

Рівненський інститут післядипломної педагогічної освіти
Комунальна науково— методична установа
«Березнівський районний методичний кабінет»
Березнівської районної ради
Березнівська загальноосвітня I-III ступенів школа №2

*Номінація «Практична
психологія»*

*Розвиток пізнавальних процесів
учнів як необхідна умова їх успішного
навчання*



Карповець Оксана Федорівна,
практичний психолог

Карповець О.Ф. Розвиток пізнавальних процесів учнів як необхідна умова їх успішного навчання. Навчально-методичний посібник. Березнівська загальноосвітня I-III ступенів школа №2. – Березне, 2013 – 36 с.

У навчально-методичному посібнику на основі дослідження та аналізу досвіду роботи практичного психолога розкривається один з інноваційних методів роботи з учнями на уроках, заняттях, гуртках з метою розвитку їх пізнавальних процесів, активізації навчальної діяльності.

Навчально-методичний посібник розрахований на педагогів навчальних закладів, психологів, соціальних педагогів.

Рецензент:

Агафонова О.І., завідувач ПМПК районного управління освіти, молоді та спорту Березнівської райдержадміністрації;

Гоголь В.А., заступник директора з позакласної роботи Березнівської загальноосвітньої I-III ступенів школи №2.

Комп'ютерний набір: Карповець О.Ф.

Рекомендовано науково-методичною радою комунальної науково-методичної установи
«Березнівський районний методичний кабінет» Березнівської районної ради
(Протокол №2 від 08 лютого 2013 року)

Зміст

Вступ.....	3
Опис досвіду.....	5
Сприйняття.....	6
Увага	8
Пам'ять	13
Мислення	19
Уява, уявлення, фантазія, мрія	24
Висновок.....	26
Література.....	27

Вступ

Швидкий темп, висока емоційна напруга та хаотичне мислення характеризують життя сучасної дитини. Особливий вплив ці соціальні фактори мають на дитячу психіку, в якій ще відсутні захисні механізми свідомості.

Прихід дитини до школи вимагає надзвичайної перебудови психіки дитини, «щасливе» і безтурботне дитинство закінчилося з приходом до школи, починається період важкої розумової праці. Тому школа відіграє величезну роль у розвитку розумових дій дитини.

Зміст і принципи функціонування системи освіти безпосередньо пов'язані з ціннісними орієнтирами, визначеними у суспільному житті. Соціальні зміни, які відбулися у нашій державі, актуалізують нові задачі у сфері освіти, обумовлюють необхідність пошуку прогресивних методів і підходів для вирішення цих задач.

Кожне оновлення, саме по собі, може супроводжуватися болісними процесами руйнування стереотипів мислення і, можливо, тому впровадження інноваційних технологій природно викликає протягом певного часу негативну реакцію, яка теж є похідною консервативної частини людської психіки. Проте подібна реакція має свій корисний аспект, бо дозволяє новому, прогресивному практично довести своє право на існування.

Система освіти, яка склалася у нашій країні, потребує суттєвого аналізу з метою виявлення істинно цінного досвіду, безумовно, корисного для побудови освіти нового типу. Основним принципом побудови освіти майбутнього може стати збереження напрацювань минулого з гармонійним



доповненням ефективними підходами та методами, відомими сучасному людству.

Перехід до освіти майбутнього – це перш за все перехід до прогресивної філософії, основні положення якої стануть головним орієнтиром на шляху наповнення нової системи освіти дійсно

новим змістом. При цьому, першим питанням, яке постає перед філософією освіти, є питання кінцевої мети: в чому полягає головна задача освіти та якими домінантними рисами ми хочемо наділити людину майбутнього, а значить, і майбутнє людство?

Кожен з нас має певні уявлення про себе, про власний образ, однак, у багатьох випадках у процесі порівняння з іншими ми підсвідомо підкреслюємо власні вади і недоліки, чим тільки відкладаємо свідоме вирішення власних проблем. Подібно до того, як лікар має можливість допомогти хворому, лише встановивши діагноз хвороби, дитина може правильно зорієнтуватися на життєвому шляху за умови відвертої самооцінки та усвідомлення своїх реальних потреб.

У наш час суспільство змінюється доволі швидко. Важко прогнозувати навіть найближче майбутнє. Отож, неможливо передбачити, які знання можуть знадобитися дитині, а які – ні в її позашкільному житті. Найнеобхіднішим є вміння аналізувати ситуацію, планувати, оцінювати наслідки, вміння думати, добувати і переосмислювати інформацію. Тому на зламі століть навчально-виховний процес має зміцнювати інтерес дитини до пізнання, відкриття нового, забезпечувати міцність і надійність засвоєваних знань і водночас сприяти становленню в учнів продуктивного характеру їхньої особистості, тобто осмисленого і творчого ставлення до свого індивідуального і суспільного життя. Формування особистості школяра – це творча, багатогранна діяльність, що передбачає не тільки глибокі знання, а й розуміння дитиною механізмів людської психіки, які допомагають або, навпаки, заважають оволодінню цими знаннями, виховання в особистості мислення, здатність самостійно приймати рішення та давати їм оцінку. Ціннісне ставлення до інших дітей, предметів та явищ навколишнього середовища є найважливішим виявом самосвідомості особистості школяра.

Опис досвіду

Перед кожним загальноосвітнім навчальним закладом, крім завдання допомогти дитині оволодіти базисними знаннями, уміннями та навичками, стоїть завдання віднайти в кожній дитині свою родзинку, яка допоможе дитині розкритися, показати себе і навіть, починаючи з молодших класів, визначитися з майбутньою професією, справою свого життя.



Ні для кого не секрет, що учні за час навчання в школі відвідують безліч гуртків, факультативів, курсів за вибором, займаючись в яких стараються зрозуміти, що найбільше їх цікавить, до чого в них є здібності, що в них виходить найкраще. І, відповідно до цього, займаються й надалі тією справою. Але щоб це зрозуміти, порою потрібно не рік і не два. А якщо ще дитина сама не прагне цього виявити, батьки не допомагають, то часто ще в 9 – 11-их класах учні не можуть зрозуміти, що їм подобається, до чого в них є здібності.

Тому, на мою думку, саме психолог закладу повинен прийти на допомогу як самій дитині, так і її батькам та вчителям. Адже саме він найбільше обізнаний із сензитивними періодами розвитку пізнавальних процесів в учнів різних вікових категорій.

Яким же чином я як психолог навчального закладу здійснюю цю роботу? Оскільки, в силу об'єктивних причин, не в кожній школі можливе введення уроків психології, а одна година психолога в місяць в одному класі – це досить мало для отримання даної інформації. Тому я пропоную вчителям початкових класів, вчителям-предметникам на своїх уроках проводити хвилинки психології, які присвячувати виконанню вправ, ігор з розвитку пізнавальних процесів, необхідних для оволодіння тими чи іншими знаннями. Ці вправи може проводити як сам вчитель, так і психолог. Систематичне проведення цієї роботи дасть змогу зрозуміти педагогам, дітям та їх батькам, що дається дитині легко, без особливих зусиль, в чому вона

може досягти вищих результатів. Адже вивчення кожного предмета чи заняття будь-якою творчою справою потребує особливих здібностей. Наприклад, для досягнення високих результатів в математиці потрібні розвинені в більшій мірі уважність, пам'ять, логічне мислення; в філології – пам'ять, образне мислення, уява, мовлення; в біології, географії – сприйняття, спостережливість, уважність, просторове мислення; в образотворчому мистецтві – сприйняття, уважність, уява, фантазія тощо.

Сприйняття

У молодшому шкільному віці продовжується розвиток сприйняття. Завдяки удосконалюванню спостереження сприйняття перетворюється на все більш цілеспрямований і керований процес.

Навчившись осмислено сприймати навколишній світ, школярі отримують можливість безпосередньо зв'язувати теоретичні знання зі своєю практичною (позашкільною, суспільною, спортивною та ін..) діяльністю. Діти освоюють уміння довільно і послідовно спостерігати навколишнє, зв'язувати помічені в житті факти з відомостями, отриманими з книг і пояснень учителя. Теоретичне осмислювання досліджуваного нового матеріалу спонукає учня знову перевіряти на практиці зроблені їм «відкриття». Учні опановуючи вміння осмислено спостерігати, отримують тривалі, змістовні знання. Культура сприйняття – це удосконалювання всієї пізнавальної діяльності дитини.

Вправи з розвитку сприйняття можна використовувати на всіх уроках чи заняттях, адже осмислення нових знань неможливе без усвідомленого та цілісного їх сприйняття.



Самі ігрові вправи можуть бути як самостійним фрагментом уроку, так і частиною якогось завдання. Оскільки сприйняття буває різних видів (зорове, слухове, нюхове, смакове, дотикове), можна дітям пропонується сприйняти

якийсь предмет чи їх сукупність різними аналізаторами, а потім синтезувати їх відповіді в одне ціле. Такий спосіб можна використати на уроках природознавства при веденні спостережень за змінами в природі. Наприклад,

- ❖ Які зміни в природі восени ми бачимо (зоровий аналізатор)?
- ❖ Листя на деревах міняє забарвлення, птахи відлітають в теплі краї, сонце опускається нижче, дні стають коротші, літає «бабине літо»...
- ❖ Які зміни в природі ми чуємо (слуховий аналізатор)?
- ❖ Рідше співають птахи, шелестить під ногами листя, шумить вітер у гіллі дерев, шумить дощ за вікном, курличуть, відлітаючи, журавлі...
- ❖ Які зміни в природі ми чуємо на запах (зоровий аналізатор)?
- ❖ Запах диму, прілого листя, грибів...
- ❖ Які зміни в природі ми відчуваємо (органи дотику)?
- ❖ Прохолодне повітря, пронизливий вітер...

А при читанні художніх творів на уроках літератури вчителі зазвичай використовують аналітичний метод сприйняття. Тобто після цілісного усвідомлення тексту проводиться опитування учнів щодо їх розуміння подій, героїв твору, їх вчинків. Особливо важливо в



початкових класах навчити дітей глибоко і повно сприймати предмети чи явища вже при першому знайомстві з ним. Інакше при повторному сприйманні почуття знайомості може зробити сприйняття предмета внутрішньо непотрібним і діти не стануть його цілеспрямовано розглядати. Наприклад, якщо учень при першому читанні твору (особливо в 1-ому класі) пропустить чи перекрутить слова, то при подальшому читанні він знову буде допускати ті самі помилки.

Але вчителю слід розуміти (а психолог повинен йому в цьому допомогти), що кожна дитина сприймає по-різному, залежно від

особистісних особливостей, психічного та емоційного стану на момент сприйняття. Тому оцінювати дитину потрібно за результатами її цілісного сприйняття та усвідомлення почутого, побаченого, відчутого.

Увага

Будь-яка діяльність людини потребує зосередженості та спрямованості. Увага – найважливіша умова впливу всіх психічних процесів, фізіологічною основою якої є механізм взаємодії основних нервових процесів – збудження і гальмування. Увага невіддільна від властивостей особистості людини, від її інтересів і спрямованості та має неабиякий вплив на формування особистісних рис. Увага пов'язана з вольовими діями людини та проявляється і формується в діяльності людини. А основним видом діяльності дитини після 7 років – це навчання. Тому саме в процесі навчання потрібно виховувати уважність як особливий стан уваги.



Як було сказано раніше, для успішного оволодіння знаннями з будь-яких предметів, для виявлення особливих вмінь невід'ємною умовою повинна слугувати уважність дитини. Тому вчителям початкових класів, вчителям-предметникам, керівникам гуртків пропоную використовувати наступні ігрові вправи.

1. Друкарська машинка

Кожному гравцеві присвоюється 1-2-3 літери алфавіту (в залежності від кількості учасників, щоб усі літери були розподілені). Потім придумується слово або фраза з 2-3 слів. На сигнал ведучого учні починають «друкувати». Коли слово буде «надруковане», всі дружно



плескають.

2. Муха

Для гри необхідна класна дошка з розкресленим на ній ігровим полем із 9 клітинок (3x3) і невелика присоска (або шматок пластиліну), яка виконує роль «дресированої мухи». «Муха» може пересуватися за командою з однієї клітинки в іншу. Стартове положення «мухи» - центральна клітка ігрового поля. Команди подаються учасниками гри по чергові. При цьому потрібно слідкувати, щоб «муха» не вийшла за межі поля. Після цих пояснень починається сама гра. Вона проходить на уявному полі, яке кожен з учасників уявляє перед собою. Якщо хтось із гравців губить нитку гри або «бачить», що «муха» вийшла за межі поля, він подає команду «Стоп!» і, повернувши «муху» на центральну клітинку починає спочатку.

Ускладнювати гру можна збільшенням кількості клітинок (4x4) або кількості «мух». В останньому випадку команди подаються кожній «мусі» окремо.

3. «Хор»

Один із учасників гри – «відгадувач». Він виходить із приміщення.



Інші гравці беруть 2-3 рядки з відомого вірша, і кожен учень отримує по одному слову.

Входить «відгадувач». По команді ведучого учасники разом вимовляють кожний своє слово. Потрібно відгадати рядки з вірша. Якщо «відгадувач» не може

впоратися із завданням, «хор» повторює слова вірша.

4. Меблі

Учасникам гри пропонують уявити себе якимось предметом інтер'єру і зайняти відповідні місця в приміщенні. Один із гравців – «господар» кімнати

– ознайомлюється з інтер'єром. Його можна уявити за допомогою виразних поз учасників гри. Після цього «господар» виходить із приміщення. Проте, з'являється його «син» - пустунчик і робить перестановку у приміщенні. «Господар» повинен усе розставити так, як було.

5. Які звуки повторюються?

Варіант 1. Ведучий зачитує 4-5 слів, у кожному з яких зустрічається якийсь один звук. Наприклад: хліб – відро – пролісок – камінь. Учні визначають звук, який повторюється в кожному слові.

Варіант 2. Дається набір слів, у яких повторюються 2 звуки. Наприклад: книжка – нитка – тканина – нирка – ноги.

6. Блискавка

Діти читають в нормальному темпі текст. Цей текст переривається командою вчителя «Увага». І дається команда «Блискавка». Учні прискорюють темп до свого максимуму, пильнуючи, щоб не губилося розуміння прочитаного. По команді вчителя закінчують читати і рахують кількість прочитаних слів.

7. Знайди два однакові предмети

Пропонується картка із зображенням п'яти і більше предметів, з яких два предмети однакові. Потрібно знайти однакові предмети, пояснити свій вибір.

8. Виключення зайвого (додаток 1)

Пропонується картка із зображенням 4-5 предметів, один з яких відрізняється від останніх. Необхідно його знайти.

9. Знайди відмінності (додаток 2)

Пропонується картка із зображенням двох картинок, що мають декілька відмінностей. Необхідно щонайшвидше знайти ці відмінності.

10. Викладання візерунку (додаток 3)

Дітям пропонується викласти з мозаїки (або паличок) за зразком букву, цифру, візерунок, силует і тому подібне.

11. Нанизування намистин

Дітям пропонується зразок або схема нанизування намистинок (наприклад, -охохохо- -ооохххооо- -ооххохоххоо-), нитка або дріт, намистини. Дитина збирає намисто.

12. Малювання по клітинках

Дітям дається аркуш в клітинку (велику або дрібну), зразок для малювання (орнамент або замкнута фігура – кожному окремо чи на дошці), олівець. Необхідно перемальовувати узор по клітинках.

13. Лабіринт

Пройти по лабіринту, просліджуючи шлях поглядом, в разі скрути пальцем або олівцем.

14. Назви предмет (додаток 4)

Дітям даються малюнки із замаскованими (неповними, перекресленими, накладеними один на один) зображеннями предметів. Необхідно їх назвати.

15. Скільки чого?

Дитину просять оглянути кімнату і назвати якомога більше наявних предметів, що починаються на букву "К", "Т", "С", всі скляні або металеві, всі круглі, або всі білі предмети.

16. Домальовуй (додаток 5)

Дітям пропонується назвати, що відсутнє в зображених предметах і домалювати їх. Приклади: будинок без вікон, машина без коліс, квітка без стеблинки і тому подібне.

17. Закреслюй (додаток 6)

Дитині пропонується таблиця, де в декілька рядів намальовані знайомі предмети або геометричні фігури. Потрібно закреслювати, наприклад, всі ялинки або всі квадрати (наприклад, таблиця Бурдона)

18. Коректор

Матеріал: аркуші з крупним друкарським текстом. Попросіть дитину знаходити і викреслювати в тексті яку-небудь букву. Стежте, щоб вона рухалася по рядках. Фіксуйте якість роботи учня (час, за який вона переглядає 3-5 рядків, кількість помилок), заохочуйте його за прогрес.

19. Розвідники

Дитині пропонується розгледіти досить складну сюжетну картинку і запам'ятати всі деталі. Потім вчитель ставить питання за цією картинкою, учень відповідає на них.



20. Чотири стихії

Учні виконують рухи відповідно до слів: "земля" - руки вниз, "вода" - витягнути руки вперед, "повітря" - підняти руки вгору, "вогонь" - провести обертання руками в суглобах. Хто помиляється, вважається програвшим.

21. Хто літає?

Вчитель виголошує слова. Якщо він називає предмет, що літає, учні відповідають "літає" і показують, що махає крилами. Якщо названий нелітаючий предмет, то учні мовчать і не піднімають руки.

22. Їстівне - неїстівне

Залежно від названого предмету (їстівний він чи ні) учні повинні ловити або відбивати м'яч, кинутий йому дорослим.

23. Вуха - ніс

Учні слухають команду: "Вуха" і торкаються до вуха. "Ніс" - торкаються до носа. Вчитель спочатку виконує завдання разом з учнями, потім умісне допускає помилки. Діти мають бути уважним і не помилитися.

24. Заборонений рух

Вчитель показує дітям рух, який повторювати не можна. Потім він показує різні рухи руками, ногами. Той, хто повторив заборонений рух, вибуває з гри. Забороненим може бути будь-який рух або поєднання рухів.

Пам'ять

Кожного дня ми дізнаємося багато нового, з кожним днем збагачуються наші знання. Все, про що дізнається людина, може бути надовго збережене в «кольорах» її мозку. Мозок не тільки зберігає наші знання про навколишній світ, а й має здатність за нашим бажанням відтворювати ці знання.

Пам'ять, як і всі інші психічні процеси, має характер діяльності. Чи запам'ятовує людина, чи пригадує що-небудь, відтворює чи дізнається про щось нове – завжди вона здійснює певну психічну діяльність.

Значення пам'яті в житті людини дуже велике. Абсолютно все, що ми знаємо, вміємо, є наслідок здатності мозку запам'ятовувати та зберігати в пам'яті образи, думки, пережиті почуття, рухи та їх системи.

Навчальна діяльність вимагає від дитини вміння управляти своєю пам'яттю: запам'ятовувати достатньо багато нового матеріалу, заучувати нові терміни, правила, закони, які не завжди цікаві. На процес запам'ятовування учнів помітно впливає установка. Адже не секрет, що запам'ятовування проходить успішніше, коли вчитель наголосить на цьому.

Але якщо в учня буде тренувана пам'ять, то навіть мимовільно він може запам'ятати набагато більше матеріалу, ніж той школяр, який і прикладає певні зусилля для запам'ятовування, та має слабку пам'ять. Найпростішим методом тренування пам'яті є осмислене запам'ятовування різних віршів, прозових творів, цифр. Та загальновідомим є той факт, що навчання в ігровому характері є результативнішим, тому я практикую наступні ігрові вправи для тренування пам'яті, які проводжу на годинах психолога, а також рекомендую для вчителів.

1. Описати похвилинно події власного вчорашнього дня. Якщо виникнуть труднощі, необхідно зайнятися чимось іншим, а через 20-30 хв спробувати згадати ще раз.

2. Вибрати 2-3 сюжети для роздумів (кінофільм, плани на завтра). Присвятити 3 хв на роздуми про кожен із сюжетів. Під час перших трьох хвилин думати тільки про перший сюжет, потім перейти до другого,

третього. Під час кожної фази необхідно уникати розсіювання думок, а особливо згадок про інші сюжети.

3. Необхідно рахувати у зворотному порядку, починаючи з 200, віднімаючи при цьому від кожного наступного числа 3 (4,5,6...). Наприклад: 200-197-194-191-...

4. Античас

Кожному з учасників пропонується тема для невеликої розповіді (театр, магазин, прогулянка на природу). Отримавши тему, учасник повинен розкрити її, описуючи всі події в ній у зворотному порядку.

5. Повтори навпаки

Ведучий зачитує 1-3 складові слова – учень повторює їх, вимовляючи навпаки. Наприклад: сон – нос, бар – раб, село – олес і т.д.

6. Запам'ятай і змалюй

Психолог демонструє протягом 3-5 с низку простих геометричних фігур. Після цього кожен з учнів відтворює в зошиті це по пам'яті.

Для ускладнення вправи кількість фігур можна збільшувати, а також змінювати їх на інші знайомі для дітей об'єкти.

7. Відтворення за кодом

Мета: розвиток логічної пам'яті, уваги.

Варіант 1. Ведучий демонструє по порядку 5—10 знайомих предметів. Учні при цьому вимовляють уголос назву предмета і записують у рядок початкову літеру назви кожного предмета. Наприклад: «ваза» — «осел» — «лінійка» — «годинник» — «аркуш» — ВОЛГА. Після цього учні відтворюють назви предметів за кодовим словом.

Варіант 2. Ведучий задає будь-яке слово (наприклад: весло, ялинка, вовк тощо). Кожен учень, розшифровуючи код, придумує свій індивідуальний набір слів (іменників) і повідомляє групі.

8. Фотоапарати

1-ий варіант: дітям на секунду показується картка з будь-яким зображенням, повинні якомога докладніше описати його.

2-ий варіант: показується картинка з зображенням будь-якого сюжету (30 секунд), після чого дається інша, подібна першій картинка, але на ній деякі предмети відсутні або замінені на щось інше. Треба сказати, що змінилося.

3-ій варіант: на столі розкладаються будь-які предмети, іграшки і т.п. (В кількості 7 – 12 штук). Дитині дається 30 секунд, щоб запам'ятати, що і де лежить. Потім він відвертається. Вчитель переставляє предмети, або щось прибирає зовсім або заміщає на інший предмет. Дитина повинна визначити, що змінилося.

4-ий варіант: гра проводиться з групою дітей. Вибирається одна людина, зовнішній вигляд якого діти повинні запам'ятати. Потім він виходить з кімнати і щось змінює у своїй зовнішності (дорослий може допомагати дитині). Після чого він повертається і діти повинні знайти відмінність.

9. Опиши сусіда

У принципі, описувати можна що завгодно, а не тільки сусіда. Гра зручна тим, що проводити її з дитиною можна де завгодно - на прогулянці, будинку. Можна влаштувати щось типу змагання. Ви разом з дитиною вибираєте знайомий вам об'єкт предмет, людину, все, що завгодно. І потрібно пригадати якомога більше відмінних його властивостей, ознак. Називати можна по одній ознаці, по черзі. Програшним вважається той, хто не зможе згадати що-небудь про цей предмет, коли буде його черга.

10. Ляльковод

Варіант 1. Вихователь-"ляльковод" зав'язує очі дитині і "водить" її, як ляльку, по нескладному маршруту, тримаючи за плечі, в повному мовчанні: 4-5 кроків вперед, зупинка, поворот направо, 2 кроки назад, поворот наліво, 5-6 кроків вперед і т. д.

Потім дитині розв'язують очі і просять самостійно знайти вихідну точку маршруту і пройти його від початку до кінця, згадуючи свої рухи.

Варіант 2. Діти можуть робити такі вправи парами: одна людина - "ляльковод", інший - "лялька".

Варіант 3. Рухи поступово можна ускладнювати, збільшуючи тривалість маршруту і включаючи ряд нескладних фізкультурних вправ: нахилити "ляльку", зігнути руки, змусити сісти, зробити повний оборот через ліве плече і т.д.

11. "Зроби, як я!"

Діти грають парами. Спочатку в кожної дитини по 6 паличок. Одна дитина викладає з 6 паличок довільну композицію, потім на одну-дві секунди показує її партнеру, який зі своїх паличок викладає точно таку саму фігуру по пам'яті. Потім діти міняються ролями. При успішному виконанні умови кількість паличок поступово збільшується до 12-15.

Примітка: у принципі, використовувати можна не тільки лічильні палички, а й гудзики, намистинки, олівці, ручки т.д.

12. Подарунки

Одного з учасників гри вибирають ведучим.

- Ми чули, що ви відправляєтеся в подорож, - кажуть йому, - і побуваєте в різних містах?

Ведучий підтверджує це і запитує, чи не буде йому будь-яких доручень.

- Так, доручень буде багато. Усі гравці по черзі звертаються до нього з особистими проханнями.

- Будете в Києві, - каже один, - загляньте до моєї бабусі. Передайте їй привіт. Якщо від неї буде посилочки, не відмовте в люб'язності прихопити з собою.



- У мене дядько у Львові, відвідайте його, - просить інший. - Він мені обіцяв щось прислати, так вже будьте ласкаві.

Кожен називає те чи інше місто і свого родича або приятеля, до якого просить зайти. За умовами гри міста називаються загальновідомі, і початкові літери в їхніх назвах повинні

бути різні.

Ведучий - людина на рідкість чуйна і, вислухавши прохання гравців, обіцяє все виконати. Попрощавшись, він вирушає у «далеку дорогу», тобто виходить з кімнати.

«Подорож» триває не більше 5 хвилин. Цього цілком достатньо, щоб придумати, кому що привезти. Вибираючи подарунки, ведучий керується таким правилом, щоб назва подарунка починалося з тієї ж букви, що і назва міста, звідки він привезений, а передати подарунок треба тому, хто це місто назвав. Так, наприклад, тому, хто назвав місто Київ можна привезти кішку чи калоші, а племіннику від його дядечка із Львова - лижі, скажімо, або ляльку. Чим смішніше подарунок, тим з більшим задоволенням буде прийнятий він гравцями.

Головне завдання ведучого полягає в тому, щоб твердо запам'ятати, хто з гравців яке місто назвав, а подарунок йому придумати - це справа нескладна.

«Подорож» закінчено. Усі вітають ведучого з благополучним поверненням. Починається роздача подарунків.

- Був у вашого дідуся, - звертається ведучий до кого-небудь з гравців. - Він прислав вам нашійник.

Якщо той, кому призначається це подарунок, називав Ніжин або Новоград-Волинський, то, помилки немає і подарунок вручено правильно. Залишається тільки подякувати люб'язного мандрівника. Якщо ж ведучий помиляється, то гравець не прийме у нього подарунка. Коли грає більше 5 чоловік, то одна помилка в розрахунок не приймається. Але за дві помилки ведучого штрафують: він знову збирає доручення і вдруге відправляється в свою "далеку подорож".

13. Гудзики

Грають дві людини. Перед ними лежать два однакових наборів гудзиків, в кожному з яких жоден гудзик не повторюється. У кожного гравця є ігрове поле - це квадрат, розділений на клітини. Перший гравець виставляє на своєму полі 3 гудзики, другий гравець повинен побачити і запам'ятати, де який гудзик лежить. Після цього перший гравець закриває листком паперу

своє ігрове поле, а другий має на своєму полі повторити те ж розташування гудзиків.

Чим більше в грі використовується клітинок і гудзиків, тим гра стає складнішою.

Цю ж гру можна використовувати в роботі також і на розвиток просторового сприйняття і мислення.

14. Шафка

Матеріал: «шафка», склеєна з 4 і більше сірникових коробок, дрібні предмети.

Дорослий заховує іграшку в одну з «шухлядок» (тобто коробок) на очах у дитини. Потім забирає «шафку» або ховає на декілька секунд і знову показує. При цьому просить дитину знайти іграшку. «Шухлядки» перед склеюванням варто зробити різного кольору.

15. Що зникло?

На столі розкладають декілька предметів або картинок. Дитина розглядає їх, потім відвертається. Дорослий забирає один предмет. Малюк уважно дивиться на предмети, що залишилися, і каже, що зникло.

16. Що змінилося?

На столі розкладають декілька предметів або картинок. Дитині пропонується роздивитися їх і запам'ятати. Далі малюк відвертається – один предмет додають або ж міняють предмети місцями. Малюк має відповісти, що змінилося.

17. Художник

Дитина грає роль художника. Вона уважно розглядає того, кого буде „малювати”. Потім відвертається і дає його словесний портрет. Дорослий може допомагати дитині запитаннями.

18. Запам'ятай і повтори

Варіант 1. Дитині називають числа і просять їх відтворити. Кількість чисел у рядку поступово збільшується.

Варіант 2. Дитині називають слова і просять повторити (від 4 до 10 слів).

Варіант 3. Дитині називають числа (слова) в довільному порядку і просять

відтворити у зворотному порядку. Чисел і слів має бути небагато, вони мають бути прості й відомі дитині.

19. Згадай і розкажи

Дитині пропонують відтворити рухи знайомих живих істот або предметів (наприклад, птаха, що махає крильми, клишоногого ведмедя, жабки, зайчика, вітряка тощо).

20. Ланцюжок дій

Дитині пропонують ланцюжок дій, які потрібно виконати в певній послідовності. Наприклад: „Підійди до шафи, візьми книгу, поклади її на середину столу тощо”.

Мислення

Мислення – вищий пізнавальний процес, властивий тільки людині. В основі процесу мислення лежить складна аналітико-синтетична діяльність кори великих півкуль.



Мисленнєва діяльність людей здійснюється за допомогою операцій мислення: порівняння, узагальнення, аналіз і синтез, абстракції і конкретизації – і відбувається в певних формах – поняттях, судженнях та умовиводах.

Хоч процес мислення підлягає загальним логічним законам, у різних людей мислення неоднакове. Індивідуальні особливості мисленнєвої діяльності людини – це насамперед результат розвитку її розуму в процесі виховання. Особливості людського розуму залежать також від типу нервової системи, від динаміки основних нервових процесів збудження і гальмування, а також від співвідношення першої і другої сигнальних систем.

Здатність до мислення не дається дитині при народженні в готовому вигляді. Мислення є результат процесу розвитку дитини, її пізнавальної діяльності. Слід відзначити, що розвиток мислення, розумових операцій,

здатності міркувати прямим чином залежить від організації навчання. Саме вчитель повинен сприяти формуванню в школярів здатність до активного і самостійного мислення, а я як психолог допомагаю їм у цьому такими ігровими вправами.

1. Розминка для розуму

Завдання виконується у вигляді цифрового диктанту.

Учням пропонується ряд питань. Якщо вони погоджуються, то записують у робочому зошиті цифру 1, якщо не погоджуються - записують 0.

- ❖ Кавун— це ягода? (1)
- ❖ Паровоз працює на електроенергії? (0)
- ❖ Апельсин— це китайське яблуко? (1)
- ❖ В Австралії говорять англійською мовою? (1)
- ❖ Росія— найбільша за кількістю населення країна у світі? (0)
- ❖ Балет „Лускунчик” написав П.І. Чайковський? (1)
- ❖ Сім плюс сім, поділене на сім буде три? (0)
- ❖ Сир— це молочний продукт? (1)
- ❖ Крига починає танути при температурі – 5 градусів? (0)
- ❖ Повітря — це суміш газів? (1)
- ❖ Сонце— це планета? (0)
- ❖ Столиця Франції— Париж? (1)

2. Чому муха не може бути слоном?

Запитання вчителя: „Що треба зробити, щоб відповісти на це запитання?”

Учні відповідають, що необхідно порівняти двох живих істот, тобто назвати їх відмінні ознаки.

Вчитель: Наші вміння порівнювати між собою предмети є однією з функцій нашого мозку.

Завдання можна виконувати як на вербальному, так і на невербальному (за допомогою малюнків) рівнях.

3. Лабіринти думок

Подібні завдання знайомлять учнів з навколишнім світом, цікавими фактами із життя відомих людей, але їм потребують від учнів певних розумових дій.

* У день виходу в світ своєї нової книги Віктор Гюго, бажаючи дізнатись, як йде розпродаж, відправив видавцю листівку, на якій стояв лише якийсь розділовий знак.



Видавець, у якого справи йшли дуже добре, відповів не менш оригінально.

Запитання: Які знаки допомогли колегам зрозуміти один одного?

Відповідь: ?, !

* У відомій усім казці „Аленький Цветочек” розповідається про те, скільки перешкод потрібно було подолати тому, хто захотів володіти чародійною квіткою. Ця квітка — витвір фантазії. Але чи знаєте ви, що існує така квітка, яка росте на одному з океанських островів— острові Суматра. Їм'я цій квітці— Раффлезія Арнольдї. Уявіть собі величезну червону квітку, яка сягає більше метра в поперечнику та 2,5 метра у діаметрі і не має ні листя, ні стовбура, а сидить прямо на землі.

Ця величезна рослина—дармоїд. Вона харчується соками, які висмоктує із коренів рослин, на яких вона міститься. Навіть для розмноження своїх квіток ця квітка потребує допомоги тварин.

Запитання: Яким чином тварини допомагають розмноженню рослини?

Відповідь: Насіння цієї квітки разносять тварини, які на неї наступують, далять її та переносять на ногах дрібне, подібне пилюці, насіння в інші частини острова.

* Багато чому може навчити нас природа. Вчені не дуже давно дізналися, що перетинки на лапках у качки зовсім їй не потрібні для плавання, як це вважалося раніше. Коли їх відрізали, вона продовжувала плавати, як завжди.

Запитання: А що не могла зробити качка без перетинок?

Відповідь: Літати.

4. Словниково-логічні вправи

1. Назвати предмети одним узагальнюючим словом:

- а) калина, ліщина, ... - це
- б) помідор, огірок, капуста, ... - це
- в) ялина, верба, ... - це
- г) курка, гуска, індик, ... - це

2. Дібрати видові назви до родових:

Дитячі журнали – це...

Жіночі імена – це...

Кіногерої – це...

Одяг – це...

Квіти – це...

3. Встав букви і вилучи зайвий предмет:

М..р..з	Г..з..та	Д..в..ий
С..і..	Кн..г..	В..л..к..й
Л..д	Ж..рн..л	К..р..тк..й
К..в..н	К..ша	В..да

4. Узагальнити через протиставлення:

- а) дуб – дерево, а смородина - ...
- б) плаття – одяг, а черевики - ...

5. Розподілити ряд видових назв між двома родовими:

Ластівки, шпаки, горобці, синиці, снігурі, щиглі, дятли.

(визначити перелітних птахів і тих, що залишаються зимувати)

6. Визначити предмет за його ознаками (колір, форма, розмір...):

- а) легка, м'яка, біла - ...
- б) струнка, висока, білогора -...
- в) пухнаста, руда, працьовита -...

7. Визначити предмет за його діями:

- а) літає, падає, покриває, блищить, скрипить -...
- б) світить, гріє, усміхається, зігріває -...

8. Дати визначення предмета:

Мак – ...

Вовк -...

Лебідь -...

9. Відгадування загадок на підставі опису окремих ознак. Пропонуються додаткові завдання.

5. Суттєві ознаки

Перед дужками слово, а в дужках – ще 5 слів. Знайти 2 з них, які суттєві для слова перед дужками:

- ❖ ділення (клас, дільник, олівець, ділене, папір);
- ❖ озеро (берег, риба, вода, рибалка, жабування);
- ❖ город (паркан, земля, рослини, собака, лопата);
- ❖ читання (очі, окуляри, книжка, друкування, картинка);
- ❖ гра (шахи, теніс, гравці, штраф, правила).

6. Вибір

Вибрати одне слово, яким правильно закінчити почате речення.

- ❖ У чобітка є ... (шнурок, пряжка, підошва, ремінці, гудзик).
- ❖ У теплих краях живе ... (ведмідь, олень, вовк, верблюд, тюлень).
- ❖ У році ... (24, 3, 12, 4, 7) місяців.
- ❖ Місяць зими ... (вересень, жовтень, лютий, листопад, березень).
- ❖ Вода завжди ... (прозора, біла, рідка, холодна, добра).
- ❖ У дерева завжди є ... (листя, квіти, плоди, коріння, тінь).
- ❖ Місто України ... (Париж, Зірне, Київ, Лондон, Варшава).

7. Склади

З кожного слова взяти перші склади, з яких можна отримати нове слово:

- * автомобіль, торшер (ав-тор)
- * колос, рота, ваза (ко-ро-ва)
- * молоко, нерест, тарган (мо-не-та)
- * кора, лото, боксер (ко-ло-бок)
- * баран, рана, банка (ба-ра-бан) і т.д.

З кожного слова взяти другі склади:

- * соловей, каток (ло-ток)

* змія, рама (я-ма)

* злагода, молоток, лава (го-ло-ва)

* поворот, корона, канава (во-ро-на) і т.д.

8. Завдання на картинках (додаток 7)

Який з чотирьох предметів підходить до наборів.

9. Залатай килимок (додаток 8)

Із поданих частинок «килимка» вибрати такий, який підійшов би по візерунку.

Уява, уявлення, фантазія, мрія

Уява і уявлення на перший погляд можуть здатися поняттями-синонімами, але між ними є суттєва різниця. Уявлення – це відтворений образ предметів реального світу, тобто таких, які сприймалися раніше. А уява – це створення нового в формі образів-уявлень. В процесі уяви нові образи створюються з елементів старого, добре відомого минулого досвіду, але елементи цих образів людина часто комбінує, поєднуючи те, що в житті ніколи не поєднується.

Мрія і фантазія – це особливі види уяви, які спрямовані в майбутнє, в перспективу життя і діяльності людини. Але мрія відрізняється тим, що є реальним бажанням, певною метою, для досягнення якої треба прикласти певних реальних зусиль, а фантазія – вигадані події, предмети, що в природі можуть зовсім не існувати. Розвиток фантазії більш притаманний дітям



дошкільного та молодшого шкільного віку, адже в них ще недостатня кількість знань реального світу, тому вони про вигадане можуть говорити цілком серйозно та впевнено. Тому саме молодшим школярам легше дається виконання таких завдань, які потребують «польоту» їх фантазії, ніж відтворення раніше побаченого чи почутого.

Ігри та вправи з розвитку уяви, фантазії доцільніше пропонувати на уроках читання, літератури, історії, образотворчого мистецтва, художньої культури, музики.

1. За допомогою міміки, жестів один учень показує іншим дітям задумане слово. Ті намагаються його відгадати, вимовляючи свої варіанти по черзі вголос.

2. Уявіть себе півником, ведмедем, будильником, лікарем...

Пофантазуйте і покажіть діями, імітацією звуків.

3. Казка навпаки

Розкажіть казку «Червона Шапочка» («Попелюшка», «Царівна-жаба»тощо) (персонажі добрі міняються зі злими).

4. Гра «Чи таке буває?»

Учитель пропонує ситуацію. Наприклад: вертоліт летить у небі; миша в дзеркалі живе. Дитина повинна уявити собі цю ситуацію й сказати чи таке буває, про що йдеться. Якщо ситуація суперечлива, то треба дослідити її всім разом і знайти правильну відповідь.

5. Гра «Живий звук»

Вчитель пропонує описати звук (дощ, дзвоник, скрип дверей). Для цього він запитує гравців: Який він – товстий чи тонкий, широкий чи вузький, добрий чи злий, гострий чи тупий...

6. «Закінчи розповідь»

Вчитель зачитує початок речення або 2-3 фрази розповіді. Наприклад. Я пішов до ванної кімнати вмитися. Відкрив кран, і тут раптом ... Завдання гравців – скласти якомога більше незвичайних та оригінальних варіантів його закінчення.

7. «Буріме»

Учитель пропонує 2 пари рим – кінцівки чотирьох рядків віршика, причому, рядки можуть римуватися по-різному. Гравцям необхідно скласти початок кожного рядка й отримати власний римований вірш.

8. «Ці три слова обов'язкові»

Керівник навмання обирає з будь-якої книги 3 слова, а також пропонує гравцям вигадати й розповісти історію, в якій обов'язково фігуруватимуть ці слова. Перемагає той, хто першим вигдає найцікавішу історію.

Висновок

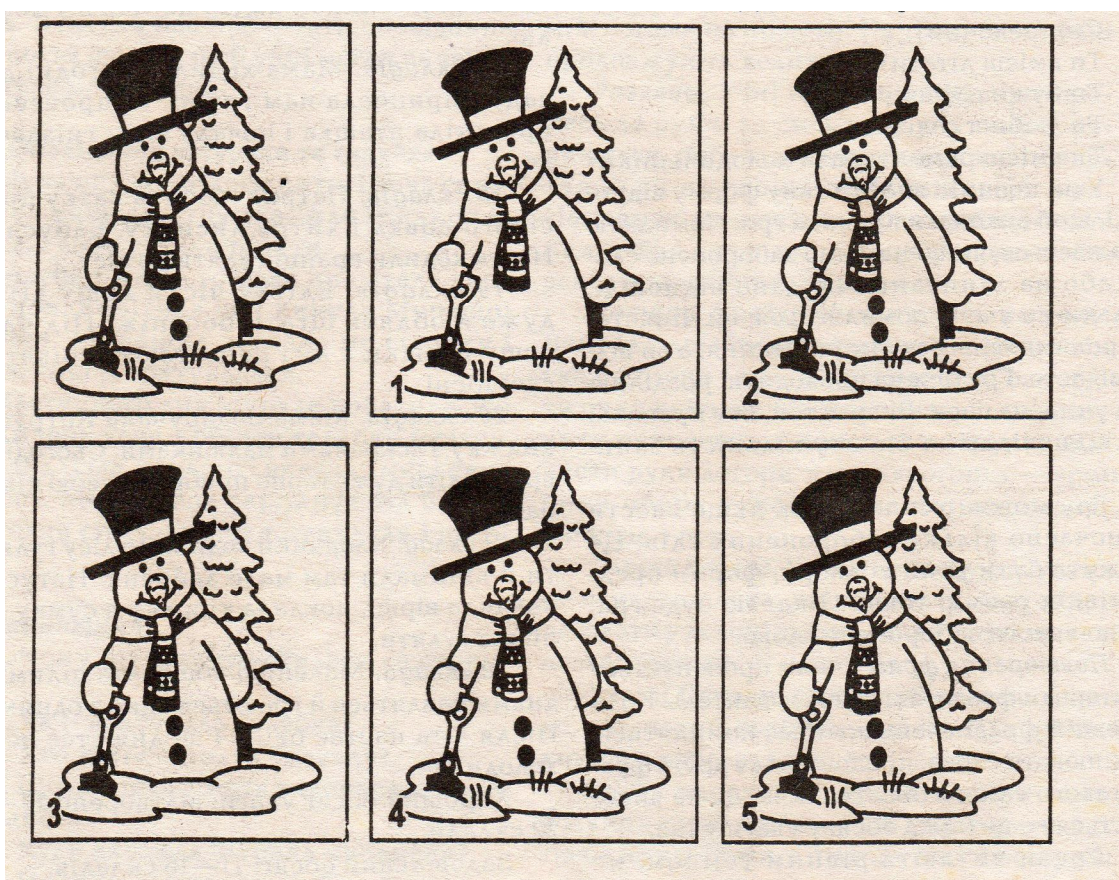
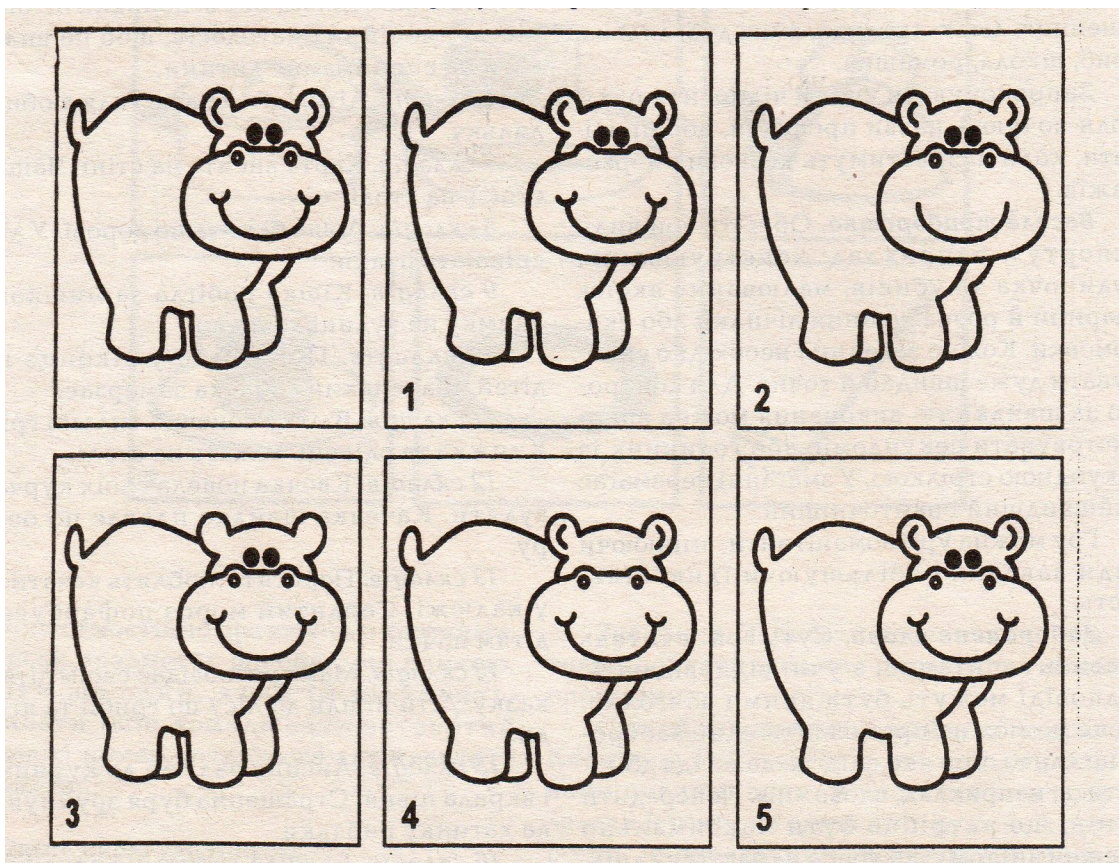
Отже, працюючи над формуванням особистості дитини, розвиваючи її індивідуальність, велику увагу приділяю розвитку здібностей і талантів, збагачуючи її інтелектуально та творчо. Але, навчаючи та виховуючи дитину, не можна формувати її особистість, не знаючи дитячого внутрішнього світу. Завдання педагога полягає в тому, що він повинен поступово моделювати завдання, які передбачають інтелектуальне, моральне виховання, фізичний розвиток школярів, формування їх вольових якостей. А я, як психолог, надаю їм у цьому допомогу. Адже ми маємо справу з найскладнішим, неоціненним, найдорожчим, що є в житті – з людиною. Від нас, від нашого вміння, майстерності, мистецтва, мудрості залежить її життя, здоров'я, розум, характер, воля, її місце і роль у житті, її щастя.



Література

1. Аніскіна Н. Педагогічна підтримка обдарованості. «Психолог. Бібліотека». Жовтень, 2005.
2. Барташнікова І.А., Барташніков О.О. Розвиток уяви та творчих здібностей. Тернопіль: Богдан, 1998.
3. Сергеєнкова О. Самопізнання. Г. «Психолог», №29-32, 2005.
4. Соколова Ю. Тести на готовність до школи дитини 6 – 7 років. Київ, 2008.
5. Цимбалюк І.М., Пелех Ю.В. Підвищення кваліфікації вчителя: розвиток творчих здібностей молодших школярів. Навчально-методичний посібник. Київ, 2004.
6. Цимбалюк І.М. Психологія. Навчальний посібник. Рівне, 2003.

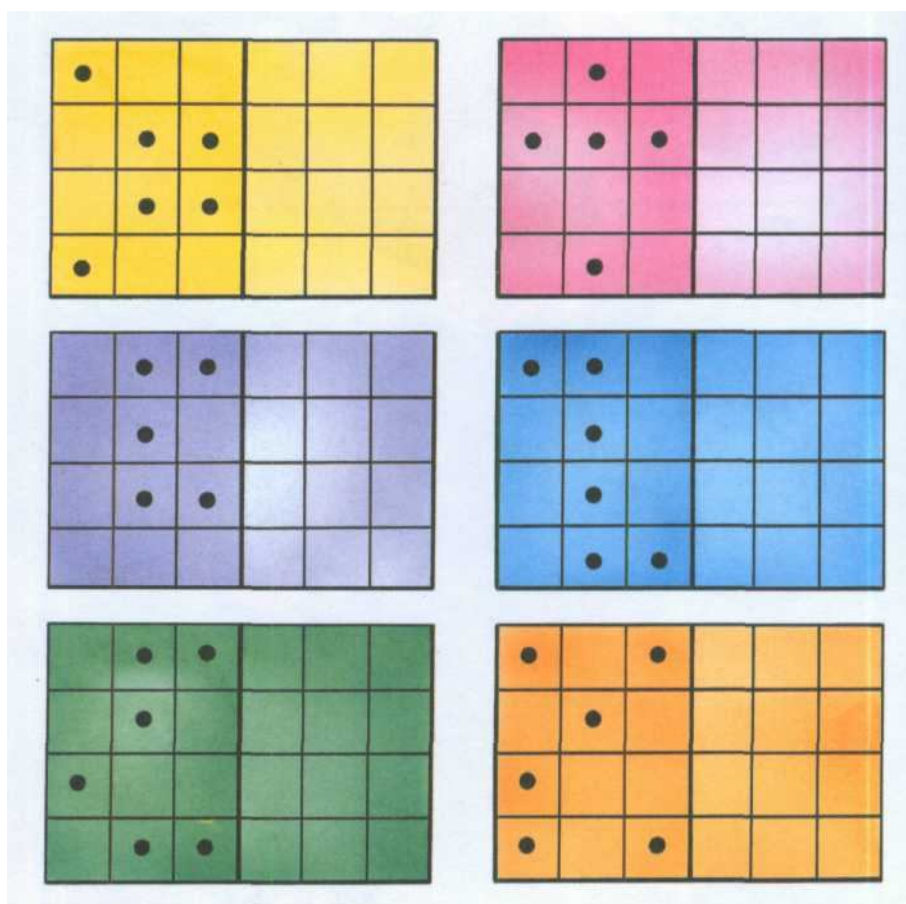
Додаток 1



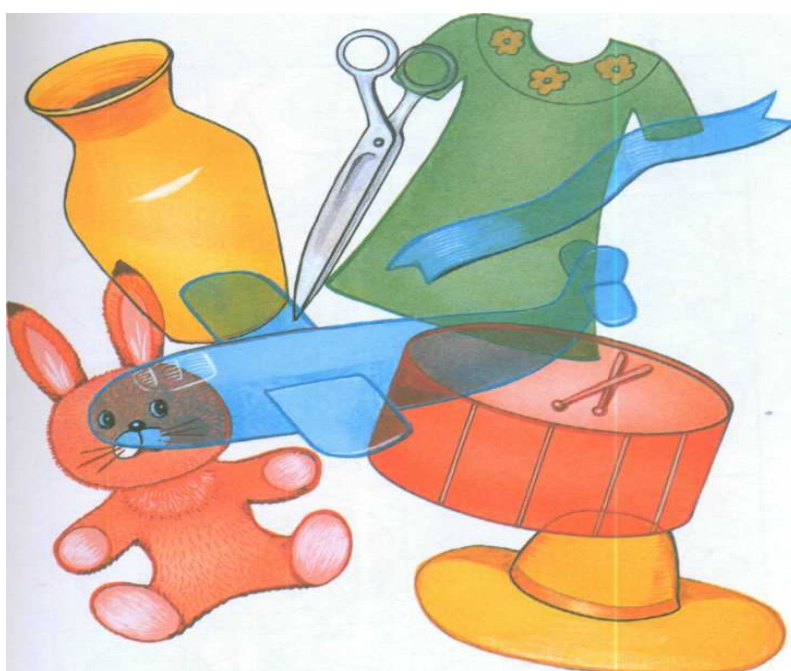
Додаток 2



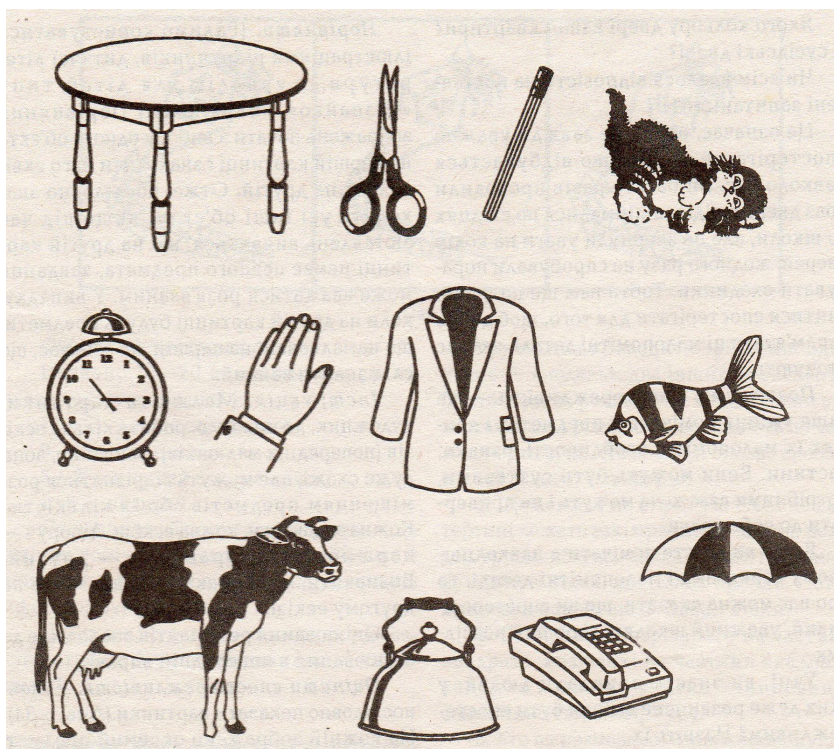
Додаток 3



Додаток 4



Додаток 5

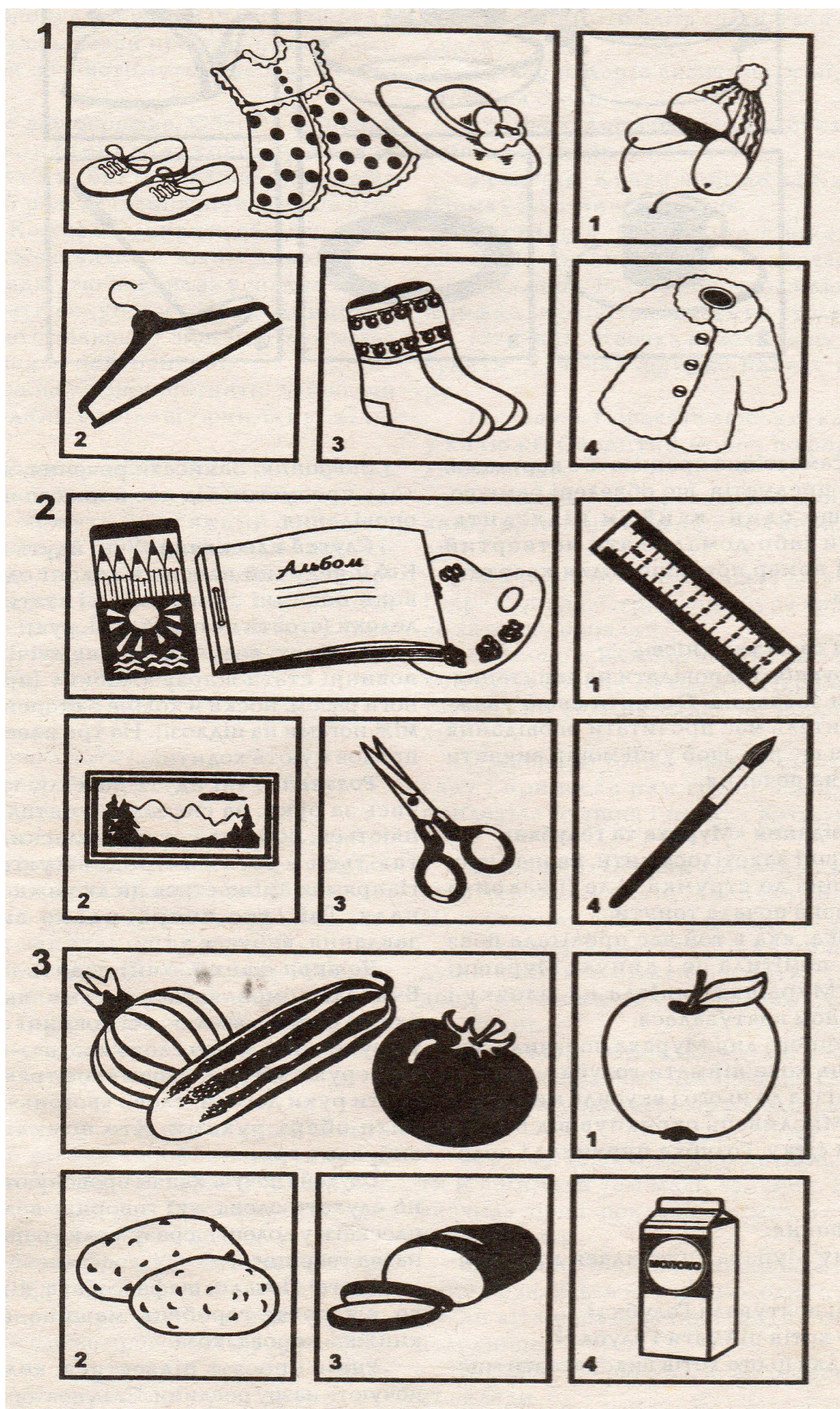


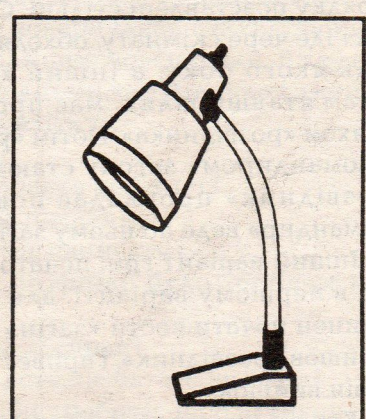
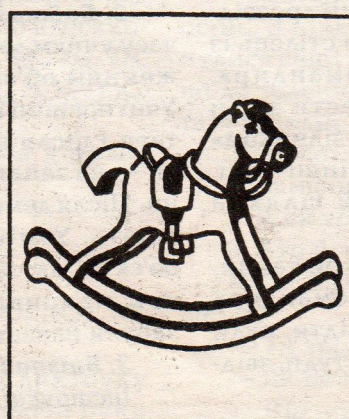
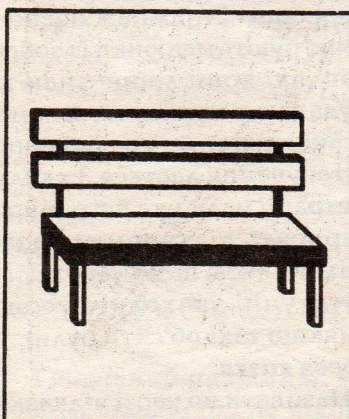
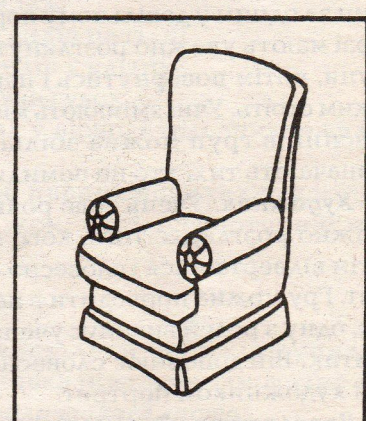
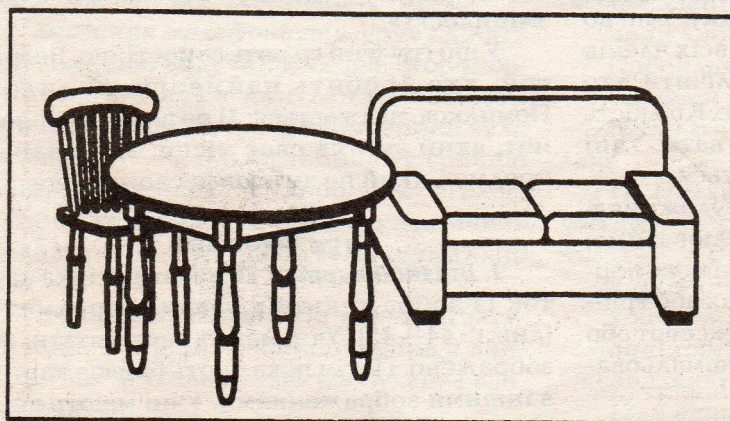
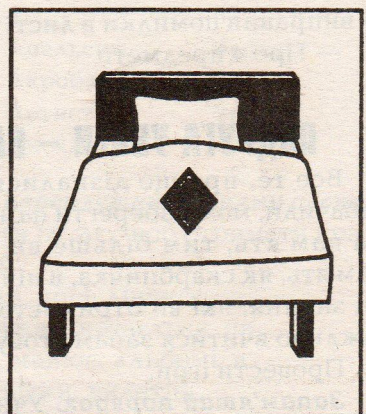
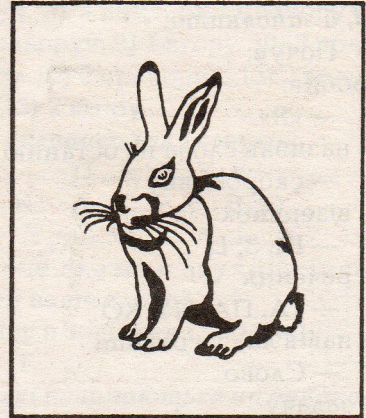
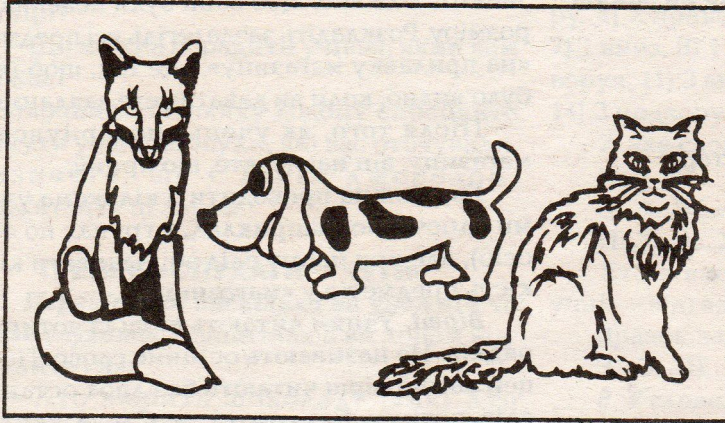
Додаток 6

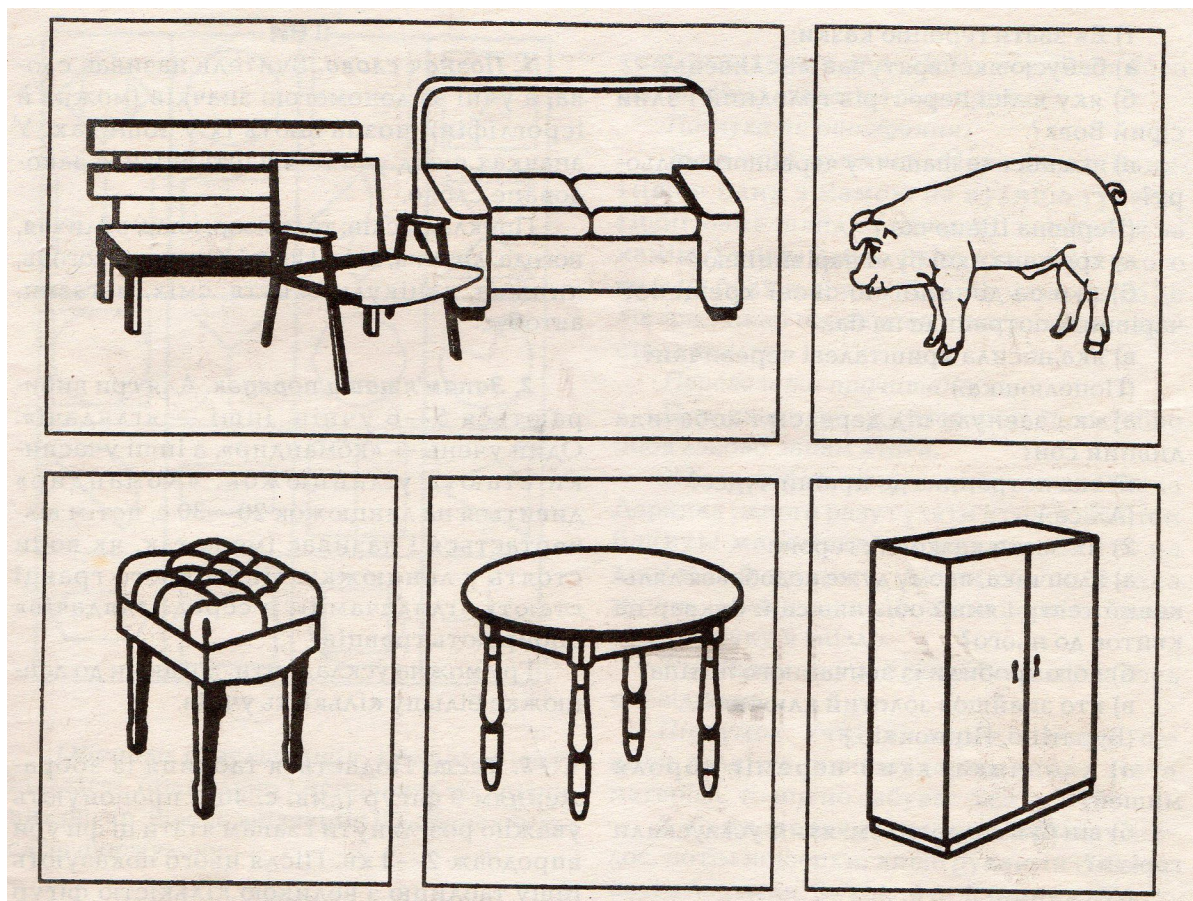
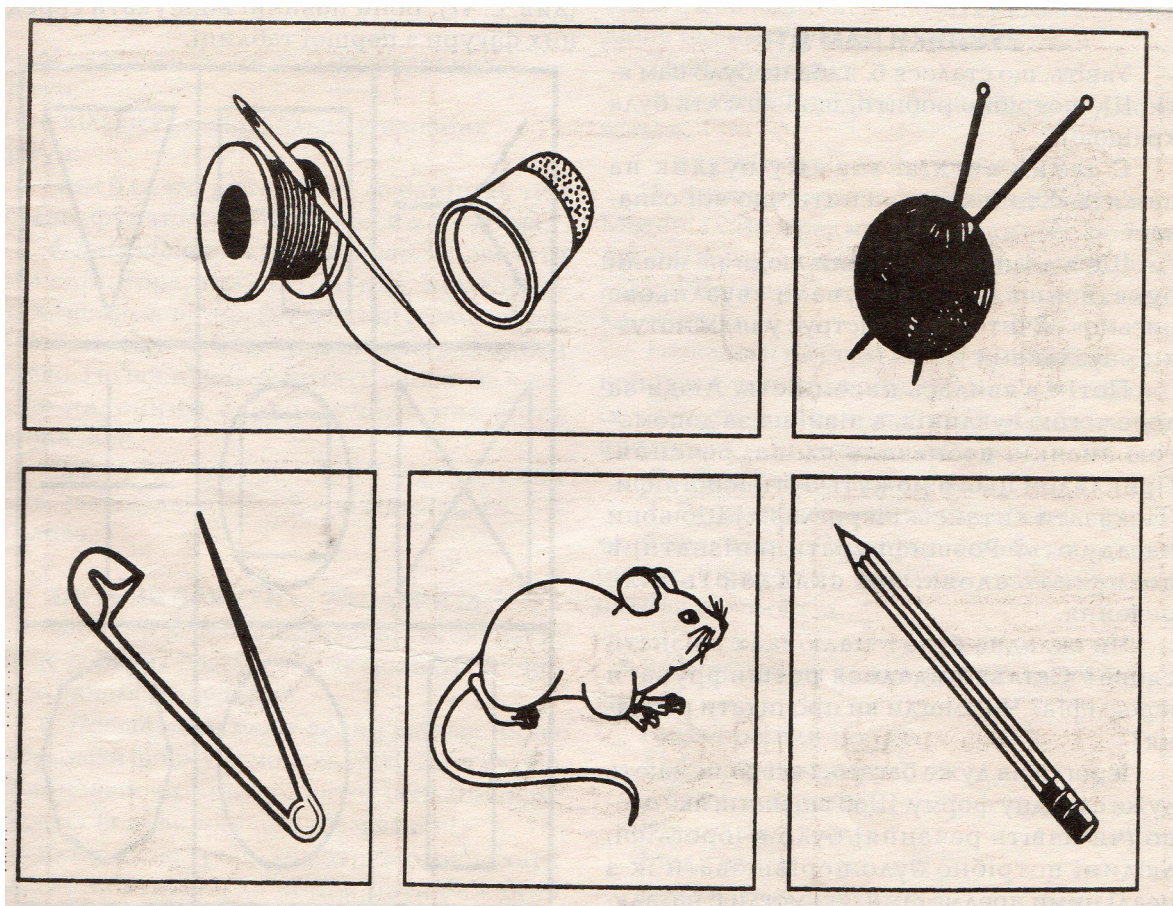
Фігурна таблиця Бурдона

△	□	▽	○	☆	☾	○	△	▽	☾
☆	□	☾	○	▽	○	☆	□	□	▽
△	▽	□	☆	□	□	☾	▽	□	☆
○	□	△	▽	△	☆	○	☾	☾	△
▽	☆	□	□	▽	☾	△	□	▽	○
△	□	○	☾	☆	○	□	☾	△	□
○	□	○	▽	□	▽	□	○	△	○
□	☆	○	□	☾	○	▽	☾	□	△
□	△	☾	▽	○	☆	□	☆	△	☆
△	▽	□	○	☾	□	▽	□	▽	□
△	○	☾	□	☆	□	△	□	□	☆
□	☆	△	☾	▽	□	□	○	☆	☾
▽	☾	□	□	▽	☆	△	☾	□	△
□	△	☆	☾	○	□	☆	□	□	☆

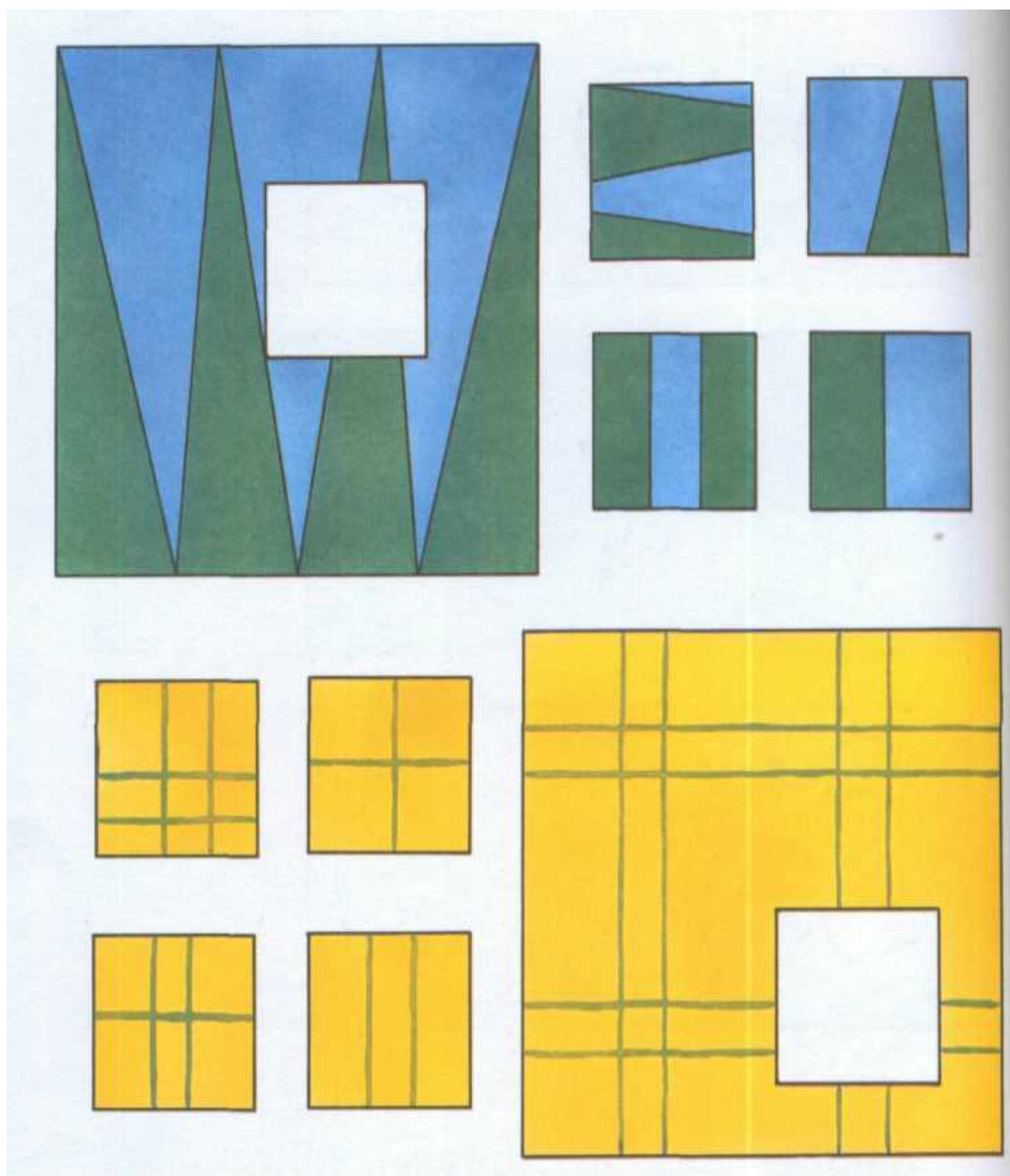
Додаток 7







Додаток 8





Карповець Оксана Федорівна, практичний психолог Березнівської загальноосвітньої I – III ступенів школи №2. Стаж роботи на цій посаді 6,5 років, педагогічний стаж – 16 років.

Проблемне питання, над вирішенням якого я працюю, як психолог закладу, це: «Сприяння створенню позитивного соціально-психологічного клімату для формування життєвих компетентностей конкурентоспроможного випускника закладу, розвитку художньо-естетичної культури особистості школяра». В рамках реалізації даного питання проводжу роботу щодо виявлення та розвитку здібностей школярів, формування вміння учнів в житті застосовувати ці здібності, ознайомлення педагогів та батьків з особливостями обдарованих дітей. Велику увагу приділяю цій роботі особливо з учнями початкових класів, адже вік молодших школярів – це найважливіший етап у розвитку психічних пізнавальних процесів.

За період роботи на посаді практичного психолога двічі брала участь у ярмарках педагогічних ідей та інновацій: «Увага: підліток!»(2007р.), «Профілактика адиктивної поведінки серед учнівської молоді»(2010р.)