

Приемы и материалы для коррекции: слухового, зрительного, тактильного восприятия; произвольного внимания; мнестической деятельности; наглядно-действенного, наглядно-образного, словесно-логического мышления.

Задания для коррекции слухового восприятия

1. “Определи, где звучит?”, “Кто хлопал?”

Цель: определение места звучащего предмета, развитие направленности слухового внимания.

1 вариант. Дети закрывают глаза. Взрослый тихо встаёт в стороне (сзади, спереди, слева, справа) и звенит в колокольчик. Дети не открывая глаза, рукой указывают, откуда доносился звук.

2 вариант. Дети садятся в разных местах, выбирается водящий, ему закрывают глаза. Один из детей по знаку педагога хлопает в ладоши, водящий должен определить, кто хлопал.

2. “Найди пару”, “Тихо – громко”

Цель: развитие слухового внимания, дифференциация шумов.

1 вариант. У взрослого звучащие коробочки (одинаковые коробочки внутри, горох, песок, спички и др.) расположены на столе хаотично. Детям предлагается разобрать их по парам, одинаково звучащим.

2 вариант. Дети становятся друг за другом и идут по кругу. Взрослый стучит в бубен то тихо, то громко. Если бубен звучит тихо дети идут на носочках, если более громко, идут обычным шагом, если ещё громче – бегут. Кто ошибся, то становится в конец колонны.

3. “Кто летит”

Цель: развитие слухового внимания и восприятия на речевом материале.

Взрослый сообщает детям, что он будет говорить слово, летит в сочетании с другими словами (птица летит, самолет летит). Но иногда он будет ошибаться (например: собака летит). Дети должны хлопать только тогда, когда два слова употребляются правильно. В начале игры логопед медленно произносит фразы, делает паузы между ними. В дальнейшем темп речи ускоряется, паузы становятся короче.

Задания для коррекции зрительного восприятия

1. Назвать предмет по их контурам.

2. Назвать недорисованные предметы.
3. Назвать перечёркнутые, заштрихованные, спрятанные изображения. ("Кто больше увидит")
4. Выделить предметные изображения, наложенные друг на друга ("Изографы")
5. Определить, что неправильно нарисовал художник.
6. Распределить предметы по величине (учитывая реальные размеры).
7. Распределить изображения предметов по величине, учитывая их реальные размеры.
8. Подбор картинок к определённому цветовому фону.
9. Подбор одинаковых полосок. Детям предлагаются разноцветные полоски, состоящие из двух частей (с белой полоской внизу). дефектолог показывает одну из полосок. Дети находят аналогичную полоску.

Задания для коррекции тактильного восприятия

1. Игры с водой, включая смешивание воды различной температуры.
2. Изучать визуально и на ощупь фигуры различной формы. Нахождение с закрытыми глазами подобных предметов, например, камней, шишек, деревьев и палочек.
3. Играть в "кулички", играть песком, грязью, снегом, папье-маше, рисовать красками с помощью пальцев, разрисовывать тело.
4. Чертить что-нибудь на спине ребенка, после чего он угадывает, что было нарисовано.
5. Положить в ящик стола куски различных тканей и ощупывать их. Затем описать каковы они на ощупь.
6. Осязание предметов, которые имеют различную толщину.
7. Осязание предметов, которые имеют различную температуру.
8. Чувствовать руку во время какого-то действия. Все садятся в кружок, держа за спиной какой-либо предмет. Эти предметы передаются по кругу, и каждый ребенок должен на ощупь определить, когда к нему вернется тот предмет, который был у него с самого начала.
9. Рассортировать, не глядя, кирпичи (кубики-строительные блоки).

Задания для коррекции произвольного внимания Игра «Рыба, птица, зверь»

Цель: развитие произвольного внимания.

Описание. Дети сидят в кругу. Ведущий указывает по очереди на каждого игрока и произносит: «Рыба, птица, зверь, рыба, птица, зверь...» Тот игрок, на котором остановилась считалочка, должен быстро назвать в данном случае зверя.

Игра «Зеваки»

Цель: развитие произвольного внимания.

Оборудование: бубен, проигрыватель для музыкального сопровождения .

Описание. Держась за руки и двигаясь по кругу под музыку, дети по сигналу взрослого делают четыре хлопка и меняют направление. Инструкция: «Сейчас мы поиграем. Возьмитесь за руки и пойдёте под музыку по кругу. Слушайте сигнал (взрослый бьёт в бубен). Услышав сигнал, нужно остановиться, хлопнуть в ладоши 4 раза и, повернувшись кругом (в противоположную сторону), продолжить движение. Совершивший ошибку - «зевака» выходит из игры. Когда все «зеваки» выйдут из игры, останутся самые внимательные - они победители».

Игра « Запретное слово»

Цель: развитие произвольного внимания.

Описание. Ведущий задаёт вопросы, игрок отвечает. Ответы могут быть разными, только нельзя произносить одно запретное слово, о котором заранее договариваются, например слово «нет». После этого можно начать задавать вопросы:

- Ты спишь в ванной?
- Снег белый?
- Ты умеешь летать?
- Ты был на Луне? И так далее.

Игра « Ухо или нос»

Цель: развитие произвольного внимания.

Описание. Ведущий последовательно даёт из двух команд: « Ухо» или « Нос». По этой команде группа играющих должна хвататься соответственно за свой нос или за ухо. Ведущий тоже выполняет эту команду, как бы демонстрируя, что должны делать дети. Однако через некоторое время начинает намеренно

ошибаться: даёт одну команду (например, «ухо»), а демонстрирует другое (хватается за нос). Задача детей - выполнять только то, что говорит ведущий.

Задания для коррекции мнестической деятельности

1. Игра "Фотоаппараты" - на развитие памяти и внимания.

1- вариант: детям на несколько секунд показывается карточка с любым изображением, должны как можно подробнее описать его.

2- вариант: показывается картинка с изображением какого-либо сюжета (30 секунд), после чего дается другая, подобная первой картинка, но на ней некоторые предметы отсутствуют или заменены на что-то другое. Надо сказать, что изменилось

3- вариант: на столе раскладываются любые предметы, игрушки и т.п. Ребенку дается 30 секунд, чтобы запомнить, что и где лежит. Затем он отворачивается. Взрослый переставляет предметы, либо что-то убирает совсем или замещает на другой предмет. Ребенок должен определить, что изменилось.

4- ый вариант: игра проводится с группой детей. Выбирается один человек, внешний вид которого дети должны запомнить. Затем он выходит из комнаты и что-то изменяет в своей внешности (взрослый может помогать ребенку). После чего он возвращается и дети должны найти отличие.

2. "Сделай, как я!" (со спичками) - развитие памяти и внимания.

1. Дети играют парами. Первоначально у каждого ребенка по 6 спичек. Один, ведущий, выкладывает из 6 спичек произвольную композицию, затем на одну- две секунды показывает ее партнеру. Партнер из своих спичек выкладывает точно такую же фигуру по памяти. Затем дети меняются ролями. При успешном выполнении условия количество спичек постепенно увеличивается.

Примечание: в принципе, использовать можно не только спички, но и счетные палочки, пуговицы, бусинки, карандаши, руки и т.д.

2. Повторять можно движения, звуковой ряд, который показывает педагог, либо другой ребёнок.

Задания для коррекции наглядно-действенного мышления

1. Задания на постройку из кубиков пирамидки по образцу

2. Сюжетные игры «Больница», «Дочки-матери», «Магазин», «Школа» с использованием вспомогательных предметов и т.д., театрализация сказок.

Задания для коррекции наглядно-образного мышления

1. Протолкни «все такие»

Цель. Учить подбирать к одному образцу несколько объектов, выделяя их среди других; формировать первичное обобщение – «все шарики», «все кубики», «все большие», «все маленькие».

Оборудование. Коробки с прорезями (по одной на каждой коробке) в форме круга, квадрата, треугольника, объемные геометрические формы (шары, кубы, треугольные призмы), предметы этих же форм.

Ход игры. 1-й вариант. За столом сидят рядом двое детей. На столе две коробки (одна – с квадратной, другая – с круглой прорезью) и вперемешку объемные формы (шары, кубы, башенки с треугольным сечением), все одного размера по три каждого вида. Взрослый дает одному из детей коробку с круглой прорезью, а другому – с квадратной и ставит условие: отобрать сразу все, что можно протолкнуть в данную коробку. Ребенок отбирает фигурки среди лежащих на столе. Если он выбирает правильно, например шары, но берет не все, а только один или два шара, педагог напоминает ему, что нужно взять «все такие» (указывает на шары). Если же ребенок берет не только шары, но и башенки, он предлагает ребенку попробовать «только такие» (указывает на шар) и помогает путем проб отобрать, какие именно формы (шары) можно бросить в эту коробку.

После того как дети отберут и бросят в прорези коробок нужные формы, педагог подводит итог: «Правильно, Таня собрала все шары и бросила их в коробку, а Костя отобрал все кубики и бросил их в свою коробку». Предлагает детям открыть коробки и еще раз посмотреть, что в них лежит.

2-й вариант. Коробки с прорезями стоят на столах. На некотором расстоянии от стола на стульях разложены геометрические фигуры. Педагог предлагает детям подойти к стульям и внимательно посмотреть, какие фигуры он спрячет в свою коробку. Напоминает, что подходить к столу можно только один раз, поэтому надо сразу взять все необходимое. Раздает детям корзиночки или сумочки, в которые они складывают шарики, кубики или трехгранные призмы. Дети отбирают свои фигуры, кладут в сумочки и несут к столу. При проталкивании проверяется правильность подбора. Затем педагог подводит итог игры, в случае необходимости указывая на то, что не «все такие» были взяты со стола или взяты лишние. Затем называет результат: «Все круглые», «все квадратные», «все треугольные», «все кубики», «все башенки» в зависимости от подготовки детей.

2. Игра «По грибы»

Цель. Учить подбирать к образцу не один, а несколько объектов одного цвета; закреплять результат обобщающим словом.

Оборудование. Грибы из счетного материала (шляпки разного цвета – красные, желтые, белые, коричневые), корзиночки для сбора грибов.

Ход игры. Дети сидят на стульях в ряд. Взрослый расставляет на полу грибы двух цветов, например красные и желтые. Берет две корзиночки и в одну из них кладет гриб с красной шляпкой, в другую – с желтой. Отдает корзинки двум детям и просит собрать в них «такие» грибы, какие лежат в корзинках. Дети собирают грибы, а остальные наблюдают за их действиями. Затем дети показывают, кто что собрал в корзинку, и результат обобщается в слове – «все красные», «все желтые».

3. Игра «Кто где живет»

Цель. Учить самостоятельно определять основание для группировки; подбирать к образцу не один, а несколько предметов.

Оборудование. Игрушки, строительный материал, мебель.

Ход игры. 1-й вариант. Педагог строит из настольного строителя два больших загона: в один из них ставит игрушку, изображающую животное, в другую – машину. Перед ребенком расставляет вперемешку игрушки (животные и машины, сначала 6, а затем 8–10) и просит подумать, найти для игрушек дом – расставить всех по местам. Если ребенок ошибается, педагог переставляет первые две игрушки правильно, а затем не вмешивается в действия ребенка. Затем вновь игрушки расставляются вперемешку. Другой ребенок выполняет задание. В конце игры подводятся итоги: «В этом доме живут животные, а в этом находятся машины».

2- вариант. Педагог ставит перед детьми шкаф и стол из кукольной мебели. На одном из столов разложены вперемешку кукольная посуда и одежда. Педагог вешает в шкаф одно платье, а на стол ставит одну тарелку и предлагает ребенку разложить все вещи по местам. В процессе работы помогает и по окончании подводит итог: «Здесь, в шкафу, висит вся одежда – платье, пальто, кофточка, а на столе стоит вся посуда – тарелки, ложки, чашки».

3- вариант. Педагог строит «зоопарк» и располагает в одном загоне зверей, а в другом – птиц. В дальнейшем игра проводится аналогично прежним вариантам.

4. Игра «Что кому дать»

Цель. Продолжать учить самостоятельно определять основание группировки, выделять существенный для данной задачи признак предмета; учить выделять цвет и форму в качестве основания для группировки предметов.

Оборудование. Флажки, листья разной формы, цвета и величины.

Ход игры. 1-й вариант. Две подгруппы детей сидят на стульях друг против друга: в одной подгруппе – девочки, в другой – мальчики. Педагог

раскладывает на столе прямоугольные и треугольные флажки и говорит, что сейчас все будут маршировать с флажками. Только девочкам надо раздать

такие флажки (показывает квадратный флажок и дает одной из девочек), а мальчикам такие (показывает треугольный флажок и дает одному из мальчиков). Затем предлагает кому-либо из детей внимательно посмотреть, какие флажки надо дать девочкам, а какие – мальчикам, и раздать их. Если ребенок затрудняется, помогает ему выбрать первые два флажка. Способ раздачи выбирает сам ребенок. Он может раздать флажки сначала девочкам, затем – мальчикам или поочередно. В заключение педагог подводит итог: «У девочек все флажки квадратные, а у мальчиков треугольные». Дети встают в шеренгу и маршируют с флажками под звуки бубна или барабана.

2- вариант. Детям раздают флажки одной формы, но разного цвета, т. е. группировка производится не по форме, а по цвету. В остальном игра проводится так же, как в первом варианте. 3-й вариант. Педагог приносит в группу одинаковые по форме листья трех цветов (зеленые, красные, желтые), вырезанные из картона. Рассаживает детей тремя подгруппами. Теперь перед ребенком, который должен раздавать листья, стоит задача распределить их на три подгруппы, выделив цвет как основной признак для этого. Когда листья будут розданы, педагог предлагает детям потанцевать с ними. Время от времени он останавливает детей, подняв один из листиков, говорит: «Бегите ко мне». Если он поднимает зеленый лист, к нему бегут дети с зелеными листьями и т. д. В конце педагог поднимает три листочка и к нему подбегают все дети.

Задания для коррекции словесно-логического мышления

Составление рассказа по картинкам. Перед ребенком в беспорядке кладут 4 картинки, на которых изображена определенная, хорошо известная ребенку последовательность событий. Взрослый просит ребенка разложить картинки в нужном порядке и объяснить, почему он расположил их именно так. Затем предлагается составить рассказ по картинкам.

Понимание грамматической конструкции предложений.

“Наташа пошла гулять после того, как полила цветы”.- Что Наташа сделала раньше: пошла гулять или полила цветы?

“Через много лет Сереже будет немного больше лет, чем Саше сейчас”. – Кто старше? (Саша).

Узнавание предметов по заданным признакам. Назови предмет, про который можно сказать: жёлтый, продолговатый, кислый;

продолговатый, зеленый, твердый, съедобный.

Какой предмет обладает следующими признаками:

пушистый, ходит, мяукает;

гладкое, стеклянное, в него смотрятся, оно отражает.

Сравнение двух или более предметов.

Чем похожи эти слова: кошка, книга, крыша; число, весло, кресло;

Назовите общие признаки: яблока и арбуза; кошки и собаки; стола и стула; ели и сосны; голубя и дятла; ромашки и гвоздики.

Чем отличается: ручка от карандаша; рассказ от стихотворения; сани от телеги; осень от весны; дерево от кустарника; лиственное дерево от хвойного дерева.

Подобрать к каждой картинке из первого ряда соответствующую картинку из второго ряда. По каждой получившейся паре составить предложение.

В первом и втором ряду по 5 картинок: удочка цветок ключ
топоротвертка ваза дрова замок рыба шуруп.

К указанному предмету подобрать слово, которое логически будет с ним связано (как в предыдущей паре), и подробно объяснить свой выбор.

Пример: стрелка – часы; колесо - ?

Стрелка – это часть часов, значит к слову “колесо” можно подобрать слово “машина”, потому что колесо – часть машины.

колесо – круг, ковер - ? белка – дупло, медведь - ?

магазин – продавец, больница - ? день – обед, вечер - ?

охотник – ружье, рыбак - ? слово – буква, дом - ?

лес – деревья, поле - ? палец – кольцо, ухо - ? море – капля, толпа - ?

цветок – бутон, листок - ?

Проанализировать три логически связанных понятия, выделить одно, отличающееся от других каким-либо признаком. Объяснить ход рассуждений. ночник, торшер, свеча; слива, яблоко, персик; брюки, шорты, юбка; корова, лошадь.

Лев; елка, береза, сосна; картофель, морковь, огурец; петух, гусь, воробей;

коза, свинья, корова.

Подобрать слово противоположного значения. Объяснить свой выбор. Составить предложение с союзом “а”, в котором будут объединены оба антонима.

покупать – открывать – помнить – встречать – толстый – мелкий – полный
– знаменитый – голодный – брать.