Индивидуальная работа по развитию памяти в коррекционной старшей группе для детей с ОВЗ

**Светлана Носкова**

**Память** одна из важнейших психических функций. Она лежит в основе формирования**индивидуального опыта человека**, его речи, мышления эмоций, двигательных навыков. **Память** обеспечивает накопление знаний, необходимых для успешной и продуктивной **работы**, является непременным условием обучения и **развития индивида**, становления его личности.

Важное значение для запоминания имеет выбор материала предлагаемого ребенку для запоминания, он должен быть реалистично изображен и подобран в соответствии с возрастом и его возможностям, вызывать положительные эмоции, желание **работать с ним**.

Предлагаю вашему вниманию игры, позволяющие **развивать память ребенка**.

Игры на **развитие** тактильной и двигательной **памяти**.

1. Игра *«Запомни форму»*. Ребенок закрытыми глазами ощупывает фигуры разной формы, называет их и запоминает последовательность, в которой они ему предъявлялись. Затем он не открывая глаз, должен найти и выстроить в том же порядке.

2. Игра *«Замри»*. Детям демонстрируется какая- либо поза, дети должны запомнить ее, затем начинают бегать или прыгать, по сигналу *«замри»*-дети воспроизводят позу, которую показывал ведущий.

3. Игра *«Найди такой же»*. Ребенок с закрытыми глазами ощупывают ряд фигур с разной фактурой поверхности: гладкой, шершавой, колючей, ребристой и тд. Затем он не открывая глаз, должен найти предмет с такой же поверхностью и выстроить в том же порядке.

4. Игра *«Узнай на ощупь»*. Малыш закрывает глаза и тщательно, не торопясь, ощупывает поверхность дощечки, запоминая, каковы они на ощупь и в каком порядке лежат. Тщательно перемешайте дощечки и предложите ребенку, не открывая глаз, разложить их в прежнем порядке. Вместе проверьте, правильно ли выполнено задание. Для этого дощечки нужно перевернуть номером вверх.

Перечень используемых игр:

Игра *«Теплый — холодный, сухой —мокрый»*. Подготовьте стимульный материал,например: кусочек льда, фрукт из холодильника, грелку, мокрую ватку и т. п. Сначала предложите ребенку с открытыми глазами ощупать и назвать предметы, отметив, какие они. После этого он с закрытыми глазами анализирует предложенный ему предмет, дает ему название и говорит, какой он на ощупь (например: *«Это сухой и теплый клубок ниток»*).

Игра *«Почувствуй и запомни позу»*. Стоящему или сидящему с закрытыми глазами ребенку придается какая-либо поза, затем она *«снимается»* *(усложненный вариант — предлагается последовательно 2 — 3 позы)*. Задача — почувствовать и запомнить их, а затем воспроизвести в нужной последовательности.

Игра *«Двигательная****память****»*. Педагог показывает несколько движений*(танцевальных, гимнастических и т. д.)*. Ребенок должен повторить эти движения как можно точнее, желательно в той же последовательности.

Игры на **развитие зрительной памяти**

1. Игра *«Раскрась одним цветом одинаковые фигуры»*. Ребенку предлагается бланк 7 — 20 геометрическими фигурами *(треугольник, круг, квадрат и т. д.)*. Психолог предлагает ему показать круг, квадрат и т. д., а затем запомнить, что круги надо раскрасить желтым цветом, квадраты — красным, треугольники — зеленым и т. д.

Задание можно усложнять за счет увеличения количества и разнообразия фигур и цветов, добавления признака величины (большие и маленькие круги и т. п., вводя в материал буквы и цифры.

2. Игра *«Вспомни пару»*. Приготовьте бланки с фигурами для запоминания и воспроизведения

Объясните ребенку, как ему предстоит вспомнить фигуры. Он смотрит на 1-й бланк и**старается** запомнить предложенные пары изображений *(фигуру и знак)*. Затем бланк убирается и ему предлагается 2-й бланк — для воспроизведения, на котором он должен нарисовать в пустых клетках напротив каждой фигуры соответствующую ей пару.

3. Игра *«Восстанови порядок»*. Приготовьте 5—10 игрушек (предметов, картинок, разложите их в случайном порядке. Предложите ребенку запомнить их расположение *(15 —20 с)*. Затем он отворачивается, а педагог меняет несколько игрушек *(предметов, картинок)* местами. Ребенок должен восстановить все в первоначальном виде. В другом варианте эти эталоны выстраиваются в ряд; педагог меняет местами их порядок в ряду.

Это задание может выполняться, как и предыдущее, на любом материале*(предметы, цветы, животные, буквы и т. д.)*.

4. Игра *«Найди сам»*. Для нее необходимо склеить 4 и 3 коробка из-под спичек, поставив их друг на друга так, чтобы получились 2 башенки. На первом этапе игры в один из коробков кладут, например, пуговицу и коробок закрывают. Ребенку предлагают показать, куда положили пуговицу, в какую из башенок и в какое отделение. На втором, более сложном этапе, в разные отделения одной из башенок прячут уже 2 предмета. На третьем этапе предметы убирают в разные башенки, и ребенку нужно вспомнить, где что лежит. Открывать отделения башенки кроха может сразу после того, как предмет был спрятан (это **развитие** кратковременной зрительной **памяти**) или, к примеру, через полчаса, а для **старшего** дошкольного возраста – на следующий день (**развитие**долговременной зрительной **памяти**).

5. Игра *«Прядки с игрушками»*. Педагог предлагает внимание **детей к новым игрушкам**, после рассматривания игрушек ребенок выбирает понравившуюся ему игрушку. После этого дети отворачиваются, закрывают глаза или выходит за дверь. Педагог прячет игрушки среди **старых**, знакомых. Каждый из **детей** должен найти выбранную им раннее игрушку.

Игры на **развитие слухоречевой памяти**.

При разучивании стихотворений, рассказов, сказок используем в **работе** с детьми мнемотаблицы. Суть заключается в том, что на каждое слово или маленькое словосочетание придумывается картинка *(изображение)*; таким образом, все стихотворение зарисовывается схематически. После этого ребенок по **памяти**, используя графическое изображение, воспроизводит стихотворение целиком. На начальном этапе взрослый предлагает готовую план - схему, а по мере обучения ребенок также активно включается в процесс создания своей схемы.

Игра в *«Магазин»* *(для малышей, начиная с 3-х лет)* нравится всем детям. Она также хорошо **развивает память**, если создает мотив, побуждающий запомнить и припомнить. Например, ребенок, выступающий в роли покупателя, должен пойти в "магазин" и "купить"… *(называется 3-7 слов)*. Чем больше слов малыш воспроизводит правильно, тем большего поощрения он достоин.

Игра *«Пары слов»* Необходимо подобрать 20 слов, связанных между собой посмыслу: должно получиться 10 пар, например: еда-ложка, окно-дверь, лицо-нос, яблоко-банан, кошка-собака. Эти слова читаются ребенку 3 раза, причем, пары интонационно выделяются. Через некоторое время малышу повторяют только первые слова пар, а вторые он должен вспомнить. Это тренировка кратковременной слуховой **памяти**. Для**развития** долговременного запоминания нужно попросить дошколенка вспомнить вторые слова пар не сразу, а спустя полчаса.

Игра *«Восстанови пропущенное слово»*. Ребенку зачитываюся 5-7 слов, не связанных между собой по смыслу: корова, стол, стена, письмо, цветок, сумка, голова. Затем ряд читает заново 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, ребенок должен найти ошибку.