



ŽAIDIMAI ATMINČIAI LAVINTI

Atmintis tai gebėjimas įsiminti, sisteminti, išlaikyti tai, kas patirta ir prireikus vėl gražinti informaciją į sąmonę, ją remtis mąstant ir elgiantis.

Atminties rūšys

- **Motorinė atmintis** – tai sugebėjimas įsiminti, laikyti atmintyje ir atsiminti judesius, jų seką. Tai darbinių ir sportinių įgūdžių pagrindas. Be motorinės atminties nemokėtume vaikščioti, rašyti, šokti ar bėgti.
- **Vaizdinė atmintis** – objektų, reiškinių ir jų ypatybių įsiminimas, saugojimas atmintyje ir atsiminimas. Informacija yra įsiminama vaizdiniu pavidalu- atsimenam, kaip atrodo draugai, artimo žmogaus balsas, koks namas ir t.t.
- **Emocinė atmintis** – jausmų, išgyvenimų įsiminimas, laikymas atmintyje ir atsiminimas. Atsimenam ne tik, kad pykom, džiaugėmės, bet ir savo vidinę būseną. Pvz. jeigu draugas žnaibosi, tai ir stengsimės nebendrauti su tuo draugu.
- **Žodinė atmintis**-informacijos kodavimas žodžiais, jie ir įsimenami. Žodine atmintimi yra paremtos sistemingas žinių įgijimas.

Atminties struktūros komponentai

Skiriamos trys atminties komponentai: jutiminė atmintis, trumpalaikė atmintis, ilgalaikė atmintis. Informaciją iš aplinkos patenka į jutiminę atmintį (prarandama per 2s), po to į trumpalaikę atmintį (prarandama per 30s) ir kartojimo dėka- į ilgalaikę atmintį (ten gali būti išlaikyta visą gyvenimą)

LAVINANTYS ŽAIDIMAI

„Į krepšelį“

Reikia pratęsti sakinį, pridėdant po vieną savo žodį. Žaidžiama, kol prisimenami visi žodžiai:

„Aš įdėjau į krepšelį morką“.

„Aš įdėjau į krepšelį morką ir agurką“.

„Aš įdėjau į krepšelį morką, agurką ir pomidorą“...

(Jei prisimenate 7 žodžius-jūsų labai gera atmintis. Jeigu 4-6 žodžius - nelabai. Jei 3žodžiai-prasta atmintis.)

„Atspėk kas?“

Vaikui užrišamos akys ir į ranką dedama vienas po kito gerai pažįstamų daiktų: obuolys, kankorėžis, saga, pieštukas, mašinėlė. Vaikas turi visus daiktus apčiuopinti, bet nesakyti kas. Kai visi daiktai paliečiami, tik tada vaikas turi atspėti ką lietė.



„Apibūdink kaimyną“

Vaikas turi kuo daugiau papasakoti apie kitą vaiką (jo išvaižda, aprangą, akių, plaukų spalvą ir pan.)

“Kokia spalva”

Su vaiku apžiūrėte keletą daiktų. Atkreipiate dėmesį į daiktų spalvas. Tada daiktus sudedame į maišelį. Vaikas kiša ranką į maišelį, atspėja koks tai daiktas ir būtinai prisiminti, kokios spalvos buvo daiktas. Tik tada galima išimti daiktą iš maišelio.

“Įsimink paveikslėlius”

Ši žaidimą galima žaisti su vienu ar grupe vaikų. Ant stalo išdėliojama 10-12 daiktų paveikslėlių. Vaikams leidžiama įsižiūrėti į paveikslėlius 2-6 min. po to paveikslėliai nuimami. Vaikai stengiasi prisiminti, kokių daiktų paveikslėliai buvo ant stalo. Laimi prisiminęs daugiausiai paveikslėlių.

„Žaisliukai-nenuoramos“

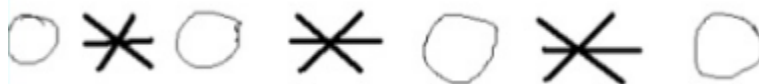
Ant stalo bet kokia tvarka sudedama 10 žaisliukų ar šiaip kokių daiktų. Paprašykite, kad vaikas įdėmiai į juos pažiūrėtų 10–20 sekundžių, o po to nusisuktų. Jūs tuo metu perdėliokite žaisliukus (ar daiktus) kitaip, galima net 1–2 žaisliukus nuimti išvis. Tada pasiūlykite vaikui atsiskuti ir sudėlioti viską taip, kaip buvo prieš tai. Jei vaikas prisiminė 6 ir mažiau daiktų/ žaisliukų, vadinasi, jums dar reikia treniruotis, o jei 7 ir daugiau – nuostabu! Pabandykite ir jūs, tegu vaikas patikrina jūsų atmintį ir dėmesingumą.

„Durų plyšys“

Šis žaidimas skirtas regimosios atminties lavinimui ir erdviniam mąstymui. Iš anksto pasiruoškite nedidelį ryškų ir detalų paveikslą ir popieriaus lapų, apytiksliai 4 kartus savo apimtimi didesnių nei pats pats paveikslas. Lapo viduryje iškirpkite durų plyšio dydžio skylę. Paveikslo iki žaidimo pradžios neturi matyti nė vienas žaidėjas. Šį žaidimą bus įdomiau žaisti grupėje iš 4–5 vaikų. Vedantysis uždengia paveikslėlį lapu iš „durų plyšio“ ir padeda priešais žaidėjus. Apžiūrėti paveikslą galima tik per „durų plyšį“, palaiptiesniui perstumiant viršutinį lapą, bet jo nepakeliant. Visi į paveikslėlį žiūri vienu metu, bet kiekvienas turi vieną minutę laiko ir gali stuminti popieriaus lapą. Tuo metu vedėjas pasiūlo, kad kuris nors iš žaidėjų papasakotų, kas pavaizduota paveikslėlyje, likusieji pataiso ar papildo jo pastebėjimus. Žaidimo pabaigoje paveikslėlis atverčiamas ir vedantysis paskelbia nugalėtoją, kuris papasakojo daugiausia teisingų dalykų apie šį paveikslėlį. Šis žaidėjas pakeičia vedėją ir taip pradamas naujo paveikslėlio tyrinėjimas.

„Nupiešk ornamentą“

Nupiešiam ant popieriaus paprastą ornamentą ar keverzionę. Pasiūlome vaikui įsižiūrėti ir uždengus nupiešti tokį pat. Jeigu vaikui sunku, galima pradėti nuo vieno elemento.



Ar žinote?

- Ikimokykliniame amžiuje vyrauja mechaninė atmintis.
- Judėjimas aktyvina vaiko smegenis, tuo pačiu ir atmintį. Įsimenant informaciją jokių būdu negalima drausti vaikui judėti.
- Atmintis vystosi lavinant dėmesį. Mes įsimename tai, ką pastebime, o pastebime tik tada, kai esame dėmesingi. Todėl, lavinant dėmesį, lavinama ir atmintis
- Vaikai geriau įsimena medžiagą, kai ji suvokiama įvairiais pojūčiais. Pvz. geriau įsimenami eilėraščiai, kai jie atliekami su judesiais (dirba motorinė ir girdimoji atmintis).
- Informacija įsimenama geriau, kai ji padalinama dalimis ir įsimenama palaiptiesniui.

Informaciją paruošė specialioji pedagogė Irma Morkūnienė