

Игры на развитие памяти

Память - один из наиболее важных ресурсов человеческого мозга. Развитием памяти можно начинать заниматься с раннего возраста, но рациональнее вводить упражнения в занятия с детьми 4-5 лет, когда у них накоплен основной словарный запас.

Мнемотехника — это технология развития человеческой памяти. Основные задачи мнемотехники применительно к развитию ребенка таковы:

Во-первых, надо обратить внимание на совершенствование восприятия: зрения, слуха, тактильных ощущений, обоняния, вкусовых ощущений...

На занятиях должно быть использовано множество разнообразных средств для тренинга названных чувств.

Во-вторых, необходимо сформировать у детей навыки запоминания любой информации. Наиболее эффективны следующие методы запоминания :

- создание схемы - метод "крокирования" (от франц. croquis — чертеж, схема, набросок);
- эйдетический метод - использующий образное мышление (эйдетизм);
- использование ассоциативных цепочек или метод "челухи";
- трансформационный метод или метод превращения;
- метод Цицерона;
- метод опор.

В-третьих, наша задача — научить детей управлять своим вниманием, сделать его послушным. Кроме того, есть еще целый ряд оригинальных упражнений, стимулирующих интеллектуальное развитие ребенка.

Когда начинать заниматься мнемотехникой?

Мнемотехникой можно начинать заниматься в любом возрасте, но наилучший результат дают занятия с детьми начиная с 4-5 лет.

Как заниматься?

Предлагаем вашему вниманию наш опыт организации занятий.

Шаг1. Необходимо провести тестирование зрительной и слуховой памяти, а также внимания детей (варианты тестирования даются в курсе "Методика мнемотехники"). Результаты фиксируются.

Шаг 2. На основании результатов тестирования составляется целевой перспективный план (на 10-12 опорных занятий).

Структура занятий

1-е занятие

1. Игра "Фотоаппараты" — на развитие внимания. (Детям на секунду показывается карточка с любым изображением, должны как можно подробнее описать его.)
2. Упражнение "Рисуем слова" — подготовка к методу крокирования.
3. Игра "Кукловоды", активизирующая двигательную память. (Подробное описание игры см. ниже.)
4. Игра "Объяснялки", развивающая фантазию. (См. телепередачу "Устами младенца". Суть ее в том, чтобы по краткому описанию определить, о чем речь.)
5. Упражнение, активизирующее "двуполушарную" деятельность мозга (двумя руками синхронно рисовать различные геометрические фигурки).

2-е занятие

1. Игра "Опиши соседа", развивающая внимание (припоминать нужно с закрытыми глазами).
2. Обучение методу ассоциативных цепочек (метод "чепухи"), использовать мнемотаблички из 16 картинок.
3. Упражнение "Прятки" на развитие тактильного восприятия (используются 10-12 тактильных дощечек; подробное описание упражнения см. ниже).
4. Игра "Повтори движение" (вариант игры Б. П. Никитина "Обезьянки").

3-е занятие

1. Упражнение "Волшебный круг", вырабатывающее навык сосредоточения. (Подробное описание упражнения см. ниже.)
2. Развиваем фантазию — "На что похожа цифра?"
3. Закрепление метода "чепухи" в процессе восприятия слуховой информации. (Произносится произвольный ряд из 15 и более слов.)
4. Игра со спичками "Не урони" — на развитие мелкой моторики. (Подробное описание игры см. ниже.)
5. Тренинг метода "чепухи" на любом коллаже.

4-е занятие

1. Игра "Слухачи", активизирующая способность управлять слуховым вниманием. (Подробное описание игры см. ниже.)
2. Развиваем фантазию и внимание — игра "Сделай, как я!" (Подробное описание игры см. ниже.)
3. Пантомима "Мишки в лесу", стимулирующая образное мышление (эйдетику).
4. Знакомство детей с коллекцией запахов. Используются 20 флаконов с травами (в дальнейшем "запахи" служат пособием для совершенствования обоняния и для формирования навыков запоминания любой информации).
5. Упражнение на разработку сложно координированных движений — одновременное вращение рук в противоположных направлениях и т. д.

Подробное описание игры

"Кукловод"

Цель игры: активизировать двигательную память ребенка.

Вариант игры 1. Воспитатель-"кукловод" завязывает глаза ребенку и "водит" его, как куклу, по несложному маршруту, держа за плечи, в полном молчании: 4-5 шагов вперед, остановка, поворот направо, 2 шага назад, поворот налево, 5-6 шагов вперед и т.д. Затем ребенку развязывают глаза и просят самостоятельно найти исходную точку маршрута и пройти его от начала до конца, вспоминая свои движения.

Вариант 2. Дети могут делать такие упражнения парами: один — "кукловод", другой — "кукла".

Вариант 3. Движения постепенно можно усложнять, увеличивая продолжительность маршрута и включая ряд несложных физкультурных упражнений: наклонить "куклу", согнуть руки, заставить присесть, сделать полный оборот через левое плечо и т. д.

"Сделай, как я!" (игра со спичками)

Цель: увеличить объем внимания (результат достигается путем многократного повторения вариантов игры).

Дети играют парами. Первоначально у каждого ребенка по 6 спичек. Один, ведущий, выкладывает из 6 спичек произвольную композицию, затем на одну-две секунды показывает ее партнеру. Партнер из своих спичек выкладывает точно такую же фигуру по памяти. Затем дети меняются ролями. При успешном выполнении условия количество спичек постепенно увеличивается до 12-15.

Игра «Прятки» (с тактильными дощечками)

Цель игры: совершенствовать тактильное восприятие.

Ход игры: Ребенку дается в руки одна тактильная дощечка для «ощупывания», затем ее прячут в ряду других 10-12 дощечек за ширмой или под платком, и ребенок, не видя, на ощупь должен найти, узнать свою дощечку.

Игра со спичками на развитие мелкой моторики «Не урони!»

Ход игры: Спички высыпают из короба, пустой короб и крышечку ставят на стол узкой длинной гранью, параллельно друг другу. Ребенок берет 4 спички большим и указательным пальцами правой руки и кладет на короб или крышечку, стараясь не уронить.

Если получилось, то левой рукой теми же пальцами перекладывает спички на другой короб.

Если справился, то пробует проделать то же средним и большим пальцами обеих рук (попеременно). И далее — безымянным и большим, мизинцем и большим. (Если хоть одна спичка упадет, надо начинать сначала.)

Если удалось все проделать до конца успешно, добавляется еще одна спичка ($4 + 1 = 5$ спичек) и т. д. Обычно дети удерживают максимум 8 спичек.

Игра «Волшебный круг»

Цель: развивать навык сосредоточения.

Воспитатель предлагает детям направить «лучик своего внимания» на нарисованную в круге (диаметром 25 см) звездочку («постарайтесь не отвлекаться, смотрите только на звездочку...») и удерживает их внимание как можно дольше (от 10 до 30 секунд); затем переводит «лучик внимания» на червячка (время то же), затем на крестик.., затем на палочку... и, наконец, в точку.

Игра «Слухачи»

Цель: та же, развивать навык сосредоточения.

Детям предлагается послушать звуки, которые «живут» только в групповой комнате, затем переключить слуховое внимание на звуки, «живущие» внутри детского сада (исключая группу), затем — на звуки на территории детского сада (вне здания), затем — на звуки на дороге...

По окончании цепочки переключения слухового внимания обсудить с детьми все услышанные ими звуки.

Источник: Ирина БОДРОВА, преподаватель-методист образовательного центра "Гармония"

Игра Б. П. Никитина "Обезьянки"

Играть в "Обезьянку" дети могут начиная с 2 - 3 лет и старше. Играть можно и с одним малышом, но, если число участников больше, - интереснее.

Играющие садятся вокруг низкого стола на маленькие стулья или скамейки, чтобы ноги доставали до пола и можно было руки прятать под стол.

"Сегодня мы будем играть в "Обезьянку", - говорит взрослый. - Но сначала послушайте сказку про обезьянку: сидела в комнате маленькая обезьянка и не знала, что ей делать. В комнате было тихо-тихо, и, хотя она вертела головой во все стороны, ничего интересного она не увидела. И стало ей скучно-скучно... И вдруг услышала она за дверью чьи-то шаги, спряталась в уголок и стала внимательно смотреть.

Открылась дверь, вошел маленький мальчик, подошел к буфету, открыл дверцу и что-то достал в красивой бумажке. Как только мальчик отвернулся, обезьянка подскочила к буфету, открыла дверцу и тоже достала что-то в красивой бумажке. Мальчик разворачивает красивую бумажку - и она тоже. Мальчик откусывает кусочек, и обезьянка откусывает; мальчик улыбается, и обезьянка улыбается. Это оказалась шоколадная конфета. И так обезьянке понравилось, что она стала все-все делать точь-в-точь, как мальчик.

А вы сумеете делать так, как обезьянка? Я буду мальчиком, а вы - обезьянками. "

И дальше начинается игра, и все зависит от ведущего, что он приготовил для "обезьянок" и для "мальчика". Можно использовать для этой игры кирпичики (удобны деревянные или пластмассовые размером 20х40х80 мм или 15х30х60 мм). Каждый играющий, т. е. "мальчик" и "обезьянки", берут по 2 кирпичика. В начале игры "мальчик" поднимает оба кирпича вверх над головой и, когда видит, что все "обезьянки" сделали так же, быстро прячет руки с кирпичами под стол.

Игра заключается в том, что "мальчик" строит из двух кирпичиков какую-то модель, а "обезьянки" глядят на него и делают быстро точно такую же. А так как каждый кирпич можно положить на стол тремя способами (плашмя, на ребро и на торец) и кирпичи можно по-разному ставить один относительно другого (снизу, сверху, рядом, сбоку, спереди, сзади, под углом 90 градусов и 45 градусов и т. д.), то получается много разных моделей.

Вот как выглядит игра со стороны. "Мальчик" медленно, чтобы "обезьянки" успевали и увидеть, и сделать то же самое, вынимает из-под стола руку и ставит первый кирпич на торец. Затем, не торопясь, кладет на него плашмя второй кирпич, так что получается буква Т.

- Какие внимательные все "обезьянки"! - говорит "мальчик", видя, что все малыши сделали букву Т точно, как он. И тогда быстро схватывает кирпичики и прячет их снова под стол. Так же быстро схватывают и прячут под стол кирпичики и "обезьянки".

Видя, что все опять смотрят на него, "мальчик" достает сразу оба кирпича, но один кладет плашмя на стол, а второй на ребро рядом, так что получается игрушечный "диван".

Игру можно и нужно оживлять главным образом одобрительными замечаниями в адрес "обезьянок", ставить кирпичики иногда подчеркнуто медленно или, наоборот, очень быстро, со стуком о стол или, наоборот, так осторожно, чтобы никто не услышал звука.

Цель игры - развить внимание ребенка, научить его точно копировать действия ведущего. Ведущими могут быть сами дети, правда, это потребует от них большой находчивости и сообразительности.

Игру можно усложнять разными способами: к двум кирпичам добавить третий, и тогда модели станут не только сложнее, но и разнообразнее. Можно один из кирпичиков заменить кубиком, цилиндром, пирамидой, призмой.

Можно взять вместо кирпичиков кубики из игры "Сложи узор". Тогда "обезьянки" должны следить не только за положением кубиков, но и за цветом верхних граней (кубики можно положить то красной, то синей, то желтой гранью вверх или двухцветными гранями и т. д.).

Игру следует проводить не часто - раз в месяц или реже, но это зависит от желания малышей и изобретательности ведущего.

Источник: "Ступеньки творчества или развивающие игры" Б. П. Никитин