**МУНИЦИПАЛЬНОЕ БЮДЖЕТНОЕ ДОШКОЛЬНОЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ ДЕТСКИЙ САД №16 Г.КРОПОТКИН**

**МО КАВКАЗСКИЙ РАЙОН**

**МЕТОДИЧЕСКОЕ ПОСОБИЕ НА ТЕМУ:**

**«МНЕМОТЕХНИКА - КАК СРЕДСТВО РАЗВИТИЯ СВЯЗНОЙ РЕЧИ ДОШКОЛЬНИКОВ».**

Научить малыша свободно разговаривать, чтобы он уверенно рассказывал свои мысли и понимал чужие, вам поможет — **мнемотехника**. Название звучит сложно, но сама идея проста: запоминать легче, когда перед глазами яркие картинки.

Представьте себе, что ваш малыш пытается запомнить стих или пересказать любимую сказку, но постоянно сбивается и теряет нить сюжета. Вам хочется поддержать ребенка, подсказать правильные слова, но вдруг возникает ощущение, что усилия напрасны? Здесь и приходит на помощь **мнемотехника** — простая, но действенная методика, помогающая детям запоминать информацию с помощью картинок и схем.

**Что такое мнемотехника?**

**Мнемотехника**, или **мнемоника**, — это методика эффективного запоминания информации, основанная на визуальных образах и ассоциациях. Основная цель мнемотехники — облегчить запоминание, способствовать формированию и развитию творческих навыков, повышению качества усвоения материала и развитию памяти.

**Зачем нужна мнемотехника и как она работает?**

Любое сложное слово или целое предложение заменяем яркой картинкой или рисунком. Благодаря этому малышу проще ориентироваться в тексте, повторять стихи и пересказывать истории.

Например, вы хотите, чтобы ребенок рассказал сказку «Колобок». Просто покажите ему рисунок с колобком, зайцем, волком, медведем и лисой — и пусть вспомнит, кто с кем встретился первым, вторым и последним. Или же нужно выучить стихотворение про осень? Сделаем картинку дерева с яркими золотыми листьями, лужу с отражающимся солнцем и солнышко с лучиками — и текст мгновенно оживет в сознании вашего малыша.

**Преимущества мнемотехники:**

* Помогает ребенку освоить новые слова и понятия.
* Легко воспринимается и запоминается даже самыми маленькими.
* Укрепляет детскую память и учит планировать свои мысли.
* Повышает интерес к чтению и развитию речи.

Помните: обучение должно приносить радость и удовлетворение вашему малышу. Попробуйте применить эти простые техники — и увидите, как быстро улучшится речь вашего ребенка.

**Особенности использования мнемотехники в детском саду**

Эффективность мнемотехники объясняется несколькими факторами:

* Зрительно-образная память преобладает у большинства детей;
* Запоминание проходит эффективнее, если задействуется одновременно несколько каналов восприятия (визуальное, аудиальное, двигательное);
* Создание собственных ассоциаций стимулирует креативность и улучшает понимание изучаемых материалов.

Важно помнить, что основная цель — помочь ребенку самостоятельно осознавать и воспроизводить изучаемый материал, повышая мотивацию и вовлеченность в учебный процесс.

**Актуальность и важность развития связной речи**

Для полноценного развития речи ребенка необходима специальная поддержка и обучение. Именно связная речь играет ведущую роль в подготовке ребенка к школьной жизни, поскольку умение ясно выразить свои мысли существенно влияет на успехи в учебе. Недостаточное развитие связной речи негативно сказывается на восприятии учебного материала, общении со сверстниками и самооценке ребенка.

**Проблемы речевого развития дошкольников**

Современные реалии показывают, что многие дети сталкиваются с трудностями в речевом развитии:

* Односложная речь, ограниченный словарный запас;
* Невозможность грамматически верно формулировать предложения;
* Ограниченность и бедность диалога;
* Отсутствие умения создавать собственные рассказы и передавать впечатления;
* Сложности в подборе слов и адекватном выражении мыслей;
* Неправильно поставленное дыхание и произношение звуков.

Эти проблемы подчеркивают необходимость специализированной поддержки в области речевого развития дошкольников.

**Основные разделы:**

1. **Теоретические основы**: Подробное объяснение механизмов памяти и особенностей восприятия информации дошкольником.
2. **Практические рекомендации**: Примеры использования различных техник и методик мнемотехники для детей разного возраста.
3. **Игры и упражнения**: Практические сценарии игровых занятий, направленных на развитие памяти и речи.
4. **Методы диагностики**: Оценочные процедуры для выявления уровня речевого развития ребенка.
5. **Материалы для педагогов и родителей**: Консультации, памятки, советы родителям по поддержке речевого развития дома.

**Цели и задачи пособия**

1. Способствовать улучшению качества образовательного процесса в детских учреждениях.
2. Поддержать учителей-дефектологов и воспитателей в реализации новых подходов к обучению.
3. Повысить уровень владения профессиональной информацией среди родителей.
4. Предоставить эффективные инструменты для преодоления трудностей в речевом развитии дошкольников.

**Применение мнемотехники в дошкольных образовательных учреждениях**

**Реализация поэтапного подхода:**

1. **Простота**: Начинайте с элементарных символов (например, изображения солнца для обозначения дня, капли дождя для обозначения осадков).
2. **Последовательность**: Постепенно переходите к составлению простых рассказов, используя мнемодорожки.
3. **Комплексность**: Используйте мнемотаблицы для повышения эффективности запоминания сложных текстов.

Каждый новый этап предполагает постепенное увеличение сложности заданий, что обеспечивает оптимальное продвижение в обучении.

**Результаты использования мнемотехники**

Применение мнемонических методов оказывает положительное влияние на речевое развитие детей:

* Улучшается структура рассказов и диалогов;
* Формируется богатый словарный запас;
* Повышается скорость реакции и гибкость мышления;
* Появляется уверенность в самовыражении.

**Заключение**

Предлагаемое пособие призвано стать надежным помощником для специалистов в сфере дошкольного образования и родителей, стремящихся обеспечить качественное развитие речевых навыков своих детей. Эффективность предлагаемой методики доказана многолетней практикой и результатами научных исследований.

**Приложения**

В приложении представлены конкретные игровые задания, иллюстративные материалы, рекомендации по подбору тематических книг и мультимедийных ресурсов, которые помогут организовать занятия и повысить эффективность работы с детьми.

Таким образом, данное пособие станет полезным инструментом для комплексного развития речи дошкольников, поддерживая педагогов и родителей в создании условий для успешной социализации и учебной деятельности будущих школьников.

**КАРТОТЕКА ИГР С ИСПОЛЬЗОВАНИЕМ МНЕМОТЕХНИК ДЛЯ ДЕТЕЙ ОТ 4 ДО 7 ЛЕТ.**

«ОПИШИ ПРЕДМЕТ»

Цель: формировать умение подбирать к игрушке мнемоквадраты с описанием внешнего вида, активизировать их речь.

Игровые правила: правильно подбирать мнемоквадраты к описанию игрушки. Безошибочно показывать картинки. При правильном выборе дети хлопают в ладоши, если ошибка- грозят пальчиком.

Игровые действия: подобрать игрушку и мнемоквадраты, соответствующие и несоответствующие её описанию.

Ход игры: игра проводится в удобном для детей месте.

Поочередно по приглашению воспитателя дети находят необходимую мнемокартинку и называют (описывают), что на ней изображено. Далее кто-то один из детей может сам или с помощью воспитателя описать игрушку с помощью мнемокартинок. В знак одобрения дети хлопают в ладоши.

«УГАДАЙ, ЧТО НАРИСОВАНО»

Цель: развивать умение угадывать предмет по его наиболее характерным признакам, изображенным на мнемокартинках; воспитывать выдержку.

Игровое правило: угадывает тот, кого назовет воспитатель.

Игровые действия: называть признаки предмета по мнемоквадратам.

Ход игры: игра проводится в удобном для детей месте.

Воспитатель вместе с детьми рассматривает признаки предмета на мнемокартинках. Обращает внимание на форму, цвет, для чего нужен предмет на мнемоквадратах.

«ЧТО ИЗМЕНИЛОСЬ?»

Цель: формирование умения правильно называть предмет и его действие, замечать и называть различие в цвете и размере по мнеквадратам; развивать у детей зрительную память.

Игровое правило: отвечает только тот, кого назовет сказочный персонаж (гость).

Игровое действие: отгадывание, что изменилось в расположении мнемоквадратов.

Ход игры: воспитатель показывает детям поочередно пять разных картинок с изображением разных по размеру предметов. Дети их рассматривают. Вместе с детьми воспитатель называет отличительные признаки предметов. Если дети затрудняются, воспитатель помогает им наводящими вопросами. Далее воспитатель убирает одну из мнемокартинок, а дети угадывают, что изменилось. Тот, кто догадается первым, подходит к воспитателю и говорит тихо, чтобы другие не слышали. И так далее.

«ВОЛШЕБНЫЕ ЗОНТИКИ»

Цель: формирование умения правильно находить сравнивать и различать разноцветные узоры; развитие внимания, восприятия цвета, зрительной памяти.

Игровое правило: тот, кто соберет, больше всех пар мнемокартинок, станет победителем.

Игровое действие: найти пару мнемокартинке по схожим признакам.

Ход игры: игра проводится в удобном для детей месте. Воспитатель предлагает детям найти подходящую пару мнемокартинке (зонтику) по схожим узорам.

Правила игры содержат 3 варианта: «Волшебные зонтики», «Поединок», «Ловкач».

«НАЙДИ ЛИШНЮЮ КАРТИНКУ»

Цель: учить составлять описательный рассказ из 2-3 предложений по мнемодорожке (тема по выбору воспитателя)

Игровое правило: стараться не ошибаться в выборе мнемокартинок.

Игровые действия: поиск лишних мнемокартинок.

Ход игры:игра проводится в удобном для детей месте. Воспитатель показывает детям мнемодорожку, состоящую из 3-4 мнемокартинок, в содержании которой имеется лишняя, неподходящая под описание предмета. Ребенок пытается ее найти и ответить почему он её выбрал. Далее рассказывает о предмете по мнемодорожке.

«НАЗОВИ, ЧТО ПОКАЖУ».

Цель: формировать умение объединять и называть предметы по характерным признакам с помощью мнемокартинок ; развитие зрительной памяти, мышления, связной речи.

Игровые правила: называть только то, что ребенок видит на мнемокартинке.

Игровые действия: объединять мнемокартинки по схожим признакам.

Ход игры: игра проводится в удобном для детей месте.

Воспитатель показывает ребёнку мнемокартинки и просит их назвать.

- А теперь назови все предметы одним словом (воспитатель показывает предметы посуды).

- Что это?

Затем показывает мнемокартинки предметов одежды и просит назвать одним словом.

- Что это?

Затем воспитатель предлагает показать части предметов.

Например:

- Покажи носик у чайника.

- Покажи крышку.

-Что есть у платья? (Рукава, воротник, карманы, пуговицы.)

И т. п.

«ЖИВОЙ МИР».

Цель: закрепить знания о диких и домашних животных; учить составлять описательный рассказ по мнемотаблицам; обогащать активный словарь, используя свои знания о внешнем виде и образе жизни животных; подбирать наиболее точные определения при описании характерных и объединяющих в общую группу признаков животных.

Игровые правила: кто быстрее всех сможет правильно разложить мнемокарточки по группам, тот первый будет показывать пантомиму животного с его карточки.

Игровое действие: Каждый игрок, выбирая картинку должен составить рассказ о своём животном по мнемотаблицам.

Ход игры: воспитатель предлагает детям мнемокарточки диких и домашних животных. Рассматривает вместе с детьми животных на мнемокартинках.

-Ребята, попробуем их описать.

Предлагает описать животное по мнемотаблице.

«ЛОТО»

Цель: формирование умения объединять предметы по их месту произрастания: где что растет, закреплять знания детей об овощах, фруктах, цветах с помощью мнемокарточек и мнемодорожек; развивать речь детей.

Игровое правило: Закрывать клетки мнемодорожки теми мнекартинками, которые соответсвуют содержанию.

Игровые действия: находить мнемокартинки и закрывать мнемодорожку.

Ход игры: воспитатель предлагает детям мнемодорожки, на которых изображены огород, сад, цветник и мнемокартинки с изображением овощей, фруктов, цветов. Воспитатель задает вопросы, о том, что у них в руках. Затем предлагает закрыть все соответствующие клеточки мнемодорожек.

"ЧЕГО НЕ СТАЛО?" (тема по выбору воспитателя)

Цель: формирование умения правильно называть предмет, называть его характерные признаки по мнеквадратам; развивать у детей зрительную память, речь

Игровое правило: отвечает только тот, кого назовет воспитатель (сказочный персонаж).

Игровое действие: отгадывание того, чего не стало.

Ход игры: воспитатель предлагает рассмотреть и запомнить ряд из 3-4 мнемокартинок. После чего воспитатель предлагает ребенку закрыть глаза, чтобы убрать одну из мнемокартинок. Ребенок должен ответить на вопрос: "Чего не стало?"

«КАКАЯ СКАЗКА СПРЯТАЛАСЬ?»

Цель: формирование умения рассказывать сказку с опорой на мнемотаблицу.

Игровое правило: не перебивать рассказывающего по мнемотаблице.

Игровое действие: рассказ с опорой на мнемотаблицу

Ход игры: ребёнок рассматривает мнемотаблицу, называет главных героев, вспоминает содержание сказки, рассказывает её.

Вариант№2.

Разрезать две мнемотаблицы разных сказок и смешать элементы. Предложить детям собрать мнемокартинки сказок и рассказать любую сказку.

«МАГАЗИН»

Цель: формировать умение классифицировать и обобщать предметы, распределяя их по группам; развивать логическое мышление, связную речь детей.

Игровое правило: не ошибаться в выборе.

Игровое действие: поиск мнемокартинок, складывание мнемодорожек.

Ход игры: воспитатель предлагает детям рассмотреть мнемокартинки на разные темы, проводит беседу, с целью описания каждой мнемокартинки и что их объединяет и различает по характерным признакам. Далее дети сами составляют мнемодорожки из мнемокартинок по общим признакам. Например, магазин «Музыкальные инструменты» (гитара, барабан, бубен, пианино) и так далее.

«ВЕСЕЛЫЕ КАРТИНКИ».

Цель: формирование умения заполнять мнемотаблицы подходящими мнемоквадратами, развитие зрительной памяти.

Игровое правило: кто скорее и правильно выполнит, тот и выигрывает.

Игровое действие: заполнить все поля своих мнемотаблиц.

Ход игры:

Воспитатель предлагает ребёнку внимательно рассмотреть картинки и поместить каждую картинку на свое место.

Например:

"Сложи всю одежду в шкаф".

"Поставь обувь на полочку".

"Повесь головные уборы на вешалку".

"Расставь посуду на столе".

"Помести мебель в комнату".

"Расположи машины на дороге".

"Положи фрукты в корзину".

"Посади овощи на грядку".

"Посади птиц на деревья".

«МЕМО-ИГРА» (тема на выбор воспитателя: «Техника», «Автомобили», «Подводный мир», «Домашние животные», «Дикие животные» и т.д.)

Цель: формирование умения находить одинаковые мнемокартинки

Игровое правило: собрать большее количество карточек.

Игровое действие: найти одинаковые пары мнемокартинок.

Ход игры: воспитатель предлагает детям мнемокарточки. Дети их рассматривают, задают вопросы. Мнемокарточки переворачиваются лицевой стороной вниз и перемешиваются. Дети по очереди открывают по две карточки. Если мнемокартинки совпали, ребенок забирает их себе. Если пары разные, то карточки возвращаются обратно, а игру продолжает следующий игрок.

«ПОЛОЖИ В КОРЗИНКУ»

Цель: формирование умения сравнивать предметы (мнемокартинки); развитие зрительной памяти, речи.

Игровые правила: показывать и называть только одинаковую мнемокартинку.

Игровое действие: поиск нужных картинок.

Ход игры: у воспитателя набор мнемокартинок. На них изображены предметы. Воспитатель вместе с детьми рассматривает картинки. Затем раздает всем по картинке. Ребенку необходимо найти такую же на столе.

«КТО ЧТО ЛЮБИТ ЕСТЬ?»

Цель: формирование умения образовывать форму винительного падежа имен существительных. Закреплять словарь по теме.

Игровые правила: показывать и находить только правильную мнемокартинку.

Игровое действие: поиск нужных мнемокартинок.

Ход игры:

Педагог предлагает детям рассмотреть мнемокатинку с изображением домашнего животного, назвать его и взять себе картинку. Затем просит ребят «накормить» животных и ответить на вопрос: «Кто что любит?».

Например:

-Кошка любит пить. (молоко).

-Коза любит есть. (траву).

«КАКАЯ СКАЗКА СПРЯТАЛАСЬ?» (сказка по выбору воспитателя)

Цель: формирование умения рассказывать сказку с опорой на мнемотаблицу.

Игровое правило: не перебивать рассказывающего по мнемотаблице.

Игровое действие: рассказ с опорой на мнемотаблицу

Ход игры: ребёнок рассматривает мнемотаблицу, называет главных героев, вспоминает содержание сказки, рассказывает её.

Вариант№2.

Разрезать две мнемотаблицы разных сказок и смешать элементы. Предложить детям собрать мнемокартинки сказок и рассказать любую сказку.

«ОПИШИ ЖИВОТНОЕ» (по выбору воспитателя)

Цель: закрепить знания о животных; учить составлять описательный рассказ по мнемотаблицам; обогащать активный словарь, используя свои знания о внешнем виде и образе жизни животных.

Игровые правила: правильно составить связной рассказ с опорой на мнемотаблицу.

Игровое действие: каждый игрок, выбирая картинку должен составить рассказ о своём животном по мнемотаблицам.

Ход игры: воспитатель предлагает детям мнемокарточки диких и домашних животных. Рассматривает вместе с детьми животных на мнемокартинках.

-Ребята, попробуем их описать.

Предлагает описать животное по мнемотаблице.

«КОГДА ЭТО БЫВАЕТ»

Цель: закреплять знания детей о временах года, их характерных признаках; развивать связную речь, внимание, находчивость,выдержку.

Игровые правила: рассказывают о своей картинке по мнемотаблице «Времена года». Картинку не показывают, пока её не отгадают.

Игровые действия: отгадывание картинок.

Ход игры: воспитатель раздает детям картинки «Времена года» и просит не показывать друг другу. Затем вращает стрелку. На кого она покажет. Тот и рассказывает о своем времени года по мнемотаблице.

«НАЗОВИ, ЧТО ПОКАЖУ».

Цель: формировать умение объединять и называть предметы по характерным признакам с помощью мнемокартинок; развитие зрительной памяти, мышления, связной речи.

Игровые правила: называть только то, что ребенок видит на мнемокартинке.

Игровые действия: объединять мнемокартинки по схожим признакам.

Ход игры: игра проводится в удобном для детей месте.

Воспитатель показывает ребёнку мнемокартинки и просит их назвать.

- А теперь назови все предметы одним словом (воспитатель показывает предметы посуды).

- Что это?

Затем показывает мнемокартинки предметов одежды и просит назвать одним словом (по выбору воспитателя)

«ЧЬИ ДЕТКИ»

Цель: закреплять знания о домашних животных и их детенышах; формировать умение соотносить изображение детенышей на мнемокартинке с изображение большого животного на мнемотаблице.

Игровое правило: правильно назвать детеныша.

Игровое действие: найти детеныша, поставить рядом со взрослым животным.

Ход игры: воспитатель подготавливает мнемокартинки с изображением детенышей и мнемотаблицы со взрослыми животными. Дети должны к мнемотаблицам со взрослыми животными подобрать мнемокартинки с их детенышами. Дети произносят характерные звуки для каждого детеныша

«У КОГО ЧТО?»

Цель: учить детей образовывать форму родительного падежа имен существительных. Активизировать словарь по теме.

Игровое правило: правильно подбирать мнемокартинки.

Игровые действия: найти мнемокартинку .

Ход игры:

Педагог просит ответить на вопрос и подобрать к ответу картинку.

Например:

У кого рога и вымя? (У коровы)

У кого длинные усы и острые когти? (У кошки)

У кого копыта и грива? (У лошади)

«КТО ГДЕ НАХОДИТСЯ?»

Цель: учить различать предлоги «на», «под», «около» с помощью мнемокартинок, кодирующих изображение домашних птиц и их местонахождение.

Игровое правило: показывать и называть только подходящую мнемокартинку.

Игровое действие: поиск нужных мнемокарточек.

Ход игры:

Педагог предлагает посмотреть на мнемокартинки и сказать, куда спряталась каждая из домашних птиц.

Например:

-Утка спряталась под куст.

-Петух сидит на заборе.

-Гусь стоит около дома.

«ЧУДЕСНЫЙ МЕШОЧЕК»

Цель: формировать умение описывать характерные признаки предмета по мнемотаблице или по мнемодорожке.

Игровые правила: отгадывать знакомый предмет на ощупь.

Игровые действия: ощупывание предмета, рассказывание о нем.

Ход игры: воспитатель подбирает знакомые детям предметы и кладет их в мешочек. Ребенок опускает руку в мешочек и на ощупь должен отгадать предмет. Затем рассказывает о предмете по мнемотаблице. Игра продолжается до тех пор, пока все предметы не будут названы.

«ЧТО ЛИШНЕЕ»

Цель: формирование умения правильно называть предмет и его действие, замечать и называть различие в цвете и размере по мнеквадратам; развивать у детей зрительную память.

Игровое правило: отвечает только тот, кого назовет сказочный персонаж (гость).

Игровое действие: отгадывание, что изменилось в расположении мнемоквадратов, что лишнее.

Ход игры: воспитатель показывает детям поочередно пять разных картинок с изображением разных по размеру предметов. Дети их рассматривают. Вместе с детьми воспитатель называет отличительные признаки предметов. Если дети затрудняются, воспитатель помогает им наводящими вопросами. Далее воспитатель добавляет одну из мнемокартинок, а дети угадывают, что изменилось, что лишнее. Тот, кто догадается первым, подходит к воспитателю и говорит тихо, чтобы другие не слышали. И так далее.

"КОГДА ЭТО БЫВАЕТ?"

Цель: формировать знания о частях суток: день, ночь, их характерных признаках; развитие связной речи, умения составлять небольшой рассказ по мнемотаблице.

Игровое правило: рассказывает тот, кого назовет Буратино.

Игровое действие: описание частей суток.

Ход игры: Показ мнемокартинок с изображением частей суток.

Воспитатель просит ребенка показать, где день, а где ночь.

Задает вопросы:

- Когда мы играем?

- Когда мы кушаем?

- Что мы делаем ночью? Воспитатель просит подобрать для каждой мнемотаблицы «День», «Ночь» подходящие к описанию мнемокартинки и рассказать уже по готовой мнемотаблице небольшой описательный рассказ.

«Какая сказка спряталась?» (сказка по выбору воспитателя)

Цель: формирование умения рассказывать сказку с опорой на мнемотаблицу.

Игровое правило: не перебивать рассказывающего по мнемотаблице.

Игровое действие: рассказ с опорой на мнемотаблицу

Ход игры: ребёнок рассматривает мнемотаблицу, называет главных героев, вспоминает содержание сказки, рассказывает её.

Вариант№2.

Разрезать две мнемотаблицы разных сказок и смешать элементы. Предложить детям собрать мнемокартинки сказок и рассказать любую сказку.

«КТО ЧТО ЕСТ?»

Цель: учить детей соотносить мнемокартинки с объектами и предметами. Закреплять словарь по теме.

Игровое правило: показывать и называть только подходящую мнемокартинку.

Игровое действие: поиск нужных мнемокарточек.

Ход игры:

Педагог предлагает детям рассмотреть мнемокартинки с изображением дикого животного, назвать его и взять себе картинку. Затем просит ребят «накормить» животных и ответить на вопрос: «Кто что ест?».

Например:

-Заяц ест траву.

-Медведь ест мед.

Дети находят соответствующие мнемокартинки с изображением продуктов питания.

«ВРЕМЕНА ГОДА»

Цель: закреплять знания детей о временах года, их характерных признаках; развивать связную речь, внимание, находчивость,выдержку.

Игровые правила: рассказывают о своей картинке по мнемотаблице «Времена года». Картинку не показывают, пока её не отгадают.

Игровые действия: отгадывание картинок.

Ход игры: воспитатель раздает детям картинки «Времена года» и просит не показывать друг другу. Затем вращает стрелку. На кого она покажет. Тот и рассказывает о своем времени года по мнемотаблице.

«ОПИШИ ПРЕДМЕТ»

Цель: формировать умение подбирать к описанию предмета мнемоквадраты с описанием внешнего вида, активизировать их речь.

Игровые правила: правильно подбирать мнемоквадраты к описанию предмета. Безошибочно показывать картинки.

Игровые действия: подобрать предмет и мнемоквадраты, соответсвующие и несоответствующие его описанию.

Ход игры: игра проводится в удобном для детей месте.

Поочередно по приглашению воспитателя дети находят необходимую мнемокартинку и называют (описывают), что на ней изображено. Далее кто-то один из детей может сам или с помощью воспитателя описать предмет с помощью мнемотаблицы. В знак одобрения дети хлопают в ладоши.

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.

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

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

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, выходившим 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

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, 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 картинки-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, 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, 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.

**Используемая литература:**

1.Бондаренко А.К. Дидактические игры в детском саду.-М.: Просвещение, 1991.-160с.

2.Гербова В.В. Развитие речи в детском саду.-М.:Мозаика-Синтез, 2014г.-96с.

3.Громова О.Е., Соломатина Г.Н. Лексические темы по развитию речи.-М.:ТЦ Сфера, 2007г.-128с.

4.Опорные схемы в картинках.- Набор из 22 карточек- схем в картинках.- М.: Школьная книга, 2018г.-24с.

5.Большева Т. «Учимся по сказке».-СПб.: «Детство-Пресс», 2001.

6.Полянская Т.Б. «Использование метода мнемотехники в обучении рассказыванию детей дошкольного возраста».-СПб.: «Детство-Пресс», 2009.-64с.