

## 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»), **четырёхступенчатые** 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 ведро не синий камушек и не зеленый», «Позавтракай после того, как прочитаешь 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 ним 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 всё те 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-теленочек; близким по звучанию, например, стол-стон); ребенок должен найти ошибку.

Учитель-логопед Кочерба А.П.