**МУНИЦИПАЛЬНОЕ АВТОНОМНОЕ ДОШКОЛЬНОЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ - ДЕТСКИЙ САД КОМБИНИРОВАННОГО ВИДА «КОЛОСОК»**

|  |  |
| --- | --- |
|  |  |

**Игры и упражнения для развития памяти детей старшего дошкольного возраста с ЗПР.**

**Педагог-психолог**

**Петренко Дарья Дмитриевна**

**Игры и упражнения для развития памяти детей старшего дошкольного возраста с ЗПР.**

Цель: **развитие произвольной памяти** через систему игр и **упражнений**.

Задачи: 1. **Развивать различные виды памяти** : сенсорную (зрительную, слуховую, моторную, образную, словесно-логическую, эмоциональную, кратковременную, оперативную, долговременную.

2. Стимулировать **развитие** познавательных процессов, влияющих на **развитие памяти** : восприятие, внимание, воображение, наглядно-образное мышление, логическое мышление.

3. Способствовать **развитию** познавательных интересов и потребностей **детей**

На первых занятиях необходимо дать понять ребенку, что здесь будет интересно и весело, то есть надо установить контакт с ребенком. Для этого подойдут такие **игры**.

1. *«Давайте познакомимся»*. Детям предлагается назвать свое имя и придумать одно прилагательное, характеризующее его, например: *«Я, Маша, красивая»* По цепочке дети называют свое имя, одно прилагательное и вспоминают как зовут остальных участников группы.

2. *«Я положил в мешок»*. Взрослый начинает эту игру и говорит: *«Я положил в мешок яблоки»*. Следующий играющий повторяет сказанное и добавляет что-нибудь свое: *«Я положил в мешок яблоки и бананы»*. Третий игрок повторяет всю фразу и добавляет что-то от себя. И так далее.

Этот тип задания можно использовать практически на любые темы. Овощи-фрукты: - собираем урожай; мебель, посуда, одежда - *«Я купила в магазине – стол/тарелку/ платье»*; животные, птиц, рыбы, наскомые – *«Я видела в зоопарке/у бабушки – слона/козу»*; времена года – *«Осенью бывают – дожди, лужи т. д.»*

**Игры и упражнения для развития слуховой**, моторно-слуховой **памяти**.

1. Игра *«Собираем букет»*. Первый участник собирает 1 цветок в букет. Второй повторяет и добавляет свой. Третий повторяет 2 цветка и добавляет в букет свой цветок и т. д. *(для занятия подбираются картинки с изображением цветов)*.

2. Игра *«Повтори за мной»*. Дети стоят возле стола ведущего. Ведущий предлагает одному ребенку прохлопать все, что ему простучит карандашом ведущий. Остальные дети внимательно слушают и оценивают исполненные движения: поднимают вверх большой палец, если хлопки правильные, и опускают его вниз, если неправильные.

3. Игра *«Запомни движения»*. Дети повторяют движения рук и ног за ведущим. Запомнив очередность **упражнений**, повторяют их в обратном порядке.

4. Игра *«Внимательный слушатель»*. Детям предлагается прослушать рассказ 9 4-6 небольших предложений, количество которых увеличивается со временем). Затем воспроизвести рассказ устно.

5. Игра *«Запомни пару»*. Детям медленно зачитывается 10 пар слов, между которыми есть смысловая связь: тарелка-суп, почта-письмо, зима-снег, булка-мука, карандаш-бумага, машина - дорога, мультфильм-телевизор, буква-книга, сапог-нога, рыба-вода. Через 1-2 мин. Зачитывается лишь первое слово каждой пары, а ребенок припоминает второе слово.

Если ребенку на первых порах очень трудно на слух выполнить это задание, можно подобрать картинки, которые со временем вы уберете. Здесь **развивается не только слуховая память**, но и логическая.

6. Игра *«Море волнуется»*. Начало **игры** такое же как и обычная игра: дети после произнесенных слов замирают в определенной позе. Ведущий смотрит на всех **детей**, запоминает кто как стоит *(угадывает образ)* и повернувшись спиной к играющим, называет позу (описывает положение рук, ног, тем самым *«расколдовывая»* ребенка.

7. Игра *«Запомни 10 слов»*. Детям называются 10 слов с установкой на запоминание и предлагается составить рассказ из этих 10 слов. В конце занятия педагог просит вспомнить те слова.

8. Игра *«Зоопарк»* с мячом. Ведущий бросает мяч ребенку, называя животное. Ребенок ловит мяч, повторяет то животное, которое назвал ведущий, называет свое животное и бросает мяч другому ребенку, тотповторяет названных животных и добавляет своего.

9. Игра *«Водопад слов»*. Детям предлагается повторить слова в той же последовательности, которую предлагает ведущий. Вначале дается 1 слово, потом 2, потом 3 и так далее до 10. Слова между собой сгруппированы по определенным категориям – посуда, цветы, птицы и т. д.

**Игры и упражнения для развития зрительной**, моторно-зрительной **памяти**.

1. Игра *«Запомни порядок»*. Дети выстраиваются друг за другом в произвольном порядке. Водящий, посмотрев на **детей**, должен отвернуться и перечислить, кто за кем стоит. Затем водящим становится другой.

2. Игра *«Пуговицы»*. Детям предлагается запомнить расположение пуговиц на карте и по **памяти**, на своих картах, выложить в том же порядке пуговицы. Постепенно увеличивается число пуговиц и комбинаций.

3. Игра *«Запомни и нарисуй»* Детям зачитывается с установкой на запоминание 10 слов: книга, луна, звон, мед, вода, окно, лед, день, гром, брат. Детям предлагается к каждому слову сделать рисунок, который бы помог ему, потом вспомнить эти слова.

4. Игра *«Фигуры по порядку»*. Детям предлагается карточка с четырьмя геометрическими фигурами в ряд. Время демонстрации одной карточки — 10 секунд. После демонстрации одной из карточек следует попросить ребенка нарисовать фигуры в той последовательности, в которой они были изображены на карточке.

5. Игра *«Запомни фигуры по цвету»*. Детям предлагается для запоминания 5 карточек разного цвета с изображенными на них значками *(цифры, буквы, геометрические фигуры)*. Время запоминания - 15 сек. Далее на пустых бланках детям нужно самостоятельно воспроизвести увиденное.

6. Игра *«****Разведчики****»*. Из группы выбирается *«****разведчик****»* и *«командир»*, остальные - *«отряд»*. В комнате хаотично расставлены стулья. *«****Разведчик****»* ходит между стульями с разных сторон. *«Командир»* наблюдает за действиями *«****разведчика****»*. Затем проводит отряд по тому пути, который был ему показан *«****разведчиком****»*. Потом второй *«****разведчик****»* показывает новый путь и другой *«командир»* повторяет его.

7. Игра *«Чего не стало»*. Детям предлагается от 4 до 10 картинок в ряд. Дети смотрят и запоминают картинки. Затем закрывают глаза, ведущий убирает 1 *(2,3)* картинки, дети открыв глаза называют какую картинку убрал ведущий.

8. Игра *«Что изменилось»*. Детям предлагается от 4 до 10 картинок в ряд. Дети смотрят и запоминают картинки. Затем закрывают глаза, ведущий меняет местами 1 *(2,3 и т. д)* картинки, дети открыв глаза восстанавливают правильную последовательность картинок.

9. Игра *«Мемо»*. На столе выложены парные картинки *(от 5 до 10-15 пар)* рубашкой вверх, поочередно дети открывают две картинки – если они совпали *(пара)* ребенок забирает их себе, если не совпали – переворачивает и ход переходит к другому. В конце **игры** считаю у кого больше пар. Картинки тоже можно подбирать согласно недельной тематике.

**Игры и упражнения для развития логической памяти** **и создание ассоциативных связей**

1. Игра *«Запомни слова»*. Предлагается к каждому слову подобрать картинку, которая поможет ему запомнить названное слово, например:

- картинки: корова, курица, книга, веник, игла, рыба, яблоко, ландыш, пирог; - слова: молоко, цыпленок, читать, уборка, шить, река, сад, душистый, вкусный. Через некоторое время педагог просит глядя на картинки назвать слово, которое должен был запомнить ребенок.

2. Игра *«Пиктограмма»*. Детям для запоминания предлагается 7-10 словосочетаний: мальчику холодно, девочка плачет, папа сердится, бабушка отдыхает, мама читает, дети гуляют, пора спать. К каждому словосочетанию просят нарисовать небольшой рисунок (схему, пиктограмму, который поможет запомнить словосочетание. Каждое последующее словосочетание проговаривается только после того, как сделан рисунок. После окончания работы взрослый просит воспроизвести **детей**, словосочетания опираясь на сделанные рисунки.