

Игры и упражнения на развитие памяти и внимания с детьми ОНР

Все психические процессы у ребенка – память, внимание, воображение, мышление, целенаправленное поведение – развиваются при непосредственном участии речи. Для детей с ОНР характерными являются:

- неустойчивость внимания, снижение его объема, ограниченные возможности его распределения;
- снижение вербальной памяти и продуктивности запоминания;
- отставание в развитии словесно-логического мышления.

Включение в логопедические занятия заданий по коррекции и развитию познавательных процессов позволяет повысить уровень развития памяти, внимания, мышления детей с ОНР и тем самым увеличить эффективность логопедической работы.

Игры на развитие памяти

1.	«Шапка-невидимка»	<p>Цели:</p> <ul style="list-style-type: none"> - развитие зрительной памяти; - автоматизация звука [Ш] в словах. <p>Оборудование: небольшие предметы, фигурки из киндер-сюрпризов, в названии которых есть звук [Ш], (мышка, кошка, карандаш, машинка, шишка и др.).</p>	<p>Ход игры: в течение 3 секунд надо запомнить все предметы, собранные под шапкой, которая на это время поднимается, а затем перечислить их, правильно произнося звук [Ш].</p>
2.	«Кто живет в зоопарке»	<p>Цели:</p> <ul style="list-style-type: none"> - развитие зрительной памяти; - автоматизация звука [Р] в словах и предложениях. <p>Оборудование: 4–5 картинок с изображением животных или небольшие фигурки животных (корова, воробей, грач, сорока, тигр, зебра, бобр, барсук, носорог, крот, кенгуру и др.).</p>	<p>Ход игры: логопед предлагает ребенку посмотреть на картинки (фигурки), запомнить, какие животные живут в зоопарке, и перечислить их по памяти.</p>
3.	«Фотограф»	<p>Цели:</p> <ul style="list-style-type: none"> - развитие зрительной памяти; - автоматизация звука [Р] в словах и предложениях. 	<p>Ход игры: ребенок играет роль фотографа. Он внимательно рассматривает того, кого будет фотографировать (или картинку с изображением ребенка или любой предмет), потом отворачивается и дает его словесный портрет, отвечая на вопросы логопеда:</p> <ul style="list-style-type: none"> – Какая рубашка у Юры? (У Юры красная рубашка.) – Какие шорты у Юры? (У Юры черные шорты.) – Что Юра держит в правой руке? (Юра держит в правой руке карандаш.) – Что у него в другой руке? (В другой руке у него красный шар.)
4.	«Магазин»	<p>Цели:</p> <ul style="list-style-type: none"> - развитие слуховой памяти; - автоматизация звука [Л] в предложениях. <p>Оборудование: натуральные предметы, муляжи овощей и фруктов или предметные картинки, в названии которых есть звук [Л] (яблоки, свекла, лук, халва, халат, заколка, лупа, булавка, лодка, кукла, белка, палка, скакалка, мел, иголка, бутылка и т. д.)</p>	<p>Ход игры: логопед может послать ребенка в «магазин» и попросить запомнить все предметы, которые надо купить. Начинают с 2–3 предметов, постепенно увеличивая их количество до 5–7. После того как ребенок вернется из «магазина» и принесет покупки, он рассказывает логопеду, что он купил, правильно произнося звук [Л]. Например: «Я купил в магазине яблоки, клубнику и лук», или: «Я купила две свеклы и одно яблоко», или: «Я купила две заколки, одну булавку и пять вилок», или: «Я купила голубое платье и белые колготки».</p>

5.	«Мемори»	<p>Цели:</p> <ul style="list-style-type: none"> - развитие и тренировка кратковременной зрительной памяти; - автоматизация звука [Л] в словах. <p>Оборудование: набор карточек (5 пар) с изображениями, содержащими в названии звук [Л], например: лампа, лупа, ложка, лыжи, ласточка.</p>	<p>Ход игры: карточки тщательно перемешиваются между собой и раскладываются в случайном порядке «рубашкой» вверх в любом порядке, главное, чтобы карточки не перекрывали друг друга. Ребенок и логопед могут открыть и назвать любые две карточки за один ход. Если при открытии образовалась «парочка», то игрок забирает обе карточки себе и делает следующий ход. Если картинки на перевернутых карточках разные, то игрок кладет открытые карточки на их прежнее место лицевой стороной вверх так, чтобы все участники игры могли на них посмотреть и запомнить их расположение, после чего открытые карточки переворачивают обратно «рубашкой» вверх и ход переходит к следующему игроку. Выигрывает тот, кто набирает больше всех парных карточек за игру.</p>
6.	«Запомни слова»	<p>Цели:</p> <ul style="list-style-type: none"> - развитие слуховой памяти; - автоматизация звука [Ш] в словах. <p>Оборудование: карточка со словами для запоминания; карточка с картинками, предъявляемыми ребенку на слух (шапка, ромашка, мышка, крыша, мишка) и «лишними» картинками.</p>	<p>Ход игры: логопед медленно называет слова, предназначенные для запоминания. Ряд слов предъявляется дважды. Затем логопед дает ребенку карточку с картинками. Ребенок обводит и называет картинки, названия которых нужно было запомнить.</p>
7.	«Запоминай-ка»	<p>Цель:</p> <ul style="list-style-type: none"> - развитие слуховой памяти 	<p>Ход игры: Педагог читает вслух один раз следующие пары слов, которые предстоит запомнить ребенку: БУЛКА – МУКА; СЕСТРА – БРАТ; СВИТЕР – НИТКА; ПАПА – СЫН; ВАГОН – РЕЛЬСЫ. Уточняет у ребенка, запомнил или нет? А теперь проверим: из каждой пары ребенок должен называть лишь первое слово, а второе произносит педагог.</p>

Игры на развитие внимания

1.	«Чего не стало»	Цели: - развитие зрительной памяти; - автоматизация звука [Р] в словах. Оборудование: предметные картинки, в названии которых есть звук [Р].	Ход игры: логопед предлагает ребенку запомнить 4–5 картинок, лежащих на столе. Затем ребенок отворачивается, логопед убирает одну картинку. Ребенок должен сказать, чего (кого) не стало.
2.	«Слушай и повторяй»	Цели: - развитие внимания; - автоматизация звука [Л] в словах.	Ход игры: логопед предлагает ребенку послушать несколько слов и назвать только то, что можно есть: лук, лампа, свекла; лыжи, яблоко, халва; булка, масло, колбаса; баклажан, мыло, пастила.
3.	«Нарисуй, что запомнил»	Цель: - развитие внимания, воображения:	
4.	"Каскад слов"	Цель: - развитие объема кратковременной слуховой памяти.	Ход игры: Попросите ребенка повторять за вами слова. Начинайте с одного слова, затем называйте два слова, ребенок повторяет обязательно в этой последовательности, три слова и т.д. (интервалы между словами-1 секунда). Когда ребенок не сможет повторить определенный словесный ряд, зачитайте ему такое же количество слов, но других (для этого следует подготовить другой список слов). Если во второй попытке ребенок справился с этим словесным рядом, то переходите к следующему ряду, и так до тех пор, пока и во втором прочтении ребенок не сможет воспроизвести заданное количество слов. 1. Огонь 2. Дом, молоко 3. Конь, гриб, игла 4. Петух, солнце, асфальт, тетрадь 5. Крыша, пень, вода, свеча, школа 6. Карандаш, машина, брат, мел, птица, хлеб 7. Орел, игра, дуб, телефон, стакан, пальто, сын 8. Гора, ворона, часы, стол, снег, книга, сосна, мед 9. Мяч, яблоко, шапка, морковь, стул, бабочка, метро, цыпленок, носки

			10. Грузовик, камень, ягоды, портфель, санки, молоток, девочка, скатерть, арбуз, памятник
5.	«Нарисуй, что услышал?»	Цель: - формирование слухового внимания и восприятия, умения запоминать, воспроизводить услышанное. – развитие моторно-двигательного аппарата.	Педагог предлагает дошколенку послушать стихотворные строки, запомнить все образы и по памяти зарисовать их. Для малышей все предметы, изображенные в стихах, должны быть знакомы и несложны для изображения. Поддержать интерес к заданию можно, если развешивать рисунки ребенка на стене или вместе с ним создать альбом. Стихотворение А. Ахундовой: «Шар воздушный, шар воздушный Вырывается из рук. Непослушный, непослушный – К потолку взлетает вдруг. Надо мне его поймать И за хвостик привязать». Или стихотворение С. Маршака: «Мой веселый, звонкий мяч Ты куда пустился вскачь, Желтый, красный, голубой, Не угнаться за тобой.»
6.	«Послушай и повтори»	Цель: - формирование слухового внимания и восприятия,	Педагог хлопает в ладоши или отстукивает мячом определенный ритм, дошколенок повторяет без ошибок. Начинать нужно с достаточно простых заданий, постепенно переходя все к более сложным. Как вариант, в старшем дошкольном возрасте ребенок может уже действовать по инструкции: «сделай три коротких и два длинных хлопка».

Игры на развитие мышления

1.	«Догадайся, каким будет четвертое слово» (смысловые ряды)	<p>Цели:</p> <ul style="list-style-type: none"> - развитие мышления; - автоматизация звука [Р] в словах. 	<p>Ход игры: логопед предлагает ребенку послушать смысловые ряды и досказать слово, которое подходит по смыслу. Логопед следит за правильностью произнесения звука [Р] в этих словах:</p> <p>белка – дупло, лиса – ... (нора); белка – орехи, корова – ... (травы); сачок – бабочка, удочка – ... (рыба); котенок – кошка, теленок – ... (корова); поезд – рельсы, автобус – ... (дорога); человек – дом, крот – ... (нора); молоток – гвозди, топор – ... (дрова); человек – ребенок, дрозд – ... (дрозденки); барабан – барабанщик, труба – ... (трубач); пальто – пуговица, ботинок – ... (шнурок); солонка – соль, сахарница – ... (сахар); лиса – нора, медведь – ... (берлога); гвозди – молоток, гайка – ... (отвертка); краски – художник, лекарства – ... (врач); крановщик – кран, тракторист – ... (трактор); шкаф – одежда, холодильник – ... (продукты); картина – художник, суп – ... (повар); жираф – юг, морж – ... (север).</p>
2.	«Назови одним словом»	<p>Цели:</p> <ul style="list-style-type: none"> - развитие мышления (<i>формирование умения делить объекты на классы по заданному основанию</i>); - автоматизация звука [Р] в словах. 	<p>Ход игры: Дети должны послушать ряды слов и назвать каждую группу одним словом, правильно произнося звук [Р].</p> <p>Окунь, лещ, щука – это... (рыбы). Москва, Псков, Новгород – это... (города). Россия, Англия, Франция – это... (страны). Лимон, виноград, груша – это... (фрукты). Трамвай, автобус, вертолет – это... (транспорт). Прятки, жмурки, догонялки – это... (игры). Кукла, пирамидка, мяч – это... (игрушки). Топор, молоток, грабли – это... (инструменты). Хлеб, молоко, колбаса – это... (продукты). Врач, продавец, парикмахер – это... (профессии).</p>
3.	«Четвертый лишний»	<p>Цели:</p> <ul style="list-style-type: none"> - развитие мышления; - автоматизация звука [Ш] в предложениях. 	<p>Ход игры: логопед предлагает ребенку рассказать, какая из четырех картинок лишняя и почему.</p>

		Оборудование: предметные картинки со звуком [Ш].	
4.	«Исправь ошибки»	Цели: - развитие мышления; - автоматизация звука [Л] в предложениях;	Ход игры: логопед читает ребенку предложения со смысловыми ошибками. Ребенок должен исправить ошибки и правильно произнести переделанные предложения. (Пример: платье надело Аллу. Халва съела Володю и т. п.).
5.	«Составь предложение»	Цели: - развитие мышления (развитие у детей способности быстро устанавливать разнообразные, иногда совсем неожиданные связи между привычными предметами, творчески создавать новые целостные образы из отдельных разрозненных элементов); - автоматизация звука [Р] в предложениях	<i>Ход игры:</i> детям предлагается придумать три слова, не связанные по смыслу, в названии которых есть звук [Р]. Затем дается задание: составить как можно больше предложений, которые обязательно включали бы в себя эти три слова (можно менять падеж и использовать другие слова).
6.	«Вспомни цвет и раскрась»	Цель: - развитие слухового восприятия, соотнесения зрительного образа со слуховым.	Ход игры: Взрослый предлагает дошкольнику внимательно послушать стихотворение и вспомнить, какие цвета там были указаны, чтобы потом раскрасить соответствующую картинку. Родители сами могут сочинять подобные веселые стишки для своих деток. «В саду стоит зеленый дом, Крыша красная на нем, Рыжий пёс на страже. На заборе голубом, Сидят воробышки вдвоем, Чирикают отважно: «Увильнули, наконец, От собаки строгой, Можно отдохнуть нам, братец, Подремать немного!»

Игры и упражнения
на развитие памяти и внимания
с детьми ОНР

