Кузьмина Л.Б. идентификатор: 242-626-672

 **Приложение 1**

1. **Игра «Магазин».**

 *Материал*: 6-10 игрушек; 20 карточек размером 6х6 см. с изображением узоров из геометрических фигур, построенных аналогично материалу к игре «Разноцветные коврики» и разрезанных на две половины.

 *Руководство*. Воспитатель предлагает детям поиграть в «магазин», расставляет игрушки на полке и кладет около каждой половину карточки, обращая внимание детей на то, что каждая игрушка обозначена определенной карточкой. Воспитатель говорит, что «покупатель» должен подумать, какую игрушку он хочет «купить», запомнить карточку, найти ее вторую половину. Если он правильно это сделает, то может «купить» игрушку. «Продавец» запоминает ту же карточку, что и «покупатель», и проверяет правильность запоминания по памяти. После этого «продавец» и «покупатель» составляют целое изображение из двух частей. Если «покупатель» не ошибся, то он оставляет игрушку себе, а если неправильно запомнил, то анализирует ошибки. Если «продавец» запомнил изображение правильно, то он продолжает выполнять эту роль.

1. **Игра «Теремок».**

 *Материал:* Игровое поле размером 20х30 см, на котором изображен теремок с прозрачным кармашком; плоскостные фигуры животных персонажей сказке «теремок» для каждого ребенка; 18 карточек размером 5x15 см. с 6 прозрачными кармашками; геометрические фигуры (круги, полукруги, треугольники, ромбы, квадраты, прямоугольники).

 *Руководство*. Воспитатель вспоминает с детьми сказку «Теремок». После этого каждый из играющих получает игровое поле и плоскостные изображения персонажей сказки. Затем воспитатель предлагает для зверей построить дорожки к теремку, чтобы они не заблудились. На игровое поле помещается мышка, воспитатель показывает детям карточку-образец, предлагает ее запомнить и из геометрических фигур построить на своем игровом поле такую же дорожку, т.е. дети не просто узнают изображение, а воспроизводят его. После выполнения задания каждый ребенок проверяет его правильность самостоятельно и анализирует ошибки. Если дорожка построена правильно, то ребенок помещает героя сказки в теремок. Затем на игровом поле появляются следующие персонажи, и игра продолжается. Выигрывает тот, у кого к концу игры будет в теремке больше животных. Причем карточки-образцы воспитатель говорит заранее.

1. **Игра «Нарисуй картинку».**

 *Материал*: изображение различных предметов - дома, деревьев, цветов и т.д. на фланелеграфе. Каждому изображению соответствует несколько вариантов, отличающихся цветом, формой, величиной, размером, деталями.

 *Руководство.* Игра проходит в три этапа. На первом после формулировки игровой задачи: «Я нарисую картинку, а затем ее спрячу и загадаю о ней загадки» - воспитатель предлагает детям подумать о том, что нужно сделать, чтобы отгадать загадки. После ответов детей он говорит, что нужно запомнить о предметах. Затем воспитатель выкладывает картинку на фланелеграфе, сопровождая свои действия объяснениями, выделяя признаки

Кузьмина Л.Б. идентификатор: 242-626-672

предметов. После этого изображение закрывается и детям предлагается выложить такое же. На втором этапе воспитатель выкладывает изображение без объяснений. На третьем этапе можно предложить детям самим выкладывать изображение и придумывать вопросы к нему. При повторных провидениях игры целесообразно заменять не все детали картинки, а лишь некоторые из них или изменять расположение деталей относительно друг друга.

**4. Для повышения уровня развития образной памяти рекомендуется использовать следующие упражнения:**

 1) Слова можно слышать, нюхать, пробовать на вкус, трогать.
 Вспомни шмеля, его можно видеть, слышать. Слышишь, жужжит?

 А теперь сам постарайся услышать слова: колокольчик, машина, ваза. Слово можно потрогать: подушка мягкая. Потрогай колесо, стакан, шарф.

 Слова можно попробовать, нюхать: лимон - кисло, роза - пахнет. Пахнет даже книга, понюхай.

 Понюхай и попробуй на вкус слова: слоеный огурчик, лес, печенье, дождь. А теперь вспомни все слова, можешь их нарисовать.

 2) Одно и то же слово можно потрогать и услышать. Послушай, как шлепнется апельсин, если упадет на пол.

 Послушай эти слова и попытайся представить их также как апельсин (мяч, лев, орех, букет, ножницы, вишня, карты). Делай, как нравится, но не забывай, как отметил каждое слово. А теперь вспомни все слова, можешь их нарисовать.

1. **Упражнение на развитие объема кратковременной слуховой памяти: "Каскад слов".**

 Заранее подготовить список из 8-10 слов, которые хорошо знакомы ребенку. Расположите их, как показано на *рис. 1.*

 Попросите ребенка повторять за вами слова. Начи­найте с одного слова, затем называйте два слова, ребенок повторяет обязательно в этой же последовательности, три слова и т.д. (интервалы между словами 1 секун­да). Когда ребенок не сможет повторить определенный словесный ряд, зачитайте ему такое лее количество слов, но других (для этого следует подготовить другой список слов). Если во второй попытке ребенок справился с этим словесным рядом, то переходите к следующему ряду, и так до тех пор, пока и во втором прочтении ребенок не сможет воспроизвести заданное количество слов.

1. ОГОНЬ
2. ДОМ, МОЛОКО
3. КОНЬ, ГРИБ, ИГЛА
4. ПЕТУХ, СОЛНЦЕ, АСФАЛЬТ, ТЕТРАДЬ

Кузьмина Л.Б. идентификатор: 242-626-672

1. КРЫША, ПЕНЬ, ВОДА, СВЕЧА, ШКОЛА
2. КАРАНДАШ, МАШИНА, БРАТ, МЕЛ, ПТИЦА, ХЛЕБ
3. ОРЕЛ, ИГРА, ДУБ, ТЕЛЕФОН, СТАКАН, ПАЛЬТО, СЫН
4. ГОРА, ВОРОНА, ЧАСЫ, СТОЛ, СНЕГ, КНИГА, СОСНА, МЕД
5. МЯЧ, ЯБЛОКО, ШАПКА,

МОРКОВКА, СТУЛ, БАБОЧКА,
МЕТРО, ЦЫПЛЕНОК, НОСКИ

1. ГРУЗОВИК, КАМЕНЬ, ЯГОДЫ,

ПОРТФЕЛЬ, САНКИ, МОЛОТОК,

ДЕВОЧКА, СКАТЕРТЬ, АРБУЗ,

 ПАМЯТНИК

 *Рис. 1*

 То количество слов, которое ребенок может повторить за вами, есть объем его слуховой кратковременной памяти на слова. Ребенок 6-7 лет правильно производит ряд из 5-6 слов.

1. **Упражнение на развитие памяти на цифры, буквы, слова.**

 Покажите ребенку цифровой ряд, написанный на карточке, и попросите его повторить в той же последовательности эти цифры, затем увеличивайте этот ряд на одну цифру (рис. 2). Отметьте, какое максимальное количество цифр может повторить ребенок.

 Далее предложите ребенку выполнить то же самое задание, но только зачитывая цифры без показа. (В первом случае вы определяли зрительную память, а во втором слуховую).

 В третьей серии попробуйте научить ребенка одному из способов расширения способности к запоминанию. Начните с того цифрового ряда, который ребенок уже не смог повторить. Для того, чтобы легче запомнить каждую цифру, научите ребенка отыскивать какую-нибудь аналогию с соответствующим числом. Например: какое-то число совпадает с возрастом ребенка, какое-то с номером квартиры и т.д. Теперь ему будет легче воспроизвести этот цифровой ряд.

 Продолжите подобную тренировку, но пусть ребенок сам пытается найти какие-либо аналогии для того, чтобы затем воспроизвести цифровой ряд.

 Тот же самый прием можно использовать и для тренировки на запоминание букв и слов. Постоянно учите ребенка использовать свое воображение, находить ассоциации, придумывать истории, связанные с тем, что нужно запомнить. *Это помогает более надежно закрепить нужную информацию в долговременной памяти.*

Кузьмина Л.Б. идентификатор: 242-626-672

 **6 2**

 **2 8 3**

 **3 7 1 4**

 **6 3 9 1 5**

 **8 1 4 9 2 6**

 **7 4 1 8 3 9 2**

 *Рис. 2*

1. **Упражнение на развитие зрительной памяти.**

 Разложите на столе перед ребенком палочки, из которых сделайте какую-либо простую фигуру (домик, квадрат, треугольник и т.д.). Попросите ребенка посмот­реть внимательно на эту фигуру в течение 2 секунд, за­тем закройте эту фигуру и попросите ее повторить, сло­жить так же.

 Усложнить это упражнение можно, складывая эту фигуру из палочек разного цвета. Ребенок должен за­помнить расположение палочек по цвету и затем сто­жить фигуру самостоятельно. Другой вариант: вы просите ребенка сосчитать палоч­ки, из которых сделана фигура, и затем сложить фигуру из такого же количества палочек.

*Это упражнение тренирует не только зрительную па­мять, но и умение считать.*

1. **Приемы, помогающие запоминанию.**

**8.1.** Если ребенок затрудняется повторить слова, которые вы ему назвали, дайте ему назвали, дайте ему бумагу и цветные карандаши. Предложите к каждому слову сделать рисунок, который помог бы ему потом вспомнить эти слова. То же самое можно попросить сделать ребенка и при прочтении фраз. Ребенок сам выбирает, что и как он будет рисовать. Главное, чтобы это помогло потом ему вспомнить прочитанное.

*Такой прием позволяет значительно повысить продуктивность запоминания.*

* 1. Прочитайте ребенку небольшой рассказ, затем попросите его кратко пересказать содержание прочитанного. Если ребенок не смог этого сделать, прочитайте рассказ еще раз, но попросите его обращать при этом внимание на отдельные специфические детали. Задайте ему вопрос: «О чем этот рассказ?» Попытайтесь связать прочитанное с тем, что хорошо знакомо ребенку, или с какой-то аналогичной историей, сравните эти истории (в чем их сходство и различие). Отвечая на ваши вопросы, ребенок мыслит, обобщает, сравнивает, выражает свои мысли в речи, проявляет активность.

*Такая эвристичекая беседа значительно активизирует память и мышление ребенка.*