Мнемотехніка: технологія ефективного засвоєння інформації.

Мнемотехніка – технологія ефективного засвоєння інформації .

Головний інструмент людського розуму — це пам'ять. Вона забезпечує зв'язок минулого із сьогоденням та майбутнім, збереження попередньо набутого досвіду, завдяки чому ми маємо змогу повторно й неодноразово його використовувати. Пам'ять є природженою людською здатністю, та, незважаючи на це, зміцнювати й розвивати її, керувати процесами запам'ятовування людина намагається впродовж усього життя.

Мнемотехніка – це техніка запам'ятовування, сукупність прийомів і способів, що полегшують запам'ятовування і збільшують обсяг пам'яті шляхом утворення штучних асоціацій.

Це нова освітня технологія, що допомагає кожній дитині комфортно та легко здобувати знання у будь-якому віці.

Завдяки образності, ігровому та емоційному компонентам, що покладені в основу мнемотехніки, процес запам'ятовування перетвориться для дитини на цікаву захопливу гру, а потрібна інформація мимовільно й міцно закарбовуватиметься в пам'ять.

 Мнемотехнічні прийоми:

Аналогія

Трансформація

Тлумачення

Зв'язування (колаж)

Сюжет

Логічні запитання

Небилиці

Піктограми

Наочне моделювання

Мнемоквадрати

Мнемодоріжки

Мнемотаблиці

Передача змісту відповідними рухами

Передача змісту через гру-драматизацію (інсценування).

Мнемотехнічні прийоми особливо важливі для дошкільнят, так як розумові завдання вирішуються з переважною роллю зовнішніх засобів, наочний матеріал засвоюється краще вербального.

Використання мнемотехнічних прийомів сприяє розвитку зв'язного мовлення:

        Збагачення словника

        Навчання переказу

        Придумування розповіді

        Розучування віршів

        Відгадування загадок

Особливості технології:

Використання не зображення предмету, а символів для запам'ятовування.

Завдання:

        Розвиток зв'язного мовлення;

        Розвиток основних психічних процесів – пам'яті, уваги, образного мислення;

        Перекодування інформації, тобто перетворення абстрактних символів в образи;

        Розвиток дрібної моторики рук при частковому або повному графічному відтворенні.

Розглянемо коротко окремі мнемотехнічні прийоми.

Метод аналогії

 Метод аналогії – вміти знаходити асоціації за певними ознаками

Піктограма - це прийом, за яким абстрактну або образну інформацію, що запам'ятовується, схематично зображують спрощеними малюнками, що нагадують за формою букви чи цифри.

Абетка символів для заучування віршів

Колаж (від франц. «наклеювання»)

– аркуш картону, на якому наклеєні або намальовані від 7 до 50 малюнків. Малюнки повинні бути різноманітними, не повторюватися, різні за змістом та розмірами. В деяких колажах можна використати цифри, букви.

Мета цієї гри – запам’ятати якомога більше назв зображених предметів.

Дітям пропонують  вибрати головного героя і скласти казку про його пригоди. Незвичайні асоціації роблять образи яскравими, незабутніми і дитина легко відтворює в уяві ланцюжок слів.

Як застосовувати мнемотехніку в дитячому садку?

Для початку дітей знайомлять з мнемоквадратами - зрозумілими зображеннями, які позначають одне слово, словосполучення, його характеристики або просте речення.

Потім вихователь ускладнює завдання, демонструючи мнемодоріжки - це вже квадрат з чотирьох чи більше картинок, з яких можна скласти невелику розповідь в 2-3 речення.

І, нарешті, найскладніша структура - це мнемотаблиці.

Зміст мнемотаблиці - це графічне або частково графічне зображення персонажів казки, явищ природи, певних дій та ін. шляхом виділення головних смислових ланок сюжету, за якими можна запам'ятати і відтворити цілу розповідь або навіть вірш. Головне - потрібно передати умовно-наочну схему, зобразити так, щоб намальоване було зрозуміло дітям.

     Спочатку таблиці складають вихователі, потім до цього процесу можна підключити і дитину, таким чином, мнемотехніка вплине не тільки на розвиток пам'яті, але і на фантазію, візуалізацію образів дитиною. Основні прийоми запам'ятовування мнемотехніки ґрунтуються на асоціаціях, логічне мислення, спостережливості.

Прикладом мнемотехніки в ДНЗ можуть бути таблиці, побудовані на зображенні послідовності процесів вмивання, миття рук, одягання, сервірування столу. Маленькій дитині важко запам'ятати весь алгоритм дій, придуманий дорослими, тому наочні картинки, розшифровані на заняттях і самостійно переказані, дозволять дитині, щоразу підходячи до умивальника або шафки з речами, легко відтворити етапи.

Етапи роботи з мнемотаблицями

1 етап - Розглядання таблиці і розбір того, що на ній зображено

2 етап - Здійснюється перекодування інформації, тобто перетворення з абстрактних символів в образи.

3 етап - Після перекодування здійснюється переказ казки чи оповідання по заданій темі.

Ще один приклад використання мнемотехніки – розучування віршів, коли кожній фразі або рядку відповідає своя картинка. Дитина дуже швидко запам'ятовує вірш, якщо може його побачити.

 Мнемотаблиця для розучування прислів'їв

Мнемозагадки

**Висновок**

Отже, навчання дітей для мене - це захоплююче заняття, але й трудомістке. Проведення таких занять потребує попередньої підготовки у відборі мовного матеріалу, ігор, виготовлення наочних посібників.

Тому, чим раніше почнемо вчити дітей розповідати або переказувати, використовуючи метод мнемотехніки, тим краще підготуємо їх до школи, так як зв'язне мовлення є важливим показником розумових здібностей дитини, готовності її до шкільного навчання.

**Практична робота**

1.     Метод Цицерона або метод місць

Суть методу: потрібно ясно уявити собі предмет, який необхідно запам’ятати, і поєднати його образ з образом певного місця, який легко «виймається» з пам’яті. Цей метод названий на честь одного з найблискучіших ораторів у світовій історії, державного діяча Римської республіки - Марка Туллія Цицерона (106–43 рр. до н.е.). Прославився він тим, що ніколи не використовував у своїх виступах записи, відтворюючи по пам’яті безліч фактів, цитат, історичних дат та імен. Суть цього методу полягає в тому, що одиниці інформації, які необхідно запам’ятати, треба подумки розставити в добре знайомій кімнаті в певній чіткій послідовності. Потім досить згадати цю кімнату, щоб відтворити необхідну інформацію. Саме так і чинив Цицерон при підготовці до своїх виступів – він прогулювався по своєму будинку і подумки розміщував ключові моменти свого виступу в ньому. Доведено, що пригадування інформації пов’язується з місцем її виникнення. Жоден з давніх ораторів і філософів не промовляв із конспектом у руках, бо вони знали і постійно вдосконалювали техніку запам’ятовування.

Гра зі словами

Спробуємо незвичайно та яскраво розташовувати образи слів. Головне — послідовність «мандрівки».

Уявіть що:

Ведмідь — лежить на порозі.

Календар — чомусь висить на ручці дверей і не знімається.

Гаманець — повний грошей, підвішений до вимикача.

Криниця — викопана біля столу.

Диван — стоїть замість стільців і вам зручно сидіти.

Килим — висить на стелі.

М'яч — замість лампочки.

Кисіль — розлився на підлозі.

Цибуля — у вас у кишені.

Подумки прогуляємося «маршрутом» і познімаємо образи слів.

**2.**     **Дид.гра  «Впізнай літеру»**

Мета: розвивати уяву, фантазію; спонукати дітей знаходити літери серед предметів.

**3.**     **Дид.гра «Заховані цифри»**

Мета: розвивати вміння аналізувати , логічно мислити, уяву; спонукати дітей знаходити цифри серед предметів.

Матеріал: предметні картинки, набір цифр.

Хід гри:

На столі викладені картинки в яких заховалися цифри, треба віднайти ту картинку, яка асоціюється з цифрою.

**4.**     **Гра-аналогія «Комахи»**

Мета: розвивати логічне мислення; закріплювати назви комах, вміти

знаходити асоціації за певними ознаками.

Матеріал: предметні картинки (комах).

Хід гри

1 варіант – до зображення комах дібрати асоціації

2 варіант – до предмета підібрати комаху, з якою він асоціюється.

**5.**     **Дид.гра «Колірні асоціації»**

Для цього виду роботи потрібні картки з намальованими плямами різних кольорів та не кольорові зображення предметів або явищ.

Вихователь дає дитині або ж показує усій групі картинку з плямою певного кольору.

Завдання кожного – вибрати серед картинок різних предметів саме ту, зображення якої в нього асоціюється з заданим кольором. Дитина обов`язково має обґрунтувати відповідь.

Наприклад:

-         Ось червоний колір. Про що ви подумали?

**6.**     **«Впізнай казку»**

Мета: спонукати дітей відгадувати назви казок за допомогою геометричних фігур

-         Придумайте свої варіанти й «сховайте» свою казку в потрібні фігури. (казки «Ріпка», «Рукавичка»)

**7.**     **Скласти мнемотаблицю до казок «Рукавичка», «Ріпка»**

**8.**     **Асоціації за друдлами.**

Друдл – це загадка, головоломка, малюнок, про який неможливо чітко сказати, що це таке. Простота та невизначеність друдлів створюють невичерпний простір для породження потоків асоціативних образів, пов’язаних з будь-якою сферою навколишньої реальності. Винайшов друдли Роджер Прайс.

**«Про що ви подумали?»**

Мета: розвивати мовлення, пам’ять, спонукати дітей пояснити асоціативний зв'язок з предметом, який має запам’ятати дитина.

Матеріал: друдли

Хід гри:

-         Знайдіть предмет, який розповідає про…

-         живу істоту

-         посуд,

-         меблі,

-         їжу.

**9.**     **Метод піктограм**

Графічно за допомогою символів передати зміст вірша.

**10.**                       **«Мультфільм» (метод колажів)**

Мета: учити колективно складати нову казку або мультфільм за допомогою предметних малюнків.

Матеріал: предметні картинки.