**Памятка**

**«Развитие непроизвольной памяти детей раннего возраста»**

*Так что же такое память?*

***Память*** *– это отражение прошлого опыта. Она основана на трех процессах – запоминании, сохранении и воспроизведении.*

**Запоминание –**это процесс образования и закрепления в нервных клетках коры головного мозга информации в виде нервных импульсов, передающихся по отросткам этих клеток друг другу. В результате этого устанавливаются новые нервно-рефлекторные связи – пути поступления и извлечения информации. Кроме того, при запоминании происходит установление связи между новыми и уже существующими путями. Связь между отдельными событиями, фактами, предметами или явлениями, отраженными в нашем сознании и закрепленными в нашей памяти, называют ассоциацией. Без ассоциаций невозможна нормальная психическая деятельность человека, в том числе и запоминание.

Поступающая информация сохраняется в нашей памяти в виде памятного следа – *диграммы.*В ее формировании и **сохранении**принимают участие, вероятно, все клетки головного мозга. Но науке пока точно неизвестно, в каком виде хранится этот памятный след. Сформировавшаяся энграмма очень устойчива и может сохраняться в течение всей человеческой жизни, но ее извлечение, то есть воспоминание чего-либо, может быть сопряжено с большими трудностями. Однако доказано, что при обучении и тренировках памяти число связей между нервными клетками становится все больше и больше, они приобретают устойчивость, что приводит к более легкому извлечению энграммы. На решение этой задачи направлены упражнения по развитию памяти. Процесс сохранения информации в памяти включает в себя:

• сохранение памятного следа;

• сохранение связей в мозге.

В зависимости от того, что именно воспринимает и воспроизводит человек, различают **четыре основных вида памяти**:

– двигательная (моторная) – память движений и их систем. Благодаря двигательной памяти ребенок приобретает навыки ходьбы, письма, учится манипулировать предметами, танцевать и т. д. Если бы не было памяти на движения, то каждый раз нам приходилось бы заново учиться совершать необходимые действия;

– наглядно-образная, способствующая хорошему запоминанию лиц, звуков, цветов, форм предметов и так далее. Например, при хорошо развитой образной памяти воспоминания обладают ярко выраженным наглядным, образным характером. Часто вспоминаемый предмет представляется так живо и ярко, как будто человек вновь его воспринимает;

– словесно-логическая (или словесно-смысловая), которая позволяет запоминать информацию с помощью слов, опосредованно, с помощью смысловой структуры. Содержанием данного вида памяти являются наши мысли. Словесно-логическая память существует только у человека, в отличие от двигательной, эмоциональной и образной, которые есть и у животных. Весь процесс усвоения знаний в процессе школьного обучения в основном строится с опорой на словесно-логическую память;

– эмоциональная память, при которой запоминаются пережитые чувства, эмоции и события. Пережитые и сохраненные в памяти чувства выступают как сигналы, которые побуждают к действию либо удерживают от него. Способность сочувствовать, сопереживать другому человеку основана на эмоциональной памяти.

**Зрительная память**

Все предложенные в этом разделе игры направлены на *развитие зрительной памяти, концентрации зрительного внимания, развитие устойчивости взгляда.*

**• НАЙДИ ИГРУШКУ •**

*Возраст детей:*от 1 года и ранее.

*Инструкция и ход игры:*сначала на глазах у ребенка кладут игрушку под одну из двух лежащих перед ним пеленок. Малыш начнет изучать их, как бы стараясь сообразить: под какой же игрушка? Сосредоточенное выражение его лица покажет, что он старается вспомнить, куда ее спрятали. Наконец он сдернет пеленку и обрадуется, что не ошибся. Этот опыт повторяется несколько раз, причем игрушку всегда кладут под одну и ту же пеленку. А потом, уже под наблюдением малыша, ее прячут под другую. И хотя карапуз все прекрасно видел, какое-то время он все же будет искать игрушку на прежнем месте. Так происходит потому, что именно этот вариант зафиксирован в его памяти. Позже, от 1 до 1,4 года, время поиска сокращается: теперь малыш помнит, куда вы кладете игрушку, или даже замечает выпуклость и может сообразить, что она под пеленкой.

**• ПРЯТКИ •**

*Возраст детей:*от 1 года.

*Инструкция и ход игры:*самый простой вариант – набросить на свое лицо платок и спросить: «Где мама?», а потом открыть лицо или позволить малышу стянуть ткань.

**• УЗОРЫ •**

Возраст детей: от 1,5 года.

Инструкция и ход игры: для этой игры понадобятся разноцветные счетные палочки. Взрослый выкладывает на столе из палочек узор (первоначально палочки – не более 5 – должны быть одного цвета, затем можно применять разноцветные палочки, увеличивая их количество), а потом говорит ребенку:

«Посмотри внимательно на этот узор и постарайся запомнить, как расположены палочки. Вдруг подул сильный ветер, и все палочки разлетелись. Помоги! Попытайся восстановить узор».

В этой игре для детей 1,5-2 лет целесообразно выкладывать сюжетные узоры, например, домик или машинку. Для детей постарше предлагаются абстрактные узоры.

Сначала после «порыва ветра» необходимые для узора палочки оставляются в беспорядке на столе. Если ребенок легко складывает из них необходимый узор, можно дать ему возможность выбрать нужные палочки уже непосредственно из коробки. В этом случае тренируется избирательность запоминания.

**Слухоречевая память**

* **НАЙДИ ПАРУ •**

Возраст детей: от 3 лет.

Инструкция и ход игры: понадобятся парные карточки (3-8 пар) с изображением предметов. На первых порах желательно, чтобы эти предметы относились к одной категории, например, посуда, овощи, фрукты и т. д. Можно брать изображения животных, растений, если ребенок уже достаточно хорошо с ними знаком. Карточки перемешиваются и раскладываются на столе рядами картинкой вниз. Игроки ходят по очереди. За один ход можно открыть только две карточки. Игрок их открывает и называет вслух изображенные предметы. Если ему попадаются парные картинки, он забирает их себе. Если предметы разные, кладет карточки на место картинкой вниз. Игра продолжается, пока не отыщутся все пары. Выигрывает тот, кто наберет больше картинок

**Двигательная память**

* **ПАЛЬЧИКОВЫЕ ИГРЫ•**

**«Пальчики»**

*Цель:* развивать движения кистей и пальцев рук, развивать умение понимать речь и повторять за взрослым отдельные слова, фразы.

*Возраст детей:*от 1,5 года.

*Инструкция и ход игры:* Поочерёдно разгибать все пальцы, начиная с мизинца, затем сгибать их в том же порядке.

Раз – два – три – четыре – пять –

Вышли пальчики гулять.

Раз – два – три – четыре – пять –

В домик спрятались опять.

**• ТАНЕЦ •**

*Цель игры:*помочь малышу в развитии двигательной памяти, сделать его движения более ловкими и скоординированными, повысить его самоконтроль, научить быть более внимательным к себе. Это универсальная игра, направленная на развитие не только двигательной памяти, но и зрительной, слухоречевой, а также пространственных представлений и воображения.

*Возраст детей:*от 1,5 года.

*Инструкция и ход игры:*взрослый придумывает и показывает ребенку небольшой танец – набор простых движений в определенном порядке (притопы, хлопки, приседания, повороты и т. п.). Ребенку нужно как можно лучше запомнить движения и повторить их самостоятельно. Потом ребенок и взрослый меняются ролями.

Усложняя игру, движения можно сопровождать различными стишками. В процессе танца можно не стоять на одном месте, а использовать пространство всей комнаты. Также можно попросить ребенка представить исполнителя танца. Танцевать в разной манере будут, например, мишка и зайка, нарядная кукла и солдатик.

* **ЛОГОРИТМИКА•**

Погремушка

*Цель: говорить и выполнять движения в такт музыки.*

*Возраст детей:*от 1,5 лет.

*Инструкция и ход игры:*взрослый показывает ребенку действия, сопровождая речью.

* Погремушка, погремушка, музыкальная игрушка.
* Хочешь, сразу две возьми и греми, греми, греми,
* Хочешь, сразу две возьми и греми, греми, греми.
* Спрячь за спину погремушку, отдохнут от шума ушки,
* На соседку погляди и тихонько посиди,
* На соседку погляди и тихонько посиди.

**Занимайтесь с удовольствием** **и эмоциональная память малышей будет развиваться обязательно.**