

Коррекция психических процессов на логопедических уроках

**Арефьева Елена Александровна,
учитель-логопед
ППЦ «Здоровье»**

При организации обучения, адаптированного к возможностям детей с ослабленной памятью, рекомендует использовать следующие **приемы**:

- учет и опора на ведущий тип памяти (дополнительное использование наглядности, повторное проговаривание вслух);
- организация смыслового запоминания на основе выделения главного;
- визуализация запоминаемой информации на основе ярких несложных таблиц, схем или конспектов;

-
- многократное повторение подлежащего запоминанию материала с расчленением его на несложную информацию;
 - определение запоминаемого материала с постепенным усложнением в зависимости от способностей ребенка.

Л. Ф. Симоновой предложены **приемы** **запоминания**, которые позволяют достичь **устойчивой положительной динамики**:

1. Составление плана заучиваемого материала:

- разбивка материала на составные части;
- придумывание заглавий или выделение опорного пункта, с которым ассоциируется все содержание данной части материала;
- связывание частей по их заглавиям в единую цепь ассоциаций.

2. Сравнение, которое предполагает выделение общих и особенных моментов в отдельных частях материала. Запоминание объектов осуществляется тем быстрее и прочнее, чем резче выступают различия между ними.

3. Классификация (распределение материала на определенные части, классы)

4. Систематизация материала.

Эти приемы произвольного запоминания основаны на ассоциации по сходству и по контрасту.

5. Опора на образные связи - там, где возможно, необходимо вызывать у себя соответствующие образы, ассоциировать их с содержанием материала, который запоминается.

Игра-физминутка № 1

«Повторяй за мной»

Цель: развитие слухоречевой памяти, развитие общей моторики.

Оборудование: запись на диске песни.

Ход игры: повторение слов и действий за педагогом по стиху. Повторить через 20 минут без показа педагогом движений.

Физминутка



**Из-за парт мы быстро встали
И все дружно зашагали.
А потом мы улыбнулись,
Выше-выше потянулись.
Сели – встали, сели – встали
За минутку сил набрались.
Плечи ваши распрямите,
Поднимите, опустите,
Вправо, влево повернитесь,
улыбнитесь
И за парты вновь садитесь.**



Игра № 2

**«Найди и запомни
детеныша животного»**

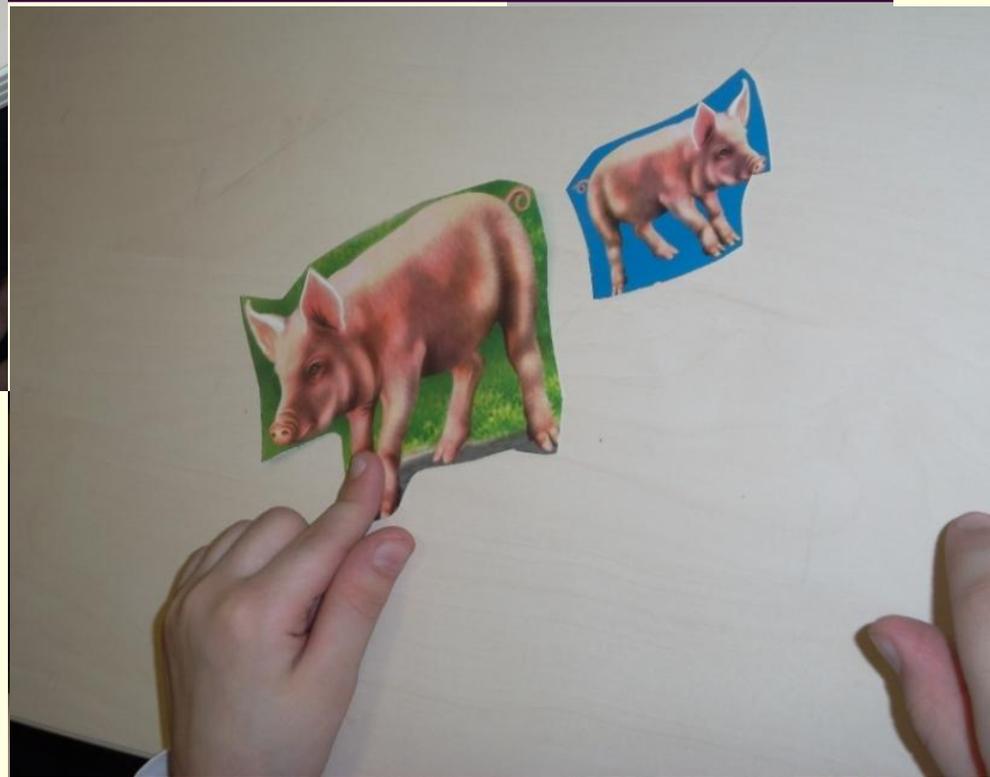
Цель: развитие зрительной и ассоциативной памяти.

Оборудование: карточки с животными по числу детей.

Ход игры:

1. Разложить перед детьми картинки с животными.
2. Попросить найти детенышей животных, каждому ребенку выдается свой набор картинок.

Далее можно попросить школьников запомнить свой правильный выбор, предупредив о том, что к этому заданию они вернуться в конце урока.



Игра № 3

**«Каждый охотник желает
знать, где сидит фазан»**

Цель: развитие слухоречевой, зрительной и ассоциативной памяти.

Оборудование: слова, написанные в столбик на доске, полоски цветной бумаги по числу школьников.

Ход игры: Логопед читает стихотворение, объясняя его смысл, выделяя первые звуки в словах, затем просит кого-нибудь из школьников воспроизвести его. Потом логопед закрывает стих и просит детей восстановить его с помощью только цветных полосок «радуги».

Каждый
хотник
жизни
знает
где
следит
фразам



Игра № 4

«Запомни форму шариков»

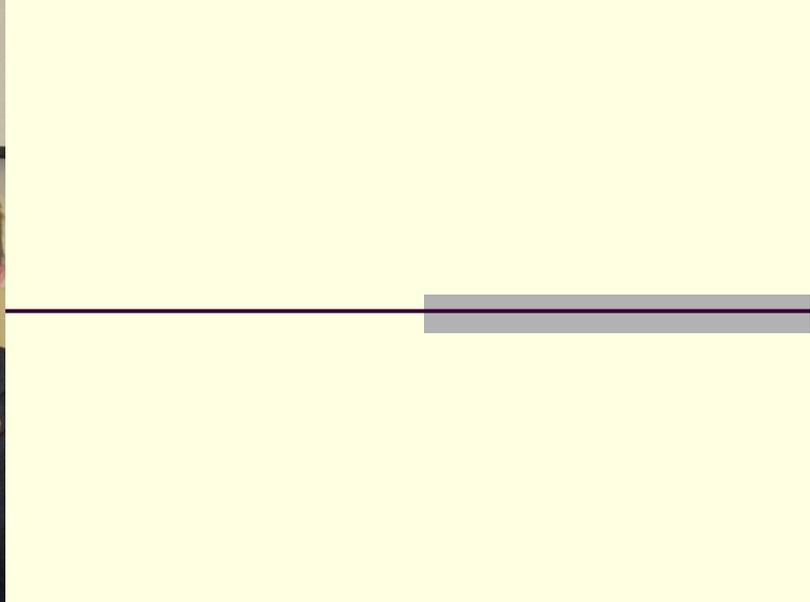
Цель: профилактика оптической дисграфии, развитие зрительной, слухоречевой памяти.

Оборудование: трафареты шаров с разной геометрическими фигурами по числу школьников.

Ход игры: Дети выбирают ведущего. Школьникам выдаются трафареты шариков с разными геометрическими фигурами. Ведущий должен запомнить расстановку школьников и тот шар, который он держит. Ведущий поворачивается спиной к игрокам, которые меняются местами.

Затем ведущий должен воспроизвести первоначальную расстановку игроков.

Задание можно усложнить предложив детям поменяться и местами и трафаретами или убрать из ряда одного из игроков.



Закрепляющий момент занятия

Проектная игра

На основе игры «Найди и запомни детеныша животного» и игры «Каждый охотник желает знать, где живет фазан».

Оборудование: картинки животных по числу школьников, полоски радуги по числу учеников, листы бумаги.

Ход игры : Попросить детей вспомнить тех животных, которых они запомнили в игре о животных.

Школьники снова раскладывают радугу из цветной бумаги, повторяя стихотворение. Затем школьники должны приклеить картинки животных и радугу и так, как каждый считает нужным. Итог данной игры – картинка, составленная школьником.



Ученики могут составить в течение года альбом (портфолио) с проектными картинками разных уроков.

**Спасибо за
внимание!**