

Консультация для педагогов и родителей **«Развиваем память дошкольника»**

Подготовлено: педагог – психолог МБДОУ № 37 «Теремок» Корнеева А.В.

Начните играть, используя 4-5 предметов или картинок. Потренировавшись, ребенку будет проще запомнить 7 и больше предметов.

Оставьте проигрыш без излишнего внимания, учите радоваться за чужие успехи и стремиться добиваться своих целей. Тренируя волю и характер, стоит помнить: победа тем ценнее, чем дороже стоило стремление к ней!

Игра «Повтори движение»

Цель: активизация двигательной памяти.

1 вариант. Ребенок должен правильно повторить последовательность из нескольких движений, показанных и названных вами. Начните с 2-3 движений с постепенным их увеличением. Чтоб ребенку было легче запомнить, сопровождайте одно движение одним словом: «Хлопок-поворот-прыжок» и т.д.

2 вариант. Ребенок показывает только названную вами серию движений.

3 вариант. Теперь вы с ребенком меняетесь ролями - он задает вам серию движений по показу или словом (по договоренности), а вы их выполняете. Рекомендуем иногда «ошибаться», чтоб ребенок мог проявить контроль над вами и свою память.

Например:

- ✓ коснуться правой рукой своего носа - сделать шаг вперед-присесть;
- ✓ прыгнуть на 2 ногах вправо - повернуть голову влево - положить руки на голову - топнуть правой ногой;
- ✓ прыгнуть 3 раза на правой ноге влево- кивнуть головой 2 раза - поставить руки на пояс - 1 раз повернуться вокруг себя.

4 вариант. Запомни как можно больше последовательных движений: партнеры по очереди показывают уже увиденные движения и добавляют свое, новое движение.

Пример:

1-ставит руки на пояс.

2- ставит руки на пояс и подпрыгивает.

3 - ставит руки на пояс – подпрыгивает- 3 раза топает ногой. И т.д.

Игра идет пока кто-то не ошибется, он выбывает из игры. Побеждает тот, кто запоминает и повторяет как можно больше последовательных движений.

Игра «Движундский язык»

Цель: запомнить речевое обозначение и соотнести его с соответствующим движением. Каждое движение в этой стране обозначает слово или действие. Например, выставить ногу вперед - поставить руки на пояс - повернуть влево голову- значит: «Пойдем смотреть мультфильм».

- 1) Повтори движение и назови, что оно обозначает.
- 2) Переведи на «движундский» язык, то что я тебе скажу на русском.
- 3) Покажи сам какую-нибудь фразу и проверь, правильно ли я ее повторю.
- 4) Соревнование, кто сможет повторить самую длинную фразу по-«движундски» (по кругу).

Игра «Прогулка»

Цель: запомнить 7 изображений с помощью зрительных ассоциаций.

Предложите ребенку посмотреть на любую сюжетную картинку и запомнить все изображения. Затем переверните страницу и попросите нарисовать ответ на 7 ваших вопросов: «Что несет девочка? Что дала мальчику мама?».

Если ребенку трудно ответить сразу, пусть снова посмотрит на картинку и проговорит что кто несет или делает, додумывая зачем совершаются эти действия. Это размышление включает навыки слухоречевой памяти (проговаривание вслух), образной и эмоциональной памяти (когда мы представляем живой образ и сопереживаем герою).

Красота рисунка не главное - если навыки рисования небольшие, предмет обозначается символически: прямоугольник - «книга».

Игра «Парочки»

Цель - запомнить 7 изображений с помощью зрительных ассоциаций.

Дайте ребенку посмотреть на 7 пар предметов, затем закройте изображения и предложите назвать пару к каждому из 7 предметов. Изображения сначала могут быть логично связаны, далее – усложнение: взаимосвязь не прослеживается. Тут нужно рассказать, пофантазировать, почему эти предметы образовали пару. Чем необычнее ассоциативный образ, тем крепче запоминание. Например, общее у мышки и вишни - похожи хвостики или мышка съехала с горки и врезалась в вишню - было вкусно!

Игра «Что в записке?»

Цель: запомнить все, что нарисовано в записке.

Задание: «Мама Медведица отправила Мишутку в лес и попросила принести эти предметы. Сорока утащила мамину записку, и Мишутке надо вспомнить, что и в каком количестве нужно принести маме».

Незатейливый условный рисунок вы можете создать сами в любой обстановке. Например: 1 шишка, 3 желудя, 2 яблока, 1 цветок. Дать ребенку для рассмотрения по 30 сек. или 1 минуту, в зависимости от возможностей ребенка.

Игра «Что изменилось»

Цель: активизация зрительной памяти, внимания.

Разложить перед ребенком различные мелкие предметы 7 штук. Когда он их рассмотрит (30-60 секунд) предложить ребенку закрыть глаза или отвернуться и добавить к лежащим предметам еще 7 штук. Задание: выбрать только те предметы, которые лежали изначально.

Усложнение: помимо добавленных предметов 1-2 предмета из первого расклада можно спрятать.

Игра «Строитель»

Необходимый материал: 20 счетных палочек (или спичек), листы бумаги, 20 бумажных кружочков - фишек.

Цель: активизация зрительной памяти, навыков счета, пространственных представлений.

У взрослого и ребенка по 10 палочек и фишек. Ведущий строит из своих палочек любое изображение и предлагает партнеру рассмотреть его 3-5 секунд, затем оно накрывается плотным листом (газетой). Второй участник должен сделать такую

же фигуру. Затем лист поднимается, и постройка сверяется с оригиналом. За каждые 3 правильные элемента дается 1 фишка. За каждый неправильный элемент фишка забирается. Общий счет подводится после 3 серий заданий.

Сначала изображение может быть простым: треугольник, дом, цветок. Далее оно усложняется большим количеством использованных палочек и детализаций предмета (ракета, кораблик и т.д.).

Усложнение: сделать эту фигуру с закрытыми глазами.

Игра «Поиск клада»

Необходимый материал: 4 листа А-4, разделенные на 9 частей, и бумажные «монеты» - кружочки.

Усложнение: деление листа на 12, 16 частей.

Цель: активизация зрительной памяти, навыков счета.

Сначала все «монеты» кладутся вместе, образуя «базар». Первый игрок берет там 3 монетки и кладет в любой вариации на свой лист – второй игрок сидит с закрытыми глазами. Затем он дает посмотреть на свой лист 3- 4 сек и накрывает его. Партнер на своем поле, фишками с «базара» должен воспроизвести увиденное. После этого выложенное вторым игроком сравнивается с образцом, и каждая совпавшая «монетка» забирается партнером в свой «кошелек». Неправильно расположенные «монетки» возвращаются в «базар». Происходит смена ролей. После 5 партий идет подсчет «заработанных монет».

Игра «Живые картинки»

Цель: развитие всех видов восприятия окружающего мира, мелкой моторики.

Нарисуйте на листе таблицу, а в ней любые линии и формы – 6-8 шт. Попросите ребенка сказать, на что они похожи и почему (косые линии, например, могут быть дождем, а ромб – конфеткой). Придумывая образы к схеме, ребенок использует все виды восприятия (слух, зрение, ощущения). После «оживления» картинок, накройте их и попросите вспомнить и нарисовать увиденные схемы в пустой такой же таблице. Сравните результат с учетом правильности схемы и ее расположения в таблице.

Игра «12 квартир»

Необходимый материал: картонные квадратики с цифрами (1-12).

Цель: активизация зрительной памяти.

Перемешайте карточки и разложите их в 3 ряда по 4 карточки в каждом. Это трехэтажный «дом», в котором 4 «подъезда». Чтобы упростить задачу можно взять 9 карточек или меньше, отложив остальные в сторону.

Задача игроков – открыть все карточки по порядку. Игрок, открывший карточку не по порядку, кладет ее на место цифрой вниз, и передает право хода следующему игроку. При этом закрываются все открытые ранее цифры. Чтобы легче было запоминать, следует проговаривать ассоциативные образы и месторасположение цифр. Побеждает игрок, открывший за 1 раз в правильной последовательности все номера «квартир».

Игра «Найди отличия»

Необходимый материал: 2 картинки с отличиями.

Цель: тренировка концентрации и распределения внимания.

Дать ребенку рассмотреть 1 картинку и предложить запомнить ее детали. Для облегчения анализа изображения задайте наводящие вопросы. Спросите, убрав картинку, что он там видел.

Усложнение: дайте 2 картинку и предложите назвать, что изменилось.

Игра «Вижу-слышу-чувствую»

Цель: создание полимодального образа восприятия предмета.

Назовите слова по отдельности и попросите ребенка озвучить, что он представляет, когда слышит это название:

1. Зубная паста. 2. Шоколад. 3. Бумага. 4. Снег. 5. Роза. 6. Ветер. 7. Мороженое. 8. Слеза.

Второй вариант. 1. Сосулька. 2. Поезд. 3. Щенок. 4. Каша. 5. Гроза. 6. Мел. 7. Книга. 8. Ежик

«Расскажи об этом слове более подробно так, чтобы инопланетянин смог понять, какой это предмет. Опиши внешний вид предмета, вкус, запах, звуки, которые он издает и т.д.»

Игра «Таинственные шифровки»

Необходимый материал: разнообразные карточки из лото.

Цель: развитие словесно-логического мышления, ассоциативной памяти.

1 вариант. Предложить ребенку подобрать пару к заданной картинке и объяснить их взаимосвязь. Далее заданная картинка закрывается, а по выбранным самостоятельно картинкам ребенок должен вспомнить те, что вы ему показывали, озвучить логику своего запоминания. Если ребенок затрудняется вспомнить слово по своей картинке, покажите ему свою и припомните связь озвученную ребенком.

2 вариант. Называйте ребенку по 1 слову, а он пусть зарисовывает себе на листе маленькие схемы, которые помогут ему в запоминании. Например: «Зима» - снежинка. «Обед» - тарелка. Сначала пусть логические взаимосвязи ребенок проговорит вслух, затем – рисует молча.

Примерные списки слов:

1. Осень. Лес. Рыбалка. Спортсмен. Сказка. Работа. Обед.

2. Зима. Ветер. Хоккей. Болезнь. Война. Счастье. Богатство. Гроза.

Выполнение предложенных игр будет способствовать также развитию не только памяти, но и внимания, воображения, мышления, речи, пространственных представлений ребенка.