

Наши постоянные читатели, вероятно, уже обратили внимание на материалы О.А. Степановой, которые неоднократно печатались в нашем журнале. С этого номера мы начинаем публикацию новой серии статей уважаемого автора, занимающегося вопросами использования игровых технологий в обучении и развитии детей дошкольного и младшего школьного возраста.

**Программа развития зрительного
восприятия и памяти,
зрительного анализа и синтеза
и коррекции их недостатков**

О.А. Степанова



Исследователи утверждают, что до 90% информации воспринимается человеком посредством зрения. Если сравнить два из возможных способов познания мира – с помощью осязания и зрения, то оказывается, что последнее располагает аппаратом, который приспособлен к тому, чтобы сразу (симультанно) воспринимать простые и хорошо знакомые из предыдущего опыта предметы, явления. При восприятии же сложных, малознакомых предметов или целостных ситуаций процесс предварительной зрительной ориентировки в объекте все более приближается к тому последовательному и поэлементному (сукцессивному) опознанию, который характерен для осязания (А.Р. Лурия, 1975).

Среди наиболее типических характеристик зрительного восприятия как дошкольников, так и младших школьников является, во-первых, его малая дифференцированность. Дети неточно и ошибочно дифференцируют сходные объекты: иногда – изображения сходных предметов и сами сходные предметы, не отличают и смешивают сходные по начертанию буквы и слова и т.д., что связано с возрастной слабостью аналитической функции восприятия.

Во-вторых, дошкольникам и младшим школьникам может быть свойственна слабость углубленного, организованного и целенаправлен-

ного анализа при восприятии. Часто они выделяют случайные, несущественные детали, на которые не обратит внимания взрослый, а существенное и важное при этом не воспринимается.

В-третьих, для восприятия детей этого возраста характерна ярко выраженная эмоциональность: ими в первую очередь воспринимаются те объекты или их свойства, признаки, особенности, которые вызывают непосредственную эмоциональную реакцию. Наглядное, яркое, живое воспринимается ими обычно лучше и отчетливее, эмоциональнее, чем, например, символические и схематические изображения.

В процессе дошкольного и начального образования происходит постепенная перестройка зрительного восприятия, оно поднимается на более высокую ступень развития и принимает характер целенаправленной и специфической деятельности, усложняется и углубляется, становится более анализирующим, дифференцирующим, принимает характер организованного наблюдения. Наблюдающий ребенок следует поставленной перед собой цели, владеет специальными приемами наблюдения, что приводит к обогащению его верными, яркими образами окружающей действительности и служит основой формирования представлений и понятий. В процессе активного наблюдения бывают задей-

ствованы различные мыслительные операции – анализ, синтез, сравнение, обобщение, абстрагирование.

Но для этого взрослым необходимо специально организовывать восприятие детей, воспитывать у них умение не просто смотреть, но и рассматривать, планомерно и систематично анализировать воспринимаемые объекты, выявлять существенные признаки и свойства предметов и явлений, произвольно регулировать процесс восприятия и контролировать его результаты.

Для поступающего в школу и тут же сталкивающегося с огромным количеством новых, незнакомых прежде объектов ребенка высокая степень развития зрительного восприятия, зрительной памяти и способности к анализу и синтезу визуальной поступающей информации безусловно важна и необходима, однако она свойственна далеко не всем первоклассникам. Фрагментарность, поверхностность и отсутствие планомерности восприятия, неумение подчинить его поставленной задаче, низкий уровень осмысления наглядно воспринимаемого материала, несформированность навыков выделения деталей и признаков объекта характерны для 40–80% детей. Следствием этого может быть, например, забывание начертания редко встречающихся букв и смешение их между собой или смешение близких по оптическим характеристикам букв, что в значительной мере затрудняет процесс начального обучения и требует оказания ребенку соответствующей помощи. Кроме того, недостаточная воспитанность восприятия детей выражается и в таком явлении, как отвлечение внимания. Поэтому постепенное развитие и совершенствование у детей восприятия существенно влияет и на организованность, целенаправленность внимания, расширяет его объем и т.д.

В целях постепенного овладения детьми дошкольного и младшего школьного возраста «техникой» зрительного восприятия и развития «умелости взора», рациональны-

ми приемами запоминания и логической обработки наглядно представленной информации, взрослые могут использовать игры, игровые задания и упражнения, построенные как на учебном, так и неучебном материале. На первых порах в играх, особенно с детьми дошкольного возраста, следует использовать реальные предметы и лишь убедившись в том, что им доступны легкое узнавание, запоминание и правильный анализ, можно использовать реалистические изображения предметов, цветные и черно-белые предметные и сюжетные картинки, иллюстрации, выполненные в разной художественной манере, схематические изображения, чертежи и пр. Связано это с тем, что восприятие изображения представляет собой психологически гораздо более сложный процесс, поскольку не просто повторяет собой реальный объект, но передает его на плоскости с помощью особых приемов и средств.

Рассматривание и называние реальных предметов, выделение в них главных и второстепенных деталей, поиск в предметах черт сходства и различия

Назови все красное

По ходу игры ведущий (его роль может выполнять кто-либо из детей) задает основание для выделения в окружающих предметах того или иного признака. Повторять уже названные кем-то предметы нельзя.

Игра проходит несколько циклов, каждый из которых начинается тогда, когда будут названы все окружающие детей предметы, соответствующие названному признаку. В каждом цикле определяется победитель – игрок, который последним назвал подходящее слово.

Одинаковые по форме

Перед началом игры дети разбиваются на четверки, выделяя дети ведущего и получают наборы геометрических фигур. Ведущий выкладывает любую

фигурку, а остальные три игрока должны выложить из имеющегося у них набора фигуру, имеющую ту же форму. Если кто-то ошибается, ведущий вручает ему штрафную палочку.

Игра продолжается до тех пор, пока будет возможен следующий ход. Прогрывает тот, у кого будет больше всех штрафных палочек.

Аналогично организуется игра «Одинаковые по цвету».

Ищем сокровище

В игре может принимать участие неограниченное число участников, среди которых выбирается ведущий. Он предлагает игрокам найти среди окружающих предметов «сокровище» и задает с помощью прилагательных его признаки, например: «Мое сокровище – маленькое, синее, шелковое, нарядное» (бант на голове у одной из участниц игры) и т.д. Игрок, отгадавший «сокровище» по признакам, сам становится ведущим.

Рассели жильцов

Перед началом игры дети рисуют многоэтажный дом (или получают его готовую схему), где видны этажи, квартиры. Дается им также и набор геометрических фигур, каждую из которых следует поселить на «своем» этаже и в «своей» квартире. Признак, определяющий принцип размещения фигур на этажах, может быть выбран на усмотрение детей (форма, цвет, материал, из которого он сделан, и т.д.).

Отгадай признак

Перед началом игры дети разбиваются на пары. Один ребенок берет по своему выбору два предмета, имеющие один общий признак, второй ребенок должен назвать этот признак, затем они меняются ролями и т.д.

Лучший знаток загадок

Ведущий предлагает участникам игры вспомнить загадки, которые они знают, и загадать их друг другу. Обязательное условие – предмет-отгадка должен находиться в поле

зрения игроков. В конце игры следует поощрить как тех, кто загадал больше всех загадок, так и тех, кто лучше всех их отгадывал.

Чем похожи? Чем отличаются?

Перед началом игры взрослый подбирает пары предметов так, чтобы между ними можно было установить черты как сходства, так и различия. В ходе игры эти пары признаков последовательно предъявляются детям, а за каждый правильно указанный ими признак сходства или отличия начисляется поощрительный балл.

В конце игры поощрительные баллы суммируются и определяется победитель.

Кто назовет больше признаков?

В игре принимает участие неограниченное число участников. Ведущий называет один из предметов окружающей обстановки, а игроки должны по очереди, не повторяясь, назвать как можно больше признаков, свойственных этому предмету. Выигрывает тот, кто назовет последний признак.

Рассматривание, сравнение, анализ и синтез реалистических изображений предметов

Коллекция

Эта игра обычно протекает достаточно длительное время, так как любая коллекция, даже, на первый взгляд, самая простая, собирается в течение определенного времени. Игроки могут заранее договориться о том, кто какую коллекцию картинок будет собирать, но можно этого и не делать, и тогда, возможно, игра будет протекать еще более интересно. Со стороны взрослых стремление игроков пополнять и обогащать коллекции друг друга должно получить обязательную поддержку и одобрение.

После того как будет собран «основной фонд» каждой коллекции, устраивается выставка. Наиболее удачные по содержанию и названию коллекции должны быть отмечены специальным

призом, однако игра не обязательно должна закончиться сразу после выставки. Детям обычно бывает свойственно продолжать коллекционирование, а поэтому время от времени по мере обогащения коллекции выставки могут повторяться.

Найди одинаковые множества

Игровой материал для этой игры – коллекция почтовых открыток. Участники игры получают игровое задание – найти «парные» открытки, т.е. те, на которых было бы нарисовано одинаковое число предметов. Выигрывает тот, кто составит таких пар открыток больше других игроков.

Сложи картинку

В этой игре в качестве игрового материала используются разрезанные на несколько частей картинки, которые игрокам предлагается сложить в наиболее короткий срок. Количество частей в картинках, которые требуется правильно расположить, постепенно увеличивается с 3–4 до 10–12 и более, при этом может меняться и форма разрезов (прямой, волнообразный, зигзагообразный и др.).

Разложи по порядку

Предлагается ряд иллюстраций, связанных одним сюжетом, но разложенных неверно (не по порядку). Дети должны определить, какая из иллюстраций изображает произошедшее раньше или позже, т.е. разложить картинки по порядку и составить рассказ. Выигрывает тот, чей рассказ будет самым точным и интересным

Запоминание визуально представленного ряда с постепенным увеличением числа включенных в него элементов; восстановление деформированного ряда

Заметь всё!

На наборном полотне педагог выставляет в один ряд 6–8 картинок с изображением самых разных предметов. На рассматривание

изображений детям отводится не более 5–10 секунд, после чего они закрываются и детям предлагается перечислить их в той последовательности, в которой они были представлены. Выигрывает тот, кто заметит и безошибочно назовет все предметы.

Разложи по порядку

Ведущий предлагает детям рассмотреть лежащий перед ними ряд картинок и запомнить расположение каждой из них. Во время короткой паузы, когда дети закроют глаза, ведущий перемешивает картинки. Задача игроков – восстановить ряд картинок в той же последовательности. Выигрывает тот игрок, который первым правильно восстановит картинный ряд.

Игра может проводиться неоднократно, при этом число картинок, которые предлагаются детям для запоминания, постепенно увеличивается.

Шерлок Холмс

Игрок, который выполняет роль Шерлока Холмса, внимательно рассматривает своего партнера и отворачивается или выходит на короткое время из комнаты. Партнер меняет некоторые детали своего внешнего вида и предлагает «сыщику» угадать, что он изменил. Если в игре принимают участие несколько детей, можно провести своеобразный турнир на звание «лучшего Шерлока Холмса».

Предметом игры может быть не только внешний вид партнера, но и расположение предметов в комнате, мелкие детали на рисунке и др. Сложность игры зависит от количества изменяемых элементов: лучше начать с 3–4 изменений и постепенно увеличивать их число.

Угадай, что изменилось?

Для проведения этой игры потребуется несколько предметных картинок, как случайно подобранных, так и объединенных по какому-либо признаку (например, принадлежащие к одной тематической группе или начинающиеся на один и тот же звук, сходные по функциональному назначению

и т.д.). Детям предлагается их рассмотреть, назвать и на некоторое время закрыть глаза для того, чтобы ведущий смог произвести какие-либо изменения в их расположении. Открыв глаза, дети должны отгадать, что изменилось в расположении картинок.

Игра может повторяться неоднократно, при этом должно постепенно увеличиваться число картинок, которые в ней используются, а наиболее активные игроки должны быть названы и поощрены.

Какие буквы (цифры) изменили свое место?

Ведущий предлагает детям запомнить расположение букв (цифр). Затем дети закрывают глаза, а ведущий меняет положение в ряду 1–4 букв (цифр). Открыв глаза, дети должны как можно быстрее определить, какие буквы (цифры) изменили свои места, и правильно восстановить все элементы ряда.

Узнавание и название стилизованных и схематических изображений предметов

Что продают в магазине?

В этой игре используются стилизованные рисунки – «вывески магазинов». Задача игроков – узнать, какие товары продают в том или ином магазине.

Дорожная азбука

Игрокам предлагается рассмотреть дорожные знаки, которые встретил на своем пути водитель, и как можно точнее рассказать, как пролегал его маршрут.

На что похоже?

Для игры нужно заготовить карточки с разными фигурами. Но можно играть, рисуя фигуры непосредственно в процессе игры.

Взрослый показывает детям один из рисунков и просит отгадать, на что это похоже. Затем можно поменяться ролями – рисовать по очереди будут дети, а отгадывать – взрослый и другие участники игры.

Узнавание контурных, силуэтных, точечных или пунктирных изображений предметов, геометрических фигур, букв, цифр

Угадай, чья тень?

Детям предлагаются несколько реалистических картинок и одна силуэтная («тень», которую отбрасывает один из предметов). Нужно как можно быстрее и правильнее назвать, какому предмету принадлежит тень.

Необычный алфавит

Педагог предлагает детям сначала назвать буквы в таблице, а затем назвать с опорой на нее весь алфавит по порядку:

Е	Ц	⊙	Г	Л
У	И	Я	Ё	Ж
В	П	А	Ю	Н
М	Щ	Г	У	В
Ш	З	Э	Д	Ф
Р	С	И	Х	К

От 1 до 20 и обратно

Ведущий предлагает детям с опорой на таблицу назвать по порядку числа от 1 до 20 и обратно:

4	9	10	2	5
7	1	14	11	17
12	16	20	3	18
19	8	13	15	6

(Продолжение следует)

Ольга Алексеевна Степанова – канд. пед. наук, доцент кафедры коррекционно-развивающего образования ИПК и ПРНО Московской обл.