**Игры на развитие памяти у детей**

В младшем дошкольном возрасте память у детей носит *непроизвольный характер*: малыши запоминают интересующую их информацию без усилий, не ставя перед собой таких целей. Процесс запоминания происходит настолько просто, что кажется, будто ресурсы памяти у ребят безграничны. Советский психолог Даниил Борисович Эльконин писал: «*Ребенок относительно легко запоминает большое количество стихотворений, сказок. Объем запоминаемого увеличивается настолько, что некоторые исследователи считают, будто именно в дошкольном возрасте память достигает кульминационного пункта своего развития и в дальнейшем лишь деградирует»*.

Познавательное развитие детей старшего дошкольного возраста и процесс подготовки к школе знаменуют переход к *произвольной памяти*: новый материал на уроках придется уже заучивать. Поэтому начинать обучать запоминанию необходимо в детском саду. И делать это лучше всего через игру.

**Условия обучения дошкольников запоминанию**

Развивая память, умственную деятельность дошкольника нужно подпитывать образами, тактильными ощущениями, задействовать органы чувств: зрение, слух, вкус. Лучше всего использовать яркие, интересные, вызывающие эмоциональный отклик ребенка предметы, постепенно добавлять картинки, схемы, мнемотаблицы, инфографику.

Мнемотаблица — схема, в которую заложена определенная информация.  
Инфографика — графический способ подачи информации, данных и знаний.

Для эффективного развития памяти нужно помнить о трех составляющих:

* ассоциация;
* локация;
* воображение.

Можно провести параллель с машиной: если ассоциация — это механизм или двигатель машины, тогда локация — навигатор, а детское воображение выступает топливом.

На основе этих составляющих работают эйдетические приемы развития памяти или запоминание на основе образов.

Эйдетика — методика развития памяти, мышления и воображения посредством ярких образов. Позволяет быстро и эффективно запоминать даже детали. Способствует формированию неординарного мышления.

Например, классическое «Каждый Охотник Желает Знать, Где Сидит Фазан» — типичный прием эйдетики через шифровку в аббревиатуре. Ассоциация в ней — первая буква каждого слова стишка, с которой также начинается название цвета радуги. Локация — последовательность слов. Воображение — мысленное представление ребенком цветов друг за другом».

Существует немало **игр**, которые подключают различные механизмы развития памяти, в том числе и эйдетику. Применять их в детском саду просто и весело. Рассмотрим некоторые из них подробнее.

**●    «Вспомни пару»**

Воспитатель предлагает ребенку различные карточки со словами. Например:

Кукла — играть  
Курица — яйцо  
Лошадь — сани  
Книга — читать  
Солнце — лето  
Мышка — норка  
Лампа — вечер

Затем одно слово из каждой пары закрывается. Ребенок должен восстановить цепочку по памяти, используя ассоциации, которые у него сформировались.

Игра также развивает логику. Дети учатся выстраивать связи между предметами и явлениями.

В процессе игры полезно поменяться ролями с ребенком: теперь пусть он сам придумывает смысловые связи к предметным картинкам. Усложнять игру можно также, увеличивая количество пар слов или подбирая пары с отдаленными связями.

**●    «Чудесный мешочек»**

В ярко оформленный непрозрачный мешочек воспитатель помещает различные предметы ([мягкие игрушки](https://xn--d1au.online/articles/do-pokupki/fabrika-myagkikh-igrushek-lekom/), детали [конструктора](https://xn--d1au.online/articles/do-pokupki/krasnokamskaya-fabrika-derevyannoy-igrushki/), [карандаши](https://xn--d1au.online/articles/do-pokupki/voskresenskaya-karandashnaya-fabrika/), машинки).

Задача ребенка — не заглядывая в мешочек, на ощупь определить, что за предмет ему попался и назвать его, а затем проверить правильность своего ответа.

Дошкольники развивают таким образом тактильную память и мелкую моторику.

**●    «Нарисуй фигуру»**

По сути, эта игра является усложнением предыдущей. Только, определив на ощупь предмет, ребенок не сразу достает его из закрытого мешочка, а прежде рисует его по памяти.

Помимо тактильной, развивается зрительная память. Если пробовать рисовать с завязанными глазами, игра значительно усложняется.

**●    «Чего не стало»**

Воспитатель выставляет игрушки по какому-либо принципу: например, дикие или домашние животные, сказочные персонажи, овощи, фрукты. Желательно, чтобы появление каждой игрушки сопровождалось забавным рассказом.

Затем детей просят закрыть или завязать глаза и прячут одного из героев истории. Когда открыть глаза разрешается, нужно быстрее всех сообразить, какая игрушка пропала со своего места.

В игре присутствует соревновательный дух. Можно даже предусмотреть систему поощрений для самых быстрых и сообразительных.

**●    «Радио»**

Дети в садике закрывают или завязывают глаза. Из подручных средств (бумага, картон) воспитатель изготавливает «рупор» и делает объявление для всей группы: «Внимание, внимание...».

Можно импровизировать, как угодно. Например:

— В нашей группе есть девочка со светлыми волосами. Кто это, ребята?

Сначала называются признаки, которые подходят нескольким детям, далее перечень примет сужается:

— В нашей группе есть девочка со светлыми волосами и в красной футболке. Кто это?

И так пока дети не угадают, о ком идет речь.

Не имея возможности осмотреть друг друга, ребята подключают зрительную память и анализ.

\*\*\*

Какую бы игру воспитатель ни выбрал, польза от нее будет огромная. Ведь память сравнима с мышцами: чем больше ее «качать», тем легче ребенку впоследствии будет запоминать и воспроизводить большие объемы информации, которые предусмотрены школьной нагрузкой.