

Что такое слухоречевая память и как ее развить?

Слухоречевая память – это возможность слышать, анализировать, запоминать и выполнять длинные инструкции. Чем больше объем слухоречевой памяти у ребенка, тем проще будет ему выполнить инструкции учителя или родителя, тем лучшим участником диалога он может быть.

Проблема понимания детьми дошкольного возраста речевой инструкции – одна из проблем в современном дошкольном образовании. Многие дети не умеют действовать по заданной инструкции, это не позволяет им успешно выполнять задания и поручения, что приводит к их учебной несамостоятельности и ощущению некомпетентности в выполняемой деятельности, **понижению мотивации и самооценки** ребенка.

Отсутствие умения действовать по вербальной **инструкции** мешает ребенку понять правила игры и следовать им, что влечет за собой потерю интереса и отказ этого вида игры, нередко возникают конфликтные ситуации между **детьми**.

Исследования Г. А. Кислюка показывают, что наиболее **просто** дети выполняют **наглядную инструкцию**, но **эффективность осознанности и запоминания выше при словесной инструкции**.

Рассмотрим более подробно понятие «**речевая инструкция**».

Словесная (речевая) инструкция – это сформулированное словесное задание, которое способствует большей осознанности ребенком упражнения.

Существует несколько видов **речевых инструкций**.

Словесная инструкция может быть простая и сложная. К простой относятся **инструкции**, содержащие в себе смысл **выполнения одного простого действия** (Например, «*дай мяч*», «*открой дверь*»).

С 2,5 - 3 лет игра может быть такой: «Положи зеленый камушек в ведерко». Ребенку нужно выбрать из 3 стаканчиков один, соответствующий по цвету камушку.

Если ребенок хорошо выполняет одноступенчатую инструкцию, можно переходить к более сложным.

К сложной относятся те **речевые инструкции**, которые подразумевают выполнение нескольких действий, они могут быть **двухступенчатые** («*Сначала почисти зубы, потом садись завтракать*», «*Положи зеленый камушек в красное ведерко*»).

С 3,5-4 лет можно давать **трехступенчатые** («*Возьми в саду лейку, набери в нее в ванной воды и полей все цветы на подоконнике*», «*Положи в зеленое ведёрко сначала красный камушек, а потом синий*»), **четырехступенчатые** инструкции: «*Положи зеленый камушек в красный стаканчик, а синий в зеленый*». Инструкция считается выполненной, если взрослый произнес ее один раз!

Конфликтная инструкция дается **после 4,5-5 лет** – **инструкция**, действия которой необходимо выполнять не по порядку, для

правильного выполнения требуется предварительный анализ **речевых структур** (Например, «*Положи в красное ведерко не синий камушек и не зеленый*», «*Позавтракай после того, как прочтешь газету*», «*Если сейчас ночь, нарисуй круг на белом квадрате, если сейчас день, нарисуй круг на черном квадрате*»).

Наибольшие затруднения в выполнении вызывают конфликтные **инструкции**, так как их выполнение требует предварительного анализа текста данной **инструкции**, продумывания этапов и очередности выполнения.

После выполнения инструкции полезно спросить ребенка: «Что ты сделал?», таким образом развиваться будет еще и связная речь.

К 1 классу ребенок должен выполнять 4-5 ступенчатые инструкции!

Играйте дома с детьми и успех им обеспечен!

Игра "Магазин"

На столе мы устраиваем магазин: раскладываем предметы, которые будут в нём продаваться. Это может быть не только продуктовый магазин, но и магазин цветов, игрушек, инструментов и т.п. Лучше всего использовать для игры предметы, но подойдут и просто тематические картинки.

Ребёнку-покупателю называется список того, что он должен купить в магазине. Начинать лучше всего с 2-3 предметов, постепенно увеличивая их количество. Можно также меняться с ребёнком ролями, взрослый тоже может быть покупателем, а ребёнок будет заказывать, что необходимо купить.

Игра "Бабушкин сундук/Пиратский сундук/Сундук гнома"

Игроки по очереди называют слова. Игра начинается с того, что первый игрок называет первый предмет, например: "Бабушка положила в сундук: очки". Следующий игрок должен повторить эти же слова добавив к ним ещё один предмет, например: "Бабушка положила в сундук: очки и книгу". Следующий игрок опять повторяет весь предыдущий ряд и добавляет к нему новое слово.

Игру можно разнообразить и складывать предметы не в бабушкин сундук, а например, в пиратский сундук, или грузить пароход, или садовник будет сажать цветы и т.п.

Игра "Башня"

Игроки по очереди называют животных или героев мультфильмов/сказок, представляя в уме, как они сидят друг на друге. Например, первый игрок говорит: "На траве сидит слон". Второй игрок повторяет предложение и добавляет новое слово, например: "На траве сидит слон, на слоне сидит собака" и т.д. по аналогии с предыдущей игрой.

Очень весело и полезно будет, если подбирать слова на один определенный звук.

Игра "Запомни ряд"

Взрослый называет несколько предметов, которые ребёнок должен запомнить и повторить. Чтобы игра была интересней можно использовать все же зачины, что и в предыдущих играх. Например, взрослый говорит: "Бабушка положила в сундук: платок, платье, зонтик, пуговицу и пояс". Ребёнок должен повторить предложение, вспомнив все предметы, что назвал взрослый. Начинать игру лучше с 2-3 предметов, постепенно увеличивая их количество. Также можно немного усложнить игру, в этом случае ребёнок должен нарисовать сундук, в котором лежат все предметы, которые ему удалось запомнить.

Игра "Действуй!"

Эту игру очень любят дети, так как в ней надо много двигаться. Взрослый даёт инструкцию, постепенно её усложняя, а ребёнок должен её выполнить. Например: "Добеги до стола и вернись ко мне". Потом усложняет: "Добеги до стола, постучи по нему два раза и вернись ко мне". Затем ещё усложняет: "Добеги до стола, постучи по нему два раза, 1 раз подпрыгни и вернись ко мне" и т.д.

Игра "Шифровщик"

Ребёнок будет шифровщиком. Ему предлагается зашифровать символами предложение так, чтобы он его запомнил. Например "В озере под камнем живёт краб" - ребёнок рисует: озеро-камень-краб. Затем ребёнок должен по своим обозначениям вспомнить предложение.

Игра "Запомни слова"

Взрослый читает небольшое стихотворение или рассказ, а ребёнок должен запомнить из него определенные слова. Например, только овощи, или только птиц и т.п.

Игра "Птица, зверь, имя"

Эта игра для 3 игроков и более. Взрослый-ведущий по очереди указывает на каждого игрока и произносит: "Птица, зверь, имя, птица, зверь..." Тот игрок, на котором взрослый остановится, произнося приговорку, должен быстро (пока взрослый считает до пяти) назвать зверя (в данном случае). Если игрок ответил правильно, ведущий продолжает игру, если ответ неверный - ребенок выбывает из игры. Названия не должны повторяться. Игру можно изменять и называть, например, цветы, мебель, игрушки и т.п.

Игра "Классификация"

Цель игры научить ребёнка при запоминании слов использовать метод группировки. Взрослый объясняет ребёнку, что для того, чтобы легко

запоминать слова, можно использовать метод классификации. Для этого нужно слова объединить в группы похожих предметов. Например, ребёнку дается следующий набор слов: тюльпан, машина, ромашка, самолет, роза, поезд, астра.

Игра "Ассоциации"

Также можно научить ребёнка запоминать слова методом ассоциаций. Для этого ребёнок должен постараться придумать связанный рассказ из слов, которые нужно запомнить. Например, взрослый даёт для понимания слова: Собака, ложка, муха, краски, ведро. Ребёнок может придумать для запоминания, например, следующий рассказ: "В ведре с краской лежит ложка, на ложке сидит муха, собака лает на муху". Постепенно количество слов для запоминания нужно увеличивать.

Игра «День – ночь». Возраст 4+

Цель: развитие фонематического восприятия, развитие произвольного внимания, развитие мимической мускулатуры.

Инструкция: если я говорю слоги со звуком (любой речевой звук) «...», то наступает ночь - Вы закрываете глаза, а если я говорю слоги со звуком (любой речевой звук) «...», то наступает день – вы открываете глаза.

Возможные варианты игры: Вы можете просить детей расслабить глазки и их зажмурить, нахмурить лоб (пасмурная погода) и расслабить его (ясная погода) и т. п.

«Восстанови пропущенное слово»

Ребенку зачитываются 5-7 слов, не связанных между собой по смыслу: корова, стол, стена, письмо, цветок, сумка, голова. Затем ряд читается заново с пропуском одного из слов. Ребенок должен назвать пропущенное слово. Вариант задания: при повторном прочтении можно заменить одно слово другим (из одного семантического поля, например, корова-теленок; близким по звучанию, например, стол-стон); ребенок должен найти ошибку.

Учитель-логопед Кочерба А.П.