

# **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»**

---

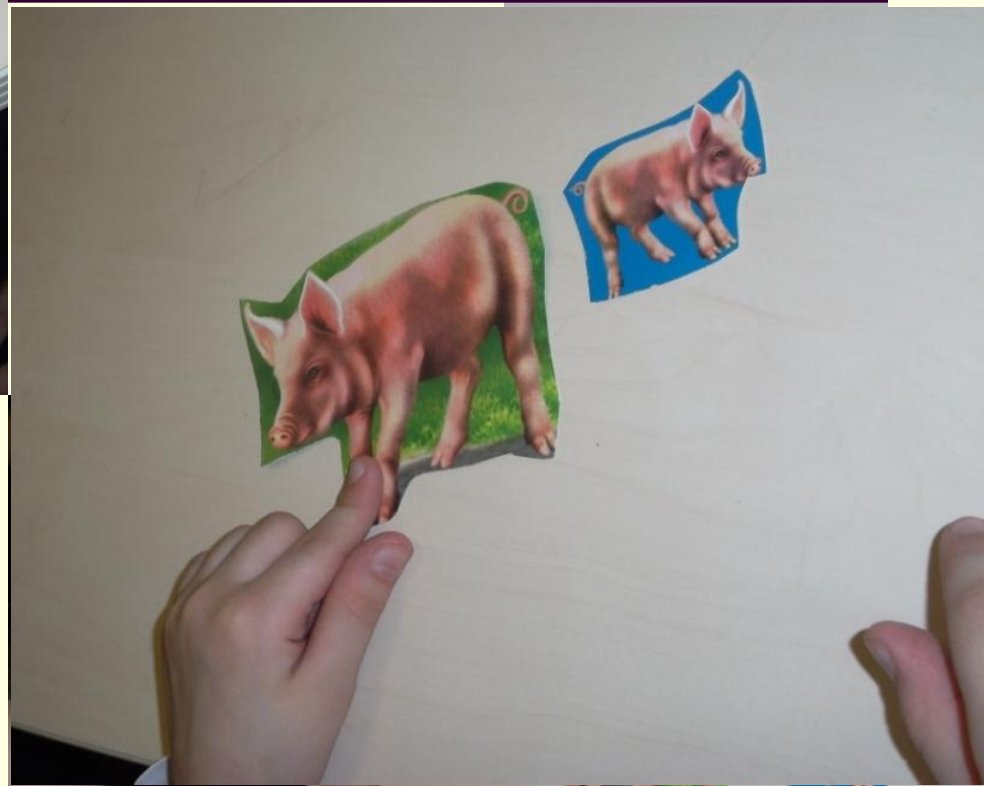
**Цель:** развитие зрительной и ассоциативной памяти.

**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  
жизает  
знать  
где  
сидит  
фразам



# Игра № 4

**«Запомни форму шариков»**



---

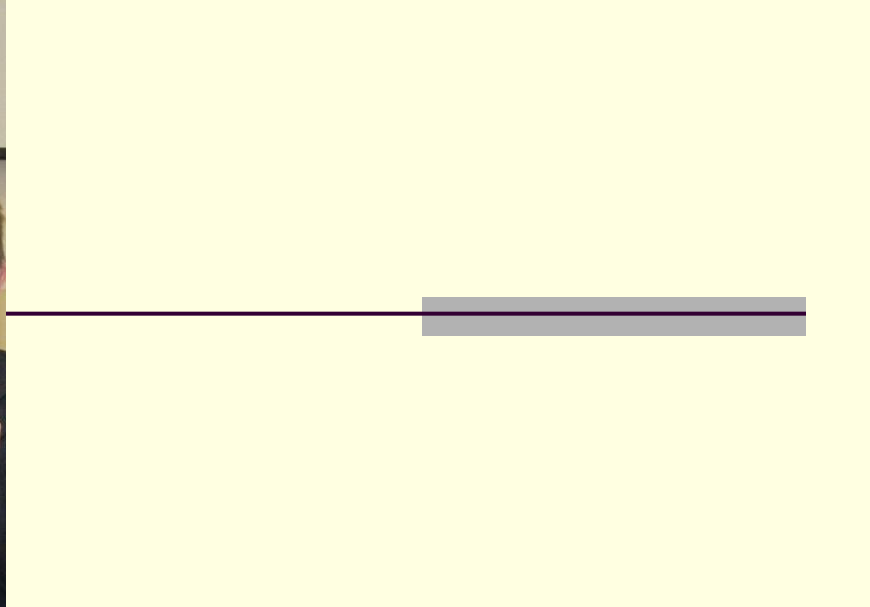
**Цель:** профилактика оптической дисграфии, развитие зрительной, слухоречевой памяти.

**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!**