

**ОБЩЕСТВО С ОГРАНИЧЕННОЙ ОТВЕТСТВЕННОСТЬЮ
"КИБЕР СФЕРА"**

ЛОГОЗАВРИК

**Программа развития познавательных способностей
детей возраста 5-7 лет с помощью ИКТ**

Автор:

*Варченко Виктор Иванович,
директор ООО "Кибер Сфера",
доцент, кандидат педагогических наук*

Калининград

2018

ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Данная программа предназначена для развития или коррекции познавательных процессов дошкольников возраста 5-7 лет и может быть использована как в условиях общеобразовательного учреждения, так и в домашней деятельности,

Актуальность.

Проблема подготовки ребенка к школе была актуальна всегда. Сегодня проблема готовности к школьному обучению становится ключевой, и от её решения во многом зависят успехи обучения в условиях гуманизации учебного процесса, альтернативного обучения, развития современной школы.

В настоящее время специфика реализации проблемы подготовки ребенка к школе обуславливается, прежде всего, информатизацией общества – вообще, и образования – в частности. Отличительной чертой образования становится стремительное проникновение информационных технологий во все его уровни, в том числе и дошкольное образование, что вызывает необходимость пересмотра традиционных технологий.

Сегодня ребенок живет в мире отличном от того, в котором выросли его родители. Современного ребенка с детства окружают различные электронные средства: электронные бытовые предметы, игрушки, техника. У него, в отличие от взрослого человека, нет барьера при виде новых средств, поэтому он быстро и с легкостью их осваивает.

Дошкольники активно обсуждают новые компьютерные игры, свои достижения при выполнении трудных игровых заданий. В связи с этим значительно обогащается детский словарь, дети легко и с удовольствием овладевают новой компьютерной терминологией. Поэтому включение компьютерных программ в образовательную среду, да еще и в игровом виде, выглядит совершенно естественным процессом обучения для дошкольника, выступает желаемым с его стороны процессом освоения новых технических средств и познания окружающего мира.

Учение, познавательная деятельность дошкольников, выступающие как информационный процесс, предполагают целенаправленное развитие способности детей к работе с разными источниками и разными формами представления информации. Поэтому компьютерные технологии в дошкольном образовании являются дополнительным средством обогащения познавательной деятельности детей, формирования готовности к школьному обучению; создают условия для эффективного управления педагогическим процессом, повышения учебной мотивации будущих первоклассников, позволяют успешно активизировать интеллектуальную деятельность дошкольников, применять свой познавательный опыт на практике в процессе решения игровых задач.

Исследования отечественных ученых (Ю.М. Горвиц, Е.В. Зворыгина, С.Л. Новоселова, Л.А. Парамонова, Г.П. Петку и др.) доказывают высокий образовательный и развивающий потенциал использования компьютерных технологий в образовательном процессе ДОУ, отводя особую роль компьютерным играм.

Многие исследователи (Горвиц Ю.М., Данилов Д.А., Каптелинин В.Н., Лутовинов О.Ю., Клейман Г.М., Пейперт С.) отмечают положительное влияние компьютеризации учебной деятельности на развитие детей дошкольного возраста, указывая, что компьютер открывает широкие возможности для развития интеллектуально-познавательной сферы ребенка.

Особенность предлагаемой программы "Логозаврик" заключается в комплексном применении традиционных и новых технологий, отвечающих интересам современного ребенка. Сначала он с помощью взрослого (педагога, родителя) знакомится с содержанием обучающей истории, затем, на основании усвоенной информации, выполняет задания в рабочей тетради, а затем, используя уже полученные начальные навыки, занимается на компьютере.

Использование программы "Логозаврик" в условиях общеобразовательного учреждения, имеющего компьютерный класс, позволяет проводить в течение учебного года дополнительные занятия, направленные на развитие (коррекцию) важнейших познавательных способностей дошкольников. Применение же этой программы в домашних условиях позволяет родителю не только организовать полезный досуг своему ребенку, но и отвлечь его от случайных, порою вредоносных компьютерных игр, которыми он пользуется из-за недостатка образовательных программ, разработанных и апробированных с участием педагогов и психологов.

Цель программы: комплексное развитие личности ребенка и его важнейших познавательных способностей, лежащих в основе дальнейшего успешного обучения в начальной школе.

Цель программы достигается с помощью **решения следующих задач:**

1. Целенаправленное развитие восприятия, внимания, зрительной памяти, мышления с помощью игровых технологий, отслеживание результативности с помощью диагностических средств.
2. Воспитание личностных качеств, способствующих самореализации в условиях современного общества: любознательности, доброте, внимательности, вежливости, отзывчивости, способности воспринимать других с их достоинствами и недостатками.
3. Развитие коммуникативных навыков через обсуждение проблем, затронутых в обучающих историях, осуществление взаимопомощи при проведении занятий.
4. Развитие эмоционально-волевой сферы в процессе работы с дидактическими упражнениями.
5. Развитие самостоятельности и уверенности в себе, повышение самооценки.
6. Развитие информационной культуры пользователя при работе с компьютером.
7. Развитие творческих способностей в области компьютерной графики.
8. Экологическое воспитание.

В ходе выполнения перечисленных задач реализуются следующие **педагогические принципы**, обеспечивающие достижения поставленной цели:

1. Принцип доступности.

Заключается в том, что уровень развития мышления и зрительно-моторной координации обычного ребенка позволяет ему освоить работу за компьютером (не планшетом), начиная с трех лет, а темы занятий и дидактические материалы к ним разработаны педагогами с учетом психолого-физиологических особенностей детей и уже апробированы в дошкольных общеобразовательных учреждениях.

2. Принцип индивидуальной направленности.

Осуществляется в процессе индивидуальной работы на компьютере в индивидуальном темпе, соответствующем развитию ребенка.

3. Принцип лично-ориентированной направленности.

Известно, что в условиях групповой деятельности в дошкольном учреждении ребенку не хватает внимания со стороны педагога, вынужденного разделять его со всеми детьми. При осуществлении индивидуальной работы за компьютером ребенок осознает, что компьютерная программа предназначена именно для него, и он является хозяином игровой ситуации. Именно он – единственный и главный объект внимания электронного наставника, и это имеет особую ценность для ребенка и обуславливает его интерес и успешность деятельности.

4. Принцип сознательности и активности.

Сознательное усвоение знаний, являющееся необходимым условием превращения общественного опыта в личный, осуществляется эффективно только в самостоятельной активной деятельности. Компьютер можно рассматривать как универсальную игрушку, умеющую настраиваться на конкретного ребенка, терпеливо реагировать на его различные действия, общаться с ним, обеспечивая адекватную самостоятельную деятельность в зоне его ближайшего развития.

5. Принцип наглядности и моделирования.

Наглядно-образные компоненты мышления играют исключительно важную роль в развитии дошкольника. Графические и интеллектуальные возможности компьютера позволяют осуществлять моделирование дидактических понятий, создавая новую предметную реальность, в которой ребенок является уже не просто созерцателем, но и активным деятелем.

6. Принцип познавательной мотивации.

Для реализации своих игровых потребностей ребенок должен уметь играть, а значит, иметь соответствующий уровень развития. Таким образом, стремление хорошо играть и получать от этого удовольствие, в условиях специально организованной дидактической среды побуждает его обладать необходимыми для этого знаниями, умениями и навыками.

7. Принцип проблемности.

В ходе проведения игры ребенок должен решить конкретную дидактическую проблему, используя для этого необходимые накопленные знания, выработанные умения и навыки. Находясь в новых практических условиях, ребенок осуществляет самостоятельную поисковую деятельность, активно развивая при этом интеллектуальную, мотивационную, волевую, эмоциональную и другие сферы своей индивидуальности.

8. Принцип прочности и связи теории с практикой.

Принцип прочности вытекает уже из реализации вышеперечисленных принципов. Кроме того, необходимо отметить, что полученные знания и умения имеют ценность в глазах ребенка только тогда, когда их можно использовать в своих интересах. Они быстро утрачиваются без регулярного практического применения. Поэтому практическое использование полученных знаний и умений в условиях игровой компьютерной среды является эффективным способом продолжения их усвоения.

9. Принцип системности и последовательности.

Реализация этого принципа проводится путем системной организации и последовательного изложения дидактического материала для достижения заявленной цели. Нельзя развивать изолированно лишь один из познавательных процессов, не воздействуя на другие, связанные с ним (например, нельзя добиться успехов в развитии зрительной памяти, не обеспечив при этом соответствующего уровня развития внимания). Поэтому в рамках реализации программы проводится комплексное развитие познавательных процессов: восприятия, внимания, зрительной памяти, мышления, осуществляемое систематично и последовательно.

Срок реализации программы – два года, с промежуточной диагностикой результатов после первого года обучения и итоговой – после второго года.

Количество занятий в году – 72 (не считая диагностических и подготовительных).

Количество учебных тем в году – 36.

Продолжительность занятия – 25 мин.

Рекомендуемая периодичность – 2 раза в неделю.

Программа **прошла апробацию** в условиях дошкольных образовательных учреждений №№115, 132 г. Калининграда в 2016 г.

Структурно программа для каждого года обучения состоит из четырех развивающих блоков: восприятия, внимания, мышления, творческого – для первого года обучения; и внимания, зрительной памяти, мышления, творческого – для второго года. В каждом занятии используется работа со всеми блоками, в приведенном выше порядке. Четвертый блок – творческий – используется в качестве призового, релаксационного.

Организация занятий.

Изучение учебной темы делится на четыре стадии.

Первая стадия (вводная) посвящена знакомству с обучающей историей, связанной с изучаемым (закрепляемым) игровым материалом. Чтение истории сопровождается показом иллюстраций (с помощью диапроектора, интерактивной доски или просто одного из компьютеров). В завершении проводится обсуждение проблемы, поставленной в тексте. Форма работы – коллективная. Продолжительность стадии – 10 мин.

Вторая стадия (уточняющая) – знакомство с изучаемым (закрепляемым) компьютерным упражнением. На этой же стадии дети могут получать разъяснения по предстоящему выполнению упражнений в рабочих тетрадях (первое занятие по изучению темы) или на компьютерах (второе занятие по изучению темы). Форма работы – коллективная. Продолжительность стадии – 5-10 мин.

Третья стадия (подготовительная) – выполнение упражнений в рабочих тетрадях. Материалы упражнений связаны с содержанием текущей обучающей истории и предыдущей (для закрепления). Форма работы – индивидуальная. Продолжительность стадии – 10 мин.

Четвертая стадия (рабочая) – выполнение заданий на компьютерах. Первое игровое упражнение посвящено изучаемому материалу, уже проработанному на предыдущей стадии, следующие три – закреплению материала развивающих блоков (перечисленных выше), последнее – творческое задание (работа с графическими конструкторами: раскраской, орнаментом или мозаикой). Форма работы – индивидуальная. Продолжительность стадии – 15 мин.

Структура занятий по изучению темы.

Одна учебная тема проходит в течение двух занятий. Первое занятие включает в себя первую, вторую и третью стадии, описанные выше. Второе занятие включает вторую и четвертую стадии.



Рис.1. Процесс изучения темы за два занятия

Выполнение заданий на компьютерах.

Особого пояснения требует описание четвертой (рабочей) стадии – выполнения заданий на компьютерах, так как она отличается от традиционных и определяет уникальность программы "Логозаврик".

Очевидно, что групповая работа на компьютерах с дошкольниками при проведении управляемой развивающей деятельности представляет известные трудности. В ходе этого процесса педагогу бывает сложно обеспечить своевременную помощь и контроль для каждого ребенка одновременно. Поэтому в ходе проведения занятия используется прием постепенной подготовки ребенка к работе за компьютером, в частности, к выполнению изучаемой (первой в программе занятия) игры: на первой стадии проводится погружение ребенка в учебную проблему, на второй – демонстрация правил и приемов проведения игры (работы с дидактическим материалом), на третьей – закрепление усвоенного в рабочей тетради, и лишь на четвертой стадии уже подготовленный ребенок получает доступ к компьютеру.

Для закрепления полученных навыков изучаемая игра будет использоваться (в усложненных вариантах) на последующих трех занятиях под вторым, третьим или четвертым (в зависимости от принадлежности к развивающему блоку) порядковым номером.

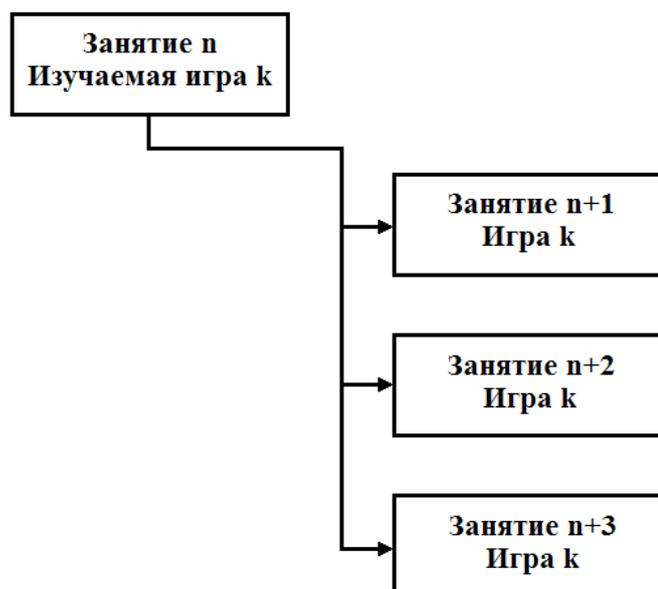


Рис.2. Использование изучаемой игры в учебной программе "Логозаврик"

Таким образом, каждая изучаемая игра используется в порядке возрастания уровня сложности на четырех следующих друг за другом занятиях, что и обуславливает развивающий эффект ее применения.

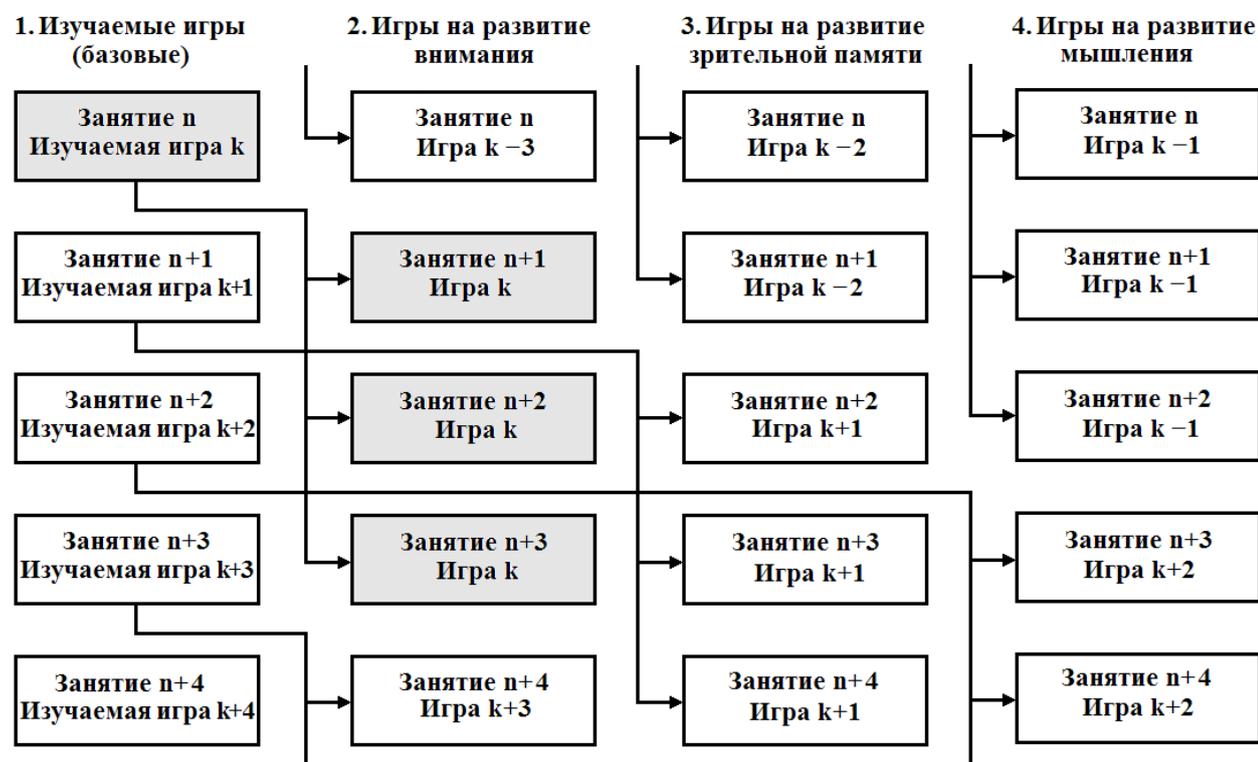


Рис.3. Использование изучаемых игр на последующих занятиях

Кроме того, для повышения степени управляемости ходом компьютерного занятия используется специальная компьютерная среда "Развивайка". Игры согласно учебной программе запускаются автоматически по мере их прохождения, статистические результаты сохраняются. Таким образом, у педагога, проводящего занятия, освобождается время для непосредственной помощи детям во время работы за компьютерами.

Предполагаемые результаты.

При использовании диагностических средств показатели результативности развития познавательных процессов (представленные как разности между показателями развития на конец и на начало годового цикла занятий) будут выше (в среднем), чем у детей, не применявших данную программу.

Диагностические средства.

Для отслеживания динамики развития психических процессов используются следующие методики:

1. Оценка продуктивности и устойчивости внимания – методика "Найди и вычеркни".
2. Оценка переключения и распределения внимания – методика "Проставь значки".
3. Оценка объема внимания – методика "Запомни и расставь точки".
4. Оценка объема кратковременной зрительной памяти – методика "Запомни рисунки".
5. Оценка образно-логического мышления – методика "Четвертый лишний".

Рекомендуемые диагностические средства приведены в Приложении.

УЧЕБНО-ТЕМАТИЧЕСКИЙ ПЛАН (первый год обучения)

№ п/п	Тема	Изучаемая игра	Блок	Цель
1	2	3	4	5
1.	Знакомимся с Логошей.	"Составь картинку"	Развитие восприятия	Знакомство с главными героями обучающих историй, рабочей тетрадь, компьютерными играми.
2.	Игровая среда "Развивайка".	"Найди отличия"	Развитие внимания	Освоение сознательной деятельности компьютерной среде "Развивайка".
3.	Призы и очки.	"Укажи лишнее"	Развитие мышления	Продолжение освоения сознательной деятельности в среде "Развивайка".
4.	Различия предметов.	"Найди пару"	Развитие восприятия	Развитие восприятия по форме, размеру и цвету предметов.
5.	Все ему свое место.	"Конструктор автомобиля"	Развитие внимания	Развитие внимания по соответствию частей целому.
6.	Невидимые связи.	"Найди пары"	Развитие мышления	Развитие мышления по соответствию признаков.
7.	Создаем орнамент.	"Продолжи узор", "Орнамент"	Развитие восприятия	Развитие восприятия по образу, знакомство с конструктором орнаментов.
8.	Что куда?	"Пазлы"	Развитие внимания	Развитие внимания по образу, создание орнаментов с различными периодами.
9.	Делим на группы.	"Раздели на группы"	Развитие мышления	Развитие мышления путем классификации предметов по внешним признакам (объему).
10.	Как расположить красиво?	"Заполни"	Развитие восприятия	Развитие восприятия порядка расположения предметов.
11.	Запомним, чтобы найти.	"Найди место"	Развитие внимания	Развитие внимания путем узнавания зрительных образов.
12.	Исключаем лишнее.	"Укажи лишнее"	Развитие мышления	Развитие мышления путем выявления логической закономерности.
13.	Находим путь.	"Лабиринт"	Развитие восприятия	Развитие пространственного восприятия.
14.	Находим отличия.	"Найди отличия"	Развитие внимания	Развитие внимания путем нахождения различий между двумя похожими картинками.
15.	Находим пары по смыслу.	"Найди пары"	Развитие мышления	Развитие мышления путем нахождения логического соответствия.
16.	Находим пары по образу.	"Найди пары"	Развитие восприятия	Развитие восприятия путем сравнения зрительных образов.
17.	Собираем пазлы.	"Пазлы"	Развитие внимания	Развитие внимания по образу.

1	2	3	4	5
18.	Климат и животные.	"Раздели на группы"	Развитие мышления	Развитие мышления путем нахождения логического соответствия.
19.	Пища и зубы.	"Заполни"	Развитие восприятия	Развитие восприятия порядка расположения предметов.
20.	Форма и размер.	"Что куда?"	Развитие внимания	Развитие внимания путем сравнения предметов по форме и размеру.
21.	Форма и цвет.	"Укажи лишнее"	Развитие мышления	Развитие мышления путем нахождения логического соответствия.
22.	Учимся рисовать.	"Продолжи узор", "Мозаика"	Развитие восприятия	Развитие восприятия по образцу, знакомство с геометрическим конструктором.
23.	Будем внимательны!	"Найди отличия"	Развитие внимания	Развитие внимания путем нахождения различий между двумя сходными картинками.
24.	Ни что не повторяется!	"Заполни"	Развитие мышления	Развитие мышления путем нахождения логической закономерности в расположении фигур.
25.	Если ошибешься, то назад вернешься.	"Лабиринт"	Развитие восприятия	Развитие пространственного восприятия.
26.	Находим и узнаём.	"Найди место"	Развитие внимания	Развитие внимания путем узнавания зрительных образов.
27.	Хищники и травоядные	"Найди пары"	Развитие мышления	Развитие мышления путем определения зависимости одного от другого.
28.	Горизонтальная симметрия.	"Найди пару"	Развитие восприятия	Развитие восприятия путем нахождения симметрии.
29.	Двойная симметрия.	"Пазлы"	Развитие внимания	Развитие внимания путем нахождения симметрии.
30.	Какая бывает симметрия?	"Раздели на группы"	Развитие мышления	Развитие мышления путем нахождения симметрии.
31.	Рисуем домик.	"Продолжи узор"	Развитие восприятия	Развитие восприятия порядка расположения предметов.
32.	Рисуем отражение в воде.	"Найди отличия"	Развитие внимания	Развитие внимания путем нахождения симметрии.
33.	Двойное отражение.	"Заполни"	Развитие мышления	Развитие мышления путем нахождения логической закономерности в расположении фигур.
34.	Геометрия вокруг нас.	"Составь картинку"	Развитие восприятия	Развитие восприятия порядка расположения предметов.
35.	Фантазия цвета.	"Пазлы"	Развитие внимания	Развитие внимания по образцу.
36.	Чему мы научились?	"Конструктор"	Развитие восприятия	Развитие восприятия порядка расположения предметов. Завершение занятий.

УЧЕБНО-ТЕМАТИЧЕСКИЙ ПЛАН (второй год обучения)

№ п/п	Тема	Изучаемая игра	Блок	Цель
1	2	3	4	5
1.	Умные игры.	"Составь картинку"	Развитие внимания	Встреча с главными героями, знакомство с рабочей тетрадью, компьютерными играми.
2.	Развиваемся в "Развивайке".	"Найди место"	Развитие зрительной памяти	Восстановление навыков деятельности в игровой среде "Развивайка", развитие зрительной памяти.
3.	Как сделать красиво?	"Заполни"	Развитие мышления	Развитие мышления путем нахождения закономерности в расположении фигур.
4.	Находим отличия.	"Найди отличия"	Развитие внимания	Развитие внимания путем нахождения различий между двумя очень похожими изображениями.
5.	Проверяем память.	"Найди пары"	Развитие зрительной памяти	Развитие зрительной памяти путем запоминания названий и местоположений предметов.
6.	Находим невидимые связи.	"Найди пары"	Развитие мышления	Развитие мышления по соответствию признаков.
7.	Создаем орнамент.	"Продолжи узор"	Развитие внимания	Развитие внимания по образу.
8.	Тренируем память.	"Запомни"	Развитие зрительной памяти	Развитие зрительной памяти путем запоминания названий и местоположений предметов.
9.	Делим на группы.	"Раздели на группы"	Развитие мышления	Развитие мышления путем проведения классификации по способам действий.
10.	Что такое симметрия?	"Найди пару"	Развитие внимания	Развитие внимания путем нахождения симметрии.
11.	Двойная симметрия.	"Пазлы"	Развитие зрительной памяти	Развитие зрительной памяти путем запоминания образов и местоположений фигур.
12.	Красивая симметрия.	"Укажи лишнее"	Развитие мышления	Развитие мышления по соответствию признаков.
13.	Рисуем по образцу.	"Найди отличия"	Развитие внимания	Развитие внимания путем нахождения различий между двумя очень похожими изображениями.
14.	Тренируем память.	"Найди пары"	Развитие зрительной памяти	Развитие зрительной памяти путем запоминания названий и местоположений предметов.
15.	Расставляем по порядку.	"Заполни"	Развитие мышления	Развитие мышления путем нахождения закономерности в расположении фигур.
16.	Собираем из частей.	"Составь квадрат"	Развитие внимания	Развитие внимания путем учета симметрии и цвета.
17.	Запомнить, чтобы не теряться.	"Найди место"	Развитие зрительной памяти	Развитие зрительной памяти путем установления соответствий между картиной и ее фрагментами.

1	2	3	4	5
18.	Находим соответствие.	"Найди пары"	Развитие мышления	Развитие мышления по соответствию признаков.
19.	Подбираем узоры.	"Продолжи узор"	Развитие внимания	Развитие внимания по образу.
20.	Увидим и запомним.	"Запомни"	Развитие зрительной памяти	Развитие зрительной памяти путем запоминания названий и местоположений предметов.
21.	Мудрая природа.	"Раздели на группы"	Развитие мышления	Развитие мышления путем проведения классификации по внешним признакам.
22.	Всё на свои места.	"Зеркало"	Развитие внимания	Развитие внимания путем нахождения сходства контуров фигур.
23.	Наша планета Земля.	"Пазлы"	Развитие зрительной памяти	Развитие зрительной памяти путем запоминания образов и местоположений фрагментов рисунка.
24.	Когда все правы!	"Укажи лишнее"	Развитие мышления	Развитие мышления с использованием ситуации многозначного выбора.
25.	Развиваем наблюдательность.	"Найди отличия"	Развитие внимания	Развитие внимания путем нахождения различий между двумя очень похожими изображениями.
26.	Развиваем память.	"Найди пары"	Развитие зрительной памяти	Развитие зрительной памяти путем запоминания названий и местоположений предметов.
27.	Все в природе взаимосвязано.	"Заполни"	Развитие мышления	Развитие мышления путем нахождения логической закономерности в расположении фигур.
28.	Лучший подарок.	"Составь звезду"	Развитие внимания	Развитие внимания путем учета симметрии и цвета.
29.	Сначала запомним, потом – вспомним.	"Найди место"	Развитие зрительной памяти	Развитие зрительной памяти путем установления соответствий между картиной и ее фрагментами.
30.	Изменения в природе.	"Найди пары"	Развитие мышления	Развитие мышления по соответствию признаков.
31.	Мудрые решения.	"Продолжи узор"	Развитие внимания	Развитие внимания по образу.
32.	Внимание и память.	"Запомни"	Развитие зрительной памяти	Развитие зрительной памяти путем запоминания названий и местоположений предметов.
33.	Люди и природа.	"Раздели на группы"	Развитие мышления	Развитие мышления путем проведения классификации по внешним признакам.
34.	Как важно быть внимательным.	"Найди пару"	Развитие внимания	Развитие внимания путем нахождения симметрии.
35.	Сложить и узнать!	"Пазлы"	Развитие зрительной памяти	Развитие зрительной памяти путем запоминания образов и местоположений фрагментов рисунка.
36.	Конец – всему делу венец!	"Составь картинку"	Развитие внимания	Завершение занятий.

Требования к уровню подготовки детей, обучающихся по данной программе – стандартные. Наличие навыков работы на компьютере не требуется. На первых занятиях используются специальные игры-тренажеры, формирующие соответствующие умения.

Перечень учебно-методического обеспечения.

Первый год обучения.

1. Сборник обучающих историй.
2. Конспект занятий.
3. Рабочая тетрадь.
4. Развивающие компьютерные игры.

Второй год обучения.

1. Сборник обучающих историй.
2. Конспект занятий.
3. Рабочая тетрадь.
4. Развивающие компьютерные игры.

Список рекомендуемой литературы:

1. Варченко В.И., Тупичкина Е.А. Дидактические основы использования компьютерных игр в условиях дошкольного образования». / «Детский сад: теория и практика», «Эдисон Пресс», №6, – М.:, 2011.
2. Варченко В.И., Клетнова Л.И., Ларина А.Б. Уроки Логозаврии: весело и быстро готовимся к школе. – Ростов н/Д: Феникс, 2013. – 143 с.
3. Новые информационные технологии в дошкольном образовании / под ред. Ю.М. Горвица, [и др.]. – М.:, Линка-Пресс, 1998. – 328 с.

Сайт технической поддержки – www.logozavr.ru

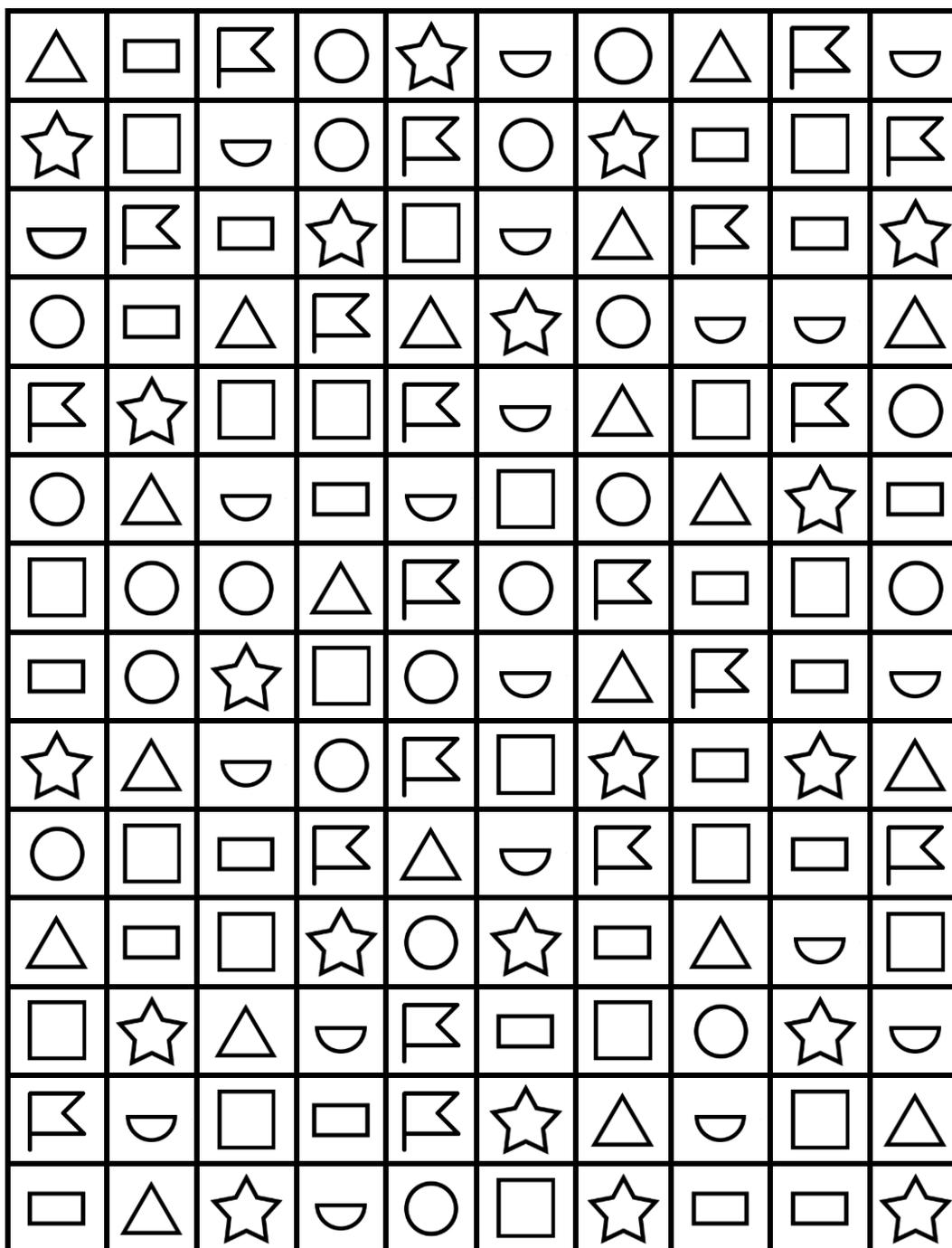
Интернет-поддержка программы – www.logozavr.ru/2371

ПРИЛОЖЕНИЯ. ДИАГНОСТИЧЕСКИЕ СРЕДСТВА

1. Диагностика внимания

1.1. Методика "Найди и вычеркни"

«Сейчас мы с тобой поиграем в такую игру: я покажу тебе картинку, на которой нарисовано много разных, знакомых тебе предметов. Когда я скажу слово "начинай", ты по строчкам этого рисунка начнешь искать и зачеркивать те предметы, которые я назову. Искать и зачеркивать названные предметы необходимо до тех пор, пока я не скажу слово "стоп". В это время ты должен остановиться и показать мне то изображение предмета, которое ты увидел последним. После этого я отмечу на твоём рисунке место, где ты остановился, и снова скажу слово "начинай". После этого ты продолжишь делать то же самое, т.е. искать и вычеркивать из рисунка заданные предметы. Так будет несколько раз, пока я не скажу слово "конец". На этом выполнение задания завершится».



В этой методике ребенок работает 2,5 мин, в течение которых пять раз подряд (через каждые 30 сек) ему говорят слова «стоп» и «начинай».

Экспериментатор в этой методике дает ребенку задание искать и разными способами зачеркивать какие-либо два разных предмета, например звездочку перечеркивать вертикальной линией, браковка и оценка результатов

При обработке и оценке результатов определяется количество предметов на рисунке, просмотренных ребенком в течение 2,5 мин, т.е. за все время выполнения задания, а также отдельно за каждый 30-секундный интервал. Полученные данные вносятся в формулу, по которой определяется общий показатель уровня развитости у ребенка одновременно двух свойств внимания: продуктивности и устойчивости:

$$S = \frac{0,5 \cdot N - 2,8n}{120},$$

где S – показатель продуктивности и устойчивости внимания обследованного ребенка;

N – количество изображений предметов на рис. 6 (7), просмотренных ребенком за время работы;

t – время работы;

n – количество ошибок, допущенных за время работы. Ошибками считаются пропущенные нужные или зачеркнутые ненужные изображения.

В итоге количественной обработки психодиагностических данных определяются по приведенной выше формуле шесть показателей, один — для всего времени работы над методикой (2,5 мин), а остальные — для каждого 30-секундного интервала. Соответственно, переменная *t* в методике будет принимать значение 150 и 30.

По всем показателям S, полученным в процессе выполнения задания, строится график, на основе анализа которого можно судить о динамике изменения во времени продуктивности и устойчивости внимания ребенка. При построении графика показатели продуктивности и устойчивости переводятся (каждый в отдельности) в баллы по десятибалльной системе следующим образом:

10 баллов – показатель S у ребенка выше, чем 1,25 балла;

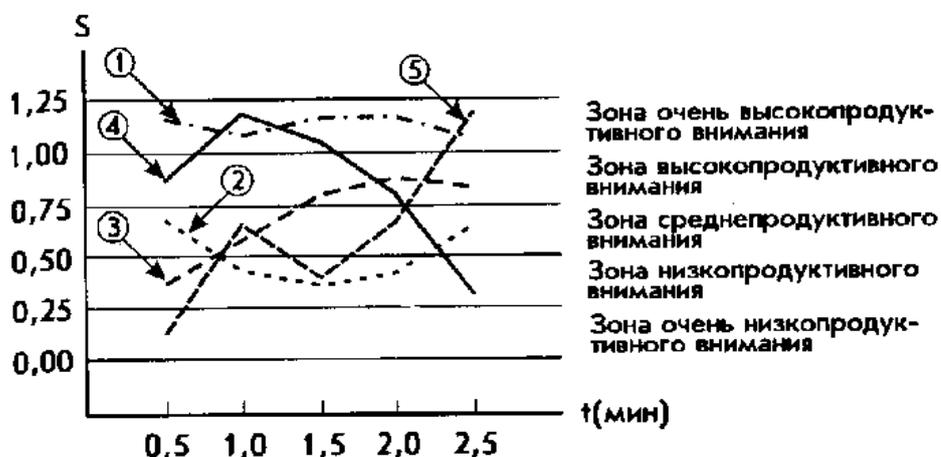
8-9 баллов – показатель S находится в пределах от 1,00 до 1,25 балла;

6-7 баллов – показатель S находится в интервале от 0,75 до 1,00 балла;

4-5 баллов – показатель S находится в границах от 0,50 до 0,75 балла;

2-3 балла – показатель S находится в пределах от 0,24 до 0,50 балла;

0-1 балл – показатель S находится в интервале от 0,00 до 0,2 балла.



Варианты графиков, показывающих динамику продуктивности и устойчивости внимания по методике «Найди и вычеркни».

На графике представлены различные зоны продуктивности и типичные кривые, которые могут быть получены в результате психодиагностики внимания ребенка по данной методике. Интерпретируются эти кривые следующим образом:

1. Кривая, изображенная с помощью линии типа —• — •—. Это график очень высокопродуктивного и устойчивого внимания.
2. Кривая, представленная линией типа Это график низкопродуктивного, но устойчивого внимания.
3. Кривая, изображаемая посредством линии типа ----- . Представляет собой график сред непродуктивного и сред неустойчивого внимания.
4. Кривая, изображенная с помощью линии _____. Является графиком среднепродуктивного, но неустойчивого внимания.
5. Кривая, изображенная линией ----- . Представляет график среднепродуктивного и крайне неустойчивого внимания.

Выводы об уровне развития

10 баллов внимания очень высокая.	– продуктивность внимания очень высокая, устойчивость внимания высокая.
8-9 баллов высокая.	– продуктивность внимания высокая, устойчивость внимания высокая.
4-7 баллов средняя.	– продуктивность внимания средняя, устойчивость внимания средняя.
2-3 балла низкая.	– продуктивность внимания низкая, устойчивость внимания низкая.
0-1 балл внимания очень	– продуктивность внимания очень низкая, устойчивость внимания низкая.

2. Методика "Проставь значки"

Тестовое задание в этой методике предназначено для оценки переключения и распределения внимания ребенка. Перед началом выполнения задания ребенку показывают рис. 9 и объясняют, как с ним работать. Эта работа заключается в том, чтобы в каждом из квадратиков, треугольников, кружков и ромбиков проставить тот знак, который задан сверху на образце, т.е., соответственно, галочку, черту, плюс или точку.

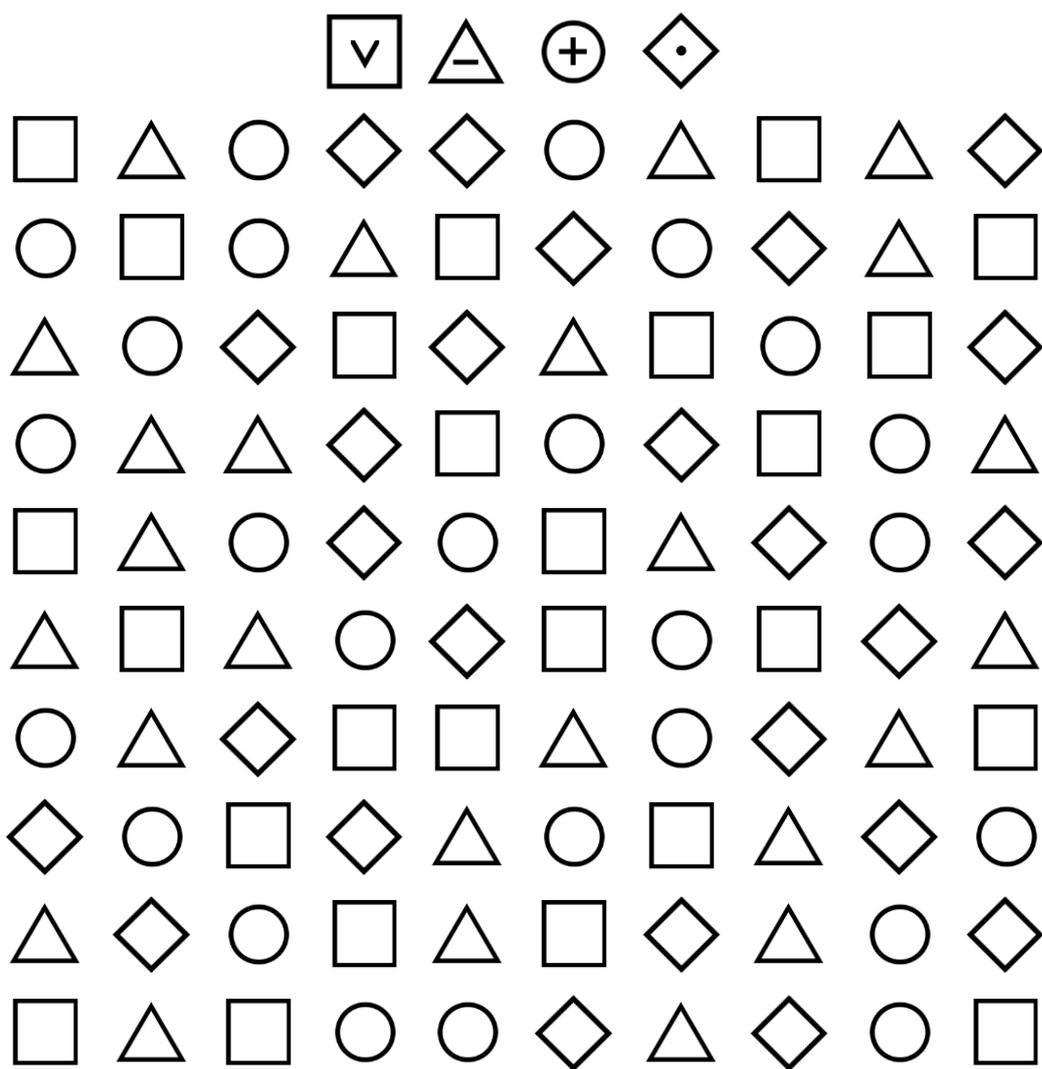
Ребенок непрерывно работает, выполняя это задание в течение двух минут, а общий показатель переключения и распределения его внимания определяется по формуле:

$$S = \frac{0,5 \cdot N - 2,8n}{120},$$

где S – показатель переключения и распределения внимания;

N – количество геометрических фигур, просмотренных и помеченных соответствующими знаками в течение двух минут;

n – количество ошибок, допущенных во время выполнения задания. Ошибками считаются неправильно проставленные знаки или пропущенные, т.е. не помеченные соответствующими знаками, геометрические фигуры.



Оценка результатов:

10 баллов — показатель S больше чем 1,00.

8-9 баллов — показатель S находится в пределах от 0,75 до 1,00.

6-7 баллов — показатель S располагается в пределах от 0,50 до 0,75.

4-5 баллов — показатель S располагается в пределах от 0,25 до 0,50.

0-3 балла — показатель S располагается в пределах от 0,00 до 0,25.

Выводы об уровне развития:

10 баллов — очень высокий.

8-9 баллов — высокий.

6-7 баллов — средний.

4-5 баллов — низкий.

0-3 балла — очень низкий.

2. Диагностика зрительной памяти

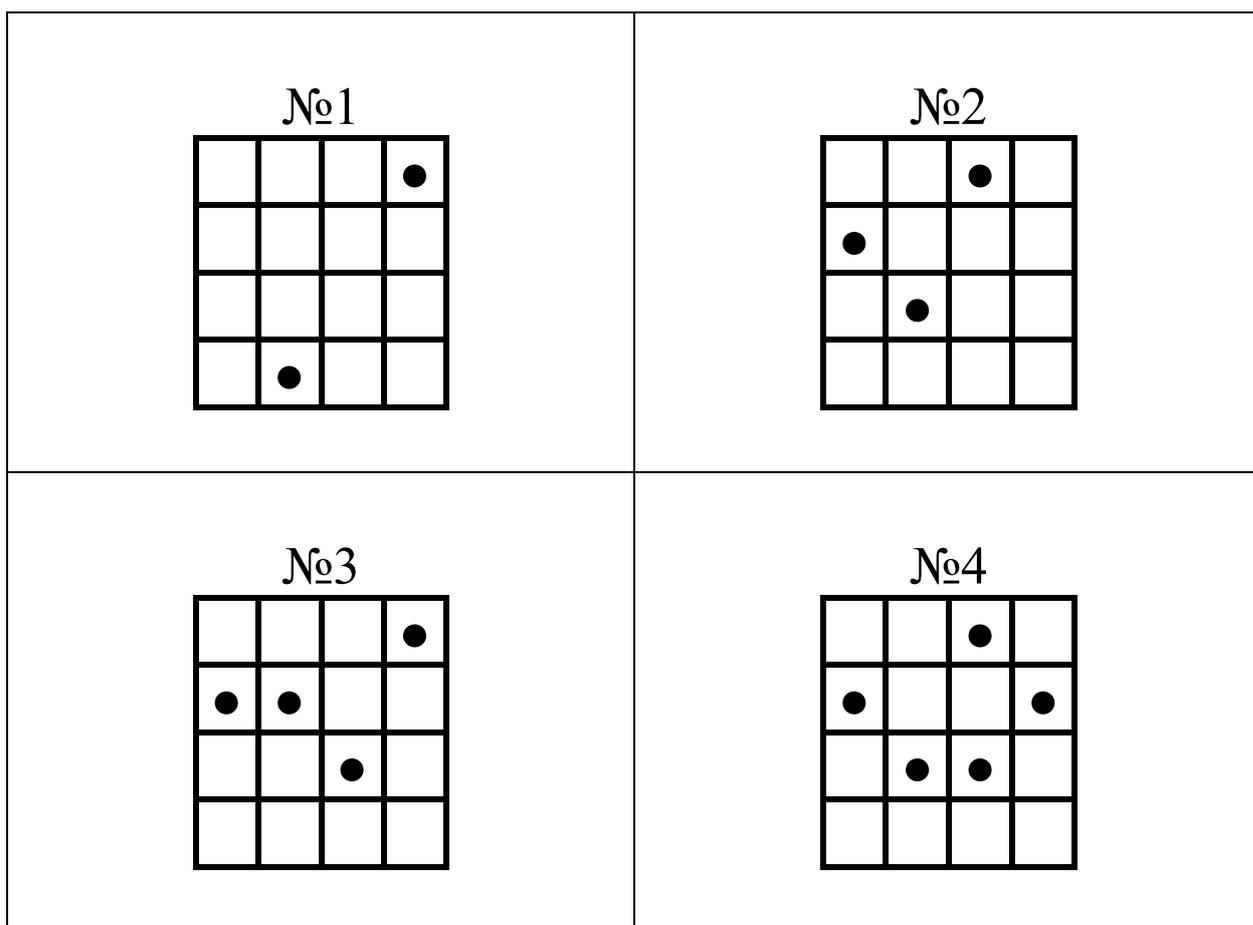
2.1. Методика "Запомни и расставь точки"

С помощью данной методики оценивается объем внимания ребенка. Для этого используется стимульный материал, изображенный на рисунке ниже. Лист с точками предварительно разрезается на 8 малых квадратов, которые затем складываются в стопку таким образом, чтобы вверху оказался квадрат с двумя точками, а внизу — квадрат с девятью точками (все остальные идут сверху вниз по порядку с последовательно увеличивающимся на них числом точек).

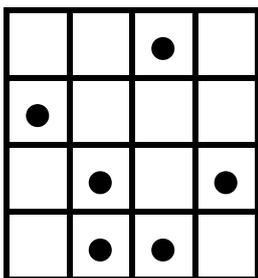
Перед началом эксперимента ребенок получает следующую инструкцию: «Сейчас мы поиграем с тобой в игру на внимание. Я буду тебе одну за другой показывать карточки, на которых нарисованы точки, а потом ты сам будешь рисовать эти точки в пустых клеточках в тех местах, где ты видел эти точки на карточках».

Далее ребенку последовательно, на 1-2 сек, показывается каждая из восьми карточек с точками сверху вниз в стопке по очереди и после каждой очередной карточки предлагается воспроизвести увиденные точки в пустой карточке (рис. 11) за 15 сек. Это время дается ребенку для того, чтобы он смог вспомнить, где находились увиденные точки, и отметить их в пустой карточке.

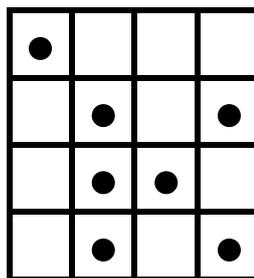
Вариант 1.



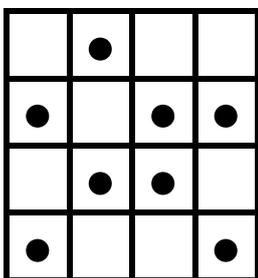
№5



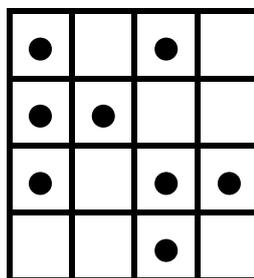
№6



№7

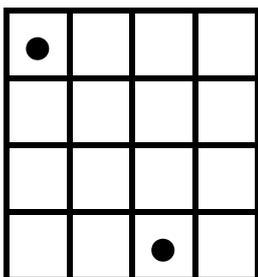


№8

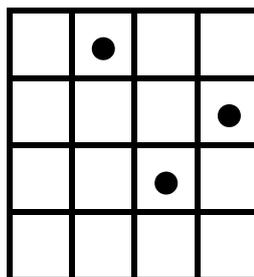


Вариант 2.

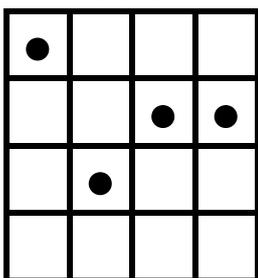
№1



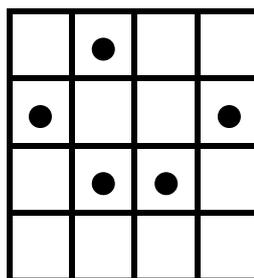
№2

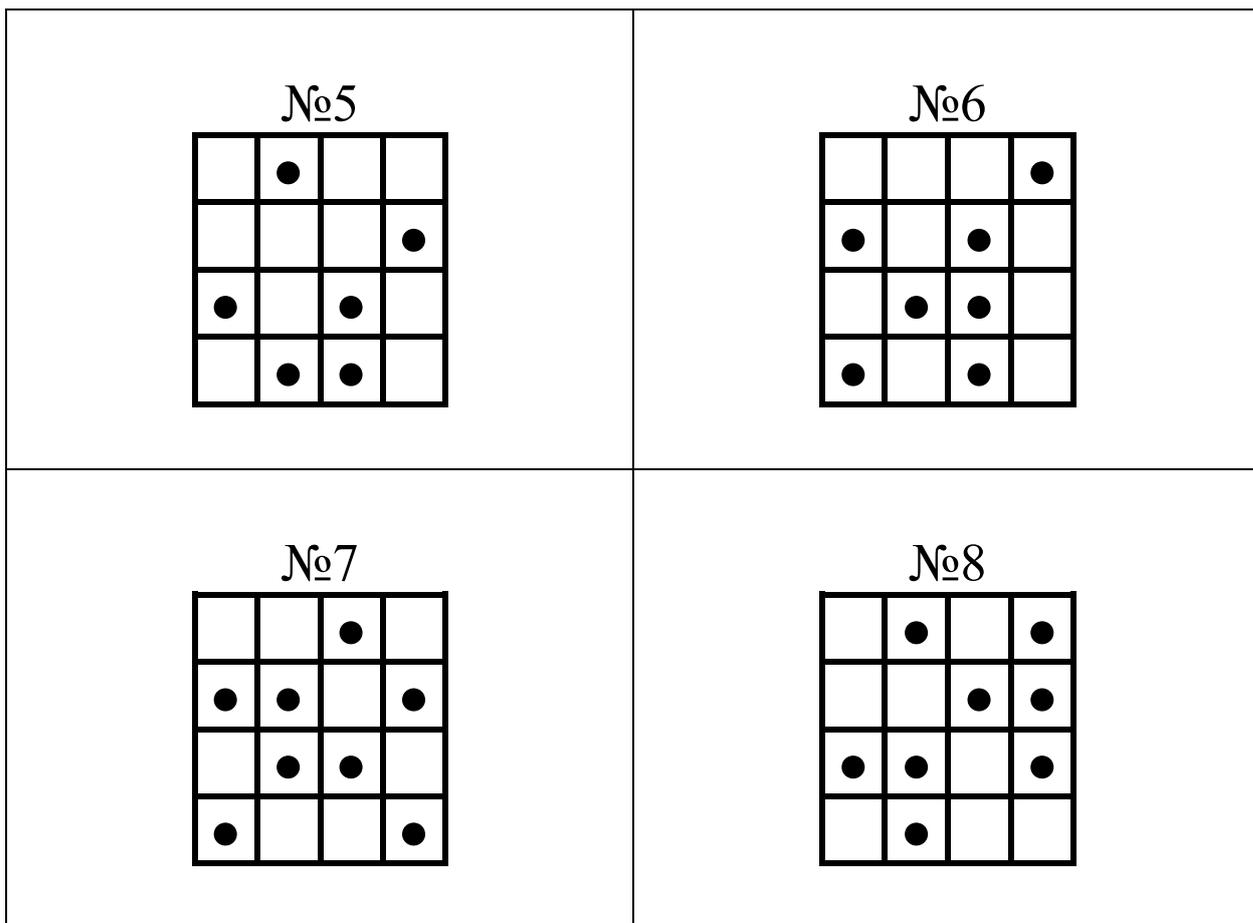


№3



№4





Объемом внимания ребенка считается максимальное число точек, которое он смог правильно воспроизвести на любой из карточек (выбирается та из карточек, на которой было воспроизведено безошибочно самое большое количество точек).

Результаты эксперимента оцениваются в баллах следующим образом:

10 баллов – ребенок правильно за отведенное время воспроизвел на карточке 6 и более точек.

8-9 баллов – ребенок безошибочно воспроизвел на карточке от 4 до 5 точек.

6-7 баллов – ребенок правильно восстановил по памяти от 3 до 4 точек.

4-5 баллов – ребенок правильно воспроизвел от 2 до 3 точек.

0-3 балла – ребенок смог правильно воспроизвести на одной карточке не более одной точки.

Выводы об уровне развития

10 баллов – очень высокий.

8-9 баллов – высокий.

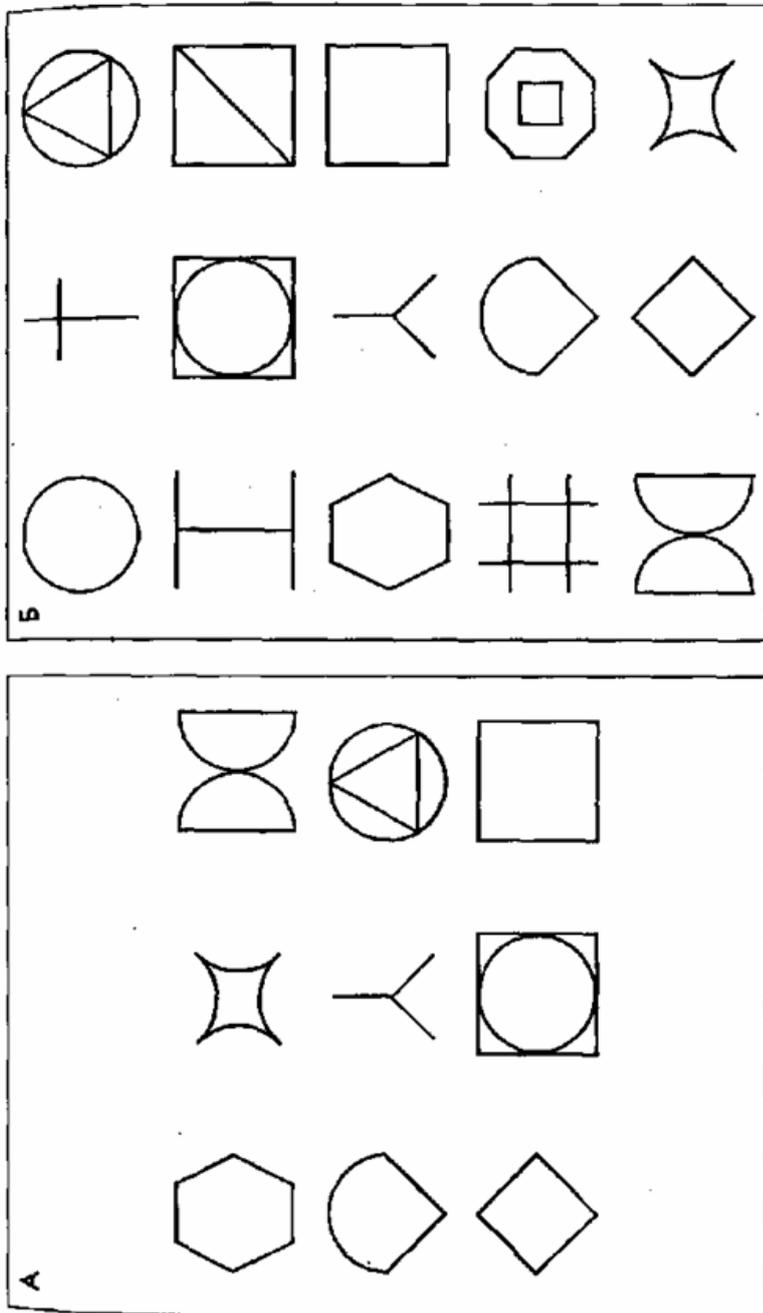
6-7 баллов – средний.

4-5 баллов – низкий.

0-3 балла – очень низкий.

Методика 2.2 "Запомни рисунки"

Данная методика предназначена для определения объема кратковременной зрительной памяти. Дети в качестве стимулов получают картинки, представленные на рисунке. Им дается инструкция примерно следующего содержания:



«На этой картинке представлены девять разных фигур. Постарайся запомнить их и затем узнать на другой картинке, которую я тебе сейчас покажу. На ней, кроме девяти ранее показанных изображений, имеется еще шесть таких, которые ты до сих пор не видел. Постарайся узнать и показать на второй картинке только те изображения, которые ты видел на первой из картинок».

Время экспозиции стимульной картинки составляет 30 сек. После этого данную картинку убирают из поля зрения ребенка и вместо нее ему показывают вторую картинку. Эксперимент продолжается до тех пор, пока ребенок не узнает все изображения, но не дольше чем за 1,5 мин.

Оценка результатов:

- 10 баллов – ребенок узнал на картинке все девять изображений, затратив на это меньше 45 сек.
- 8-9 баллов – ребенок узнал 7—8 изображений за время от 45 сек до 55 сек.
- 6-7 баллов – ребенок узнал 5—6 изображений за время от 55 сек до 65 сек.
- 4-5 баллов – ребенок узнал 3—4 изображения за время от 65 сек до 75 сек.
- 2-3 балла – ребенок узнал 1—2 изображения за время от 75 сек до 85 сек.
- 0-1 балл – ребенок не узнал на картинке ни одного изображения в течение 90 сек и более.

Выводы об уровне развития

- 10 баллов** – очень высокий.
- 8-9 баллов** – высокий.
- 4-7 баллов** – средний.
- 2-3 балла** – низкий.
- 0-1 балл** – очень низкий.

3. Диагностика мышления

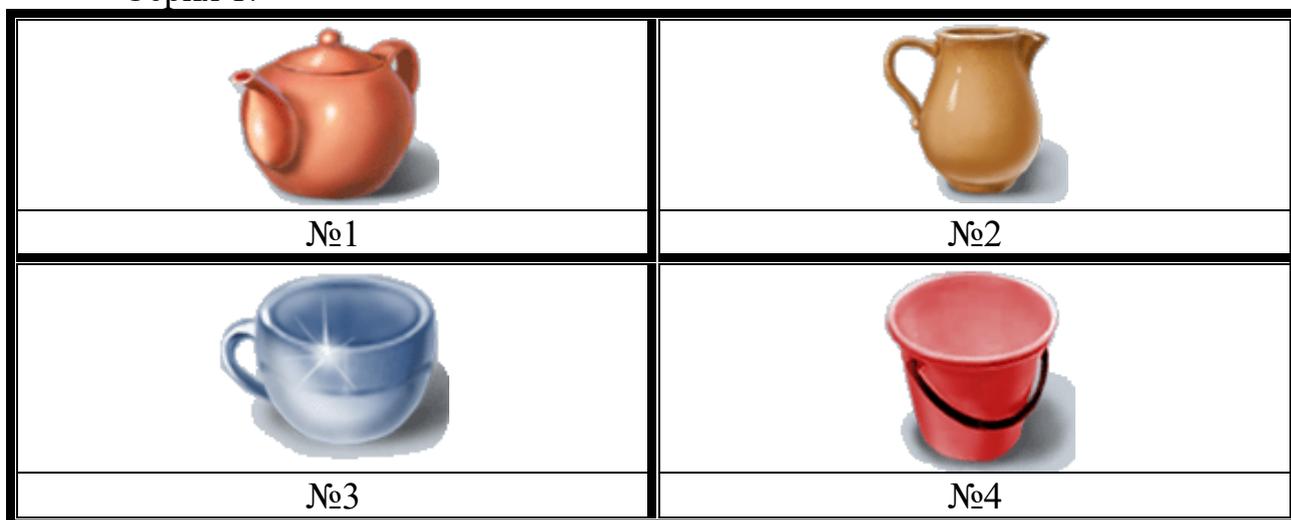
3.1. Методика «Четвертый лишний» (Истратова А.Н. "Психологическое тестирование детей от рождения до 10 лет", "Феникс", 2009.)

Переработанная методика для детей 7-10 лет (используются другие картинки, увеличено количество заданий и не учитывается их время выполнения).

Цель данной методики — оценка образно-логического мышления ребенка. Ему показывается серия из десяти картинок, на которых изображены разные предметы, в сопровождении следующей инструкции: "На каждой из этих картинок один из четырех предметов является лишним. Внимательно посмотри на эти картинки и определи, какой предмет и почему является лишним".

На выполнение всего задания отводится 6 мин.

Серия 1.



Серия 2.

	
№1	№2
	
№3	№4

Серия 3.

	
№1	№2
	
№3	№4

Серия 4.

	
№1	№2
	
№3	№4

Серия 5.

	
№1	№2
	
№3	№4

Серия 6.

	
№1	№2
	
№3	№4

Серия 7.

	
№1	№2
	
№3	№4

Серия 8.

	
№1	№2
	
№3	№4

Серия 9.

	
№1	№2
	
№3	№4

Серия 10.

	
№1	№2
	
№3	№4

Оценка результатов

Серии картинок	Номер картинки	Точность (баллы)
1	1	1
	2	1
	3	2
	4	4
2	1	2
	2	1
	3	4
	4	1
3	1	1
	2	4
	3	2
	4	1
4	1	4
	2	1
	3	2
	4	1
5	1	2
	2	1
	3	4
	4	1
6	1	4
	2	1
	3	1
	4	2
7	1	4
	2	1
	3	2
	4	1
8	1	1
	2	4
	3	1
	4	2
9	1	1
	2	2
	3	4
	4	1
10	1	1
	2	1
	3	2
	4	4

Выводы об уровне развития:

33-40 баллов – очень высокий.

25-32 баллов – высокий.

17-24 баллов – средний.

9-16 баллов – низкий.

1-8 баллов – очень низкий.