


The page features a central light blue rectangular area with a white border. To the left, a brown ribbon with a white star and a blue star is attached. The top edge of the blue area has a brown border with three colorful buttons (green, pink, blue) and the number '1'. The background is a light green textured surface with a grey and blue striped pattern on the right side, featuring several white thread-like elements.

1

Класс Развитие Внимания и Памяти

Учитель-дефектолог:
Лоскутова Н.В.

A small white star with three colorful buttons (red, blue, green) is located in the bottom right corner of the page.

ВЗАИМОДЕЙСТВИЕ СПЕЦИАЛИСТОВ в системе СКО

Психолог



Эмоционально-личностное развитие и познавательная деятельность

Учитель - логопед



Речевая деятельность

Учитель-дефектолог



Учебная и познавательная деятельность



Цель работы учителя - дефектолога

- Обеспечение своевременной специализированной помощи учащимся с особыми образовательными потребностями в освоении ими программного минимума





Задержка психического развития

- ✧ Выражается в малой целенаправленности умственной деятельности, бедности запаса представлений, недостаточности внимания.
- ✧ Нарушение нормального темпа психического развития, в результате чего ребёнок, достигший школьного возраста, продолжает оставаться в кругу игровых интересов.

**«Внимательный
ребёнок - это...»**






Внимание -

Это способность человека сосредоточиться на определенных объектах и явлениях.





Свойства внимания



★ КОНЦЕНТРАЦИЯ ВНИМАНИЯ


Умение сосредоточиться на
нужном объекте, отдельных
его частях или признаках,
способность вникнуть в
проблему, задачу




★ ОБЪЕМ ВНИМАНИЯ

УМЕНИЕ
ОДНОВРЕМЕННО
ВОСПРИНИМАТЬ И
УДЕРЖИВАТЬ В
СОЗНАНИИ НЕКОТОРОЕ
КОЛИЧЕСТВО ОБЪЕКТОВ





Свойства внимания



УСТОЙЧИВОСТЬ ВНИМАНИЯ

ОДНОВРЕМЕННОЕ ВНИМАНИЕ К
ДВУМ ИЛИ НЕСКОЛЬКИМ
ОБЪЕКТАМ ПРИ
ОДНОВРЕМЕННОМ
ВЫПОЛНЕНИИ ДЕЙСТВИЙ С
НИМИ ИЛИ НАБЛЮДЕНИЯ ЗА
НИМИ.



ПЕРЕКЛЮЧЕНИЕ ВНИМАНИЯ

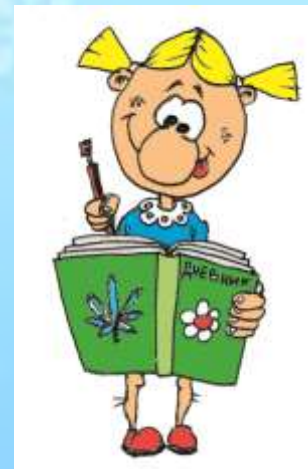
ПЕРЕМЕЩЕНИЕ ВНИМАНИЯ С
ОДНОГО ОБЪЕКТА НА ДРУГОЙ
ИЛИ С ОДНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ
НА ДРУГУЮ, В СВЯЗИ С
ПОСТАНОВКОЙ НОВОЙ
ЗАДАЧИ





Особенности внимания

- ★ **Низкая концентрация внимания:** неспособность ребенка сосредоточиться на задании, на какой-либо деятельности, быстрая отвлекаемость (колебания внимания, большое количество отвлечений, быстрая истощаемость и утомляемость).
- ★ **Низкий уровень устойчивости внимания.** Дети не могут длительно заниматься одной и той же деятельностью.
- ★ **Узкий объем внимания.**



**Внимание можно и нужно
развивать!**



память

это запоминание, сохранение и последующее воспроизведение того, что мы раньше воспринимали, переживали или делали.

Отражение опыта человека.



Виды памяти

❖ **Словесная (словесно-логическая)**

❖ **Образная:**

слуховая

зрительная

обонятельная

вкусовая

тактильная



Виды памяти

- ✓ Произвольная
- ✓ Непроизвольная
- ✓ Кратковременная
- ✓ Долговременная



Качества ПАМЯТИ

- Быстрота запоминания
- Прочность сохранения
- Точность памяти
- Готовность памяти





ОСОБЕННОСТИ ПАМЯТИ

- ★ **Снижение объема памяти и скорости запоминания.**
- ★ **Непроизвольное запоминание менее продуктивно**
- ★ **Механизм памяти характеризуется снижением продуктивности первых попыток запоминания**
- ★ **Преобладание наглядной памяти над словесной.**
- ★ **Снижение произвольной памяти.**



**Память, как и внимание, тоже
можно развивать!**





До скорых встреч!
Спасибо за внимание!

Развитие внимания

Внимание — это психический процесс, который следует развивать с раннего детства, так как он будет способствовать успешному усвоению нового материала, формированию умения пользоваться уже имеющимися знаниями.

У наших особых детей недостаточный уровень внимания — одна из существенных и заметных особенностей познавательной деятельности. Дети с на занятиях крайне рассеяны, часто отвлекаются, не могут долго настроиться на начало урока, способны продуктивно работать не более 5—15 мин, затем в течение какого-то времени, хотя бы 3 — 7 мин, «отдыхает», накапливает силы для следующего рабочего цикла. В моменты «отдыха» ребенок как бы выпадает из деятельности, занимаясь посторонними делами.

Рассмотрим несколько игр, позволяющих развить внимание ребенка.

1. **«Сделай как я»** Возьмите 6 счетных палочек и выложите произвольную композицию, затем на 1 - 2 секунды покажите ее ребенку. Он из своих палочек должен выложить точно такую же фигуру по памяти. В этой игре также можно поменяться с ребенком ролями. Предложите ему выложить композицию, сделайте в своей композиции ошибку.
2. **«Ладочки»** Участники садятся в круг и кладут ладони на колени соседей: правую ладонь на левое колено соседа справа, а левую ладонь на правое колено соседа слева. Смысл игры заключается в том, чтобы ладочки поднимались поочередно, т.е. пробегала "волна" из поднимающихся ладошек. После предварительной тренировки ладочки поднятые не вовремя или не поднятые в нужный момент выбывают из игры.
3. **«Нос – пол – потолок».** Ведущий произносит слова: "нос", "пол", "потолок", а показывать либо на верный, либо на неверный объект. Например, называет нос, а показывает на потолок. Дети же должны тоже показывать пальцем, но только на тот объект, который проговаривается. Их задача - быть сосредоточенными на называемом слове и показать в верном направлении.
4. **«Делай наоборот»** Преподаватель показывает упражнение, а дети должны выполнить его в противоположную сторону. Например, преподаватель выполняет наклон вперед, а дети – наклон назад; преподаватель делает шаг вперед, а дети – шаг назад и т.д.
5. **«Повтори движение»** Ведущий оговаривает условие игры: он будет показывать движения, которые дети должны за ним повторять, кроме одного, например, поднимать руку - нельзя. Дети должны внимательно следить за тем, какое сейчас будет движение, чтобы вовремя среагировать.
6. **«Выполни уговор строго»** Ведущий становится напротив играющих и договаривается с ними о следующем: когда он будет кланяться, дети должны скрещивать их на груди; когда будет грозить им пальцем, они ему будут кланяться; когда он топнет ногой, они в ответ тоже хлопнут в ладоши. Перед началом ведущий проводит с играющими «репетицию».
7. **«Топ-хлоп».** Ведущий произносит фразы-понятия - правильные и неправильные. Если выражение верное, дети хлопают, если не правильное - топают. Примеры: "Летом всегда идет снег". "Картошку едят сырую". "Ворона - перелетная птица". Понятно, что чем старше дети, тем сложнее должны быть понятия.
8. **«Сосчитай!»** Игра без слов. Попросите ребенка дать вам столько фишек, сколько раз вы поморгали (похлопали в ладоши). Или сформулируйте задание так: «Чтобы фишку получить, нужно рот 5 раз открыть» и т.п.
9. **«Секретное письмо»** Начертите в воздухе контуры геометрической фигуры, цифру. Пусть малыш попытается угадать, что написали вы "прозрачными красками на прозрачной бумаге". Следующее секретное послание писать малышу.
10. **«Наблюдатель»** Сядьте с малышом перед окном. Отыщите какой-нибудь неподвижный предмет и предложите ребенку угадать, что такое ("прозрачное, похожее на маленький домик") вы видите. Можно играть и так: "Быстро назови 5 круглых (красных, твердых и гладких) предметов в этой комнате".
11. **«На что смотришь?»** Скажите ребенку, что будете на что-то смотреть, а малыш должен угадать, на что именно. Можно меняться ролями.
12. **«Кто стоял в очередь»** Поставьте в одну линию несколько игрушек. Пусть ребенок внимательно запомнит каждую игрушку и ее размещение (кто за кем). Попросите ребенка

отвернуться, а в это время поменяйте 2 игрушки местами. Ребенок должен определить, что изменилось. Похожий вариант можно применить к куклам. Взять двух кукол, одетых в разную одежду, и заменить некоторые предметы одежды.

13. **«Слушаем тишину»** Предлагается всем послушать тишину, а потом определить, кто и что услышал в тишине.
14. **«Волшебное слово»** Сначала следует договориться, какие же слова считать «волшебными». Вы рассказываете историю или произносите подряд любые слова. При произнесении «волшебных слов» ребенок должен подать сигнал: стукнуть ладонью по столу (поднять руку вверх или встать).
15. **«Что слышно?»** Ведущий предлагает детям послушать и запомнить то, что происходит за дверью или ширмой. Затем он просит рассказать, что они слышали. Побеждает тот, кто больше и точнее определит источники звука. Предметы, которые могут быть использованы для игры: барабан, свисток, деревянные ложки, детское пианино, емкости с водой для ее переливания, стеклянные предметы и молоточек для стука и т.д.
16. **«Запомни ритм».** Ведущий предлагает участникам повторить за ним ритмическую модель, которую он воспроизвел с помощью хлопков. Для тех, кто не запомнил услышанный образец, дается ориентир в виде цифровой записи его, где цифра изображает число непрерывно, через равные интервалы следующих друг за другом хлопков, а тире между ними - паузы (например, 1-1-3-4-2). Для облегчения задачи предлагается считать число хлопков в соответствии с их зрительным изображением. После освоения всеми ритмической мелодии она воспроизводится по кругу в индивидуальном, а затем - нарастающем темпе. Сбившийся выбывает.
17. **«Думай быстрее!»** Предложите малышу поиграть в мяч. Вы кидаете ребенку мяч, называя тематическую группу. Он должен вернуть вам мяч, назвав объект из этой группы. Например: посуда — тарелка, овощи - огурец и т.д.
18. **«Выкладывание узора из мозаики»** Ребенку предлагают по образцу выложить из мозаики: цифры, букву, простой узор и силуэт.
19. **«Нанизывание бусинок»** Ребенку предлагают по образцу нанизывать бусы. Работа с крупным бисером часто вызывает у детей затруднения. Возможно использование крупного бисера только в случае хорошо развитой моторики руки как усложняющий элемент игры.
20. **«Срисовывание по клеточкам»** Ребенку предлагают нарисовать согласно образцу фигуру на чистом листе в клетку простым карандашом.
21. **«Муха»** Для этого упражнения требуется доска с расчерченным на ней девятиклеточным игровым полем 3Х3 и небольшая присоска (или кусочек пластилина). Присоска выполняет роль "дрессированной мухи". Доска ставится вертикально и ведущий объясняет участникам, что перемещение "мухи" с одной клетки на другую происходит посредством подачи ей команд, которые она послушно выполняет. По одной из четырех возможных команд ("вверх", "вниз", "вправо" и "влево") "муха" перемещается соответственно команде на соседнюю клетку. Исходное положение "мухи" - центральная клетка игрового поля. Команды подаются участниками по очереди. Играющие должны, неотступно следя за перемещениями "мухи" не допустить ее выхода за пределы игрового поля.
22. **«Слушай команду»** Каждый ребенок должен выполнять движения в соответствии с командами взрослого, произнесенными шепотом. Команды дают только на выполнение спокойных движений. Игра проводится до тех пор, пока играющие хорошо слушают и точно выполняют задание.
23. **«Лабиринт»** Ребенок должен пройти извилистую линию лабиринта, проводя по ней пальцем либо обратным концом карандаша.
24. **«Воспроизведение геометрических фигур»** Ребенку предлагают рассмотреть разные геометрические фигуры, запомнить их расположение с тем, чтобы через 10 секунд по памяти воспроизвести их на чистом листе.
25. **«Игра с геометрическими фигурами (форма-цвет-размер)»** Все геометрические фигуры разного цвета, размера и формы выкладываются на стол в произвольном порядке. Взрослый берет одну фигуру и предлагает ребенку найти другую по одному из указаний: измени только форму (т.е. оставь цвет и размер), измени только цвет, измени только размер, измени только форму и цвет, измени только форму и размер, измени форму, цвет, размер.

Развитие памяти

Память — психический процесс, обеспечивающий запечатление, хранение и воспроизведение опыта, это необходимое звено всякой деятельности человека: практической, познавательной, художественной и пр. Ни одна другая психическая функция не может быть осуществлена без участия памяти. И сама память немислима вне других психических процессов. Без участия памяти ребенок не может ни играть, ни разговаривать, ни обращаться с предметами. Но, сравнивая детей одинакового возраста с легкостью можно заметить, что у одного ребенка память великолепна, а у другого — значительно затруднена. Ребенок не рождается с готовой памятью. Она развивается, как и сам ребенок, под влиянием общения и совместной деятельности со взрослыми. Чем больше внимания родители уделяют развитию различных видов памяти малыша, тем выше интеллектуальный потенциал их ребенка. Именно поэтому во все наиболее действенные методики раннего интеллектуального развития обязательно включаются упражнения и игры на развитие всех видов памяти.

Рассмотрим несколько игр, позволяющих развить память ребенка.

- 1. «Нарисуй фигуру»** Ребенку показывают **4-6** геометрических фигур, а потом просят его нарисовать на бумаге те, что он запомнил. Более сложный вариант - попросить юного художника воспроизвести фигуры, учитывая их размер и цвет.
- 2. «Вспомни, не глядя»** Внезапно, не предупредив ребенка, задайте ему вопросы по описанию любого объекта, который хорошо знаком ребенку (сколько картин на стене, какие занавески на окне, какой рисунок на обоях, кто выше - мама или папа и т.п.)
- 3. «Пары слов»** Предложите ребенку запомнить несколько пар слов (начать можно с **2 – 4**). Например, вы называете такие пары слов, которые имеют смысловые связи: собака – кость, чашка - чайник, гвоздь - молоток и т. п. – и просите ребенка запомнить вторые слова из каждой пары. Затем называете первое слово пары, а ребенок должен вспомнить и назвать второе слово.
- 4. «След в след»** Пусть мама или папа, переходя из одного места комнаты в другое, принимают в этих местах разные позы (таких мест и поз должно быть **4-5**). Затем ребенок должен обойти те же места и повторить те же позы сначала в том порядке, в котором они были показаны, а потом в обратном.
- 5. «Скопируй позы»** Двое ребят или взрослый с ребенком становятся лицом друг к другу. Один принимает на **5** секунд какую-либо позу, затем возвращается в исходное положение, после этого другой должен точно ее повторить, далее они меняются ролями.
- 6. «Магазин»** Положите на стол несколько предметных картинок или игрушек и попросите ребенка (продавца) запомнить все предметы, которые вы хотите купить. Начинают с одного-двух предметов, постепенно увеличивая их количество до четырех-пяти. В этой игре полезно менять роли: и вы, и ребенок по очереди можете быть и продавцом и покупателем. Да и сами магазины могут быть разными: "Булочная", "Молоко", "Игрушки" и любые другие.
- 7. «Фотограф»** Детям на **10** секунд показывается предметная картинка, которую после этого они должны как можно подробнее описать. Чем сложнее картинка, тем больше времени дается на ее рассматривание.
- 8. «Шкафчик»** Игра развивает зрительную память. Возьмите несколько спичечных коробок и склейте их. Получится шкафчик с выдвигающимися ящиками. Спрячьте в один из ящиков на глазах у ребенка какую-нибудь маленькую игрушку. Уберите шкафчик на несколько

секунд, а потом разрешите малышу поискать игрушку. Игру можно усложнять, убирая шкафчик на более длительное время.

9. «Бабушка укладывает в свой чемодан» Взрослый начинает рассказ: "Бабушка укладывает в свой чемодан... расческу", следующий игрок должен повторить уже сказанное, добавив следующий предмет: "Бабушка укладывает в свой чемодан расческу и... тапочки" и т. д. Игра продолжается до тех пор, пока кто-нибудь не ошибется.

10. «Что там на спине?» Ребенок ложится на живот, а взрослый рисует у него на спинке пальчиком цифру, которую ребенок должен угадать.

11. «Дверная скважина» Для игры необходимо подготовить небольшую яркую предметную картинку и лист бумаги, примерно вчетверо превосходящий по площади размер картинки. В середине этого листа вырезается отверстие в форме дверной скважины. Ведущий прикрывает картинку этим листом и кладет ее перед играющими. Рассматривать картинку можно только через отверстие в течение 1 минуты, постепенно пердвигая верхний лист, но, не поднимая его. Затем взрослый просит рассказать, что изображено на картинке.

12. «Узнай по запаху?» Приготовьте предметы со специфическим запахом - мыло, обувной крем, чеснок, лимон и др. С детьми до 4 лет стоит заранее рассмотреть все предметы, обговорите, что съедобное, вместе понюхайте. Затем завяжите ребёнку глаза и предложите по запаху определить каждый предмет.

13. «Вспомни и покажи» Детям предлагается воспроизвести движение знакомых объектов (например, махающую крыльями птицу, косолапого медведя, ползущую гусеницу, нахохленного петуха и т.д.).

14. «Запомни цифры» Игроки садятся вокруг стола. Кто-то записывает для себя 3-5 однозначных чисел, затем один раз четко их произносит. После этого каждый пишет их на своей бумажке в том же порядке. Продиктовавший числа проверяет их у всех. Затем его сосед, написав 3-5 других однозначных чисел, показывает их играющим в течение 10 секунд. После этого все записывают эти цифры в том же порядке. Цифры проверяются.

15. «Запомни движение» Ведущий показывает детям движения, состоящие из 3—4 действий. Дети должны повторить эти действия, сначала в том порядке, в котором показал ведущий, а затем в обратном порядке.

Движение 1. Присесть-встать — поднять руки — опустить руки.

Движение 2. Поднять руки ладонями вверх («собираю дождик»), повернуть ладони вниз, опустить руки вдоль туловища, поднять руки по бокам в разные стороны.

Движение 3. Отставить правую ногу вправо, приставить правую ногу, отставить левую ногу влево, приставить левую ногу.

Движение 4. Присесть-встать-повернуть голову вправо-повернуть голову прямо.