

Консультация для педагогов
«Тренируем память у детей по методике Эйдетика»

Эйдетика – это специальная методика, которая поможет ребенку с легкостью запоминать большой объем информации, а также правильно использовать свою память

Как помочь ребенку запоминать необходимую информацию и вовремя вспоминать ее? Как пробуждать интерес, побуждать дошкольников к речевой активности, дарить ощущение успеха?

На эти вопросы отвечает эйдетика. Что же это значит?

Эйдетика (от греческого «эйдос» – образ) – это уникальная игровая методика развития образного мышления, которая позволяет воспринимать большие объёмы информации с эффективным запоминанием.

Эйдетика – это не только развитие внимания, воображения, памяти, различных видов мышления, но и способ подачи учебного материала. Она привлекает все анализаторы ребенка: позволяет не только увидеть, но и потрогать, услышать, попробовать, понюхать; подает новое через хорошо знакомые детям образы.

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

Замечали, что просмотренный с интересом фильм или мультик малыш пересказывает в захлеб, подробно цитирует наизусть сложные фразы, а коротенький стишок к утреннику в детском саду не может запомнить уже несколько дней. И уже через пару недель этот стих ребенок забывает, а события того может помнить в деталях. Почему? Маленькие детки воспринимают мир образами. Их правое полушарие мозга, ответственное за интуицию и воображение, развито сильнее (до 7 лет). Левое полушарие, отвечающее за обработку речевой информации, логику, созреет только к 12-13 годам.

Особенностью дошкольного возраста является то, что дети постоянно накапливают первоначальные понятия, знания, умения, навыки. Маленькие дети запоминают материал быстро и легко, они также легко оставляют в памяти движения, события, высказывания и прочее. Очень важно научить

ребёнка — дошкольника (а именно в этот период, как мы знаем, зарождаются все особенности и влечения и формируются способности) свободно брать, а не заучивать информацию в окружающем, стремительно меняющемся мире и использовать свой внутренний потенциал для развития психических процессов и творческого воображения — основы развития таланта, гениальности, способностей.

Главное правило эйдетики. Нельзя говорить ребёнку – «Запомни!». Это изначально блокирующая установка. Если мы хотим, чтобы ребёнок запомнил, то говорим: «Представь себе». И здесь у ребёнка включается образное мышление, картинки.

«Эйдетика» предлагает строить работу с детьми на основе:

- свободных ассоциаций, связанных с предметными образами;
- цветовых ассоциаций;
- ассоциаций, связанных с геометрическими формами;
- тактильных ассоциаций;
- предметных ассоциаций;
- звуковых ассоциаций;
- вкусовых ассоциаций;
- обонятельных ассоциаций;
- графических ассоциаций;

Главный вопрос во время тренировки ассоциативного мышления звучит так: «О чем ты подумал?»

Примерные игры

«Развитие внимания»

«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, поддержите 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.

«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 попадется), но в то же время им бывает сложнее ответить на вопрос, кто это принес, чем на вопрос, что принес нам конкретный персонаж.

«Под какой карточкой спрятан предмет?»

Взять несколько карточек, выложить их на стол, перечислить их, дать детям посмотреть на них, после чего перевернуть каждую рубашкой вверх, оставляя их на прежних местах. Я обычно беру для этого от 3 до 9 карточек. После того, как все перевернем, начинаем спрашивать у детей: «Где паук?», «Где вилка?», «Где печенье?» и т.д. Дети с удовольствием показывают, где все это спрятано.

«Что прячется под этой карточкой?»

Отличается от игры №3 тем, что мы показываем на карточку и спрашиваем, что на ней. То есть в предыдущей игре мы называли предмет, а ребенок должен был вспомнить, где он находится, а теперь ему нужно вспомнить, что было нарисовано на этой конкретной карточке, которая сейчас лежит перевернутая картинкой вниз. Обычно дети справляются с этим заданием хуже. Если 4 карточки они еще способны запомнить, то чем больше, тем им сложнее. Поэтому всегда приятно видеть, как они улучшают свой результат со временем.

«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, воспитатель спрашивает: «Какая карточка была первой?». Если дети не могут сразу ответить, воспитатель добавляет: «С чего начиналась наша история?». Но и отвечают: «Грузовик!». Воспитатель выкладывает на стол картинку с грузовиком. После этого спрашивает, что было потом. Только если дети затрудняются ответить, воспитатель помогает им наводящими вопросами: на что наехал грузовик?, кто выпрыгнул из машинки?, 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).

В этих историях важно соблюдать 2 правила: последовательность событий должна происходить между двумя соседними карточками (не жаба нашла вилку и присела на стул отдохнуть, а именно вилка присела, т.к. она находится рядом со стулом); события должны быть смешные и неправдоподобные. Это делает занятия интересными, и детям легче все это запоминать. Как всегда, начать можно с 3 карточек, а увеличивать их количество можно хоть до 50.

«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).

«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 приступать к заданию. Их задача – сделать точно такую же фигуру. Постепенно усложняем фигуры, даем больше лишних деталей.

«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.

«Нарисуй, что я скажу»

Цель игры: развитие слухового внимания.

Детям предлагаются карточки с изображением какой-либо фигуры. После 10 секунд того как ребенок посмотрел ему предлагается нарисовать то, что он запомнил.

«Четыре стихии»

Цель игры: развитие внимания, связанного с координацией слухового и двигательного анализаторов

Играющие сидят по кругу. Ведущий договаривается с ними, что, если он скажет слово «земля», все должны опустить руки вниз, если слово «вода» - вытянуть руки вперед, слово «воздух» - поднять руки вверх, слово «огонь» - произвести вращение руками в лучезапястных и локтевых суставах. Кто ошибается, считается проигравшим.

«Кто лучше слышит»

Цель игры: развитие слухового внимания

Взрослый стоит в одном углу комнаты, дети - в другом. Он шепотом произносит слова или небольшие поручения, например: «Маша, возьми шарик!» Каждый из детей повторяет то, что он слышал или выполняет поручение.

Концентрировать внимание и сосредотачиваться

«Будь внимателен»

Цель игры: стимулировать внимание, учить быстро и точно реагировать на сигнал.

Дети шагают друг за другом. Затем на слова «Зайчики», произнесенное ведущим, дети должны начать прыгать, а на слово «Лошадки» - как бы ударять копытом об пол, «Раки» - пятиться, «Птицы» - бегать, раскинув руки в стороны, «Аист» - стоять на одной ноге, «Медведь» - показывать движения косолапого медведя.

Вариантом этой игры есть игра "Гав-мяу". Детям показываются картинки разных групп животных. Каждой группе животных соответствует свой жест и свои слова. Дети должны очень быстро показать жест и сказать нужное слово. Кто первый, забирает карточку. У кого наберется больше карточек.

«Что там»

Цель игры: развитие умения быстро сосредотачиваться.

Детям предлагается послушать и запомнить то, что происходит за дверью. Затем ведущий просит рассказать, что дети слышали. По сигналу ведущего внимание

детей обращается с двери на окно, с окна на дверь. После этого каждый ребенок должен рассказать, что где происходило.

«Слушай и выполняй»

Цель игры: способность быстро переключать внимание.

Детям предлагается под музыку выполнить различные танцевальные движения. На первую остановку музыки - действуют соответственно первой команде, на вторую остановку - второй и т. д. Команда 1 - повернуть голову направо, прямо, опустить голову вниз, поднять вверх. Команда 2 - поднять правую руку вверх, поднять левую руку вверх, опустить обе руки. Команда 3 - поднять правую ногу, опустить, поднять левую - опустить, три раза подпрыгнуть на обеих ногах. Примечание: команды выполняются при выключенной музыке.

Увеличение объема памяти

«Чемодан»

Цель: развитие объема памяти.

Количество игроков: 3-12. Первый игрок говорит: "Я беру чемодан и кладу в него...огурец". Второй игрок продолжает: "Я беру чемодан и кладу в него огурец, дерево". И так далее. Каждый добавляет свое слово к цепочке.

Выигрывает тот, кто последним назовет правильно всю цепочку.

«Цепочка слов»

Цель: увеличение объема памяти и развитие внимания.

У каждого из детей имеется карточка размером 25x10 см, на которой в ряд наклеены или нарисованы различные картинки - у всех разные. Например, на одной карточке нарисованы или наклеены пять разных овощей, на второй - пять разных фруктов, на третьей - пять разных геометрических форм, на четвертой - пять предметов одежды, на пятой - пять предметов мебели, на шестой - пять предметов посуды и т.д. Сколько участников игры, столько и карточек. У каждого из играющих есть еще и конвертики с точно такими же картинками, как те, что нарисованы. или наклеены на карточках. Детям предлагается внимательно посмотреть на свою карточку в течение 10 секунд. Затем карточки переворачиваются изображением вниз. Ребята достают из конвертиков картинки и выкладывают их по памяти в той же последовательности, как было на большой карточке. Выполнив свое задание, дети меняются карточками. Примечание: задание можно усложнить, если увеличить число предметов на карточке.

Произвольные ассоциации

«Ниточка слов»

Цель игры: развитие ассоциативных связей

Ведущий предлагает ребенку назвать слово, следующему ребенку – ассоциацию на него, и так по очереди. Повторять слова, конечно же, нельзя.

Предметы и их свойства

«Мешочки с зерном»

Цель игры: формировать умение находить цепочки ассоциаций по тактильным ощущениям.

В льняные мешочки насыпают разное зерно и зашивают со всех сторон.

Следует сделать 4-5 пар одинаковых мешочков: два с пшеницей; два с гречкой; два с пшеном. Детям нужно внимательно обследовать мешочки и создать пары.

«Тактильные ассоциации»

Цель игры: формировать умение находить цепочки ассоциация по тактильным ощущениям.

Перед детьми разложить ряд предметных изображений и дать набор тактильных карточек. Предложить ребенку потрогать карточку и выбрать к ней картинку. Или спросить, про, что вы подумали, когда коснулись этой карточки? Второй вариант: вы предлагаете детям к конкретному предметному изображению свои варианты карточек, чувства от которых ассоциируются с предложенным предметом. Тогда нужно спросить: у меня есть машина, о какой табличке вы подумали?

Стихи и рассказы

«Выучи стихотворение»

Цель игры: повышение эффективности запоминания различных видов информации; усвоения мнемотехнических приемов, позволяющих расширить объем оперативной памяти.

Количество игроков: любое дополнительно: бумага, ручка или карандаш

Ребята должны "записать" предлагаемые вами слова в виде рисунков и затем, по истечении определенного времени, правильно вспомнить их, "прочитав" свои рисунки.

«Расскажи сказку (рассказ)»

Цель игры: повышение эффективности запоминания различных видов информации; усвоения мнемотехнических приемов, позволяющих расширить объем оперативной памяти.

1 вариант: дети сидят в кругу, один начинает рассказывать сказку другой продолжает. Каждый произносит 1 – 2 фразы, форсируя ход событий в сказке.



2 вариант: выбирают тему сказки. Задача не выйти за пределы темы. Придумывая сказку, дети часто кого в ней убивают, пугают, уничтожают. В этом случае в конце игры обсуждается, кому и почему хочется об этом говорить, какие ощущения при этом испытывают.

Эйдетика - это не только развитие памяти, внимания, воображения, но и различными способами подача учебного материала. Ведь эйдетика разговаривает с дошкольниками на их языке. Она привлекает все органы чувств ребенка: позволяет не только увидеть, но и услышать, понюхать, попробовать; подает новое через хорошо знакомые детям образы. Создает широкую игровую площадку, предоставляя безграничные возможности для развития детского воображения, а также способствует гармоничному развитию ребенка. Ребенок становится более работоспособным, лучше занимается, его память, и способность концентрировать внимание возрастает.

Эйдетика задействует все анализаторы ребенка: разрешает не только увидеть, но и пощупать, услышать, попробовать, понюхать; подает новое через хорошо знакомые детям образы и ассоциации. Восприятие мира и окружающих у ребенка становится более позитивным, а психика устойчивее. Улучшаются взаимоотношения ребенка с окружающими.

Нет плохой памяти, есть только неумение ею правильно пользоваться представлять и запоминать!

Особенностью дошкольного возраста является то, что дети постоянно накапливают первоначальные понятия, знания, умения, навыки. Маленькие дети запоминают материал быстро и легко, они также легко оставляют в памяти движения, события, высказывания и прочее. Очень важно научить ребёнка — дошкольника (а именно в этот период, как мы знаем, зарождаются все особенности и влечения и формируются способности) свободно брать, а не заучивать информацию в окружающем, стремительно меняющемся мире и использовать свой внутренний потенциал для развития психических процессов и творческого воображения — основы развития таланта, гениальности, способностей.