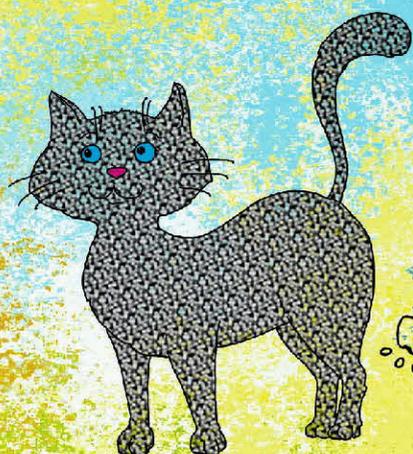
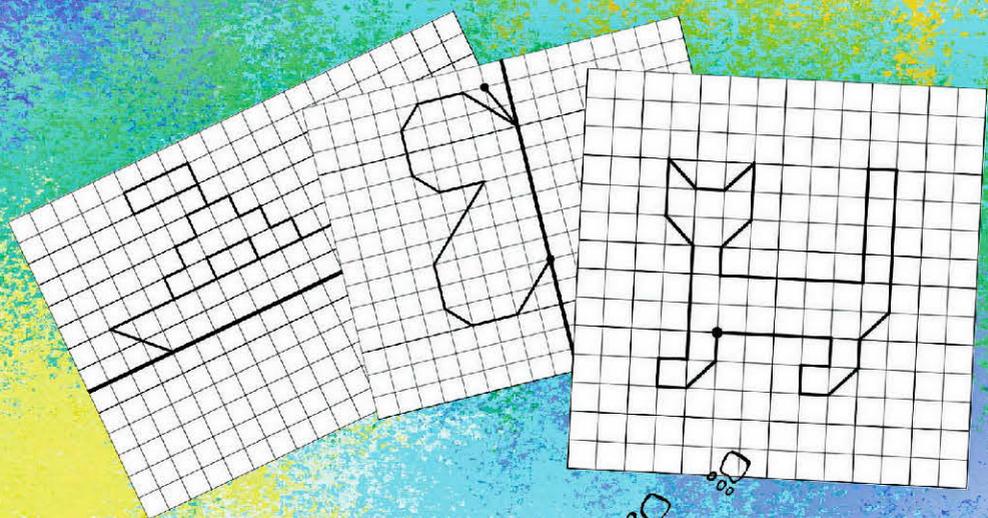


Т.Ю. Хотылёва, Н.М. Пылаева

Графические диктанты



Хотылева Т. Ю., Пылаева Н. М.

ГРАФИЧЕСКИЕ ДИКТАНТЫ

2-е издание, электронное

Москва
В. Секачев
2020

Хотылева, Т. Ю.

X85 Графические диктанты / Т. Ю. Хотылева, Н. М. Пылаева. — 2-е изд., эл. — 1 файл pdf : 41 с. — Москва : Изд-во В. Секачев, 2020. — Систем. требования: Adobe Reader XI либо Adobe Digital Editions 4.5 ; экран 10". — Текст : электронный.

ISBN 978-5-4481-0725-2

Пособие «Графические диктанты» разработано для развития функций программирования и контроля, внимания, пространственных представлений, зрительно-моторной координации и тонкой моторики у старших дошкольников и младших школьников.

В пособии обобщен многолетний опыт совместной работы педагога и нейропсихолога. Пособие разработано известными специалистами по нейропсихологическому подходу к развивающему обучению канд. пед. н. Хотылевой Т. Ю. и канд. пед. н. Пылаевой Н. М. успешно применяется как на занятиях в группах подготовки, так и на уроках в начальной школе.

Пособие «Графические диктанты» поможет превратить учебный процесс в интересную развивающую игру, пробуждая творческие способности ребенка, расширяя его активный словарь, формируя уверенность в себе и тем самым, повышая его мотивацию к учебной деятельности.

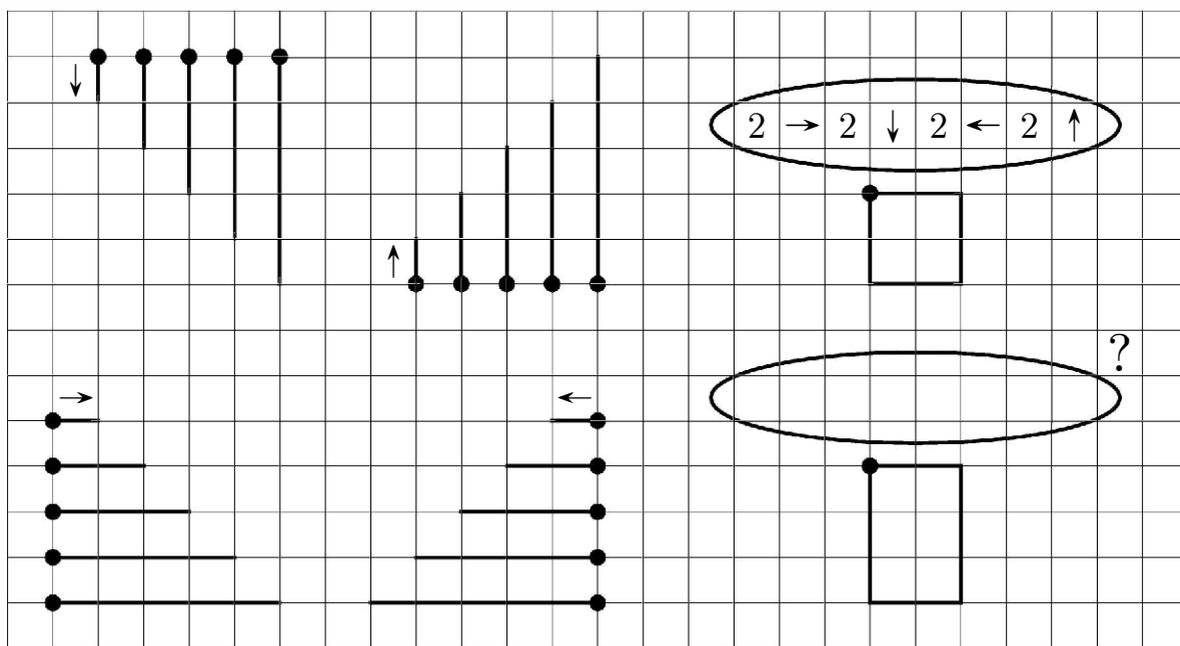
Электронное издание на основе печатного издания: Графические диктанты / Т. Ю. Хотылева, Н. М. Пылаева. — Москва : Изд-во В. Секачев, 2019. — 37 с. — ISBN 978-5-88923-974-1. — Текст : непосредственный.

Введение

Графические диктанты — широко применяемая в диагностической, учебной и коррекционной практике методика. Эта методика — одна из самых показательных и чувствительных проб для проверки регуляторных возможностей ребенка. Работа над графическими диктантами способствует развитию зрительных и зрительно-пространственных функций, мелкой моторики, функций программирования и контроля собственной деятельности.

Возможность действия по задаваемой программе предполагает определенный уровень развития графо-моторных координаций и зрительно-пространственных функций. Перед тем, как начинать работу с графическими диктантами, необходимо сформировать и закрепить у детей представления о пространстве листа, клетки, движениях в разных направлениях, графическое воплощение этих движений на листе в клетку.

Например, сажаем морковку — проводим линию от данной точки на одну, две, три, клетки вниз; выращиваем цветы — линии от точек вверх; забиваем гвоздики — направо, налево. Затем обозначаем направления движения с помощью стрелки и стоящего перед ней числа, которое показывает, сколько «шагов» по клеткам нужно сделать.



«Подготовка к работе над графическими диктантами»

Графические диктанты — увлекательный вид деятельности. Педагогам и родителям не нужно забывать, что детям в переходном от дошкольного детства к школьному возрасту периоду скучно выполнять задания только потому, что *«они должны»*. Им очень хочется поиграть. Написание графических диктантов может способствовать и развитию коммуникативных навыков при работе в парах: один ребенок играет роль учителя, диктуя программу действий другому ребенку и проверяя правильность выполнения задания.

Работу над графическими диктантами можно превратить в интересную игру, угадывая, «что же у нас получится»; раскрашивая получившиеся узоры, придумывая к ним названия, сюжеты, развивая творческие способности ребенка, расширяя его активный словарь, формируя уверенность в себе и тем самым, повышая его мотивацию к учебной деятельности.

Данное пособие можно использовать при индивидуальной и групповой работе с детьми старшего дошкольного и младшего школьного возраста. Заниматься с ребенком могут как опытные педагоги, так и родители, бабушки и дедушки.

Наше пособие состоит из шести частей. Прочитайте, пожалуйста, описание типов заданий, возможных при работе с каждой конкретной частью пособия. Это поможет Вам построить совместные занятия с детьми, следуя принципу: *«Повторение, не повторяясь»* и сделать эти занятия интересными и увлекательными для ребят.

1. Ритмические графические диктанты, заданные устной инструкцией

Виды заданий:

- Ребенок «строит» узор под диктовку взрослого.
- Взрослый начинает диктовать узор, затем ребенок продолжает выполнять работу самостоятельно по данному образцу.
- Взрослый начинает диктовать узор, затем ребенок продолжает выполнять работу самостоятельно по данному образцу, комментируя свои действия вслух: «две клетки вверх, одна клетка вправо и т. д.». Возможно при работе в группе, чтобы дети оречевляли каждый следующий шаг по очереди, тем самым диктуя программу действий другим детям.
- Ребенок самостоятельно придумывает узор, диктует его другим детям или взрослому, сравнивает получившиеся узоры, ищет ошибки в выполнении (взрослый может сделать ошибку специально).
- После того, как узор выполнен до конца, раскрасить (заштриховать) получившиеся фигурки через один разными цветами и пронумеровать их. Например, 1, 3, 5, ... — красным; 2, 4, 6, ... — синим (пропедевтика понятий «четное — нечетное»).

2. Ритмические графические диктанты, заданные письменной программой действий

Виды заданий:

- Ребенок сначала с помощью взрослого, затем — самостоятельно изучает заданную программу действий, «оречевляет» ее и выполняет задание пошагово по заданной программе.
- Ребенок сначала с помощью взрослого, затем — самостоятельно записывает программу действий для выполнения данного узора.
- Ребенок самостоятельно придумывает узор, записывает программу его выполнения, дает ее другим детям или взрослому, сравнивает получившиеся узоры, ищет ошибки в выполнении (взрослый может сделать ошибку специально).
- Ребенку предьявляется готовый узор и программа его выполнения. Задача ребенка — найти ошибки в выполнении узора.

3. Ритмические графические диктанты, включающие в себя диагональные направления

Диагональные направления — движения направо, вверх, на n клеток; налево, вниз на n клеток и т. д. под углом 45 градусов. Возможны все вышеописанные виды заданий. Рекомендуется начинать с простых диктантов, включающих в себя диагональные движения на одну клетку, постепенно наращивая сложность программ.

4. Неритмические графические диктанты

Виды заданий:

- Ребенок «строит» узор под диктовку взрослого.
- Ребенок изучает заданную программу действий, и выполняет задание пошагово, проговаривая каждый шаг вслух.
- Ребенок самостоятельно записывает программу действий для выполнения данного узора.
- Ребенок самостоятельно придумывает узор, диктует его другим детям, взрослому или записывает его программу; проверяет правильность выполнения.
- Ребенку предъявляется готовый узор и программа к нему. Задача ребенка — найти ошибки в выполнении узора.
- Ребенку предлагается придумать название к получившейся картинке, например, кличку — получившемуся животному. Записать (скопировать) это слово. Раскрасить (заштриховать) картинку, дорисовать недостающие элементы. Например, животным можно подрисовать глазки, ушки; собаке — косточку, кошке — мисочку с молоком, к домику — дым из трубы и т. д.

5. Вертикальная осевая симметрия «Нарисуй недостающую половинку»

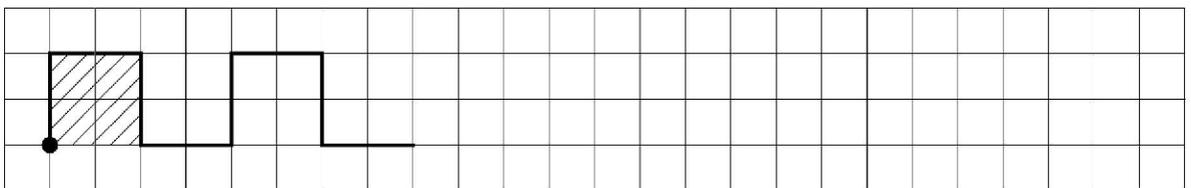
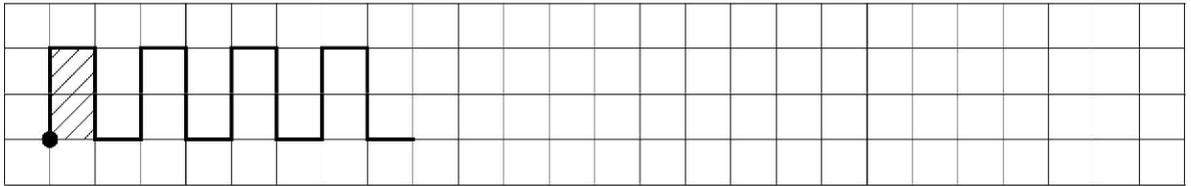
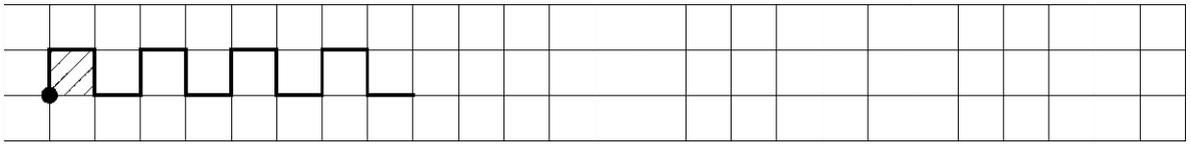
- Ребенку предъявляется половина рисунка (правая или левая) с заданной осью симметрии — «серединой» и предлагается дорисовать точно такую же вторую половину.
- Ребенку дается лист с заданной осью симметрии, точкой — началом «маршрута», задается программа действий письменно для выполнения только одной половины рисунка. Затем предлагается дорисовать точно такую же вторую половину.
- Ребенок самостоятельно записывает программу действий для второй половины рисунка.

6. Горизонтальная осевая симметрия «Нарисуй отражение»

- Ребенку предъявляется верхняя часть рисунка с заданной осью симметрии — «море или озеро», в котором отражается данный предмет или группа предметов и предлагается нарисовать их отражение.
- Ребенку дается лист с заданной осью симметрии, точкой — началом «маршрута», задается программа действий письменно для выполнения верхней части рисунка. Затем предлагается нарисовать отражение.
- Ребенок самостоятельно записывает программу действий для построения отражения.
- Все получившиеся рисунки рекомендуется раскрашивать, оживлять, придумывать к ним сюжеты.

Часть 1

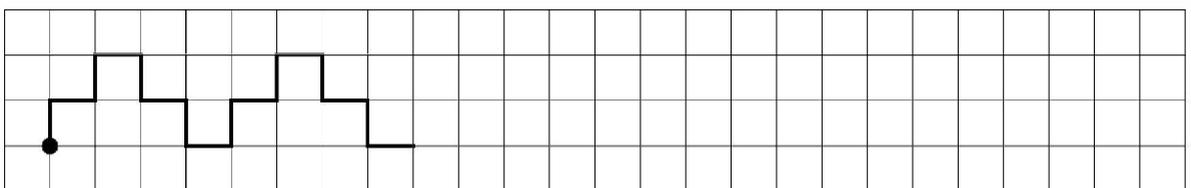
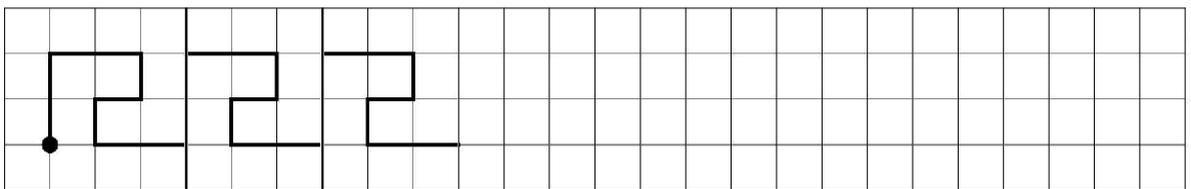
Нарисуй узор до конца страницы:



Заштрихуй получившиеся фигурки ярким карандашом.

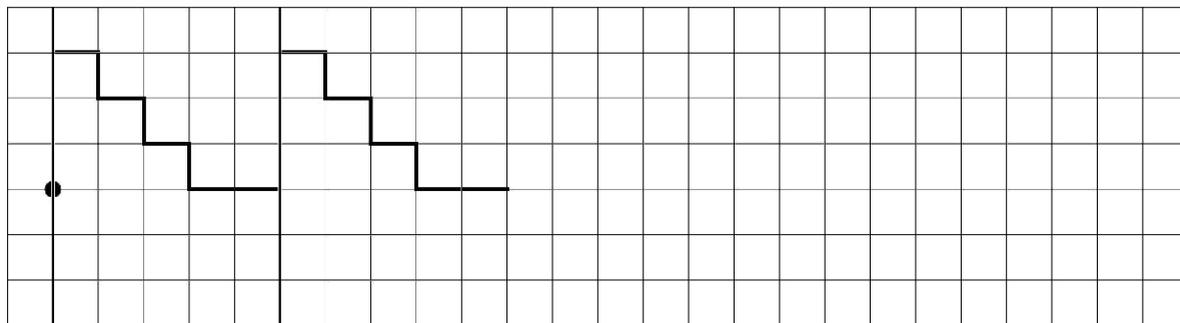
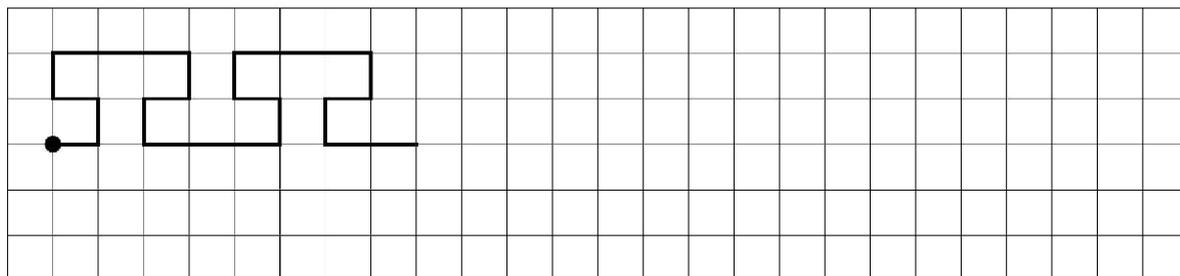
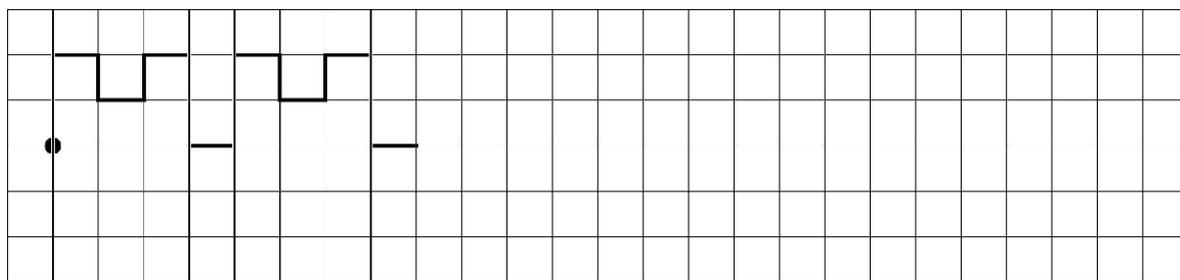
* * *

Рисуй узор до конца страницы, называя каждый свой шаг вслух: «Две клетки вверх, две клетки вправо» и т. д.



Раскрась получившиеся фигурки: первую — красным цветом, вторую — синим, третью — красным, четвертую — синим и так до конца страницы. Пронумеруй получившиеся фигурки. Назови номера красных фигурок. А теперь назови номера синих фигурок.

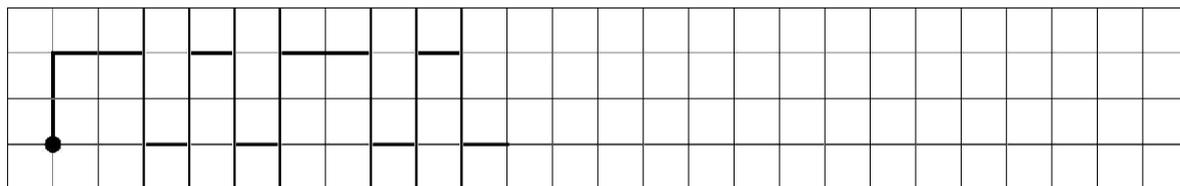
Рисуй узор до конца страницы, называя каждый свой шаг вслух.



На что похожи получившиеся узоры? Придумай и напиши название.

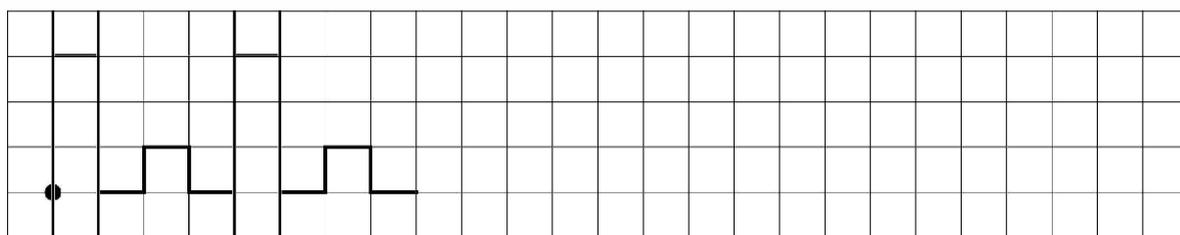
* * *

Рисуй узор до конца страницы, называя каждый свой шаг вслух.



Посмотри внимательно и скажи, чем отличаются друг от друга получившиеся фигурки узора? Раскрась фигурки одного вида зеленым цветом, а другого — желтым.

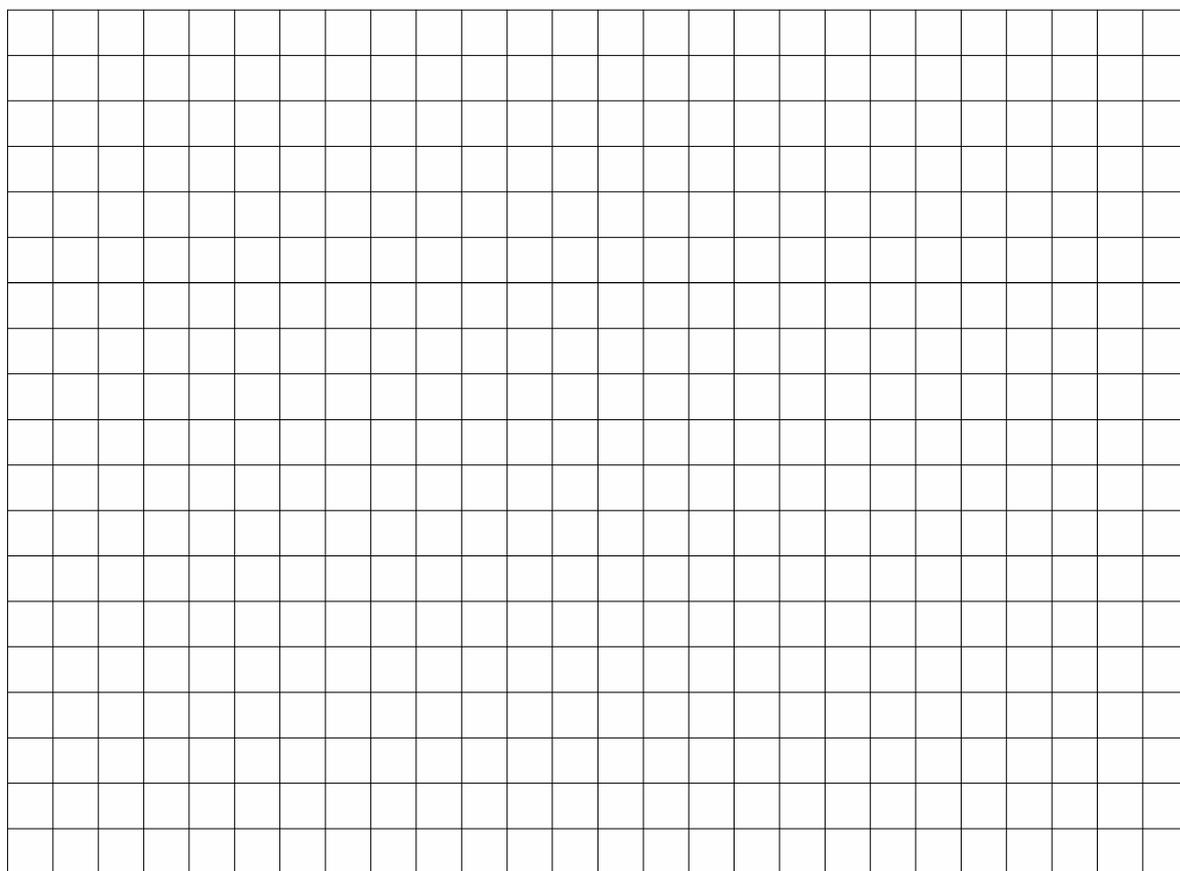
Рисуй узор до конца страницы, называя каждый свой шаг вслух.



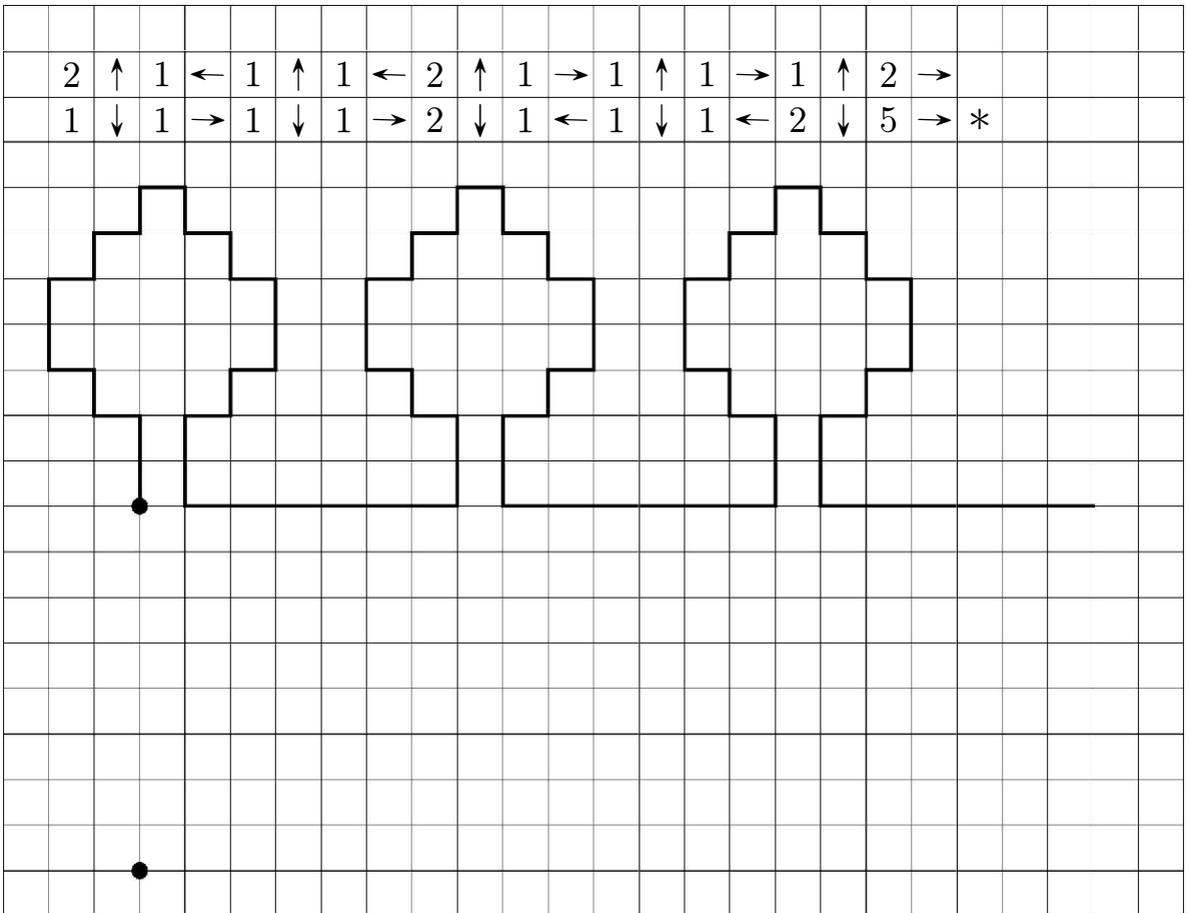
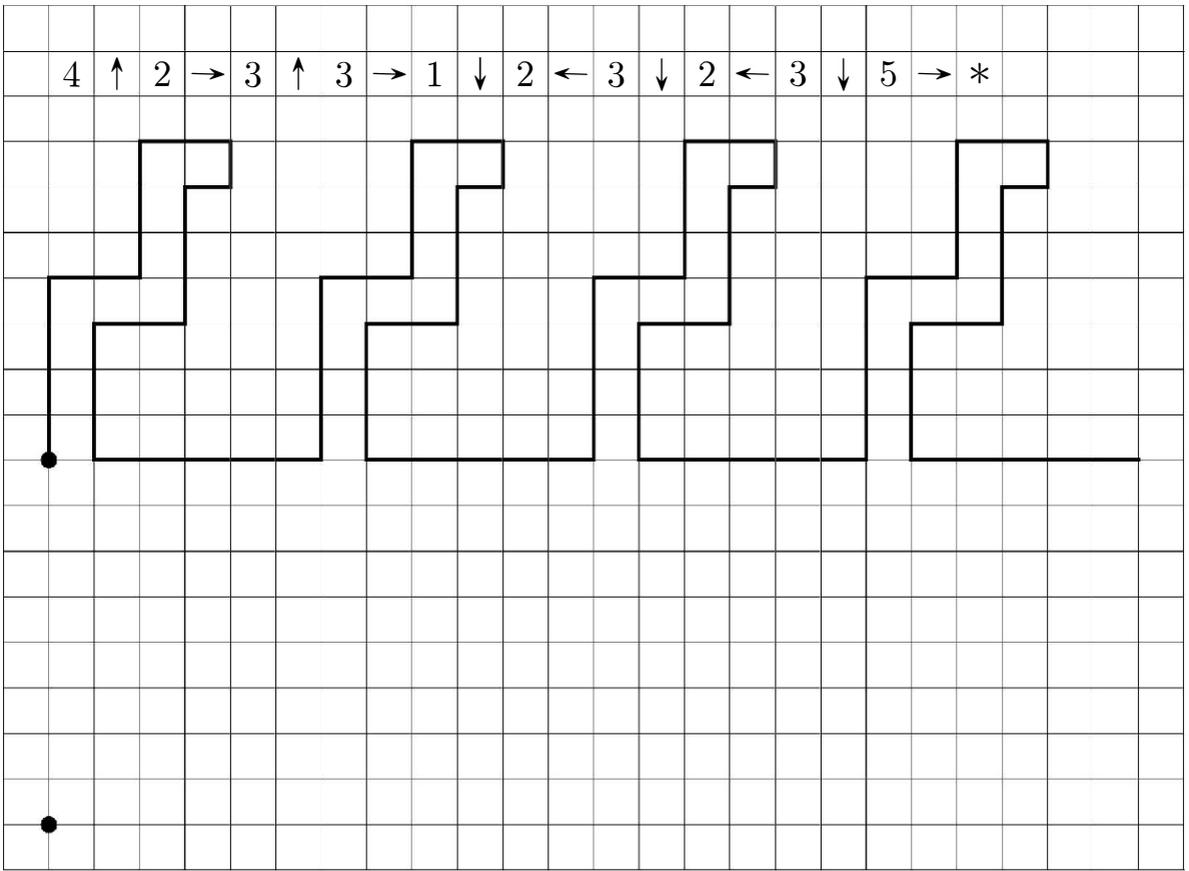
Найди в узоре фигурки разной высоты. Раскрась высокие фигурки одним цветом, низкие — другим. Цвета выбери самостоятельно.

* * *

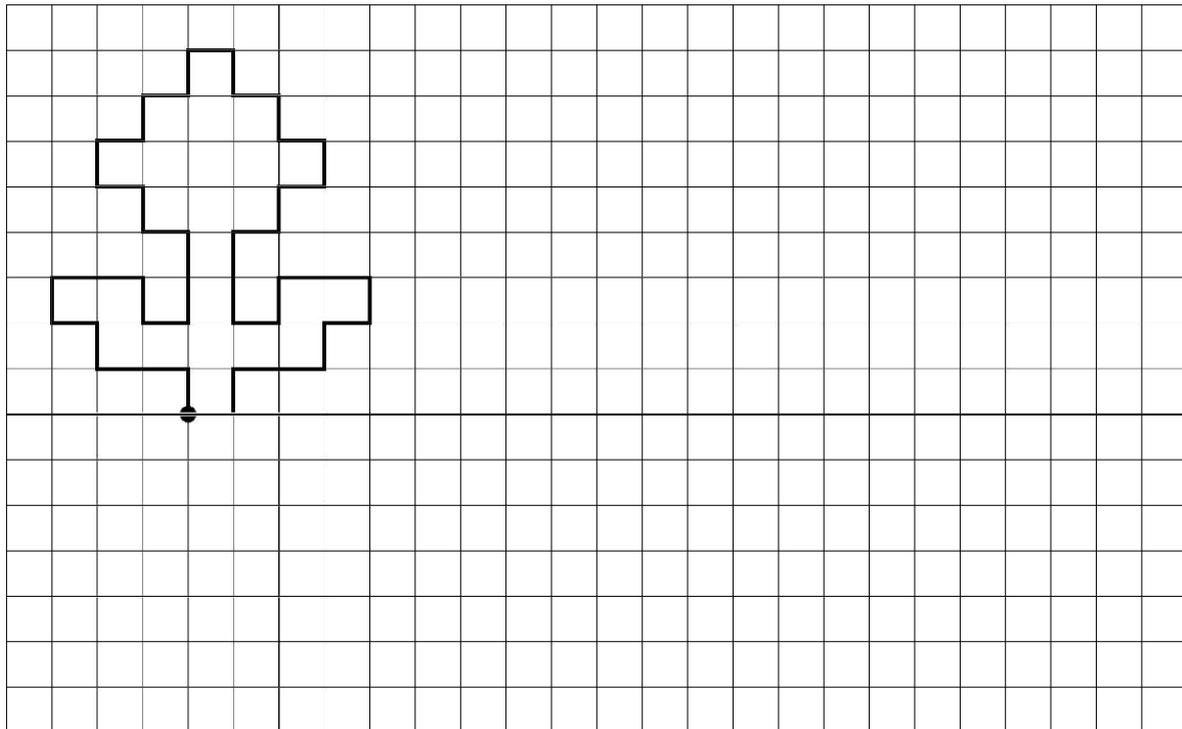
Придумай свой собственный узор.



Продиктуй его другу или кому-нибудь из взрослых. Проверь, правильно ли он выполнил твое задание. Если найдешь ошибки — исправь их.



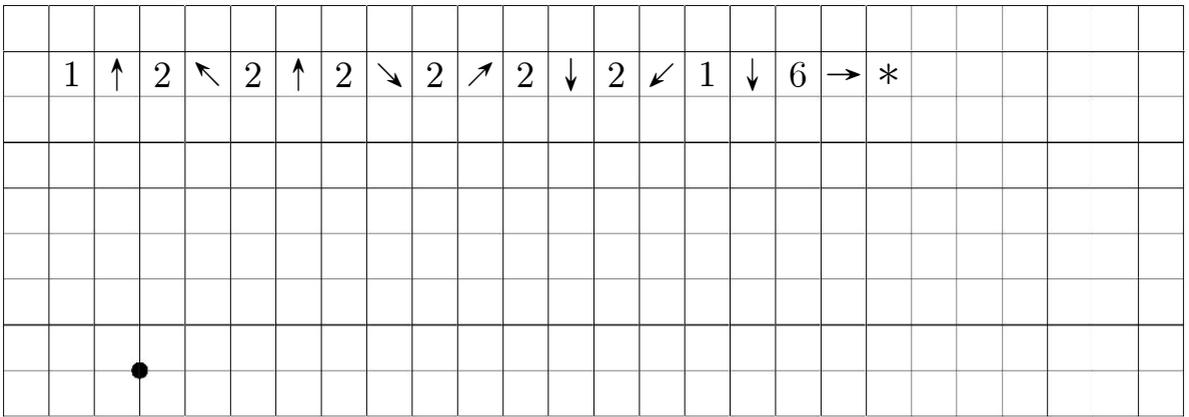
Запиши программу действий к данному узору. На что похож данный узор? Придумай и запиши название. Раскрась. Продиктуй программу действий своему другу или взрослому. Проверь, правильно ли он справился с заданием.



* * *

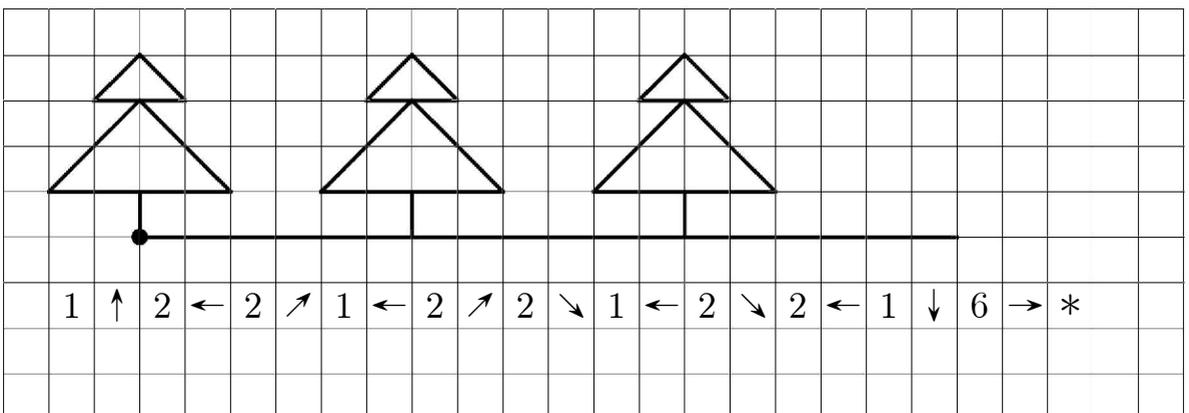
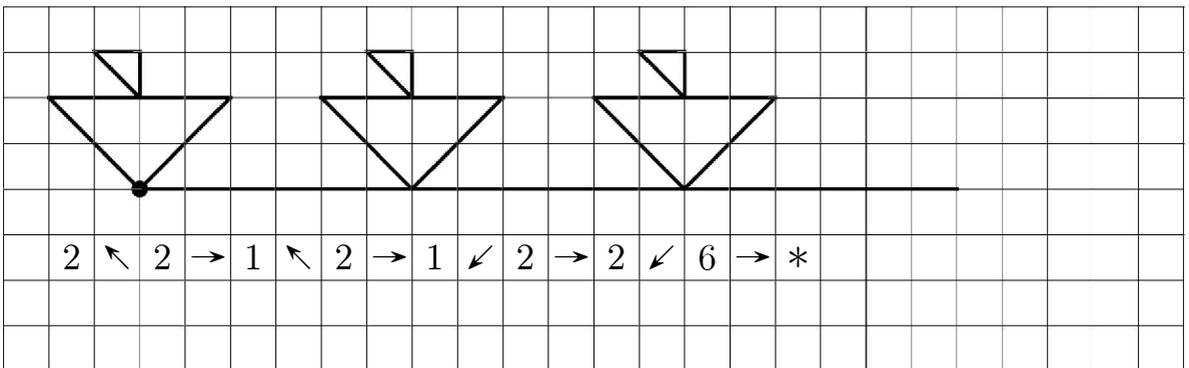
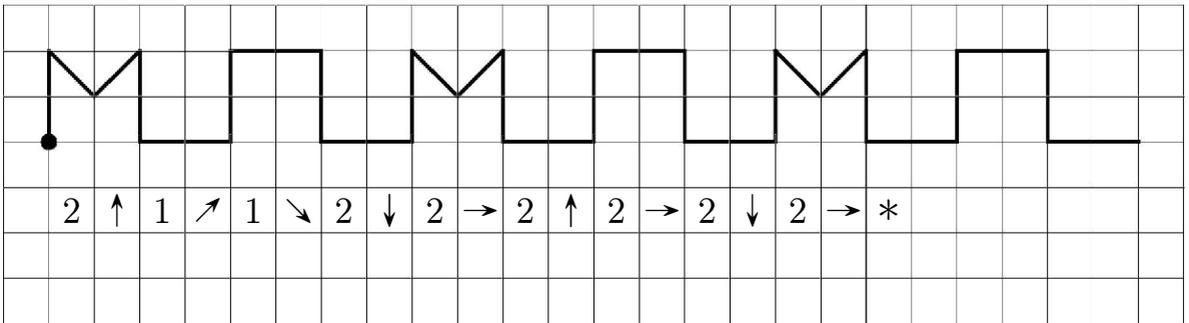
Придумай свой узор. Запиши программу его выполнения.

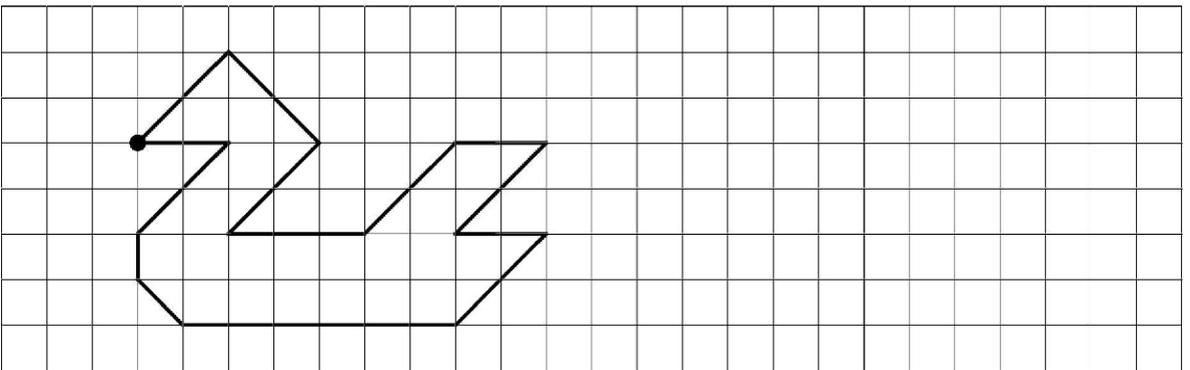
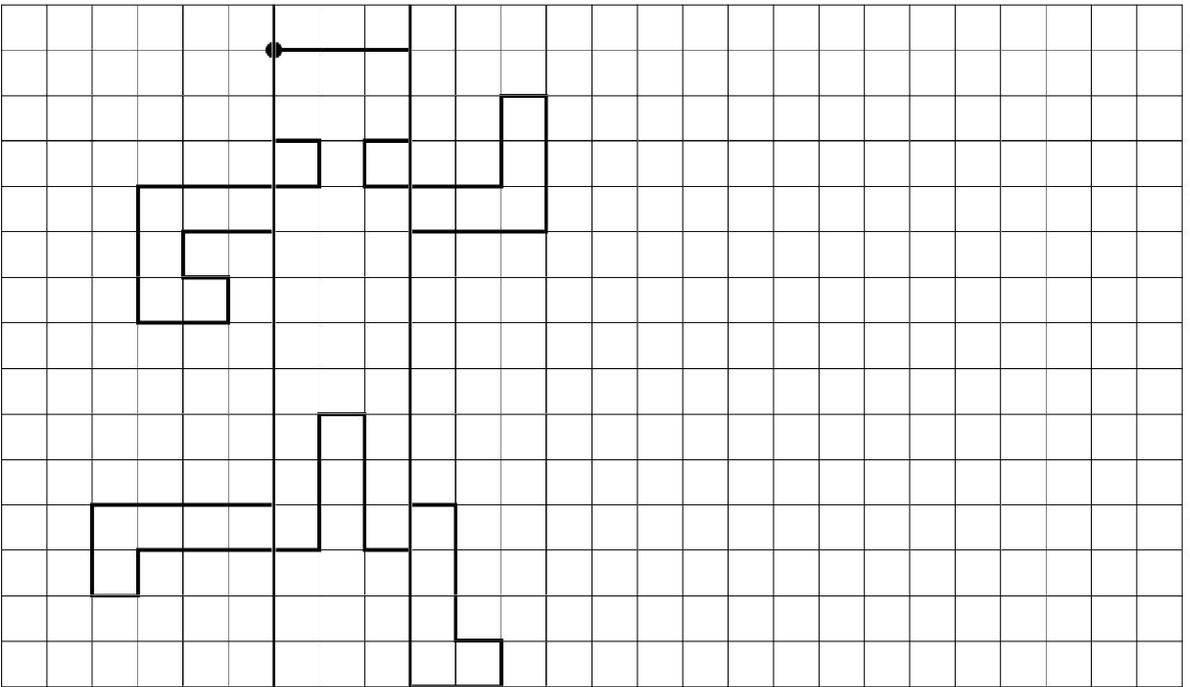
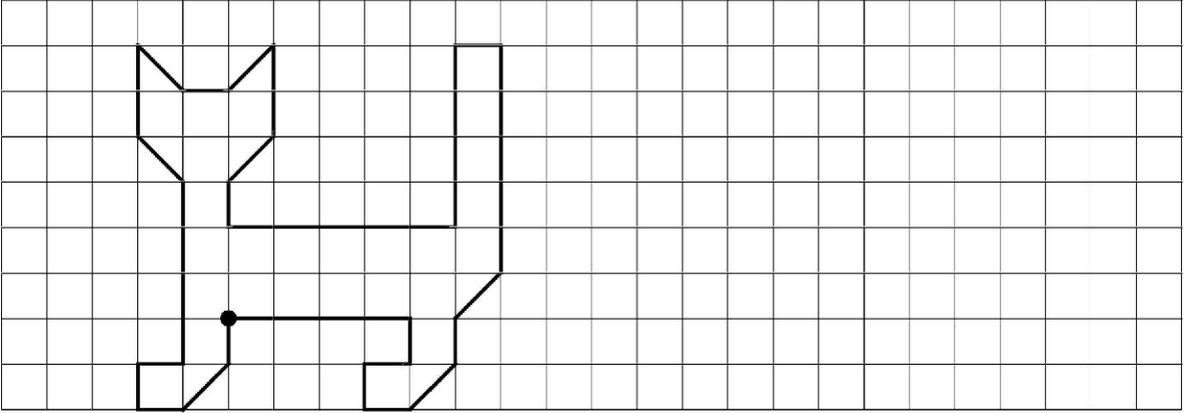
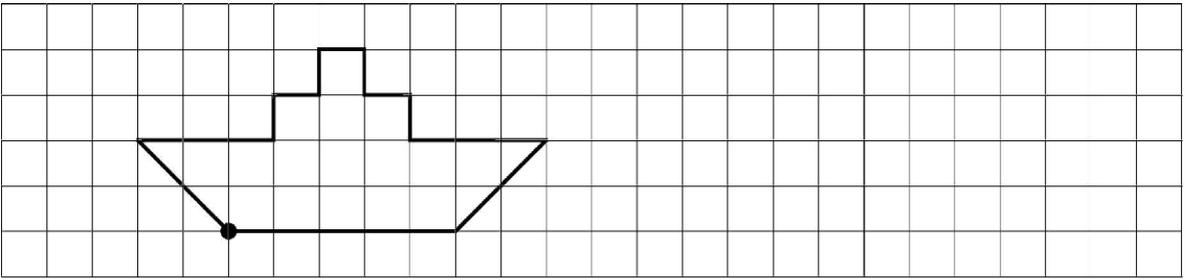




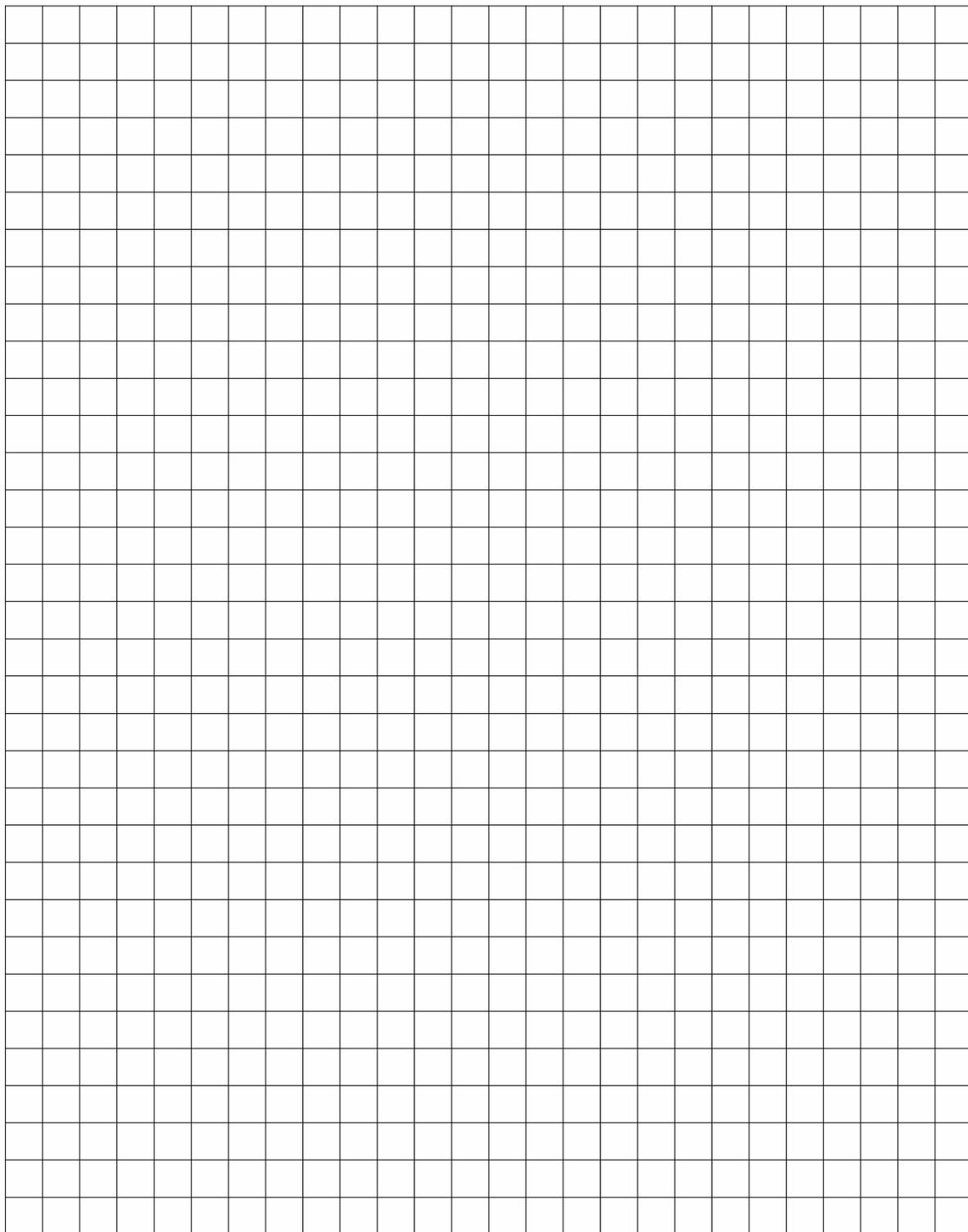
* * *

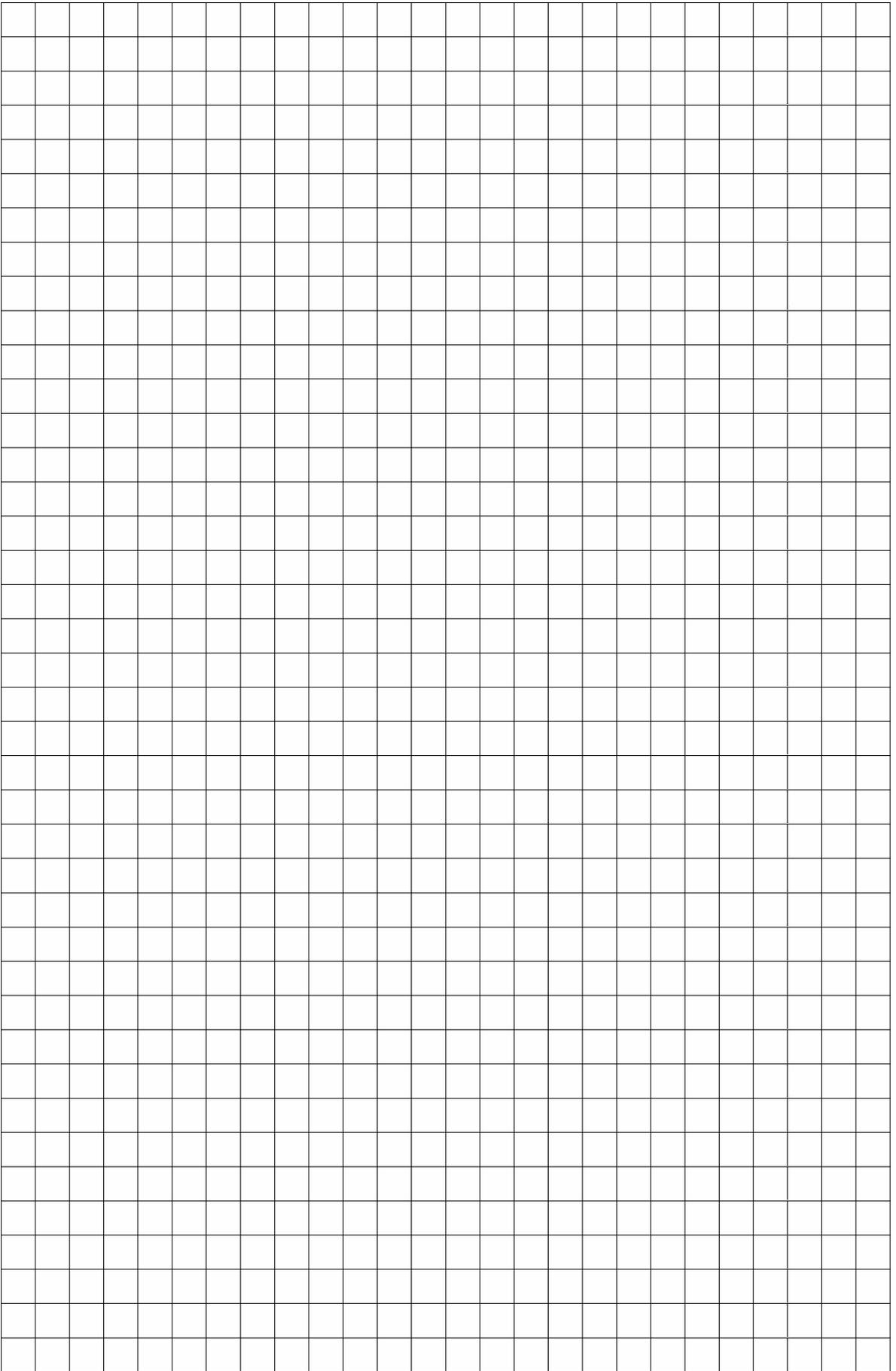
Посмотри внимательно на узор и на данную программу действий. Найди ошибки в программе к данному узору. Исправь их.





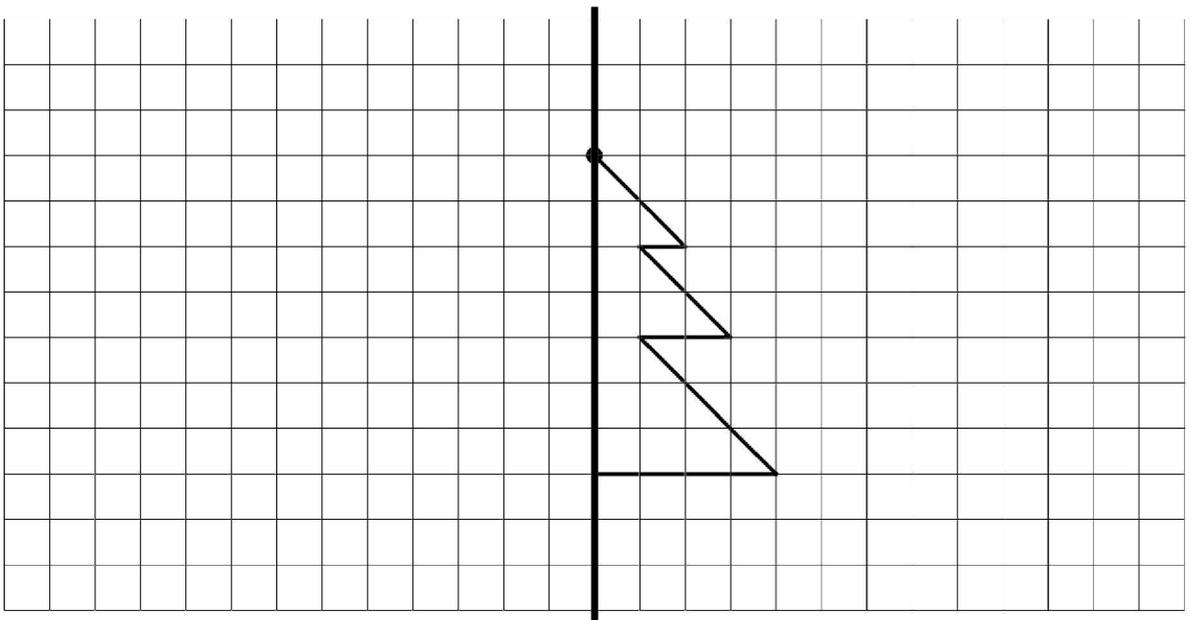
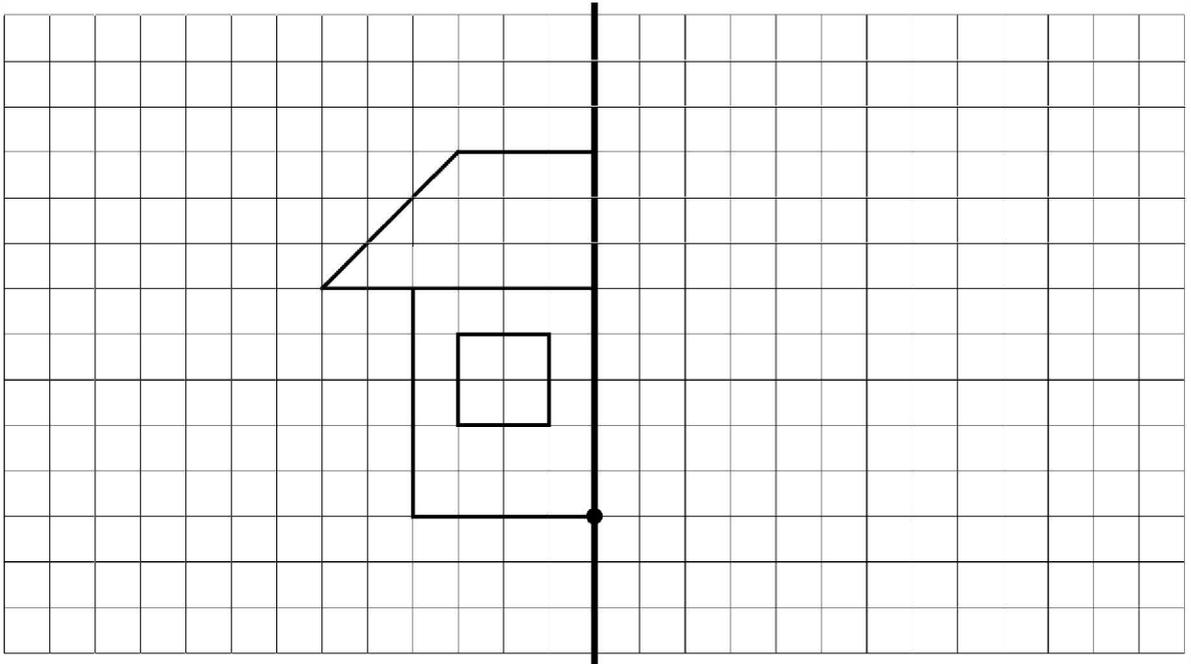
Придумай и нарисуй по клеточкам свои собственные рисунки: животное, птицу, машину, домик, дерево. Как ты думаешь, твои друзья или взрослые справятся с придуманным тобой заданием? Глядя на собственные рисунки, продиктуй программу их выполнения другу или взрослому. Проверь правильность выполнения. Какую отметку они заслужили?



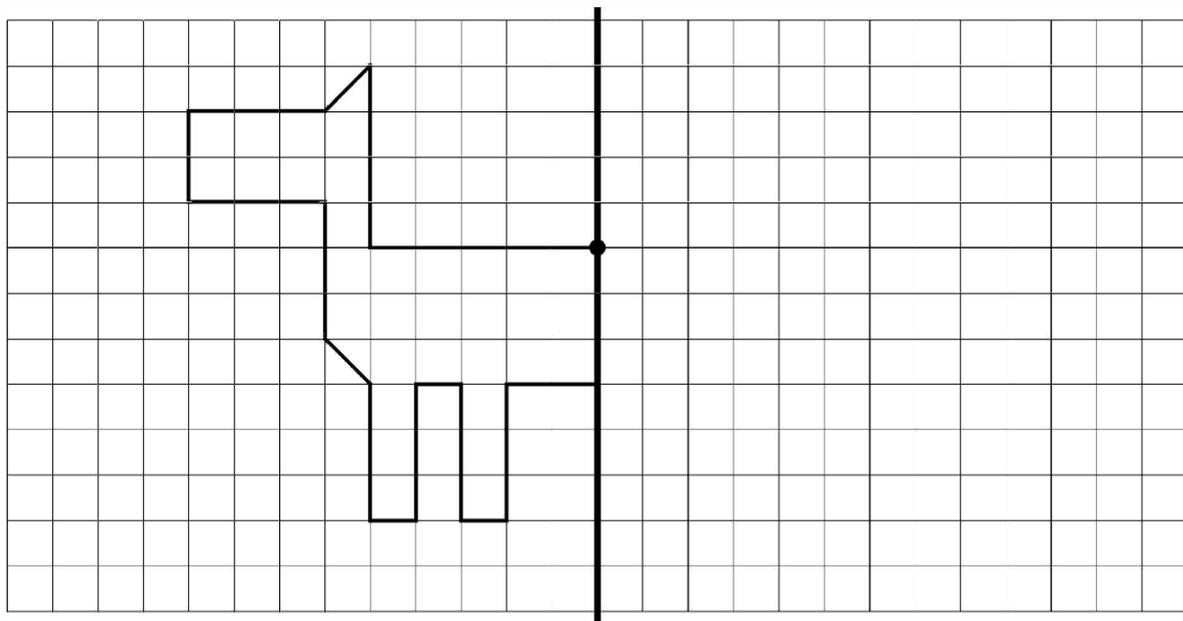


Часть 5

Посмотри внимательно. Что здесь нарисовано? Ты видишь, что это не целый рисунок, а только половинка? **Вертикальная** линия — это середина рисунка. Нарисуй недостающую половинку. Помни, вторая половинка должна быть точно такой же, как первая! Как ты думаешь, чего на этих рисунках не хватает (у дома — трубы, ...)? Дорисуй. Раскрась рисунки. Напиши названия.

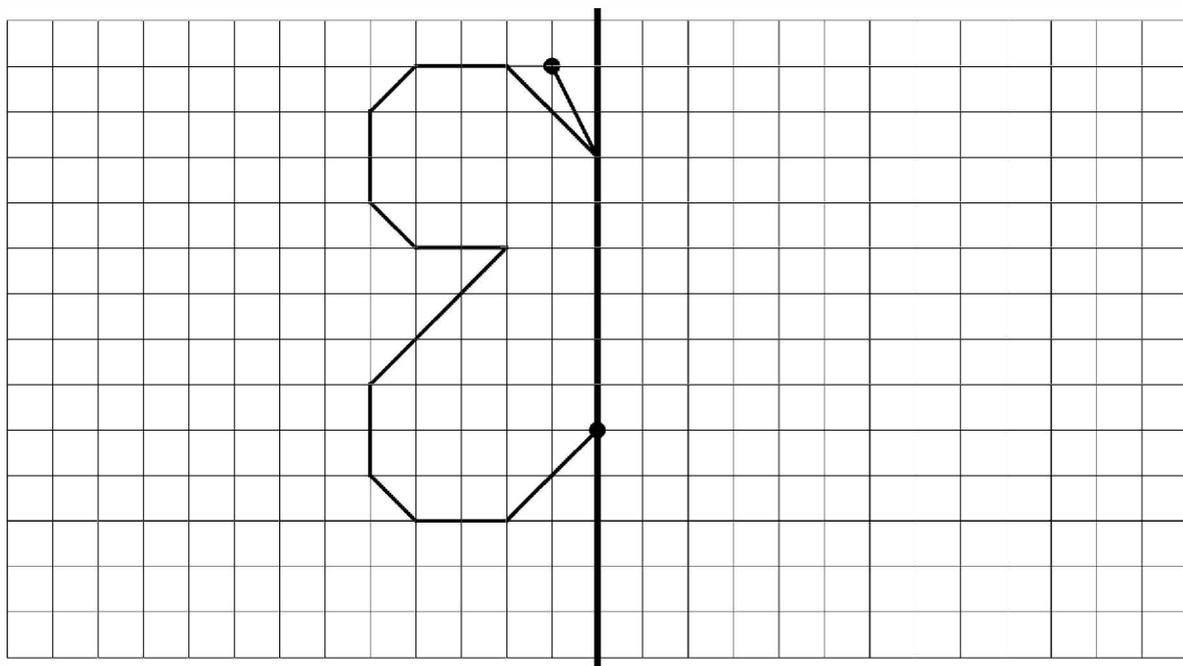


Вспомни, как называлось сказочное животное, которое благодарные звери подарили доктору Айболиту? Дорисуй вторую половину и напиши название животного. Как ты думаешь, чем можно кормить такого зверя? Нарисуй.

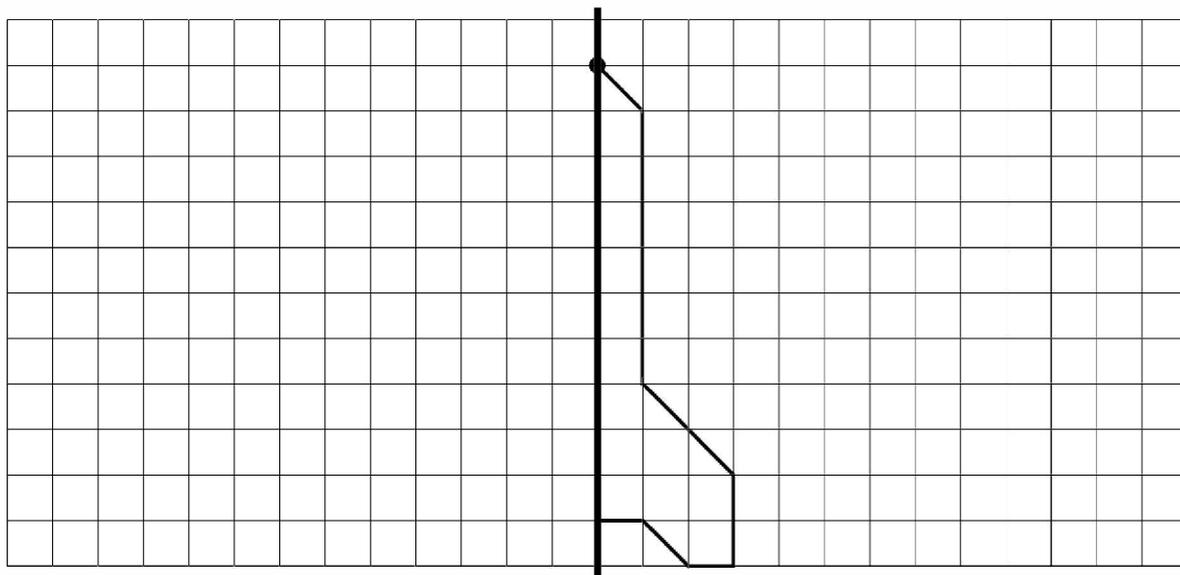


* * *

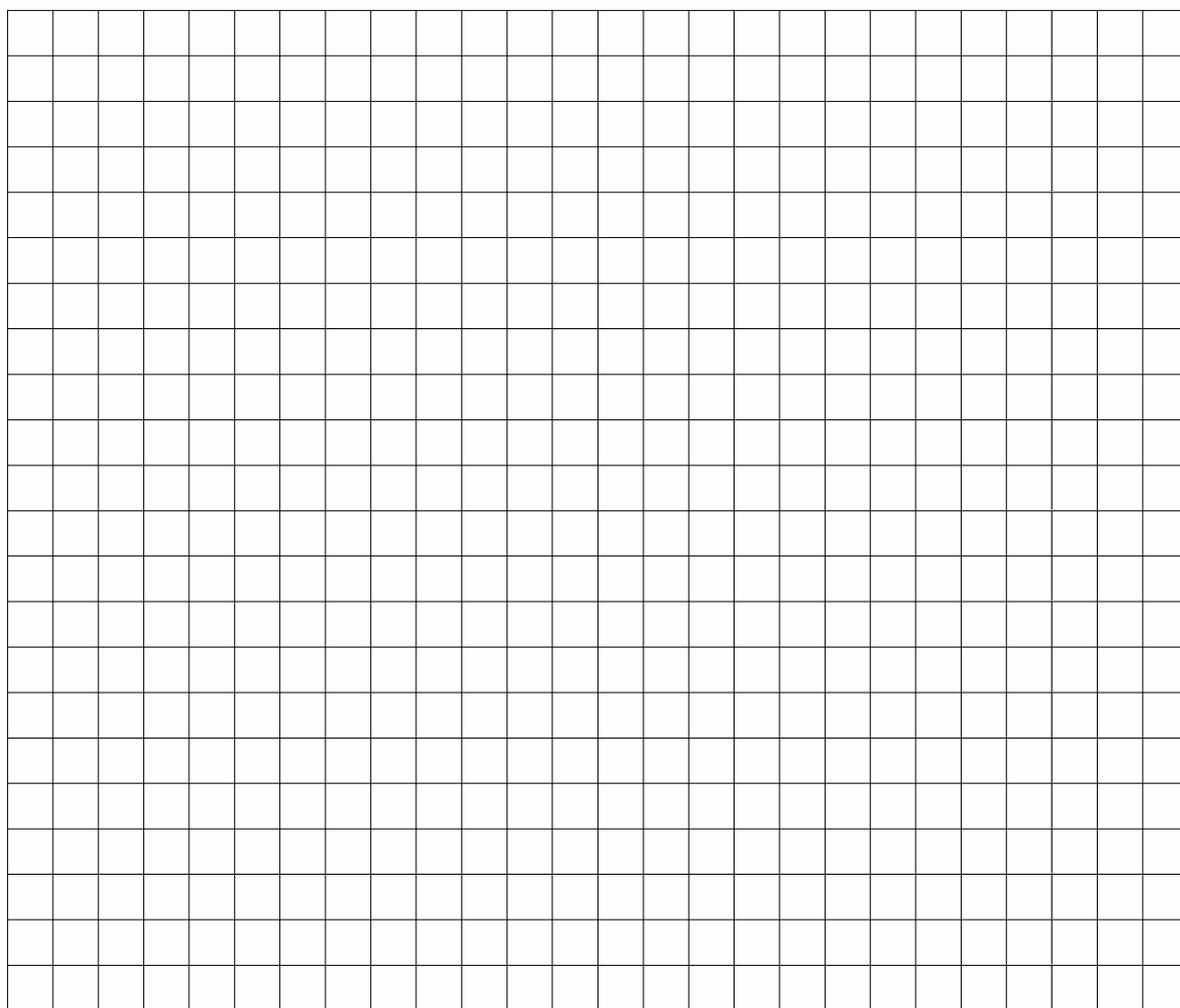
Дорисуй правую половинку. Что у тебя получилось? Знаешь ли ты этих насекомых? Напиши подходящее название и раскрась тем, цветом, который подходит именно этой бабочке.



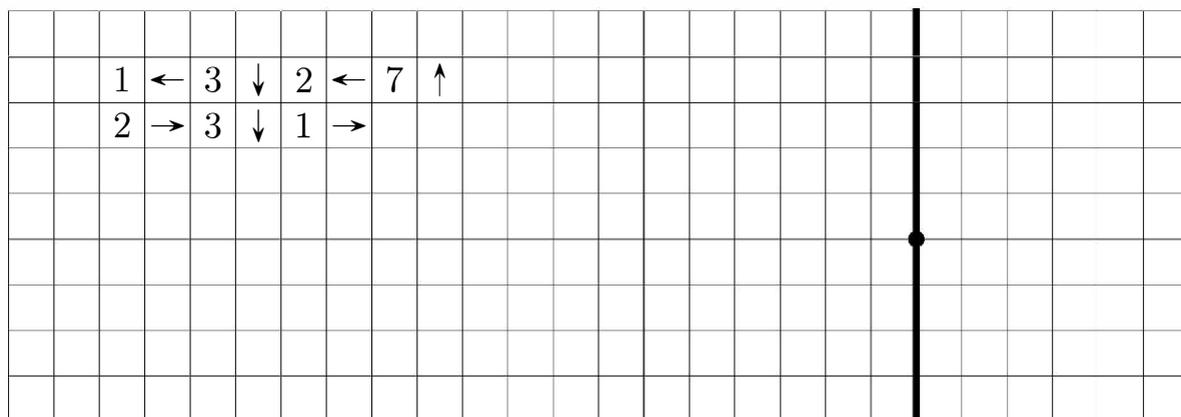
Дорисуй левую половину рисунка. Как называется этот предмет и для чего он нужен?



Знаешь ли ты еще какие-нибудь предметы, которые могут делать то же самое? Нарисуй их и подпиши свои рисунки.



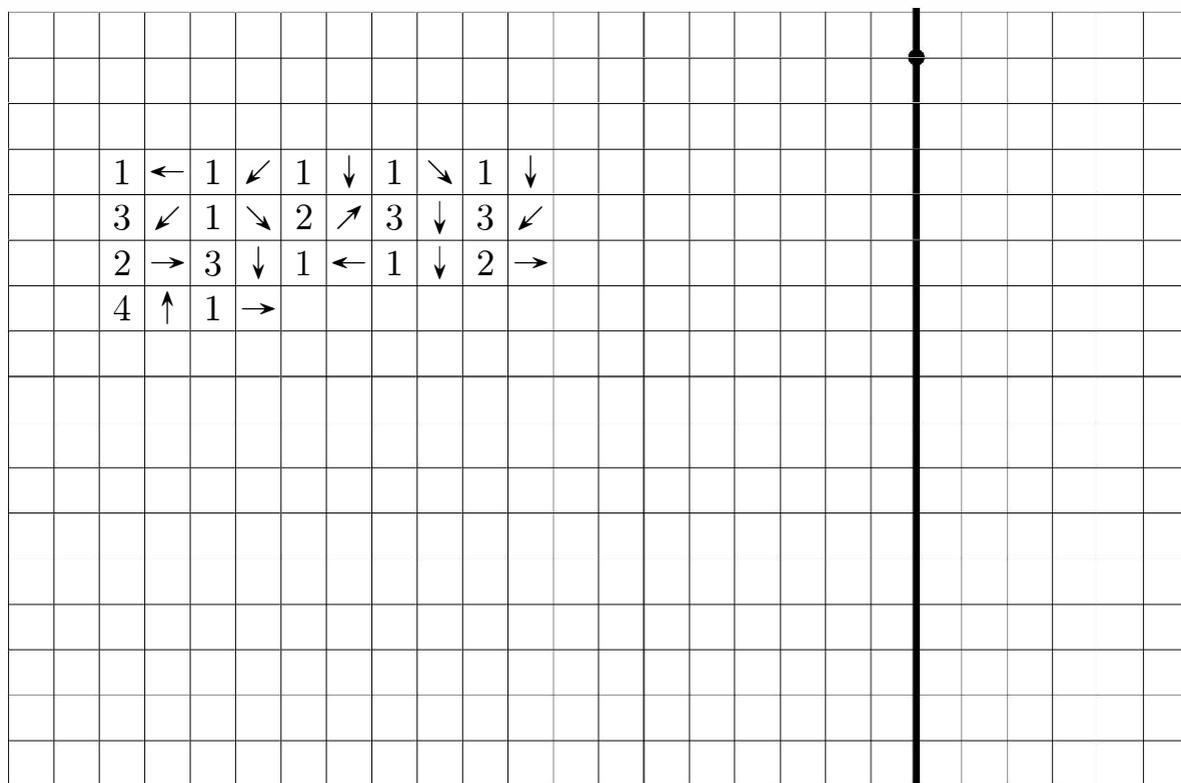
Действуя по заданной программе, нарисуй левую половинку рисунка. Дорисуй правую половинку. Запиши программу действий для выполнения правой половины рисунка.



Что у тебя получилось? Как называется эта буква? Вспомни несколько слов, которые начинаются на букву «Н».

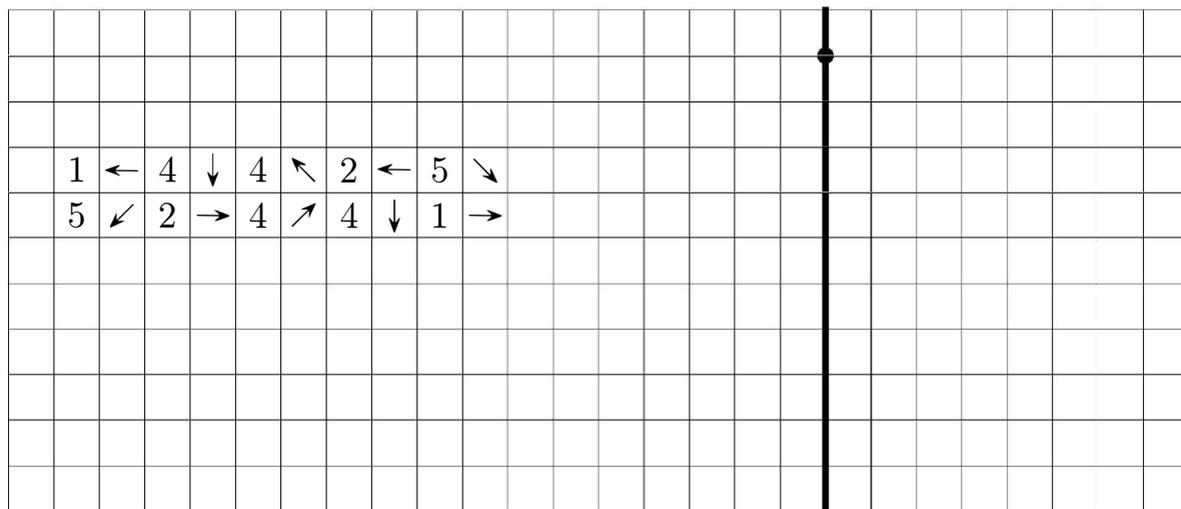
* * *

Действуя по заданной программе, нарисуй левую половинку рисунка. Дорисуй правую половинку.



Кто получился на твоём рисунке? Почему ты так решил? Придумай ей имя. Чего не хватает на рисунке? Дорисуй и раскрась.

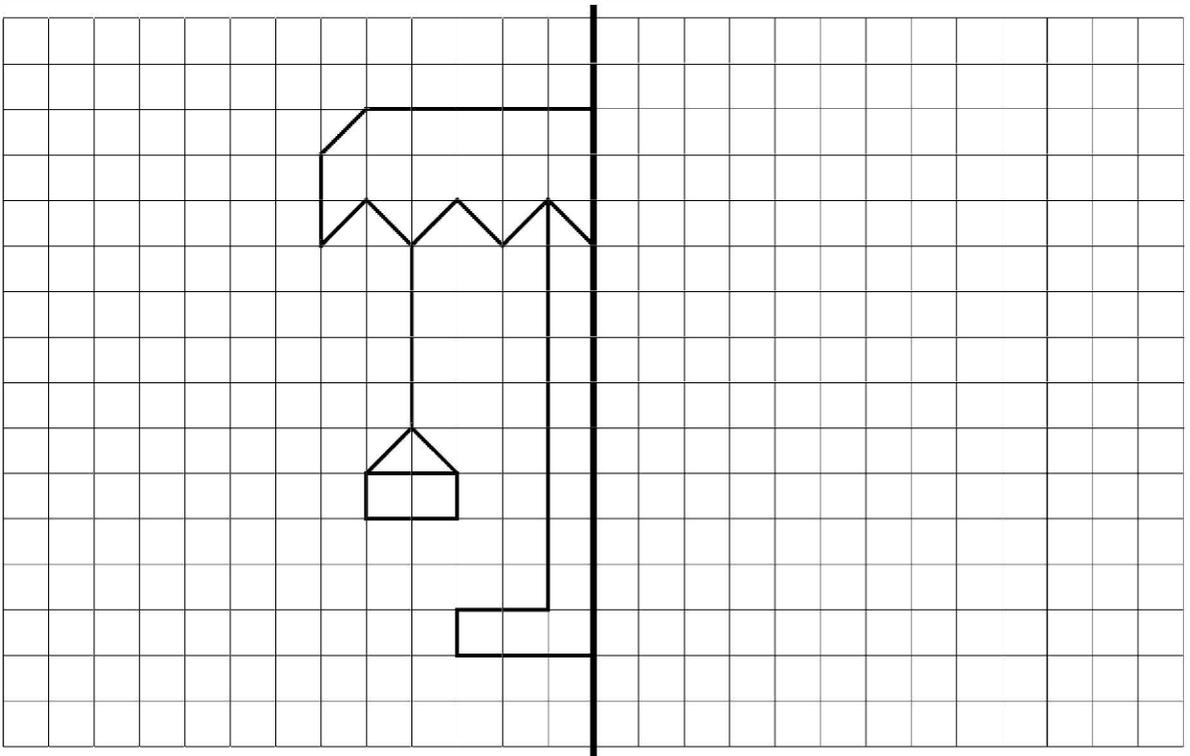
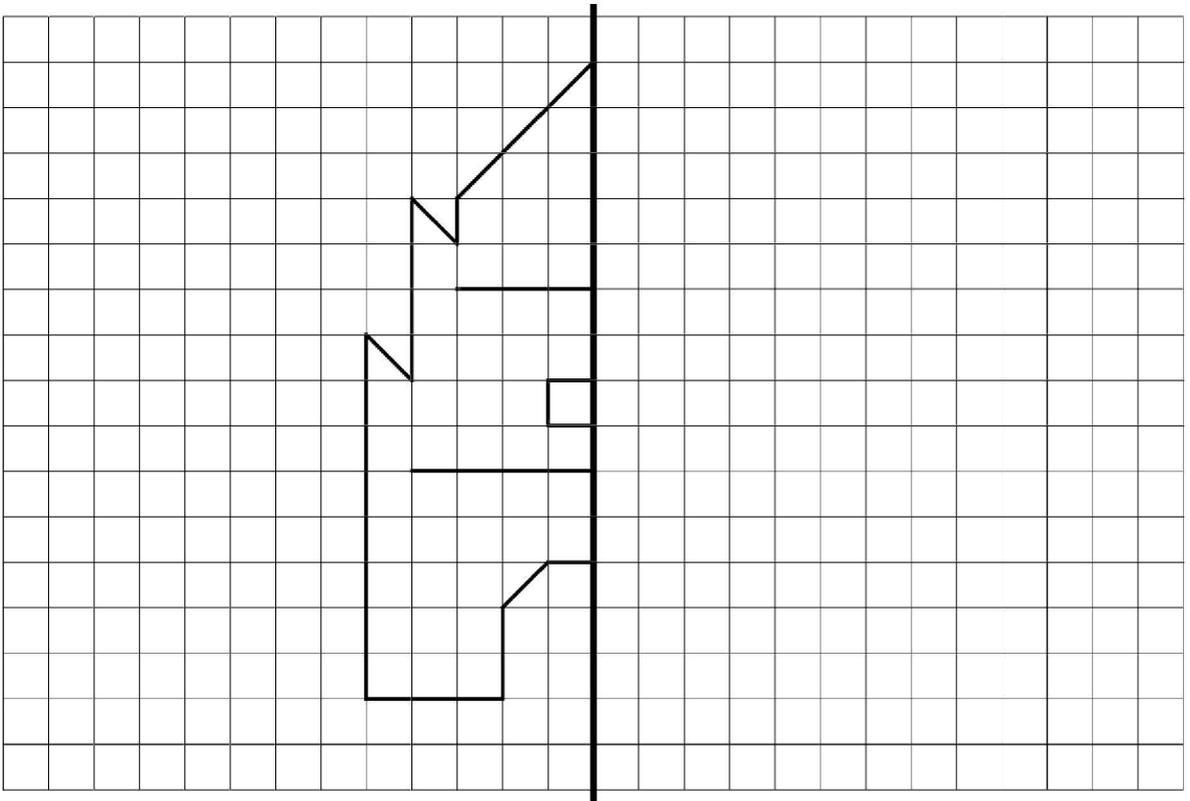
Действуя по заданной программе, нарисуй половинку рисунка. Рассказывай вслух, в какую сторону и на сколько клеток ты двигаешься. Какая получилась половинка — **правая** или **левая**? Подчеркни правильный ответ. Дорисуй другую половинку.



Какая буква у тебя получилась? На что она похожа? Потренируйся писать эту букву — впиши маленькие буквы «ж» внутри большой. Старайся писать как можно ровнее!

Вспомни названия животного, птицы и насекомого, которые начинаются на букву «ж». Запиши их. Если тебе это трудно, попроси взрослых помочь.

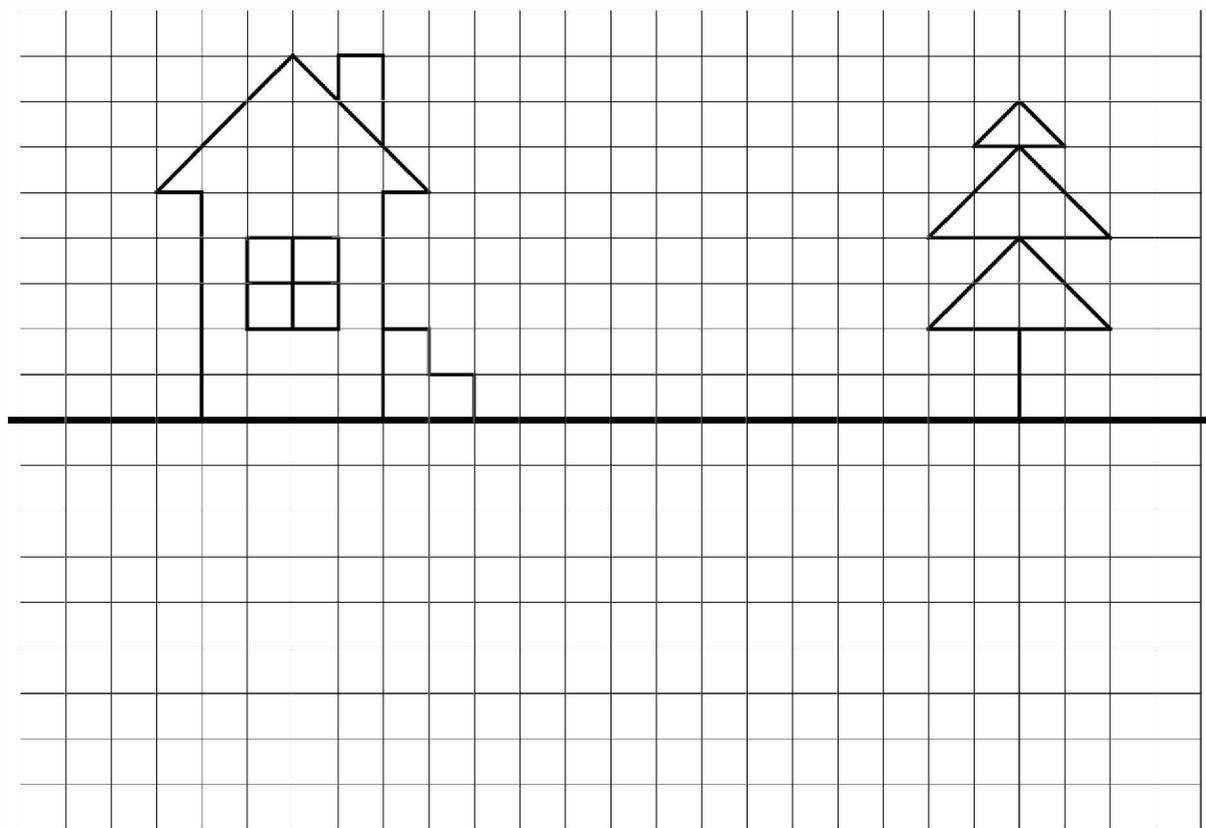




* * *

Ты научился выполнять очень сложные графические диктанты. Молодец!

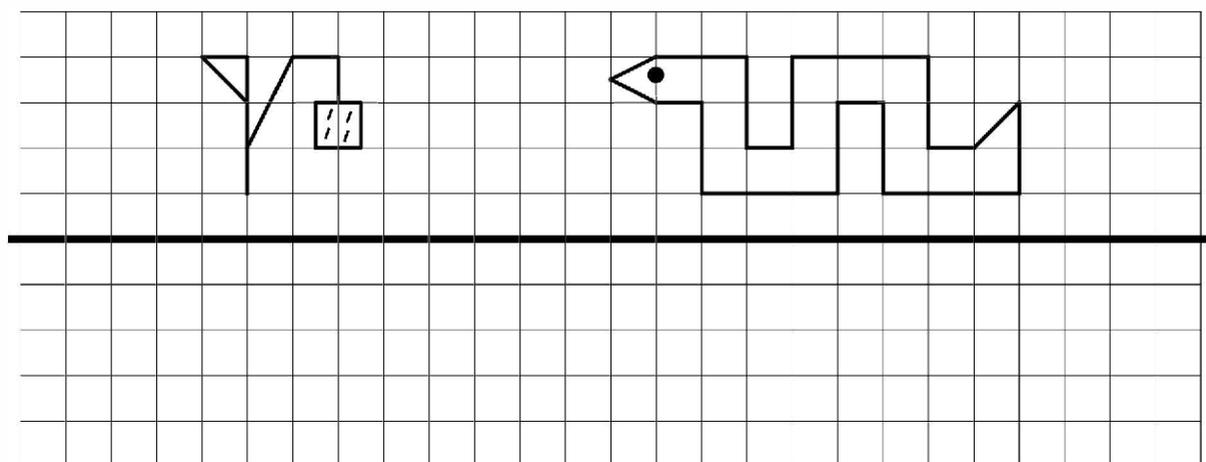
На берегу озера стоит дом и дерево. Нарисуй их отражение в воде. Помни, что оно должно быть точно таким же, как и сам рисунок, только перевернутым вверх ногами!



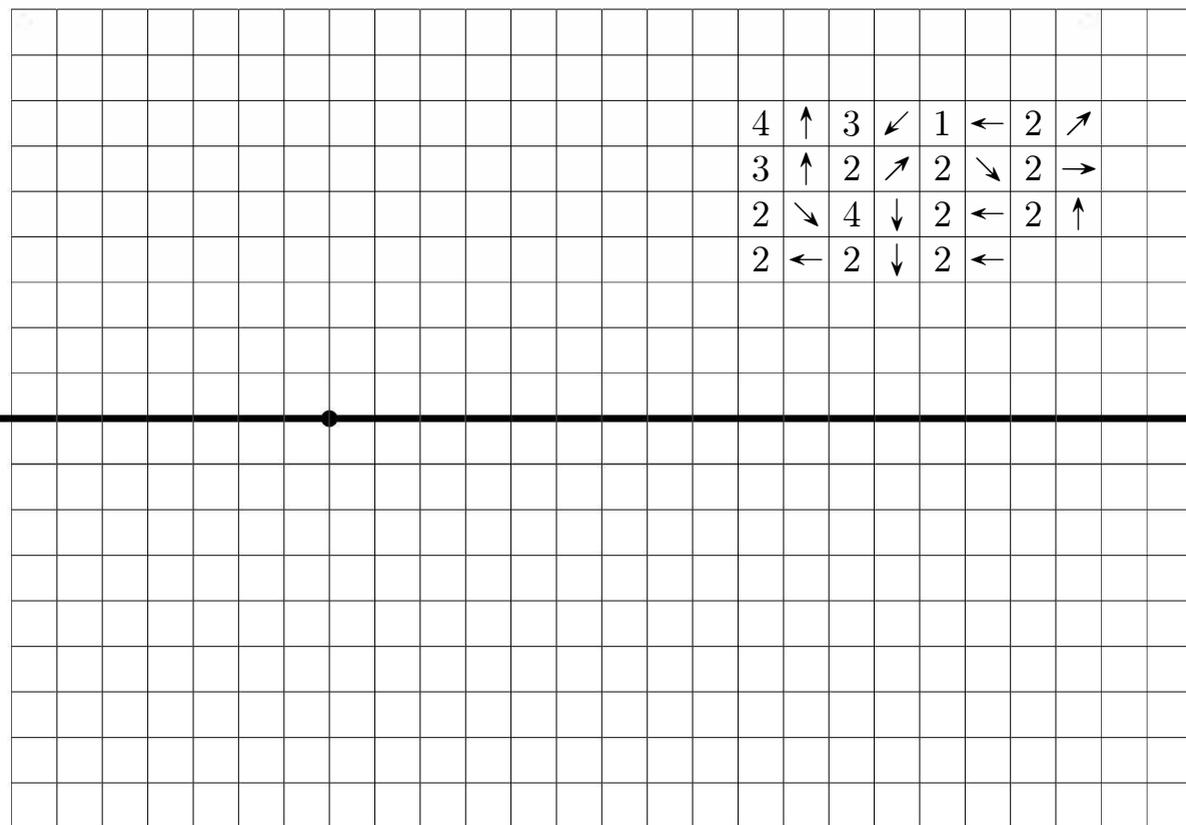
Кого еще можно нарисовать на этом рисунке? Дорисуй предмет и нарисуй его отражение.

* * *

Посмотри, кто еще греется на солнышке возле озера. Нарисуй отражение.

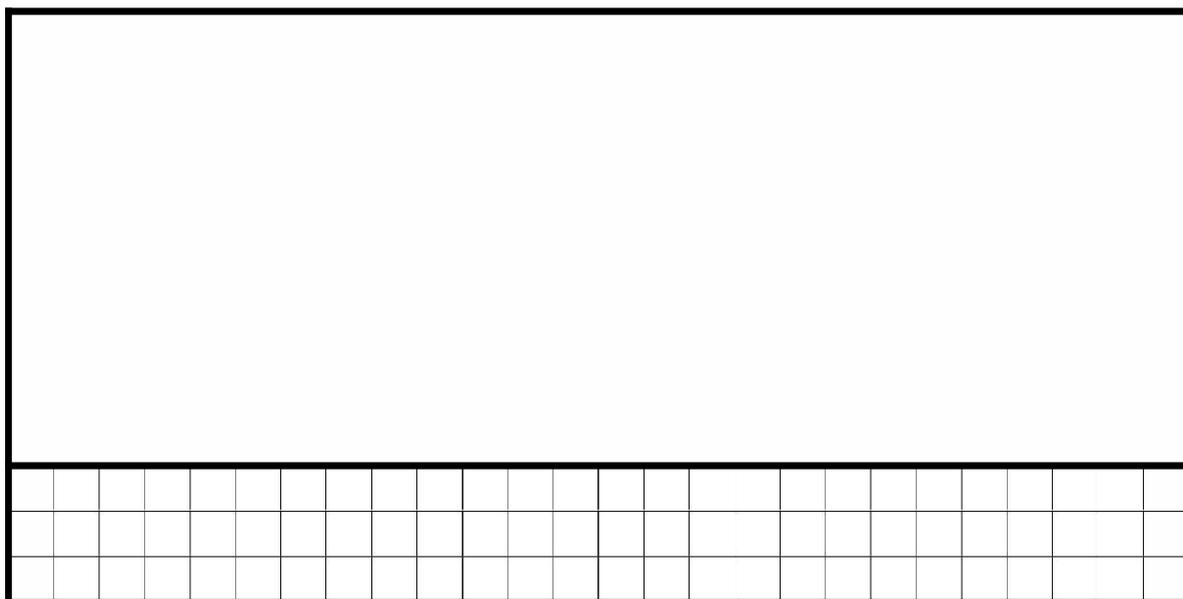


Действуя по заданной программе, нарисуй рисунок.

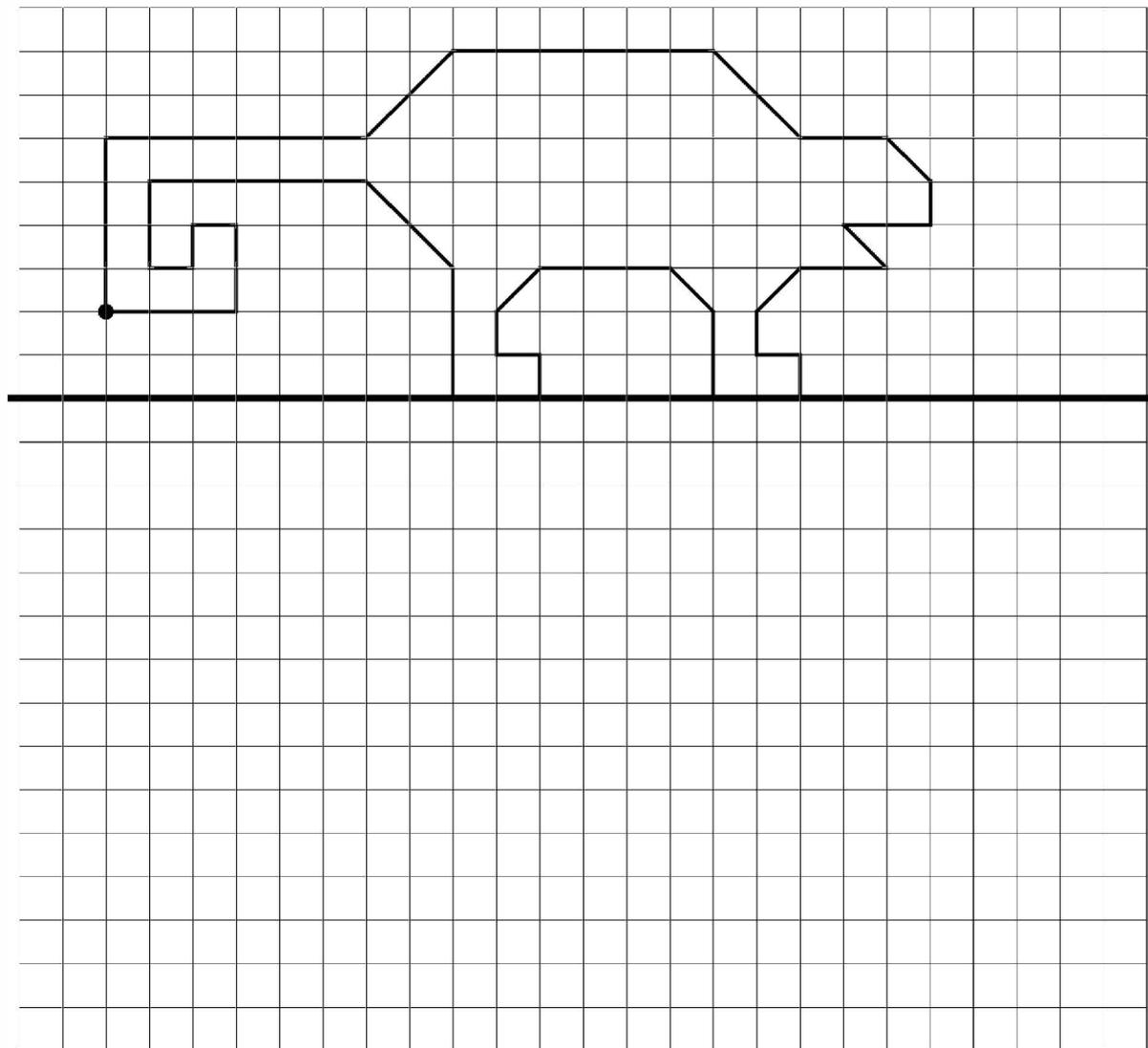


Кто у тебя получился? Нарисуй его отражение.

Какие сказки про слоненка ты знаешь? Нарисуй иллюстрацию к этой сказке и запиши ее название.



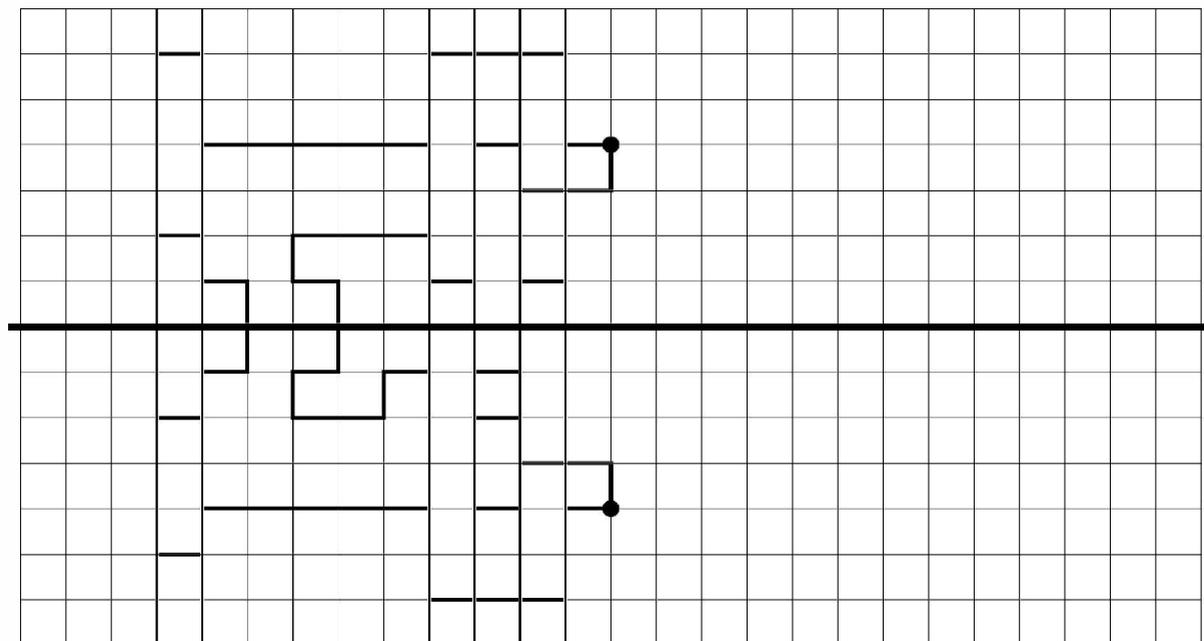
Нарисуй отражение данного рисунка и запиши программу, по которой ты рисовал отражение.



Расставь буквы по порядку.

И	И	В		а			
3	2	7		6			
			Д	3		о	р
			1	5		4	8
1	2	3	4	5	6	7	8

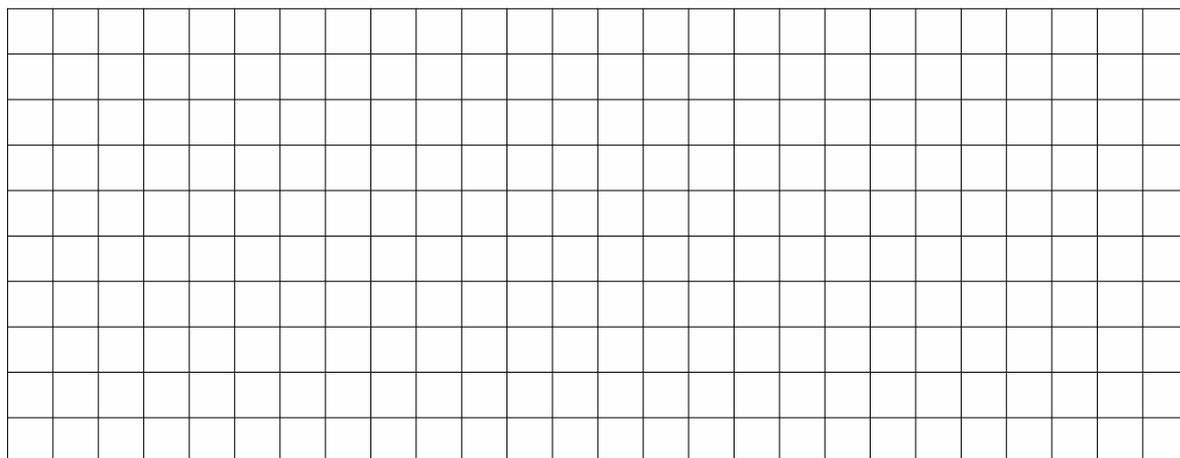
Один мальчик попробовал нарисовать отражение щенка, стоящего на берегу пруда. Правильно ли он выполнил задание? Проверь и исправь ошибки, если они есть.



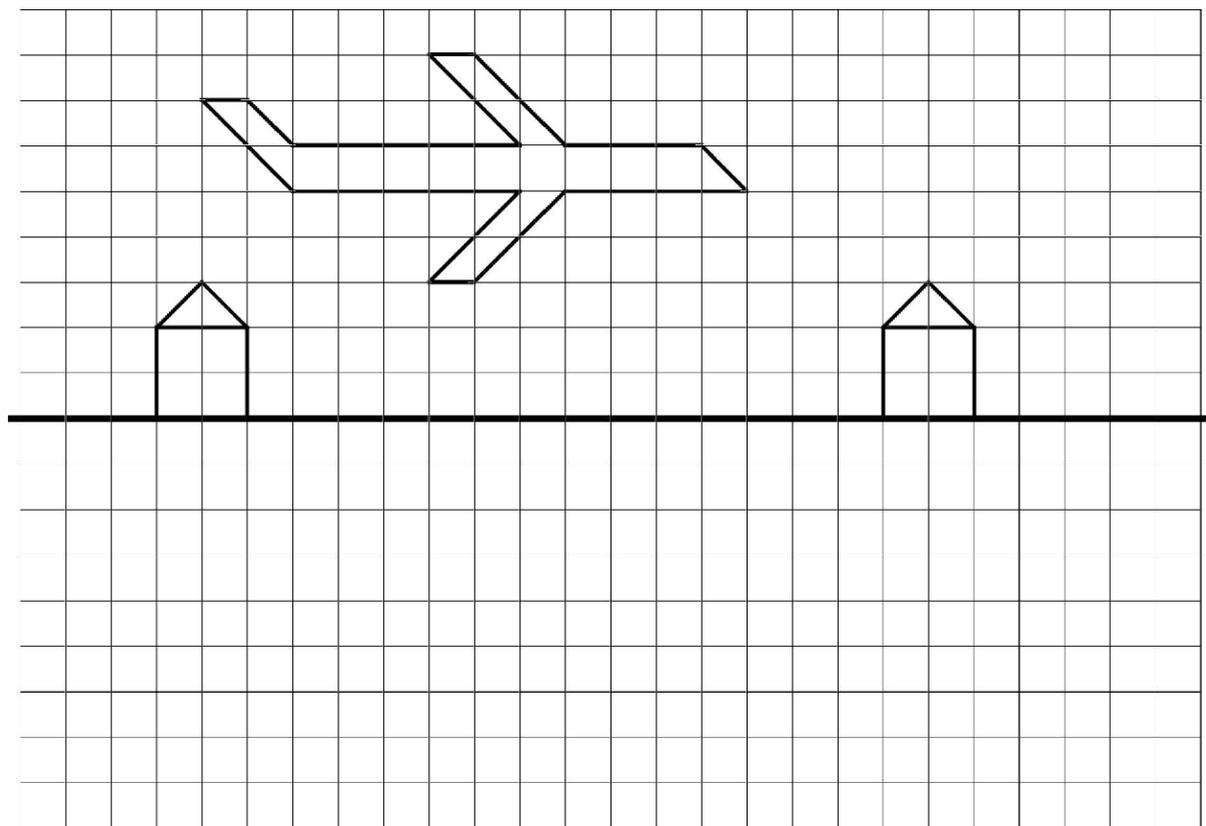
Мальчик придумывал для щенка клички. Как ты думаешь, какие из них подходят собаке?

Буренка Мурка Дружок
Верный Пушок Барсик
Рашпиль Чернушка Барбос

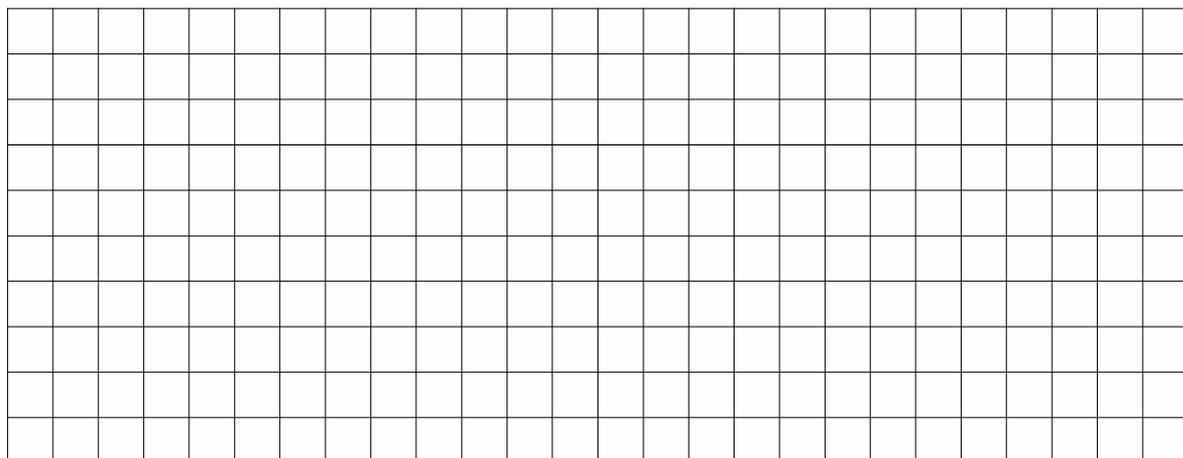
Выбери или придумай сам кличку щенку. Как ты думаешь, какой вкусной едой можно его угостить? Нарисуй.



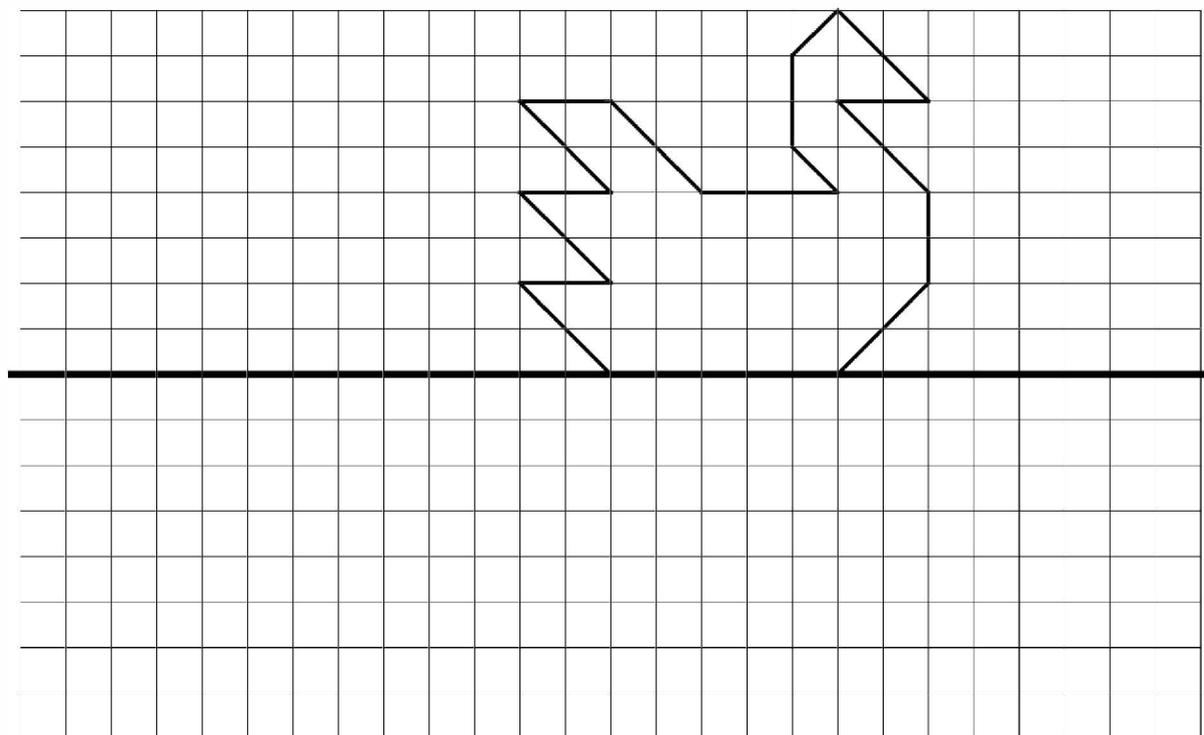
На берегу моря стоят два дома, а над ними летит самолет. Нарисуй отражение этой картинке в воде.



Как ты думаешь, как называется это море? Если не знаешь названий морей — посмотри на карте. Напиши названия нескольких морей.

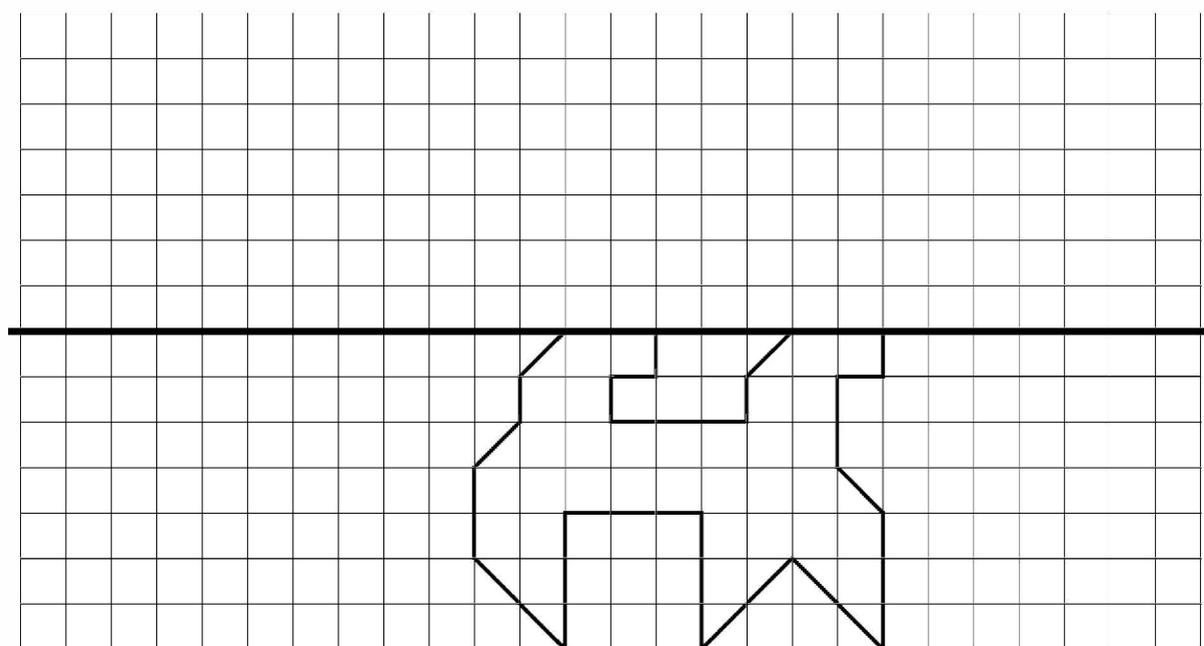


Как называется эта птица? Нарисуй ее отражение в воде и напиши ее название. Вспомни, в какой сказке А. С. Пушкина с ней происходят чудесные превращения?

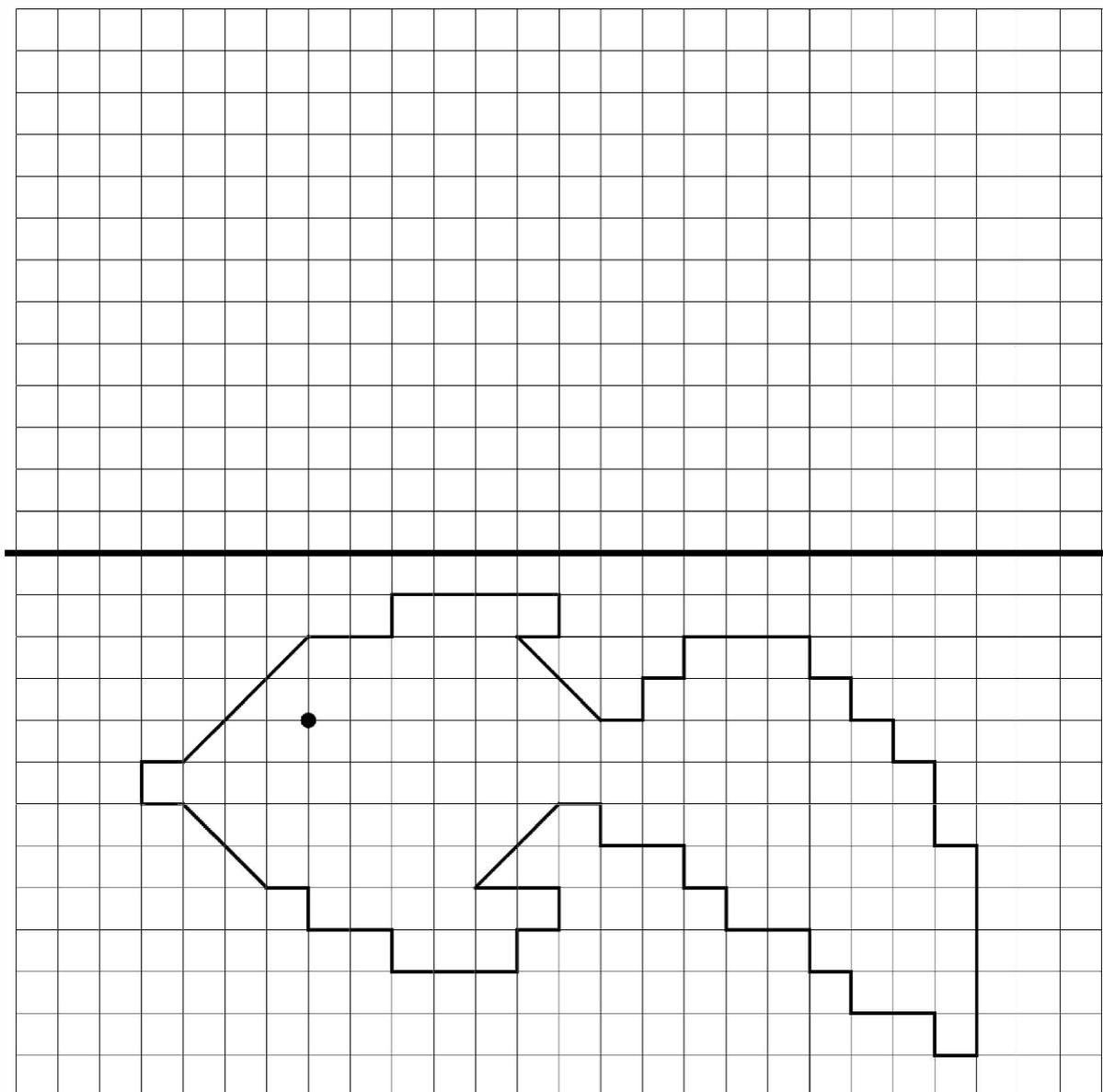


* * *

Отражение какого животного ты видишь в воде? Нарисуй само это животное.

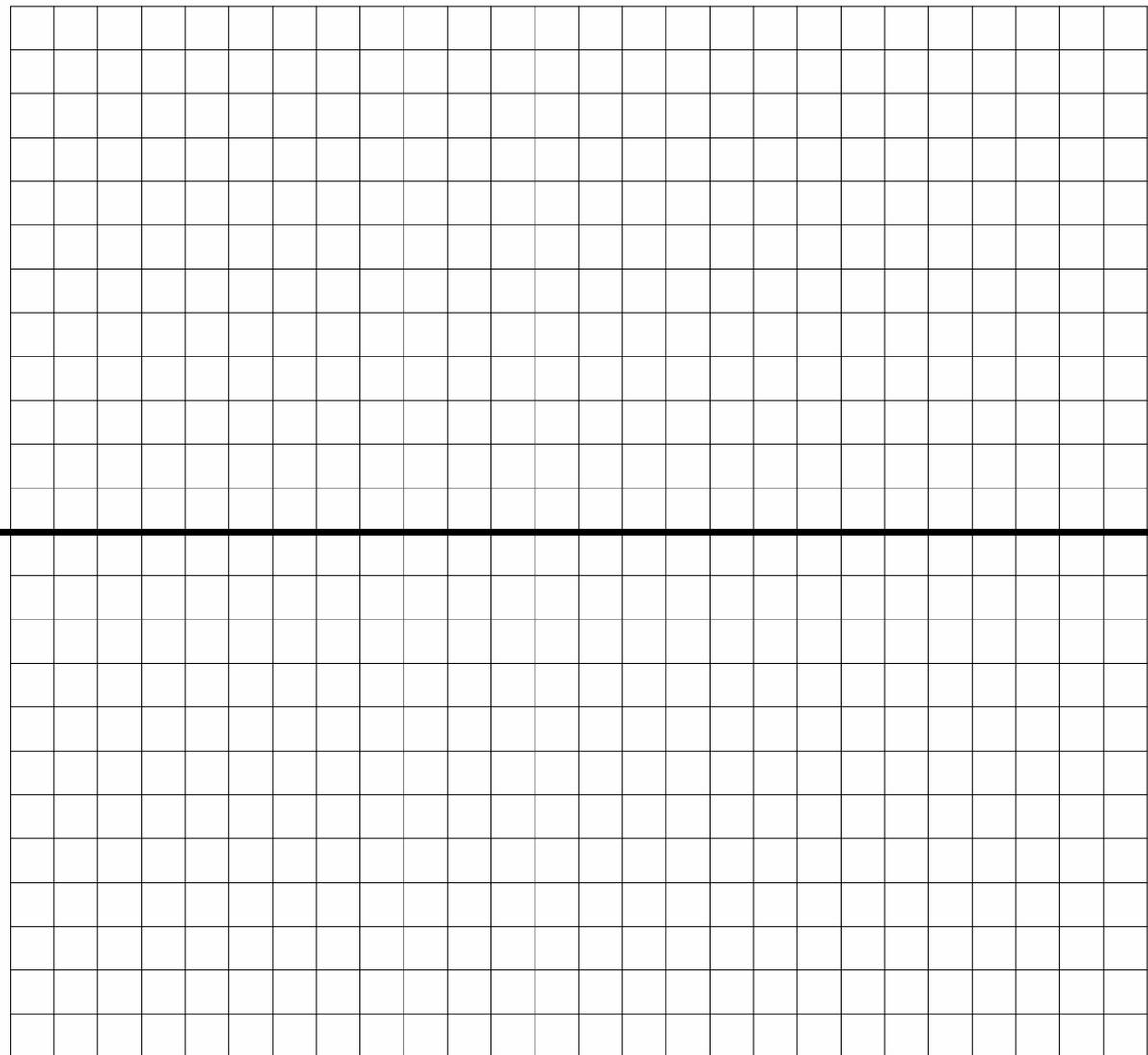


Посмотри, в воде плышет рыбка. Как ты думаешь, нужно ли рисовать ее отражение в верхней части рисунка? Почему? А что можно там нарисовать?



Раскрась рыбку, вспомни и запиши название сказки, в которой главная героиня — рыбка. Кто ее написал? Если не знаешь, спроси у старших!

Ну а теперь придумай свой рисунок — предметы, стоящие на берегу озера. Предложи своему другу или взрослым нарисовать его отражение. Проверь, правильно ли выполнено твое задание?



* * *

Вот и закончилась книжка «Графические диктанты». Ты многому научился, и теперь можешь сам придумывать интересные задания для других ребят и взрослых. Желаем тебе успехов в школе!

Минимальные системные требования определяются соответствующими требованиями программ Adobe Reader версии не ниже 11-й либо Adobe Digital Editions версии не ниже 4.5 для платформ Windows, Mac OS, Android и iOS; экран 10"

Учебное электронное издание

Хотылева Т. Ю., Пылаева Н. М.

ГРАФИЧЕСКИЕ ДИКТАНТЫ

Подписано к использованию 06.08.20

Формат 18,5×27,0 см

Гарнитура Times New Roman

Издательство В. Секачев
142633, МО, Орехово-Зуевский р-н,
п. Верея, ул. Центральная, 17-16

Электронное издание данной книги подготовлено
Агентством электронных изданий «Интермедиатор»

Сайт: <http://www.intermediator.ru>

Телефон: (495) 587-74-81

Эл. почта: info@intermediator.ru