

Развитие ПАМЯТИ у детей дошкольного возраста



Память -

- это способность ребенка сохранять опыт взаимодействия с окружающим.

Виды памяти

Можно разделить на 3 группы:

- I. «Что запоминаем»
 1. Образная:
зрительная, слуховая,
обонятельная,
вкусовая,
осязательная.
 2. Словесно-
логическая:
механическая,
осмысленная.
 3. Двигательная.



II. «Как запоминаем»

1. Произвольная память.
2. Непроизвольная память.



III. «Время, на которое запоминаем»

1. Ультрокороткая память.
2. Кратковременная память.
3. Долговременная память.



Возрастные особенности

- У детей процесс запоминания информации является механическим. То есть, сохранение в памяти ребенка материала (услышанного, увиденного, прощупанного), всех знаний о понятиях и предметах происходит без логического осмысления, без использования каких-либо специальных приемов для запоминания. Но так бывает только до тех пор, пока взрослые не научат малыша сознательно руководить своей памятью.



- **В 4-6 лет** происходит замена механической памяти на смысловую. Разговорная речь способствует освоению навыков формирования целых словесных цепей и комплексов. Процесс запоминания изменяется. Память освобождается от опоры на восприятие. Постепенно формируется способность к воспроизведению (сначала произвольному, позже – произвольному) сохраненной информации. Дети осознанно пытаются управлять собственной памятью – самостоятельно запомнить и точнее воспроизвести удержанный материал.



Есть очень много хороших игр и упражнений для развития различных свойств памяти у дошкольников. Успех возможен, если такие занятия с ребенком будут у вас систематическими, и каждое занятие будет не похоже на предыдущее. Мы приведем несколько примеров игр и упражнений.



Что изменилось.

- Положить перед ребенком 5-6 игрушек и попросить его запомнить игрушки и их расположение, затем пусть он отвернется или закроет глаза. Переставить или убрать 1-2 игрушки, ребенок должен отгадать. Затем поменяться местами. Со временем можно увеличить количество игрушек. Прочитать предложение, ребенок должен пересказать. Прочитать второе предложение и так же пересказать.



«СНЕЖНЫЙ КОМ»

-Я собираюсь варить суп и в кастрюлю налью воду. — Я налью воду и положу мясо. — Я налью воду, положу мясо и картошку. И т.д. Я поеду отдыхать и в чемодан положу халат. — Я в чемодан положу халат и тапочки. — Я в чемодан положу халат, тапочки и купальник. И т.д. У меня есть машина (кукла). У меня есть новая машина. У меня есть новая красивая машина. И т.д.



Визуализация

- Придя с прогулки пусть ребенок ответит на вопросы: какого цвета была проехавшая мимо машина, вывеска на магазине новая или старая и т. д. Находясь в одной комнате вспомнить обстановку другой комнаты, какие там стены, пол, мебель и т.д. Специально разложить игрушки, позвать ребенка и не говорить ему, чтобы он посмотрел на игрушки, а сделать так, чтобы это произошло непроизвольно. Затем уйти в другую комнату и только тогда спросить про игрушки, что там было, где они были, какого цвета...



«Ящик»

- В нее могут играть малыши от 2 до 6 лет. Ящик состоит из небольших коробочек, которые ставятся попарно, и склеиваются между собой. Их количество постепенно увеличивается (к старшему дошкольному возрасту до 12 штук). В одну из них на глазах у ребенка прячут предмет, после чего ящик на некоторое время закрывается экраном. Затем ему предлагают найти предмет.



«Узнай предмет»

- Ребенку старшего дошкольного возраста завязывают глаза, и по очереди кладут в его вытянутую руку различные предметы. При этом их названия вслух не произносятся, малыш сам должен догадаться о том, что это за вещь. После того, как ряд предметов (3-10) будет обследован, ему предлагают назвать все эти вещи, причем, в той последовательности, в которой они вкладывались в руку. Сложность задания заключается в том, что малышу требуется выполнять 2 мыслительные операции — узнавание и запоминание. Взять до 10 предметов, игрушек. Желательно, чтобы были похожие игрушки. Рассмотреть, подержать. Затем ребенок закрывает глаза и ему в руки кладется один из предметов. Он должен его обследовать и после этого предмет возвращается к остальным. Открыв глаза ребенок должен найти предмет.



«Чудесный мешочек»

- В полотняный мешочек кладут предметы, обладающие разными свойствами: клубок ниток, игрушку, пуговицу, шарик, кубик, спичечный коробок. И малыш на ощупь должен определять один за другим предметы в мешочке. Желательно, чтобы он вслух описывал их свойства. Маленькие дети могут сами складывать предметы в мешочек для лучшего запоминания. Детям постарше дают уже наполненные мешочки.



«Делай, как я»

- На первом этапе взрослый становится за спиной ребенка и проделывает несколько манипуляций с его телом — поднимает его руки, разводит их в стороны, поднимает ногу и так далее, а потом просит малыша повторить эти движения. На втором, более сложном этапе, взрослый сам делает несколько движений, а ребенок повторяет их, потом малыш совершает свои движения, а взрослый повторяет за ним.



«Чудесные слова»

- Необходимо подобрать 20 слов, связанных между собой по смыслу: должно получиться 10 пар, например: еда-ложка, окно-дверь, лицо-нос, яблоко-банан, кошка-собака. Эти слова читаются ребенку 3 раза, причем, пары интонационно выделяются. Через некоторое время малышу повторяют только первые слова пар, а вторые он должен вспомнить. Это тренировка кратковременной слуховой памяти. Для развития долговременного запоминания нужно попросить дошколенка вспомнить вторые слова пар не сразу, а спустя полчаса.



«Магазин»

- (для малышей, начиная с 3-х лет) нравится всем детям. Она также хорошо развивает память, если создает мотив, побуждающий запомнить и припомнить. Например, ребенок, выступающий в роли покупателя, должен пойти в «магазин» и «купить»... (называется 3-7 слов). Чем больше слов малыш воспроизводит правильно, тем большего поощрения он достоин.



«Нарисуй фигуру»

- Ребенку показывают 4-6 геометрических фигур, а потом просят его нарисовать на бумаге те, что он запомнил. Более сложный вариант — попросить юного художника воспроизвести фигуры, учитывая их размер и цвет.



«Кто знает больше»

- предназначена для старшего дошкольного возраста. Ребенку предлагают за одну минуту назвать 5 предметов заданной формы или цвета. Например, — 5 круглых предметов, или 5 красных предметов. Выбывает из игры тот, кто не успел назвать предметы за отведенное время. Повторы не считаются!



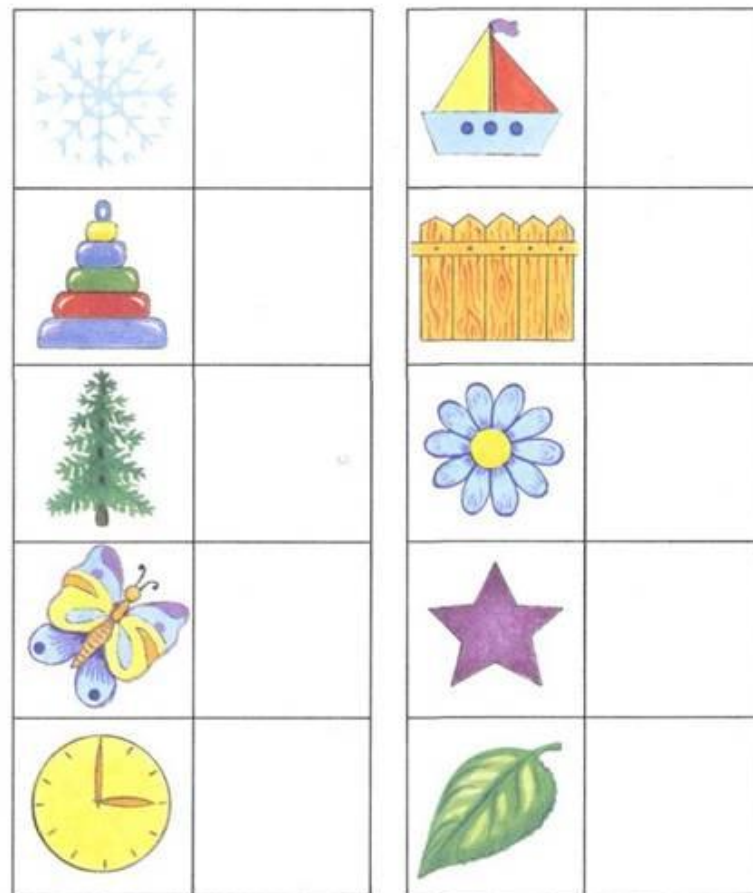
Ассоциативная память

- **Надо взять несколько пар картинок, чем-то связанных между собой. Например: цветная карточка и картинка такого же цвета, число и картинка с таким же количеством предметов, любые пары картинок, связанные между собой – школа и учитель, спортсмен и коньки... Вначале надо взять 5 пар и правильно положить, затем ребенок отворачивается или закрывает глаза, перемешиваем второй ряд, ребенку надо восстановить пары.**



«Чего не хватает»

- Тренировка зрительной памяти.
Вам предварительно нужно заготовить две картинki: на первой – хорошо известный ребенку предмет, на второй – тот же предмет, но с несколькими отсутствующими деталями. Ребенку сперва надо показать первую картинку на 30 секунд, чтобы он все хорошенько рассмотрел и запомнил. Потом по второй картинке малыш должен назвать, что именно изменилось.



Что еще способствует развитию памяти...

- **Правильное питание.** Ежедневное меню стимулирует развитие памяти, если оно рационально и сбалансировано, а приемы пищи – часты и не слишком обильны. В рационе должны преобладать фрукты, овощи, крупы, сыры, орехи, бобовые, мясо птицы и жирная рыба. В зимний период ребенку необходимы поливитамины.
- **Оптимальный режим дня.** Правильная организация режима дня является важным условием, обеспечивающим развитие памяти и повышение успеваемости ребенка. Дозированную умственную активность следует чередовать с часами отдыха и полноценного сна. Особое время необходимо уделять физическим нагрузкам.
- **Настольные игры и пазлы.** Хорошим способом, стимулирующим развитие памяти у детей, является игра в лото с изображениями мультипликационных персонажей, животных, фруктов, овощей и т. п., а также собирание пазлов. Другой вариант – так называемые «ходилки», где участникам нужно пройти по тропинке на нарисованном игровом поле, выбрасывая кубики (количество шагов соответствует количеству точек на грани кубика), преодолевая различные препятствия или выполняя задания.

