

Міністерство освіти і науки України
Херсонський державний університет
Педагогічний факультет
Кафедра теорії та методики дошкільної та початкової освіти

**КОРЕКЦІЙНО-РОЗВИВАЛЬНІ РЕСУРСИ ГРИ У РОБОТІ З
МОЛОДШИМИ ШКОЛЯРАМИ НА УРОКАХ МАТЕМАТИКИ**

**Кваліфікаційна робота (проект)
на здобуття ступеня вищої освіти бакалавр**

Виконала: студентка 4курсу, 451 гр.
Спеціальності 013 Початкова освіта
Іричук Юлія Юріївна
Керівник доц. Саган О.В.
Рецензент Болдіна О.В.

Херсон - 2021 року

Зміст

Вступ.....	3
Розділ 1	
Психолого-педагогічні передумови використання ігор у	
корекційно-розвивальній роботі з молодшими школярами.....	
6	
1.1. Гра та емоційний розвиток молодшого школяра.....	6
1.2. Гра і корекція недоліків соціально-особистісного	
розвитку молодших школярів.....	10
1.3. Гра та корекція недоліків у пізнавальній діяльності молодших	
школярів.....	17
Розділ 2	
Методика використання корекційно-розвивальних ігор на	
уроках математики у початковій школі.....	
24	
2.1. Діагностичні методики для визначення рівнів	
розвитку уваги, емоційного стану учнів.....	24
2.2. Методика організації корекційно-розвивальної роботи	
засобами гри.....	30
Висновки.....	38
Список використаних джерел.....	39
Додатки.....	43

Вступ

Епохою дитинства називав Д.Б.Ельконін періоди дитячого розвитку, які слідують один за одним – дошкільний та молодший шкільний. На їх перетині (у 6-7 років) у дітей не тільки з'являються нові психологічні утворення, але й здійснюється зміна провідних видів діяльності – ігрова діяльність переростає у навчальну.

Ігри займають значне місце у режимі життєдіяльності, виступаючи, по-перше, як форма, в якій найбільш успішно може засвоюватися зміст нової діяльності (навчання); по-друге, як емоційна опора особистості, що спрощує адаптацію до шкільних умов та забезпечує психологічний комфорт; по-третє, як елемент творчого самовираження, вияву самостійності та активності школяра у середовищі одноліток.

На думку Л.С.Виготського, С.О.Шмакова, Д.Б.Ельконіна, значні зміни виникають і в характері самої гри молодших школярів, зростає значення ігор з досягненням результату, гра починає орієнтуватися на навчальну діяльність. Разом з цим, вона продовжує зберігати ті риси, які принципово відрізняють її від інших видів дитячої діяльності, – ініціативність, здійснення в конкретних просторових та часових межах, непередбаченість розвитку та результату, вияв творчості.

Бажання вчитися і бажання грати співіснують у дітей протягом всього молодшого шкільного віку. В іграх учні початкової школи так само, як і дошкільники, реалізують не тільки різні почуття та знання, але й свої основні моральні потреби. Саме це надає дорослим широкі можливості для використання потенціалу гри з метою оптимізації процесу навчання школярів – стверджує Ш.О.Амонашвілі.

Сьогодні у науково-педагогічній та методичній літературі вчителі можуть знайти багато достатньо обґрунтованих рекомендацій щодо використання гри в освітньому процесі. Але акцент під час розв'язування питань про доцільність та правомірність впровадження

гри у педагогічний процес робився лише на її дидактичній спрямованості. Разом з цим процеси становлення системи соціально-психолого-педагогічної підтримки дитинства, активне включення розвивальних та корекційних технологій у діяльність освітніх закладів дозволяють виявити ще один важливий аспект, особливо цінний для організації роботи з дітьми, які мають проблеми з навчанням, поведінкою або спілкуванням, – місце гри у вирішенні питань вияву, запобігання та усунення передумов та ознак формування негативного дитячого розвитку та підвищення адаптаційних можливостей учнів початкової школи.

Недостатня розробленість цієї проблеми у педагогічній літературі сприяла вибору теми нашої випускної роботи: **«Корекційно-розвивальні ресурси гри у роботі з молодшими школярами на уроках математики»**.

Робота виконана згідно з науково-дослідною темою кафедри теорії та методики дошкільної та початкової освіти Херсонського державного університету: «Теоретико-методичні засади формування професійної компетентності сучасного педагога дошкільної та початкової освіти».

Об'єкт дослідження: ігрова діяльність на уроках математики у початковій школі.

Предмет дослідження: корекційно-розвивальні ресурси гри під час вивчення математики у початковій школі.

Мета дослідження полягає у з'ясуванні корекційно-розвивальних ресурсів гри в процесі навчання математики в початковій школі.

Мета та гіпотеза визначили такі **завдання** дослідження:

1. Вивчити стан проблеми у теорії та практиці.
2. Визначити складові корекційно-розвивальної роботи у початковій школі.
3. Проаналізувати корекційно-розвивальні можливості дидактичних ігор на уроках математики.

4. Розробити відповідні методичні рекомендації.

Методологічною основою дослідження є сучасні психолого-педагогічні концепції розвитку особистості; теорії розвивального навчання; дослідження з проблеми інтелекту та його удосконалення: сучасні теорії пізнання та соціалізації особистості.

Для вирішення поставлених завдань та перевірки даних нами застосовувався комплекс взаємопов'язаних методів: теоретичний аналіз філософської, психолого-педагогічної та методичної літератури; вивчення та узагальнення педагогічного досвіду; спостереження.

Практичне значення роботи полягає у розробці системи корекційно-розвивальних ігор, які позитивно впливають на емоційний, соціально-особистісний та інтелектуальний розвиток молодших школярів, зокрема на уроках математики.

Апробація. Основні результати дослідження обговорювалися на студентських конференціях, засіданнях кафедри теорії та методики дошкільної та початкової освіти Херсонського державного університету, висвітлені у публікації автора.

Структура роботи. Випускна робота складається з вступу, двох розділів, висновків, списку використаної літератури, додатків.

Розділ 1

Психолого-педагогічні передумови використання ігор у корекційно-розвивальній роботі з молодшими школярами

1.1. Гра та емоційний розвиток молодшого школяра

Створюючи умови для інтелектуального розвитку дітей, необхідно пам'ятати слова Л.С.Виготського про «єдність інтелектуальних та емоційних (афектних) процесів»[12].

Розвиваючи цю ідею, видатний психолог С.Л.Рубінштейн приходять до висновку, що «мислення як реальний психологічний процес являє собою єдність інтелектуального та емоційного, а емоції – єдність емоційного та інтелектуального»[37].

Таким чином, по-перше, розвиваючи особистість дитини, необхідно зберігати гармонічну рівновагу у розвитку його емоцій та інтелекту. Розвиток інтелекту повинен не пригнічувати емоційну сферу, а навпаки, збагачувати її, розширяти діапазон причин, які здатні розвивати почуття. На жаль, вчені зазначають явний пріоритет інтелектуального розвитку над емоційним, що спричиняє появу негативних наслідків у загальному розвитку дитини в цілому.

По-друге, повноцінний розвиток інтелекту неможливий, якщо є недоліки в емоційному розвитку. Емоції не можуть бути придушеними інтелектом, оскільки їх відсутність або бідність емоційної сфери призводять до пасивності розумових процесів[10].

Інтелектуальні емоції-здивування, сумнів, впевненість, узагальнене почуття нового, радість з приводу правильно розв'язаної задачі – виникають у процесі пізнавальної діяльності і впливають на неї[8].

Інтелектуальні почуття присутні під час збудження пізнавальної потреби дитини. Одночасно ці почуття сигналізують дитині про те, що в ситуації є дещо незнайоме, загадкове, а тому сприяють пізнавальній активності.

Інтелектуальні почуття на різних етапах розумової діяльності беруть участь в «емоційній наводці» дитини на точні дії у напрямку її думки у зону пошуку вірного розв'язку. Емоційно переживаються і труднощі, і протиріччя, які виникають під час розумової діяльності.

Розвиток емоційної сфери дітей, так як і інтелектуальної, найбільш ефективно проходить в процесі гри [43].

Велику увагу в системі розвитку мислення О.К.Дусавицький приділяє позиції учня. Він звертає увагу на те, що у дитини молодшого шкільного віку ще не розвинена потреба вчитися безкорисно, щоб розвивати свій розум, свою особистість. Тому стає очевидним: у дитини треба викликати інтерес до навчання, до оволодіння основами наук. Ось і ведеться пошук, як викликати потребу в таких знаннях, як розвинути логічне мислення, бо дитина до будь-якого завдання підходить практично [16].

Вчені намагаються довести, що певний зміст існуючих навчальних програм обмежує мислення. Зміна програм — отримання інших інтелектуальних можливостей. Дослідження вчених показали, що в молодшому шкільному віці криється великий резерв розумового розвитку, який пов'язаний із емоційною, духовною сферами здоров'ям.

Існує пряма залежність між самостійністю й емоціями дитини. Характер почуттів, які проявляє дитина під час самостійного виконання певного завдання, пов'язаний з її інтересами. Дитина переживає радість успіху від переборення труднощів.

Розвиток особистості дитини полягає не тільки в кількісному накопиченні знань, умінь і навичок, а й у якісних змінах її психічної дійсності, у виникненні нових форм та засобів відображення

об'єктивної дійсності, поступовому переході від нижчих до вищих ступенів розвитку свідомості та самосвідомості.

Важливим чинником успішного навчання є мотиваційна готовність, що базується на позитивному емоційному фоні молодшого школяра.

Мотиваційна готовність – це є бажання особистості домагатися успіху, робити все якісно, адекватно оцінювати результати зробленого.

Доведено, що мотив досягнень виконує системоутворюючу функцію в становленні мотиваційно-вольової і емоційно-когнітивної сфери особистості.

У нашому дослідженні структуру мотиву досягнень складають такі компоненти:

- емоційно-когнітивний стан очікування успіху;
- переживання гордості й задоволення від досягнутого;
- зовнішня привабливість успішності.

Перспективність організації особистісно-орієнтованого виховання й навчання забезпечується за умов взаємодії названих вище компонентів.

Метою такої організації є розкриття індивідуальних можливостей дітей і на їх основі забезпечення умов для самоактуалізації інтелектуального та емоційного потенціалу кожного школяра.

Вибір дитиною впливів і його ствердження в поведінці може мати як позитивний, так і негативний результат. Позитивне спрямування вибору впливів і перспективність його розвитку забезпечується в умовах формування мотиву досягнень. Психологічну основу його розвитку складає: самоконтроль, самооцінка, довільність психічних функцій, рефлексія, внутрішній план дій, тобто це психоемоційні новоутворення особистості, які характеризують даний психічний вік дитини.

Ігрова діяльність приваблює дітей і здатна викликати позитивну мотивацію до корекційно-розвивального педагогічного впливу.

Гра як діяльність дає дитині конкретні навички та загальну гнучкість поведінки, формує здатність до сприйняття нового,

несподіваного, забезпечує розвиток не тільки конкретних умінь, у тому числі й інтелектуальних, але і загальну готовність до адекватного емоційного реагування[10]. Емоційні прояви, які спостерігаються під час гри, їх багатство, різнобарвність зумовлені виявленням емоцій, які з одного боку, притаманні власному «я» дитини, з іншого є проявом ролі, яку вона виконує.

Гра надає можливості для перебудови емоційного досвіду гравця: створення та розрядка напруги, звільнення від страхів, суму, тощо. Весь шлях розвитку емоцій – від їх зародження до факту емоційного реагування – в ігрових завданнях контролюється контекстом гри, сюжетом, ігровою роллю.

М.Е.Вайнер рекомендує використання ігор, які базуються на збагаченні сенсорного (від лат. Sensus – сприйняття) досвіду дітей. «Сприйняття (зорові, слухові, тактильні, смакові, вестибулярні) викликають у дітей гаму емоцій, стають тими подразниками, що приводять у дію механізми емоційної сфери»[8].

1.2. Гра і корекція недоліків соціально-особистісного розвитку молодших школярів

Ретроспективний аналіз досвіду реалізації діагностично-корекційних функцій дитячої гри показує, що у витоків розробки цієї проблеми стоять З.Фрейд та інші представники психоаналітичної школи, які вперше високо оцінили гру як метод пізнання та метод корекції розвитку особистості дитини. Виступаючи спочатку як допоміжний засіб психоаналітичної практики, гра поступово отримала статус одного з її провідних методів. Тим самими було ініційовано виділення ігрової практик у самостійний напрямок у психотерапії. Питання використання індивідуальної або групової форм ігротерапії у кожному конкретному випадку розв'язується в залежності від проблем у соціально-особистісному розвитку дитини. Так, основними показниками для проведення групової ігротерапії є труднощі спілкування, регуляції поведінки та діяльності, соціальний інфантилізм, емоційні проблеми, страхи та ін. У тих випадках, коли у дітей спостерігаються і несформованість потреби у спілкуванні, стресові стани, виражені прояви дитячих ревнощів, прискорений сексуальний розвиток, груповій ігротерапії передують її індивідуальна форма, що забезпечує зняття гострої симптоматики та підготовку дитини до роботи у групі[27].

У зв'язку з цим велику увагу психологи приділяють адаптації, як механізму пристосування особистості до нових умов життєдіяльності. Це сприяє отриманню нового досвіду, формуванню вмінь щодо прийняття самостійних рішень, обґрунтовувати власну точку зору.

Паралельно з цим, виділяють адаптацію соціальну, як показник фізичного та емоційного стану дитини. Така адаптація сприяє формуванню навичок спілкування, комунікації, регуляції поведінки тощо.

Підкреслюючи важливість проблеми адаптації в цілому, значущість гармонізації цього процесу, особливо в дошкільному та молодшому шкільному віці, науковці ввели в ужиток поняття «адаптаційного синдрому» як «сукупності реакцій дитини, що має захисний характер і виникає у відповідь на значні за силою і тривалістю несприятливі впливи (стресори). Характеризується різними стадіями: тривоги, опору, виснаження»[26].

Витрачаючи на пристосування надмірні зусилля, дитина виснажує свій організм (вона слабне, з'являються хвороби) та особистість (можуть виникнути різного роду неврози).

Отже, йдеться про оптимальні для віку, домірні конкретним ситуаціям, відповідні індивідуальним особливостям (темпераменту, натурі, здібностям, статевим відмінностям) способи реагування на стресори. До речі, стрес – не обов'язково негативне явище, він, швидше, обов'язковий компонент життя, який супроводжується емоціями різних знаків. Таким чином, стрес може не лише знизити, а й підвищити стійкість організму й особистості до подразників. А може призвести до хвороби. Оскільки шкільне життя насичене значною кількістю різноманітних стресорів, учитель відповідає за час, міру й характер допомоги маленькому школяреві в ситуації випробування.

Узагальнення досвіду теорії дитячої гри дозволило психологам Л.С.Виготському, О.М.Леонт'єву, Д.Б.Ельконіну розглядати останню як універсальний інструмент оптимізації психічного розвитку дітей і діяльність, в контексті якої доцільно ставити та ефективно вирішувати широке коло діагностичних та розвивально-корекційних завдань[10,12,25].

Зрозуміло, що використання у роботі з молодшими школярами методів та прийомів ігротерапії – прерогатива відповідного спеціаліста – педагога-психолога, практичного психолога, корекційного педагога. Але вчителю початкових класів, який в достатній мірі отримав психолого-

педагогічну підготовку рекомендовано використовувати у своїй практичній діяльності ті елементи ігротерапії, які, з одного боку, прості за технікою, з іншого – дієві з точки зору виховання у молодших школярів адекватних поведінкових установ та самооцінки, нормалізації їх відношень між собою та удосконалення комунікативних навичок, зняття емоційної напруги, тощо.

Увага – це зосередження на будь-чому. Вона пов'язана зі здібностями людини, від її особливостей залежать такі якості особистості, як спостережливість, здібність відрізнити у предметах та явищах суттєві ознаки. Увага є однією з умов, що забезпечує успішне оволодіння дитиною об'єму знань, вмінь та встановлення контакту з дорослими. Якщо увага відсутня, дитина не зможе навчитися ні діяти за зразком, ні виконувати словесну інструкцію. Розвиток уваги тісно пов'язаний з розвитком запам'ятовування.

Властивості уваги.

Об'єм – це кількість об'єктів, які сприймаються одночасно з достатньою ясністю. Об'єм уваги дитини – 1-5 об'єктів.

Для дитини дошкільного та молодшого шкільного віку кожна літера єокремим об'єктом. Оволодіння технікою читання збільшує й об'єм уваги, необхідної для швидкого читання.

Стійкість – це утримання уваги до одного предмета чи діяльності. Показником стійкостіуваги є висока продуктивність діяльності за проміжок часу. Якщо увага не є стійка, то якість роботи різко знижується.

Концентрація – це ступінь утримання уваги. Якщо людина утримує увагу на конкретному об'єкті довгий час, то говорять про концентровану увагу.

Розподіл – це здатність людини утримувати у центрі уваги визначену кількість об'єктів одночасно, тобто це одночасна увага до

декількох об'єктів при одночасному виконанні дій з ними або спостереження за ними.

Існують методики для діагностики та корекції розвитку уваги у дітей. Наприклад, використовують діагностику для визначення об'єму уваги (по кількості об'єктів) та її концентрації – по кількості помилок (рис.1.1.).

				+					=
-	×	.	.		/	\	+	\	:
+		\	+	-		-	=		
=		=	.	×	+	/	/	.	
×			-	:	×	×		=	/
:	-		+	.	-	\	\	+	.
=	:	/	+	-			/	.	-
.	=	\	.	-	×	\	-	.	-
	:	+		+	+	+	.	+	
:	×	.	×	\	=		/		:

Рис.1.1.- Приклад таблиці для виявлення об'єму та концентрації уваги

Норма об'єму уваги для дітей 6-7 років – 400 знаків та більше, концентрації – не більше 10 помилок; для дітей 8-10 – 600 знаків і більше, концентрації – не більше 5 помилок.

Час виконання роботи – 5 хвилин. Інструкція: «На бланку підкресліть перший ряд символів. Завдання полягає у тому, щоб передивляючись ряд зліва направо, викреслювати такі символи, які є у першому ряді».

У квадраті 1 удівільному порядку розташовані числа. У квадраті 2 ці числа треба розташувати за зростанням. (1.2)

Квадрат 1				Квадрат 2			
5	12	1	7				
10	3	9	16				
14	6	11	2				

Рис.1.2.- Приклад оформлення квадратів

З кожнимразом треба збільшувати числа до 25, а у випадках хороших результатів – до 30-40.

Одним із важливих механізмів особистісного становлення є адекватна самооцінка, заснована на вмінні виділяти власні чесноти і вади, орієнтуватися на реальні якісно-кількісні показники своїх досягнень, зіставляти своє оцінне судження з думкою авторитетного дорослого. Така дитина рідше знервується, оскільки усвідомлює, що ніхто не може знати і вміти все однаково добре. Тому вона помірковано ставиться до ситуацій випробування, може гідно виграти і програти, спроможна сама собі допомогти у скрутній ситуації – заспокоїти, пояснити причину своєї невдачі, висловитися оптимістично з приводу своїх можливостей. Ось чому педагога має тривожити, якщо до 1 класу вступає дитина, не здатна виробити самооцінного судження, котра неприпустимо занижує або надміру завищує оцінки власних досягнень, якостей, вчинків. Така схильність закріплюється протягом навчання у школі, якщо вчитель зловживає готовими судженнями, не вправляє дітей в умінні формулювати, обґрунтовувати і відстоювати власні оцінки, сперечатися з іншими задля відстоювання істини.

1.3. Гра та корекція недоліків у пізнавальній діяльності молодших школярів

На сучасному етапі розвитку суспільства на перше місце ставиться особистість з її потребами, інтересами, можливостями. Особлива роль відводиться періоду молодшого школяра, який є надзвичайно важливим у становленні майбутнього громадянина держави. Значну увагу слід приділити формуванню особистості учня, розвитку його активності, яку необхідно спрямовувати на задоволення пізнавальних інтересів.

Принципово важливим є формування пізнавальних інтересів як ознаки готовності дитини до шкільного навчання (за дослідженнями Н.М.Бібік, О.І.Киричук, О.Я.Савченко, Н.Ф.Скрипченко) [4,38].

Розвиваючись, пізнавальний інтерес переходить певні стадії та етапи, які слід враховувати в роботі з дітьми, що й визначатиме їх подальше формування. Виділяють такі стадії розвитку інтересу: цікавість, допитливість і власне інтерес.

На першому етапі пізнавальний інтерес має споглядальний характер, базується на емоціях; завдання вихователя полягає в тому, щоб викликати в дитини початковий інтерес, зацікавити її.

На другому етапі інтерес має оцінювальний характер, базується на знаннях, завдання вихователя – розширювати обсяг інформації, яка пропонується дітям.

На третьому етапі пізнавальна діяльність має дійовий характер, в основі його лежать вольові зусилля; завдання вчителя полягає в тому, щоб розвивати в дітей свідоме ставлення до пізнання.

Маючи сформовані пізнавальні інтереси, дитина буде успішно навчатися в школі, у неї з'явиться зацікавлення до навчальної діяльності – навчальні інтереси. Тому розвивати їх слід, починаючи з перших днів перебування дитини у школі.

Для успішного формування в дітей пізнавальних установок педагоги мають створити для цього відповідні умови, зокрема:

- правильне співвідношення нового і вже відомого матеріалу;
- можливість використання дітьми власної ініціативи й активності для творчого перетворення предметів і явищ навколишньої дійсності;
- підтримання інтересу та досягнутого успіху в діяльності дітей;
- демонстрація практичного використання тих знань, які отримуються в процесі опанування матеріалу;
- забезпечення активної позиції дитини в засвоєнні знань, використовуючи спостереження та інші види діяльності.

Визначені підходи до використання ігор у діагностично-корекційній роботі дають змогу говорити про її важливу роль у подоланні у дітей проблем внутрішньоособистісного та міжособистісного характеру. На думку Воропаєвої І.П., «для педагога початкової школи гра може стати одним із інструментів активізації пізнавальних здібностей учнів», виховання у них стійкого інтересу та потреби в інтелектуальній діяльності, успішності навчання у цілому[11].

З цих позицій розглядаються дитячі ігри у роботах талановитого російського педагога П.Ф.Каптерєва. Особливу увагу вчителів він звертає на значення ігор для виховання таких якостей особистості школярів, як увага, спостережливість, творчість, для розвитку органів почуття, для удосконалення мислення і логічних операцій (аналізу, синтезу, індукції, дедукції і т.і)[34]. Підкреслюючи важливість використання гри у педагогічному процесі, П.Ф.Каптерєв писав: «Дітей, що відстають у своєму розвитку від інших за різних причин ... тугих на розвиток, повільних у думках ... не зовсім добре розуміючих абстракції, таких дітей багато...Такі діти в школі без гри замість того, щоб розвиватися, будуть тупіти, проводити час без діла. Якщо вчитель... заняття пов'яже з іграми, якщо він спроможний пом'якшити таким дітям різкий перехід від вільної енергійної гри, що потребує участі тіла, до

пов'язаного з сидінням навчання, то він отримає ключ до розкриття здібностей таких дітей, він зможе керувати їхнім розвитком і надати їм неоцінімимі послуги, які благодійно вплинуть на їх подальше життя»[34].

Розглядаючи вплив гри на пізнавальний розвиток дітей, сучасні вчені – педагоги і психологи – вважають, що гра є не тільки засобом отримання нових знань, але й «механізмом переводу знань з рівня поверхового ознайомлення на рівень узагальнення досвіду дитини»[33].

У такому контексті гра стає «генератором» процесу психолого-педагогічної корекції труднощів у пізнавальній діяльності дітей. За умов правильної методичної роботи вона стає тим засобом впливу, яке викликає в учнів зусилля мислити, легко та вільно стимулює їх до пізнання світу.

С.О.Шмаков вважає, що сама назва ігор, що використовуються з цією метою, – «інтелектуальні», «розумові», «навчальні», «дидактичні» – підкреслює їх спрямованість в першу чергу на розвиток розуму та активізацію пізнавальних здібностей учнів. Такі ігри можуть бути побудовані як на навчальному, так і на позаурочному матеріалі та включені педагогом у структуру будь-якого уроку, а також у режим роботи груп продовженого дня. Більшість цих ігор має характер змагань («Хто самий спостережливий?», «Хто більше за всіх знає?» і т.і) і може проводитися у вигляді індивідуального або групового змагання учнів[2,3,46].

Значним потенціалом у плані виховання у дітей інтелектуальної активності, широких пізнавальних мотивів володіють такі інтелектуальні ігри, як «Що? Де? Коли?», «Брейн-ринг», «Щасливий випадок» й інші аналоги телевізійних ігрових програм; «Захист проєктів», «Турнір знатоків»; ігри-подорожі, тощо. Їх розвивальний, педагогічний ефект спостерігається також у моделюванні життєвих ситуацій боротьби та змагань, у створенні умов для взаємодії та взаємодопомоги, вияву особистісних якостей, у можливості фантазувати та імпровізувати, і

нарешті у можливості отримання дітьми задоволення від розширення свого світогляду, вміння скористатися своїми знаннями та збагатитися знаннями інших, прояву тих позитивних якостей, що не знаходять застосування у звичайному житті.

У якості дієвого засобу, що позитивно впливає на удосконалення таких значущих для навчальної діяльності процесів, як пам'ять, мислення, сприйняття, увага, для розвитку функцій просторової орієнтації, зорово-моторних координацій, заслуговують на увагу комп'ютерні ігри. Вони можуть успішно використовуватися у корекційно-розвивальній практиці.

Аналіз психолого-педагогічної літератури свідчить про доцільність вивчення питання сумісності корекційно-розвивальних ресурсів гри з формуванням навчальної діяльності молодших школярів і реалізуючих її загально навчальних інтелектуальних умінь.

Робота з формування загально-навчальних інтелектуальних умінь у молодших школярів ведеться у двох напрямках.

Перший здійснюється на основі позанавчального, ігрового матеріалу. Гру розглядають як ведучу діяльність дитини у дошкільному віці. Але ще Л.С.Виготський підкреслював, що у подальшому «гра не повинна зникнути з життя дитини, маючи своє продовження у шкільному навчанні і праці».

Саме тому педагоги і психологи орієнтують на це вчителів, підкреслюючи, що створені з навчально-виховною метою дидактичні ігри, зокрема інтелектуально-розвивальні, мають функції інтенсивного розвитку як дошкільнят, так і молодших школярів. А.Люблинська пише, дидактичні ігри «дають можливість багатогранного розкриття особистості, розвитку її здібностей, організації дітей на основі спільних інтересів» [34].

«Старші дошкільники, – зазначає В.Давидов, – мов би «переростають» ті можливості, які надає ігрова діяльність. Дошкільник

починає шукати більш широкі джерела знань, ніж їх може надати повсякденне життя і гра»[15].

Але, підкреслює В.Мухіна (що особливо важливо для дітей групи ризику), «якщо з приходом дитини у школу зразу поставити її в умови власне навчальної діяльності, це може привести до того, вона й справді швидко включиться у навчальну діяльність (в цьому випадку готовність до навчання вже сформована), або до того, що вона постане перед невідсильними навчальними завданнями, втратить віру у себе, почне негативно ставитися до школи і навчання»[10].

Дітям для яких навчання стає спочатку невідсильним, гра допомагає вийти з такого стану, постійно включаючи їх безпосередньо у навчальну діяльність.

Не менш важливою умовою для успішного оволодіння навчальною діяльністю є також позитивне становлення дитини до навчання, здатність до саморегуляції поведінки і прояву вольових зусиль для виконання навчальних завдань. Але далеко не всі діти – особливо діти з групи ризику – приходять до школи, володіючи всім цим, тобто досягнувши достатнього ступеня шкільної зрілості. Її розвиток продовжується – у безпосередньо навчальних діях, в оволодінні навчальних предметів, а також у грі.

Дидактичні ігри, зокрема інтелектуальні, пізнавальні ігри, дають можливість багатогранного розвитку особистості, розвитку здібностей, тощо.

Зміст навчальної діяльності, її структура визначають мінімум загально навчальних інтелектуальних умінь, який необхідний школяреві-початківцю.

Першій частині навчальної діяльності (інформаційно-орієнтовній з вихідними даними, що необхідно зробити) відповідають вміння спостерігати, слухати, читати – вміння, що забезпечують розуміння навчального матеріалу у відповідності з закладеними у ньому

завданнями; другій частині – операційно-виконавчій – у найбільшій мірі відповідають уміння класифікувати і узагальнювати (за своїми психологічними механізмами вони знаходяться у прямому співвідношенні з основними розумовими процесами – узагальнення, аналізу, синтезу, абстракції); третій (контрольно-корекційній) – вміння самоконтролю, особлива роль якого міститься в його безпосередньому зв'язку з розвитком уваги, з рефлексією – показником інтелектуального й особистісного розвитку.

Виділення блоків загально навчальних інтелектуальних умінь, зокрема пріоритетних, тобто найбільш значущих для формування навчальної діяльності молодших школярів, їхній необхідний розгляд стає основою для побудови особливої програми дидактичних ігор для молодших школярів.

Програма дидактичних ігор, яка організовує роботу з формування навчальної діяльності молодших школярів та реалізовує її загально навчальні інтелектуальні вміння, включає в себе:

- класифікацію предметів за заданою ознакою;
- класифікація предметів за знайденою дітьми ознакою;
- класифікацію зображень предметів за заданою ознакою;
- класифікацію зображень предметів за знайденою учнем ознакою;
- узагальнення предметів;
- узагальнення зображення предметів (малюнків, тощо);
- узагальнення ознак предметів, явищ.

У всі види ігор передбачається і включення самоконтролю. Дидактичні ігри, що розраховані на формування загально навчальних інтелектуальних умінь у молодших школярів, організовуються на уроках, перервах, у позаурочний час.

Програму дидактичних ігор, які сприяють формуванню загально навчальних інтелектуальних умінь і навчальної діяльності молодших школярів, конкретизують такі приклади.

Завдання 1. Ігри на класифікацію предметів за ознакою:

- поєднати у групи предмети, що знаходяться у класі (у кімнаті, на дворі, на майданчику і т.і.) за кольором, формою, спрямуванням;
- поєднати у групи предмети, що знаходяться у класі (у кімнаті, на дворі, на майданчику і т.і.), у різні групи («У кожному групі включають однакове, схоже, те, що відрізняє одну групі предметів від іншої»).

Ігри на класифікацію предметів, що сприяють розвитку самоконтролю, можна проводити у різних варіантах – відповідь дає один учень, інші підтверджують або корегують відповідь; відповідь дає представник групі із 3 – 4 учнів, коментують відповідь представники інших груп.

Завдання 2. Ігри на класифікацію зображень предметів – ігри типу «Доміно», що засновані на розподілі зображень звірів, птахів, рослин, різних предметів (за заданою або знайденою учнями ознакою).

Об'єктом класифікації наочного матеріалу може бути і ряд ліній – прямолінійних і криволінійних, різної конфігурації і по-різному розташованих на площині.

Фігури можна запропонувати поділити на більшу кількість різних груп. У кожній групі повинні бути фігури, які можна об'єднати. Фігури, які входять до однієї групі можна закреслити олівцем для різних груп фігур кожен учень обирає сам.

Завдання 3. Ігри на узагальнення предметів доповнюють ігри на класифікацію предметів. Наприклад, назвати групі, що знаходяться в класі, не називаючи самі предмети.

Завдання 4. Вміння класифікувати та узагальнювати зображення предметів розвиваються іграми, схожими на класичну гру-завдання

Л.С.Виготського для школярів «4-й зайвий», в яких необхідно закреслити зображення, зайве у ряді.

З метою формування вміння узагальнювати можна повернутися до ігри –закресленню однакових фігур, але так, щоб отримати найбільшу кількість груп.

Завдання 5. Навички узагальнювати ознаки предметів, явищ (при слуховому сприйнятті) формують, зокрема, ігрові завдання на відгадування, узнавання відомих дітям дерев, грибів, ягід, овочів.

Узагальнення ознак предметів, явищ виникає також у процесі відгадування загадок, що потребують швидкої та точної ідентифікації предмета, явища за їхніми істотними ознаками.

Завдання 6. Спостереження і самоконтроль формують ігри типу «Де помилився Буратіно?»

Мальвіна хоче навчити Буратіно малювати візерунки. Вона намалювала сама і попросила Буратіно продовжити за її зразком. Буратіно відволікався і виконував де правильно, де з помилками.

Діти повинні знайти помилки і намалювати візерунок, запропонований Мальвіною.

Результати дидактичних ігор у кожному випадку аналізуються, що привчає дітей до знаходження помилок, тобто до самоконтролю.

У підготовці кожної ігри розрізняють такі етапи:

- концептуальний (створюється образ гри);
- проєктивний (проєктується гра);
- організаційний (готується гра разом з учнями);
- власно ігровий (якщо гра проходить на уроці, то хід самого уроку);
- рефлексивний (обговорення зразу після гри, її хід, результати);
- пострефлексивний (власне усвідомлення).

Справжня гра відрізняється трьома чинниками:

- афективним (від «афект» – відчуття). Якщо є емоції, переживання, значить дитина включилася до цієї гри;
- когнітивним (пізнавальним). Якщо гра відбувається на низькому пізнавальному рівні і не несе іновації– це не гра;
- соціальним (засвоєння культурних форм існування в соціумі – обов’язкова умова існування гри).

Розділ 2
Методика використання
корекційно-розвивальних ігор на уроках математики
у початковій школі

2.1. Діагностичні методики для визначення рівнів розвитку уваги, емоційного стану учнів

Математика як навчальний предмет містить необхідні передумови для розвитку пізнавальних здібностей учнів, корекції інтелектуальної діяльності й емоційно-вольової сфери.

Формуючи в учнів на наочній і наочно-діяльнісній основі перші уявлення про число, величину, фігуру, вчитель одночасно ставить і вирішує в процесі навчання математики завдання розвитку наочно-діялісного, наочно-образного, а потім і абстрактного мислення цих дітей.

На уроках математики в результаті взаємодії зусиль учителя та учнів (за направляючого й організуючого впливу вчителя) розвивається елементарне математичне мислення учнів, формуються і коригуються такі його форми, як порівняння, аналіз, синтез, розвиваються здібності до узагальнення й конкретизації, створюються умови для корекції пам'яті, уваги та інших психічних функцій.

У процесі навчання математики розвивається мовлення учнів, збагачується специфічними математичними термінами й виразами їх словник. Учні вчаться коментувати свою діяльність, давати повний словесний звіт про вирішення задачі, виконання арифметичної дії або завдання з геометрії. Все це вимагає від учнів більше відповідальності та усвідомленості своєї діяльності, їхні дії набувають узагальненого

характеру, що, безумовно, має величезне значення для корекції недоліків мислення молодших школярів.

Навчання математики організує й дисциплінує учнів, сприяє формуванню таких рис особистості, як акуратність, наполегливість, воля, виховує звичку до праці, бажання працювати, вміння доводити будь-яку справу до кінця. На уроках математики в процесі виконання практичних вправ (ліплення, обвідка, штриховка, розфарбовування, вирізання, наклеювання, конструювання та ін.) коригуються недоліки моторики дитини.

Навчання математики у початковій школі сприяє вирішенню й виховних завдань. Матеріал арифметичних задач, завдань з нумерації та з інших тем містить відомості про розвиток промисловості, сільського господарства, будівництва в нашій країні. Це розширює світогляд учнів, сприяє вихованню любові до Батьківщини.

Підготовка учнів до життя, трудової діяльності є однією з найбільш важливих задач навчання. Курс математики повинен дати учням такі знання й практичні вміння, які допоможуть краще розпізнати у явищах довколишнього життя математичні факти, застосовувати математичні знання до вирішення конкретних практичних завдань, які повсякденно ставить життя. Опанування вмінь лічби, усних та письмових обчислень, вимірювань, вирішення арифметичних задач, орієнтації в часі та просторі, розпізнавання геометричних фігур дозволять учням більш успішно вирішувати життєво-практичні задачі.

Для виявлення рівня розвитку уваги, емоційного стану молодших школярів існує комплекс діагностичних методик.

Для виявлення оцінки уваги використовується методика «червоно-чорна таблиця». Діти повинні знаходити на таблиці червоні та чорні числа від 1 до 12 у випадковій комбінації для того, щоб виключити логічне запам'ятовування. Дитині пропонують показати всі чорні числа від 1 до 12 у порядку зростання (час виконання $T(1)$ фіксується). Потім

треба показати червоні числа у спадаючому порядку від 12 до 1 (час виконання $T(2)$ фіксується). Потім учню пропонують показувати по черзі чорні числа у зростаючому порядку, а червоні – у спадаючому (час $T(3)$ фіксується). Показником мобільної уваги є різниця $T(3)-(T(1)+T(2))$ (рис.2.1).

1	5	11	8	2
10	7	4	1	9
12	8		2	4
3	11	6	9	5
6	7	3	12	10

Рис.2.1.- Приклад заповнення «червоно-чорної таблиці»

Таблиці Шульте використовували для дослідження швидкості орієнтовно-пошукових рухів ока, об'єму уваги.

Необхідно показувати у таблиці та називати числа від 1 до 25. Вчитель фіксує час виконання роботи (рис 2.2).

Аналіз результатів: порівнюється час роботи з кожною таблицею. Норма – 30-50 секунд на таблицю. Середня норма 40-42 сек. За нормою на кожну таблицю відводиться однаковий час.

9	5	11	23	20
14	25	17	19	13
16	21	7	3	1
18	12	6	24	4
22	15	10	2	8

14	18	7	24	21
22	1	10	9	6
16	5	8	20	11
23	4	25	3	15
19	13	17	12	2

21	12	7	1	20	6	1	18	22	14
6	15	17	3	18	12	10	15	3	25
19	4	8	25	13	2	20	5	23	13
24	2	22	16	5	16	21	8	11	24
9	14	11	23	10	9	4	17	19	7

Рис.2.2.- Варіанти заповнення таблиць з діапазоном чисел від 1 до 25

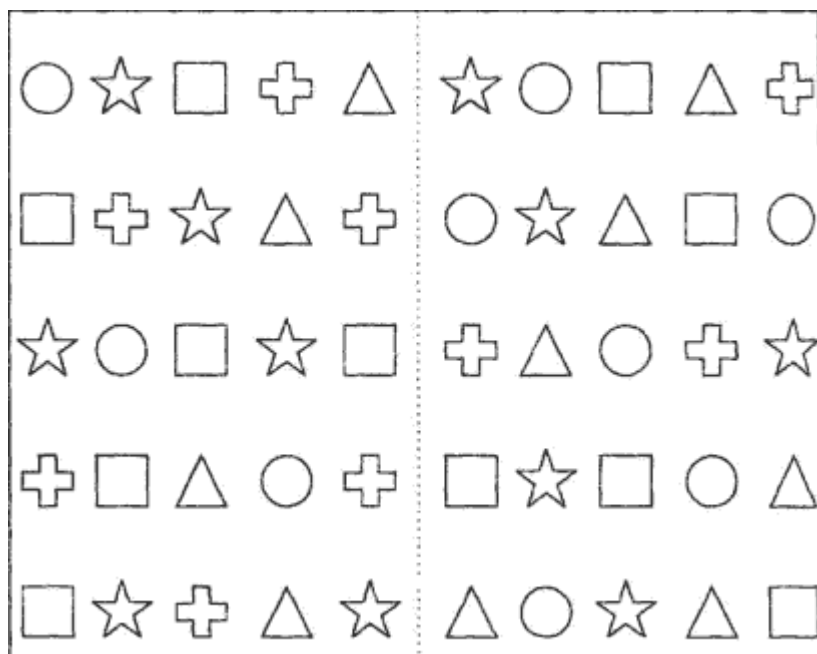
Методика вивчення концентрації та стійкості уваги (модифікація методу П'єрона-Рузера).

Закодувати таблицю за зразком.

Аналіз результатів: Фіксується кількість помилок та час.



Зразок:



Оцінка: Високий рівень стійкості уваги - 100% за 1 хв 15 сек без помилок.

Середній рівень стійкості уваги – 60% за 1 хв 45 сек з 2 помилками.

2.2. Методика організації корекційно-розвивальної роботи засобами гри

Аналіз психолого-педагогічних джерел дозволив нам визначити, що дидактична гра на уроках математики володіє корекційно-розвивальними можливостями для емоційного, соціально-особистісного та інтелектуального розвитку учнів початкових класів. У зв'язку з цим доцільно впроцес навчання математики включати ігри, які на думку вчених, сприятимуть вирішенню окресленої проблеми.

Дидактичні ігри включаються в зміст уроків, як один із способів реалізації програмних задач. Місце дидактичної гри в структурі заняття по формуванню елементарних математичних уявлень визначається віком дітей, метою, призначенням, змістом уроку.

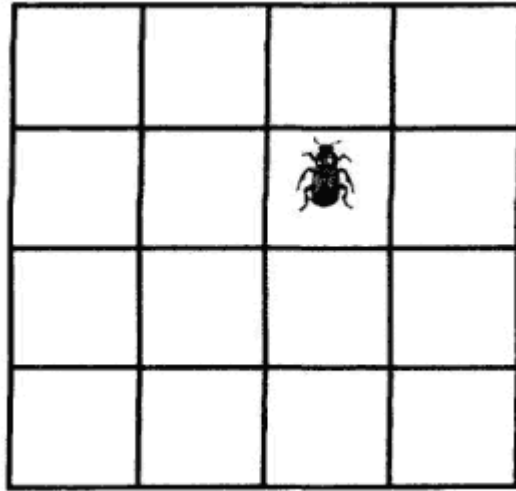
Вона може бути використана в якості навчального завдання, вправи, націлених на виконання конкретної задачі формування логічних уявлень.

Так, для розвитку уваги учням пропонуються такі завдання:

«Маленький жук».

«Поле пересувається жук. Він може рухатися вниз, догори, направо, наліво. Я буду диктувати тобі команди, а ти будеш пересувати по полю жука у потрібному напрямку. Робити це треба подумки. Малювати або водити пальцем по полю не можна!

Увага? Почали. Одна клітинка догори, одна клітинка наліво. Одна клітинка донизу. Одна клітинка наліво. Одна клітинка донизу. Покажи, де зупинився жук». (Якщо дитина відчуває утруднення під час виконання завдання подумки, то спочатку можна дозволити йому показувати пальчиком кожний рух жука, або виготовити жука та пересувати його по полю. Важливо, щоб у результаті дитина навчилася подумки орієнтуватися на полі у клітинку).



Завдання для жука можна придумувати різноманітні. Коли полез 16 клітинок буде засвоєним, можна переходити до пересування по полю з 25, 36 клітинок, ускладнюючи завдання ходами: 2 клітинки навскоси справа-донизу, 3 клітинки наліво і т.д.

Вправи на розподілуваги

Завдання спрямовано на формування дитини вміння виконувати дві різних дії одночасно.

а) Дитина малює кола у зошиті і одночасно рахує хлопки, які виконує вчитель, супроводжуючи малювання. Час виконання завдання – 1 хвилина. Підраховується кількість кіл та кількість ударів. Чим більше кіл намальовано і кількість хлопків підраховано, тим вища оцінка.

б) Завдання схоже на попереднє. Протягом 1 хвилини треба одночасно малювати двома руками: лівою – кола, правою – трикутники. У кінці підраховується кількість малюнків. (трикутники з «круглими кутами», кола з «кутами» не враховуються. Завдання дитини – намалювати якомога більше кіл та трикутників).

Вправи на посилення концентрації слухової уваги.

Для цього проводяться математичні диктанти, але кожне завдання містить у собі декілька дій. Наприклад, читається кілька арифметичних завдань, які необхідно розв'язати в умі. Результати записуються у зошит

тільки після відповідної команди вчителя. Зміст завдань залежить від віку дітей, їх підготовки, а також від програмового матеріалу.

Наведемо приклад такого диктанту.

Є два числа: 27 і 32... Першу цифру другого числа помножьте на першу цифру першого числа... і від отриманого добутку відніміть другу цифру другого числа... Запишіть!.. (відповідь: 4)

Є два числа: 82... і 68... До першої цифри другого числа додайте другу цифру першого числа... і отриману суму поділіть на 4... Запишіть!.. (відповідь: 2)

Відгадування числа, яке отримали після обчислень.

Задумай число, додай до нього 6, із суми відними 2, потім відними загадане число і додай 1. Отримаємо 5.

Пояснення. Треба скласти математичний вираз, поклавши замість невідомого числа x .

Відгадування числа і місяця народження

Згадайте число, коли ви народилися. Помножьте це число на 100, потім до отриманого добутку додайте номер місяця, у якому ви народилися, результат помножьте на 100 і додайте кількість років. Назвіть отримане число.

Пояснення. Якщо отримаємо шестицифрове число, то перші дві цифри вказують на число, дві другі – на порядковий номер місяця, а дві останні – вік. Якщо отримаємо п'ятицифрове число, то перше число означає день народження, а дві останні пари – місяць і кількість років.

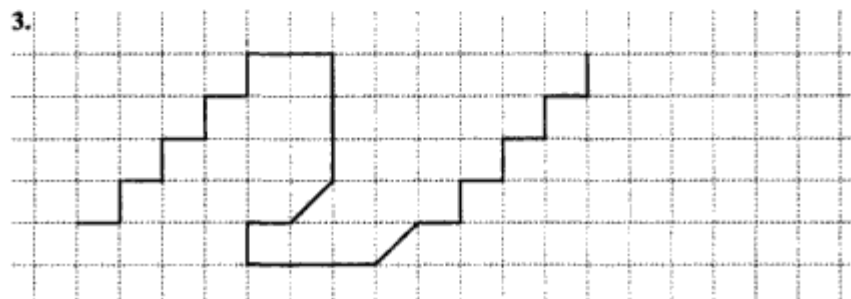
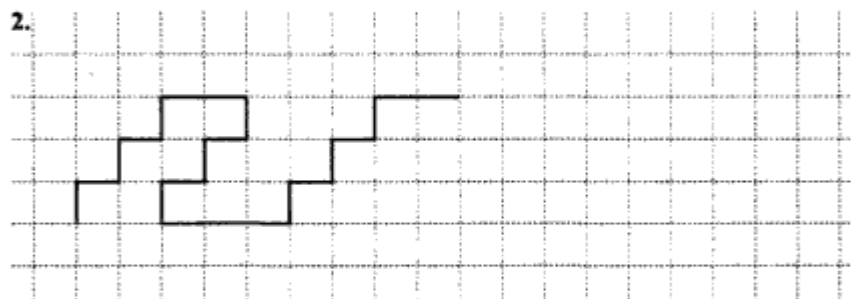
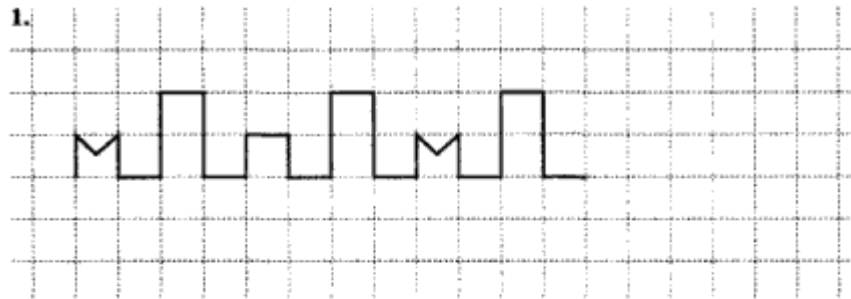
Такі вправи дозволяють утримувати та концентрувати увагу, причому отримані результати можуть свідчити про повільне включення дитини у роботу (при неправильному розв'язуванні перших завдань і правильному розв'язуванні подальших) або про швидку втрату уваги, несформованість концентрації (при правильному розв'язуванні перших завдань і неправильному розв'язуванні подальших). Все це дозволяє

вчителю корегувати свою роботу у залежності від отриманих результатів.

Вправа «Виконай за зразком» (тренування концентрації уваги).

Виконання такого завдання потребує малювання достатньо складних візерунків, що повторюються. Кожний з рівнів потребує підсиленої уваги дитини, оскільки необхідно виконати декілька послідовних дій:

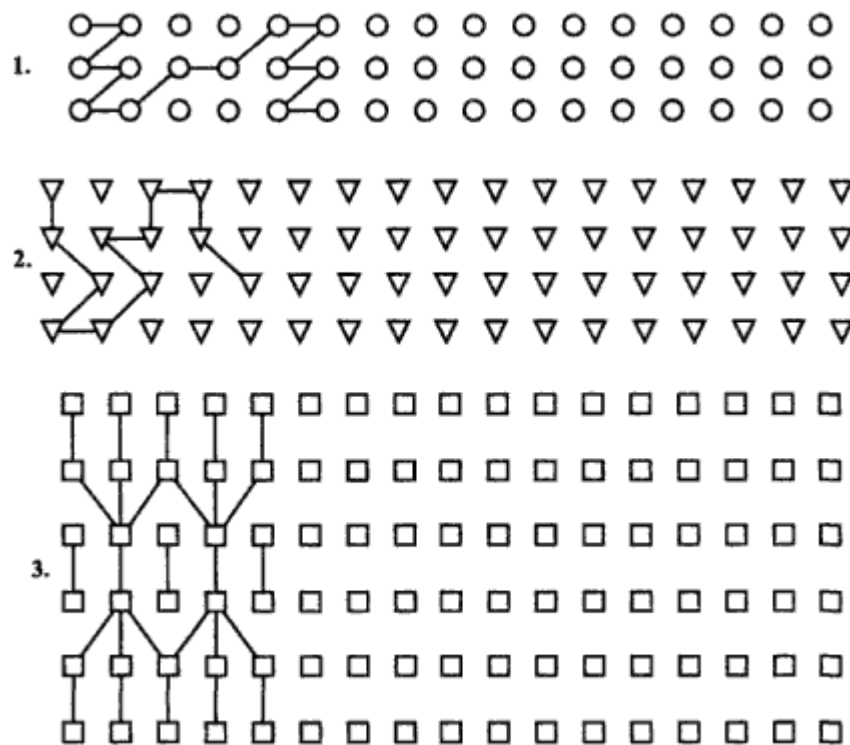
- а) аналіз кожного елемента візерунка;
- б) правильне відтворення кожного елемента;
- в) утримання послідовності протягом тривалого часу.



Під час виконання цих завдань важливо не тільки те, наскільки точно учень відтворює зразок (концентрація уваги), але й те, як довго він може працювати без помилок. Тому необхідно збільшувати час на виконання наступного завдання. Для початку психологи рекомендують 5 хвилин.

Після засвоєння завдань на папері у клітинку, слід переходити до більш складних зразків на чистих листах.

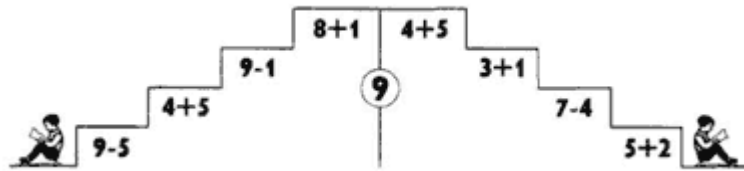
Завдання можна доповнити, якщо запропонувати дітям перевірити правильність виконання або виправити помилки у товариша. Практика доводить, що учні початкових класів з великим інтересом та старанністю ставляться до таких занять, де в якості спеціальної навчальної мети ставиться завдання формування уваги та організованості.



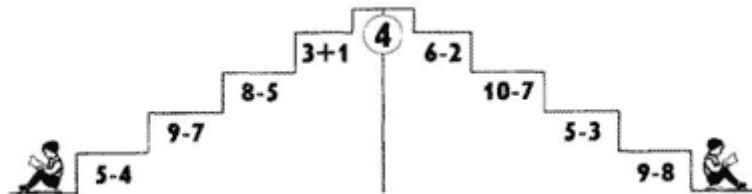
Вправи на формування навичок самоконтролю

Гра «Сходишки».

Кожній парі дітей дають одну картку з прикладами:



Приклад складено таким чином, що відповідь одного є початком іншого. Відповідь кожного прикладу учні записують на відповідній сходинці. Кожний учень може себе контролювати. Можна приклади скласти так, що відповідь кожного буде відповідати номеру сходинки, на якій він записаний:



Записуючи відповідь прикладу на кожній сходинці, діти контролюють себе.

Окремим напрямом є робота з гіперактивними дітьми. Вченими досліджувався феномен таких дітей і існують відповідні рекомендації для формування у них позитивного ставлення до навчання, спілкування з однолітками, виконання навчальних завдань. Психологами розроблені правила, яких доцільно дотримуватися у роботі з ними.

Правило 1. Починати треба з тренування тільки однієї функції (наприклад, тільки уваги). Необхідно пам'ятати, що закликаючи дитину до порядку, всі її зусилля зразу ж перемикаються на контроль своїх дій, а концентруватися на завданні їй буде важко. Тільки через деякий час після спільних зусиль можна вимагати не тільки уваги, але й загальноприйнятих норм поведінки.

Правило 2. Попереджуйте втому та надмірне збудження дитини: вчасно переключайте її на інші види завдань, зокрема на виконання дидактичних ігор, але не дуже часто.

Правило 3. Оскільки гіперактивній дитині важко себе контролювати, то вона потребує зовнішнього контролю. Важливо, щоб дорослі послідовно визначали межі поведінки. Необхідно враховувати, що такий учень не в змозі довго чекати, тому що всі покарання та заохочення повинні з'являтися вчасно. Реакція вчителя повинна бути адекватною поведінці гіперактивної дитини.

Правило 4. Починати займатися з гіперактивною дитиною краще індивідуально, а потім поступово вводити її у групові ігри, оскільки індивідуальні особливості таких дітей заважають сконцентруватися їм на виконанні завдання. Крім того, невміння дотримуватися правил гри може спровокувати конфлікти серед учнів.

Правило 5. Ігри, що використовуються у корекційній роботі повинні бути підібрані за таким напрямками:

- ігри на розвиток уваги;
- ігри та вправи на зняття емоційної напруги (релаксація);
- ігри, що сприяють формуванню навичок вольової регуляції (управління);
- ігри, які формують вміння спілкування.

Разом з користю, яку вносять у корекційно-розвивальний процес інтелектуальні ігри, слід застерегти вчителя від надмірного включення їх у навчально-виховний процес.

Розумові навантаження під час проведення ігор часто призводять до статичного напруження, малій рухливості дітей, а тому дидактичні ігри обов'язково повинні бути дозованими і раціонально включеними у режим життєдіяльності молодших школярів.

На жаль, у сучасній школі питання оптимального чергування розумових і фізичних навантажень учнів поки ще далекі від свого

вирішення. М.Безруких, С.Єфімова стверджують: необхідного для нормального росту та фізичного розвитку об'єму рухливих навантажень у початковій школі не отримують на 50%. Хоча загальновідомо, що зниження рухливої активності погіршує стан всього дитячого організму і обов'язково призводить до нервово психічної та загальної соматичної слабкості, до швидкої втомлюваності і зниженню працездатності у навчальному процесі, до чисельних хронічних захворювань.

У таких випадках на допомогу вчителю знову може стати дитяча гра, розкриваючи ще одну свою важливу функцію – лікувально-оздоровчу. Використання відомих рухливих, спортивних ігор повинно стати невід'ємною складовою програми корекційно-розвивальної діяльності вчителя, сприяючи фізичному розвитку учнів, адаптації їх до фізичних навантажень, удосконаленню нервово-психічної регуляції тощо.

Фізичний і психічний компоненти в іграх цієї групи тісно взаємопов'язані. Так, у спортивних іграх діти не тільки реалізують потребу в активних рухах, витрачають накопичену енергію й удосконалюють основні рухливі навички, але і вчать ініціативності, самостійності – з одного боку, а з іншого – вмінню володіти собою та узгоджувати свої дії з діями інших членів колективу.

Такі ігри є добрим тренуванням у швидкому – в залежності від обставин, що змінюються, але згідно плану – переключенні уваги й розвитку її гнучкості.

Спеціальні оздоровчі ігри разом з профілактикою порушень зору та осанки знімають втому, що викликається інтенсивними інтелектуальними навантаженнями, і створюють в учасників гри стан психологічного комфорту. Особливо яскраво цей ефект виявляється у тому випадку, якщо ігри супроводжуються музикою.

Висновки

Математика володіє унікальними розвиваючим ефектом. «Вона приводить у порядок розум», тобто найкращим способом формує прийоми діяльності мислення і якостей розуму, і не тільки. Її вивчення сприяє розвитку пам'яті, мови, уяви, емоцій, формує терпіння, творчий потенціал особистості. Математик краще планує свою діяльність, прогнозує ситуацію. Якраз саме ця гуманітарна складова, безсумнівно, важлива для особистого розвитку кожної людини.

Треба пам'ятати, що математика – один з найбільш складних навчальних предметів, але застосування дидактичних ігор і вправ дозволяє частіше змінювати види діяльності на уроці, сприяє розвитку логічного мислення, і це створює умови для підвищення емоційного ставлення до змісту навчального матеріалу, забезпечує його доступність і осмислення.

Розвивальні можливості таких уроків повинні мати важливі напрями роботи як:

- розвиток процесів сприйняття;
- формування ключових компетентностей учнів;
- формування досвіду пошуково-дослідницької діяльності;
- розвиток логічного мислення, уяви, уваги та пам'яті.

Аналіз психолого-педагогічної літератури, педагогічного досвіду дозволив нам виявити корекційно-розвивальні ресурси дидактичних ігор, серед яких вчені виділяють розвиток уваги, пам'яті, інтелекту, емоційного фону, адаптації.

Правильно підібрану, вміло проведену педагогом гру слід вважати таким же важливим і необхідним елементом освітньої роботи, як і урок. Така гра необхідна для гармонізації комбінації розумових, емоційних і фізичних навантажень, ефективної корекції та стимулювання всіх аспектів дитячого розвитку.

Список використаних джерел

1. Амонашвили Ш.А. Как живете дети? М.: Просвещение, 1998. С.35-57.
2. Артемова Л.В. Вчись граючись. К., 2000.
3. Букатов В.М. Педагогічні таїнства дидактичних ігор: посіб. /В.М.Букатова. К.: Ред.загальнопед. газ., 2004. 126с.
4. Бібік Н.М. В інтересах особистісно орієнтованого навчання. Педагогічна газета. 1999. №10. С.4-5.
5. Богданович М.В., Козак М.В., Король Я.А. Методика викладання математики в початкових класах. К.: АСК, 1999. 342с.
6. Борякова Н.Ю. и др. Практикум по коррекционно-развивающим занятиям. М.: Просвещение, 1994. С.22-46.
7. Букатов В.М. Педагогические таинства дидактических игр. М.: Знание, 1997. С.33-54.
8. Вайнер М.Э. Игра и эмоциональное развитие младших школьников. Начальная школа. 2001. №4. С.12-15.
9. Вайсбурд М.Н., Аппатова Р.С. Игра в учебном процессе. Народное образование. 1986. №8. С.46-47.
10. Возрастные возможности усвоения знаний / Под ред. Д.Б. Эльконина, В.В. Давыдова. М.: Просвещение, 1966. 247с.
11. Воропаева И.П. Коррекция эмоциональной сферы младших школьников. М.: Мир, 1993. 72с.
12. Выготский Л.С. Мышление и речь. М.: Издательство АПН РСФСР, 1956. 276с.
13. Гальперин П.Я., Кабыльницкая С.Л. Экспериментальное формирование внимания. М.: Издательство Московского университета, 1974. 438с.
14. Гуцан Л.А. Гра як засіб пропедевтичної профорієнтаційної роботи. Початкова школа. 2005. №9. С.51-53.

15. Давыдов В.В. Проблемы развивающего обучения: опыт теоретических и экспериментальных психологических исследований. М.:Педагогика, 1986. 539с.
16. Дусавицкий А.К.Формула интереса.М.:Знание,1989.С.25-36.
17. Забрамная С.Д., Костенкова Ю.А. Развивающие занятия с детьми. М.:Просвещение, 2001.С.12-36.
18. Зайцев С.В. Развивающая среда: принципы организации, вариативность и изменчивость. Директор школы (Россия). 2001.№6. С.68-79.
19. Ільяницька Л.С. Ігрові проблемні ситуації. Початкова школа.№4. 1996. С.27-28.
20. Карабанова О.А. Игра в коррекции психического развития ребенка.М.:Знание, 1997.С.27-44.
21. Катаева А.А., Стребелева Е.А. Дидактические игры и упражнения в обучении умственно отсталых дошкольников.М.:Мир, 1993.С.27-46.
22. Колосов П.В. Місце навчальної гри у методичній системі сучасної дидактики / П.В.Колосов. Рідна школа.2000. №11. С.65-66.
23. Король Я.А. Ігрові ситуації на уроках математики у 1 класі чотирирічної початкової школи. К.:Радянська школа, 1988. 32с.
24. Костенко Г.А., Яременко О.Б. Особистісно орієнтований підхід у навчанні учнів з різними типами темпераменту. Початкова освіта. 2001. №33. С.4.
25. Леонтьев А.Н. Проблемы развития психики. М.:Знание, 1981.385с.
26. Людина – психосоматична система. URL:<https://helpiks.org/1-74097.html>
27. Ляпина Г.А. Игра как средство активизации учебно-воспитательного процесса.Алма-Ата:Алматы,1978.65с.
28. Микитюк С., Саган О.Діагностично-корекційна робота щодо формування обчислювальних умінь учнів початкової школи. Початкова школа.Київ.2007.№3.С.34-36.

29. Навчання і розвиток молодших школярів/Під ред. Г.С.Костюка. К.:Рад.шк., 1970. 496с.
30. Новоселова С.Л. О новой классификации детских игр. Дошкольное воспитание.1997.№3.С.85.
31. Носаченко І.М.Застосування гри у навчальному процесі. Рад.школа.1991.№4.С.25-28.
32. Осипова А.А. Диагностика и коррекция внимания. Программа для детей 5-9 лет.М.:Просвещение, 2001.С.10-23.
33. Петрушина Л.І.Дидактична гра як засіб пізнавальної діяльності дітей / Л.І.Петрушина. Така проста гра. 2005. №2. С.28-30.
34. Подмазін С.І. Психологія особистісно-зорієнтованого навчання. Завуч (Перше вересня). 2001. №20-21. С.25-29.
35. Раева.И.Управление умственной деятельностью младшего школьника.М.:Просвещение,1976.С.49-51.
36. Репкина Г.В., Заика Е.В. Оценка уровня сформированности учебной деятельности. Томск:Пеленг, 1993. 129с.
37. Рубинштейн С.Л. Основы общей психологии. М.:Педагогика, 1989.Т.2.С.47-58.
38. Савченко О.Я. Розвиток пізнавальної самостійності молодших школярів.К.:Рад.школа,1982.175с.
39. Саган О.В. Комбінаторні задачі як засіб формування математичного мислення молодших школярів.
URL:http://nbuv.gov.ua/UJRN/znppn_2014_65_24
40. Саган О.В., Микитюк С.В.Діагностично-корекційна робота щодо формування обчислювальних умінь учнів початкової школи. Початкова школа.2007.№3.С.34-36.
41. Саган О.В. НОВІ ІНФОРМАЦІЙНІ ТЕХНОЛОГІЇ ЯК ЗАСІБ ФОРМУВАННЯ ХУДОЖНЬО-ГРАФІЧНИХ УМІНЬ УЧНІВ. Збірник наукових праць «Педагогічні науки». 2007. Вип.46.с. 399-402.

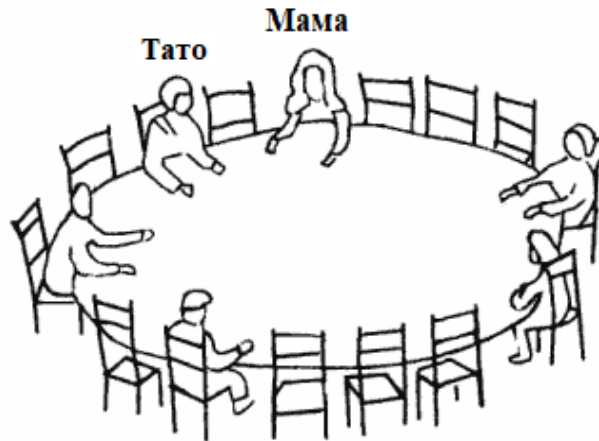
42. Степанова О.А. Коррекционно-развивающие ресурсы игры в работе с младшими школьниками. Начальная школа. 2001. №4. С.3-8.
43. Саган О.В. Використання різних мов представлення знань як чинник гуманізації математичної освіти. Інформаційні технології в освіті: зб. наук. праць / ред. О.В. Співаковський. Херсон. 2014. Вип. 18. С.105-110. URL: http://ite.kspu.edu/ru/webfm_send/765
44. Талызина Н.Ф. Формирование познавательной деятельности младших школьников. М.: Просвещение, 1988. С.19-22.
45. Тихенко Л.В. Інтерактивний підхід до навчання дітей здорового способу життя. Початкова школа. 2007. №6. С.33-36.
46. Хмара Т.М. Створюємо особистісно орієнтовану систему навчання математики. Математика в школі. 2001. №5. С.4.
47. Черватюк О.Г., Шиманська Г.Д. Елементи цікавої математики на уроках математики. К.: Рад. шк., 1988. С.33-35.
48. Шмаков С.А. Игры-шутки, игры-минутки. М.: Знание, 1996. С.23-43.
49. Якиманська І.С. Особистісно-орієнтована система навчання. Завуч (Перше вересня). 1999. №7. С.2.

Додатки

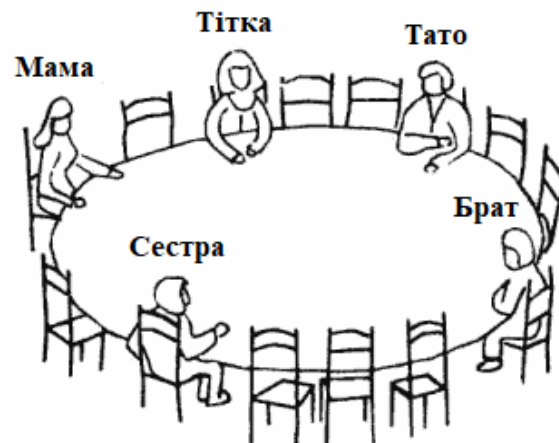
Додаток А

Матеріал до методики РенеЖиля

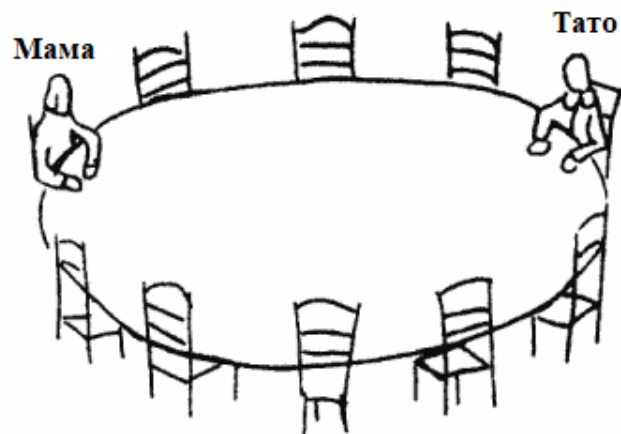
1. *Ось стіл, за яким сидять різні люди. Познач хрестиком, де сидиш ти.*



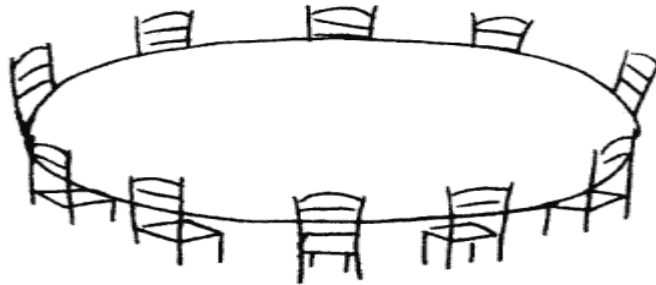
2. *Познач хрестиком, де сидиш ти.*



3. *Познач хрестиком, де сидиш ти.*



4. А тепер розмісти кількох людей і себе навколо цього столу. Познач їх родинні стосунки (тато, мама, брат, сестра) або друг, товариш, однокласник.



5. Ось стіл, на чолі якого сидить людина, яку ти добре знаєш. Де сів би ти? Хто ця людина?



6. Ти разом зі своєю сім'єю будеш проводити канікули у господарів, які мають великий будинок. Твоя сім'я вже зайняла кілька кімнат. Вибери кімнату для себе.

Брат					Тато та мама
Сестра					

7. Ти довгий час гостюєш у знайомих. Познач хрестиком кімнату, яку б вибрав (вибрала) ти.

Тато та мама					
Бабуся та дідуся					

8. Ще раз у знайомих. Познач кімнати деяких людей і твою кімнату.

9. Вирішено піднести одній людині сюрприз. Ти хочеш, щоб це зробили? Кому? А може, тобі все одно? Напиши нижче.

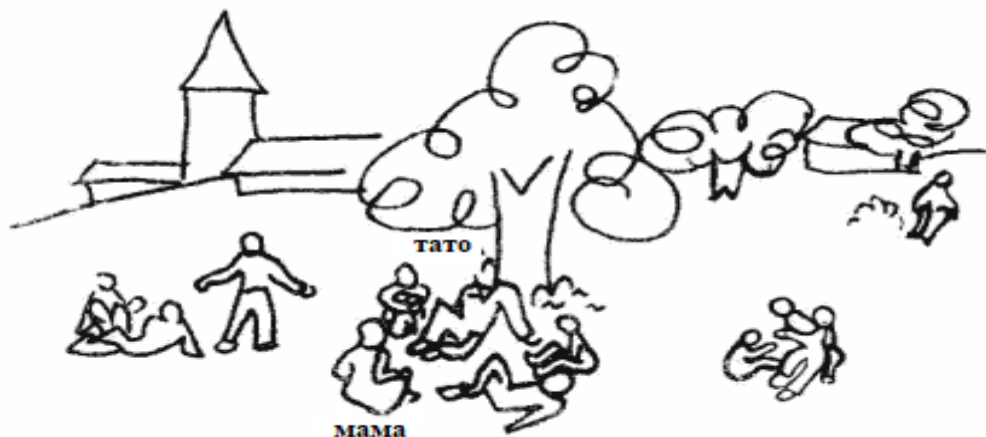
10. Ти маєш можливість поїхати на кілька днів відпочивати, але там, куди ти їдеш, тільки два вільних місця: одне для тебе, друге для іншої людини. Кого б ти взяв із собою? Напиши нижче.

11. Ти втратив щось, що коштує дуже дорого. Кому першому ти розповіси про цю прикрість? Напиши нижче.

12. У тебе болять зуби, і ти повинен піти до зубного лікаря, щоб вирвати хворий зуб. Ти підеши один? Або з ким-небудь? Якщо підеши з ким-небудь, то хто ця людина? Напиши нижче.

13. Ти здав іспит. Кому першому ти розповіси про це? Напиши нижче.

14. Ти на прогулянці за містом. Познач хрестиком, де знаходишся ти.



15. Інша прогулянка. Познач, де ти на цей раз.



16. Де ти на цей раз?



17. Тепер на цьому малюнку розмісти себе і кілька людей. Намалюй або позначити хрестиками. Підпиши, що це за люди.



18. Тобі і деяким іншим дали подарунки. Хтось отримав подарунок набагато краще за інших. Кого б ти хотів бачити на його місці? А може бути, тобі все одно? Напиши.

19. Ти збираєшся в далеку дорогу, їдеш далеко від своїх рідних. За кого б ти сумував найсильніше? Напиши нижче.

20. Ось твої товариші йдуть на прогулянку. Познач хрестиком, де ти йдеш.



21. З ким ти любиш грати? З товаришами твого віку? Молодша за тебе? Старше тебе? Підкресли одну з можливих відповідей.

22. Це майданчик для ігор. Познач, де знаходишся ти.



23. Ось твої товариші. Вони сваряться з невідомої тобі причини.

Познач хрестиком, де будеш ти.



24. Це твої товариші, сваряться через правила гри. Познач, де ти.



25. Товариш навмисне штовхнув тебе і звалив з ніг. Що будеш робити? Будеш плакати? Поскаржишся вчителю? Вдарити його? Зробиш йому зауваження? Чи не скажеш нічого? Підкресли один з відповідей.

26. Ось людина, добре тобі відомий. Він щось говорить тим, хто сидить на стільцях. Ти знаходишся серед них. Познач хрестиком, де ти.



27. Ти багато допомагаєш мамі? Мало? Рідко? Підкресли одну з відповідей.

28. Ці люди стоять навколо столу, і один з них щось пояснює. Ти знаходишся серед тих, хто слухає. Познач, де ти.



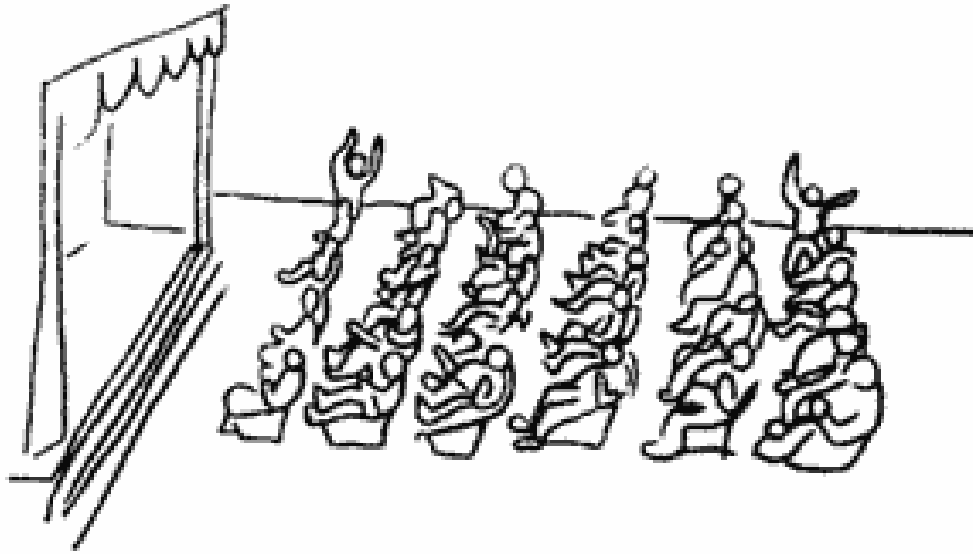
29. Ти і твої товариші на прогулянці, одна жінка вам щось пояснює.
Познач хрестиком, де ти.



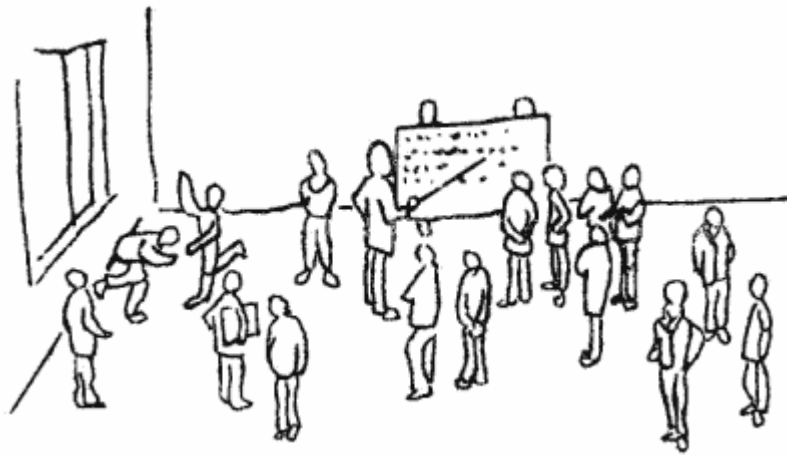
30. Під час прогулянки всі розташувалися на траві. Познач, де знаходишся ти.



31. Ці люди дивляться цікавий спектакль. Познач хрестиком, де ти.



32. Це показ у таблиці. Познач хрестиком, де ти.



33. Один з товаришів сміється над тобою. Що будеш робити? Будеш плакати? Пожмеши плечима? Сам будеш сміятися над ним? Будеш обзивати його, бити? Підкресли одну з відповідей.

34. Один з товаришів сміється над твоїм другом. Що поробиш? Будеш плакати? Пожмеши плечима? Сам будеш сміятися над ним? Будеш обзивати його, бити? Підкресли одну з відповідей.

35. Товариш взяв твою ручку без дозволу. Що будеш робити? Плакати? Скаржитися? Кричати? Спробуєш відібрати? Почнеш його бити? Підкресли одну з відповідей.

36. Ти граєш в лото (або в шашки, або в іншу гру) і два рази поспіль програєш. Ти не задоволений? Що будеш робити? Плакати?

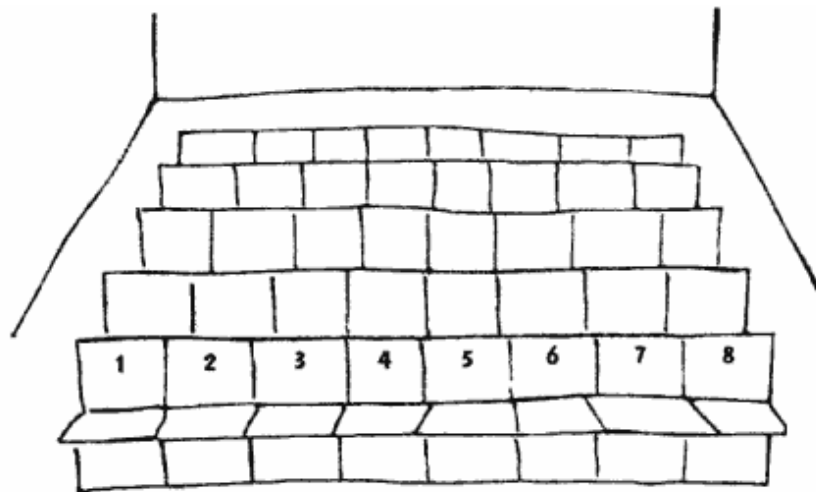
Продовжувати грати далі? Нічого не скажеш? Почнеш злитися? Підкресли один з відповідей.

37. Батько не дозволяє тобі гуляти. Що будеш робити? Нічого не відповіси? Надмешся? Почнеш плакати? Запротестуєш? Спробуєш піти всупереч забороні? Підкресли одну з відповідей.

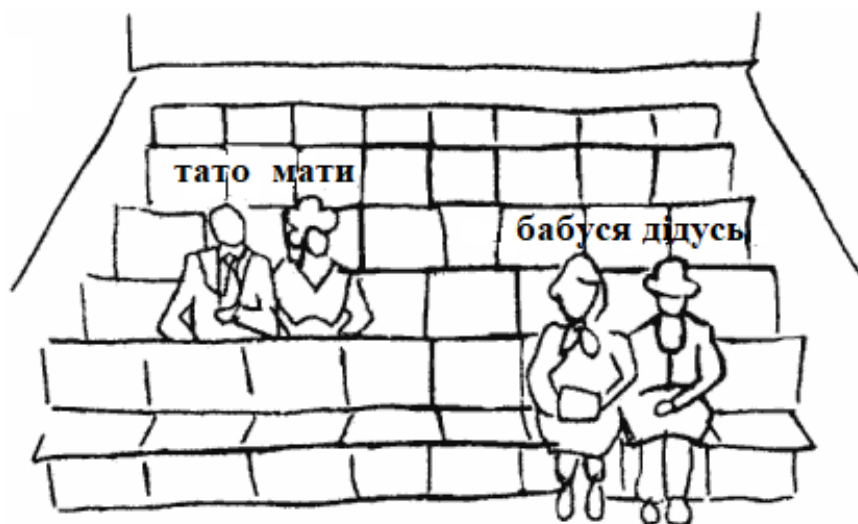
38. Мама не дозволяє тобі йти гуляти. Що будеш робити? Нічого не відповіси? Надмешся? Почнеш плакати? Запротестуєш? Спробуєш піти всупереч забороні? Підкресли одну з відповідей.

39. Учитель вийшов і довірив тобі нагляд за класом. Чи здатний ти виконати це доручення? Напиши нижче.

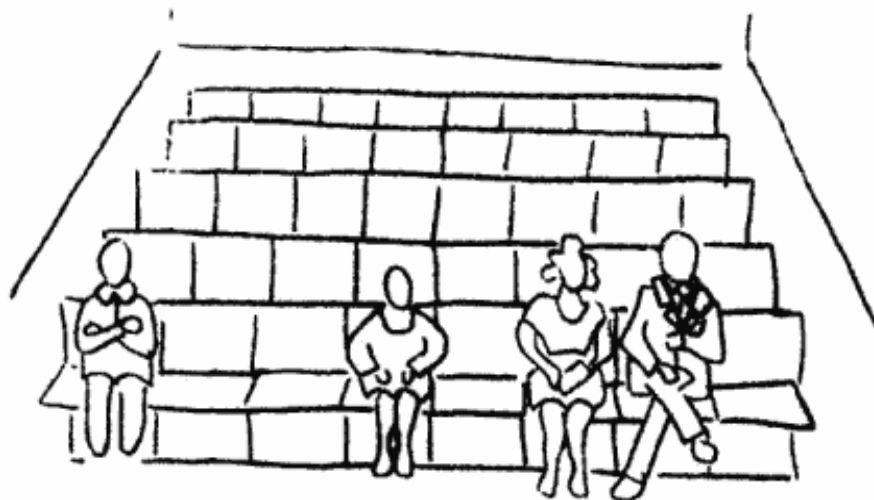
40. Ти пішов в кіно разом зі своєю сім'єю. В кінотеатрі багато вільних місць. Де ти сядеш? Де сядуть ті, хто прийшов разом з тобою?



41. В кінотеатрі багато порожніх місць. Твої родичі вже зайняли свої місця. Познач хрестиком, де сядеш ти.



42. Знову в кінотеатрі. Де ти будеш сидіти?



Ключ

№ шкал	Назва шкали	№ завдання	Значення кількості завдань
1	Ставлення до мам	1-4, 8-15, 17-19, 27, 38, 40-42	20
2	Ставлення до батька	1-5, 8-15, 17-19, 37, 40-42	20
3	Ставлення до мам і батька як до сім'ї	1-4, 6-8, 14, 17, 19	10
4	Ставлення до братів і сестер	1, 2, 4, 5, 6, 8-19, 30, 40, 42	20
5	Ставлення до бабусі і дідуся	1, 4, 7-13, 17-19, 30, 40, 41	15
6	Ставлення до друзів	1, 4, 8-19, 25, 30, 33-35, 40	20
7	Ставлення до вчителів (авторитетних дорослих)	1, 4, 5, 9, 11, 13, 17, 19, 26, 28-30, 32, 40	15
8	Допитливість	5, 22, 23, 24, 26, 28-32	10
9	Домінантність	20-22, 39	4
10	Товариськість	16, 22-24	4
11	Замкненість, відгородженість	9, 10, 14-16, 17, 19, 22-24, 29, 30, 40-42	15
12	Соціальна адекватність поведінки	9, 25, 28, 32-38	10

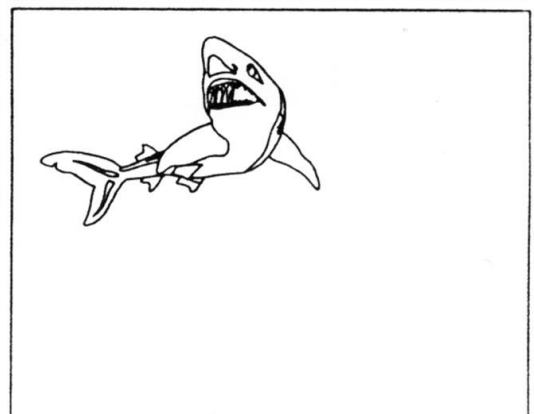
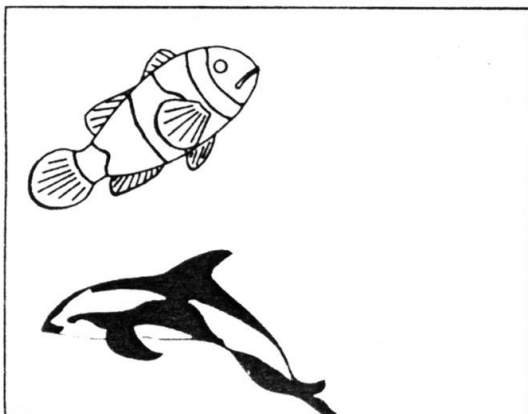
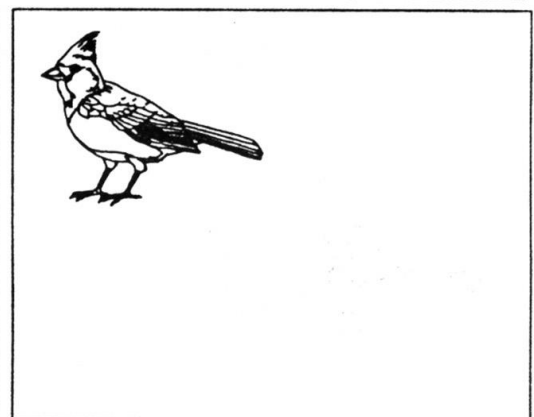
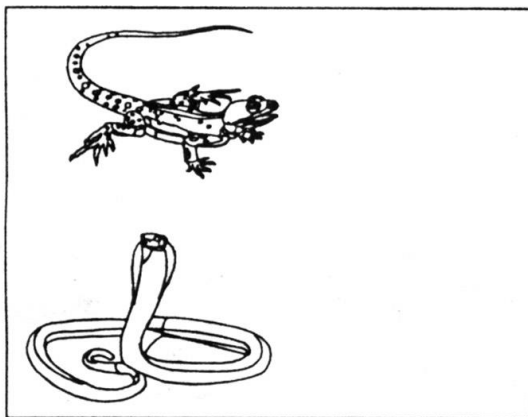
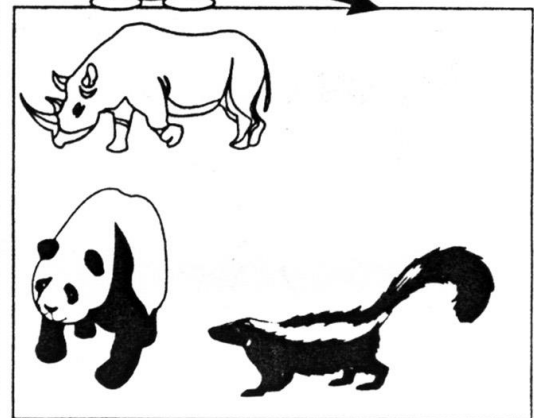
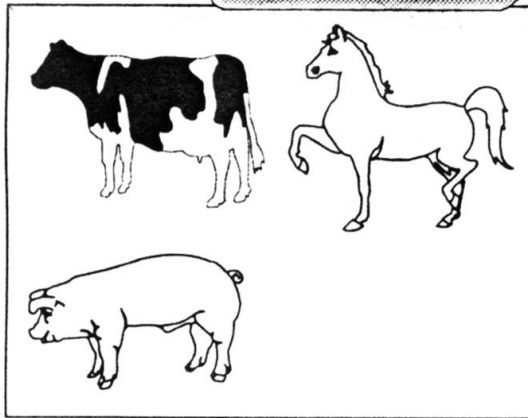
Додаток Б

Логічні вправи

Домалюй групи тварин сам. Подумай, які тварини можуть належати до цих груп. Придумай назву для кожної групи тварин.

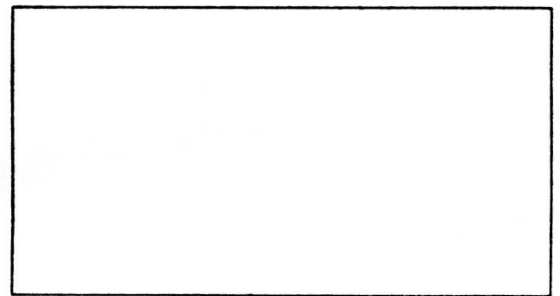
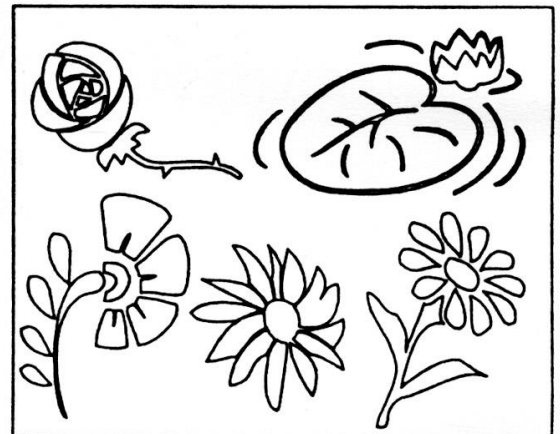
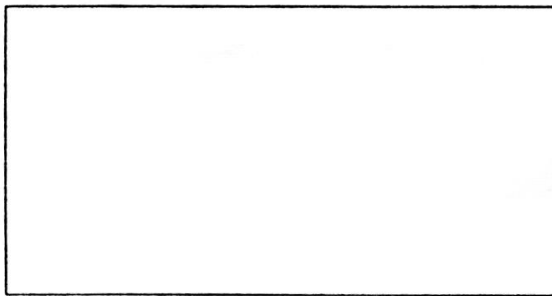
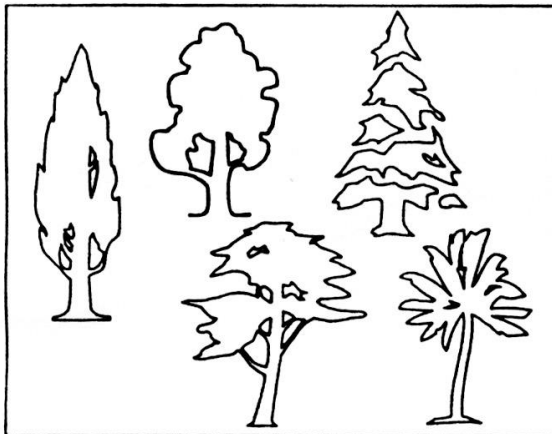
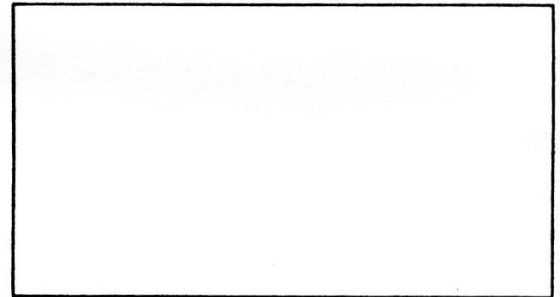
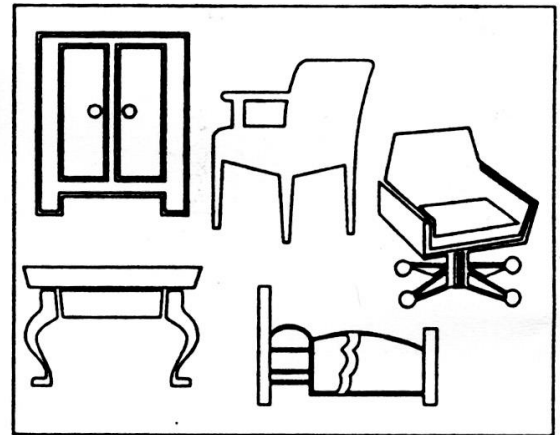
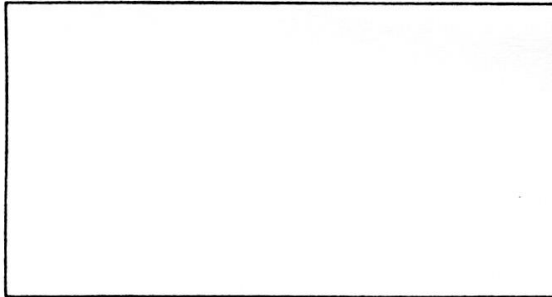
Придумай і домалюй до кожної групи тварин щонайменше по 5 нових предметів.

Спочатку придумає назву цієї групи, а потім домалює її.



Згадай, як можна назвати кожну групу будинків, предметів і рослин, зображених на малюнку.

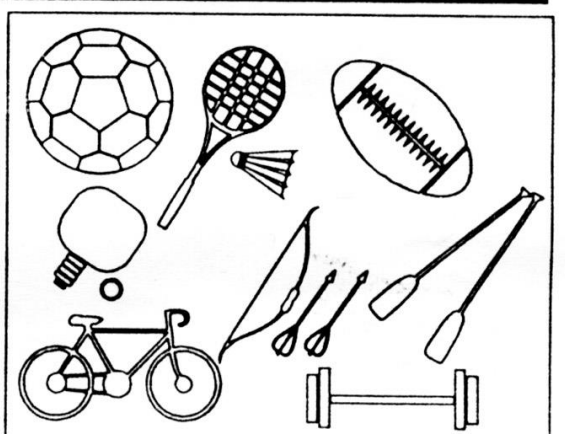
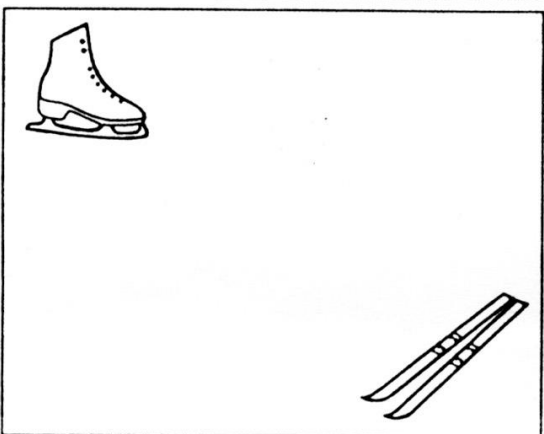
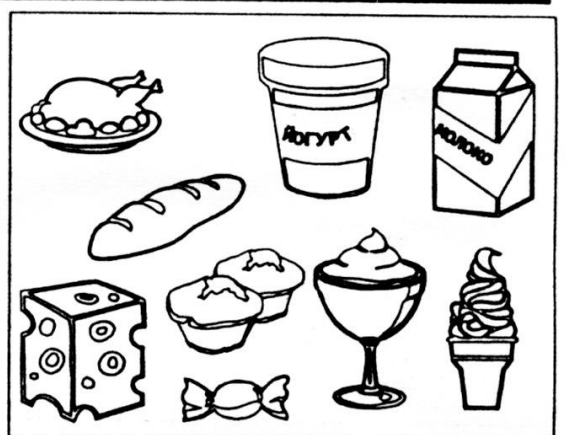
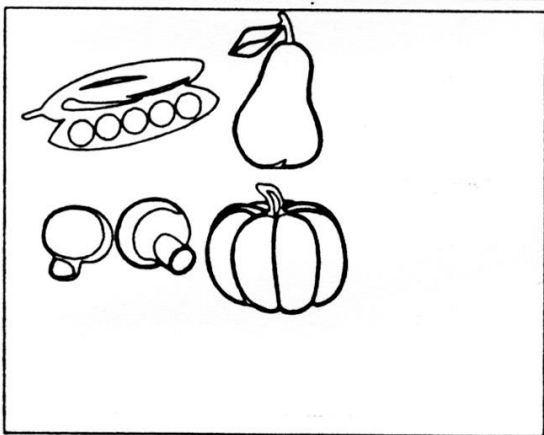
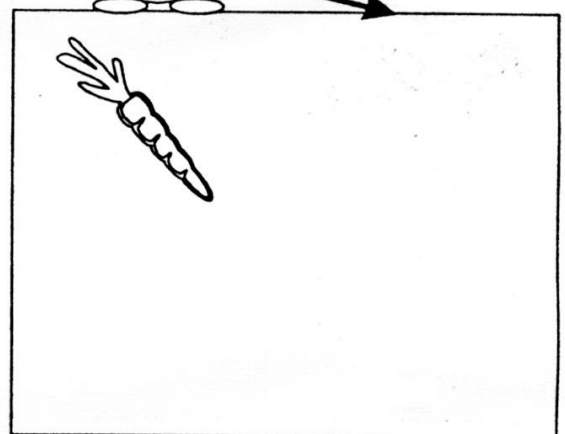
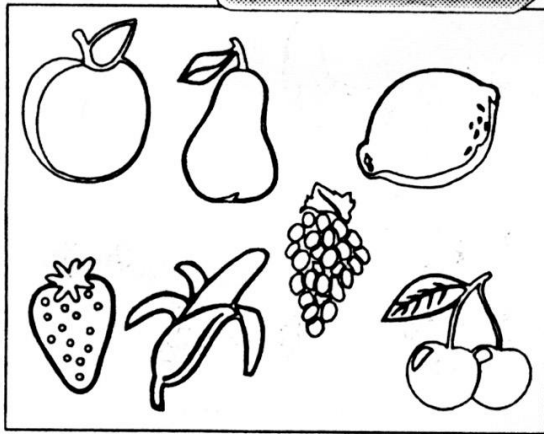
Придумай і домалюй будинки, предмети і рослини, які належать до цих груп.



Домалюй групи предметів і рослин сам. Подумай, які предмети і рослини можуть належати до цих груп. Придумай назву для кожної групи.

Придумай і домалюй до кожної групи щонайменше по 5 нових предметів.

Спочатку придумає назву цієї групи, а потім домалює її.



Додаток В

**КОДЕКС АКАДЕМІЧНОЇ ДОБРОЧЕСНОСТІ
ЗДОБУВАЧА ВИЩОЇ ОСВІТИ ХЕРСОНЬСЬКОГО
ДЕРЖАВНОГО УНІВЕРСИТЕТУ**

Я, Іричук Юлія Юріївна, учасник(ця) освітнього процесу Херсонського державного університету, **УСВІДОМЛЮЮ**, що академічна доброчесність – це фундаментальна етична цінність усієї академічної спільноти світу.

ЗАЯВЛЯЮ, що у своїй освітній і науковій діяльності **ЗОБОВ'ЯЗУЮСЯ**:

– дотримуватися:

- вимог законодавства України та внутрішніх нормативних документів університету, зокрема Статуту Університету;
- принципів та правил академічної доброчесності;
- нульової толерантності до академічного плагіату;
- моральних норм та правил етичної поведінки;
- толерантного ставлення до інших;
- дотримуватися високого рівня культури спілкування;
 - надавати згоду на:
 - безпосередню перевірку курсових, кваліфікаційних робіт тощо на ознаки наявності академічного плагіату за допомогою спеціалізованих програмних продуктів;
 - оброблення, збереження й розміщення кваліфікаційних робіт у відкритому доступі в інституційному репозитарії;
 - використання робіт для перевірки на ознаки наявності академічного плагіату в інших роботах виключно з метою виявлення можливих ознак академічного плагіату;
 - самостійно виконувати навчальні завдання, завдання поточного й підсумкового контролю результатів навчання;
 - надавати достовірну інформацію щодо результатів власної навчальної (наукової, творчої) діяльності, використаних методик досліджень та джерел інформації;
 - не використовувати результати досліджень інших авторів без використання покликань на їхню роботу;
 - своєю діяльністю сприяти збереженню та примноженню традицій університету, формуванню його позитивного іміджу;

- не чинити правопорушень і не сприяти їхньому скоєнню іншими особами;
- підтримувати атмосферу довіри, взаємної відповідальності та співпраці в освітньому середовищі;
- поважати честь, гідність та особисту недоторканність особи, незважаючи на її стать, вік, матеріальний стан, соціальне становище, расову належність, релігійні й політичні переконання;
- не дискримінувати людей на підставі академічного статусу, а також за національною, расовою, статевою чи іншою належністю;
- відповідально ставитися до своїх обов'язків, вчасно та сумлінно виконувати необхідні навчальні та науково-дослідницькі завдання;
- запобігати виникненню у своїй діяльності конфлікту інтересів, зокрема не використовувати службових і родинних зв'язків з метою отримання нечесної переваги в навчальній, науковій і трудовій діяльності;
- не брати участі будь-якої діяльності, пов'язаній із обманом, нечесністю, списуванням, фабрикацією;
- не підроблювати документи;
- не поширювати неправдиву та компрометуючу інформацію про інших здобувачів вищої освіти, викладачів і співробітників;
- не отримувати і не пропонувати винагород за несправедливе отримання будь-яких переваг або здійснення впливу на зміну отриманої академічної оцінки;
- не залякувати й не проявляти агресії та насильства проти інших, сексуальні домагання;
- не завдавати шкоди матеріальним цінностям, матеріально-технічній базі університету та особистій власності інших студентів та/або працівників;
- не використовувати без дозволу ректорату (деканату) символіки університету в заходах, не пов'язаних з діяльністю університету;
- не здійснювати і не заохочувати будь-яких спроб, спрямованих на те, щоб за допомогою нечесних і негідних методів досягти власних корисних цілей;
- не завдавати загрози власному здоров'ю або безпеці інших студентів та/або працівникам.

УСВІДОМЛЮЮ, що відповідно до чинного законодавства у разі недотримання Кодексу академічної доброчесності буду нести академічну та/або інші види відповідальності й до мене можуть бути застосовані заходи дисциплінарного характеру за порушення принципів академічної доброчесності.

12.04.2021
(дата)

(підпис)

Юлія ІРИЧУК
(ім'я, прізвище)