

## Как развивать память ребенка?

Каждый родитель хочет, чтобы ребенок успешно учился в школе. Для успешного формирования предпосылок к учебной деятельности важно, чтобы у ребенка своевременно и полноценно развивались все высшие психические функции: память, внимание, мышление, речь, восприятие, воображение.

Дети дошкольного возраста *любят и должны* играть, так как это самая важная деятельность в дошкольном

возрасте. И развиваются все психические функции, конечно же, в игре. Нет таких игр, которые развивали бы только память, только внимание или мышление. Любая игра развивает сразу несколько психических функций.

Дошкольное детство – особый период в развитии ребенка. Дети задают множество вопросов, новая информация им необходима как пища. В этот период память несколько опережает другие функции. Замечали ли Вы, как ребенок, рассматривая картинку, неожиданно что-то вспоминает, видит необычный предмет и начинает рассуждать, вспоминая что-то или воображая новое?

Легкость, с которой дети запоминают стихи, считалки, загадки, сказки, мультфильмы, объясняется бурным развитием их памяти. Ребенок запоминает все яркое, необычное, красивое, привлекающее внимание.

### Как способствовать развитию памяти ребенка?

Для того, чтобы подкрепить активное развитие памяти ребенка-дошкольника, важно соблюдать некоторые **правила**:

- ✓ Для того, чтобы получить глубокое, яркое впечатление о том, что хотите запомнить, необходимо сосредоточиться. Внимательно наблюдать. Зрительный образ всегда прочнее слухового;
- ✓ Повторение. Часто или иногда. Но ни в коем случае не терять интересную информацию.
- ✓ Ассоциация. Хочешь запомнить факт – свяжи его с каким-либо другим фактом. Ребенок часто запоминает произвольно, то есть сам того не желая.

*Итак, Уважаемые родители, развивая память своего ребенка, можно поиграть в такие игры:*

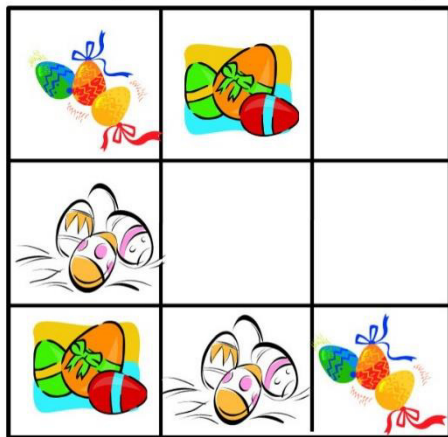




**«Запомни картинку».** Ребенку предлагается любая картинка из книжки, которая есть дома. Он должен запомнить ее. Время запоминания 30-40 секунд. Затем вы убираете картинку, а ребенок должен вспомнить и рассказать, что на ней было изображено. Для лучшего припоминания можно задавать наводящие вопросы: «Кто или что нарисовано на картинке? Что находится справа от...? Какого цвета...?» и т. д.

**«Продолжи предложение».** Первый играющий говорит предложение, такое, чтобы его можно было дополнить словами-перечислениями. «Я увидела лису». Следующий должен повторить это предложение и добавить к нему еще одно слово. «Я увидела лису, волка». Третий, повторяет предложение, добавляет еще одно слово. И так далее. Игра проводится по кругу и продолжается до тех пор, пока игроки не начнут ошибаться. Кто не смог повторить, тот выходит из игры, пока не останется один победитель.

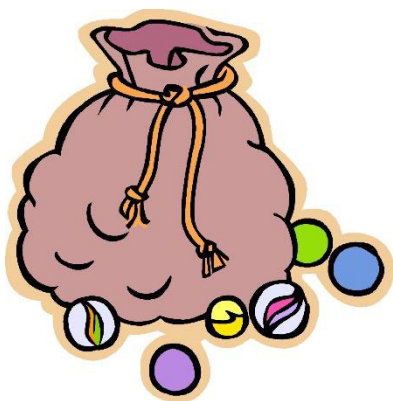
**«Числа на стене».** Например, вы заранее раскладываете или развешиваете на предметах в комнате карточки с цифрами (числами). На столе — карточки с точками. Малышу нужно как можно быстрее подобрать для карточек с точками карточки с числами, а для этого придется побегать по комнате. Сколько времени у него это заняло? В следующий раз получится еще быстрее.



**«Волшебный квадрат».** Приготовьте квадрат, состоящий из 9 квадратиков, то есть 3 на 3 квадрата. Вырежьте из любых этикеток, коробочек небольшие картинки которые помещаются в маленький квадрат, можно использовать также цифры или буквы. Разложите их по клеточкам и предложите ребенку запомнить, что где лежит, затем стряхните их на стол и попросите ребенка разложить их точно также. Можно спросить, что в каком углу лежало. Например: В правом верхнем углу лежала уточка,

а внизу слева, рыбка и так далее. Ребенок будет запоминать не только расположение, но и название углов, то есть учиться ориентироваться на плоскости.

**«Волшебные фигурки».** Дети и взрослые встают друг за другом, по кругу. Первый играющий рисует второму на спине пальцем любую геометрическую фигуру, второй рисует эту же фигуру следующему игроку и так далее, пока последний не нарисует фигуру первому игроку. Потом игроки по очереди говорят, кому что нарисовали. Если произошла ошибка, выясняют, кто был не внимательным. Рисуют ему на спине ту же самую фигуру, чтобы он мог почувствовать её. Рисовать можно и просто друг другу что-то на спине, а тот которому нарисовали должен отгадать, что было нарисовано.



**«Чудесный мешочек».** Играющий должен ощупать предмет, лежащий в мешке, не глядя на него, и описать предмет, не называя его, а остальные отгадать, что это за предмет. Ребенку нравится, когда взрослые ошибаются, но это не должно быть часто, так как ребенок не поверит вам, а, следовательно, может отказаться от игры.

**«Сложи картинку».** Ребенку даётся одна целая картинка, а другая разрезанная на несколько частей (в зависимости от навыка ребенка). Необходимо по образцу собрать разрезанную картинку. Для этой игры можно использовать любые картинки, находящиеся у вас дома, открытка, картинки из журналов. Если ребенок имеет навык в складывании картинок, то образец можно не давать. Картинки можно разрезать не только по вертикали и горизонтали, а также по диагонали, и хаотично. Но следует помнить, что усложнение дается постепенно. Если ребенок научился собирать картинку из 2-х частей, разрежьте её на три, затем на 4, 6 частей и так далее.

**«Почини ковер».** Возьмите любую цветную картинку и вырежьте ножом из неё аккуратно любые геометрические фигуры, такие же фигурки вырежьте из другой картинки. Ребенку необходимо починить коврик, то есть закрыть в нем дырки, чтобы коврик стал целым. Вы говорите ребенку, что на красивом ковре оказались дырки. Возле коврика расположено несколько заплаток, из них надо выбрать только те, которые помогут закрыть дырки. Закройте коврик и спросите ребенка: «Какие фигуры ты использовал? Какого цвета? Сколько их было? И т. д.»

**«Подбери и сравни».** Вырежьте из бумаги геометрические фигуры разного размера, или полосы разной ширины и длины. Можно нарисовать геометрические фигуры на карточке. Ребенку предлагается от 3 до 6 карточек или вырезанных фигур, с разной величиной, которые он должен разложить в порядке возрастания или убывания. Ребенок учится сравнивать предметы по длине, ширине и величине. Попросите ребенка закрыть глаза и уберите из выложенного ряда одну фигуру или полосу. Когда ребенок откроет глаза, ему нужно вспомнить какая фигура или полоска пропала. Когда он отгадает, попросите положить его фигуру на место, где она лежала.



**Не жалейте время на игры с детьми! Ведь игры помогают ребятам развиваться, а значит это не пустая трата времени.**