В дошкольном возрасте интенсивно формируются образные формы познания. Среди них образная память занимает центральное место. Под образной памятью в психологии традиционно понимается память на многообразие конкретного наглядного материала: предметов и их признаков, картин природы и жизни, запахов,вкусовых ощущений и прочее. Исследования, проведенные на словесном материале, показали, что развитие произвольной памяти проходит в 3 этапа. Первоначально не ставится цель запомнить; второй этап характеризуется наличием мнемической цели, но без применения способов; на третьем этапе используются способы запоминания. Переход к сознательно управляемым мнемическим действием включает этапы:

- ребенок понимает мнемическую цель неосознанно, относясь к ней как к обычному требованию взрослого;

- ребенок использует мнемические средства сначала неосознанного, а затем осознанно;

- ребенок самостоятельно ставит цель запомнить, используя для ее реализации мнемические средства, причем первоначально ребенок осознанно принимает цель от взрослого, т.е. осознает ее не как поручения, а как цель запоминания,,а затем ставит такую цель самостоятельно.

 Я рекомендую использовать следующие дидактические игры для развития образной памяти дошкольников.

 **ДИДАКТИЧЕСКАЯ ИГРА"ЗАПОМНИ И НАЗОВИ"**

**Материал**: 4 серии карточек (размером 29\*30 см) по 4 в каждой. На первой картинке всех серий изображен единичный предмет, окрашенный не более чем в 5 цветов; на второй - единичный предмет с разнообразными деталями и цветовыми сочетаниями; на третьей 2-3 предмета с использованием 5-6 цветов; на четвертой - натюрморт из 5-8 предметов, окрашенных в 5-6 цветов. Цвета на картинках должны быть локальными, В игре можно использовать сказочный персонаж, например Петрушку, для создания игровой ситуации.

Примерное содержание всех видов картинок:

 №1 - рыбка, кукла, три гриба - сыроежки, стоящая на салфетке миска с тремя яблоками и грушей;

№2 - Петрушка, матрешка, три гриба - подосиновика, ваза с пятью васильками и лежащими рядом двум яблоками;

№ 3 - петух, кукла, еж стремя яблоками на иголках, стоящая на салфетке миска с двумя яблоками, грушей и лежащей рядом одной клубникой;

№4 - заяц, кукла, два цыпленка, ваза с пятью цветами и лежащими рядом ягодами клубники.

**Руководство**: игра проходит в 4 этапа.

На первом этапе используются картинки первой серии, причем каждая из картинок применяется 1-2 раза. Игра начинается с того, что воспитатель знакомит детей со сказочным персонажем Петрушкой, который нарисовал картинку и хочет показать ее детям. Затем Петрушка предлагает детям поиграть, объясняя, что будет загадывать загадки, но необычные: отгадки спрятаны на картинке. И чтобы отгадать эти загадки, надо запомнить, что нарисовано на картинке.

Затем Петрушка задает детям вопросы, наеливающие их на всесторонний анализ картинки. Например: кто нарисован на картинке? Что окрашено в желтый цвет? Сколько плавников у рыбки? Какого они цвета? Чем отличаются плавники у рыбки? Какого цвета нужн карандаши,чтобы раскрасить хвост рыбе? Первым всегда задается вопрос о том, что нарисовано на картинке, чтобы дети выделили объект для запоминания. Такой же вопрос завершает анализ изображения для создания целостного образа. Вопросы к картинкам составляет сам воспитатель с целью анализа всех признаков изображенного предмета. Они нужны для того, чтобы лучше запомнить картинку. После анализа изображений Петрушка предлагает внимательно посмотреть на картинку и запомнить то, что на ней нарисовано. Дети запоминают изображение 1-2 минуты. Затем картинка закрывается и Петрушка задает вопросы, как и при анализе изображений.

 **ИГРА "РАСКРАСЬ ПЕТУШКА"**

**Материал**: силуэтное изображение петушка из светлой бархатной бумаги на фланелеграфе, такие же силуэты для всех детей группы, разноцветные полоски бумаги, соответствующие и не соответствующие цвету элементов образца.

**Руководство**: игра проводится в три этапа. На первом этапе воспитатель показывает детям Петушка и предлагает его раскрасить, прикрепляя разноцветные элементы на изображение и сопровождая свои действия объснения: "хвост у петушка будет зеленый с красным, а крылья желтые". Затем воспитатель говорит, что петушок прячется, а дети должны запомнить, как он раскрашен, и раскрасить своих петушков так же. Детей можно спросить : "Что надо сделать, чтобы запомнить?", а затем задавать вопросы, нацеливающие на анализ изображения: "Какими цветами раскрашен петушок? Что у него одинакового цвета? Что разного?" После этого воспитатель говорит, что цветные полоски помогут детям запомнить цвета, которыми раскрашен петушок, и предлагает выбрать необходимые полоски. Если ети не справятся с заданием, им можно предложить приложить полоску цветной бумаги к образцу, чтобы определить, соответствие. Кроме того, дети могут сосчитать количество элементов одинакового цвета и выбрать нужное число полосок. Затем образец закрывается, и дети, используя выбранные полоски, раскрашивают своих петушков.

 **ИГРА "СОБЕРЕМ УРОЖАЙ"**

**Материал**: плоскостные изображения двух корзинок разного цвета, наборы изображений овощей и фруктов разного размера, цвета, формы, с разными деталями: 2-3 помидора, яблоко, огурец, морковь и др.; изометрические фигуры, соответствующие и не соответствующие по цвету и размеру овощам и фруктам, изображение белки на фланелеграфе.

**Руководство**: игра проходит в три этапа. Воспитатель говорит, что белочка для своих друзей посадиа овощи и фрукты, у нее вырос богатый урожай. Овощей и фруктов так много, что одной белочке их не собрать и она просит детей помочь ей! Воспитатель говорит, что белочка соберет урожай в свои корзиночки, а дети должны запомнить, что в них лежит, и остальной урожай разложить также " В зеленую корзиночку белочка поожила большое желтое яблоко, а в коричневую - большую оранжевую морковь и 2 маленькие желтые луковицы",- объясняет воспитатель и выкладывает изображения на фланелеграфе, побуждая детей анализировать каждый объект по его вопросам о цвете, форме, величине, расположении и количестве. После этого воспитатель обращает внимание на геометрические фигуры и предлагает выбрать те, которые помогут им запомить.

 Наглядная опора может состоять из двух геометрических фигур,например, для яблока с листочками дети могут выбрать большой круг и маленький, расположить их один на другом. Если дети самостоятельно не догадываются расположить наглядные опоры в том же порядке, как на образце, то воспитатель помогает им в целом.

 **ИГРА "ДОМИКИ"**

**Материал**: 30 полостных домиков размером 8\*10 см ярко-голубого, светло-голубого и синего цвета с крышами одинакового цвета и вырезанной фигурой; соответсвующие вырезанным фигурам вкладыши. Используются 2 варианта домиков: 1-й отличается величиной вырезанной фигуры и цветом фона; 2-й - формой вырезанной фигуры.

 **Руководство**: Домики раскладываются перед играющими. Воспитатель говорит, что будет показывать фигуры, которые надо запомнить, чтобы для каждой найти свой домик. Фигуры предъявляются по одной. Ребенок, выбрав для нее домик помещает вкладыш в отверстие. Если он это сделал правильно, то берет домик себе. В случае неправильного выбора ребенок анализирует ошибки. Выигрывает тот, у кого к концу игры будет больше домиков. За правильно выполненное задание можно давать фишку, тогда домики остаются перед играющими.

 **ИГРА "РАЗРЕЗНЫЕ КАРТИНКИ"**

**Материал**: карты белого цвета размером 18\*12см, разделенные на 6 квадратов размером 6\*6 см с изображением домиков, пирамидок, грибков, ведерок, мячей для каждого ребенка разрезанные на две половинки. Причем каждому основному изображению соответствует два дополнительных, отличающихся от него величиной, цветом, формой самого изображения или его деталей.

**Руководство**: игра проводится аналогично игре "Найди такой же", но для запоминания каждому ребенку по очереди предъявляется половина картинки. Он должен найти другую его половину и составить из этих двух частей картинку.

 **ИГРА "МАГАЗИН"**

**Материал**: 6-10 игрушек, 20 карточек размером 6\*6 см с изображением узоров из геометрических фигур ,построенных аналогично материалу к игре "Разноцветные коврики" из разрезанных на две половины.

**Руководство**: Воспитатель предлагает детям поиграть в "Магазин", расставляет игрушки на полке и кладет около каждой половину карточки, обращая внимание детей на то, что каждая игрушка обозначена определенной карточкой. Воспитатель говорит, что "покупатель" должен подумать, какую игрушку он хочет "купить", заполнить карточку, найти вторую ее половинку. Если он правильно это сделает, то может купить игрушку. "Продавец" запоминает ту же карточку, что и "покупатель", составляют целое изображение из двух частей. Если "покупатель" не ошибся, то он оставляет игрушку себе, а если неправильно заполнил, то анализирует ошибки. Если "продавец" заполнил изображение правильно, то он продолжает выполнять эту роль.