

**Муниципальное автономное образовательное
учреждение дополнительного образования
муниципального образования город Краснодар
«Межшкольный эстетический центр»**

Методическая разработка

**«Картотека развивающих игр,
применяемых на занятиях по мнемотехнике
с обучающимися дошкольного возраста»**

Автор-составитель:
Бовкун Евгения Александровна,
педагог дополнительного образования

Краснодар, 2023

Оглавление

От составителя	3
Введение	3
Основные принципы и правила мнемотехники	5
Методы и приемы мнемотехники, применяемые в работе с детьми	6
Комплекс развивающих игр	8
Конспект занятия по развитию памяти	14
Заключение	18
Список литературы	19
Приложения	20

От составителя

В данной методической разработке описаны приемы эйдетики и мнемотехники, а также игры и упражнения, которые могут применяться для развития памяти на занятиях с детьми. Представленные материалы предназначены для педагогов дополнительного образования, реализующих программы по мнемотехнике, развитию памяти, а также могут применяться в работе по развитию речи детей не только дошкольного, но и младшего школьного возраста.

На занятиях по развитию памяти дети учатся рациональным приемам обработки информации, овладевают приемами рацииотехники (логического мышления), мнемотехники (запоминания информации) и эйдотехники (образного мышления).

Мнемотехника (от греческого «мнемоникон» - «искусство запоминания» - система методов и приемов, способствующих эффективному запоминанию информации, ее сохранению и воспроизведению, увеличению объема памяти путем образования искусственных ассоциаций.

Эйдетика (от греческого «эйдос» - «образ») – методика, развивающая воображение и способность мыслить образами, запоминать информацию через образы.

Введение

Современный мир характеризуется нескончаемым потоком информации, в которой даже взрослому человеку порой бывает трудно сориентироваться. Детям же еще сложнее в этой ситуации, так как обработать и отфильтровать полученную информацию, сохранив нужное и пропустив второстепенное, зачастую не могут. Чаще это связано со слабым развитием произвольной памяти, а также с малым ее объемом. Чтобы запоминать большие пласты информации, необходимо научиться строить ассоциативные ряды, уметь находить логические закономерности, подбирать визуальные ключи.

Цель данной методической разработки: использование игр и упражнений для развития произвольной памяти детей 5-7 лет в рамках дополнительных занятий; создание условий для формирования у детей навыков запоминания любой информации.

Задачи - определение эффективных упражнений для:

- развития памяти: зрительной, фотографической, слуховой, тактильной;
- тренировки внимания;
- развития образного восприятия и мышления;
- формирования умения связно мыслить, составлять рассказы, перекодировать информацию;
- расширения словарного запаса,
- воспитания у детей потребности в сотрудничестве, взаимодействии.

Актуальность. Признание педагогами необходимости развития памяти находит отражение в учебных программах, в методической литературе. Все более актуальной становится необходимость совершенствования методов и приемов,

использование более эффективных, научно обоснованных путей развития памяти, а также речи, мышления, внимания современных детей. Одним из таких направлений является технология мнемотехники. Данная технология применяется для того, чтобы выработать навык грамотной обработки информации, а также развивать основные познавательные процессы без умственного и нервного напряжения.

В таких условиях задача педагога не только донести детям нужный материал, но и помочь с легкостью его запомнить. Дети задают множество вопросов, новая информация им крайне необходима. В этот период память по скорости развития опережает другие способности. Ребёнка нужно учить запоминать, формировать умение контролировать правильность запоминания. Ведь память – это «база» для интеллекта.

Практическая значимость. Приемы эйдетики и мнемотехники позволяют добиться положительного результата в развитии памяти у детей через игру. Получается, что вместо скучной зубрёжки информация усваивается через ассоциации и создаваемые зрительные образы. Предметы или явления, связанные в действительности, связываются и в памяти человека. Встретившись с одним из этих предметов, мы можем по ассоциации вспомнить другой, связанный с ним. Запомнить что-то значит связать запоминание с уже известным, образовать ассоциацию.

Слова с абстрактным значением трудно запоминаются, а при зазубривании сохраняются в кратковременной памяти от нескольких часов до нескольких дней. Использование методов мнемотехники позволяет наполнить слово содержанием – чем-то, что связано с конкретными яркими зрительными, звуковыми образами, с сильными ощущениями.

Таким образом, создаются устойчивые связи между образами, которые хранятся в долговременной памяти. Запоминание состоит из четырех этапов: кодирование в образы, запоминание (соединение образов друг с другом), запоминание последовательности, закрепление в памяти (припоминание).

Одним из достоинств мнемотехники является то, что можно практически сразу начинать ее использовать: для запоминания различных фактов (география, история, литература и т.д.), для работы с прозаическими и стихотворными текстами.

Занятия мнемотехникой позволяют развить навыки работы с информацией – выделение главного и второстепенного, выстраивание логических цепочек, ассоциативных связей между разными фрагментами информации, что в целом улучшает когнитивные способности.

Основные принципы и правила мнемотехники

Мнемотехника, или мнемоника, — это совокупность приёмов, увеличивающих объём памяти и облегчающих запоминание информации.

В некоторых источниках мнемоника определяется как система, включающая в себя такие приемы развития памяти, как: *эйдотехника* - специальные приемы для запоминания с опорой на образ, и *мнемотехника* -специальные искусственные приемы для запоминания.

Эйдетика – это не только развитие внимания, воображения, памяти, различных видов мышления, но и способ подачи информации. Она привлекает все анализаторы ребенка: позволяет не только увидеть, но и потрогать, услышать, попробовать, понюхать; подает новое через хорошо знакомые детям образы. Дети воспринимают и запоминают информацию через мир образов. Первые 5-7 лет правое полушарие, ответственное за воображение, развивается у человека быстрее чем левое, ответственное за логическое и аналитическое мышление. Вот почему яркие образы так важны в жизни детей.

В эйдетике утверждается, что не бывает плохой памяти, а мы просто часто не умеем ею пользоваться. А причина этого – недостаточно развитое ассоциативное мышление.

Правила использования эйдетики:

- 1) каждая игра – это комплекс задач, которые ребенок выполняет с помощью разнообразного игрового материала;
- 2) задачи даются ребенку в разных формах - в виде моделей, схем, плоскостного рисунка, письменных и устных инструкций;
- 3) задачи ставятся в порядке нарастания сложности, т. е. по принципу: от простого к сложному;
- 4) большинство игр не подразумевают действий по одному и тому же шаблону, а позволяют детям составлять новые варианты заданий, заниматься творческой деятельностью;
- 5) игры не совместимы с принуждением, создают атмосферу свободного и радостного творчества.
- 6) игры следует периодически повторять, ведь это – необходимое условие развивающего эффекта.

В настоящее время разработано большое количество методов и приёмов, облегчающих запоминание.

В основе мнемонического запоминания лежит визуализация — образное конспектирование, во время которого абстрактные понятия получают визуальные, аудиальные или кинестетические воплощения в памяти.

Суть мнемотехнических приемов запоминания в том, что запоминаемая информация как-то осмысливается, структурируется. Один из самых простых приемов запоминания – ассоциации. Чтобы в голове возникла ассоциация и сформировались нужные нейронные связи, образ должен быть объёмным и ярким. Однако, надо всегда помнить, что ассоциации у каждого связаны с его жизнью, биографией, личными воспоминаниями. Поэтому ассоциации одного человека могут быть совершенно чужды другому. Одно и то же слово вызывает разные ассоциации у разных людей. Часто человек, пытаясь сохранить в памяти что-то, подыскивает по ассоциации для этого нечто такое, что ему хорошо знакомо, что уже находится в памяти, таким же образом он пытается и вспомнить, т.е. перебирая все возможные ассоциации.

Основные правила мнемотехники:

- 1) легче и лучше запоминается то, что хорошо представлено;

- 2) легче и лучше запоминается то, с чем приходится действовать, манипулировать;
- 3) запоминание лучше происходит в перекодированном (преобразованном) виде, а не в том, в котором представлено;
- 4) лучше запоминается то, что хорошо осознано;
- 5) лучше запоминается то, что удалось связать, привязать к уже хорошо знакомому, известному.

Методы и приемы мнемотехники, применяемые в работе с детьми

1. Эйдети́зм (образное запоминание, зрительная прорисовка).

Например, детям предлагаются карточки с цифрами от 0 до 9, изображение которых нужно дополнить деталями таким образом, чтобы каждая цифра превратилась в какой-либо предмет. Так, цифру 1 можно «превратить» в палку, кочергу, кисточку, уличный фонарь, 2 - в лебедя, 8 – в очки или снеговика и т.д. Когда ребенок рисует, он развивает память, фиксируя в ней написание цифр, и когда встречает предмет, в который «превратил» ту или иную цифру, то сразу вспоминает зашифрованный знак.

Метод эйдети́зма заключается в образном мышлении, умении воспроизвести в своей памяти яркие образы, действия с ними.

2. Метод Цицерона (другие названия – «расстановка по комнате», «дворцы памяти») основан на зрительных ассоциациях и назван в честь одного из самых блестящих ораторов в мировой истории – Марка Туллия Цицерона. Готовясь к выступлению, он проговаривал свою речь, шагая из комнаты в комнату. Выступая перед публикой, оратор мысленно проходил тот же путь, собирая «разбросанные» по пути факты и изречения. Этот метод базируется на ассоциациях, диктуемых последовательностью предметов и мест: нужно ясно представить себе запоминаемый предмет и объединить его образ с образом места, которое хорошо знакомо и легко вспоминается.

Например, мысленно разложить в комнате предметы, имеющие названия, которые относят к словарным словам: огурец, помидор, кровать, диван и т.д. Таким образом, можно заучивать стихи или целые тексты, части которых нужно мысленно «раскладывать» в той последовательности, в которой расставлена в вашей комнате мебель. Потом этот текст легко восстанавливается в памяти.

3. Метод трансформации: его можно объяснить на примерах. Вспомним любой «пластилиновый» мультфильм: как ворона превращается на глазах в корову, страуса, а избушка – в старичка. Детям предлагается представить и почувствовать, как происходит превращение одного образа в другой: взять в руки пластилин и лепить из него слова в своём воображении, например, из колбаски вылепить мостик, из мостика – баранку и т.д.

Этот метод развивает не только память, но и логическое мышление, т.к. основывается на умении устанавливать причинно-следственные связи.

4. Метод ассоциативных цепочек (или метод «чепухи», «смешная история»): ассоциация связь двух представлений, когда одно, появившись,

вызывает в сознании другое, - то, что поражает воображение. Чем многообразнее и многочисленнее ассоциации, тем прочнее они закрепляются в памяти.

Например, составить рассказ-«чепуху» для запоминания последовательности слов: птичка, мяч, листок, котенок, расческа и т.д. С этими словами придумываем рассказ: «Птичка играет в мяч, мяч обмахивается листочком, листок укусил котенка, котенок взял расческу, чтобы расчесать усы и т. д.» На первый взгляд это может показаться полной бессмыслицей, однако дети каждое слово ассоциируют с каким-либо действием, местонахождением, ярко и живо представляют кадры такой истории и с легкостью запоминают заданные слова.

5. *Крокирование* - рисуночное письмо (кроки - от французского «croquis» - эскиз).

Суть приема заключается в следующем: на каждое слово или небольшое словосочетание придумывается изображение (крок), и таким образом, в виде рисунков-схем, зарисовывается весь заданный текст. Далее, глядя на собственные зарисовки, ребенок без труда воспроизводит текстовую информацию. С помощью этого приема у детей развивается логическое мышление, фантазия, воображение, образная и зрительная память. Кроме того, крокирование способствует обогащению словарного запаса и развитию кругозора. Помогает запоминать стихи, фразы, тексты, расширять сферу общения. Чаще всего крокирование применяется для запоминания стихотворений.

При использовании в работе элементов мнемотехники у детей расширяется словарный запас, развивается смекалка, тренируется внимание, а самое главное – улучшается память.

Комплекс развивающих игр

Мнемотехникой можно начинать заниматься с детьми раннего дошкольного возраста, но рациональнее вводить ее в занятия, когда у ребенка накоплен основной словарный запас.

Как правило, занятия по развитию памяти носят интегрированный характер, каждое включает в себя несколько задач, детям предлагается как новый материал, так и материал для повторения и закрепления усвоенных знаний. Широко применяются игровые методы, направленные на повторение, уточнение и расширение знаний, умений и навыков детей, в том числе в коммуникативной и познавательной деятельности. В ходе занятий широко задействован сенсорный опыт детей, используются разнообразные упражнения и игры, развивающие не только память, но и внимание, терпение, усидчивость, умение анализировать.

ИГРА «РЕЖИССЕР»

Цель: развитие воображения, памяти.

Игра развивает способность фантазировать в заданном направлении и в определенных рамках.

Задание: нарисовать фильм из заданных слов.

Длительность: 10 минут.

Уровень сложности: **

Количество участников: любое.

Возраст: 5-7 лет.

Дополнительные материалы: листы для рисования, карандаши или фломастеры.

Правила: Педагог предлагает детям последовательность слов: слон, клей, макароны, велосипед, сыр, ромашка, кувшин, капля, бублик, ножницы.

Для визуализации метода историй детям предлагается не только придумать рассказ по предложенным образам, но и зарисовать ее в виде короткого фильма. Таким образом можно проработать и метод запоминания, и способы кодирования информации.

ИГРА «СКАЗКА»

Цель: развитие воображения.

Игра развивает способность фантазировать в заданном направлении и в определенных рамках, что помогает формированию умения мыслить креативно в четко заданных условиях. Эта способность пригодится ребенку, если потребуется создание чего-то нового и необычного в рамках поставленной задачи.

Задание: придумать сказку за 5 минут, опираясь на изображения, которые демонстрирует педагог.

Длительность: 5-7 минут.

Уровень сложности: *, **, ***

Количество участников: любое.

Возраст: 7 лет.

Дополнительные материалы: экран для показа карточек на экране, карточки (см. Приложение 1).

Правила: Педагог демонстрирует карточки с изображениями (от 3 до 10). Количество картинок на карточке указывает на сложность задания:

- 3-4 картинки – легкий уровень;
- 5-7 картинок – средний уровень;
- 8-10 картинок – сложный уровень.

Участнику нужно придумать сказку за 5 минут, используя описание всех картинок. Можно использовать дополнительные слова.

ИГРА «ДРУДЛЫ»

Цель: развитие вариативности воображения, творческого мышления, фантазии.

Задание: придумать от 10 до 100 вариантов интерпретации абстрактного рисунка (друдла).

Длительность: 5-7 минут.

Уровень сложности: *, **, ***

Количество участников: любое.

Возраст: 7 лет.

Дополнительные материалы: экран для показа карточек на экране, карточки (см. Приложение 2).

Правила: Друдлы – это картинки, имеющие множество значений. Чем необычнее будет интерпретация, тем лучше. Педагог раздает по одной карточке с друдлами. Задача игроков – придумать 10-20 вариантов интерпретации абстрактного рисунка и записать. Затем каждый участник по очереди выходит, показывает свою картинку и зачитывает варианты, которые он придумал.

ИГРА «ПРЕВРАЩЕНИЕ»

Цель: развитие вариативности воображения, творческого мышления, фантазии, способности мыслить без ярлыков и штампов.

Задание: дорисовать исходный элемент.

Длительность: 7-10 минут.

Уровень сложности: **

Количество участников: любое.

Возраст: 6-7 лет.

Дополнительные материалы: распечатанные бланки (см. Приложение 3).

Правила: Педагог раздает бланки с нарисованными элементами (на каждом бланке по 2 элемента). Каждый элемент нужно дорисовать так, чтобы получилась картинка, т.е. превратить в предмет или явление, во что-то реально существующее.

Время для рисования – 5-7 минут. Затем дети показывают свои картинки и рассказывают, что у них получилось.

ИГРА «АССОЦИАЦИИ»

Цель: развитие скорости мышления и умения ассоциативно связывать предметы с их свойствами.

Динамичная игра, которая повышает скорость реакции, способствует укреплению нейронных связей.

Задание: максимально быстро подобрать ассоциации к слову.

Длительность: 5-10 минут.

Уровень сложности: *

Количество участников: не менее 4 человек.

Возраст: 7 лет.

Дополнительные материалы: мяч.

Правила: Игроки встают в круг, любой из участников бросает мяч другому и называет существительное (например, лимон), тот, у кого оказался мяч, кидает его следующему игроку и называет к этому существительному прилагательное (например, кислый). Мяч можно кидать по кругу, либо в хаотичном порядке, чередуя существительные и прилагательные максимально быстро.

В игре можно использовать либо только один род, либо не обращать на это внимания (например, лимон-кислый-ягода-красная-автомобиль и т.д.)

Усложнение: как только мяч оказывается в руках игрока, на ответ ему дают 3-5 секунд, кто не успевает ответить, выходит из игры.

ИГРА «ОТВЕЧАЙ НА ВОПРОС»

Цель: развитие мышления и умения ассоциативно связывать предметы с их свойствами, повышение скорости принятия решений.

Задание: максимально быстро ответить на заданный вопрос.

Длительность: 5-7 минут.

Уровень сложности: *

Количество участников: 2-10 человек.

Возраст: 6-7 лет.

Дополнительные материалы: не требуются.

Правила: Педагог задает вопрос. Дети максимально быстро отвечают на него письменно. Для дополнительной сложности можно дать задание записывать несколько вариантов ответа (от 2 до 10). На один вопрос – 30-40 секунд.

Примеры вопросов:

- Что имеет в себе 3 цвета?

- Что бывает холодным?

- Что бывает сухим?

- Кто издает звуки?

- Кто умеет плавать? и т.д.

ИГРА «КРИПТОГРАФ»

Цель: комплексное развитие внимательности, памяти, мышления.

Игра охватывает сразу несколько аспектов умственного развития ребенка.

Применение различных методов запоминания – важное условие развития памяти.

Задание: расшифровать слово.

Длительность: 5-7 минут.

Уровень сложности: **

Количество участников: любое.

Возраст: 6-7 лет.

Дополнительные материалы: экран для показа слайдов, распечатанные бланки для ответов (см. Приложение 4).

Правила: Педагог демонстрирует слайд 20-40 секунд (в зависимости от возраста детей).

Задача участников – внимательно посмотреть на ряд картинок и запомнить их. Затем записать только первую букву каждого слова, изображенного на картинке, чтобы получилось новое слово.

ИГРА «ХОЛОДИЛЬНИК»

Цель: развитие зрительной памяти, увеличение объема внимания.

Это эффективное упражнение, которое позволяет ребенку научиться концентрировать внимание, осознанно направлять его в заданном направлении.

Задание: запомнить содержимое холодильника в том порядке, который изображен на картинке.

Длительность: 5 минут.

Уровень сложности: *,**

Количество участников: 4-8 человек.

Возраст: 5 лет.

Дополнительные материалы: бланк с шаблоном холодильника, карточки с изображениями продуктов (см. Приложение 5)

Правила: Педагог демонстрирует слайд (или распечатанное изображение) с заполненным продуктами холодильником. Дети запоминают содержимое. При этом важно не просто перечислить продукты, но и распределить их в правильном порядке, по полкам.

Затем дети получают карточки с изображением продуктов, каждому участнику – равное количество карточек. Все продукты у ребят будут разными.

Время показа слайда – 15-30 секунд (в зависимости от количества карточек на руках у каждого ребенка; чем больше карточек, тем дольше время демонстрации).

Далее участникам игры выдается шаблон пустого холодильника и каждому необходимо поставить свою карточку в нужное место. Количество продуктов в холодильнике может варьироваться от 7 до 20 штук, поэтому некоторые карточки могут не пригодиться.

Варианты:

Поделить ребят на две команды и раздать каждой по 10 карточек. Демонстрируется холодильник с двадцатью продуктами. На запоминание дается 20 секунд. На доске – шаблон холодильника. Карточки лежат на другом конце класса изображением вниз. Каждый участник бежит за карточкой, берет любую и старается правильно расположить доставшийся ему продукт в холодильнике. Побеждает команда, которая быстрее выполнит задание (учитывается и правильность выполнения).

ИГРА «СКУЛЬПТУРЫ»

Цель: тренировка зрительной памяти.

Игра воспринимается ребятами с интересом, и работа над развитием памяти проходит весело и оживленно.

Задание: запомнить скульптуру.

Длительность: 5 минут.

Уровень сложности: **

Количество участников: любое.

Возраст: 6-7 лет.

Дополнительные материалы: не требуются.

Правила: Педагог выбирает одного участника, который выходит из кабинета, а остальные выстраивают единую скульптуру. Игрок, который вышел за пределы кабинета, возвращается, его задача – запомнить скульптуру за 30 секунд. Затем он снова выходит из класса. Один из участников скульптуры меняет позу. После этого возвращается вышедший ребенок и определяет, что изменилось. Если количество участников скульптуры более 4 человек, за пределы кабинета может выходить несколько играющих.

Варианты:

После просмотра скульптуры игроком, вышедшим из кабинета, ребята могут «разрушить» скульптуру, встав отдельно друг от друга. Вернувшийся участник восстанавливает по памяти полностью всю скульптуру.

ИГРА «КУЛИНАРНЫЙ РЕЦЕПТ»

Цель: развитие слуховой памяти, внимания.

Зрительный анализатор для запоминания информации используется гораздо чаще, чем слуховой. Поэтому слуховую память необходимо тренировать, ведь много информации детям приходится запоминать на слух.

Задание: прослушать и запомнить рецепт, затем отметить ингредиенты.

Длительность: 5 минут.

Уровень сложности: **

Количество участников: любое.

Возраст: 7 лет.

Дополнительные материалы: распечатанные бланки, рецепты (см. Приложение 6).

Правила: Педагог диктует рецепт. Дети внимательно слушают, а затем в специальном бланке для ответов отмечают продукты, которые прозвучали в рецепте. Можно взять любую поваренную книгу или найти рецепт в интернете, но обязательно проверить, чтобы все нужные ингредиенты были в бланке ответов, либо можно попросить детей дописать тот продукт, которого не хватает в бланке ответов.

ИГРА «АРТ»

Цель: развитие оперативной памяти.

Каждый из элементов памяти важен, т.к. общая система памяти не может полноценно функционировать без какого-либо звена. Поэтому развитие и кратковременной, и оперативной памяти так же важно, как и долговременной.

Задание: запомнить цвета, а затем воспроизвести их.

Длительность: 5-8 минут.

Уровень сложности: ***

Количество участников: 2-8 человек.

Возраст: 7 лет.

Дополнительные материалы: экран для показа слайдов, распечатанные бланки для ответов (см. Приложение 7), карандаши или фломастеры.

Правила: Педагог демонстрирует слайд с разноцветным изображением. Время показа – 1 минута.

Задача участников – запомнить, а затем раскрасить по памяти шаблон, предложенный педагогом. Время на раскрашивание – 2-5 минут.

ИГРА «НЕОБЫЧНЫЙ КВАДРАТ»

Цель: развитие фотографической памяти.

Сложность запоминания в игре в том, что нет «опор» для запоминания, т.е. ребенок не может придумать картинку-образы, помогающие запомнить информацию.

Задание: запомнить изображение квадрата и воспроизвести по памяти.

Длительность: 5 минут.

Уровень сложности: **

Количество участников: 2-8 человек.

Возраст: 7 лет.

Дополнительные материалы: экран для показа слайдов, распечатанные бланки для ответов (см. Приложение 8), карандаши или фломастеры.

Правила: Педагог демонстрирует слайд с изображением квадрата с различным наполнением. Время показа – 30-60 секунд.

Задача участников – запомнить и повторить изображение на бланке. Время на выполнение – 1 минута.

ИГРА «КОМНАТА»

Цель: развитие памяти, внимания, развитие речи.

Задание: запомнить комнату, расположение мебели, а затем ответить на вопросы.

Длительность: 5-7 минут.

Уровень сложности: *, **

Количество участников: 2-8 человек.

Возраст: 7 лет.

Дополнительные материалы: экран для показа слайдов, распечатанные бланки для ответов (см. Приложение 9), карандаши или фломастеры.

Правила: Педагог демонстрирует слайды с изображением комнаты в течение 30-60 секунд.

Задача участников – детально запомнить комнату и ответить на вопросы педагога. В этом задании можно познакомить детей с таким способом запоминания информации, как «Система римской комнаты» (метод Цицерона).

Примеры вопросов:

- Где стоял диван?
- Сколько было стульев?
- Сколько лампочек в люстре?
- Какого цвета шторы?
- Из какого материала сделан стол?

Варианты:

Можно показывать только слайды с нарисованными комнатами, и попросить детей зарисовать их по памяти.

Конспект занятия по развитию памяти

Тема занятия	«Прием запоминания «Сочиняем историю».
Возраст детей:	6-7 лет
Цель:	-создать условия для успешного развития познавательных способностей учащихся (различные виды памяти и мышления) на основе системы развивающих заданий и упражнений.
Задачи:	-развивать концентрацию внимания, гибкость мышления; тренировать зрительный, слуховой, моторно-слуховой тип памяти; -учить анализировать, устанавливать причинно-следственные связи, формировать умение удерживать в памяти объекты для запоминания, осознанно пользоваться таким приемом запоминания, как «цепочка»;

		-формировать основы самоконтроля, самостоятельность, навыки сотрудничества.	
	Оборудование и материалы для проведения занятия	Карточки с заданиями для работы в малых группах, парах, индивидуальной работы, мяч, карандаши, листы для рисования, реквизит для игры «Что изменилось».	
Содержание занятия			
	Этапы занятия	Деятельность педагога	Деятельность детей
I.	Орг. момент	Приветствие детей. Игра-разминка «Отвечай на вопрос» 1. Как называется красный цветок, семена которого можно найти в булочках? (МАК) 2. Что отделяет голову от туловища? (ШЕЯ) 3. Механический человек, кто это? (РОБОТ) 4. Что такое рафинад? (КУСКОВОЙ САХАР) 5. Назовите пять дней недели, не используя чисел и названия дней. (Позавчера, вчера, сегодня, завтра и послезавтра) 6. Какая цифра увеличится, если его перевернуть вверх ногами? (Число 6). 7. Какая мышь сыра не любит? (Компьютерная). 8. Какой колокольчик не звенит? (Цветок)	Приветствуют педагога. Внимательно слушают и дают ответы.
1.1	Введение в тему	Игра «Представляю слова» (развитие навыков опосредованного запоминания). - Сейчас я буду читать слова, услышав каждое слово, представляйте себе внешний вид данного предмета, его вкус, запах, звуки, которые он может издавать. Например, зубная паста на вид белая и блестящая, с мятым запахом и вкусом острым и сладким одновременно. В качестве предварительной тренировки детям предлагается сначала описывать вслух вызываемые при помощи чувств образы, затем переходить к работе «только в воображении».	Участвуют в коллективном обсуждении. Высказывают свое мнение.
1.2	Актуализация ранее приобретенных знаний	Игра «Ассоциации» Игроки встают в круг, педагог бросает мяч любому участнику и называет существительное (лимон), тот, у кого оказался мяч, кидает его следующему игроку и называет к этому существительному прилагательное (кислый). Мяч можно кидать по кругу, либо в хаотичном порядке, чередуя существительные и прилагательные максимально быстро.	Слушают, участвуют в игре под руководством педагога.

		<p>Игра «Запоминание слов» (развитие слуховой памяти)</p> <p>Педагог предлагает детям запомнить 10 слов: дерево, стол, река, корзина, расческа, мыло, ежик, резинка, книга, солнце.</p> <p>- Чтобы легко запомнить последовательность слов, надо связать их в рассказ: «Представьте зеленое красивое ДЕРЕВО. Из него, вместо толстой нижней ветки, растет СТОЛ. Приближаем свой взгляд к столу и видим на нем лужу, которая стекает вниз, превращаясь в целую РЕКУ. Посередине реки плывет КОРЗИНА, у которой вместо ручки - РАСЧЕСКА. Вы отламываете ее и начинаете расчесывать волосы, а затем мыть их МЫЛОМ. Мыло стекает, и остаются волосы, торчащие ЕЖИКОМ. Вам очень неудобно, и вы берете РЕЗИНКУ и стягиваете ею волосы. Резинка не выдерживает и лопается. Когда она падает вниз, ее будто ловит открытым ртом, КНИГА. Открываем книгу, а из нее ярко светит СОЛНЦЕ».</p> <p>Дети, совместно с педагогом, участвуют в составлении истории. Затем вспоминают саму последовательность из 10 слов.</p> <p>Динамическая пауза «Карандашный мостик».</p> <p>Играют в паре, игроки удерживают карандаш указательными пальцами, располагая его горизонтально. При этом игрокам необходимо выполнять движения одновременно, кружиться, приседать, поднимать руки с карандашом вверх и т.д. Если карандаш падает, игра закончена.</p>	<p>Выполняют упражнение под руководством педагога.</p>
<p>1.4</p>	<p>Закрепление и повторение материала</p>	<p>Игра «Цепочка» (развитие зрительной памяти)</p> <p>У каждого ребенка - 10 карточек с изображением отдельных предметов (яблоко, троллейбус, чайник, самолет, ручка, рубашка, автомобиль, лошадь, флажок, петух).</p> <p>- Я сейчас назову несколько слов. Посмотрите на эти картинки, выберите из них ту, которая поможет запомнить каждое слово, и отложим ее в сторону. Затем читается первое слово. После того, как отложили картинку, читается второе слово и т.д. Далее дети пробуют воспроизвести предъявленные слова. Для этого берутся по очереди отложенные в сторону картинки и с их помощью припоминаются те слова, которые были названы.</p> <p>Набор слов: пожар, завод, корова, стул, вода, отец, кисель, сидеть, ошибка, доброта.</p>	<p>Выполняют упражнение под руководством педагога.</p>

		<p>Игра «Режиссер» Последовательность слов: слон, клей, макароны, велосипед, сыр, ромашка, кувшин, капля, бублик, ножницы. Детям предлагается сочинить историю по предложенным образам, связав их между собой, и зарисовать ее в виде короткого фильма (кадров).</p> <p>Игра «Что изменилось» Игроки делятся на две группы: одна - загадывает, другая – отгадывает. Те, кто будет отгадывать, выходят из кабинета. Оставшиеся вносят несколько изменений в свой внешний вид. Например, можно завязать новую резиночку на косичку, поменяться местами, изменить прическу. Когда игроки готовы, они зовут товарищей. Другая команда должна угадать, что изменилось. Затем команды меняются местами. В игру можно играть парой. Используется дополнительный реквизит (платочки, ремешки, заколки и другие вещи, с помощью которых можно вносить изменения в свой внешний вид).</p> <p>Групповая работа «Тренировка кратковременной слуховой памяти». Педагог зачитывает пары слов, имеющие логическую связь и без логической связи.</p> <table border="0" style="width: 100%;"> <tr> <td style="vertical-align: top;"> <p>Первый ряд: Кукла – играть, Курица – яйцо, Ножницы – резать, Лошадь – сани, Книга – учитель, Бабочка – муха, Щетка – зубы, Барабан – пионер, Снег – зима, Пегух – кричать, Чернила тетрадь, Корова – молоко, Паровоз – ехать, Груша – компот, Лампа – вечер.</p> </td> <td style="vertical-align: top;"> <p>Второй ряд: жук - кресло гребень – земля, компас – клей, колокольчик – стре синица – сестра, лейка – трамвай, мухомор – диван, гребенка – ветер, ботинки – самовар, графин – брат, спички – овца, терка – море, шляпа – пчела, рыба – пожар, Пила – яичница.</p> </td> </tr> </table> <p>Проверка выполнения задания.</p> <p>– Какие пары запоминались легче?</p>	<p>Первый ряд: Кукла – играть, Курица – яйцо, Ножницы – резать, Лошадь – сани, Книга – учитель, Бабочка – муха, Щетка – зубы, Барабан – пионер, Снег – зима, Пегух – кричать, Чернила тетрадь, Корова – молоко, Паровоз – ехать, Груша – компот, Лампа – вечер.</p>	<p>Второй ряд: жук - кресло гребень – земля, компас – клей, колокольчик – стре синица – сестра, лейка – трамвай, мухомор – диван, гребенка – ветер, ботинки – самовар, графин – брат, спички – овца, терка – море, шляпа – пчела, рыба – пожар, Пила – яичница.</p>	Проверяют правильность выполнения задания, оценивают сложность задания.
<p>Первый ряд: Кукла – играть, Курица – яйцо, Ножницы – резать, Лошадь – сани, Книга – учитель, Бабочка – муха, Щетка – зубы, Барабан – пионер, Снег – зима, Пегух – кричать, Чернила тетрадь, Корова – молоко, Паровоз – ехать, Груша – компот, Лампа – вечер.</p>	<p>Второй ряд: жук - кресло гребень – земля, компас – клей, колокольчик – стре синица – сестра, лейка – трамвай, мухомор – диван, гребенка – ветер, ботинки – самовар, графин – брат, спички – овца, терка – море, шляпа – пчела, рыба – пожар, Пила – яичница.</p>				
II.	Заключительная часть	<p>Педагог подводит итог по основным заданиям:</p> <ul style="list-style-type: none"> – Какие задания выполняли? Над чем работали? – Какое из заданий выполнять вам было легче? – Какие типы памяти мы тренировали? <p>Самооценка.</p>	<p>Высказывают свое мнение.</p> <p>Оценивают себя.</p>		
2.1	Рефлексия деятельности обучающихся	<p>Выскажите свое мнение, как вы считаете, какой тип памяти у вас развит лучше?</p>	<p>Высказывают свое мнение.</p>		

Заключение

Делая вывод, можно сказать, что применение элементов мнемотехники в работе с детьми оказывает на их развитие заметное положительное влияние и способствует:

- развитию основных психических процессов: памяти, внимания, образного мышления;
- развитию творческого познания;
- облегчению и ускорению процессов запоминания;
- совершенствованию зрительного и слухового восприятия.

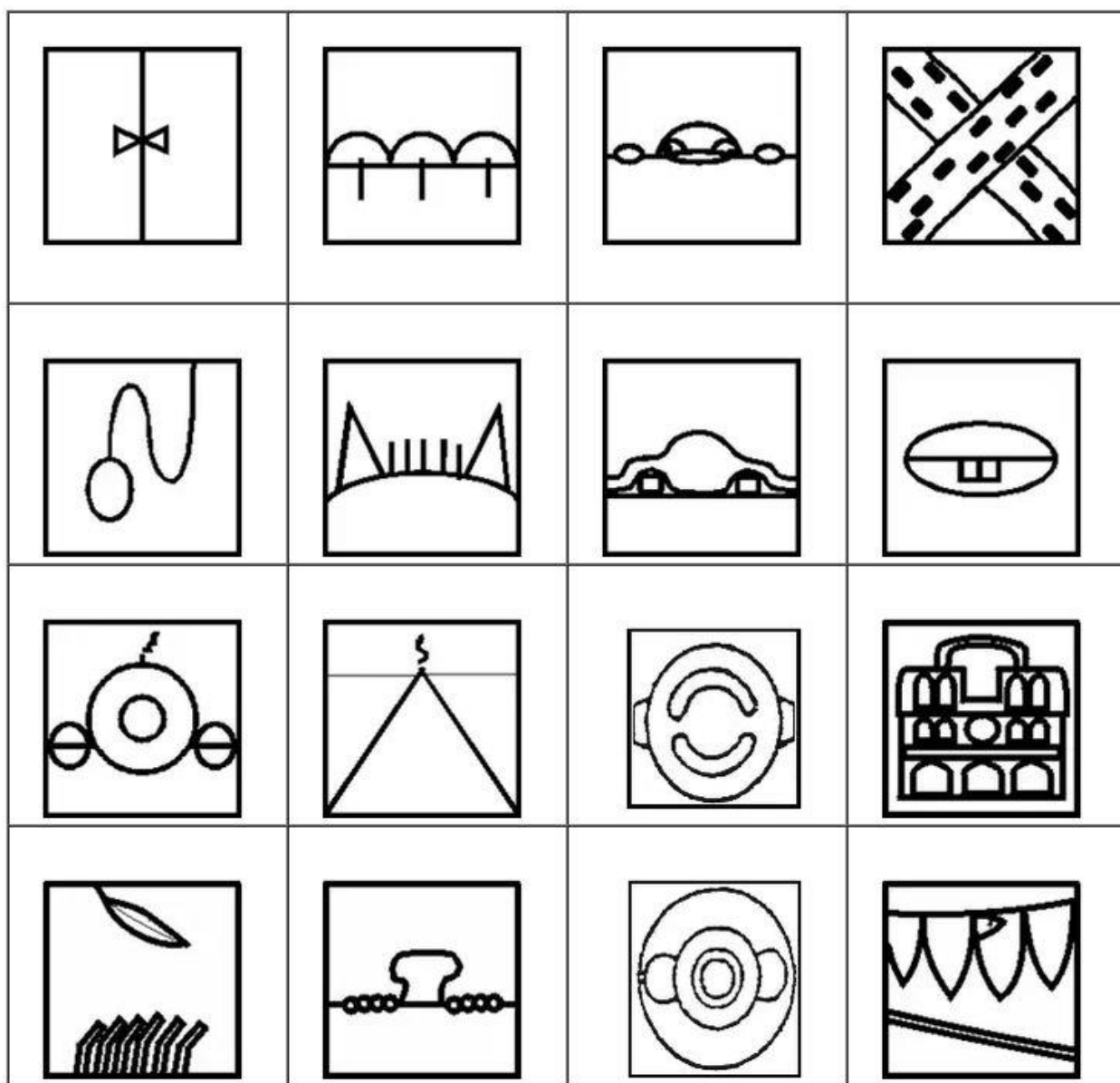
Мнемотехника обладает широким спектром способов и приемов, которые облегчают запоминание, увеличивают объем памяти. Игры и упражнения с элементами мнемотехники и эйдетики делают процесс обучения более интересным и нетрадиционным, их применение возможно в любой сфере знаний.

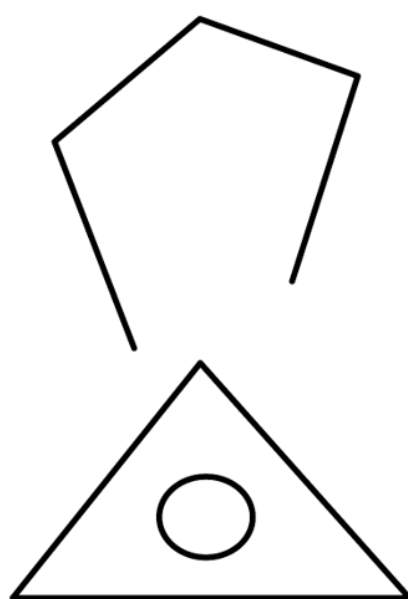
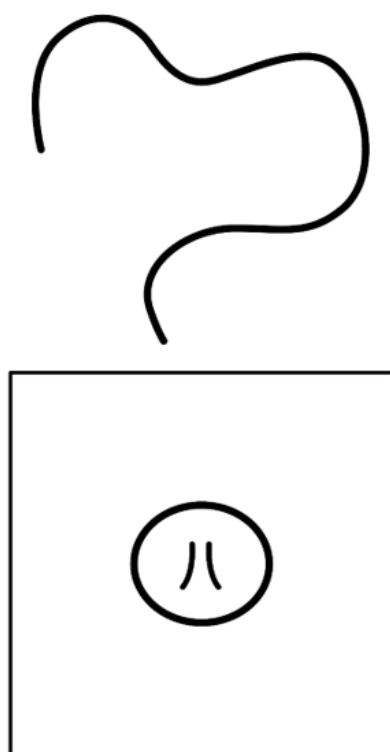
Применение мнемотехники в работе с детьми позволяет не только развивать все виды памяти, учить ребенка управлять своей памятью, использовать эффективные и рациональные приемы обработки и запоминания информации, но и обеспечивать продуктивное развитие всей умственной и творческой деятельности. Древняя китайская мудрость гласит: «Скажи мне, и я забуду, покажи мне, и я запомню, дай мне сделать – и я пойму». Это высказывание актуально и в современном мире.

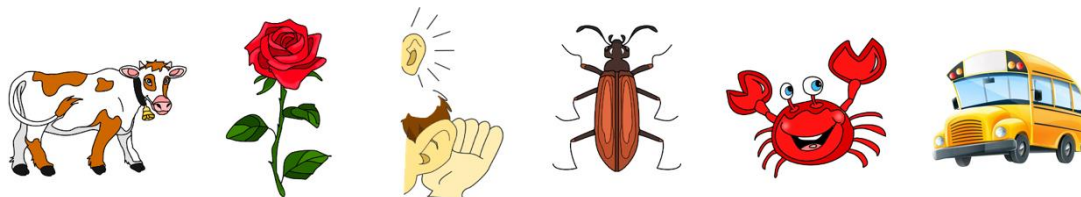
Список литературы

1. Аристова Т.А. Учиться успешно/Развивающие возможности обучения. Учебно-методическое пособие. – СПб.: Бостон, 2010.
2. Большова Т.В. Учимся по сказке. Развитие мышления дошкольников с помощью мнемотехники. СПб., 2005.
3. Гурьева Н.А. Год до школы. Развиваем память: Рабочая тетрадь упражнений по мнемотехнике. – СПб., 2000.
4. Житникова Л. Учите детей запоминать. – М.: Просвещение, 1978.
5. Лурия А. Р. Эйдетизм // БСЭ. Т. 63. М., 1933. С. 135139.
6. Лурия А. Р. Маленькая книжка о большой памяти. М.: Изд-во МГУ, 1968.
7. Матюгин И. Ю. Как развить внимание и память вашего ребёнка. – М.: РИПОЛ классик, 2010.
8. Матюгин И. Ю. Развитие памяти и внимания. – М.: РИПОЛ классик, 2009.
9. Матюгин И., Жемаева Е., Чакаберия Е., Рыбникова И. Как развить хорошую память. – М.: РИПОЛ классик, 2004.
10. Матюгин И. Ю., Чакаберия Е. И., Рыбникова И. К., Слопенко Т. Б. Как научиться забывать ненужное. - М.: Эйдос, 1996.
11. Матюгин И. Ю., Рыбникова И. К. Методы развития памяти, образного мышления, воображения. - М.: Эйдос, 1996.
12. Методическое пособие для педагогов «Сборник развивающих игр для детей от 4 до 16 лет». Академия педагогов России и стран СНГ – 108 с.









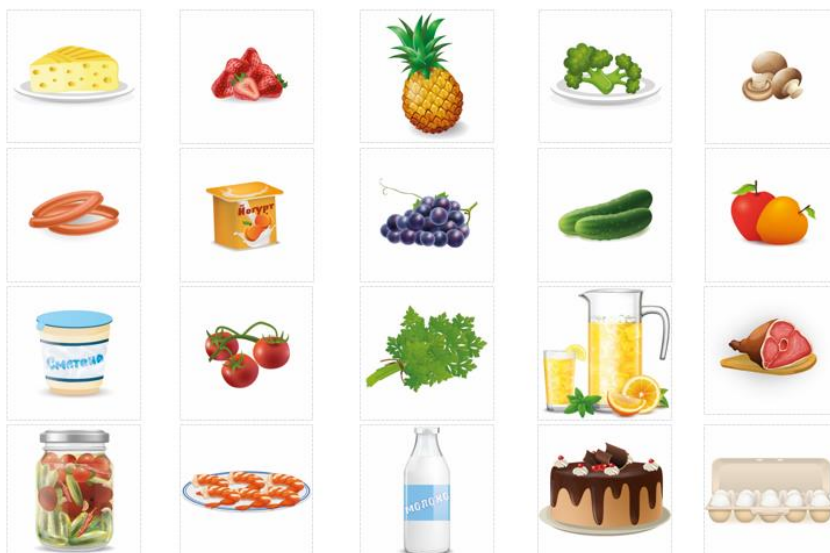
кружка



улитка



<https://pnsjovg-ru.com>



Рецепты

Название	Рецепт	Ингредиенты
<p>Рецепт 1 Салат "Гранатовый браслет"</p>	<p>Овощи (свеклу, морковь, картофель) отварить до мягкости, очистить от кожуры и натереть на крупной терке в разные миски. Курицу положить в кастрюлю с кипящей водой и отварить мясо до готовности. За 15 минут до окончания варки, посолить и добавить лавровый лист. Готовое мясо нарезать кубиками. Яйца сварить и натереть на крупной терке. Лук очистить, нарезать мелко и обжарить на растительном масле до мягкости. Грецкие орехи порубить ножом или измельчить в блендере. Выложить слоями, каждый слой промазать майонезом. Всю поверхность салата покрыть зернами граната.</p>	<p>курица, картофель, свекла, морковь, яйца, лук репчатый, грецкие орехи, чеснок, гранат, растительное масло, майонез, соль, лавровый лист</p>
<p>Рецепт 2 Пирог с картофелем и мясом</p>	<p>Для теста: нальем в чашку теплое молоко, добавим соль и сахар, хорошо перемешаем. Прибавить яйцо, сливочное и растительное масло и снова перемешать. Добавить немного муки и дрожжи, дать чуть-чуть постоять. Добавить всю остальную муку и вымесить тесто. Приступим к начинке: мясо режем на небольшие кусочки. Лук мелко нарезаем и тоже добавляем к мясу. Моем, чистим и режем картофель. Раскатываем тесто и покрываем им противень. Выкладываем нарезанный картофель. Поверх картофеля распределяем мясо. Раскатываем еще одну часть теста и покрываем ею верх пирога. Ставим пирог в разогретую духовку и выпекаем.</p>	<p>молоко, яйцо, соль, сахар, мука, дрожжи, сливочное масло, растительное масло, картофель, мясо, лук</p>



Ингредиент	Ингредиент	Ингредиент	Ингредиент
курица	чеснок	молоко	грибы
мясо	растительное масло	кефир	сыр
рыба	сливочное масло	гранат	колбаса
картофель	майонез	яблоко	яйца
капуста	соль	груша	грецкие орехи
лук	сахар	банан	рис
свекла	лавровый лист	шоколад	макароны
морковь	перец	мука	гречка
помидоры	сода	дрожжи	йогурт
огурцы	какао	печенье	сгущенное молоко

