**Муниципальное  дошкольное образовательное учреждение**

**«Детский сад № 192»**

**Сборник упражнений по методике «Эйдетика»**

**для детей 5 года жизни**



**Составили:**

                                                                    Старшие воспитатели

Кокорева Д.В.

Гусева Л.А.

(с использованием интернет-ресурсов)

Ярославль, 2021

**Актуальность**

Эйдетика – направление психологии, которое изучает эйдетизм, как разновидность образной памяти и возможности её практического применения в разных сферах жизни человека. Эйдетика задействует все анализаторы ребёнка: разрешает не только увидеть, но и пощупать, услышать, попробовать, понюхать; подаёт новое через хорошо знакомые детям образы.

Дети воспринимают и запоминают информацию через мир образов. В первом случае основой для запоминания стал яркий образ, а во втором — навязанная взрослым информация. Первые 5-7 лет правое полушарие, ответственное за воображение, развивается у человека быстрее, чем левое, ответственное за логическое и аналитическое мышление. Вот почему яркие образы такие важные в жизни детей.

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 – 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.

Правила использования эйдетики:

1. Каждая игра – это комплекс задач, которые ребенок выполняет с помощью картинок, игрушек, тактильных карточек, кубиков, кирпичиков и тому подобное.

2. Задачи даются ребенку в разных формах: в виде моделей, схем, плоскостного рисунка, письменных и устных инструкций.

3. Задачи размещены в порядке нарастания сложности, т. е. в них использован принцип народных игр: от простого к сложному.

4. Большинство игр не исчерпывается предложенными образцами, а позволяют детям составлять новые варианты заданий, заниматься творческой деятельностью.

5. Игры не совместимы с принуждением, создают атмосферу свободного и радостного творчества.

- Игры следует повторять, ведь это – необходимое условие развивающего эффекта.

«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?»

***«Развитие внимания»***

**Упражнение 1. «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, подержите  
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.

**Игра 2. «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.

**Игра 3. «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.

**Игра 4. «Что прячется под этой карточкой?»**

Отличается 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

**Игра 5. «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, я спрашиваю: «Какая карточка была первой?». Если дети не могут сразу ответить, я добавляю: «С чего начиналась наша история?». Нои отвечают: «Грузовик!». Ок, я выглядываю на стол картинку с грузовиком. После этого я спрашиваю,  
что было потом. Только если дети затрудняются ответить, я помогаю им наводящими вопросами: на что наехал грузовик?, кто выпрыгнул из малинки?, 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);

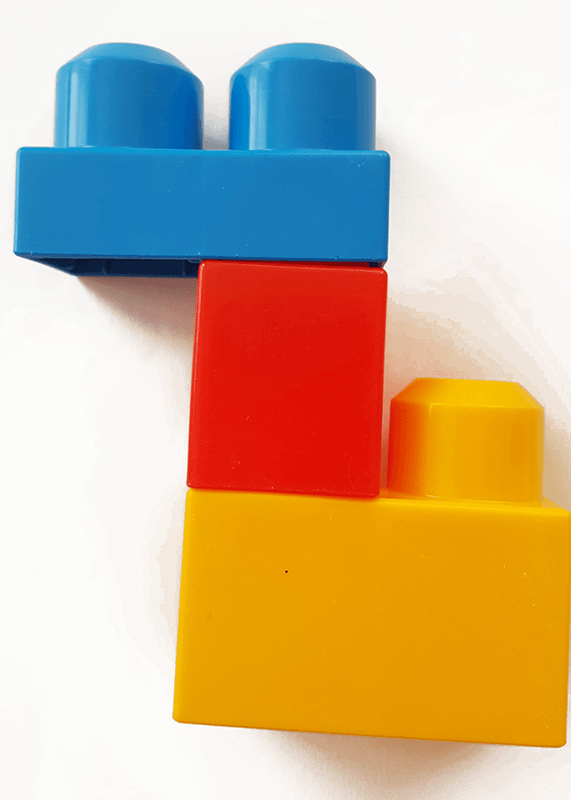
события должны быть смешные и неправдоподобные. Это делает занятия интересными, и детям легче все это запоминать.

Как всегда, начать можно с 3 карточек, а увеличивать их количество можно хоть до 50.

**Игра 6. «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).

**Игра 7. « 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.

**Игра 8. «Угадываем звуки»**

Сначала я знакомлю 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.

**Игра 9 «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.

**Игра 10 «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.

**Игра11 «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***

**Игра12 «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.

**Игра13 «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.

**Игра 14 «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***

**Игра 15 «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.

**Игра 16 «Цепочка слов»**

Цель: увеличение объема памяти и развитие внимания.

У каждого из детей имеется карточка размером 25х10 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***

**Игра17 «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***

**Игра18 «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.

**Игра19 «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***

**Игра 20 «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.

**Игра 21 «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.

Дети не должны чувствовать напряжение, что сделают что-то не так;

наша задача – привить детям этот способ запоминания информации так, чтоб они пользовались им постоянно. Для этого мы проводим занятия в позитивной атмосфере, весело, эмоционально и смешно. Никаких этих «сядь ровно, не смейся, не шуми,  
перестань баловаться» и т.д. Иначе ничего, кроме противления, вы не добьетесь;

игры должны сменяться довольно динамично, чтобы они не успевали надоесть детям;

не нужно хвалить детей, когда они правильно отвечают на вопросы. Никаких «молодец» и тому подобного. Мы не оцениваем их ответы, т.к. любая внешняя оценка подрывает внутреннюю мотивацию ребенка. Ориентируясь на похвалу, дети очень быстро  
теряют интерес к занятиям, начинают бояться совершить ошибку, перестают получать удовольствие от процесса и от того, что у них все получается.