

Если зрительная память развита плохо, то, как бы мы ни старались запоминать с ребёнком буквы, он не сможет этого сделать либо будет делать очень долго

Получается, для запоминания буквы необходимы все три процесса, связанные со зрительной переработкой информации: мозг видит конфигурацию буквы, разделяет её на элементы, анализирует их расположение, соединяет это всё в единый образ и отправляет информацию в долговременную память. Поэтому, если мы сталкиваемся с трудностями запоминания букв, нам нужно развивать все три зрительных процесса.

2. Дефицит нейродинамических процессов мозга

Дефицит нейродинамических процессов мозга проявляется:

- слабость концентрации и объёма внимания (ребенку сложно сосредоточиться на задании и удерживать его в памяти);
- быструю истощаемость (ребенок быстро устает и начинает допускать ошибки по невнимательности),
- низкий уровень мозговой активности (ребенку сложно понять задание, трудно переключиться с одного задания на другое);

Это фоновые процессы, благодаря которым осуществляются все когнитивные функции человека. Ведь чтобы выполнить какую-либо задачу, мозг должен находиться в состоянии активности и включённости.

Если эти процессы протекают вяло, ребёнку будет трудно сосредоточиться на какой-либо задаче, анализировать её, совершать какие-то действия для достижения результата. Это может отражаться и в процессе запоминания букв: вы занимаетесь, а он витает в облаках или не может долго удерживать внимание на том, что вы ему объясняете. В результате эффективность обучения значительно снижается и ребёнок плохо запоминает поступающую информацию.

Как родители могут помочь ребёнку?

Закономерно возникает вопрос «Что же делать?». Всё не так плохо, и при правильном воздействии на причины трудностей их можно исправить.

Но важно понимать: если ребёнок не запоминает буквы, простое заучивание не будет эффективно. Нужно развивать те функции, которые лежат в основе процесса.

1. Развитие тактильного образа буквы



Успех чтения и письма в будущем во многом зависит от того, как вы закрепите образ буквы. Здесь нужно разъяснить два важных этапа в освоении буквы: её **восприятие и представление**. Разница в том, что при восприятии необходимо непосредственно чувствовать руками букву, а представление формируется на основе чувственного опыта и уже не требует ощущения буквы. Поэтому важно подольше задержаться на стадии **восприятия буквы**.

Для этого нужно многократно использовать её в разных вариантах:

- знакомиться с графическим образом буквы, находить её ассоциативный образ («б» — белка с поднятым хвостом, «д» — дятел с хвостом, опущенным вниз; душ с загнутым шлангом);
- лепить буквы из пластилина;
- вырезать;
- делать из проволоки;
- рисовать на песке, манке пальцем;
- рисовать мелками;
- толстой кистью на листе бумаги (расположенном на вертикальной поверхности);
- обводить по контуру;
- водить пальцем по шершавой букве;
- готовить печенье в форме букв;

- складывать буквы из фасоли, гороха;
- конструировать буквы из счётных палочек и других элементов;
- достраивать букву до целой из элементов (особенно те, которые ребёнок часто забывает);
- превращать одну букву в другую за счёт передвижения одного элемента;
- рисовать буквы в воздухе;
- угадывать написанные на руке (спине, ноге) или в воздухе буквы;
- искать буквы вокруг (на улице, в магазине...);
- определить на ощупь нужную букву среди других пластмассовых букв в мешочке;
- пройти ногами по букве, нарисованной на большом листе бумаги, на полу скотчем, на асфальте.

Для старших дошкольников можно выполнять предложить задания со словами и текстами:

- нахождение и выделение изучаемой графемы в ряде других графем в слогах, словах, предложениях, текстах, ряду слитно написанных букв;
- вписывание изучаемой графемы маленького размера в её большой контур;
- в ряду элементов букв, написанных отдельно, нужно обвести те, из которых состоит изучаемая буква (или графема, которую он чаще путает на письме);
- игра в «Лото», Memory с буквами.

2. Развитие зрительного восприятия

- поиск на картинке предмета по описанию (зрительная опора);
- угадывание предмета по описанию (реальные предметы, которые ребёнок видит перед собой);
- называние предмета по описанию без зрительной опоры (образ, который сохранился в памяти);
- отыскивание предмета по его тени («найди тень»);
- поиск предметов, наложенных друг на друга;
- опознание перечёркнутых изображений, незаконченных изображений, их дорисовывание;
- поиск изображений по фрагменту рисунка;
- составление целого предмета из разрезанной картинке;
- игры «найди, чего на рисунке не хватает», «найди ошибку», «найди различия»;
- игра «Великан и гном» — необходимо выбрать для великана карточки с изображением больших предметов, а для гномика — маленьких предметов;
- игра «Четвёртый лишний» — среди предложенных предметов, букв, цифр найти самый маленький, самый большой, самый толстый и самый тонкий, исключить предмет по форме, цвету;
- игра «Лото» — соединить фигуру и предмет с похожей формой.

3. Развитие зрительной памяти

- Запомнить несколько картинок и найти их среди других; воспроизвести фигуры, сложенные из счётных палочек, по памяти;
- Вспомнить детали сюжетной картины. Взрослый задаёт наводящие вопросы: «А что в этом углу? А что нарисовано посередине? А нарисована ли тут берёза?»;
- Коллективная игра: водящий выходит из комнаты, а другие игроки меняют что-то во внешности либо одного, либо сразу всех участников (можно обмениваться одеждой или убирать элементы), задача водящего сказать, что изменилось во внешности игроков;
- Игра «Что изменилось?». Раскладываете перед ребёнком несколько предметов или картинок, он их запоминает, потом закрывает глаза, а взрослый меняет местами или добавляет/убирает элементы.

4. Развитие зрительно-пространственной функции:

- Знакомство с названиями частей тела: голова, плечи, локти, кисти, запястье, бедро, коленки, голень, ступни, части лица.

- Закрепление понятий «верх», «низ», «над», «под», «выше», «ниже», «слева», «справа», «между» на частях своего тела и лица («А что у тебя под носом? Что под коленкой? Что между ушами?»). Только после этого переходить на закрепление этих понятий в окружающем пространстве.
- Называние частей тела сверху вниз и снизу вверх, все части, расположенные справа и слева, спереди и сзади.
- Воспроизведение фигуры, сложенной из палочек.
- Графические диктанты по клеточкам, в том числе поиск клада в комнате по графической схеме.
- Игра «Робот». У взрослого есть пульт управления, и он отправляет команды ребёнку: «Сделай шаг вперёд», «Сделай 2 прыжка вправо», «Сделай 3 шага назад и 1 прыжок влево».
- Игра «Муха». Чертим квадрат (3×3 или 5×5), в середину ставим муху. Ребёнок передвигает её в соответствии с вашей инструкцией (вверх, влево, вниз, вправо, две клеточки влево, одну клеточку вниз). Как только муха покидает пределы квадрата, ребёнок должен быстро хлопнуть в ладоши, иначе она улетает в окно. После закрепления этого уровня можно переходить на следующий — следим за мухой без пальчика, третий уровень — представляем движение мухи с закрытыми глазами

5. Повышение энергетического тонуса организма

- соблюдение режим дня;
- регулярные прогулки на улице и занятия спортом (бассейн);
- закаливание;
- бассейн;
- массаж/самомассаж;
- пить больше чистой негазированной воды;
- качание на балансире (для повышения общего тонуса);
- удобное и правильное с точки зрения роста рабочее место и освещение, регулярное проветривание;
- режим и качество питания (разнообразная и здоровая пища с достаточным количеством витаминов, микроэлементов, белков и жиров);
- при необходимости — сезонное применение комплекса витаминов (по согласованию с врачом);
- сон не менее 9–10 часов в сутки;
- подвижные игры, игры с правилами вместо гаджетов.

*Консультацию подготовила: педагог-психолог Кузьмичева И.А.
(по материалам статьи статьи нейропсихолога Натальи Андреевой)*