



*Методы и приёмы
мнемотехники*

«Зрительная прорисовка»

Цель: запоминание буквенных и цифровых обозначений.

Ход игры: детям раздаются листы с объемными контурами изучаемой цифры (буквы). Дошкольники мысленно сравнивают ее с изображением какой-либо вещи, предмета и т.п. К примеру, ноль похож на зеркало, а двойка - на лебедя. В дальнейшем они будут мысленно вспоминать этот образ и называть то, о чем спрашивает взрослый.

«Мысленная прорисовка»

Цель: запоминание объемных стихотворений.

Ход игры: максимально погрузить детей в атмосферу того, что происходит в стихотворении при помощи характерных шумов (шелест травы, шум прибоя), показ слайдов с соответствующими картинками и т.д.

«Цепная реакция»

Цель: связать между собой логическими цепочками даже самые отдаленные друг от друга предметы и воспроизвести их по памяти.

Ход игры: детям предлагается от 5 до 9 слов или картинок, никак не связанных между собой по смыслу. Они создают из них рассказ или просто логическую цепочку. Чем нелогичнее будет эта цепочка, тем ярче будут образы. В результате дети максимально запомнят и воспроизведут эти предметы.

«Метод Цицерона»

Цель: запоминание ряда слов, чисел и других образов.

Ход игры: Каждое слово представить образом и разложить на знакомые места в комнате (квартире, группе и т.п.) по привычному маршруту следования. Затем нужно мысленно представить этот маршрут и просто видеть слова образы. Например, захожу в квартиру – на коврике лежит апельсин, включаю свет – на выключателе приклеен слон, и т.д. Все образы должны быть равной величины.

«Цепочка ассоциаций»

Цель: Развитие ассоциативного мышления, расширение словарного запаса.

Ход игры: Игра проводится в кругу, взрослый называет любое слово, допустим «мед», и спрашивает у игрока, стоящего рядом, что он представляет, себе, когда слышит это слово?

Например, мед – пчела – боль – врач – белый халат – платье – штаны – прогулка – солнце...

Затем все слова воспроизводятся в точной последовательности одним из игроков. Побеждает тот, у кого цепочка из слов окажется длиннее.

Метод «Цепочка»

Цель: запоминание ряда картинок.

Ход игры: Связать последовательный набор образов в ассоциативный ряд, в котором последовательно связываются 1-ый и 2-ой образ, затем 2 – ой и 3-ий образ и т.д.

Например, книга – стул – окно - лампочка: 1) книга лежит на стуле; 2) стул разбил окно; 3) в окне горит лампочка.

Рекомендации: Размеры образов примерно одинаковые в каждой паре.

Метод «Матрешка» (вариант метода «Цепочка»)

Цель: запоминание ряда образов.

Ход игры: Образы соединяются попарно по принципу матрешки, т.е. вкладываются как бы один в другой. Первый образ ассоциации всегда больше второго и содержит в себе второй. После соединения первого и второго образа, перевести внимание на второй, а первый убрать из сознания.

Мысленно увеличить второй образ и соединить его с третьим и т.д.

При этом в ассоциации четко видны только 2 образа.

Припоминание происходит следующим образом: представить первый образ и ждать, когда в памяти всплывет второй. Переключите внимание на второй, увеличив его, и ждать появления третьего и т.д.

«Метод Айвазовского»

Цель: тренировка фотографической памяти.

Ход игры: На протяжении нескольких минут внимательно смотреть на предмет, часть пейзажа или человека. Затем закрыть глаза и мысленно восстановить цветной образ предмета так четко, насколько это возможно. Далее образы можно нарисовать на бумаге, что повышает эффективность тренировки.

«Метод крокирования»

Цель: запоминание информации при помощи графических символов, просто и понятно отображающих ее содержание и внутренние связи.

Ход игры: Зарисовать с помощью условных символов - крок каждое слово или сочетание, которые будут связаны между собой по смыслу в единую сюжетную линию. Этот метод можно применять при заучивании стихов, составлении рассказов или пересказывании произведений.

«Кроссенс»

Цель: развитие ассоциативной памяти, логического мышления.

Ход игры: На поле из девяти квадратов помещаются изображения так, чтобы каждое предыдущее было связано по смыслу с последующим, а центральное объединяло бы все, являясь общей темой.

«Приём рифмы»

Цель: развитие памяти с помощью рифмования слов.

Ход игры: Попробовать зарифмовать правила дорожного движения, алгоритм покупки или приготовления супа. Возможно заучить уже готовые четверостишия, облегчающие процесс запоминания информации.

«Приём группировки»

Цель: развитие памяти при помощи обобщения образов по признаку.

Ход игры: Мысленно объединить предметы в группы по определенным признакам. Например, собирая портфель школьника, мысленно кладем в него учебники, материал для рисования, пенал с полным его набором и др.

