось?»

Цель. Развивать и активизировать зрительную память.

Оборудование. Стол, игрушки по выбору, колокольчик.

Ход игры. Дети сидят полукругом у стола.

Педагог дает установку на запоминание правила игры:

Чтобы память развивать,

Будем с вами мы играть.

Новое вы назовите,

Что изменилось — покажите!

На звучание ритмической пьесы в умеренном темпе педагог на каждый такт ставит на стол в один ряд игрушки.

С окончанием музыки в четырехдольном размере на столе стоит восемь игрушек.

Дети закрывают глаза, пока игрушки переставляются местами.

По звуковому сигналу колокольчика они открывают глаза и наблюдают, что изменилось в расположении предметов.

Начинать играть следует с перестановки одной игрушки и постепенно увеличивать их количество.

«Сладкоежки»

Цель. Развивать логическую память, объем памяти.

Оборудование. Фланелеграф, карточки с изображением персонажей песни и указанных сладостей.

Ход игры. Педагог поет веселую песню на мотив «Кик-марша» В. Свиридовой. По окончании песни выполняются разные задания.

Расставить на фланелеграфе карточки с персонажами песни в заданной последовательности.

Расставить карточки с изображением сладостей по содержанию песни.

Детям раздаются карточки, которые они поднимают в соответствии с содержанием текста: в правой руке — карточка с изображением персонажей, в левой — с нарисованными сладостями.

Любит мишка сладкий мед,

Добрый Карлсон — пить компот,

Муха — слизывать варенье,

А Хоттабыч — есть печенье,

Буратино — виноград,

А Мальвина — мармелад,

Пчелка — пить нектар душистый,

Майский жук — сок бархатистый.

Нотное приложение: В.Свиридова «Сладкоежки»

«Догони»

Цель. Развивать ритмическую память и воспроизводить ритмический рисунок мотива и фразы.

Ход игры. Дети делятся на две команды: одна убегает, другая догоняет.

Обе команды двигаются змейкой легким бегом:

первая команда — на четные музыкальные построения,

вторая — на нечетные под музыку А. Салина.

Нотное приложение: А.Салин «Этюд» № 30.