

Развитие памяти

Память – форма психического отражения, которая состоит в закреплении, сохранении и дальнейшем воспроизведении прошлого опыта. Основными процессами памяти являются: запоминание, сохранение и воссоздание информации.

Различают: зрительную, слуховую, эмоциональную, образную, словесно-логическую память. По характеру целей деятельности – произвольную и произвольную; по длительности закрепления и сохранения информации – кратковременную, долговременную и оперативную.

Упражнения для развития памяти

Упражнение 1.

Представьте лицо человека, которого часто видите. Попробуйте детально его описать. Если возникли трудности, необходимо при случае дополнить представление о лице этого человека.

Упражнение 2.

Необходимо считать в обратном порядке, начиная с 200, отнимая при этом от каждого следующего числа 3. например 200 – 197 – 194 – 191 и т. д.

Упражнение 3.

Взрослый показывает 10 абстрактных рисунков в определенной последовательности. После этого ребенок отображает рисунки в заданном порядке.

Упражнение 4.

Взрослый зачитывает односложные слова, ребенок повторяет их наоборот: сон – нос, раб – бар, село – олес, парк – крап и т. д.

Упражнение 5.

На столе раскладывается 10-20 предметов, не связанных между собой. После того, как ребенок внимательно их изучил, он перечисляет предметы, разложенные на столе. Предметы меняют местами, ребенок должен заметить и исправить изменения.

Упражнение 6

Взрослый зачитывает один раз пары логически связанных слов. Ребенок внимательно слушает, а потом взрослый называет первое слово, а ребенок – второе.

Пары слов: курица - яйцо, ножницы - резать, лошадь - сено, книга - учить, бабочка - муха, щетка - зубы, снег - зима, петух - кричать, чернила - тетрадь, корова - молоко, паровоз - ехать, груша - компот, лампа - вечер.

жук - кресло, перо - вода, очки - ошибка, колокольчик - память, голубь - отец, лейка - трамвай, гребенка - ветер, сапоги - котел, замок - мать, спичка - овца, терка - море, рыба - пожар.

Развитие мышления

Мышление – высший процесс познавательной деятельности человека, который характеризуется обобщением и опосредованным отображением действительности.

Выделяют такие виды мышления: *словесно-логическое, наглядно-образное, наглядно-действенное*. Различают также мышление *теоретическое и практическое, логическое, аналитическое, интуитивное, репродуктивное и продуктивное*.

Упражнения для развития мышления

Упражнение 1.

Выбираются любые три слова (имена существительные), не связанные между собой по смыслу, например, *озеро, медведь, карандаш*. Ребенку необходимо составить как можно больше предложений, включая все три слова (падеж можно изменять). Например: Медведь кинул в озеро карандаш, мальчик нарисовал карандашом медведя, купающегося в озере и т. д.

Упражнение 2.

Взрослый описывает какую-нибудь необычную ситуацию. Например: «Вернувшись из магазина, вы увидели двери собственной квартиры открытыми настежь». Необходимо назвать как можно больше причин, которые объясняют ситуацию.

Упражнение 3.

Вставьте в слова пропущенные буквы: пс_х_л_г_я, ч_рн_л_, п_р_, л_п_, ж_рн_л_, г_з_т_, т_л_ф_н, к_в_р, ст_л, м_л_

Выберите из расшифрованных слов те, которые означают отдельные предметы, и перечислите как можно больше сфер их применения.

Упражнение 4.

В каждом ряду выделите лишнее слово и допишите слово или словосочетание, которое было бы обобщающим. Например, сталь, бронза, латунь – металлы.

1. Стол, стул, пол, кровать, шкаф
2. Молоко, сливки, сало, сметана, сыр
3. Ботинки, сапоги, шнурки, валенки, тапочки
4. Молоток, клещи, гвоздь, пила, топор
5. Сладкий, кислый, горячий, горький, соленый

6. Береза, сосна, дерево, дуб, ель.
7. Самолет, телега, человек, корабль, велосипед.
8. Василий, Федор, Семен, Иванов, Петр.
9. Сантиметр, метр, килограмм, километр, миллиметр.
10. Токарь, учитель, врач, книга, космонавт.
11. Глубокий, высокий, светлый, низкий, мелкий.
12. Дом, мечта, машина, корова, дерево.
13. Скоро, быстро, постепенно, торопливо, поспешно.

Развитие воображения

Воображение – психический процесс создания образа предмета, ситуации путем перестройки имеющихся представлений. Образы воображения не всегда соответствуют реальности; в них есть элементы фантазии, вымысла. Процесс воображения всегда протекает в неразрывной связи с двумя другими психическими процессами – памятью и мышлением.

Виды воображения:

Активное воображение – пользуясь им, человек усилием воли, по собственному желанию вызывает у себя соответствующие образы. *Пассивное воображение* – его образы возникают спонтанно, помимо воли и желания человека.

Продуктивное воображение – в нем действительность сознательно конструируется человеком, а не просто механически копируется или воссоздается. *Репродуктивное воображение* – ставится задача воспроизвести реальность в том виде, какова она есть, и хотя здесь также присутствует элемент фантазии, такое воображение больше напоминает восприятие или память, чем творчество.

Преднамеренное пассивное воображение создает образы, не связанные с волей. Эти образы получили название грез. *Непреднамеренное пассивное воображение* наблюдается при ослаблении деятельности сознания, его расстройстве, в полудремотном состоянии, во сне и т. д.

Упражнения для развития воображения

Упражнение 1.

Взрослый просит ребенка геометрические фигуры дополнить до различных предметов.

Упражнение 2.

Называется какой-либо хорошо известный всем предмет (явление, существо), например "змея". Нужно назвать два других предмета, в целом мало похожих на заданный, но такой, сочетание признаков которых по возможности однозначно бы его определяло, т.е. как бы замаскировать, закодировать его другими предметами. В данном случае могут быть названы, например, "горная дорога", "ручеек" (длинное извивающееся и подвижное) или "веревка" и "ветер" (удлиненное и извивающееся) и т.д. В течение ограниченного времени (5 или 7 мин) следует найти как можно больше вариантов такого загадывания" и выбрать наилучший.

Эта игра развивает способность быстро выделять в предмете наиболее характерные для него признаки (именно характерные, которые важны для воображения, в отличие существенных, важных для мышления) и находить другие предметы, имеющие как сходные, так и не сходные с ним признаки, удерживая при этом "в уме" сразу несколько предметов.

Упражнение 3.

Зачитывается начало предложения или первые две-три фразы рассказа, например: "Вернувшись домой, я решил первым делом помыть руки, открыл кран, и тут вдруг...". Задача игроков - составить, как можно больше различных вариантов его окончания. Варианты должны быть короткими (не более двух - трех предложений) и содержать в себе описание необычных, иногда фантастических событий. Так, в нашем примере фразу можно закончить тем, что кто-то необычный, зашипев, вылез из крана, или что открытие крана вызвало какие-то странные события в доме и т.п.

Эта игра развивает способность быстро и легко порождать самые неожиданные образы фантазий и смело соединять их с повседневными событиями.