



«Тайны воображения»

Игровой практикум

Николаева Т.Г.
воспитатель
МБДОУ «Детский сад №37
«Искорка»

«Что такое эйдетика?»

Эйдетика - это методика, которая учит запоминать информацию через яркие образы. Дети 6-7 лет — природные "эйдетики", они видят мир картинками.

Наша задача — не заставлять их зазубривать, а научить "фотографировать" информацию воображением

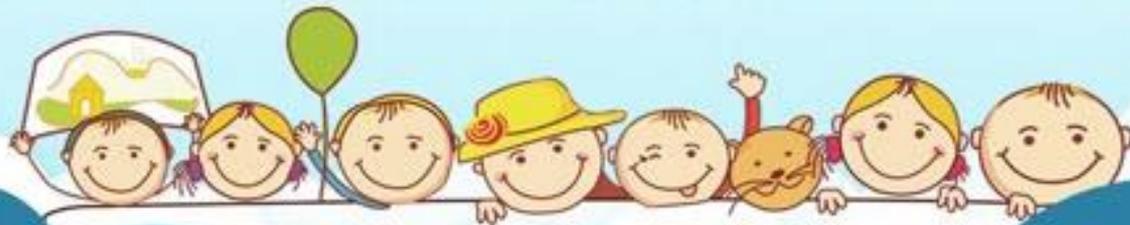


Цель:

Главная цель эйдетики — развитие образной (эйдетической) памяти и связанных с ней когнитивных навыков.

В широком смысле эйдетика стремится:

- максимально раскрыть природный потенциал зрительной памяти;
- повысить эффективность запоминания и воспроизведения информации через образное мышление;
- создать устойчивые связи между визуальными образами и абстрактными понятиями, цифрами, текстами;
- развить креативность и воображение как основу для нестандартного решения задач.



Задачи эйдетики:

- Формирование навыка визуализации
- Развитие ассоциативного мышления
- Совершенствование техники запоминания
- Укрепление внимания и концентрации
- Расширение объёма памяти
- Развитие креативности и воображения
- Оптимизация обучения и интеллектуальной деятельности
- Психологическая коррекция и саморазвитие



Игра «Оживи фигуру»

Развитие ассоциативного мышления.

Оборудование: Листы с нарисованными геометрическими фигурами (круг, треугольник, две параллельные линии).

Ход: Педагог показывает фигуру. Ребенок и родитель должны вместе придумать 3-5 вариантов, во что её можно превратить (дорисовать).

Например: Круг — это яблоко, смешарик, колесо, планета, глаз великана.



Игра «Нелепица»

Запоминание последовательности слов.

Ход: Педагог называет 10 не связанных слов (например: Слон, Чайник, Шапка, Арбуз, Самолет, Лягушка, Зонтик, Конфета, Кровать, Книга).

Задание: Родитель и ребенок вместе сочиняют «мультфильм», где одно слово перетекает в другое.

Пример: «Огромный Слон решил выпить чаю из Чайника, но чайник был горячий, и он надел на него Шапку. Из шапки выпал Арбуз, который покатился и запрыгнул в Самолет...»

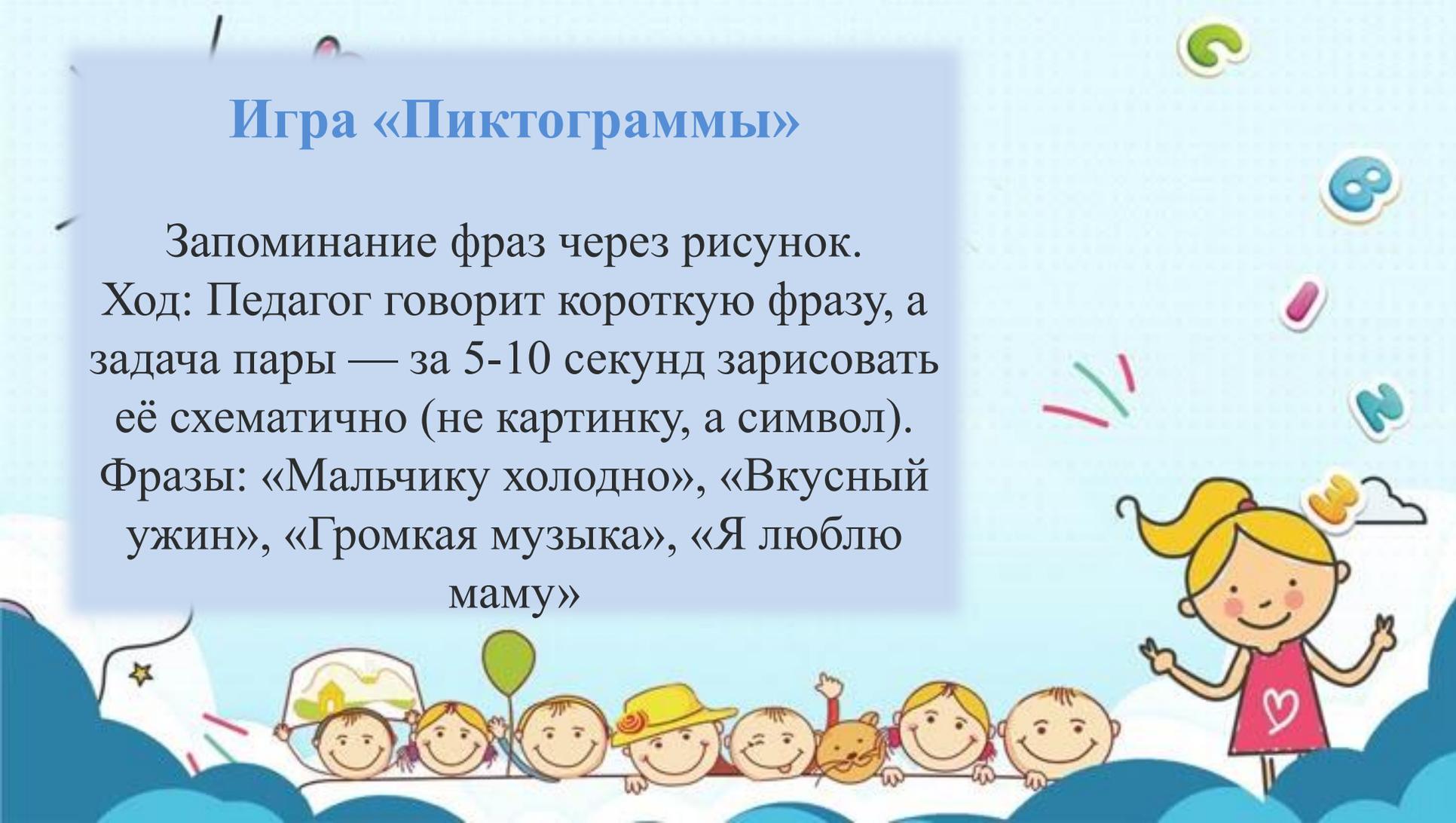


Игра «Пиктограммы»

Запоминание фраз через рисунок.

Ход: Педагог говорит короткую фразу, а задача пары — за 5-10 секунд зарисовать её схематично (не картинку, а символ).

Фразы: «Мальчику холодно», «Вкусный ужин», «Громкая музыка», «Я люблю маму»

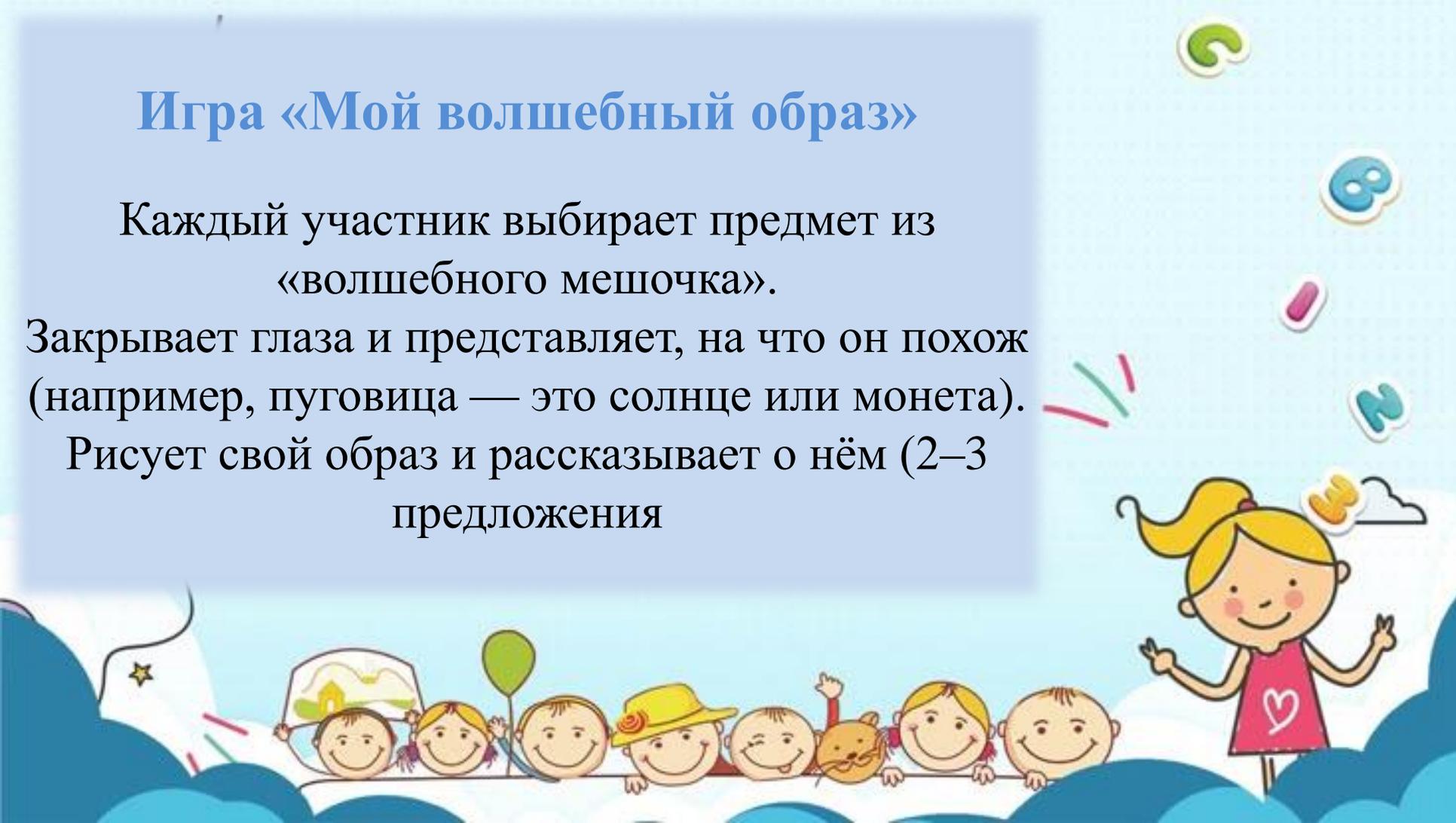


Игра «Мой волшебный образ»

Каждый участник выбирает предмет из
«волшебного мешочка».

Закрывает глаза и представляет, на что он похож
(например, пуговица — это солнце или монета).

Рисует свой образ и рассказывает о нём (2–3
предложения



«Что изменилось?»

На столе раскладываются 6–8 карточек с изображениями.

Участники запоминают порядок (30 секунд).

Ведущий меняет 2–3 карточки местами или убирает одну.

Дети и родители находят изменения.



«Заколдованные буквы»

Реквизит:

карточки с буквами, стилизованными под предметы (например, буква «М» как горы, «О» как солнце); чистые листы и карандаши.

Ведущий показывает карточку с «заколдованной» буквой на 15 секунд.

Участники закрывают глаза и представляют, на что похожа буква.

Рисуют свой вариант «заколдованной» буквы и объясняют, что увидели.

Примеры трансформаций:

«П» → ворота;

«Т» → дерево с кроной;

«З» → змейка.



«Сказочный коллаж»

Реквизит:

вырезанные из журналов картинки (животные, дома, деревья, облака и т. п.); клей, большие листы бумаги.

Правила: Каждая пара получает набор картинок.

За 5 минут нужно создать «сказочный мир», приклеив изображения на лист.

Затем все закрывают глаза, а ведущий меняет 2–3 элемента на каждом коллаже.

Участники открывают глаза и находят изменения.

В финале каждая пара рассказывает историю своего мира.

Пример истории:

«Это лес, где живёт фиолетовый заяц. Он дружит с облаком, которое приносит ему конфеты».



Советы для родителей:

- Хвалите за старания, а не только за точность. Даже если ребёнок запомнил не все детали, отмечайте его усилия.
- Используйте ассоциации: «Эта фигурка похожа на...», «А если представить, что это...».
- Повторяйте игры дома — регулярность развивает память.
- Не перегружайте: если ребёнок устал, сделайте паузу или завершите игру.
- Будьте примером: показывайте своё воображение («Я представляю, что этот карандаш — волшебная палочка!»).

