Развитие памяти у детей дошкольного возраста посредством дидактических игр и упражнений

Воспитатель: Шумкова О.В. май 2017 года

Дидактические игры и упражнения, как средство развития памяти.

Дидактические игры по сравнению с другими имеют одну характерную особенность: цель этих игр – учить детей, тренировать и развивать их умственные способности и прививать им положительные черты характера.

Система дидактических игр для детского сада впервые была создана Ф. Фребелем. Он высоко ценил игру, считая ее важнейшим средством воспитания и обучения ребенка.

Главная особенность дидактической игры состоит в том, что задание предполагается детям в игровой форме. Дети играют, не подозревая, что осваивают какие – то знания, овладевают навыками действий с определенными предметами, учатся культуре общения друг с другом.

Для того чтобы дидактические игры выполняли свои функции и назначение, они должны иметь специальную структуру. Своеобразная структура дидактической игры является одновременно самым типичным признаком, который отличает ее от другой детской деятельности или игры, направленной воспитательницей.

Дидактическая игра позволяет обеспечить нужное количество повторений, на разном материале, что немаловажно для развития памяти детей.

Игры и упражнения на развитие кратковременной памяти.

*«Запомни словечко»*

Цель – развитие кратковременной памяти.

Ход: Каждый из играющих по очереди называет одно слово и прибавляет его к названному до него. Далее играющие по очереди повторяют все названные слова, прибавляя к ним новое слово.

*«Слушай и запоминай»*

Цель – развитие кратковременной памяти.

Ход: Взрослый зачитывает 10 пар слов, связанных по смыслу. Ребенок должен запомнить их. Затем взрослый произносит одно *(первое)* слово, а ребенок, вспомнив втрое слово, называет его. Взрослый подтверждает правильность ответа и переходит к следующей паре, называет первое слово из пары – ребенок вспоминает соответствующее слово и называет его и т. д.

Например, зима – снег, ночь – луна, мама – ребенок, елка – праздник, краски – альбом, велосипед - дорога, зоопарк – жираф и т. д.

*«Непослушные картинки»*

Игра проводится индивидуально с каждым ребенком.

Цель – развитие кратковременной памяти.

Материал: разные предметы для создания сюжетной картины.

Ход: Взрослый из различных предметов строит сюжетную картинку, например, дом с цветником, садом и домашними животными. Ребенок, рассматривая картинку, должен запомнить ее первоначальный вид. Затем малыш на минуту выходит из комнаты *(или отворачивается)*. Взрослый, поменяв расположение предметов, зовет ребенка, предлагая ему догадаться, что изменилось, и вернуть все предметы на прежние места.

*«Создай целое»*

Цель – развитие кратковременной памяти.

Материал: Цветная картинка, с изображением законченного предмета разрезанная на несколько частей.

Ход: Ребенок должен собрать из этих частей картинку так, чтобы она выглядела целой.

*«День рожденье куклы Маши»*

Цель – развитие кратковременной памяти.

Материал: 4 – 5 игрушек.

Ход: Сообщаем ребенку, что у куклы Маши наступил день рожденье и скоро придут гости поздравить ее. А как зовут гостей, он узнает позже. Достаем 4 – 5 игрушек и называем ребенку их имена. Затем все гости усаживаются за стол и начинается чаепитие. Ребенок должен всех угощать чаем, обращаясь к каждому по имени.

Игры и упражнения на развитие произвольной образной памяти.

*«Беспорядок на кухне»*

Цель – развитие произвольной образной памяти.

Материал: Картинка с изображением беспорядка на кухне, листок бумаги, карандаши.

Ход: Показываем ребенку картинку с изображением беспорядка на кухне. Ребенок должен на листе бумаги нарисовать, где все эти предметы расставлены и разложены по своим местам.

*«Винни Пух, Пятачок и Заяц»*

Цель – развитие произвольной образной памяти.

Материал: Картинка, на которой изображены Винни Пух, Пятачок и Заяц, части тела, у которых перепутаны.

Ход: Показываем ребенку картинку, на которой изображены Винни Пух, Пятачок и Заяц, но части тела у них перепутаны. Объяснить ребенку, что художник, рисуя этих персонажей, сделал много ошибок. Ребенку необходимо перечислить все ошибки, которые допустил художник, не глядя на рисунок.

*«Осенние листья»*

Игра проводится индивидуально с каждым ребенком.

Цель – развитие произвольной образной памяти.

Материал: Листочки любых деревьев, два одинаковых листочка.

Ход: Показать ребенку лист, попросить запомнить его. Далее этот лист надо закрыть и попросить ребенка отыскать точно такой же среди остальных.

*«Рассеянный крокодил»*

Цель – развитие произвольной образной памяти.

Материал: Картинка с изображением рассеянного крокодила, листок бумаги, карандаши.

Ход: Попросить ребенка внимательно посмотреть на картинку с изображением *«неаккуратного»* крокодила. Далее попросить нарисовать то, что ребенок запомнил. Ребенок должен нарисовать точно такой же рисунок. Сравнить рисунок ребенка с картинкой.

*«Полянка»*

Цель – развитие произвольной образной памяти.

Материал: Картинка с изображением полянки.

Ход: Показать ребенку картинку с изображением полянки, попросить запомнить ее *(1 минуту)*. Попросить рассказать, что было нарисовано на картинке *(какие деревья нарисованы на ней, какие цветы, что еще было нарисовано)*.

Иры и упражнения на развитие долговременной памяти.

*«Снежки»*

Цель – развитие долговременной памяти.

Ход: В – ль: «Представь снег. Вспомни, какого цвета снег. Всегда ли он белый? Вспомни, как хрустит снег под нашими ногами. Представь, что ты держишь в руках снег. Представь, что ты делаешь из него шарик, что ты чувствуешь?». Ребенок должен рассказать все, что он представил.

*«Найди предмет»*

Игра проводиться индивидуально с каждым ребенком.

Цель – развитие долговременной памяти.

Материал: Две башенки из спичечных коробков, пуговица.

Ход: Склеить несколько спичечных коробков, сделать из них две башенки. Спрятать в один из них пуговицу так, чтобы ребенок видел, куда вы ее кладете. На следующий день ребенок должен показать, куда вы положили предмет, выбрав башенку и ее отделение.

*«Любимый мультфильм»*

Игра проводиться индивидуально с каждым ребенком.

Цель – развитие долговременной памяти.

Материал: Запись любимого мультфильма ребенка.

Ход: Суть этой игры состоит в том, чтобы озвучить по памяти знакомый мультфильм. Он должен быть не очень длинным *(1 – 2 минуты)*. Посмотрев его, попросите ребенка пересказать вам содержание этого мультфильма как можно подробнее, желательно с точным цитированием слов основных персонажей. Если он затрудняется, то можно задать ему наводящие вопросы.

*«У кого сколько»*

Цель – развитие долговременной памяти.

Ход: Попросить ребенка вспомнить и сказать что бывает на 2 ногах; на 3 ногах; на 4 ногах? Можно называть любые варианты.

Примерные варианты:

2 ноги — человек, тележка на 2 колесах, зайчик, когда стоит вертикально, мотоцикл и т. д. ;

3 ноги — человек с тростью, кошка с больной лапкой, тележка на 3 колесах;

4 ноги — машина (ее разновидности тоже считаются, человек с тележкой на 2 колесах, собака, кошка и т. д.