

Игры для развития образного мышления, воображения, памяти, внимания.

Федеральный государственный образовательный стандарт дошкольного образования делает акцент на развитие личности ребенка, в котором огромное значение в структуре познавательной деятельности приобретает ассоциативно-образное мышление, обеспечивающее целостность восприятия объектов познания, способствующее формированию его интеллектуальных и творческих качеств.

Дошкольный возраст является сензитивным периодом, который он характеризуется интенсивным развитием способности к запоминанию и воспроизведению, а также развитием творческого мышления.

Одним из средств развития образно-ассоциативного мышления, памяти детей старшего дошкольного возраста является метод эйдетики, который направлен на развитие всех видов памяти, в единстве с творческим мышлением, воображением.

«Эйдетика» — это комплекс упражнений, направленный на тренировку памяти: запоминание информации с максимальной точностью используя образ, звук, запах, вкус, тактильное ощущение. Методика по очередности развивает полушария мозга, а именно центры, отвечающие за мышление, речь, память, внимание, воображение, творчество. Это стимулирует мозг к созданию свободных ассоциаций, образов и запоминанию их. Комплекс

упражнений способствует эффективной и успешной тренировке памяти.» Мне кажется, что это вполне емкое определение.

Самое главное даже не то, что благодаря эйдетике дети и взрослые учатся легко запоминать самую разную информацию в любом виде (стихотворения, тексты, образы, числа, звуки, картинки), а то, что занятия эйдетикой формируют позитивное отношение к учебе и запоминанию, повышают самооценку и веру в себя, учат получать радость и удовольствие от процесса обучения.

Это инструментарий для работы с любой информацией в любом возрасте. Эйдетика тренирует мозг, связь между полушариями и готовит нас к усвоению больших объемов информации.

Итак, упражнение 1. Что принес олень?

Нам понадобится:

- несколько фигурок животных (от 3 до бесконечности)
- несколько предметов или карточек с изображениями предметов.



Ход игры:

По очереди работаем с каждым животным. Достаю оленя, говорю: «Привет, детки, вы знаете, что я вам сегодня принес?». Потом показываю им карточку с изображением любого предмета. Например, пары носков. Говорю от лица оленя: «Это мои любимые носки, подержите их, пожалуйста, я за ними еще вернусь». Отдаю детям карточку, а оленя убираю из поля зрения. И так проделываю с каждым животным. Начать можно с трех пар животное-предмет, постепенно увеличивая их количество. Когда все карточки окажутся у детей, а животные спрячутся, можно начать по очереди их возвращать. «Здравствуйте, дети! Помните меня? Я сегодня что-то у вас оставил, но не могу вспомнить, что это было». Дальше понятно: дети должны подсказать оленю, что именно он оставил у них.

Игра 2. Кто это принес?

Также хорошо играть и наоборот: после того, как все животные оставят свои вещи и «уйдут», нужно перевернуть все карточки рубашкой вверх, перемешать и просить детей по очереди открывать каждую карточку. После этого спрашивать их, кто это принес. Увидев носки, ребенок должен сказать, что их принес олень и т.д. Детям нравится этот вариант тем что в нем есть эффект неожиданности (никто не знает, какая карточка попадет), но в то же время им бывает сложнее ответить на вопрос, кто это принес, чем на вопрос, что принес нам конкретный персонаж.

Игра 3. Последовательность картинок.

Выкладываем на стол по одной картинке. И начинаем придумывать историю. Желательно, чтоб животные и люди чередовались с предметами и едой. Это поможет нашей истории быть более интересной и запоминающейся. Например, из этой последовательности можно сочинить нечто такое: ехал грузовик и натолкнулся на

огромную малинку; прямо из малины выпрыгнул заяц; на нем была желтая кепка; эта кепка вдруг соскочила с его головы и превратилась в настоящую лягушку; лягушка скакала-скакала и вдруг нашла вилку; вилка очень устала и решила присесть на стульчик отдохнуть.

После того, как мы выложили все карточки, и история закончилась, мы снова их все собираем. После этого просим детей называть по очереди картинки, которые были на наших карточках. Они должны это делать именно в таком порядке, в котором развивалась наша история.



Например, я спрашиваю: «Какая карточка была первой?». Если дети не могут сразу ответить, я добавляю: «С чего начиналась наша история?». Они отвечают: «Грузовик!». Ок, я выглядываю на стол картинку с грузовиком. После этого я спрашиваю, что было потом. Только если дети затрудняются ответить, я помогаю им наводящими вопросами: на что наехал грузовик?, кто выпрыгнул из малинки?, что было на голове у зайца? и т.д.

Наша цель, чтоб дети через какое-то количество занятий могли просто перечислять нам карточки, а мы бы их выкладывали на стол: грузовик, малина, заяц, кепка, лягушка, вилка, стул. Чтобы

усложнить это упражнение, можно добавлять определения к каждому слову (например, не просто кепка, а желтая кепка).

Игра 4. Что нарисовано на картинке?

Для этого мы открываем любую книгу или берем открытку с изображением какого-либо сюжета. Ставим перед детьми, даем рассмотреть. После этого прячем картинку за спину и спрашиваем у детей, что на ней изображено. Они должны перечислить кто и что там нарисован. После каждого ответа снова смотрим на картинку и радуемся, что «это» там действительно есть. Потом начинаем усложнять. Спрашиваем, во что одета мышка, какого цвета шорты на ней, что нарисовано на стене, что лежит рядом с кроватью, а какого оно цвета и т.д. Чем больше подробностей дети смогут воспроизвести в памяти – тем лучше. Со временем можно пробовать добыть от детей как можно больше подробностей за один раз (не смотря на картинку после каждого ответа).

Игра 5. Повтори за мной фигуру.



Берем конструктор. Выдаем каждому ребенку одинаковый набор деталей. Из своих деталей строим фигурку. Показываем детям на пару секунд и прячем за спиной (под столом). Только после того, как мы ее спрятали, дети могут приступить к заданию. Их задача – сделать точно такую же фигуру. Постепенно усложняем фигуры, даем больше лишних деталей.

Игра 6. Угадываем звуки.

Сначала я знакоблю детей с разными звуками, такими как игра на инструментах (гитара, фортепиано, флейта и т.п.), звуками животных (не кот, собака, корова, а, например, жираф, лисица, павлин), бытовыми звуками (как льется вода, как карандаш пишет по бумаге, как закрывается дверь), а затем включаю на телефоне все эти звуки и прошу детей угадать, что это.

