

Развитие зрительной памяти и воображения детей с ЗПР

Учитель-дефектолог Чернова А.А.

Часто родители не понимают, почему их ребенок так легко запоминает некоторые песенки и фразы, повторяя их постоянно, а стихотворение, заданное к празднику, запомнить не может. Все дело в том, что память ребенка нужно тренировать.

Игры для развития зрительной памяти

«Парочки»

Вам понадобится 4 пары карточек (постепенно объем карточек увеличивается). Карточки перемешиваются, выкладываются перед детьми. Инструкция – Посмотри внимательно и запомни где одинаковые картинки. Затем карточки переворачиваются. Задача – найти все пары карточек.

«Дама сдавала в багаж»

Для игры понадобятся карточки с предметными картинками (это могут быть картинки по лексической теме, например: дикие животные, или любые другие картинки, не объединенные какой-либо тематикой).

Ход игры: Взрослый и ребёнок по очереди берут карточки, говоря при этом «дама сдавала в багаж сапоги(предмет с картинки)». Следующий продолжает цепочку, повторяя фразу первого игрока, название его изображения и предмет со своей карточки

Воображение дошкольника отличается от воображения взрослого, за кажущимся его богатством скрывается бедность, смутность, схематичность и стереотипность образов. Воображение, так же, как и другие психические процессы необходимо развивать и тренировать.

Игры для развития воображения и памяти

Сказочный паровоз

Понадобятся карточки с различными изображениями. Взрослый выкладывает первую карточку и начинает сочинять сказку. Следующую картинку необходимо подвязать к начатой сказке, но продолжает уже ребенок. Когда все карточки выложены, их необходимо перевернуть картинками вниз и предложить вспомнить, что же было нарисовано на карточках.

Головоноги

Вам понадобятся - листы бумаги (по 2-3 для каждого), цветные карандаши, фломастеры. Участники придумывают смешного человечка – головонога, придумывают ему имя, представляют его другим игрокам. Затем рисуют еще 2х-3х точно таких же человечков.

Все карточки перемешиваются, и по одной выкладывается на стол. Задача – как можно быстрее вспомнить имя головонога (человечка), кто первый – забирает карточку себе.