

РЕЦЕНЗИЯ

на методическую разработку «Развитие саморегуляции процессов памяти у детей старшего дошкольного возраста в процессе подготовки к школе» педагога-психолога МБДОУ детский сад №26 «Петушок» г. Туапсе муниципальное образование Туапсинский район
Календжян Анжелы Мелконовны

Методическая разработка Анжелы Мелконовны Календжян представляет собой методический материал для использования педагогами-психологами детских садов в работе по коррекции и развитию памяти у детей дошкольного возраста. Количество страниц - 14.

По мнению автора, саморегуляция как умение управлять собой является одним из важных моментов, определяющих готовность ребенка к школе, следовательно, сформированность элементов саморегуляции процессов памяти у дошкольников является важнейшей предпосылкой учебной деятельности, а также одной из центральных задач дошкольной подготовки. Поэтому, как отмечает Анжела Мелконовна, становление процессов саморегуляции в сфере памяти ребенка старшего дошкольного возраста заслуживает особого внимания у педагогов и родителей.

Анжела Мелконовна обосновывает актуальность своей методической разработки тем, что организация деятельности по развитию саморегуляции у дошкольников наиболее успешно проходит в дидактической игре, а именно: наличие игровой ситуации, действуя в которой ребенок достигает важного для его развития результата, и опора на умственные действия с помощью наглядного материала. В своей методической разработке автор тщательно описывает этапы развития саморегуляции дошкольников в мнемической деятельности и приводит конкретные дидактические игры, использование которых позволяет активизировать саморегуляцию на каждом этапе (развитие целеполагания в мнемической деятельности, развитие способности к применению мнемических средств, развитие самоорганизации мнемической деятельности). В приложениях А. М. Календжян приводит игры, которые рекомендует использовать в психолого – педагогической практике с детьми дошкольного возраста для развития произвольной саморегуляции, что усиливает прикладной характер её разработки.

Практическая целесообразность данной методической разработки обеспечивается возможностью решения как задач, связанных с развитием саморегуляции у воспитанников, так и со становлением определенной самостоятельности, с подготовкой детей к осуществлению действий самооценки и самоконтроля, которые являются важнейшими структурными компонентами учебной деятельности. В качестве рекомендации к последующей работе автора можно разработать советы для родителей по развитию памяти у детей, чтобы сделать их активными участниками развивающей работы.

Методическая разработка Анжелы Мелконовны Календжян актуальна для системы дошкольного образования, имеет практическую ценность, она рекомендуется педагогам-психологам к использованию в работе с детьми дошкольного возраста по коррекции и развитию мнемических процессов.

15.12.2023 г.

к. пед. н., доцент кафедры социальной, специальной педагогики и психологии
ФГБОУ ВО «Армавирский государственный педагогический университет»
г. Армавир, Краснодарский край



МУНИЦИПАЛЬНОЕ БЮДЖЕТНОЕ ДОШКОЛЬНОЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ
ДЕТСКИЙ САД № 26 «ПЕТУШОК» Г. ТУАПСЕ МО ТУАПСИНСКОГО РАЙОНА

МЕТОДИЧЕСКАЯ РАЗРАБОТКА

Развитие саморегуляции процессов памяти у детей старшего дошкольного возраста в процессе подготовки к школе

РАЗРАБОТАЛА: КАЛЕНДЖЯН АНЖЕЛА
МЕЛКОНОВНА, ПЕДАГОГ - ПСИХОЛОГ

2023г.

Введение

Саморегуляция как умение управлять собой является одним из важных моментов, определяющих готовность ребенка к школе. Становление процессов саморегуляции в сфере памяти ребенка старшего дошкольного возраста заслуживает особого внимания у педагогов и родителей. Данный аспект важен поскольку школьный процесс в жизни ребенка ставит перед ним задачу управлять своей памятью, а именно: произвольно запоминать и воспроизводить изучаемый материал, использовать приемы, делающие данные процессы более продуктивными.

Следовательно, сформированность данных элементов саморегуляции процессов памяти у дошкольников является важнейшей предпосылкой учебной деятельности, а также одной из центральных задач дошкольной подготовки.

Особое место в системе чувственного познания у детей занимает образная память, поскольку именно эмпирическое обобщение, обобщение своего чувственного опыта способствует ее развитию. Л.С. Выготский отмечал, что суть процесса развития памяти детей сводится к тому, что естественные непосредственные формы запоминания начинают превращаться в сложные, социальные по своему строению высшие психологические процессы [1]. Они становятся объектом саморегуляции ребенка, занимая постепенно к семи годам новое место в интеллектуальной деятельности, преобразуясь в умственные действия.

Организация деятельности по развитию саморегуляции у дошкольников наиболее успешно проходит в дидактической игре, а именно: наличие игровой ситуации, действуя в которой ребенок достигает важного для его развития результата, и опора на умственные действия с помощью наглядного материала.

Развитие саморегуляции процессов памяти детей старшего дошкольного возраста с использованием дидактических игр включает в себя этапы, которые вытекают из этапов развития произвольной памяти, и предполагает переход от

выполнения задач запомнить или вспомнить, поставленных взрослым в игровой ситуации, через использование наглядных опор к самостоятельному управлению собственной памятью (см. рис. 1).

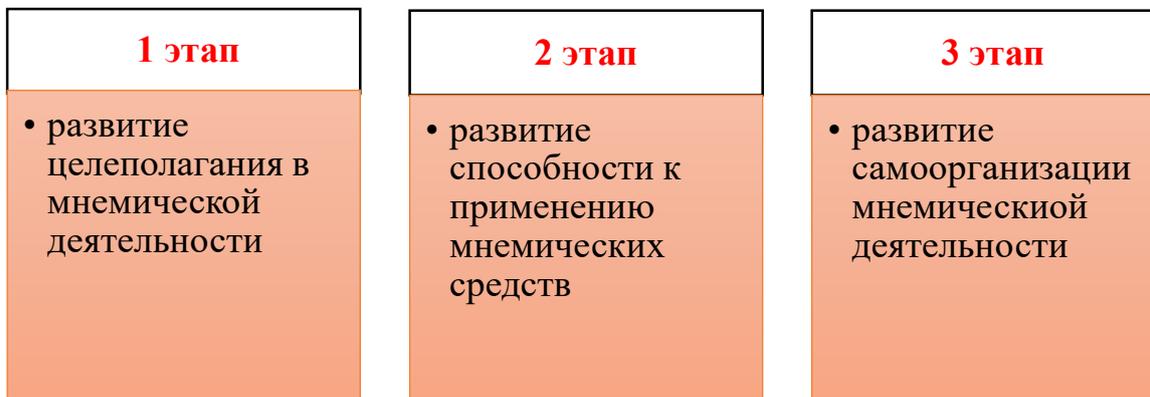


Рис. 1. Этапы развития саморегуляции дошкольников в мнемической деятельности

1 этап. Развитие целеполагания в мнемической деятельности

Цель: научить дошкольников принимать мнемическую цель от взрослого и сформировать представление о том, что для правильного припоминания необходимо правильно запомнить.

Для организации запоминания внимание детей педагог с помощью вопросов направляет на выделение признаков в объектах, а также рассматривание предметов и называние их признаков. Интерес к процессу запоминания стимулируют необычные ситуации, когда, например, педагог показывает ребенку картинку, предлагает ее запомнить, а потом переворачивает обратной стороной и просит вспомнить, что было на ней изображено.

Подобные ситуации подводят детей к самостоятельному выводу, что для того, чтобы запомнить, нужно внимательно посмотреть на картинку. С помощью такого педагогического приема у детей складываются самые первые представления о необходимости использования мнемических средств. Дошкольник может увидеть, как в процессе таких игр, улучшилось его способность запоминать. Он может получать от педагога красную фишку, если

запомнил правильно, синюю – если ошибся. Это будет большим стимулом в развитии саморегуляции и произвольного внимания.

Предлагаем для практической деятельности описание игры, направленной на развитие целеполагания в мнемической деятельности дошкольника.

Игра «Запомни и назови»

Цель: развивать сознательное отношение к запоминанию и припоминанию.

Материал для игры: два комплекта картинок по 8 штук в каждом, размеров 20x20 см. Первая пара картинок – это картинки с изображением единичного предмета, окрашенного не более, чем в пять цветов; вторая пара картинок – картинки с изображением единичного предмета, но имеющего разнообразные детали и цветовые сочетания; третья пара картинок изображает несколько объектов (2-3), объединенных в сюжет и окрашенных в 5-6 цветов, а последняя – натюрморт, состоящий из более чем 7-8 предметов, окрашенных в 5-6 цветов. Стихотворение Ю.П. Мориц «Попрыгать - поиграть». Игрушка.

Ход игры: Педагог знакомит детей с игрушкой – героем занятия. От имени героя педагог спрашивает детей, умеют ли они отгадывать загадки. Подчеркивает, что загадки необычные: чтобы их отгадать, надо запомнить, что нарисовано на картинке (загадки – вопросы героя по содержанию картинок).

Первый вопрос: «Что изображено на картинке?». Это необходимо для того, чтобы дети выделили объекты для запоминания и могли создать целостный образ изображения. После этого этапа, картинка закрывается. Педагог повторно задает те же вопросы, что были при рассмотрении картинки (Кто изображен? Какого цвета, формы, размера и т.д.). При правильных ответах дети получают фишки.

На следующем этапе со второй и последующими парами картинок дети учатся анализировать самостоятельно и задавать вопросы уже друг другу. Правильность ответов проверяют по образцу.

2 Этап. Развитие способности к применению мнемических средств

Цель: научить дошкольников выделять признаки предметов (цвет, форму, величину, расположение. количество) и соотносить их с фигурами, которые служат наглядными опорами, их последующего запоминания и воспроизведения.

Выбор, раскладывание и последующее сравнение наглядных опор с образцом выступает как способ самоконтроля процессов запоминания и воспроизведения.

На данном этапе педагог все еще выполняет ведущую роль в осуществлении самоконтроля: побуждает детей проверять себя, помогает найти и исправить ошибки. Таким образом, педагог в ходе игровой деятельности помогает формировать у дошкольников способность правильно воспроизводить материал и избегать ошибки.

Предлагаем для практической части описание игр, направленных на развитие способности использования мнемических средств в игровой деятельности дошкольника.

Игра «Раскрась петушка»

Цель: развивать у дошкольников умение использовать наглядные опоры при запоминании и воспроизведении, опираясь на признак цвета.

Материал для игры: силуэтное изображение петушка из светлой бумаги, такие же силуэты для каждого ребенка; разноцветные элементы (крылья, хвост и т.д.); разноцветные полоски; стихотворение Е.А. Благиной «Петушок».

Ход игры: Педагог читает стихотворение Е.А. Благиной «Петушок», показывает изображение птицы на доске и предлагает его раскрасить. Дети прикрепляют разноцветные элементы на силуэт. Затем педагог сообщает детям, что петушок спрячется, а им нужно запомнить, как он раскрашен, и раскрасить своих петушков так же.

Чтобы участники игры лучше запомнили изображение, педагог с помощью вопросов побуждает детей к элементам аналитической деятельности. Возможные вопросы:

- Что необходимо сделать, чтобы запомнить в какие цвета раскрашен петушок?
- Какими цветами он раскрашен?
- Что у него одинакового цвета, а что разного?

После этого педагог говорит, что нужно выбрать те цветные полоски, которые помогут детям запомнить, как раскрашен петушок. Если дети не справляются с заданием, можно посоветовать им приложить полоску к образцу, чтобы проверить, соответствует ли ему выбранный цвет. Дополнительно, детям необходимо сосчитать количество выбранных элементов одинакового цвета и выбрать столько же полосок такого же цвета. Затем образец закрывается и дети, используя выбранные элементы, «раскрашивают» своих петушков.

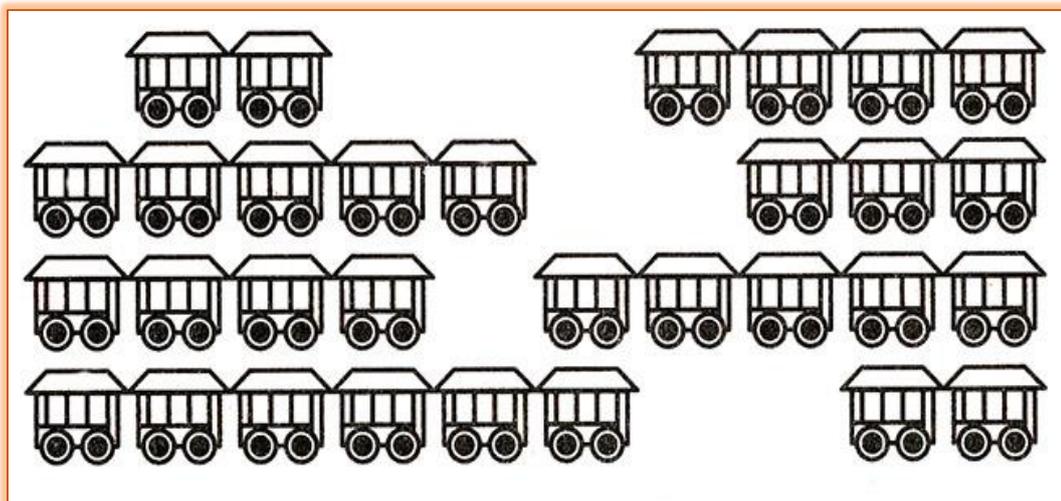
Если в процессе воспроизведения дошкольники не могут вспомнить локализацию цвета, педагог предлагает отложить в сторону использованные полоски и выбирать из оставшихся. Таким образом, педагог побуждает детей активно использовать наглядные опоры как средства воспроизведения.

После окончания игры педагог просит детей сказать, что они запомнили, подводя к выделению не только объект или его части, но и его признак (цвет); что помогло им запомнить изображенное и почему они выбрали определенное количество полосок того или иного цвета.

За правильно выполненное задание ребенок получает фишку. Выигрывает тот, у кого к концу игры их будет больше.

Игра «Раскрась поезд»

Педагог предлагает детям раскрасить поезд в оранжевый цвет, если у него меньше трех вагонов, и в красный цвет, если у него больше трех вагонов.



3 Этап. Развитие самоорганизации мнемической деятельности

Цель: научить детей самостоятельно ставить цель запоминания и анализировать объекты, выделяя совокупность их признаков и контролировать правильность воспроизведения.

На данном этапе дидактические игры строятся по принципу усложнения, поскольку требуют от ребенка большего самоконтроля.

Игры данного этапа предполагают:

- переход от запоминания материала с незначительным количеством признаков к запоминанию материала со значительным количеством признаков;
- переход от запоминания предметного материала к запоминанию абстрактного;
- переход от узнавания к воспроизведению.

Данный этап включает в себя самое большое количество игр. Они делятся на три группы (см.рис.2).

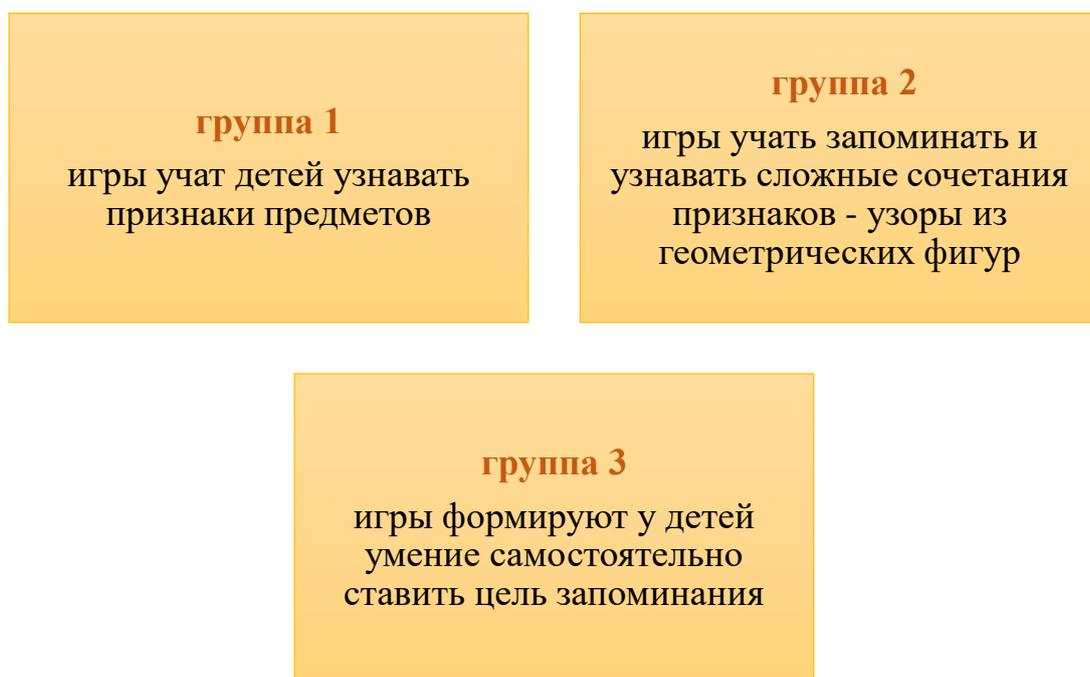


Рис.2.Классификация дидактических игр в организации мнемической деятельности

Особо отметим игры третьей группы. В этих играх ребенок учится произвольно управлять образом памяти и определять необходимый ему в данный момент объем информации. Представления становятся гибкими и подвижными, устанавливаются тесные связи между запоминанием и припоминанием, складываются элементы предвосхищения ситуации воспроизведения. Все это в целом влияет на полноту и точность припоминания. О необходимости самопроверки педагог напоминает только при систематических ошибках.

Игра «Мастерская игрушек»

Цель: развивать умение самостоятельно ставить цель запоминания и на основе образа памяти строить целое из частей, опираясь на признаки элементов: цвет, форму, величину, расположение в пространстве.

Материал для игры: три игровых набора.

Набор 1. Карты по числу играющих (21x12) см, разделенные на две клеточки. Справа на каждой карте – пустая клеточка, а слева изображен мяч, разделенный на сектора, окрашенные в разные цвета. Сочетание цветов в

образце на каждой карте разное. Усложнение материала заключается в том, что количество секторов варьируется от 5 до 8. Аналогичные образцам изображения мяча разрезаются на сектора.

Набор 2. Карты по числу играющих (21x12) см, разделенные на две клеточки. Справа на каждой карте – пустая клеточка, а слева изображена юла, разделенная на сектора, окрашенные в разные цвета. Сочетание цветов в образце на каждой карте разное. Усложнение материала заключается в том, что количество секторов варьируется от 5 до 8. Аналогичные образцам изображения юлы разрезаются на сектора.

Набор 3. Карты по числу играющих (21x12) см, разделенные на две клеточки. Справа на каждой карте – пустая клеточка, а слева изображен дом (образец для запоминания). Дома на карточках отличаются цветом окон. Количество окон от 10 до 20. Усложнение материала заключается в увеличении числа этажей дома, в использовании большого количества цветов, в которые окрашены окна, а также в усложнении чередования цветов. Аналогичные образцам изображения домов разрезаются на части так, чтобы на каждой было два окна.

Ход игры

Игровая ситуация: педагог предлагает детям поиграть в мастерскую игрушек – починить игрушки, которые сломались. Игра может проходить в трех вариантах с разными наборами.

Вариант 1. Каждый ребенок получает игровую карту и соответствующие части мяча. Педагог сообщает детям, что закроет мяч, а дети в пустой клеточке будут собирать такой же – «ремонттировать». Дети собирают мяч, проверяют правильность выполнения задания, после чего меняются картами.

Вариант 2. Каждый ребенок получает игровую карту и соответствующие части юлы. Педагог сообщает детям, что закроет юлу, а дети в пустой клеточке будут собирать такую же – «ремонттировать». Дети

собирают юлу, проверяют правильность выполнения задания, после чего меняются картами.

Вариант 3. Каждый ребенок получает игровую карту и соответствующие части дома. Педагог сообщает детям, что закроет дом, а дети в пустой клеточке будут собирать такой же – «ремонтить». Дети собирают дом, проверяют правильность выполнения задания, после чего меняются картами.

Использование дидактических игр помогает не только в формировании саморегуляции, но и в становлении самостоятельности у детей дошкольного возраста. Оно также готовит детей к осуществлению действий самооценки и самоконтроля, которые являются важнейшими структурными компонентами учебной деятельности (см. рис.3).

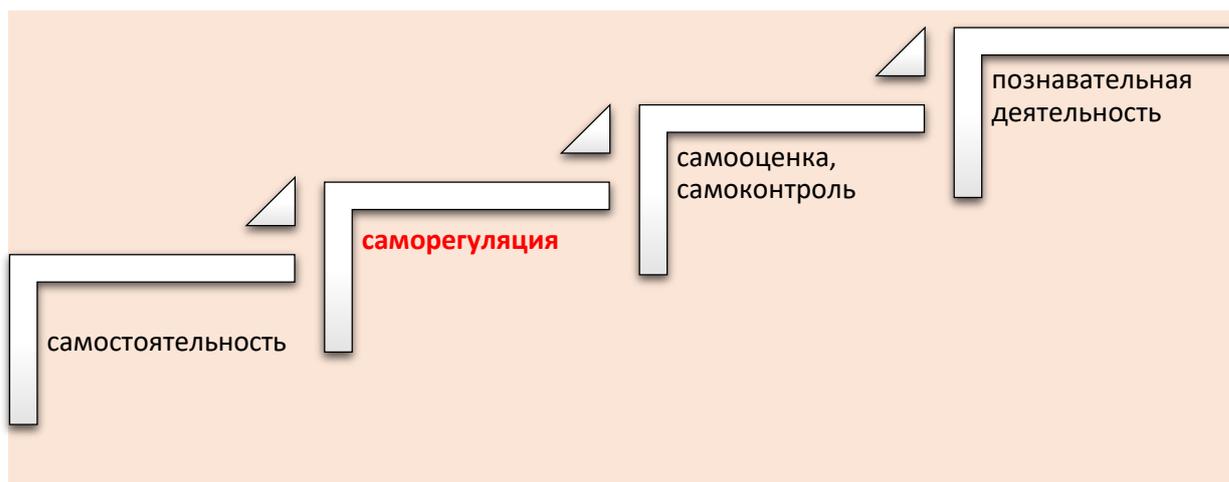


Рис.3. Структурные компоненты учебной деятельности дошкольника

Таким образом, использование дидактических игр в процессе формирования и развития саморегуляции детей дошкольного возраста имеет первостепенное значение в практике жизнедеятельности детского сада.

Список литературы:

1. Выготский Л.С. Лекции по психологии. Память и ее развитие в детском возрасте //Собр.соч.: В 6т. Т.2/Под ред. В.В. Давыдова. М.: Педагогика, 1982.
2. Гнедова Н.М. Самоконтроль в мнемических процессах у дошкольников //Развитие логической памяти у детей// Под.ред. А.А. Смирнова. М.: Педагогика, 1976. С. 187-247.
3. Поддьяков Н.Н. Психическое развитие и саморазвитие ребенка - дошкольника: ближние и дальние горизонты. М.: Издательство: ООО «Образовательные проекты»; ООО «Обруч», 2013.
4. Эльконин Д.Б. О структуре учебной деятельности // Избр. псих. Труды. Проблема возрастной и педагогической психологии/ Под. ред. Д.И. Фельдштейна. М.: Международная пед.академия. 1995. С. 157 – 168.

Приложение 1

Игры, используемые в психолого – педагогической практике с детьми дошкольного возраста для развития произвольной саморегуляции

Игра «Запрещенное движение» (для детей с 4 лет)

Цель: развитие произвольности и внимания. Ведущий показывает, какое движение делать нельзя. Затем выполняет разные движения руками, ногами, телом, головой, лицом, неожиданно показывая запрещенное. Кто повторил, становится ведущим, прибавляя еще одно, свое запрещенное движение. Игра продолжается дальше. Запрещенных движений может быть около 7.

Игра «Запретное число» (для детей с 5 лет)

Цель: развитие внимания, формирование произвольности. Правила игры: Я выбираю запретное число (например, 2); после этого произношу вслух ряд чисел. Каждый раз, когда звучит запретное число, надо хлопнуть в ладоши и улыбнуться (или нахмуриться). Вариант. Дети по очереди считают по порядку от 1 до 10 (20). Кому выпадает назвать запретное число, он хлопает в ладоши, не произнося его вслух.

Игра «Да и нет» - не говори (для детей с 5 лет)

Цель: коррекция импульсивности, развитие произвольности, лабильности мышления. Дети по очереди ловят мяч и отвечают на вопрос, избегая слов «да» и «нет» ТЫ ЖИВЕШЬ В БЕРЛОГЕ? ТЫ МАЛЬЧИК (девочка)? ТЫ БЫЛ В ЗООПАРКЕ? ТЫ СЕЙЧАС В ДЕТСКОМ САДУ? ТЫ ЛЮБИШЬ МОРОЖЕНОЕ? ТЕБЕ 6 ЛЕТ? ТЫ ЛЮБИШЬ ИГРАТЬ В КУКЛЫ? СЕЙЧАС ЗИМА? ТЫ ХОЧЕШЬ ПОЙТИ В ШКОЛУ? У ТЕБЯ ЕСТЬ МАМА? ТЫ СЕЙЧАС СПИШЬ? ТЕБЯ ЗОВУТ ВАСЯ? НОЧЬЮ СВЕТИТ СОЛНЦЕ? КОРОВЫ ЛЕТАЮТ? ЗИМОЙ ЖАРКО? СОЛНЦЕ СИНЕЕ? ТЫ ЛЮБИШЬ ХОДИТЬ К ВРАЧУ? ЛЕД ТЕПЛЫЙ? ТЫ УМЕЕШЬ ПЛАВАТЬ? ТЫ ПОСЛУШНЫЙ?

Игра «Молчу - шепчу – кричу» (для детей с 5 лет)

Цель: коррекция гиперактивности, развитие волевой регуляции громкости речи и поведения. Ребенку предлагается действовать и говорить в соответствии с определенными знаками. Заранее договоритесь об этих знаках. Например, когда вы прикладываете палец к губам, то ребенок должен говорить шепотом и передвигаться очень медленно. Если вы положили руки под голову, как во время сна, ребенку следует замолчать и замереть на месте. А когда вы поднимете руки вверх, то можно разговаривать громко, кричать и бегать. Можно предложить цветные знаки: красный – молчать, желтый – шептать, зеленый – кричать. Эту игру лучше заканчивать на этапе "молчу" или "шепчу", чтобы снизить игровое возбуждение при переходе к другим занятиям.

Игра «Говори по сигналу» (для детей с 5 лет)

Цель: коррекция импульсивности, развитие волевой регуляции. Ребенку задают любые несложные вопросы, но отвечать он должен не сразу, а только когда увидит условный сигнал, например сложенные на груди руки или почесывание затылка. Если же вы задали вопрос, но не сделали оговоренное движение, ребенок должен молчать, как будто не к нему обращаются, даже если ответ вертится у него на языке. Условные сигналы можно изменять: отвечать после хлопка, стука под столом, притопа и т. д. Паузы следует чередовать – длинные с короткими.

Игра «Прошепчи ответ» (для детей с 5 лет)

Цель: развитие произвольности и самоконтроля, коррекция импульсивности. Взрослый задает вопросы. Каждый, кто знает ответ, протягивает вперед руку, пальцы сжаты в кулак, а большой палец поднят вверх (показ). Когда поднятых пальцев много, взрослый считает «Раз, два, три – шепотом говори». Задача детей - прошептать ответ. Вопросы: Какое сейчас время года? Как называется наш город? Как называется детеныш коровы? Сколько лап у собаки? Какие дни в недели выходные? И. т. д.

Игра «Узнай по звучанию» (для детей с 5 лет)

Цель: развитие произвольности и самоконтроля, быстро и точно реагировать на сигнал, развитие умения контролировать свои действия. Взрослый обращает внимание детей на музыкальные инструменты, которые находятся на столе. Просит назвать те, из них какие дети знают. Сейчас я вам сыграю на каждом, чтобы вы послушали и запомнили, как они звучат. А теперь вы закроете глазки и будите слушать. Ваша задача - определить, какой из музыкальных инструментов прозвучал. Отвечать будет тот, кого я назову.