

Муниципальное бюджетное общеобразовательное учреждение
«Основная общеобразовательная школа»
с. Комаровка Кировского района

«МОЯ ПЕДАГОГИЧЕСКАЯ НАХОДКА»

ВНЕУРОЧНАЯ ДЕЯТЕЛЬНОСТЬ

«УЧУСЬ ЗАПОМИНАТЬ И ЧИТАТЬ ЛЕГКО»

Учитель начальных классов: Бешкарева Г.О.

«Учусь запоминать и читать легко».

Цели :

создание условий для эффективного развития памяти, внимания, обучения быстрому чтению, повышения скорости чтения, формирование навыков быстрого и устойчивого восприятия большого объёма информации, развитие интеллектуальных способностей в их взаимосвязи друг с другом.

Задачи:

- освоение приёмов и техник скорочтения;
- развитие памяти и внимания;
- улучшение понимания прочитанной информации;
- развитие образного мышления;
- развитие познавательной активности и интеллектуальных способностей;
- развитие воображения;
- формирование практических навыков по запоминанию прочитанного и скорочтению, умственной и психологической деятельности;
- развитие всех сторон внимания.

Предполагаемый результат:

- увеличение скорости чтения;
- освоение эффективных техник запоминания информации, улучшение качества запоминания и понимания прочитанного;
- активизация всех познавательных способностей;

ПРАВИЛА ИГРЫ «СТРАНА ЗАПОМИНАНИЯ».

1. Страна Запоминания – это волшебная страна, отвечающая за хорошую память и внимание всех жителей нашего мира. Многие дети хотят обладать замечательной памятью, быстро запоминать любую информацию, быстро выполнять задания в школе и быть успешным в учёбе. Дать такие способности всем детям могут в главном дворце страны Запоминания. Но добраться туда не просто.

2. Основная цель игры - достичь главного замка в стране Запоминания. На пути к замку ребёнок будет справляться с различными трудностями, преодолевать препятствия и помогать местным жителям и по дороге. Выполняя задания, путники копят волшебные медальоны, которые станут пропуском в главный дворец Запоминания для получения своей выдающейся памяти и невероятного внимания.

3. Если вы приобрели электронную версию методики, тогда до проведения занятий вам необходимо распечатать все материалы, разрезать задания, вместе с легендами и инструкциями вложить в конверты для каждого блока. Также вырезать и оформить игральные кубики, лист с картой страны, лист с перечнем блоков и медальоны.

4. На каждом занятии необходимо пройти 8-10 блоков игры, выполнив соответственно 8-10 заданий.

1 блок – Развитие образной памяти - **«Долина Оживления»**

2 блок – Техники запоминания стихотворений - **«Гора Стихов»**

3 блок – Техники запоминания текстов и пересказ - **«Пересказательный Лес»**

4 блок – Техники запоминания цифровой информации - **«Цифровые Холмы»**

5 блок – Техники запоминания списков и последовательностей - **«Цепочный Мост»**

6 блок – Техники развития концентрации внимания - **«Утёс Внимания»**

7 блок – Специальная техника комплексной тренировки внимания - **«Замок Таблиц»**

8 блок – Техники тренировки зрительной памяти - **«Смотровой Перевал»**

9 блок – Техники тренировки аудиальной памяти - **«Звенящее Озеро»**

10 блок – Техники активизации обоих полушарий мозга - **«Деревня ПравоЛевия»**

5. Определять очередность задания можно бросая кубики. На первых двух кубиках написаны цифры от 1 до 5 и от 6 до 10. С помощью этих кубиков определяется блок (волшебное место куда попадает путешественник для выполнения задания). Если выпадает грань с цветком, путешественник может сам выбрать блок. Также есть кубик с 5 цветами на гранях. Этот кубик определяет технику или задания в блоке.

Сначала нужно бросить один из двух кубиков с цифрами и определиться с блоком, а потом бросить цветной кубик и определить задание. Ребёнок делает это сам и у него возникает ощущение, что он самостоятельно контролирует занятие и выбирает задания, а не кто-то ему их навязывает.

6. Далее вы вытягиваете из подготовленного конверта для каждого блока задание и, следуя инструкции, выполняете.

7. После каждого хорошо выполненного задания на занятии можно давать МИНИмедальоны. А в конце всего занятия можно обменять их на МЕГАмедальон. Накопленные МЕГАмедальоны дают возможность победить в игре.

При ошибке или неправильном выполнении задания, чтобы вернуть ощущение успеха, ребёнку можно предложить вытянуть одну из штрафных скороговорок и повторить её 5 раз.

8. Количество необходимых занятий вы контролируете самостоятельно (индивидуально решаете сколько занятий необходимо ребёнку для освоения мнемотехник и развития концентрации внимания, в среднем это может быть 20-30 занятий).

С помощью материалов методики можно проводить занятия с ребёнком в течение 3-4 месяцев.

9. После прохождения всех запланированных вами занятий в конце игры, вручите ребёнку письмо от королевы страны Запоминания и именной Сертификат.

СТРАНА «ЗАПОМИНАНИЯ»

Цифровые Холмы

Цепочный мост

Деревня Праволевия

Утёс Внимания

Пересказательный Лес

ГЛАВНЫЙ ДВОРЕЦ

Смотровой перевал

Замок Таблиц

Звонящее Озеро

Долина Оживления

Гора Стихов

ИГРОВЫЕ ПОЛЯ СТРАНА "ЗАПОМИНАНИЯ"						
1	Долина Оживления (тренируем образную память)	Простые слова	Абстрактные понятия	Словарные слова и правописание	Мини рассказы для оживления	Правила русского языка
2	Гора Стихов (запоминаем стихотворения)	Зрительно (Рисуем пиктограммы)	Аудиально (Оживляем стих)	Моторно (Показываем жестаи)	Метод ребусов или смайликов	Эмоциональное запоминание
3	Пересказательный Лес (запоминаем текст для персказа)	Зрительно (пиктограммы)	Аудиально (ОГПУ)	Моторно (Показываем жестаи)	Метод "Главный герой"	Интеллект-карта
4	Цифровые Холмы (запоминаем цифровую информацию)	Цифровые ассоциации - составляем рассказ	Цифровые ассоциации - располагаем на локации	Цифровые ассоциации - ищем на картинке	"Цифровые вопросы"	"Цифровые пирамиды"
5	Цепочный Мост (запоминаем последовательности и списки)	Метод "Цепочка"	Метод "Матрешка"	Метод "Комната"	"Карточная цепочка"	"Карточные пары"
6	Утёс Внимания (тренируем концентрацию внимания)	Техника "2 операции"	Техника "Ловушки"	Техника "5 палочек"	Нейрогимнастика	Техника "Найди отличия"
7	Замок Таблиц (тренируем внимание с таблицами Шульте)	Прямой метод	Обратный метод	Перевернутый метод	Выборочный метод	Двойной метод
8	Смотровой Перевал (тренируем зрительную память)	"Счетные палочки" УГАДАЙ	1 Картинка 3 секунды	2 картинки 8 секунд	2 картинки 5 секунды	3 картинки 6 секунд
9	Звенящее Озеро (тренируем слуховую память)	Техника "Порядок"	Техника "Пирамида слов"	Техника "Пятый лишний"	Техника "Пары-ассоциации"	Техника "Робот"
10	Деревня ПравоЛевия (развиваем оба полушария мозга)	Техника "Обведи"	Техника «Нарисуй»	Техника «Налиши»	Зарядка для мозга	Анаграммы

1.ДОЛИНА ОЖИВЛЕНИЯ.

ЛЕГЕНДА:

Чтобы добраться до главного дворца страны Запоминания и получить свою идеальную память, нужно пройти много интересных земель.

Одна из них – это Долина Оживления. Местные жители – оживленцы не умеют говорить, а общаются между собой только образами, которые воображают у себя в голове.

Долина Оживления очень коварна и путь через неё не безопасен. Чтобы узнать путь и пройти через неё нужно найти общий язык с местными жителями и пообщаться с ними с помощью образов.

Прежде чем открыть тайну секретного пути, оживленцы приготовили множество заданий по представлению образов. Они будут внимательно следить яркие ли образы вы представляете, во всех ли 7-ми измерениях воображаете их. И только в этом случае покажут секретный путь.

Постарайтесь как можно ярче в своём воображении представить предметы, понятия, словарные слова, мини рассказы и правила.

Вам обязательно нужно:

1. Увидеть образ;
2. Услышать звуки;
3. Почувствовать тактильно;
4. Почувствовать вкусы;
5. Почувствовать запахи;
6. Ощутить движения;
7. Испытать эмоцию.

Обязательны все 7 измерений в представлении образов!

Описывайте, то что вы чувствуете и видите в воображении, задавайте друг другу вопросы. Так вы сможете оценить реалистичность образов, которые представляете

Если все получилось,то даем в награду детям маленькие медали,если нет,то скороговорки.

Чтобы легко и быстро запомнить **СЛОВАРНЫЕ СЛОВА**, нужно оживить и необычным образом представить сложную букву. Вообразите букву как будто она огненная, ледяная, большая, металлическая, кирпичная, мокрая, красная, желтая и т.д. Образ буквы должен быть связан со словом.

Пример:

КАРТИНА – буква «А», нарисованная масляной краской с подтёками на картине.

КРОВАТЬ – буква «О» большая, мягкая и похожа на подушку лежит на кровати.

ЛЕСТНИЦА – буква «Т» забирается по лестнице от буквы «С» к букве «Н».

5-10 секунд удерживаем образ!!!



АБРИКОС

ВИНЕГРЕТ

КРОССОВКИ

2. УТЕС ВНИМАНИЯ

ЛЕГЕНДА:

Чтобы добраться до главного дворца страны Запоминания и получить свою идеальную память, нужно преодолеть Утёс Внимания. Утёс очень коварен и непредсказуем. На нём много провалов, трещин и в любой момент может случиться обвал. Можно упасть в пропасть или застрять в расщелине.

Преодолеть его с лёгкостью сможет лишь очень внимательный путник, который сумеет сосредоточиться и пройти все испытания своей концентрации.

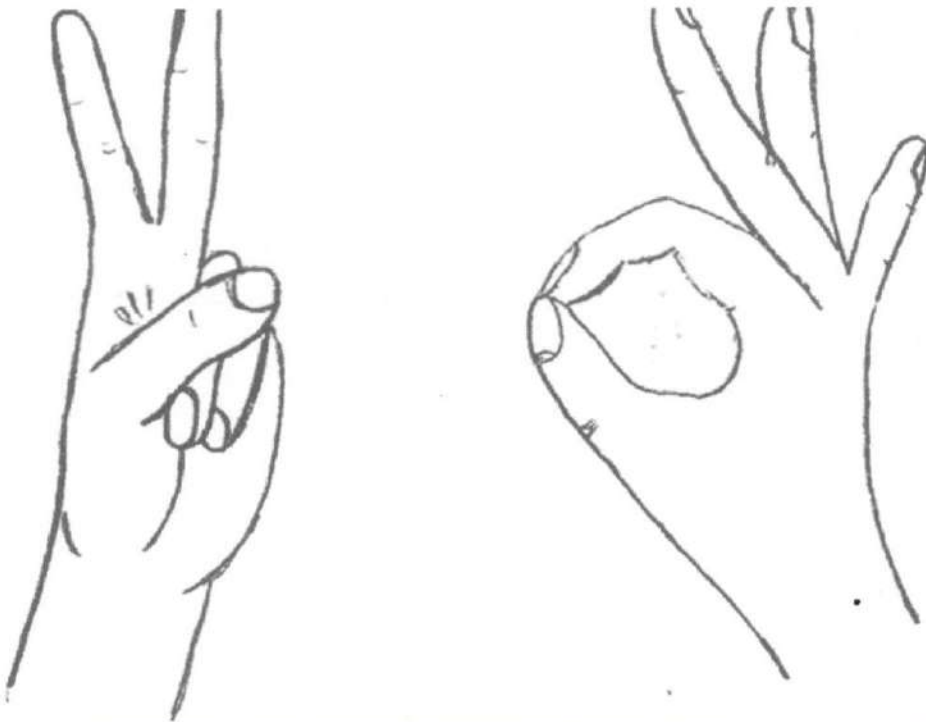
ТЕХНИКА «2 МЫСЛИТЕЛЬНЫЕ ОПЕРАЦИИ».

Возьмите листок бумаги и ручку. Вам будет необходимо выполнять одновременно 2 мыслительные операции: считать в уме и записывать. Для этого необходима максимальная концентрация вашего внимания.

- Каждый раз старайтесь записать как можно больше стран/животных/имен с параллельным счётом.
- Усложняйте тему слов или увеличивайте счёт.
- Устройте соревнование между игроками.

Считайте от 1 до 20 и сразу же в обратном порядке от 20 до 1.

Считайте вслух и параллельно с этим записывайте названия ЖИВОТНЫХ.



На левой руке показываем 2 пальца как зайчик. Правой рукой показываем знак «ОК». После этого меняем положение рук наоборот. Продолжаем менять жесты 1-2 минуты.

3.ЗВЕНЯЩЕЕ ОЗЕРО

ЛЕГЕНДА:

Чтобы добраться до главного дворца страны Запоминании и получить свою идеальную память, нужно переправиться через Звенящее Озеро. Но лодочка для переправы по этому волшебному озеру появляется не каждому путнику. А только тому путнику, который сумеет правильно услышать, запомнить и выполнить все задания, которое прозвонит ему озеро.

Техника «Пирамида слов».

Перед вами карточка с пирамидой из слов. В каждом ряду добавляется по одному слову.

Вам необходимо читать своему ребёнку или ученику каждый ряд и просить тут же повторить. Сначала ему нужно будет повторить всего 2 слова, с каждым рядом всё больше. Если ребёнок ошибается, вы можете повторить последовательность ещё раз. Останавливайтесь, если ребёнок со второго раза не может повторить ряд слов, предложив в конце более лёгкий, чтобы завершить на успехе. С каждым разом старайтесь спуститься ниже и запомнить самый длинный ряд.

Кот, попугай

Собака, жираф, змея

Слон, крокодил, мышь, заяц

Бегемот, орёл, кролик, зебра, кенгуру

Корова, обезьяна, воробей, ящерица, коза, лягушка

Лошадь, дельфин, страус, хомяк, медведь, белка, осёл

Кит, голубь, тигр, осьминог, курица, морж, ежик, стрекоза

Техника «Робот».

Для развития аудиальной памяти очень важно уметь представлять образ в воображении. Это упражнение тренирует умение слышать инструкции и мысленно их выполнять, удерживая в воображении образ.

Маленький робот-непоседа захотел сыграть в догонялки, он движется по комнате, состоящей из квадратов. Нужно отследить его путь по квадратам и поймать робота. Взрослый говорит куда робот делает шаг (например: на 2 клетки вправо, на 1 вниз, на 2 влево и 1 вверх).

Ребёнку нужно мысленно проследить путь и ответить, в каком квадрате он остановился. Первое задание выполняется с опорой на карту с открытыми глазами. Второе задание без карты, представляя её на внутреннем экране своего воображения.

1

1 клетка вправо
2 клетки вниз
2 клетки вправо
1 клетка вверх

2

1 клетка вниз
3 клетки вправо
2 клетки вниз
1 клетка влево

1

2 клетки вниз
1 клетка вправо
1 клетка вниз
2 клетки вправо

2

2 клетки вправо
2 клетки вниз
2 клетки влево
1 клетка вверх

1

1 клетка вниз
3 клетки вправо
2 клетки вниз
3 клетки влево

2

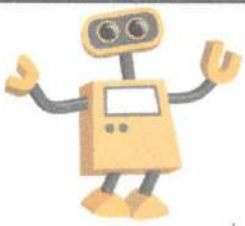
1 клетка вправо
3 клетки вниз
2 клетки вправо
1 клетка вверх

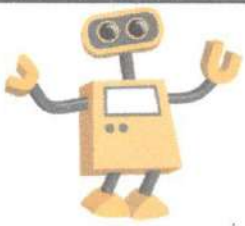
1

2 клетки вправо
1 клетка вниз
1 клетка влево
2 клетки вниз

2

3 клетки вниз
3 клетки вправо
2 клетки вверх
2 клетки влево



4. ДЕРЕВНЯ ПРАВОЛЕВИЯ.

ЛЕГЕНДА:

Чтобы добраться до главного дворца страны Запоминания и получить свою идеальную память, нужно пройти через деревню ПравоЛевию. Здесь живёт очень умный и творческий народ. Жители одинаково хорошо владеют и правой рукой, и левой, поэтому они очень творческие, музыкальные, у них прекрасное воображение и мышление. Они отличные стражи дороги, которая ведёт в главный дворец. Каждому путнику нужно выполнить немало заданий в деревне, чтобы доказать свои способности и быть достойным прийти в главный дворец за памятью.

Техника «Нарисуй».

**Возьмите чистый лист и 2
цветных карандаша,
фломастера или ручки.
Одновременно двумя
руками, ведя ОБЕ линии
плавно, нарисуйте:**

Левой рукой 10 КРЕСТИКОВ X
Правой рукой 10 НОЛИКОВ O

Назовите только цвет, которым написано каждое слово, не читая само слово.

ЖЕЛТЫЙ СИНИЙ РОЗОВЫЙ
ЧЕРНЫЙ КРАСНЫЙ ЗЕЛЕНый
ФИОЛЕТОВЫЙ ЖЕЛТЫЙ КРАСНЫЙ
ОРАНЖЕВЫЙ ЗЕЛЕНый ЧЕРНЫЙ
СИНИЙ КРАСНЫЙ ФИОЛЕТОВЫЙ
ЗЕЛЕНый СИНИЙ РОЗОВЫЙ

Назовите только цвет, которым написано каждое слово, не читая само слово.

КРАСНЫЙ СИНИЙ БЕЛЫЙ ЗЕЛЁНЫЙ
КОРИЧНЕВЫЙ СЕРЫЙ ОРАНЖЕВЫЙ
ЖЁЛТЫЙ КРАСНЫЙ СИНИЙ БЕЛЫЙ
ФИОЛЕТОВЫЙ СИНИЙ КОРИЧНЕВЫЙ
РОЗОВЫЙ КРАСНЫЙ ЧЁРНЫЙ БЕЛЫЙ
ОРАНЖЕВЫЙ ЖЁЛТЫЙ ГОЛУБОЙ
КРАСНЫЙ СИНИЙ СЕРЫЙ ЧЁРНЫЙ

5. СМОТРОВОЙ ПЕРЕВАЛ.

ЛЕГЕНДА:

Чтобы добраться до главного дворца страны Запоминания и получить свою идеальную память, необходимо преодолеть Смотровой Перевал. Местные горные жители помогают путникам пройти эти опасные горные дороги и показывают свои карты. Но карты дорог очень секретные и показывать долго их нельзя, иначе их могут подсмотреть злодеи Забывалы, пробраться в главный дворец и наслать забывающие чары на всех жителей. Поэтому у путников есть всего лишь несколько секунд, чтобы запомнить расположение и цвет тропинок, чтобы пройти безопасным путём по Смотровому Перевалу.

«Счётные палочки – УГАДАЙ».

Возьмите наугад 4-8 счётных палочек, цветных карандашей или фломастеров. Бросьте их на стол в произвольном порядке. Пусть ребёнок посмотрит на них 2-3 секунды. После этого закройте палочки листом и попросите его назвать количество выпавших палочек и их цвет.

*Ребёнку можно закрыть глаза и, продолжая видеть палочки в воображении, посчитать их.

Проведите это упражнение 4-5 раз

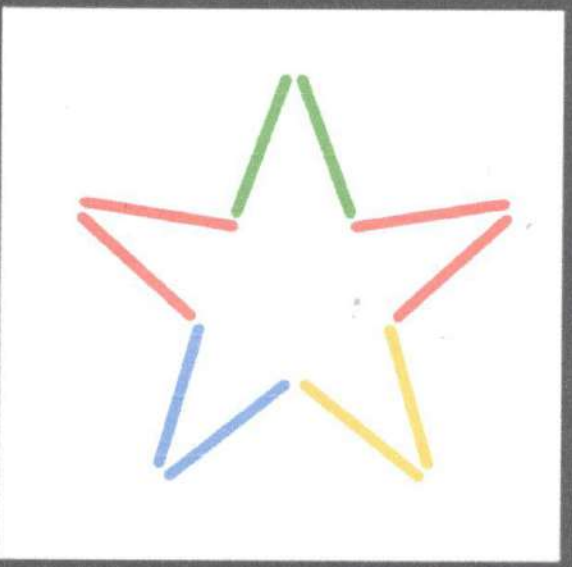
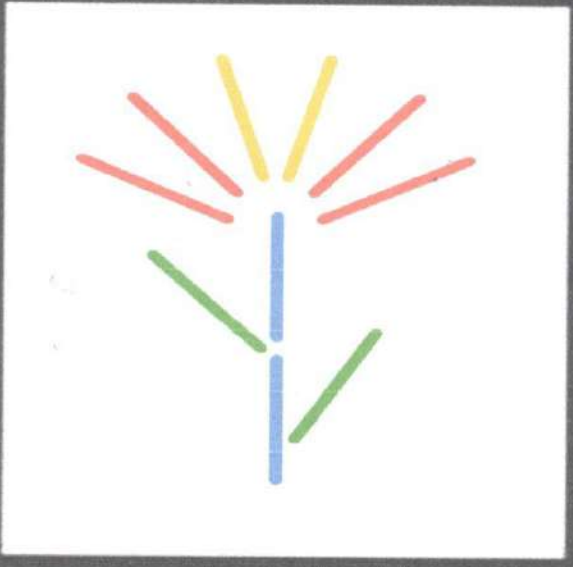
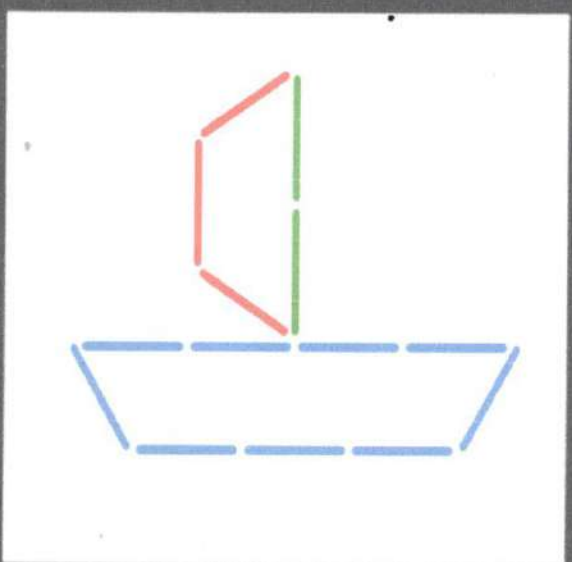
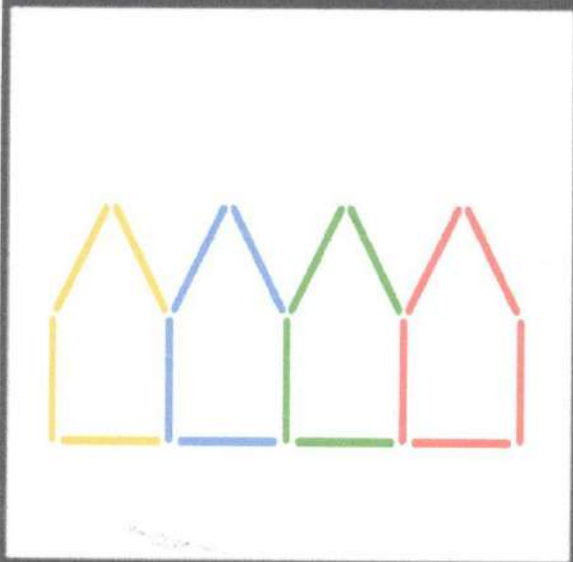
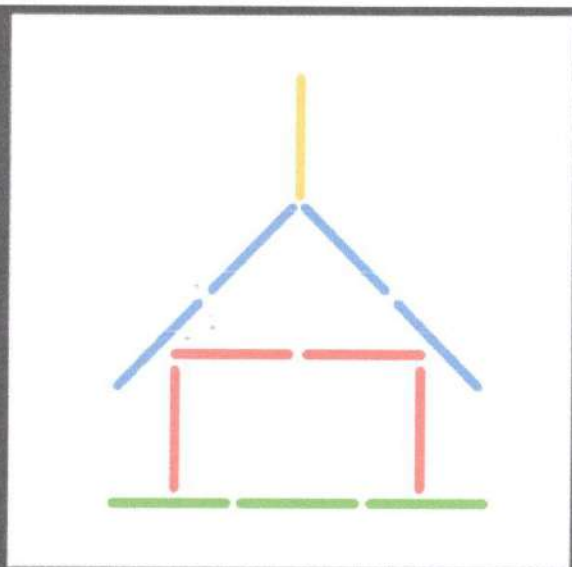
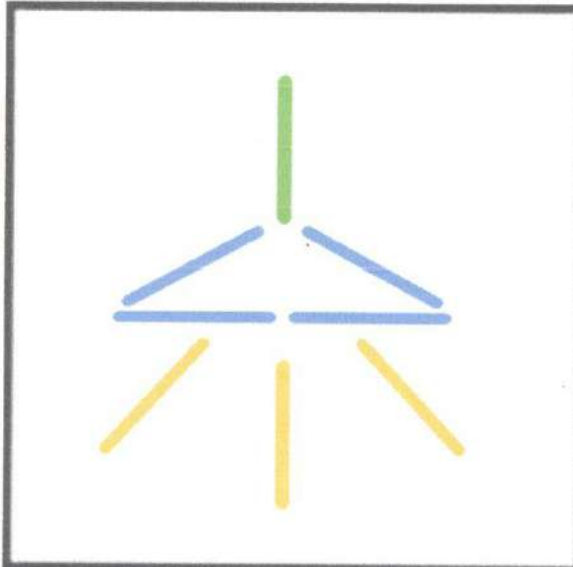
1 Картинка-схема и 3 секунды для их запоминания.

Вытяните ОДНУ карточку-схему и покажите её ребёнку в течение 3 секунд. Ему нужно внимательно посмотреть на неё и запомнить. После этого вы переворачиваете карточку и ребёнку нужно её повторить, правильно запомнив цвета палочек и их расположение на картинке.















Скороговорки.

Разрежьте скороговорки. Если на кубике выпадает грань «скороговорки», необходимо вытянуть одну из них. Выполнять упражнение нейрогимнастики и параллельно с этим 5 раз подряд повторять скороговорку.

Говорун говорил скороговорку, да не выскороговорил.	Съел Валера вареник, а Валюшка ватрушку.
Мимо маленькой Марины пробежал медведь с малиной.	Смешные шутки у Саши и Мишутки.
Пётр в печке пёк печенье.	Пошла Поля полоть укроп в поле
У Маши на кармашке маки и ромашки.	У Бори винт, у Вити бинт.
Купила Маруся бусы бабусе	Гришка грыз коржик, а Гарик - сухарик.



ДНЕВНИК УСПЕХА

№ Урока	Дата	Твой успех	Что получилось
1			
2			
3			
4			
5			
6			
7			
8			
9			
10			
11			
12			
13			
14			

Зеленый смайлик - «Я - молодец! Перехожу к следующему уроку»

Желтый смайлик - «Хорошо! Нужно ещё потренироваться»

ЛИТЕРАТУРА

Авторская программа «Учусь запоминать и читать легко» Бекетовой Евгении
Академия успешного интеллекта, „CLEVER”.

ПРОТОКОЛ ОЦЕНКИ РАБОТЫ ПЕДАГОГА

	Балл уровня ОУ
1. Фамилия, имя отчество участника	Темкарева Тамара Олеговна
2. ОУ	МБОУ СОШ с. Комаровна
3. Тема работы	Внеурочное занятие "Умелые руки"
4. Критерии оценки	
- образовательная ценность разработки (0-2 балла)	2,5
- актуальность с четкой постановкой цели и задач (0-2 балла)	2,5
- идея разработки, оригинальность (0-2 балла);	2,5
- новизна содержания или формы проведения (0-2 балла)	2,5
- использование современных образовательных, в том числе информационных, технологий (0-2 балла);	1,5
- отражение в работе личного практического опыта (0-2 балла);	1,5
- качество изложения материала (стиль, грамотность, логика изложения, эстетика изложения) (0-2 балла).	1,5
- возможность использования данной разработки другими педагогами (0-2 балла);	2,5
5. Итоговое количество баллов / Подписи экспертов	13,5 Дир. (Брежнев С.К.) Зам. (Иванова Е.И.) Зам. (Петеренко)
Результат районного уровня (одобрен/отклонен)/подпись руководителя РМО	Учебно- методический материал одобрен/отклонен /подпись руководителя РМО/расшифровка подписи
6. Примечание	