Сызранский филиал государственного бюджетного специального (коррекционного) образовательного учреждения для обучающихся, воспитанников с ограниченными возможностями здоровья специальная (коррекционная) общеобразовательная

школа – интернат №2 г.о.Жигулёвск

**«Коррекции памяти умственно отсталых детей в контексте развития модальности восприятия».**

Выполнила:

 учитель начальных классов

 Сызранского филиала ГБС(К)ОУ

 школы-интерната № 2

 г.о. Жигулевск

 Кузнецова Марина Викторовна

г. Сызрань

2015-2016 учебный год

**«Коррекции памяти умственно отсталых детей в контексте развития модальности восприятия».**

**Цель:** коррекция памяти умственно отсталых детей посредством развития модальности восприятия.

**Задачи:**

1) оценка уровня разных типов памяти умственно отсталых детей;

2) развитие слуховой модальности восприятия;

3) развитие зрительной модальности восприятия;

4) развитие кинестетической модальности восприятия;

5) оценка эффективности коррекции памяти в контексте развития модальности восприятия (сравнительный анализ).

В процессе планирования занятий необходимо соблюдать следующие принципы:

- принцип системности коррекционных, профилактических и развивающих задач;

- принцип единства коррекции и диагностики;

- принцип индивидуального подхода (учет возрастно-психологических и индивидуальных особенностей, а также учет степени тяжести дефекта);

- принцип доступности заданий, учета объема и степени разнообразия материала;

- принцип последовательности, предусматривающий постепенное усложнение занятий;

- принцип систематичности занятий, предусматривающий определенную частоту занятий;

- принцип активного привлечения ближайшего социального окружения к участию в коррекционно-развивающей программе; закрепления усвоенного с привлечением родителей и других специалистов, работающих с ребенком.

Также в ходе эксперимента составляется сводная матрица данных «до» и «после» реализации коррекционно-развивающей программы. Форма сводной матрицы данных 1 и 2 срезов, заполняется в ходе эксперимента

Программа реализуется в индивидуальных и фронтальных коррекционно-развивающих занятиях.

Занятия проводятся 2-3 раза в неделю, с дошкольниками 15-20 минут, со школьниками 20-30 минут. Всего предполагается 32-40 занятий.

Каждая модальность восприятия должна развиваться с учетом различных свойств процесса: предметности, целостности, структурности, константности (светлоты, размера, формы), осмысленности, апперцепции, активности. При выполнении каждого упражнения необходимо акцентировать внимание ребенка на том, что предмет всегда имеет название, определенные свойства, которые могут быть восприняты с помощью разных анализаторов (глазами, ушами, руками), функции (осмысленность восприятия). Важно обращаться к жизненному опыту ребенка (апперцепция).

Построение занятий с детьми. Каждое занятие предполагает следующие этапы:

1 – установление продуктивного контакта;

2 – проверка домашнего задания (если оно было);

3 – коррекционно-развивающий (упражнения, дидактическая игра);

4 – завершающий (объяснение домашнего задания, прощание).

Коррекционно-развивающая программа традиционно предполагает домашние задания, для которого заводится специальная тетрадь. Кроме этого дети занимались в рабочих тетрадях, разработанных в целях подготовки к школе (написание элементов слов, цифр, рисование фигур по образцу, раскрашивание, выполнение разного рода заданий), а также в специальных тетрадях для коррекции.

**Коррекционные упражнения для развития модальности восприятия умственно отсталых детей**

Упражнения могут предлагаться детям разного возраста, при этом подбирается определенный стимульный материал, соответствующий возрасту, полу и степени дефекта. Заранее составляется конспект занятия, который может затем корректироваться в соответствии с реально проведенным. Обязательно следует вписывать те слова и предметы, которые использовались в качестве стимульных.

Таким образом, в конспекте занятия обязательно указываются время проведения занятия (сколько минут), какие упражнения ребенок выполнял (с полным описанием упражнения или модификации), как он их выполнял.

К нижеуказанным упражнениям необходимо добавлять упражнения, благодаря которым дети будут усваивать понятие формы, цвета, размера, величины и закреплять слова «круглый», «квадратный» и т.д., предлагаемые в различных рабочих тетрадях (может выступать в качестве домашнего задания).

**1 блок упражнений:**

**развитие кинестетической модальности восприятия**

Дефектолог при проведении игр этого блока произносит слова: «Чувствуй», «Ощущай», «Теплый/холодный», «Гладкий/шершавый», «Движение». Необходимо стремиться, чтобы данные слова также активно использовались ребенком. Коррекционная программа предполагает регулярную пальчиковую гимнастику.

**Игра «Волшебные руки - 1»**

**Цель**: развитие кинестетической чувствительности.

**Оборудование**: ткани разной фактуры (шелк, бархат, искусственный мех), деревянная, металлическая пластинки.

**Ход игры:** ребенок совместно со взрослым трогают разные материалы и определяют качество поверхности (теплое – холодное, гладкое – шершавое). Затем ребенку завязывают глаза и дают потрогать какой-нибудь материал, когда глаза развязывают он должен показать на тот, который по его мнению ему предлагали.

**Игра «Волшебные руки - 2»**

**Цель**: развитие кинестетической чувствительности.

**Оборудование:** плоские фигурки несложных форм (круг, квадрат, домик), вырезанные из различных материалов: дерева, искусственного меха, бархата.

**Ход игры**: ребенок с завязанными глазами определяет форму фигурки.

**Игра «Найди свою игрушку в мешочке»**

**Цель:** учить узнавать на ощупь знакомые предметы, не просто держать предмет в руках, а ощупывать, передвигая ладонь и пальцы по предмету.

**Оборудование:** игрушки резко различной формы, величины, фактуры по количеству детей, непрозрачный мешочек – «чудесный мешочек» с завязкой, в который складываются предметы-игрушки.

**Ход игры:** дети сидят на своих местах. Дефектолог раздает им игрушки и предлагает поиграть с ними. Через некоторое время показывает «чудесный мешочек», говорит, что в него можно спрятать игрушки, а потом найти их. Предлагает троим детям (не более) положить свои игрушки в мешочек. Затягивает шнурок, трясет мешочек и просит ребенка найти свою игрушку, не заглядывая в мешочек. Если ребенок правильно выбрал игрушку (ощупывает одной рукой), он называет ее сам или с помощью дефектолога и садится на место. Если же игрушка выбрана неверно, педагог кладет ее обратно в мешочек и достает нужную. Рассматривает и ощупывает игрушку вместе с ребенком, учит его этому методу, показывая, как передвигать пальцы по предмету, обращая внимание на форму, величину, фактуру, части предмета. Затем свою игрушку ищет другой ребенок.

**Игра «Ощупай и слепи»**

**Цель**: учить изображать полученный путем тактильно-двигательного восприятия образ предмета, понимать, что правильное обследование предмета оказывается необходимым для последующей деятельности.

**Оборудование:** «Чудесный мешочек», предметы простой формы, хорошо знакомые детям и легко воспроизводимые в лепке (шарик, мяч, морковка, яблоко, бублик и др.), пластилин, клееночка, салфетки по числу детей.

**Ход игры**: 1-й вариант (проводится индивидуально). Педагог объясняет ребенку, что он должен ощупать в мешочке какой-либо предмет и, не называя, его вылепить. «Я посмотрю и угадаю, что лежит в мешочке»,– говорит педагог. Ребенок выполняет задание. Когда лепка закончена, педагог называет игрушку (например, шар) и просит ребенка достать и показать игрушку, чтобы убедиться в правильности его выбора. 2-й вариант (проводится с подгруппой детей). Каждый получает маленький мешочек, ощупывает в нем предмет и лепит его, а затем дети угадывают, что у кого в мешочке, и сравнивают свою поделку с предметом. По мере усвоения игры перед детьми ставятся более сложные задачи – обследование предметов, состоящих из нескольких частей, требующее не только восприятия формы, но и определения величины и пространственного расположения частей предмета (утенок, неваляшка, пирамидка из трех шаров и др.).

**Игра «Шнурок»**

**Цель:** развитие мелкой моторики.

**Оборудование:** шнурок, различной формы фигурки с прорезями, игрушечная обувь.

**Ход игры:** ребенок нанизывает фигурки на шнурок, зашнуривает игрушечную обувь.

**Игра «Мир из палочек»**

**Цель:** развитие мелкой моторики.

**Оборудование:** набор палочек.

**Ход игры:** ребенок по образцу выкладывает фигурки из полочек (машинки, домики, кораблики).

**Игра «Дворник»**

**Цель:** развитие крупной моторики.

**Оборудование:** не требуется.

**Ход игры:**

А. Руки – одна наверху, другая внизу – обхватывает рукоятку воображаемой метлы. Широкими взмахами «подметает тротуар».

Б. Руки – в том же положении – «обхватывают лом». «Колем лед».

В. Руки «обхватывают черенок лопаты». «Сгребаем снег».

**Игра «Повтори без ошибок»**

**Цель:** развитие пространственной организации движений, моторного восприятия.

**Оборудование**: не требуется.

**Ход игры:**

1) наглядный вариант. Ребенку предлагается воспроизвести движения, выполняемые дефектологом: коснуться левой рукой правого (левого) уха, провой рукой – левого глаза. Необходимо преодолевать тенденции к зеркальному воспроизведению;

2) речевой вариант. Те же движения выполняются по речевой инструкции.

**Игра «Театр зверей»**

**Цель:** развитие крупной моторики, совершенствование движений, их выразительности, точности, разнообразия.

**Оборудование**: не требуется.

**Ход игры:**

А. «Зайчик». Руки согнуты перед грудью, кисти опущены. Скачет, передвигаясь одновременно на двух ногах вперед, назад, вбок. Пугливо огладывается.

Б. «Лисичка». Руки – перед грудью. Мягко переступает на носочках – «крадется». Поворачивает голову вправо, влево. Оборачивается на ходу, оглядывая свой «пушистый хвост».

В. «Ежики». Сложить вместе согнутые «лапки», слегка присесть, переступая мелкими шажочками. «Свернуться клубком»: присесть, обхватив колени руками, голову – вниз.

Г. «Кошечка». Встать на четвереньки, вытянуть правую переднюю «лапу» вперед, опереться на нее, подтянуть «заднюю лапу». Затем то же – левой рукой и ногой. Прогнуться.

Д. «Мишка». Руки опущены, тело слегка наклоняется вперед. «Медведь» переваливается с ноги на ногу.

Е. «Воробушек». Скачет на двух «лапках» одновременно, потом «летит»: бежит, размахивая руками-«крылышками» - движения частые и неширокие. Воробушек сел на ветку: сесть на корточки, сгруппироваться.

**Игра «Змейка»**

**Цель:** развитие ловкости и координации, умения дей­ствовать согласованно (для фронтальных занятий).

**Оборудование:** не требуется.

**Ход игры:** выбирают водящего, он становится во главе «змейки», которую образуют игроки, становясь в ряд лицом в одну сторону. Водящий бежит по причуд­ливой траектории, делая резкие повороты и закручивая «змейку». Его цель – заставить играющих расцепить руки. Такие дети из игры выбывают. Выигрывают те, кто дольше всех продержится в «змейке».

**2 блок упражнений:**

**развитие зрительной модальности восприятия**

Главный принцип при проведении игр из этого блока – дефектолог как можно чаще произносит слова: «Смотри», «Посмотри», «Приглядись», «Цвет» (названия цветов), «Форма» (название форм), «Размер» (указания на размер). При беседе с ребенком нужно помогать ему формулировать высказывания также с проговариванием данных слов.

**Игра «Рассмотри внимательно!»**

**Цель**: развитие зрительного восприятия, внимания.

**Оборудование:** предметы различных форм, более или менее сложного строения.

**Ход игры**: дефектолог с ребенком внимательно рассматривают предмет и стараются описать его как можно подробнее, обнаруживая все новые и новые детали.

**Игра «Закрой коробки»**

**Аналогичные игры:**«Чей домик», «Найди окошко», «Почтовый ящик».

**Цель:** научить ребенка соотносить плоские и объемные формы в практическом действии с предметами.

**Оборудование:** коробки разного размера и формы с крышками, объемные геометрические формы по объему подходящие к прорези, доски с прорезями, изображающими геометрические фигуры и предметы из геометрических форм.

**Ход игры**: ребенок методом проб и ошибок, отбрасывая ошибочные варианты и фиксируя правильные, закрывает крышками коробки. Постепенно он научается подбирать правильно крышку, по форме и размеру, что говорит о развитии зрительного восприятия.

**Игра: «Матрешки»**

**Аналогичные игры:**«Найди место для предмета», «Построй башню», «Найди кровать для куклы».

**Цель:** научить детей ориентироваться на величину предметов, соотносить действия рук с величиной предметов, соотносить по величине плоские и объемные фигуры, обучение составлению сериационного ряда.

**Оборудование:** матрешки, бруски разной величины, куклы и машинки разной величины, игрушечная мебель разной величины.

**Игра: «Найди свою пару»**

**Аналогичные игры:**«Лото», «Магазин».

**Цель**: обучение ребенка зрительному сопоставлению формы без предметно-практической ориентировки (вычленение контура предмета, соотнесение объемных и плоских форм, узнавание предметов в рисунках, их словесное обобщение).

**Оборудование:** карточки с изображением геометрических форм, парные плоскостные или пластмассовые формы, предметы и игрушки разной формы.

**Ход игры:** ребенку раздаются наборы предметов, затем дефектолог показывает предмет, который необходимо найти среди своих.

**Игра «Составь картинку»**

**Цель**: развитие зрительного восприятия, целостности восприятия.

**Оборудование:** набор разрезанных картинок (машина, яблоко, дом, человек и т.д.).

**Ход игры**: из разрезанных картинок ребенок составляет целостное изображение.

**Игра «На кого (что) похоже?»**

**Цель**: развитие зрительного восприятия, целостности восприятия.

**Оборудование**: овощи различной формы (картофель, свекла, морковь, огурец). Можно также использовать листы бумаги с пятнами неправильных форм.

**Ход игры**: дефектолог показывает овощи (или пятна на листах бумаги) разной формы ребенку и они вместе определяют на кого или что они похожи (медвежонок, крокодил, утенок и т.д.).

**Игра «Дополни до…»**

**Цель**: развитие зрительного восприятия, целостности.

**Оборудование:** картинки с не полностью прорисованными деталями.

**Ход игры**: ребенку предлагается дорисовать недостающие детали, чтобы получилось целое изображение.

**Игра «Что бывает такого цвета?»**

**Цель:** соединять представление о цвете с представлением о реальных предметах; дать понять, что цвет – одно из свойств предмета и некоторым из них присущи определенные цвета.

**Оборудование:** наборы предметов разного цвета: овощи и фрукты (апельсин, яблоко, помидор, огурец; редиска, огурец, капуста, баклажан), ягоды (черная и красная смородина, клубника, крыжовник и др.), картинки с изображением животных (медведь белый и коричневый, лягушка, крокодил, заяц серый и белый, лиса и др.), игрушки разного цвета, картинки с изображением предметов.

**Ход игры:** на столе у дефектолога лежит помидор, огурец, лист дерева (зеленый или желтый), яблоко (зеленое или красное). Дети рассматривают предметы и называют их цвет. Потом дефектолог закрывает все салфеткой, достает цветовые карточки, поворачивает их тыльной стороной и предлагает трем детям взять по одной карточке. Потом они поворачивают карточки расцветкой вверх. Тот, у кого красная карточка, называет красные предметы, лежащие на столе. Обладатель зеленой карточки называет зеленые предметы на столе. Все предметы при этом закрыты салфеткой. У третьего ребенка – синяя карточка. Он также вспоминает синие предметы под салфеткой, но назвать их не может. Салфетку снимают и проверяют правильность ответов детей. Дефектолог говорит: «Правильно, помидор бывает красного цвета, огурец и листок – зеленого. А бывает помидор синего цвета? или синий листок? синий огурец?» Дети отвечают. Дефектолог просит всех вспомнить и найти в групповой комнате синие предметы.

**3 блок упражнений:**

**развитие слуховой модальности восприятия**

Главный принцип при проведении игр из этого блока – дефектолог при формулировании своих фраз чаще употреблять слова: «Слушай», «Звучит», «Прислушайся», «Слова», «Звук», «Громко/тихо». Ребенку также необходимо помогать формулировать высказывания с использованием данных слов.

**Игра «Где колокольчик?»**

**Цель:** развитие способности определять локализацию звука.

**Оборудование:** колокольчик, шарф.

**Ход игры:** ребенку завязывают глаза. Дефектолог, играя колокольчиком, меняет свое место положения. Ребенок должен двигаться в направлении дефектолога.

**Игра «На чем играл зайка?»**

**Цель:** учить различать звучание двух резко различных инструментов (барабана и гармони); продолжать развивать слуховое внимание.

**Оборудование:** ширма или экран, игрушечный заяц (мишка, кукла), барабан, детская гармошка.

**Ход игры:** дефектолог показывает детям поочередно барабан и гармошку, называет каждый из инструментов, показывает их звучание. Ставит оба инструмента на стол и снова играет на барабане и на гармошке. Приходит заяц (мишка, кукла) и говорит, что хочет тоже поиграть на барабане и на гармошке, только он спрячется, а дети должны угадать, на чем он будет играть. Дефектолог ставит на стол ширму, закрывает ею от детей зайца и инструменты. Бьет по барабану, снимает ширму и спрашивает, на чем играл заяц. Дети отвечают. Заяц снова стучит по барабану в присутствии детей. В третий раз заяц играет за ширмой на гармошке. Затем можно попросить, чтобы зайка играл тише или громче и обсудить силу звука с ребенком.

**Игра «Кто как кричит?»**

**Цель:** развитие речевого слуха.

**Оборудование:** ширма или экран, игрушки (кошка, собака, птичка, лягушка, петух).

**Ход игры**: дефектолог ставит на стол ширму и говорит, что за ширмой будет домик для зверей и птиц, в домике живут кошка, собака, птичка, лягушка, петух. Педагог произносит звукоподражания: «Мяу», «ав-ав», «пи-пи-пи», «ква-ква», «ку-ка-ре-ку»,– и одновременно действует той или иной игрушкой: передвигает по столу и уводит в дом. После этого предлагает детям внимательно послушать, кто их зовет из домика. Вначале педагог говорит за животных, сидя так, чтобы дети хорошо видели его лицо. Он произносит, например, «мяу» и снова спрашивает, кто позвал детей. Они отвечают. Кошка выходит из домика, мяукает вместе с детьми. Игра повторяется, детей зовут другие персонажи. В дальнейшем дефектолог может произносить звуки за ширмой, чтобы дети его не видели, а только слышали.

**Игра «Ау!»**

**Цель:** развитие интереса к сверстникам, слухового восприятия (игра для фронтальных занятий).

**Оборудование:** колокольчик, шарф.

**Ход игры:** один ребенок стоит спиной ко всем ос­тальным, он потерялся в лесу. Кто-то из детей кричит ему: «Ау!» - и «потерявшийся» должен угадать, кто его звал.

**Игра «Повтори слово»**

**Цель**: развитие кратковременной слуховой памяти, крупной моторики.

**Оборудование**: мяч.

**Ход игры**: дефектолог бросает мяч ребенку и произносит слово. Ребенок ловит мяч, перебрасывая его дефектологу должен повторить слово. Если ребенок забывает слово, дефектолог не ловит мяч.

**Игра «Узнай слово»**

**Цель:** развитие способности на слух дифференцировать смыслоразличительные признаки близких фонем.

**Оборудование:** предметные картинки «коза – коса», «бочка – почка»

**Ход игры:** после уточнения, знакомы ли ребенку названия всех картинок. Затем предлагается показать названные картинки.

**Игра «Найди ошибку – 1»**

**Цель:** развитие способности на слух дифференцировать смыслоразличительные признаки близких фонем.

**Оборудование:** заранее подготовленные фразы («Хозяйка сварила зуб», «На лугу паслась коса», «У девочки болел суб», «Воду хранили в почке»).

**Ход игры:** ребенок выслушивает фразы, при обнаружении ошибки, хлопает в ладоши.

Вывод:

По моему мнению, важнейшим является развитие восприятия и памяти, так как именно на данных этапах познавательной деятельности ребенок получает информацию об окружающей действительности и запоминает ее, и насколько точной и прочной эта информация будет, настолько будет адекватнее представления о мире как предметном, так и социальном.

Основной идеей программы является предположение, что возможно коррегировать память через развитие модальности восприятия. Главным обоснованием данного предположения является, во-первых, физиологический механизм памяти. Сенсорные следы, возникающие на основе деятельности анализаторов, составляют содержание сенсорной памяти. Соответственно развивая модальность восприятия, мы способствуем тому, что для их возникновение требуется меньше усилий и сенсорный след становится более прочным. Во-вторых, мы намерено развивали и кенестетическую, и зрительную, и слуховую модальности, обеспечивая большую возможность такому механизму памяти как воспоминание по ассоциациям. На каждый вид модальности мною был подобран целый блок упражнений (игр), которые предлагались детям во время коррекционных занятий.