

Як навчитися легко вчитися

Асоціативний зв'язок, цифри
та творче мислення



Центр освітніх технологій «Школа «Ейдетики»

ББК 74.202.2+88.351.2
УДК 371.315.6
Ч-44

Затверджено Радою Вінницького обласного інституту післядипломної освіти педагогічних працівників. Протокол №2 від 23.06.2005р.

Рецензенти:

Панченко В.І., старший науковий співробітник відділу трудової і професійної підготовки, Інститут педагогіки психології професійної освіти АПН України;
Слободянюк І.А., кандидат психологічних наук, декан факультету психології та соціальної роботи, Київський міський педагогічний університет імені Б.Д. Грінченка;

Лобова Н.Т., кандидат психологічних наук, доцент кафедри психології Вінницького державного педагогічного університету ім. М. Коцюбинського;

Лесіна О.В., зав. кабінетом початкового навчання Вінницького обласного інституту післядипломної освіти педагогічних працівників.

Видання здійснене за кошти авторів.

Чепурний Г.А., Палійчук Ю.В.

Ч-44 Серія "Як навчитися легко вчитися". Книга 1. Асоціативний зв'язок, цифри та творче мислення. Навчально-методичний посібник. Видання друге, доповнене. – Вінниця: ВМГО «Розвиток», 2006. – 80 с., іл.

У посібниках автори знайомлять читачів з методами "Школи Ейдетики" як нової освітньої технології, що дозволяє психологічно комфортно та легко здобувати нові знання у будь-якому віці, отримуючи задоволення від реалізації своїх здібностей.

Корисними будуть посібники як для педагогів, вихователів ДНЗ, так і для дітей шкільного віку, студентів та всіх бажаючих розвивати свої творчі та інтелектуальні здібності завдяки використанню загальновідомих мнемотехнічних прийомів та авторських методик.

Посібники другого видання укомплектовані дидактичними іграми, які дають змогу більш повного опрацювання методів «Школи Ейдетики» для кращого формування навиків.

Редактор: Ляховський О.В.

Художник: Швець В.М.

Обкладинка: Дочкіна Ю.В.

ББК 74.202.2+88.351.2
УДК 371.315.6

ISBN 966-96317-9-3
ISBN 966-96317-5-0 (серія)

© Чепурний Г.А., Палійчук Ю.В., 2006
© ВМГО "Розвиток", 2006

ПЕРЕДМОВА

Як відомо, на початковому етапі процесу навчання основним завданням є динамічний розвиток та формування навичок. А корегування процесу навчання у напрямку інтеграції з ейдетичними прийомами призводить до підвищення ролі розвиваючого аспекту навчання, що веде до успішного засвоєння знань, умінь та навичок учнями. Як показали результати практичної діяльності, саме інноваційні технології навчання покликані допомогти в практичній реалізації поставлених завдань.

Відтворення отриманої інформації - це важливий аспект інтелектуальних можливостей учнів, що визначає результати їх вміння вчитися. Саме тому вміння відтворювати одержану інформацію є одним з найважливіших моментів навчального процесу, а невміння - викликає певну психологічну проблему, яка проявляється в невпевненості в собі та в своїх можливостях. З 2003 року у Вінницькому обласному інституті післядипломної освіти педагогічних працівників працює на громадських засадах у рамках проекту "Педагогічний експеримент" творча науково-методична лабораторія "Розвиток пам'яті, уяви, творчого мислення" Фахівцями центру Ченурним Г. А., Палійчук Ю.В. та Ковальновою С.В. написані книги "Вірші, тексти та таблицка множення" та "Цифрове перекодування, асоціації та листівки" із серії "Як навчитися легко вчитися".

Ці книги розрахована як на учнів молодшого шкільного віку (вивчення таблицки множення), так і на дітей старшого шкільного віку (вірші, тексти та перекази).

Наприклад, методика вивчення таблицки множення являє собою образне сприйняття логічної інформації і дає можливість розкриття творчого потенціалу. Вивчення віршів та текстів дає можливість формування чітких навичок для подальшого ефективного відтворення інформації.

Методики розвитку пам'яті та творчого мислення сформовані на розвиток мнемонічних здібностей учня (завдяки різноманітним прийомам роботи з інформацією), а також на покращення психологічного стану дитини, що дає можливість відчувати себе впевнено в великому вирі інформаційного потоку сучасної системи навчання.

Методики являються доповнюють одне одного, дають можливість всебічного розвитку дитини, створення ситуації успіху завдяки впевненості в собі та в своїх можливостях. Позитивним моментом є те, що книга адаптована до сучасної системи освіти та працює в синтезі зі шкільною програмою.

*Доцент, кандидат психологічних наук кафедри психології
Вінницького державного Педагогічного Університету
ім.М.Коцюбинського Лобова Н.Т.*

"Я часто пригадую, коли думаю про ті або інші психічні феномени, своє дитинство – час надзвичайно тонких і інтимних взаємостосунків із Світом, таємничим, величезним, який розмовляє з тобою на своїх загадкових мовах. У ці невідомі для інших стосунки впліталися і казки, які я спочатку слухав, а потім читав сам. Казки оживали, відкривалися, і я міг вільно стати їх персонажем. Причому я не грав в героїв, поперемінно вживаючись в той або інший образ, а був самотійною дійовою особою. Просто предмети навколишнього середовища трансформувалися відповідно до того контексту, який наповнювала зачарована душа дитини. Маленька людина вільно змінювала світ і разом із світом змінювалася сама.

Дорослішаючи, розум звузився до необхідності вирішувати чітко задане коло проблем, які прийнято називати "насущними". А просте дитяче сприйняття, втративши свою мозаїчність, стало лінійним. Мозаїка Світу розсипалася, і Світ перетворився на конструкцію. Дорослі, які добре навчилися читати, почали читати свої казки і грати в інші ігри, де діють інші закони і інші персонажі.

Іноді ми звертаємо свій погляд назад, в наші дитячі роки, але лише для того, щоб або сентиментально розплакатися в хвилину душевного розслаблення, або для науки неслухняним нащадкам – ось мовляв, які ми хороші, так що беріть з нас приклад. Іноді потреба примушує на прийомі у психоаналітика копатися у своєму дитинстві у пошуках драматичних переживань.

Але можна і порадитися зі своїм дитинством. Адже ми були колись мудрі..."

Ернест Цвєтков "Майстер самопізнання"

ЗМІСТ

ЗНАЙОМТЕСЬ – ЕЙДЕТИКА!

1. Історія розвитку	6
2. Що таке "Ейдетика"?	9
3. Можливості ейдетики	12
4. Прийоми ейдетики	14

ЕЙДЕТИКА В ДІЇ

1. Система методик розвитку асоціативного мислення:	16
2. Творча робота з цифрами "Система ЦОК"	32
3. Методика роботи з листівками та слайдами	42
Вправи	
1. Листівки	44
2. Зв'язуємо листівки	51
3. Знахідки в листівках	63
4. Метод колажів	65
5. Файлова система при роботі з словами та цифрами	
5.1. Запам'ятовуємо ряд слів	68
5.2. Запам'ятовуємо ряд чисел	72
6. Система повторювання	74
Запрошення до співпраці	76
Використана література	78

ЗНАЙОМТЕСЬ – ЕЙДЕТИКА!

1. ІСТОРІЯ РОЗВИТКУ

Як розказує давня легенда, одного разу боги вирішили створити Світ. Спочатку вони створили зірки, небо, сонце, місяць, землю, моря. Потім створили людину. І на решті вони створили Істину. Істина – крихка річ. І боги вирішили її заховати. Тут же виникло питання: куди? Куди заховати істину, щоб людина її довго шукала і в пошуках навчилася її цінувати? Їм хотілося заховати її в найпотемніші місця:

- Давайте заховаємо її на найвищій горі.*
- Давайте заховаємо її на дні найглибшої безодні.*
- Давайте заховаємо її на зворотньому боці Місяця.*
- Давайте заховаємо її на далекій зірці.*

Найстаріший і наймудріший бог вислухав всіх і сказав: "Ні. Ми заховаємо істину в серці людини. Людина у пошуках її обійде Всесвіт, не знаючи, що постійно носить істину в собі".

Істина людини – це те, що робить її людиною. А пам'ять – це те, що дозволяє пам'ятати, що вона – Людина, і примушує рухатися вперед...

"Історичний розвиток пам'яті починається з тієї миті, як людина переходить вперше від користування своєю пам'яттю як природною силою, до панування над нею", – це слова геніального психолога Л. С. Виготського. Це панування, як і всяке панування над якою-небудь природною силою, означає тільки те, що на відомому ступені розвитку людина накопичує достатній – в даному випадку – психологічний досвід, достатнє знання законів, по яких працює пам'ять, і переходить до користовування цими законами.

Енциклопедичний словник дає наступне визначення мнемотехніки: мнемотехніка (або мнемоніка) – від грец. *mneōnikon* – мистецтво запам'ятовування, означає сукупність прийомів і способів, що полегшують запам'ятовування і збільшують об'єм пам'яті шляхом створення штучного асоціативного зв'язку.

Мнемонікою або мнемотехнікою серйозно цікавляться історики стародавнього світу. Для розуміння старовинних манускриптів вона життєво важлива. Біблія не писалася з часів Адама, а була відтворена по численних історіях, що передавалися з вуст у вуста, при запам'ятовуванні яких використовувалася мнемотехніка. І зараз відома "Ілліада" – це історичний твір, який Гомер записав із слів людей, що передавали з покоління в покоління, розповіді, спотворені зміною мнемонічних асоціацій або художньою вигадкою.

Мнемотехнікою цікавився Арістотель і навчав цьому мистецтву свого учня Олександра Македонського. Феноменальною пам'яттю, заснованою на мнемотехніці, володіли Юлій Цезарь і Наполеон Бонапарт.

Далеко не повний перелік людей, чиї імена пов'язані з мнемотехнікою, включає Сенеку, Августина, Симпліція, Квінтіліана, Цицерона, Джордано Бруно, Петра Рамуса, Перкінса, Кампанеллу, Ламберта, Суворова, Лейбніца, Бекона, Декарта.

У чому секрет успіху? Вчителі мнемотехніки просто знали дуже добре слабкі місця людської пам'яті:

- механізми фіксації послідовності інформації в мозку відсутні;

- точні відомості (числова інформація, назви, дати, прізвища, знаки) запам'ятовуються мозком з великою напругою, оскільки відсутнє образне уявлення. І роль мнемотехніки полягає в компенсації саме "природних недоробок" в пам'яті людини.

Великий полководець О.Суворов, наприклад, використуючи деякі прийоми мнемотехніки, знав імена всіх солдатів своєї армії. Він говорив: "Я вірю, що пам'ять – є комора розуму; але в цій коморі багато полиць, а тому потрібно швидше все розкласти куди слід".

До винаходу книгодрукування Гутенбергом в 1445 р. мнемотехніка, як метод запам'ятовування, мала життєво важливе значення і викладалася у всіх відомих університетах Європи. Крім того саме використання людської пам'яті різко змінилося, коли науково-технічний розвиток розширив можливості людського розуму. Папір дозволив легко записувати думки, ідеї і розмови, зробивши таким чином непотрібними штучні прийоми запам'ятовування. Друкарський верстат, машинка і магнітофон, а зараз і комп'ютер ще більше змінили інформаційну діяльність людини.

Але повернемося до історії. Найдавніший внесок у розвиток систем запам'ятовування зробили стародавні греки. Греки настільки обожнювали пам'ять, що в їх міфології з'явилася богиня пам'яті Мнемозіна (дочка Урану і Геї). Вважається, що Зевс провів з нею дев'ять днів і ночей. Від їх союзу народилося дев'ять муз, покровительок всім наук і мистецтв. Стародавні греки вважали, що злиття енергії Зевса і пам'яті Мнемозіни, давало людині необмежені творчі можливості і знання. Звідси і пішло поняття "мнемотехніка". **Мнемо** – пам'ять, **техно** – мистецтво. **Мнемотехніка** – мистецтво запам'ятовування.

2. ЩО ТАКЕ "ЕЙДЕТИКА"?

*Ейдос – з грецької "образ", ейдон – бачу,
а ейдетика – це вміння працювати
з живою уявою, використовуючи
мнемічні прийоми. Людина
з такою пам'яттю швидко
та ефективно працює з великою
кількістю інформації без напруження
і перевантаження психічної діяльності.*

Відтворення отриманої інформації – це найважливіший аспект інтелектуальних можливостей учнів, що визначає результати їх вміння вчитися. Саме тому вміння відтворювати одержану інформацію є одним з найважливіших моментів навчального процесу.

"Школа" Ейдетики" представляє нову освітню технологію, що дозволить кожному учню комфортно та легко здобувати нові знання у будь-якому віці, отримуючи задоволення від реалізації своїх здібностей.

Ейдотехніка допомагає вирішити такі основні навчальні та виховні завдання:

- ✓ розширює творчі можливості дитини завдяки гармонійної роботи лівої (логіка) і правої (творчість, образне мислення) півкуль головного мозку;
- ✓ формує вміння учнів ефективно і самостійно вчитися;
- ✓ підвищує самооцінку дитини завдяки результативності у навчанні, створюючи психологічний комфорт.

Тому завдання освіти, не просто навантажити учнів великим обсягом знань, а, насамперед, розвинути можливості, розкрити творчий потенціал. Адже кінцева мета навчально-

виховного процесу – самодостатня особистість, яка може і вміє робити вибір, впевнена в собі і в своїх можливостях.

Професор О.Лурія, батько сучасної нейро-психології, виділив із класу "мнемотехніки" – "ейдотехніку" – конкретно образне мислення. А на основі "ейдотехніки" і була створена "ейдетика".

У середині 80-х років XX століття російський вчений І. Ю. Матюгін створив ігрову систему, яка спирається на властиве кожній людині вміння уявляти. Але уявляти не тільки за допомогою зору, а й відчуттів. Також ця система організовує увагу та допомагає сформувати навички до усвідомленої уяви.



На фото: І. Ю. Матюгін зі своїми книгами

З 2003 року у Вінницькому обласному інституті післядипломної освіти педагогічних працівників працює у рамках проекту "Педагогічний експеримент" творча науково-методична лабораторія "Розвиток пам'яті, уяви, творчого мислення". Результати роботи лабораторії не пройшли безслідно, ними зацікавились за кордоном. 18-20 травня 2004 року у місті Вінниці була проведена I Міжнародна науково-практична конференція "Ейдетика у психолого-педагогічній діяльності". Вона дала можливість зібрати для більш тісної співпраці майже всіх фахівців не тільки України, а й з-за кордону. Приємно зазначити, що на території України працюють такі корифеї ейдетики, як Артихович В.В. (Київ), Антощук Є. В. (Київ), Грединарова Е. М. (Запоріжжя) та інші. А 22-24 вересня 2005 року була проведена II Міжнародна науково-практична конференція «Розвиток творчих здібностей особистості - умова успішного навчання»



**На фото:
учасники
I Міжнародної
конференції**

Крім лабораторії у місті Вінниці працює ще й центр освітніх технологій "Школа "Ейдетики", який діє самостійно.

Фахівцями центру були розроблені методичні посібники, які були затверджені науковою радою Вінницького обласного інституту післядипломної освіти педагогічних працівників і рекомендовані науковцями України.

3. МОЖЛИВОСТІ ЕЙДЕТИКИ

Можливості запам'ятовування за допомогою методів ейдетики в десятки разів перевищують можливості звичайної пам'яті. Так для людини практично неможливо запам'ятати 200 цифр. За допомогою прийомів ейдетики запам'ятовування такого обсягу інформації здійснюється за 10-15 хвилин. Можливості образної пам'яті надзвичайно великі і сам процес запам'ятовування добре піддається контролю. Наприклад: процесор комп'ютера оперує тільки нулями і одиницями, і щоб комп'ютер зрозумів команди, їх необхідно закодувати певним чином. Для цього існує спеціальний пристрій, який здійснює зворотнє кодування з мови комп'ютера на мову слів. Добре відомо, що мова нашого мозку – це мова образів, і в першу чергу це зорові образи. Якщо звертатися до мозку на його мові, він виконає будь-які команди, наприклад, команду "запам'ятати". Але де взяти такі програми, які дозволять нам спілкуватись з мозком і кодувати телефони, дати та іншу точну інформацію на його образну мову?

Саме ейдетика і є такою програмою. Як приклад, можна навести досягнення учня 6-го класу школи № 18 м. Вінниці, **Швеця Олександра**, якому для запам'ятовування всіх історичних дат (в се-



редньому їх не буває більше 200-300) з будь-якого підручника потрібно біля 6-7 годин.

Швайко Денис, учень 1-го класу школи №17 м. Вінниці, у прямому телеефірі запам'ятав та відтворив 40 цифр.



Світлана Бичкова, навчається у 5 класі школи №3 м. Вінниці. Ще рік тому дівчинка за своїм бажанням за допомогою авторської методики “Школи Ейдетики” (методу крючків) вивчила майже всю античну літературу. В даний час Світланка вивчає програму географії за 8-9 класи.



Але щоб налагодити контакт з мозком і протоптати стежку до своєї пам'яті, вам потрібно потренуватися.

Просте ознайомлення з ейдетикою не дасть серйозного результату, тому що наш мозок створює опір будь-яким нововведенням. У чому ж суть цієї методики? Для людини характерна міжпівкульова асиметрія – робота правої і лівої півкулі. Ліва півкуля відповідає за логіку. Наше навчання в основному базується на роботі лівої півкулі і зовсім мало задіює праву півкулю, яка відповідає за образне мислення. Задіюючи праву півкулю, ми збільшуємо ресурси пам'яті людини, а отже, і її можливості. Простіше кажучи, можливість засвоєння інформації стає кращою. Перекодування інформації більш зручне у використанні ще тому, що образне мислення сприймає картину в цілому, на відміну від логіки, яка дотримується принципу послідовності. І саме синтез, гармонійна робота правої і лівої півкуль, логіки і образного мислення формує новий, творчий підхід у використанні освітніх і виховних технологій.

4. ПРИЙОМИ ЕЙДЕТИКИ

Методики ейдетики різноманітні: запам'ятовування слів (правопис, іноземна мова), цифр (дат), текстів, віршів, формул, іншої інформації (впорядкованої та розрізненої). Завдяки застосуванню цих методик розвиваються:

- ✓ вміння повно і легко в ігровій формі сприймати і відтворювати інформацію,
- ✓ сенсорні канали сприйняття інформації,
- ✓ сприймання кольорів, форм,
- ✓ довільна, усвідомлена, просторова, відтворююча та творча уява,
- ✓ образна, емоційна, рухова пам'яті,
- ✓ вербальне та невербальне мислення, мовлення.

При заняттях методами ейдетики створюється психологічна ситуація успіху, покращується нейродинаміка мозку дітей, відбувається корекція дефектів центральної нервової системи та поведінки дітей і підлітків (зав.кафедрою дитячої, соціальної і судової психіатрії, доктор медичних наук, професор А.П. Чуприков).

МЕТОДИ РОЗВИТКУ ПАМ'ЯТІ, РОЗРОБЛЕНІ В "ШКОЛІ "ЕЙДЕТИКИ"

- ✓ **оживлення** (добре розвиває уяву і образне мислення);
- ✓ **входження** (увійти всередину уявної картини);
- ✓ **трансформація** (трансформація уявного образу: одномірний в об'ємний);
- ✓ **перевтілення** (перевтілення одного образу в інший);
- ✓ **образні зачіпки** (використовується при запам'ятовуванні чисел);

✓ **пригадування** (тренування точності та швидкості відтворення). Погано пригадується те, що погано сприймалось;
✓ **синестезія** (співвідчуття дозволяє посилити наше уявлення).

Методики розвитку пам'яті та творчого мислення сформовані на розвиток мнемічних здібностей учня (завдяки різноманітним прийомам роботи з інформацією), а також на покращення психологічного стану дитини, що дає можливість відчувати себе впевнено в великому вирі інформаційного потоку сучасної системи навчання. Вони являються доповнюючими одне одного, що дають можливість всебічного розвитку дитини, створення ситуації успіху завдяки впевненості в собі та в своїх можливостях.



На фото: заняття "Школи "Ейдетики"

ЕЙДЕТИКА В ДІІ

1. СИСТЕМА МЕТОДИК РОЗВИТКУ АСОЦІАТИВНОГО МИСЛЕННЯ

Асоціація – в перекладі означає зв'язок. Коли ми чуємо слово, звук, бачимо колір, відчуваємо щось на дотик, смак, то в нашій уяві виникає зв'язок (цих слів, звуків, дотиків) з іншими, які зустрічалися в нашому житті. Як правило, ці слова знаходяться в довготривалій активній пам'яті. Тому зв'язок з цими словами забезпечує кращий спосіб зберігання та відтворення інформації. Незвичайні, яскраві, емоційні асоціації в кілька разів покращують відтворення потрібної інформації. Сформувати навички до асоціативного мислення – це означає покращити мнемічні здібності мислення.

Багатьом людям взагалі важко зрозуміти, що таке асоціація і навіть вона потрібна. Тому, приходячи в "Школу "Ейдетики", діти на перших заняттях грають в таку веселу та просту



На фото: "ветерани" "Школи "Ейдетики"

гру, яку в нашому центрі назвали "Уявляйко". Основа цієї гри – дати чітке розуміння та дію асоціації. Наприклад, дуже важко собі уявити Діда Мороза без Снігурки, День народження без подарунків, нареченої без весільного вбрання, Гаррі

Поттера без чарівної палички. І в багатьох людей при слові море – одразу виникає образ хвилі, пісок, вітер, мушлі, корабель, риби, чайка, водорості. При слові літо – найбільш яскравими асоціаціями є: сонечко, канікули, відпочинок, море, пляж. Але в кожного можуть виникати і свої оригінальні асоціації, пов'язані з власним емоційним досвідом, який найбільш сильно закарбувався в свідомості.

ГРА "УЯВЛЯЙКО"

Вчитель називає перше слово Гудзик і пропонує дітям назвати слово, яке якимось чином пов'язане з названим словом. Дехто називає голка, нитка, кишенька, пальто, швачка тощо. Зупиняючись на одному з варіантів, наприклад швачка, вчитель пропонує назвати наступне – жінка, швейна фабрика, швейна машинка, мати, бабуся тощо. Вибирається слово, яке найчастіше вживається, наприклад, бабуся. Після цього діти називають наступні асоціації: село, пироги, казки, окуляри, тощо. Рядок асоціацій доводимо до 25 слів, як правило, діти відтворюють без проблем всі слова, які вони яскраво уявили.

Утворюючи асоціації помічаємо, що деякі з них схожі, тобто асоціації можна поділити на декілька видів:

- ✓ За формою (голка – їжачок, гребінець, сірники, шпилька);
- ✓ За кольором (огірок – крокодил, листочок, кактус);
- ✓ За розміром (миша-гудзик, дівка, курча)
- ✓ За дією (м'ясорубка – педаль, карусель);
- ✓ Логічні асоціації (зима – сніг, сніговик, Новий Рік);
- ✓ Загальноприйняті (Дід Мороз – Снігуронька, День народження – подарунок, 8-березня – квіти);
- ✓ За співзвучністю (каша – Саша, Маша, один-млин, Аладин.)

Приклад асоціативного зв'язку за кольором (малюнок В. Гончар)

синій



фіолетовий



червоний



помаранчевий



жовтий



зелений



Тому з часом гру "Уявляйко" ускладнюємо, пропонуємо підбирати слова за певним видом асоціації. В деяких випадках можна об'єднувати декілька видів асоціацій в одне ціле, наприклад: сонечко – апельсин, золота монета, колобок (за формою та кольором).

МЕТОД ПОСЛІДОВНИХ АСОЦІАЦІЙ

Коли діти приходять в "Школу "Ейдетики", то на першому занятті ми проводимо тестування, пропонуємо дітям запам'ятати ряд з 15-20 слів. Як правило, учні запам'ятовують не більше 7-9 слів.

Наприклад:

Кімната, дощ, вікно, Карлсон, шафа, кінь, зірка, Шрек, пиріг, лимон, сонечко, гойдалка, курчата, капелюх, Попелюшка, сік, дзеркало, мишка.

З першого разу з цього списку діти запам'ятовують приблизно такі слова: **КІМНАТА, ДОЩ, КАРЛСОН, ШРЕК, КУРЧАТА, СОНЕЧКО**. Тобто ми бачимо, що діти запам'ятовують перші слова, найбільш яскраві образи та незвичні. В кінці першого заняття ми знову зачитуємо дітям цей самий перелік слів, але пропонуємо їм скласти послідовну і яскраву розповідь, використовуючи подані слова. Для більш простого запам'ятовування наданих слів цю казочку складаємо всією групою. Ця вправа в нашому центрі набула назву "Ланцюжок".

ГРА "ЛАНЦЮЖОК"

Уявимо собі кімнату, в якій зараз знаходимось. В цей час на вулиці іде дощ, а в кімнаті затишно та чути, як падають краплі дощу за вікном. Раптом відчиняється **віконечко** і влітає мокрий **Карлсон**. Він кружляє по кімнаті і зупиня-

ється біля **шафи**, в якій щось гримить. Відчинивши дверця-
та, він бачить у шафі **коня**, у якого на лобі горить **зірка**, яку
подарував добрий **Шрек**. Він вирішив нагодувати коня **пи-
рогом**, але кінь їсть тільки кислі пироги з **лимоном**. В цей
час на вулиці засвітило **сонечко**, і друзі вирішили піти пока-
татися на **гойдалці**. Коли кінь відніс їх на гойдалку, то вони
побачили маленьких **курчаток**, які злітали з гойдалки та
несли на крильцях величезний **капельох**. Цей капельох вони
принесли **Попелюшці**. За це вона пригостила їх **соком**. А сама
пішла милуватися собою у **дзеркалі**. А в цей час біля дзерка-
ла пробігала **мишка**, зачепила його хвостиком і розбила.

Пропонуємо ряд інших слів, щоб вигадати свою казку:

**Ліс, Віні-Пух, барабан, горішки, лінійка, ворона, пісок,
корабель, телевізор, школа, черевики, лід, Земля, Баба-Яга,
парасолька.**

За допомогою цієї методики, пропонується запам'ято-
вувати і речення. Ця методика одна з найпростіших ейдети-
чних методик, які вивчаються в "Школі "Ейдетики". Вона
дуже проста та зручна у використанні, тому легко засвою-
ється дітьми. Але тут є досить важлива річ, яка стосується
всього розвитку пам'яті – **ІНТЕРФЕРЕНЦІЯ**.

Інтерференція – це витіснення однієї інформації іншою,
для того, щоб цього витіснення не було, потрібно чітко зафі-
ксувати уявний образ на протягом 10 секунд. Це вже потім, з
часом, швидкість запам'ятовування буде збільшуватись, але
зараз наша основна задача навчити правильно, а не швидко
зв'язувати інформацію.

МЕТОД ПАРАДОКСАЛЬНИХ ПЕРЕТВОРЕНЬ

Коли ми пропонуємо дітям запам'ятати ряд слів, то на
перших заняттях, вони, як правило, з'єднують слова таким
чином.

Наприклад:

Береза – трава (під березою росте трава);
стіл – будинок (в будинку знаходиться стіл);
велосипед – дитина (дитина катається на велосипеді);
соска – немовля (немовля смоче соску);
птах – черв'як (птах їсть черв'яка).

Бо всім нам легко уявити kota, який біжить за мишкою, але набагато цікавіше запам'ятати мишу, яка хоче догнати kota. Тому ми пропонуємо дітям зв'язати ці пари слів за допомогою методу парадоксальних перетворень (того, чого не може бути). Цю гру в нашому центрі назвали: "Незвичайне та небувале".

ГРА "НЕЗВИЧАЙНЕ ТА НЕБУВАЛЕ"

Пропоновані слова можна зв'язати так:

Береза обросла величезною густою травою,
На столі побудували багато високоповерхових будинків,
Велосипед бавить дитину,
В сосці плаває немовля,
Черв'яки напали на птаха.

Великою складністю, для дітей є зв'язування незв'язаних за змістом слів:

Сосиска – молоток;
Мобільний телефон – вазон;
комп'ютер – холодильник;
кішка – термометр.

Як правило, діти замислюються і не знають, як об'єднати ці пари слів. Ми пропонуємо дітям вигадати якусь незвичну дію, яка б об'єднувала перше і друге слово. Пропонуємо приклади об'єднання цих пар слів:

*Молотком ми забиваємо сосиску;
В мобільному телефоні замість кнопок ростуть вазони;
Комп'ютер може працювати тільки в холодильнику;
Кішка міряє собі температуру термометром.*

Коли діти навчатися оперувати цим методом, тоді для них буде нескладно запам'ятати потрібну інформацію. Однією з переваг цієї методики є те, що вона розвиває креативність та творче мислення, формує навик розв'язувати ситуації нестандартним способом.

МЕТОД НЕВЕРБАЛЬНИХ АСОЦІАЦІЙ

Їдучи в міському транспорті, ми не помічаємо телефонних дзвінків, які лунають майже кожної хвилини, але швидко реагуємо на дзвінок, подібний до свого телефона. Таким же чином людина реагує на інші знайомі їй шуми. Ми ніколи не сплутаємо кукурікання півня та мукання корови; дзвін посуду, який розбився, та дзвінка велосипеда.

На одному з перших занять включаємо дітям запис 10-15 різних шумів, пропонуємо їм пригадати їх. Можуть бути пропоновані такі шуми:

Дзвінок будильника;

Скрипіння гальм;

Гудок пароплава;

Шарудіння газети;

Постріл;

Гавкання собаки.

Дітям потрібно кожен звук, який воничують, зв'язати із знайомим їм образом, який є джерелом звуку. Тобто, коли воничують дзвінок будильника, то уявляють власний будильник. А цей образ пов'язують із запропонованим словом. Ми пропонуємо варіанти деяких ігор, які можна використувати на власний розсуд.

ГРА "ПРИЄДНАЙ ЗВУК"

Пропоновані шуми та слова:

Дзвінок будильника – Чиполіно;

Скрипіння гальм – диван;

Гудок пароплава – троянда ;

Шарудіння газети – піраміди;

Постріл – папуга;

Гавкання собаки – пилосос.

Коли діти слухають запис, ми пропонуємо їм заплющити очі та уявляти.

Діти повинні навчитися легко з'єднувати ці пари (звук – слово). Опишемо декілька варіантів, як можна виконати це завдання.

Чиполіно проковтнув будильник і він весь час дзвонив у нього в животі.

Ми гальмували диваном.

Із гудка пароплава замість диму вилітають троянди.

Щоб піраміди блищали, їх чистили газетами.

Папуга розважав всіх, імітуючи постріл рушниці.

Коли ми включили пилосос, він почав гавкати.

Закінчуючи навчання, діти легко з'єднують, а потім і відтворюють 25-30 слів із шумами.

МЕТОД ТРАНСФОРМАЦІЇ

Метод трансформації – це метод чіткої взаємодії логіки та уяви. Цей метод є одним із авторських методів засновника школи "Ейдетика" І. Ю. Матюгіна. За допомогою логіки знаходимо потрібні елементи в пропонованому слові. Потім за допомогою уяви трансформуємо в потрібний образ.

Як приклад трансформації ми хочемо показати уяву художника, який в рік мавпи трансформував всі знаки зодіаку: близнюки, терези, водолій, діва, козеріг, лев, овен, рак, риби, скорпіон, стрілець, телець. А зараз попробуйте відгадати, до якого знаку що відноситься?

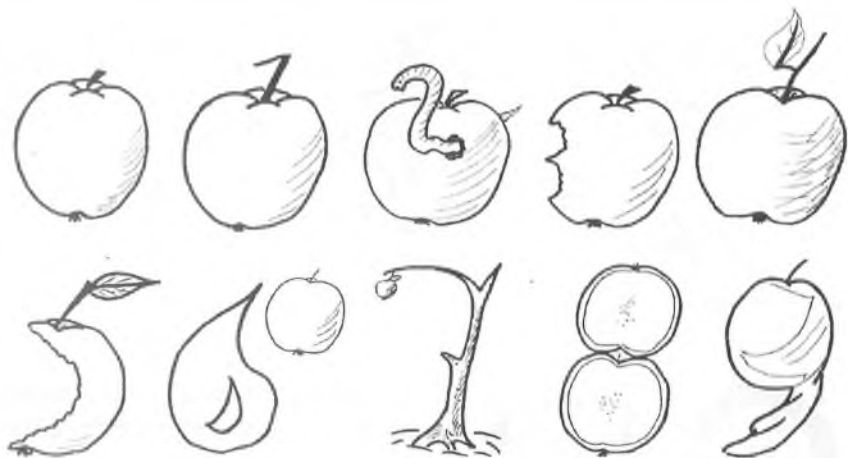




Наприклад, звичайне колесо в нашій уяві можемо трансформувати в квадратне.

Як приклад трансформації образу в цифру, візьмемо яблучко і намалюємо його так, щоб можна було в ньому побачити:

- 0 – Саме яблуко кругле, як нуль;
- 1 – Корінчик від яблука перетворюємо в одиничку;
- 2 – У яблучці може бути черв'ячок, який схожий на двійку
- 3 – Шматочок відкушеного яблука із слідами від зубів легко перетворюється у трійку;
- 4 – Листочок та корінчик яблука утворюють цифру чотири;
- 5 – Погрижене яблуко з корінчиком та листочком утворюють п'ятірку;
- 6 – Краплини соку з яблучка.
- 7 – дерево, на якому висить яблуко та саме яблуко утворюють сім.
- 8 – Дві половинки яблука – цифра вісім.
- 9 – Напівочищене яблуко утворює цифру дев'ять.



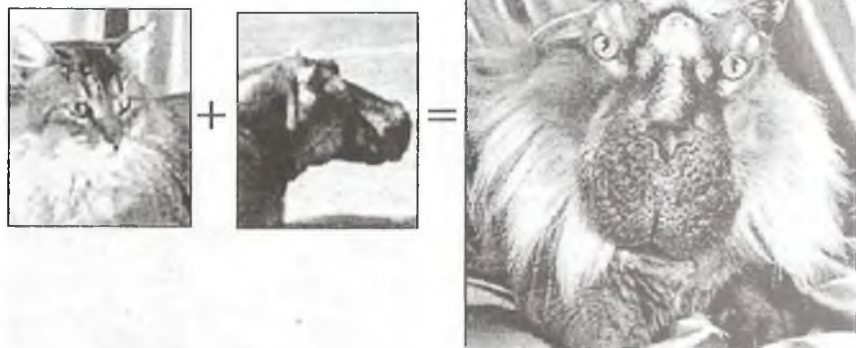
Таку ж саму трансформацію можна робити з іншими образами, словами тощо. Але потрібно чітко знати, що березу можна уявляти великою, як багатопверховий будинок, або маленькою, як сірник. Твердою, як граніт чи залізо, або м'якою, як пластилін чи пух. Чорною, як земля, або зеленою, як трава. Але обов'язково в контурі (чітко окреслений образ) повинні бачити березу.



Попробуйте опанувати цю вправу самостійно, використовуючи ключовий образ – дзвіночок або парасольку

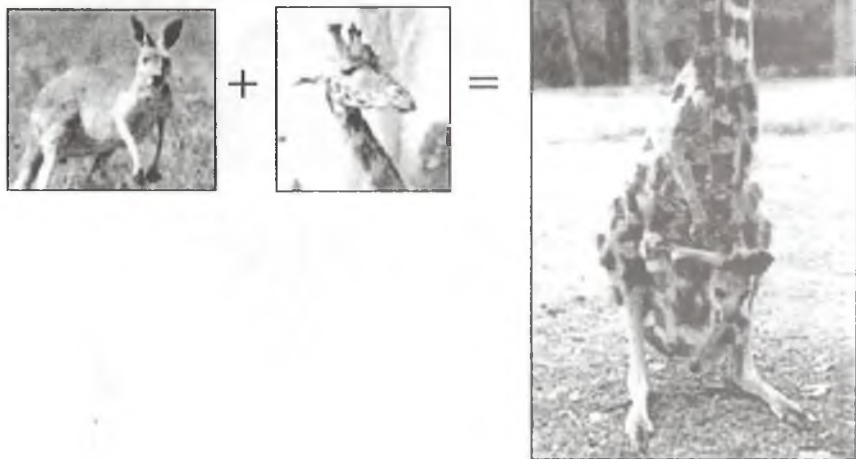
Зараз для прикладу, ми пропонуємо цікаву творчу гру, де об'єднано як творче мислення, так і елементи трансформації.

Давайте спробуємо об'єднати в нашій уяві і трансформувати в один образ кішку і бегемота, як це зробила людина, в якій добре розвинена уява. Такий різновид творчих вправ і багато їм подібних ми пропонуємо на творчих хвилинках в нашій "Школі "Ейдетики".



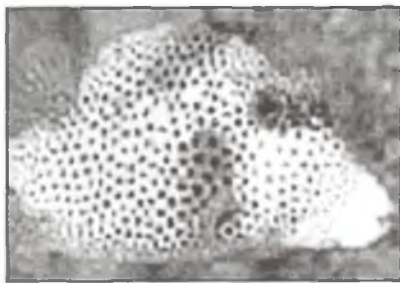
Далі вашій уяві пропонується 6 основних малюнків і 12 допоміжних.

З допоміжних малюнків виберіть по 2 малюнки, з яких, на вашу думку, трансформований основний образ.





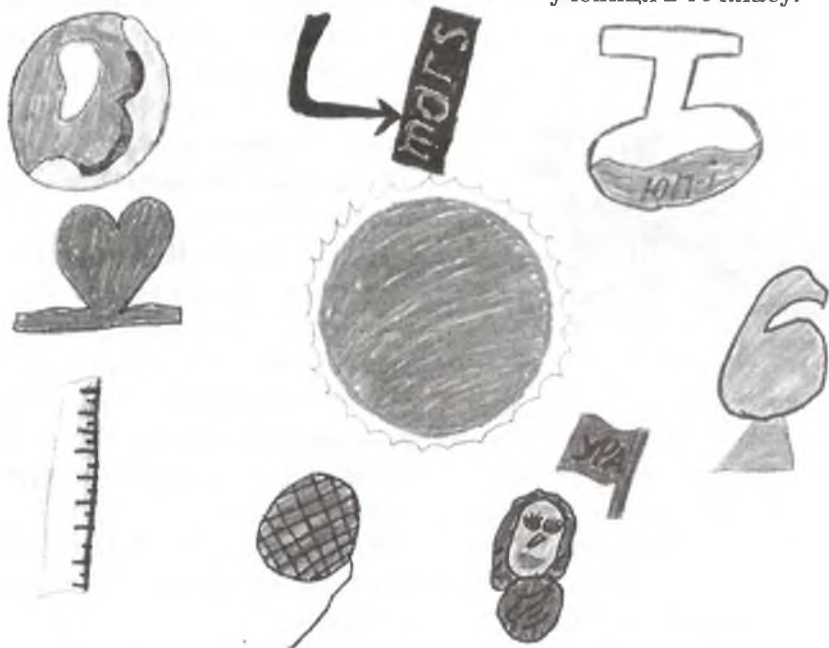




Перед вами приклад вивчення складної інформації, а саме – планет Сонячної системи. Використовуючи метод трансформації та метод фонетичних асоціацій Корсаківська Олександра за короткий проміжок часу намалювала та вивчила в чіткій послідовності всі планети Сонячної системи. Як саме працювати з такою інформацією ми познайомимо вас в наступній книжці.



Корсаківська Олександра,
учениця 2-го класу.



Вивчення планет Сонячної системи за допомогою піктограм.

2. ТВОРЧА РОБОТА З ЦИФРАМИ «СИСТЕМА ЦОК»

Давайте подивимося уважно на предмети, що оточують нас. Нам буде легко знайти цифри в різних речах. Наприклад: бублик буде нагадувати нам нуль, велосипед (два колеса) – вісім, ручка чи олівець – одиничку. Тепер давайте уявимо себе могутніми чарівниками, які живуть у світі, де все можливо і більш за все нам подобається перетворювати предмети в цифри. Давайте домовимось, що з предметів, в яких можна знайти цифри, створимо систему. За допомогою цієї системи будемо уявляти цікаву історію певних персонажів, а знаючи перекодування (кожному образу відповідає певна цифра) – легко відтворимо з пам'яті цифри. Отже в подорож!



Цифра 1 схожа на деякі предмети – свічку, ручку, олівець, мотузку, голку, тому вони і будуть одиничками. Тепер давайте уважно придивимось до казкового героя Гаррі Поттера. Його чарівна паличка дуже схожа на одиничку, а сам Гаррі Поттер, коли стоїть з витягнутою дорі рукою схожий на одини-

чку. Тому всі казкові герої будуть в нас одиницями. До одиниць ми також віднесемо і людей. Ми пропонуємо дітям згадати їх улюблених казкових героїв.

Діти повинні називати 20-25 казкових героїв: Мальвіна, Мауглі, Червона шапочка, Попелюшка, Незнайко, лікар Айболить, Чиполіно, Снігова королева.



Цифру 2 легко знайти у шарфі, обмотаному навколо шиї. Дві штанини, два рукава, вішалка, на якій висить одяг, теж схожа на двійку. Тому домовимось, що двійка – це весь одяг. Також цифра 2 нагадує нам гуску. Отже, усі птахи будуть двійками. Ми пропонуємо дітям назвати своїх улюблених птахів, а також самих незвичайних птахів, що вони знають і одягнути їх в уяві у різноманітний одяг.

Діти повинні називати 20 птахів в різному одязі: страус в кашкеті, пінгвін у шубі, павич в спідниці, чайка у шортах, горобець у шкарпетках, синичка у платті, качка у колготках, ворона у хустинці, орел у блайзері, сокіл у піджаку.

Цифру 3 можна легко знайти у величезних вухах слона. Тому домовимось, що всі тваринки в нас будуть трійками. Також на трійку схожі гантелі, тому все спортивне знаряддя буде трійками. Ми пропонуємо дітям назвати своїх улюблених звірів, а також незвичайних звірів, яких вони знають і уявити їх на спортивних майданчиках.



Діти повинні називати 20 – 25 звірів, які займаються різними видами спорту: ведмідь наприклад, піднімає штангу, лисичка – займається бігом з перешкодами, зайчик – стри-

бає у висоту, вовк – стрибає з парашутом, лев – стріляє з арбалету, бегемот – плаває навипередки з крокодилом, динозавр – займається боксом, корова – фігурним ковзанням, кінь – стрибає у довжину, зебра – займається акробатикою.

Цифру 4 найкраще знайти у дверях або у віконечку хатинки Баби Яги.



Отже всі будівлі у нас будуть четвірками, а так як ми будуємо хатинки з дерева, то всі дерева будуть четвірками. Меблі також роблять з деревини, тому всі меблі будуть четвірками. До четвірок ми також віднесемо квіти, тому що вони ростуть у лісі і біля будинків. Ми просимо дітей перелічити всі меблі, які їх оточують, назви дерев та квітів, які вони знають.

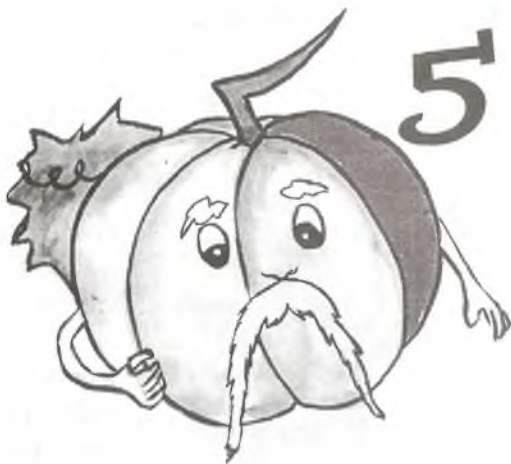
Діти повинні називати 10 предметів: диван, зроблений з дуба, стілець – з ясенна, стіл – з соняшника, крісло – з латаття, табурет – з ялинки, шафа – з кедру, на

полиці ростуть проліски, софа стоїть на галявині з ромашками, у скрині повиростали кактуси, трюмо схоже на нарцис.

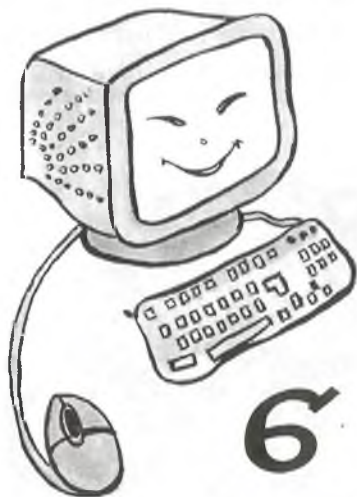
Цифру 5 дуже легко найти по контуру гарбуза, а також римську п'ятірку (V) у вусах гарбуза. Тепер п'ятірку знайдемо в надкушеному яблучку чи черешні. Тому домовимось,

що всі овочі та фрукти і взагалі вся їжа буде цифра п'ять. Ми просимо дітей перелічити все те, що вони любляють їсти.

Діти повинні називати 20-25 назв улюблених страв, можна ускладнювати завдання, пропонуючи називати окремо фрукти, овочі чи ягоди; солодкі чи кислі; зелені



чи червоні: апельсин, груша, диня, суниця, кавун, лимон, абрикос, смородина, виноград, пиріг, тістечко, борщ, каша, картопля.



Цифру 6 можна знайти в мишці, яка приєднана до комп'ютера. Тому всі електроприлади будуть відноситися до цифри шість, а так як чайники (які до речі теж схожі на цифру шість) бувають електричними, то весь посуд буде шістьками. Ми просимо дітей перелічити весь посуд, яким вони користуються і електроприлади, які вони знають.

Діти повинні називати 10 предметів посуду та електроприладів: тарілка, чашка, каструля, вилка, ложка, ніж, чай-







ник, ополоник, фен, комп'ютер, праска, пілосос, пральна машина.

У цифрі 7 легко знайти косу. Таким чином, всі інструменти будуть сімками. А також сімка схожа на прапорець. А так як кожна країна та місто має свій прапор, то назви всіх країн та міст будуть відноситись до цифри сім. Ми просимо дітей спочатку назвати ті міста, де вони були, а потім перелічити назви всіх міст, селищ та країн, які вони знають. (Діти повинні

назвати 20-25 назв міст та країн: Вінниця, Україна, Київ, Миколаїв, Одеса, Франція, Росія, Америка і 10 інструментів, які є в них дома: молоток, сокира, викрутка, граблі, лопата тощо).

Цифру 8 легко знайти у велосипеді, в окулярах та сніговику. Давайте уявимо собі малюнок: сніговик в окулярах їде на велосипеді. Діти можуть назвати вам свої асоціації, які виникають у них в зв'язку з цим числом. Також до восьми ми віднесемо весь транспорт, тому що два колеса складають вісім. Ми просимо дітей назвати різні види транспорту.



Діти повинні назвати 10 одиниць транспорту: машина, автобус, тролейбус, трамвай, поїзд, літак (пропелер), пароплав.

Цифра 9 схожа на барабан. Таким чином, всі музичні інструменти будуть дев'ятками. Також на дев'ятку схожий дельфінчик, що вистрибнув з води. Тобто всі риби будуть в нас дев'ятками. Уявимо картинку: дельфін грає на арфі. Просимо дітей назвати риб, яких вони знають та придумати, на яких музичних інструментах вони навчилися грати.

Діти повинні назвати 15-20 назв риб і 10 музичних інструментів: кит грає на барабані, щука – на скрипці, акули – на піаніно, риба-меч дує в трубу.



Нуль, звісно, схожий на всі круглі предмети. Тобто: глобус, бублик, м'яч, клубочок, ватрушка, повітряна куля – будуть нулями. Ми просимо дітей назвати свої асоціації, пов'язані з цим числом.

Діти повинні назвати 10 слів, що можна використати як нуль.

Вашій увазі пропонується цифрове перекодування, яке використовується у центрі "Школи "Бідетки".





Робота з цифрами повинна відбуватись у кількох поступових етапах:

1). Діти повинні чітко знати та уявляти, які предмети до якої цифри відносяться. Для цього ви можете використати наш кольоровий колаж з цифрами, а також бажано, щоб діти намалювали свій особистий колаж. Використовуючи кінестетичну пам'ять, використовуючи свої улюблені образи, діти, можливо, з більшим задоволенням вивчать цифро-образну систему;

2). Після того, як діти чітко вивчать цифро-образне перекодування, можна переходити до використання асоціативних зв'язків;

3). Використовуємо для асоціативного зв'язку наступні методи запам'ятовування: метод колажу, метод Цицерона, метод крючків та інші (ці методи будуть описані в наступних книжках).

А зараз спробуємо запам'ятати ряд чисел, використовуючи і метод трансформації. Обов'язково не забувайте про інтерференцію, бажано, щоб час показу між двома образами був 7-10 секунд.

3 1 4 1 5 9 2 6 5 3 5 8 9

Нам подарували гарне пухнасте кошеня (3) і коли його пестили, воно муркотіло і вигинало доверху хвостик (1), схожий на одиничку. Кошеня мало свій будинок (4) з димарем (1). Там воно ласувало пирогом (5) з рибою (9). До нього прилетів його улюблений папуга (2), що пив чай з малесенької чашки (6) з ананасів (5). Цей чай був таким смачним, що за ними ланцюжком вишикувались всі зайчики (3) лісу і хотіли обміняти цей чудовий напій на капусту (5), з якої вони зробили сніговичка (8) з рибою (9) замість носу.

Ось ви і вивчили напам'ять число "пі".

Попробуйте відтворити у своїй пам'яті історію перетворення образів у цифри, і нічого, страшного якщо одразу не вдалось. Конфуцій говорив: "Щоб навчитись плавати, потрібно зайти у воду". Для того щоб навчитись добре запам'ятувати потрібно тренуватись.

Ми певні, що після кількох спроб, а можливо і одразу, ви зможете із своєї пам'яті відтворити задані цифри – число "пі".

Ми вважаємо, що робота з цифровою інформацією один з найкращих тренажерів пам'яті. Відтворюючи зі своєї пам'яті кожен день по 15-20 цифр, ви в досить короткий час зможете сформуванати навички для роботи з точною інформацією. А для тих, хто вирішив вже стати професіоналом, даємо число "пі" до 200 цифри:

**3.14159265358979323846264338327950288419716939937
5105820974944592307816406286208998628034825342117
06798214808651328230664709384460955058223172535940812
8481117450284102701938521105559644622948954930381**

Тренування з подібним тренажером (цифрове перекодування) є одним з найкращих способів розвитку пам'яті, уяви та образного мислення.

Успіхів!

3. МЕТОДИКА РОБОТИ З ЛИСТІВКАМИ ТА СЛАЙДАМИ

На уроках "Школи "Ейдетики" значне місце відводиться роботі з листівками (набір листівок є одним з найкращих тренажерів для розвитку уяви, творчого мислення та, звичайно, пам'яті). Існує багато різноманітних вправ з цим тренажером. Хотілося зазначити, що автором ідеї роботи з листівками та шумами, став перший представник Ейдетики на Україні Є. В. Антощук.

Спочатку роз'яснимо, що таке набір листівок, за якими принципами проводиться робота з цим тренажером і за яких умов вона буде більш плідна та корисна. Набір з 25 листівок підбирається таким чином, щоб кожна наступна листівка не була подібна до попередньої бажано ні за малюнком, ні за кольором. Тобто, коли на першій листівці зображені квіти, то на другій – люди, на третій – море, на четвертій – місто, на п'ятій – тварина. Краще коли чергуються живі та неживі малюнки, різнокольорові з чорно-білими та однокольоровими.

Основні правила роботи з листівками (ці правила стосуються і всієї роботи з образами):

✓ потрібно знайти чіткий образ (слово, цифру задану вчителем) в листівці, бажано щоб він мав контур – мозок чітко реагує на контур, на закінчену форму, тобто, навіть якщо є абстрактне слово радість, ми повинні його побачити в формі усмішки, ракета може бути по формі (як гілячка тощо);

✓ образ повинен рухатись, відображати дію (в нашому центрі один з найбільш важливих принципів роботи з інформацією);

✓ бажано, щоб заданий образ був на передньому плані, був добре освітлений і кидався в очі (навіть відомий на весь

світ мнемоніст Шерешевський не міг відтворити з пам'яті образ загаданої машини, яку він у своїй уяві поставив в темний під'їзд;

- ✓ акцентування – яскраве вираження образу;
- ✓ відчуття гумору – веселі смішні історії запам'ятовуються набагато цікавіше та краще;

- ✓ позитивне мислення – на відміну від інших шкіл пам'яті не тільки в нашому центрі, а в усіх "Школах" Ейдетики" прийнятий принцип позитивного мислення – без агресії, сексуальної фантазії та збочень. Адже негативне витісняється із свідомого як захисна функція психіки.

Вправу, подібну до вправ із листівками, можна виконати за допомогою діaproектора та слайдів. Майже в усіх школах залишилися діaproектори та багато слайдів. Їх можна використати як яскравий та зручний матеріал в роботі з ейдетикою. Слайди нагадують різноманітні листівки, тільки більші за розміром та зображення на них яскравіше. І дітям подобається сам процес переглядання слайдів. Та і вперше кожний вид вправ з листівками краще робити всією групою. Тому що діти більш сконцентровані на спогляданні кольорового зображення на екрані і на одному прикладі можна ясно пояснити завдання всій групі. До того ж діти, виконуючи завдання гуртом, змагаючись один з одним, намагаються виконати його якнайшвидше та якнайкраще. Тому в нашому центрі рекомендується цей блок вправ починати вивчати за допомогою діaproектора та слайдів.

ВТРАВИ

1. "ЛИСТІВКИ"

Перша вправа "Слова у листівках".

Дітям пропонується набір з 25 листівок. До кожної листівки називається не зв'язане з нею слово. Діти повинні в листівці знайти щось, що нагадувало б їм назване слово. Коли вони не можуть знайти такий зв'язок, ми пропонуємо дітям пояснити, що незвичайне трапилось з словом, чому воно перетворилося в інший образ.



Наприклад:

На листівці зображена дівчинка з помаранчевою стрічкою в волоссі. А назване слово **лисичка**. Тобто потрібно знайти в листівці щось, що нагадує лисичку. Можливо, що це буде

помаранчева стрічка. Лисичка згорнулась клубочком на голові у дівчинки. Та саме волосся на голові дівчинки та хлопчика нагадує хутро лисички. Бо хлопчик в руках тримає сердечко, схоже за формою на голову лисички.

Складність виникає тоді, коли задане слово потрібно з'єднати з однокольоровою листівкою (білою, чорною та ін.). Чи задане слово – лисичка – потрібно знайти в листівці "Зелена трава". Ми пропонуємо придумати веселу, цікаву розповідь про те, що трапилося з лисичкою і чому вона змінила свій колір.

Наприклад:

Лисичка перекинула діжку із зеленою фарбою і тепер стала сама зелена.

Якщо листівка біла, то можна уявити, що це біле хутро лисички або молоко, яке ми вилили на хутро лисички.

Після того як ви потренувалися, можна переходити до наступного етапу.



Наступний крок – вчимося вставляти в листівки словосполучення. Тобто потрібно зв'язати з листівкою не просто слово, а словосполучення.

Коли на листівці зображений **соняшник**, а називається словосполучення – маленькі курчата. Уявимо, що пелюсточки і є маленькі жовті курчата (пелюсточки за кольором теж жовті). А зернятка за розміром такі ж маленькі як курчата. Таким чином, діти вчаться вставляти в листівки цілі речення. Вони знаходять в малюнку всі ключові слова, які є в реченні.

Наприклад:

Мама пече млинці з полуницею.

Дане речення потрібно зв'язати з листівкою, на якій зображений Леопольд, який їде на червоному велосипеді. Наприклад, червоний велосипед зв'язуємо з млинцями з полуницею, бо велосипед, як і полуниця, червоний, а колеса велосипеда або фара за формою нагадує млинці, а мамина улюблена тварина – кішка, до того ж кіт Леопольд такий же добрий, як мама, і любить мишат.



Друга вправа “Цифри, числа, букви – у листівках”.

Дітям пропонується набір з 25 листівок. На кожну листівку називається цифра. Діти повинні в листівці знайти щось, що нагадує за формою цю цифру чи знайти таку кіль-



кість предметів, яка відповідає названій цифрі. Таким чином, можна називати букви, пропонуючи їх зв'язати з листівкою. Діти можуть знаходити предмет, схожий за формою на букву чи предмет, який починається на задану букву.

Наприклад:

На листівці зображений солдат, а названа цифра – **одиниця**. Зрозуміло, що одиницю дуже легко знайти в гвинтівці, до того ж гвинтівка одна. Можна і самого солдата уявити як велику одиницю. Складнощі виникають, коли на малюнку зображене тільки море чи тільки небо. В таких випадках дітям потрібно уявити, домалювати цей малюнок таким чином, щоб там з'явилася задана цифра.

Наприклад:

На листівці зображене море, а потрібно знайти цифру **вісім**. Діти можуть уявити, що в цьому морі живе **ВОСЬМИ-**

ніг; на морі шторм **ВІСІМ** балів; за цей малюнок вони отримали **ВІСІМ** балів (але все ж бажано, щоб образ цифри був зображений в листівці).



Третя вправа “Цифри у листівках за системою ЦОК”

Дітям пропонується набір з 25 листівок і називається:

1) 25 цифр, 2) потім 25 чисел. Діти повинні перевести число чи цифру у відповідний образ і знайти його на листівці.

Наприклад:

На листівці зображений хлопчик зі своїм мотоциклом. Якщо нам потрібно знайти **цифру два**, можна уявити два грибочка на передньому плані, два колеса. Якщо цифру 3, то по контуру “грибочків” намалювати вісім. Якщо цифру 5, уявляємо п’ять пальців на руці хлопця, або верхівка грибочка як п’ять римських (V). Все це чітко, логічне, осмислене підкріплення чітким образним сприйняттям, що являє гармонічне вирішення задачі за допомогою творчості.



Четверта вправа “Звуки (шуми та пісні) у листівках”.

Дітям пропонується набір з 25 листівок і надається запис 25 шумів чи уривків з пісень. Працюючи зі звуками, діти повинні спочатку з’ясувати, що це за звуки (кого або що він їм нагадує), а потім ці звуки зв’язати з малюнком листівки.

Наприклад:

Коли лунає шум води, що тече з крану, ми уявляємо кран, який є вдома. Цей шум потрібно зв'язати з листівкою, на якій зображений ліс. Зрозуміло, що можна уявити, як цей ліс поливають із шлангу, чи в лісі іде злива.



Працюючи з уривками пісень, діти повинні виділити найбільш яскраві образи в поданому уривку і саме ці образи зв'язати з малюнком листівки. Для роботи в групі використовуються уривки з відомих вітчизняних та російських мультиків, які добре знають і люблять діти.

Наприклад:

*"Плыву я сквозь волны и ветер
к единственной маме на свете"*



Рядки цієї пісні потрібно зв'язати з листівками. Уявляємо як дитина, зображена на листівці, сама хоче плисти крізь хвилі та вітер до своєї матусі, так їй одній самотньо. А квіти і є Мама, до якої дитині потрібно доплисти. Бо квіти символізують жінку маму. А можна весь куплет пісеньки зв'язати з однією листівкою.



2. ЗВ'ЯЗУЄМО ЛИСТІВКИ

Перша вправа “Листівки методом асоціацій”.

Дітям пропонується комплект з 25 листівок. Вони повинні зв'язати послідовно першу листівку з наступною.

Наприклад:

Коли на першій листівці зображені діти, на другій –

собака, на якій спить дитина тощо. Тобто нам потрібно придумати цікаву історію, яка б зв'язала ці образи.



Сергійко розказував Даринці цікаву історію про свого найкращого товариша-песика Рекса, на якій йому подобалося спати, як на м'якенькій подушці.



Рекс, для того щоб Сергійко спав міцно, колисав хлопчика так тихесенько, як корабель гойдається на хвилях.



Корабель плів центральною вулицею міста Вінниці.

Мером міста Вінниці був білий величезний ве-



дмідь.

Секретарем ведмедя був кіт Леопольд, який всі закони записував на відеокасету.

Ці касети були такі ж великі, як маленький хлопчик Дмитрик.





Хлопчик Дмитрик кожний ранок купався під водопадом. Та хоча Дмитрик ледве вмів ходити, він легко перепливав бурхливу річку.



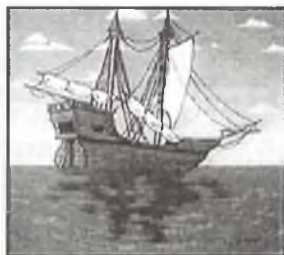
І за його хоробрість Дід Мороз приносив йому подарунки.

Дід Мороз жив у височезній вежі.



Зрозуміло, що виконуючи це завдання, діти використовують метод послідовних асоціацій та метод парадоксальних перетворень.

Зараз пропонуємо набір тих самих листівок, і відтворіть по них цю історію, згадуючи послідовність:



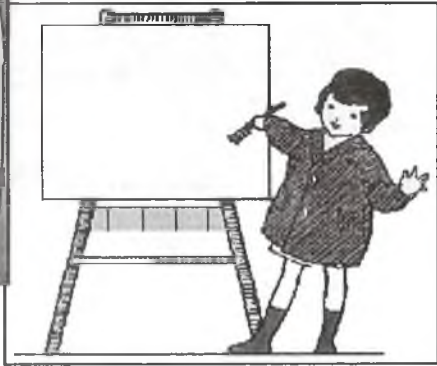
Друга вправа “Листівки – по контуру (деталях та частинах).

Дітям роздається комплект з 25 листівок. Їм пропонується знайти в кожній наступній листівці якийсь яскравий елемент, схожий за контуром на малюнок з попередньої листівки.



Діти можуть зв'язати листівки таким чином:

Коли на першій листівці зображено вчителя біля дошки, а на другій – художника біля мольберту, легко побачити, що дошка схожа на мольберт.



Наприклад:



Ніжки мольберта схожі на гребінці (за формою), які зображені на третій листівці.

А два схрещених гребінця легко нагадують величезні та довгі вуха зайчика. Один гребінець може бути схожий на морквинку, що тримає зайчик.

В свою чергу вушка зайчика зігнуто таким же чином, що й і хвостик в Русалоньки.



А волосся чарівної Русалоньки схоже на розкішне гілля дерева. А, в свою чергу, гілля дуже схоже на корінці троянд, і могутній стовбур легко побачити у вазі.

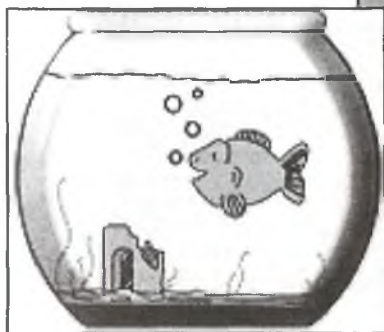
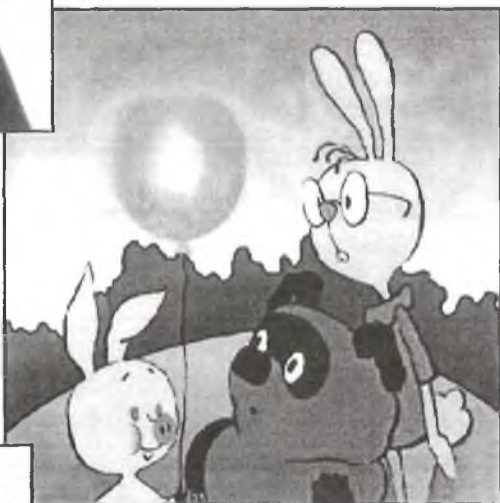


Ріжок з морозивом схожий за формою на вазу, а саме морозиво легко перетворити на квіту чи та запавні троянди.



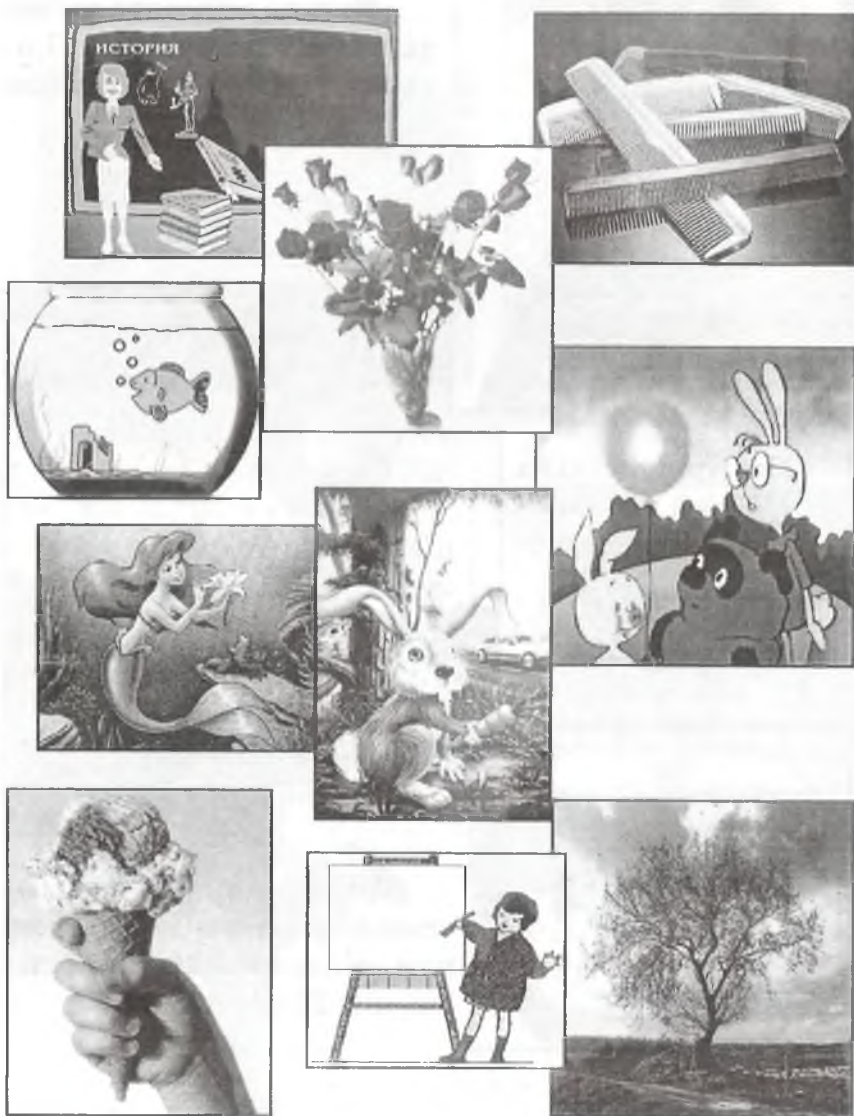
Кулька морозива схожа на кульку, яку тримає П'ятчок, а ріжок з морозивом на вуха Зайчика

Повітряна кулька і є круглий та прозорий акваріум з рибкою.



Ця вправа дуже подобається дітям і вони із задоволенням зв'язують набагато більше, ніж 25 листівок.

А тепер спробуйте пригадати, в якій послідовності були Вам запропоновані дані листівки.



Третя вправа “Листівки – у комбінованаціях”.

Діти працюють з комплектом із 25 листівок. Дітям пропонується в кожній наступній листівці знайти елемент чи схожий за контуром на попередній чи того ж кольору, що і в попередній. Деяким дітям легко запам'ятовувати кольори.

Наприклад:



Діти можуть зв'язати листівки таким чином:

Коли на першій листівці зображена **Снігуронька** в блакитній шубці, то її легко зв'язати з виноградом, який теж синього кольору. Та сніжки і гудзики на шубці схожі на ягоди винограду за формою.

Ягоди винограду такі ж круглі й маленькі, як сніч (літаюча кулька Гаррі Поттера), який намагається наздогнати **Гаррі Поттер**.

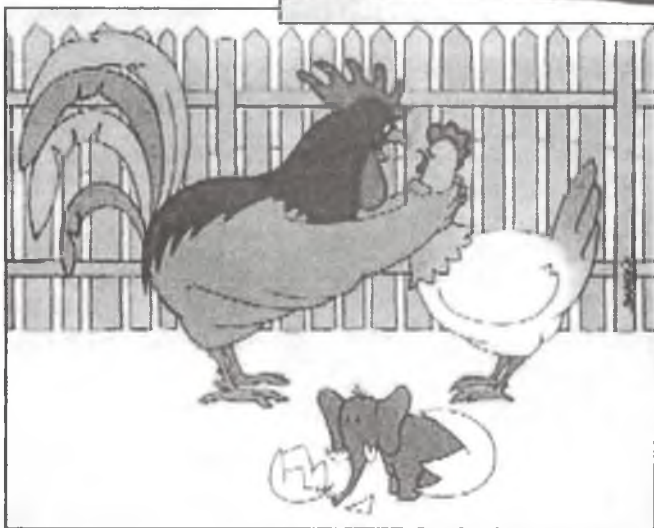


Крильця сніча легко перетворити в **крильця метелика**, крім того вони такого ж золотого кольору, як і метелик.



Золотий метелик схожий на золоту рибку за кольором і за формою.

Плавники золотої рибки схожі на хвіст півня, а кольором золота рибка схожа на курочку.



Гребінець півника легко перетворити в колючки їжачка.

Колючки їжачка так само стирчать в різні боки, як шерсть маленького кошеняти, а лупа схожа на його чорні очки.



Кошеня таке мале, як і найменша пташка на Землі – колібрі, до того ж і коше-

ня, і колібрі яскравого кольору.

Крильця колібрі схожі за формою на вуха віслючка.



А тепер спробуйте пригадати, в якій послідовності були Вам запропоновані дані листівки.



3. ЗНАХІДКИ У ЛИСТІВКАХ

Вправа перша “Знаходимо листівках яскраві асоціації”.

Дітям пропонується комплект із 25 листівок. В кожній листівці вони повинні виділити один предмет, який в їх підсвідомості пов'язаний з яскравою асоціацією.

Наприклад:

Коли на листівці зображена ялинка, то в дитини цей малюнок може викликати такі асоціації: їжачок, голки, кактус, борода тощо. Головна мета цієї вправи – навчити дитину знаходити в листівці знайомі образи.

**Вправа друга
“Знаходимо в листівках живе та неживе”.**



Дітям пропонується комплект із 25-ти листівок. В кожній листівці вони повинні знайти об'єкт, який асоціюється в них з живим та неживим.

Наприклад:

Коли на листівці зображено багато фруктів, дитина може назвати такі асоціації: полуниця – Червона Шапочка, зелений листочок – крокодил, черешні – м'ячики, камінчики, виноград – ікра, банан – бумеранг. Обов'язково при виконанні цієї вправи просити дитину пояснювати, чому саме той чи інший образ вона обрала.

Ці вправи розвивають творчі здібності дитини, її уяву та впевненість. Коли в дитини щось виходить, коли незвичне мислення позитивно оцінюється – її самооцінка підвищується.

А діти, невпевнені в собі, будуть вагатися назвати будь-який варіант, тому що не знають, чого очікують від неї інші.



4. МЕТОД КОЛАЖІВ

Колаж являє собою лист картону, на якому наклеєні або намальовані від 7-50 малюнків. Малюнки повинні бути різноманітними, не повторюватися, різні за змістом та розмірами. В деяких колажах використовуються цифри та числа, тобто біля кожного малюнка може бути цифра чи число.

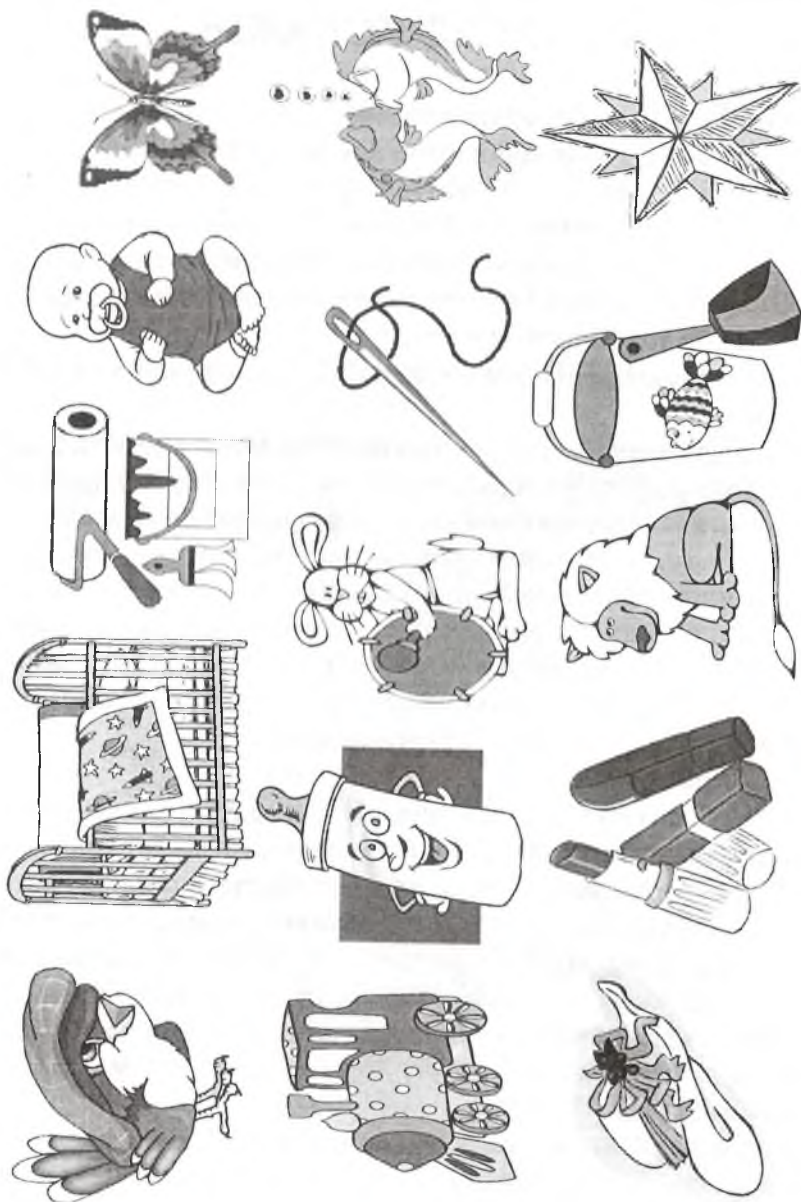
На першому уроці ми пропонуємо дітям запам'ятати 15-20 малюнків, наклеєних на лист картону. Як правило, діти запам'ятовують 7-9 малюнків, найбільш яскравих і знайомих їм.

На другому занятті ми пропонуємо дітям вибрати з цих малюнків одного головного героя і скласти казочку про його пригоди, які відбуваються з ним, використовуючи всі малюнки колажу. Наступним кроком цієї методики є запам'ятовування, по черзі, всіх малюнків колажу. Діти можуть відтворити, по черзі з першого по останній малюнок колажу і навпаки. В деяких колажах ми малюємо різнокольорові доріжки. Тобто ми пропонуємо запам'ятати колаж за синіми доріжками, а наступного разу по зеленій.

Наприклад:

Жив на світі горобець, який більш за все полюбляв спати в дитячому ліжечку. Це ліжечко він розфарбовував сам. А фарби йому виготовляв малюк з пилка метелика. До метелика можна було доїхати лише потягом, а заправляли цей потяг дитячим молоком, яке приготував зайчик в своєму барабані. Одного разу голкою пробили цей барабан і з нього вистрибнули рибки в капелюхах з нафарбованими губами. Ці помади продавав лев, якому подобалося за допомогою відерця з лопаткою ліпити з піску зірочки.

Труднощі виникають тоді, коли діти зустрічаються з незрозумілою їм інформацією. Але в деяких колажах ми



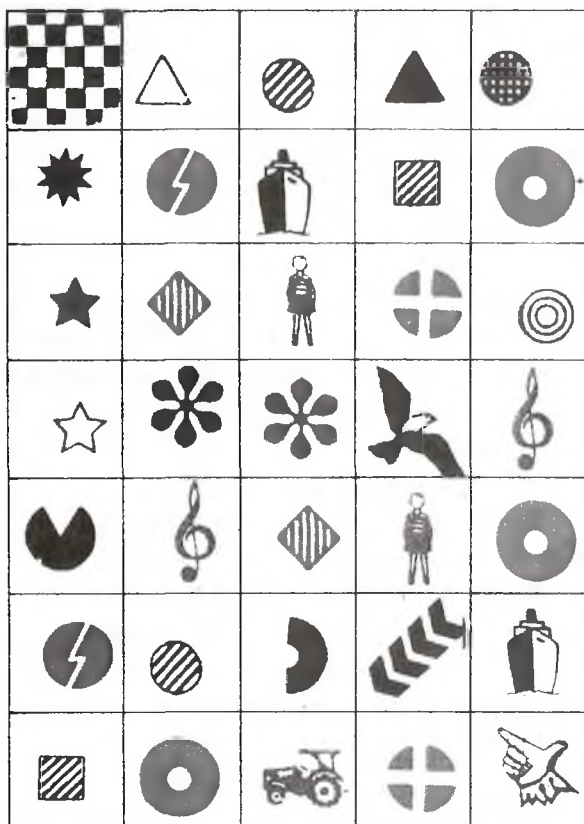
нависно використовуємо абстрактні малюнки. Щоб їх запам'ятати, діти повинні навчитися в щось їх перетворювати, зв'язувати з конкретним образом. Це вчить дітей знаходити щось спільне між абстрактною і конкретною інформацією. Виконуючи цю вправу, розвивають творчі здібності дитини.

Ось, наприклад, дітям зустрічається такий значок – †. Одні можуть перетворити його на чоловічка, а інші – на ключик.

Трикутник – для одних дітей може бути хусточкою, для інших пірамідою, для третіх – ріжок з морозивом

Наступним кроком – запам'ятовування в колажах цифр,

тому між двома малюнками ми пишемо цифри. І діти з'єднують по черзі малюнок – цифру, малюнок – цифру. При виконанні цього завдання, стирається різниця між точною та образною інформацією, діти перестають боятися запам'ятовувати багато цифр. Останній крок – до кінця навчання діти запам'ятовують 50 малюнків та 40 чисел.



5. ФАЙЛОВА СИСТЕМА ПРИ РОБОТІ ЗІ СЛОВАМИ ТА ЦИФРАМИ

5.1. Запам'ятовуємо ряд слів

Ряд слів (до 25) запам'ятовується за допомогою методик, які розглядалися в попередніх розділах. Тому в цій частині дається перелік принципів, за допомогою яких можна легко і швидко навчитися запам'ятовувати слова:

✓ Зв'язуємо перше слово з наступним за допомогою незвичної дії (метод послідовних асоціацій).

✓ Кожне попереднє слово зв'язуємо з наступним, використовуючи гумор та незвичайні ситуації (метод парадоксальних перетворень).

✓ Діти стараються самі взяти участь у цьому перевтіленні (метод перевтілення і входження).

Труднощі виникають у випадку потреби запам'ятати більш, ніж 25-30 слів. Багато шкіл пропонують використовувати наведені вище методи. На відміну від інших, наша "Школа "Ейдетики" пропонує наш авторський файловий або блочний метод. Файловий метод – це система, яка об'єднує кілька слів або речень в один діючий образ, який має чіткий контур, яскравий та легкий для запам'ятання.

Дуже зручно проілюструвати дію цього метода на відтворенні колажу.

Для прикладу розглянемо невеликий колаж

Задану кількість слів розділяємо на зручні (7-9 образів) блоки. Одне слово блоку робимо ключовим, а всі інші з'єднуємо з ними. В результаті маємо 3-4 блоки, кожен з яких має ключове слово – не обов'язково перше, а те, з яким відбувається найбільше дій у створеній казочці.



В першому блоці (для зручності у нас блоки співпадають з рядками) *ключове слово* – *совеня*, у другому – *робот*, у третьому – *чебурашка*.

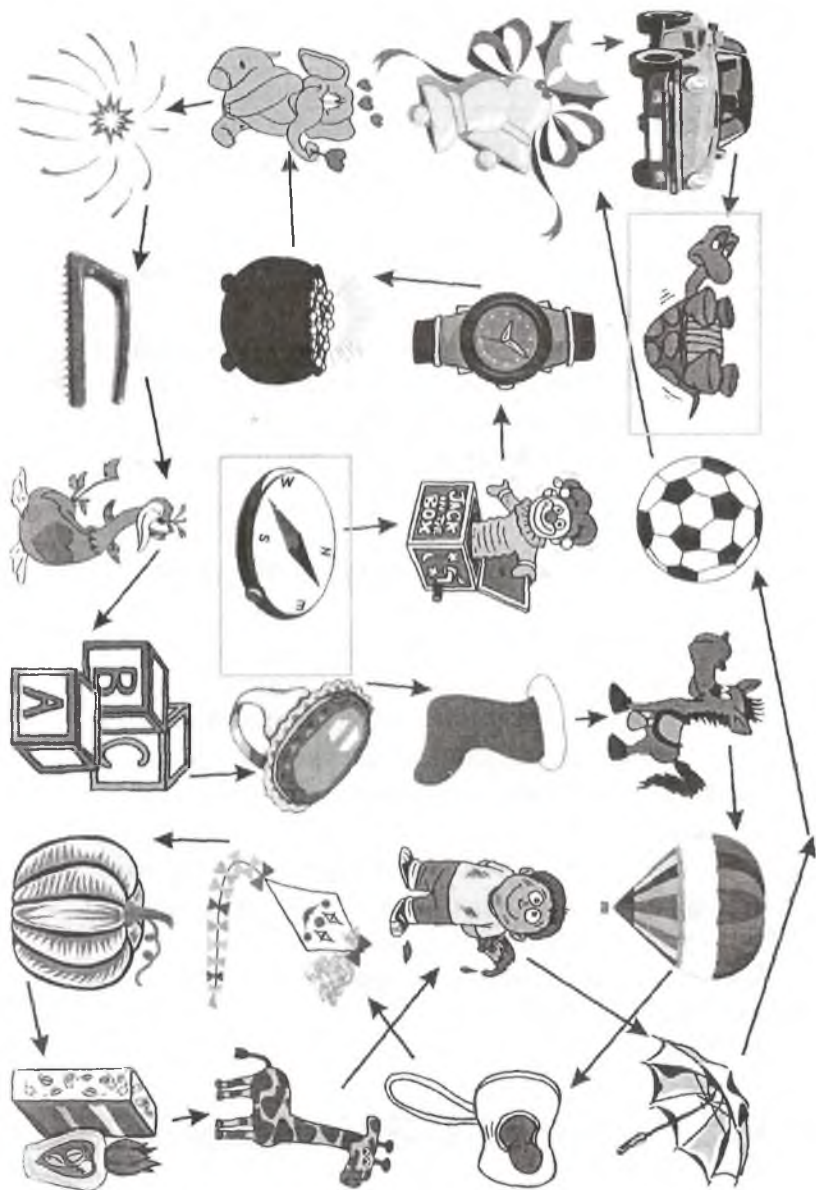
Совенятко пішло навчатися в школу разом з дітьми, школа знаходилась в стародавньому замку. Там їх вчили літати на драконах, для безпечності вдягали *рятівні круги*. Ці круги були з *полуниці*, що росла високо в горах та дістати її могли тільки *лижники*.

Робот жив на чарівній планеті, на якій він створив *корову*, що полювала на *черв'яків*. Ці черв'яки були шкідливі і знищували всі *квіти*, перетворюючи їх в *лампочки*, а захистити їх міг тільки *засць-чарівник*.

Чебурашка посперечався з *учнем*, хто з них скоріше на *велосипеді* доїде до *хатинок*. Винагородою буде *куртка*, яка гарно зберігає тепло (*термометр*), тому що вона виготовлена з хутра *тигра*.

За допомогою файлового методу запам'ятовування колажів можливо довести до 50-ти малюнків, але це не є межа Ваших можливостей.

А зараз вашій увазі пропонується колаж для самостійного запам'ятовування. Перший раз його можна запам'ятати у тій послідовності, в якій він зображений, а другий раз – слідуючи за стрілками.



Цей метод працює і для запам'ятовування слів. Сприймаючи на слух слова, поділяємо їх на блоки і з кожним ключовим словом уявно малюємо малюнок. Дуже важливим моментом в цьому методі є одноманітне сприймання інформації, тобто дивлячись (уявно) на один малюнок всі слова зчитуються одночасно.

Наприклад:

Ялинка, машина, торт, дівчинка, олівець, яблуко, комп'ютер, ворона, медаль.

Об'єднуємо всі ці слова в один блок, ключовим словом беремо машину: **Машина** зроблена з **торту** та везе **ялинку**, якою керує **дівчинка** за допомогою **комп'ютера**, за вухом в неї **олівець**, вона їсть **яблуко** і поглядає на **ворону**, що милується **медаллю** сидючи на **ялині**.

5.2. Запам'ятовуємо ряд чисел

Щоб навчитися легко запам'ятовувати довгі ряди чисел, потрібно володіти декількома методиками:

- ✓ Перекодовуємо числа чи цифри в образи (ЦОК)
- ✓ Зв'язуємо першу цифру (перекодоване слово) з наступною цифрою (словом) за допомогою незвичної дії (метод послідовних асоціацій).
- ✓ Кожну попередню цифру (перекодоване слово) зв'язуємо з наступною, використовуючи гумор та незвичайні ситуації (метод парадоксальних перетворень).
- ✓ Розбиваємо їх на зручні блоки, бажано щоб вони починалися з діючої особи.

Наприклад:

985124375985122335466987474123

Перед нами довгий ряд цифр, але запам'ятовуючи методом послідовних асоціацій – можна припуститися помилок. Тому, рекомендується цей ряд розбити на декілька частин – блоків.

Кожен блок – це буде окрема казочка з своїм головним героєм, ніяк не зв'язана з попереднім. Перша цифра 9 – це може бути чи риба, чи музичний інструмент. Зручніше вибирати головного героя (першу цифру) – живий образ. Тому перша казочка буде про **Акулу (9)**. Без проблем, методом ланцюжка, запам'ятовується 20-25 цифр. Але, так як ланцюжків (казочок) буде декілька, зручніше оперувати 10-12 цифрами. Тому наступним головним героєм буде **Сніговик (8)**. Між 9,8 та 5 вибираємо 8, тому що перша казочка починається з Акули (9), а їжу, в якості головного героя, вибирати незручно. Героя третього ланцюжка (казочки) вибираємо із цифр 8,7,4. Так як другий ланцюжок починався з 8, то залишаються цифри 7 і 4. Можна вибрати 7, як головного героя казочки. Тобто, всі події будуть відбуватися чи в якійсь країні, чи в якомусь місті. Або головним героєм буде якийсь з інструментів (7) – чи коса, чи молоток. Вибираючи, головним героєм казочки (4) всі події можна зв'язати з **будинком (4)**, в якому мешкаємо, що здається, набагато зручнішим. Тепер запам'ятавши головних героїв: **Акулу, Сніговика, Хатинку**, діти не переплутають три різних казочки і, без проблем, запам'ятають довгий ряд цифр.

Складаємо казочку методом ланцюжка про кожну діючу особу.

Інформація наведена в нашій книжці є тільки першим кроком на шляху оволодінням принципів роботи з цифровою інформацією. Так як наша "Школа "Ейдетики" спеціалізується на цифровій інформації, то всім бажаючим пропонується пройти наші тренінги або чекати наступної книги.

6. СИСТЕМА ПОВТОРЮВАННЯ

Ми знаємо, що повторювання являється ефективним та сильним інструментом для зберігання та відтворювання інформації. Але чи будь-яке? Ми умовно розділимо повторювання на три типи:

- ✓ Механічне;
- ✓ Логічно-сміслове;
- ✓ Ейдетичне (мнемічне).

Механічне – це повторювання інформації з книг та інших носіїв (аудіо, відео) з метою кращого засвоєння інформації. Це система зазубрювання (знамените студентське ЗЗЗ – зазубрив здав забув).

Абстрактно-логічне – зберігається краще ніж механічне, але як показала практика, через чотири-шість днів 90% відсотків учнів не зможуть здати екзамен на такому ж рівні.

Ейдетичне (мнемічне) – раціональне повторювання тільки із своєї пам'яті, а не із інших носіїв, з спеціальним проміжком часу, з метою збереження інформації на термін, який нам потрібен (день, місяць, рік).

В нашому центрі пропонується такий план повторювання:

1. Одразу після вивчення матеріалу;
2. Через 30-40 хвилин;
3. Через 3-4 години;
4. Через добу;
5. Через тиждень;
6. За необхідністю.

Для того щоб систему повторювання звести до мінімуму, потрібно з самого початку звернути особливу ува-

гу саме на перший момент запам'ятовування інформації, який є досить важливим. Чому? Існує правило інтерференції – витіснення однієї інформації іншою (у фізиці накладання одних хвиль на інших). Коли зв'язок недостатньо емоційний, недостатньо чітко сформований образ, на його формування йде достатньо короткий проміжок часу, то наступна інформація витісняє попередню інформацію в підсвідомість. Таку інформацію без спеціальних методик відтворити досить важко. Інтерференція особливо "небезпечна" в перші 10 секунд. Тому перший, чіткий зв'язок, грає надзвичайно важливу роль в запам'ятовуванні. На перший час важлива не швидкість запам'ятовування, а її якість. З часом якість перейде в швидкість. А це вже є початок формування навиків.

Багато років тому босоногий хлопчик сидів на стіні в Римі і дивився вниз, на людину, яка висікала щось різцем з глиби мармуру.

- Гей, сеньйор, - крикнув хлопчик цій людині. - Навіщо ви стукаєте по цьому каменю?

Мікеланджело поглянув вгору і крикнув у відповідь: Тому що там всередині ангел, і він хоче вибратися назовні. Ось приклад незвичайного сприйняття процесу творчості. Мабуть, Ваш ангел не такий геніальний, як ангел Мікеланджело, але і він заслуговує свободи.



**Бажаємо успіху в навчанні
га чекаємо зустрічі з Вами на
сторінках наших книг!**