



### Ćwiczenia percepcji wzrokowej dla dzieci w wieku przedszkolnym

Percepcja wzrokowa, czyli odbieranie i przetwarzanie bodźców wzrokowych. Zdolność tę nabywa się pomiędzy 3. a 8. rokiem życia. Podczas zabawy, jedzenia lub innych czynności dziecko widzi i zapamiętuje przedmioty i ich cechy. Zwraca szczególną uwagę na te z zabawek czy ich właściwości, które wyjątkowo go bawią i wyróżniają się. Chcąc rozwinąć pamięć wzrokową dziecka i poszerzać jego poznanie świata powinniśmy wykorzystać naturalny sposób zabawy dzieci.

Wyróżnia się pięć aspektów percepcji wzrokowej. Mają one największe znaczenie dla rozwoju zdolności uczenia się u dzieci. Są to:

- koordynacja wzrokowo-ruchowa,
- stałość spostrzegania,
- spostrzeganie figury i tła,
- spostrzeganie stosunków przestrzennych,
- spostrzeganie położenia przedmiotów w przestrzeni.

Proponowane niżej ćwiczenia wzrokowe i zabawy rozwijają:

- pamięć wzrokowa
- koordynację wzrokowo – ruchową

## 1. Obserwacja

- obserwacja otoczenia w różnych sytuacjach (co robi mama? mama bierze jabłko; co jest na stole?),
- obserwacja czynności wykonywanych przez inne osoby.

## 2. Wyszukiwanie

- wyszukiwanie przedmiotów wskazanych przez rodzica w otoczeniu dziecka (np. gdzie jest lalka?);
- wyszukiwanie takiego samego przedmiotu, zabawki, klocka z grona przygotowanych już przedmiotów;
- wyszukanie obrazka/figury geometrycznej podobnego do wskazanego przedmiotu;
- wyszukanie ukrytych przedmiotów/figur na obrazku;
- dostrzeganie nieprawidłowości na obrazku, niepasujących przedmiotów lub błędów rodzica przy pokazywaniu przedmiotów na obrazku (np. wskazujemy na kota, a mówimy: „to jest pies”);

## 3. Układanie

- układanie przedmiotów w odpowiednim miejscu (np. maskotkę do pudełka, łyżkę na stół);
- dobieranie takich samych obrazków w pary;
- układanie ciągów rytmicznych, wg podanego wzoru, np. czerwony – żółty – czerwony – żółty;
- układanie figur geometrycznych dowolnie lub wg wzoru;
- układanie form i figur z kart, klocków;
- wznoszenie dowolnych budowli lub wg wzoru;
- układanie prostych puzzli – z 4-8 elementów (wystarczy obrazek pocięty na części);
- dopasowywanie figur do ich cieni;
- dopasowanie przedmiotu do ramki;

– porównywanie dwóch takich samych przedmiotów różniących się jedną cechą, np. kolorem, kształtem, wielkością;

– dostrzeganie i wskazywanie podobieństw oraz różnic w zabawkach, przedmiotach lub obrazkach (np. kolor, położenie, wielkość, kształt); przy okazji dziecko utrwała sobie nazwy, cechy i inne pojęcia używane do opisu;

– dostrzeganie przedmiotów, które nie pasują do całości (jedno koło i kilka kwadratów; jeden klocek czerwony, reszta niebieskich);

#### **4. Dobieranki, zgadywanki**

– zgadywanie, który obrazek lub zabawka grupy przedmiotów zostały schowane; dziecko może najpierw opisać schowany przedmiot;

– w „tajemniczym worku” dziecko musi znaleźć i wyciągnąć przedmiot do pary (najlepiej o charakterystycznym kształcie, teksturze, miękkości);

#### **5. Porządkowanie i grupowanie**

– porządkowanie obrazków w pary;

– porządkowanie przedmiotów, klocków według jednej wybranej cechy, np. kształtu, koloru; w miarę nabywania umiejętności dziecko może liczyć przedmioty;

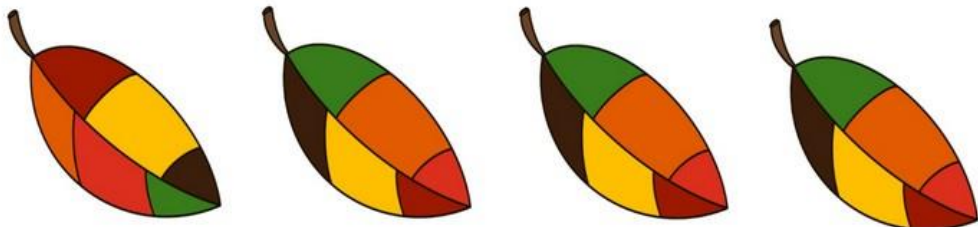
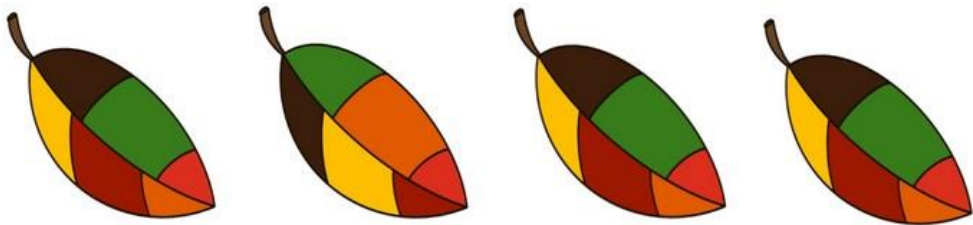
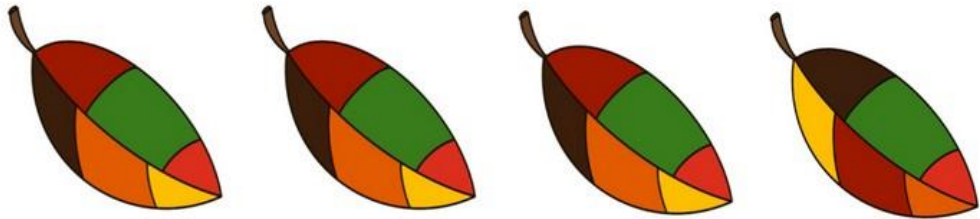
– pogrupowanie przedmiotów lub zabawek ze względu na ich przeznaczenie (np. klocki, samochody, warzywa i garnki na oddzielne kupki);

– grupowanie zabawek z uzasadnieniem dlaczego nie pasują do konkretnej grupy przedmiotów;

Przedstawione ćwiczenia pamięci wzrokowej, to tak naprawdę zabawy z dzieckiem. W zależności od wieku zmienia się poziom trudności, zadajemy dziecku coraz trudniejsze pytania, przedmioty stają się coraz mniejsze.

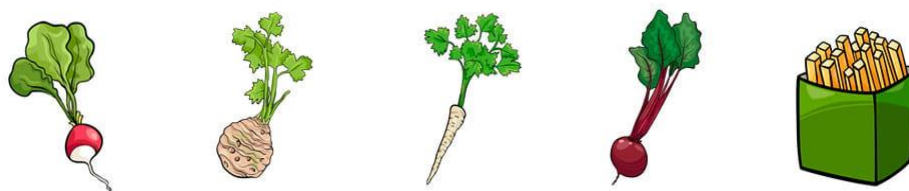
Opracowała Marta Ptak

W każdym rzędzie jeden liść  
różni się od pozostałych. Który?

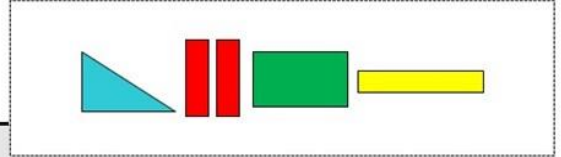
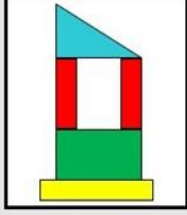
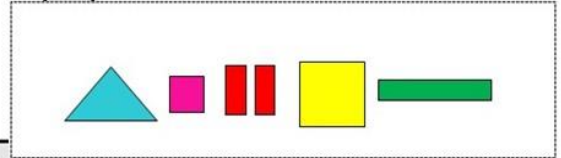
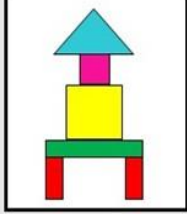
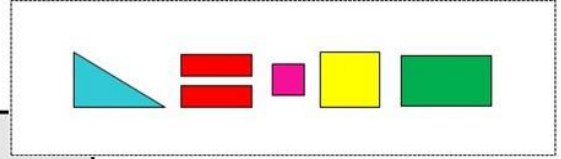
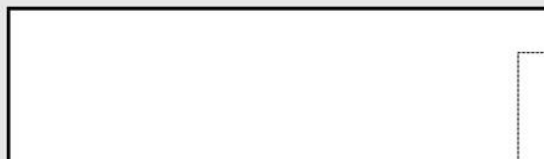
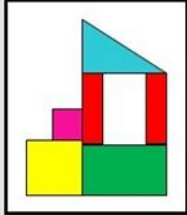
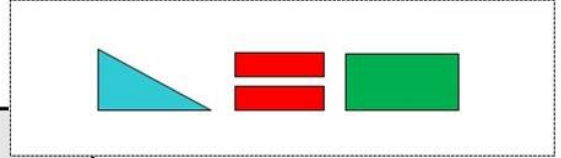
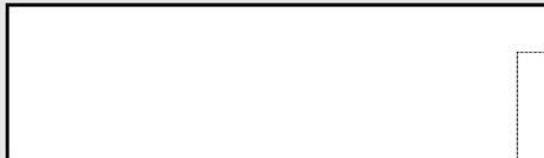
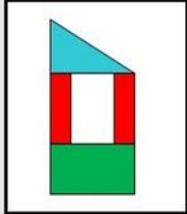
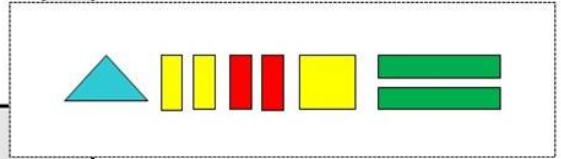
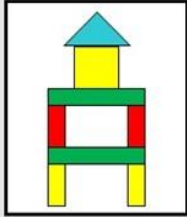


1 karta

W każdym rzędzie wskaż obrazek, który nie pasuje.



28. Przyjrzyj się każdej budowli i przyklej obok figury, które wykorzystano do zbudowania każdej z nich.



Połącz takie same tarcze.



1 karta