

**Федченко Надежда Сергеевна**

магистрант

**Куцеева Елена Леонидовна**

канд. психол. наук, доцент, доцент

ФГБОУ ВО «Кубанский государственный университет»

г. Краснодар, Краснодарский край

## **ДИДАКТИЧЕСКАЯ ИГРА КАК СРЕДСТВО КОРРЕКЦИИ ПАМЯТИ У ДОШКОЛЬНИКОВ С ЗПР**

***Аннотация:** статья посвящена актуальной на сегодняшний день проблеме дефицита памяти у старших дошкольников с задержкой психического развития (ЗПР) как одного из ключевых факторов, затрудняющих усвоение информации. В статье представлены результаты экспериментального исследования (констатирующий и формирующий этапы), демонстрирующие эффективность системного использования дидактических игр для коррекции объема, точности и скорости запоминания. В материале подробно описаны игры на развитие зрительной, слухоречевой и моторной памяти. Доказано, что дидактическая игра, в отличие от учебного задания, создает дополнительную мотивацию, снижает истощаемость и позволяет многократно тренировать мнестические операции в естественной для дошкольника деятельности.*

***Ключевые слова:** память, дидактическая игра, задержка психического развития, старшие дошкольники, коррекция памяти, мнестические операции, объем запоминания.*

Память выступает базовым компонентом познавательной деятельности: именно она обеспечивает первичное удержание информации до ее перевода в долговременное хранилище. У детей с задержкой психического развития (ЗПР) память характеризуется: сниженным объемом (удерживают 3–4 единицы, вместо 6–7 в норме), повышенной тормозимостью следов побочными воздействиями

(т. е. быстрое забывание под влиянием помех) и низкой точностью воспроизведения.

Традиционные методы коррекции (повторение, списывание) часто неэффективны из-за быстрого утомления и отсутствия интереса у детей с ЗПР. Дидактическая игра, сохраняя структуру учебной задачи (правило, действие, результат), делает занятие более интересным для детей данного возраста. Именно это делает игру оптимальным средством коррекции памяти в дошкольном возрасте.

Согласно положениям Л.С. Выготского, А.Н. Леонтьева, память дошкольника носит произвольный характер. Дидактическая игра сама по себе занимает промежуточное положение между произвольным и непроизвольным запоминанием: т.е. ребенок хочет запомнить не потому, что «надо», а потому, что это нужно для выигрыша или достижения игрового результата («угадай, что исчезло», «накорми зверят», «помоги найти пару»).

Специфика задержки психического развития (ЗПР) включает в себя слабость регуляции, сниженную познавательную активность, быструю истощаемость, поэтому и требует несколько важных аспектов к дидактической игре.

1. Четкое правило, доступное для понимания.
2. Минимальный объем стимулов на старте с постепенным наращиванием.
3. Обязательное подкрепление (визуальное, тактильное, вербальное).
4. Исключение соревновательного элемента в начале коррекции (игра с самим собой или с взрослым на равных).

Исследование проводилось на базе ДООУ комбинированного вида (логопедическая группа для детей с ЗПР). Участвовали 20 детей 6–7 лет (экспериментальная группа – 10 человек, контрольная – 10 детей).

Констатирующий этап включал диагностику: зрительной памяти: методика «10 картинок» (запоминание предметных изображений); слухоречевой памяти: методика «10 слов» (А.Р. Лурия); моторной памяти: воспроизведение последовательности из 5 движений: кулак-ребро-ладонь-кулак-ладонь.

Формирующий этап длился 2 месяца, 2 занятия в неделю по 20 минут).

Данный этап проводился только с экспериментальной группой в форме системы дидактических игр. Контрольная группа занималась по стандартной программе (повторение, пересказы).

Коррекционная программа состояла из набора дидактических игр.

1. Игра «Что изменилось?» (уровень 1): на столе 3–4 игрушки, ребенок запоминает, затем отворачивается, педагог меняет местами 2 игрушки или заменяет одну. Усложнение: увеличение количества предметов до 6–7, уменьшение времени.

2. Игра «Фотограф»: педагог показывает карточку с 3–5 геометрическими фигурами на 5 секунд, ребенок должен выложить такую же последовательность из своих фигур.

3. Игра «Запомни и найди»: ребенку дают 4 картинки, он смотрит 10 секунд, затем среди 10 картинок (сходных) находит те же.

4. Игра «Магазин»: педагог (продавец) произносит список покупок (3–4 слова: хлеб, молоко, яйца, сыр), ребенок-покупатель должен повторить и «купить» нужное. Постепенно список увеличивается до 6–7 слов.

5. Игра «Цепочка слов»: первый ребенок называет слово, второй повторяет его и добавляет свое, третий – повторяет два предыдущих и добавляет третье. Для детей с ЗПР обязательно используются картинки-подсказки.

6. Игра «Испорченный телефон» с контролем: не просто передача фразы, а с последующим сравнением с оригиналом (развивает точность).

7. Игра «Повтори движение»: педагог показывает последовательность 3 движений (руки вверх, присесть, хлопок), ребенок повторяет. С опорой на зрительный образец, затем без него.

8. Игра «Запомни дорожку»: на коврике-схеме стрелками обозначен маршрут (3–4 шага), ребенок запоминает и проходит его с закрытыми глазами (или с открытыми, но без подглядывания в схему).

9. Игра «Робот»: ребенок (робот), который выполняет команды взрослого (2–3 команды подряд: «шаг вперед, руку вправо, топнуть ногой»). Усложнение: 4–5 команд-движений.

В большинстве методик диагностики памяти (например, «10 слов», «Запомни фигуры», «Запомни и воспроизведи движения») используются следующие диапазоны среднего балла.

Высокий уровень – 5,0–7,0 баллов.

Средний уровень – 3,0–4,9 балла.

Низкий уровень – 0–2,9 балла.

Результаты диагностики памяти экспериментальной и контрольной группы представлены в таблице 1.

Таблица 1

Группа детей	Уровень памяти	Кол-во детей в %	Пояснение
Экспериментальная группа (после коррекционной работы)	Высокий	40%	Дети, показавшие результат от 5,0 баллов (зрительная память – 5,5). Слухоречевая (4,6) и моторная (3,8) у части детей также приближены к высокому уровню, но строгое попадание в зону «высокий» фиксируется по зрительной памяти
	Средний	60%	Показатели слухоречевой (4,6) и моторной (3,8) памяти соответствуют среднему уровню. Большинство детей в группе имеют стабильные средние результаты
	Низкий	0%	Все дети преодолели порог низкого уровня (ни один показатель не ниже 3,0)
Контрольная группа	Высокий	0%	Ни один из показателей не достиг 5,0 баллов
	Средний	70%	Зрительная (3,6) и слухоречевая (3,2) память находятся в зоне среднего уровня
	Низкий	30%	Моторная память (2,6) остается на низком уровне. Примерно у 3 детей из 10 наблюдается стойкое отставание в развитии моторной памяти

Как следует из таблицы 1, показатели экспериментальной группы превысили показатели контрольной по зрительной, по слухоречевой и моторной памяти. В контрольной группе 30% детей продолжают демонстрировать низкий уровень (моторная память), 70% – средний уровень, а высокий уровень не зафиксирован.

Анализ показал, что после коррекции дети с ЗПР в экспериментальной группе стали реже допускать замены (вместо «яблоко» – «груша») и

привнесения, 40% достигли высокого уровня (по зрительной памяти), а 60% находятся на среднем уровне, но с положительной динамикой. Также улучшилось качество запоминания последовательности, а не только набора элементов.

В заключении можно отметить следующее.

1. У старших дошкольников с ЗПР отмечается системный дефицит кратковременной памяти по всем модальностям (зрительной, слухоречевой, моторной), что подтверждает необходимость целенаправленной коррекции.

2. Дидактическая игра является эффективным средством коррекции КВП благодаря игровой мотивации, многократному повторению в вариативных условиях и снижению тревожности.

3. Предложенная система из трех блоков игр (с постепенным усложнением: от 3–4 единиц к 6–7, от опоры на внешние подсказки к самостоятельному удержанию) позволяет за 2 месяца достичь показателей, приближающихся к нижней границе нормы.

4. Дидактические игры на развитие КВП должны включаться в ежедневную коррекционную работу (фронтальные и подгрупповые занятия дефектолога, режиссерские моменты).

Исходя из вышеперечисленного, можно составить список рекомендаций для коррекционной работы с детьми ЗПР:

Начинать с игр на зрительную память (она более сохранна при ЗПР), затем подключать слухоречевую.

Каждую игру сначала проигрывать с опорой на наглядность, затем убирать ее.

Обязательно фиксировать успех ребенка (фишка, жетон, похвала).

Длительность одной игры – 5–7 минут, затем смена деятельности.

### ***Список литературы***

1. Борякова Н.Ю. Ступеньки развития. Ранняя диагностика и коррекция задержки психического развития у детей / Н.Ю. Борякова. – М.: Гном-Пресс, 1999. – 64 с.

2. Выготский Л.С. Игра и ее роль в психическом развитии ребенка / Л.С. Выготский // Вопросы психологии. – 1966. – №6. – С. 62–76. EDN OWVTDS

3. Екжанова Е.А. Коррекционно-развивающее обучение и воспитание дошкольников с задержкой психического развития / Е.А. Екжанова, Е.А. Стребелева. – М.: Просвещение, 2010. – 272 с.

4. Леонтьев А.Н. Развитие высших форм запоминания / А.Н. Леонтьев // Психология памяти / под ред. Ю.Б. Гиппенрейтер, В.Я. Романова. – М.: ЧеРо, 1998. – С. 425–442.

5. Нищева Н.В. Играем, развиваем, растем: игровые технологии в коррекционной работе с дошкольниками с ЗПР / Н.В. Нищева. – СПб.: Детство-Пресс, 2018. – 128 с.

6. Переслени Л.И. Задержка психического развития: вопросы дифференциальной диагностики / Л.И. Переслени, Е.М. Мастюкова // Вопросы психологии. – 1989. – №1. – С. 55–62. EDN ZRKEKN