

МУНИЦИПАЛЬНОЕ БЮДЖЕТНОЕ  
ДОШКОЛЬНОЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ  
УЧРЕЖДЕНИЕ  
«ДЕТСКИЙ САД № 218»  
(МБДОУ № 218)

«218-ТЙ НОМЕРО НЫЛПИ САД»  
ШКОЛАОЗЬ ДЫШЕТОНЪЯ  
МУНИЦИПАЛ КОНЪДЭТЭН  
ВОЗИСЬКИСЬ УЖЪЮРТ  
(218- тй НОМЕРО ШДМКВУ)

---

426006, Удмуртская Республика, г.Ижевск, ул. Клубная, д. 31 а

### «ЛУЧШЕЕ ДИДАКТИЧЕСКОЕ ПОСОБИЕ»

Дидактическое пособие для детей старшего дошкольного возраста

«Эйдетика для детей»

Широбокова Юлия Викторовна  
воспитатель

Ижевск, 2021

## Содержание

Введение.....	3
Основная часть.....	4
Практическая часть.....	8
Заключение.....	9
Приложение.....	10

## **Введение**

### **Актуальность**

Старший дошкольный возраст играет огромную роль в психическом развитии ребенка: в этот период жизни начинают формироваться новые психологические механизмы деятельности детей, среди которых память. Поэтому развитие памяти детей старшего дошкольного возраста в этот период очень актуально, так как даст мощный толчок к подготовке школьному обучению.

Перед педагогами всегда стоит цель, о выборе эффективной методики. Нами разработано дидактическое пособие «Эйдетика для детей», для старшего дошкольного возраста.

Пособие могут применять на практике педагоги дошкольных учреждений, как на групповых занятиях, так же индивидуально. Данное пособие помогает развить образное и ассоциативное мышление, научит техникам легкого запоминания информации.

## **Основная часть**

«Учите ребёнка каким-нибудь неизвестным ему пяти словам - он будет долго и напрасно мучиться, но свяжите двадцать таких слов с картинками, и он усвоит на лету» так утверждал К.Д. Ушинский. И я с ним полностью согласна. Изучив такую методику как эйдетика, пришла к выводу, что ее необходимо апробировать в группе детей старшего дошкольного возраста.

**Новизна** этой методики заключается в том, что она обладает комплексными свойствами: кроме способности быстро запомнить, у детей развиваются каналы восприятия информации.

На основе данной методики мной было разработано пособие «Эйдетика для детей». (Приложение 1)

**Цель:** развитие ассоциативно-образного мышления, памяти, воображения, внимания.

### **Задачи:**

Обучающие:

- продолжать знакомить детей с правилами новых игр;
- расширять кругозор детей.

Воспитательные:

- воспитывать у детей интерес играм;
- вырабатывать у детей умение применять полученные знания на практике.

Развивающие:

- развивать ассоциативно-образное мышление, память, воображение, речь, любознательность, сообразительность, смекалку, наблюдательность, самостоятельность.

**Для изготовления дидактического пособия нам потребовались:**

контейнер для пищевых продуктов, мягкий шарик, наклейки, наборы картинок, мешочки с крупами, схемы, -конверты.

Из контейнера, шарика и наклеек изготовили «помогатор». В каждый конверт сложили дидактический материал в соответствии с игрой. На конвертах указаны названия и ход игры.

Дидактическое пособие включает в себя следующие игры:

**«Чего не стало?»**- это первая, простая игра. (Приложение 2)

Цель игры: развитие зрительной памяти, внимания, наблюдательности.

Дети с ней уже были знакомы с младшей группы, только раньше применяли игрушки-заместители, а сейчас картинки.

Ход игры: дети при помощи «помогатора» набирают 5 картинок, запоминают их. Закрывают глаза, взрослый тем временем переворачивает одну из картинок. Дети открывают глаза и вспоминают, кого или чего не стало. На первый взгляд это простая и эффективная игра, которая положительно влияет на зрительную память.

Постепенно игру усложнили:

- увеличили количество картинок с 5 до 8;
- стали переворачивать по 2 картинки;
- роль взрослого на себя брали желающие дети.

**«Найди в картинке цифру»** (Приложение 3)

Цель игры: формирование умений находить ассоциации на основе имеющихся знаний.

Ход игры: детям предлагается ряд цифр и картинок, которые надо соотнести между собой по сходству. Игра не сложная и интересная. Выкладываем заранее ряд цифр от 0-10. Используя «помогатор» ребенок выбирает картинку и соотносит ее с цифрой. Например: на картинке замок -

ребенок кладет ее к цифре 6. Игра рассчитана на 5 человек. Поначалу ребята затруднялись и прибегали к подсказкам взрослого. В настоящее время они играют с удовольствием, самостоятельно.

#### **Игра «Мешочки-загадки» (Приложение 4)**

Цель игры: формирование умений находить цепочки ассоциаций по тактильным ощущениям.

Предварительно детей знакомим с крупами и бобовыми культурами, ее формой и величиной. Предлагаем детям, на ощупь найти пару одинаковых на ощупь мешочков. Если ребята справляются с заданием, усложняем игровые действия. При помощи «помогатора» дети выбирают карточку со схемой, а затем выбирают на ощупь мешочек с соответствующим содержимым. Например: на карточке изображен овал большой - значит надо найти мешочек с бобами, если на карточке изображены маленькие кружочки, соответственно ищем мешочек с пшеном и т.д. Эта игра стала любимой для детей.

#### **Игра «Гости» (Приложение 5)**

Цель игры: развитие слуховой и зрительной памяти, внимания и воображения.

Ход игры: дети выбирают 5-6 карточек на которых нарисованы персонажи из мультфильмов, которые и являются нашими «гостями». Большую роль в первое время я брала на себя, начиная рассказ с таких слов: «К нам в гости пришел...например, Кот Леопольд. К коту я выбираю любую случайную фишку (например, огурец) и продолжаю свой рассказ: Кот нашел огурец, хоть он огурцы и не любит все равно его подобрал. Он сказал, что пока его оставит у нас, зайдет за ним чуть попозже (оставляю фишку с огурцом, а с котом убираю). После рассказа у детей появляется ассоциация кот-огурец. Так продолжаю с остальными карточками. Как только карточки

закончатся, идет обратный порядок, возвращаются персонажи. Я спрашиваю у ребят: «Вот кот пришел, что же он нам оставял?». На этом этапе дети вспоминают что кот приносил огурец. (игра продолжается с другими персонажами).

### **«Посмотри, сочини и вспомни»**

Цель игры: развитие образно-ассоциативного мышления, памяти, воображения, речи.

Ход игры: дети по прежней схеме набирают карточки 5-6 штук, выкладывают их в ряд и вместе с воспитателем составляют рассказ. Чем рассказ интереснее и необычнее, тем легче детям его пересказать. Например, дети выложили в ряд карточки с изображением дерево, радуга, рыбка, коза, корзина, белка. Менять их местами нельзя. Составляем рассказ по картинкам совместно с детьми: «На полянке росло 1 большое дерево(1 картинка). А над этим деревом была яркая радуга(2 картинка). Такая яркая, что даже рыбка (3 картинка) в озере ее заметила и выпрыгнула из воды, чтобы полюбоваться. Рыбка заметила козу (4 картинка) на берегу. Она тоже любовалась этой радугой. Коза решила найти край этой радуги. Пока она шла то заметила корзину (4 картинка) с яблоками. А рядом с корзиной сидела белка (5 картинка). После составления рассказа еще раз его вспоминаем и постепенно переворачиваем картинки. Наша цель вспомнить всю последовательность картинок при помощи составленного рассказа.

### **«Собери стишок» (Приложение 6)**

Цель: Развитие образного мышления, памяти.

Ход игры: дети выбирают конверт, и выкладывают из него картинки. Воспитатель читает стишок (он написан на конверте), а дети выкладывают эти картинки согласно каждой строчке. Когда все картинки выложены, читаем стихотворение по картинкам и запоминаем.

## **Практическая часть**

Дидактическое пособие рассчитано для игры всей группой, подгруппой и индивидуально.

Игры проходят в непринужденной, позитивной обстановке. Все ребята имеют возможность воспользоваться «помогатором», высказывать свои ответы, предложения.

Во время игры дети сосредоточены и внимательны.

По началу, дети затруднялись в составлении рассказа, но спустя небольшой отрезок времени они стали придумывать очень интересные рассказы, связывая картинки между собой. Их рассказы получались смешными и нелепыми, что и способствовало лучшему запоминанию последовательности картинок.

Игры «Посмотри, сочини и вспомни», «Собери стишок» мы активно применяем на занятиях по развитию речи. Игру «Найди в картинке цифру» применяем на занятиях по математике. В свободное время дети с желанием возвращаются к этим играм.

Но как нам показала практика, в процессе игр, которые предложены в пособии «Эйдетика для детей» появилась новая игра придуманная детьми. Изначально «помогатор» вызвал у детей интерес на основе которого, и родилась игра. Дети кидали шарик, и угадывали какая наклейка под шариком. Игра получила название «Эй-ка».

## **Заключение**

Опыт работы с пособием «Эйдетика для детей» показал, что дети с интересом воспринимают и запоминают материал, основанный на воображении, образных ассоциациях и имеющий игровую форму.

Использование данной методики в ежедневной работе позволило нам развивать мышление все виды памяти детей, а также обогащать речь.

Я считаю, что с поставленной целью мы справились. Работу будем продолжать в данном направлении, пособие необходимо пополнять новыми играми, используя новые приемы и техники.

Именно эта методика позволяет, научит детей новому, через хорошо знакомые образы. Создает широкую игровую площадку, предоставляя безграничные возможности для развития детского воображения.

# Приложение 1



## Приложение 2



### Приложение 3



# Приложение 4



Приложение 5



# Положение 6

