

ДЕПАРТАМЕНТ ОСВІТИ  
ВІННИЦЬКОЇ МІСЬКОЇ РАДИ  
МІСЬКИЙ МЕТОДИЧНИЙ КАБІНЕТ  
«ДНЗ №59»

---

---

## Електронний навчальний посібник «Навчаюсь, граючи!»

номінація «Електронно-освітній ресурс»

Поплавська Оксана Василівна  
практичний психолог  
«спеціаліст другої категорії»  
тел. (068) 209-86-48



м. Вінниця  
2016

Автор **Поплавська Оксана Василівна**, практичний психолог  
«ДНЗ №59»

**Поплавська О.В.** Комп'ютерні вправи для розвитку психічних процесів у дітей дошкільного віку, а саме: пам'яті, мислення, уваги, сприйняття; а також – для розвитку емоційної сфери дошкільника.

Електронний навчальний посібник / О.В. Поплавська. – Вінниця:  
ММК, 2016.

38 с.

Рецензенти:

Верхова Л.О. – вихователь-методист ДНЗ №59

Щеголева Т.А. – методист з практичної психології міського методичного кабінету Департаменту освіти Вінницької міської ради

Запропонований електронно-навчальний посібник містить інтерактивні вправи для використання у корекційно-розвивальній роботі із дітьми дошкільного віку. Вправи призначені для розвитку у дітей психічних процесів: мислення, уваги, вміння класифікувати, логічного мислення, творчого сприйняття, а також емоційної сфери дошкільника. Для психологів та вихователів дошкільних навчальних закладів.

## ЗМІСТ

ВСТУП.....	4
МЕТОДИЧНІ РЕКОМЕНДАЦІЇ .....	5
I БЛОК: «ЕМОЦІЙНИЙ РОЗВИТОК ДИТИНИ ДОШКІЛЬНОГО ВІКУ».....	7
1.1. ВПРАВА «ТАКІ РІЗНІ ЕМОЦІЇ» (для дітей 4-6 років).....	8
1.2 ВПРАВА «ПОЗИТИВНІ ТА НЕГАТИВНІ ПОЧУТТЯ» (для дітей 5-6 років).....	10
1.3. ВПРАВА «ПРО ВАСИЛЬКА» (для дітей 5-6 років).....	11
1.4. ВПРАВА «НАСТРОЇ БЛАКИТНОЇ ВОДИЧКИ» (для дітей 6-7 років).....	14
II БЛОК: «РОЗВИТОК ПСИХІЧНИХ ПРОЦЕСІВ».....	18
2.1. ВПРАВА «ЗНАЙДИ ПАРУ» (для дітей 3-4 років).....	20
2.2. ВПРАВА «КОРИСНА І НЕКОРИСНА ЇЖА» (для дітей з 4-х років) .....	22
2.3. ВПРАВА «НАВЕДИ ЛАД» (для дітей 5-6 років).....	24
2.4. ВПРАВА «ЗАЛАТАЙ КИЛИМОК» (для дітей 5-6 років).....	26
2.5. ВПРАВА «ПОСЛІДОВНІ КАРТИНКИ» (для дітей 5-6 років).....	28
2.6. ВПРАВА «ХТО ДЕ ЖИВЕ?» (для дітей 4-6 років) .....	30
ДОДАТКИ: ЕЛЕКТРОННІ ТАБЛИЦІ ДІАГНОСТИЧНИХ МЕТОДИК ДЛЯ ПСИХОЛОГІВ ДНЗ.....	34
СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ.....	38

## ВСТУП

Сучасні технології, які прийшли у наше життя, принесли суттєві зміни у наше сьогодення, прискорюючи його і вимагаючи від нас гнучкості, переналаштовування на новий рівень, постійного підвищення рівня самоосвіти у різних галузях, засвоєння і використання нових можливостей технічного розвитку. Актуально це і для загальної комп'ютеризації. Комп'ютер у будинку — це вже не розкіш, а необхідна річ. І сучасна людина повинна вміти ним користуватися. Навчання роботі на комп'ютері стало важливою частиною й у вихованні підростаючого покоління. Добре якщо з раннього віку дитина буде знати ази роботи за комп'ютером, вміти знайти потрібну інформацію, відправити лист електронною поштою або заархівувати «важкий» файл. Але освоюючи комп'ютер, дитина, як правило, в першу чергу захоплюється комп'ютерними іграми. Про те, як впливають комп'ютерні ігри на психічний розвиток дитини, написано багато різноманітної літератури, наукових статей. Психологи і педагоги одностайно твердять, що комп'ютерні ігри можуть принести користь, якщо вони мають розвивальний і виховний характер і перебування за комп'ютером чітко регламентовано дорослими.

Розвиваючі комп'ютерні ігри роблять позитивний вплив на цілий ряд психічних процесів дитини. Дошкільник вчиться:

- мислити логічно і включати розсудливу діяльність
- запам'ятовувати досить великі обсяги інформації
- розвивати дрібну моторику рук і очей
- розвивати образне мислення
- бути зібраним і уважним у потрібні моменти
- розвивати просторове мислення

Граючи в розвиваючі ігри, діти вчаться продумувати свої дії, замислюватися над тим, до чого вони приведуть, тобто робити приблизні прогнози, засвоювати і узагальнювати велику кількість інформації. Важливо

також, що за допомогою логічних ігор дитина вчиться шукати різні шляхи вирішення завдання і швидше освоює багато понять.

## **І РОЗДІЛ: МЕТОДИЧНІ РЕКОМЕНДАЦІЇ**

Розвиваючі ігри можуть бути дуже різноманітними, розрахованими на різний вік і характер дитини. Певна гра тренує якісь конкретні навички, тому потрібно уважно обирати гру, в залежності від завдання, яке хоче поставити педагог або психолог конкретній дитині.

Найкраще вибирати ігри помірної складності і поступово пропонувати більш важкі завдання. Для рухливих непосидючих дітей переважніше ігри коротші і динамічніші. Спокійним дітям можна пропонувати більш спокійні ігри.

Потрібно визначити правила перебування за комп'ютером.

Щоб комп'ютер не становив загрози для дитини, необхідно встановити обов'язкові правила, своєрідну техніку безпеки для дітей.

- Не дозволяти дитині сидіти за комп'ютером більше 10-15 хв.
- Не давати грати в ігри в останні години перед денним сном.
- Якщо ви помічаєте, що дитина надмірно збуджується від якоїсь гри, краще «відмінити» її.
- Потрібно спочатку програти в кожному з ігор самому, щоб зрозуміти, наскільки вона підходить для задач, які ви ставите.

Можливості комп'ютера варто використовувати для того, щоб допомогти дитині придбати нові навички та розвинути потрібні психічні характеристики. Але потрібно пам'ятати про небезпеки зловживань.

Даний електронний посібник «Навчаюсь, граючи!» містить 10 інтерактивних вправ, які розроблено автором на основі вже існуючих дидактичних вправ і методик з діагностики та корекції психічних процесів. Вправа «Настрої блакитної водички» є суто авторською.

Запропоновані у посібнику вправи розділені на 2 блоки: «Емоційний розвиток» та «Розвиток психічних процесів» і призначені для розвитку



емоційної сфери малюка та основних процесів, які відповідають за навчання: уваги, сприйняття, синтезу, вміння класифікувати, виділяти спільні ознаки і відмінності, вміння мислити творчо тощо. Посібник призначений для індивідуальної та групової корекційно-розвивальної роботи з дошкільниками від 4-х до 6-ти років. Вправи є простими і зручними як для педагога і психолога, так і для дошкільника. Для використання посібника достатньо мати елементарні навички користування комп'ютером.

Варто зазначити, що у корекційно-розвивальній роботі із дітьми дошкільного віку основну частину заняття потрібно приділяти іграм, які дають можливість дитині розвивати сенсорику, вміння маніпулювати предметами, мати живий контакт із педагогом (зокрема візуальний), розвивати активне мовлення, а також можливість активно рухатись. Тому даний електронний посібник рекомендовано лише у якості додаткового інструменту у навчанні, як частину корекційно-розвивальної роботи. Під час одного заняття можна використати 1-2 комп'ютерні вправи. При цьому перебування біля комп'ютера не повинно перевищувати 5-7 хвилин для дітей 4-х років та 10 хвилин для дітей 5-6 років за 1 заняття.

Також в якості додатка до електронного навчального посібника автором представлено розроблені ним електронні таблиці, виконані у форматі Excel, які можуть стати технічною допомогою у діагностичній роботі психолога ДНЗ, оскільки значно спрощують обрахунок результатів тестів та діагностичних методик за рекомендованою циклограмою.

Посібник «Навчаюсь, граючи!» відповідає вимогам Базового компоненту дошкільної освіти України і є додатковою можливістю урізноманітнити корекційно-розвивальну роботу психолога та педагога в умовах дошкільного навчального закладу.

## І БЛОК: «ЕМОЦІЙНИЙ РОЗВИТОК ДИТИНИ ДОШКІЛЬНОГО ВІКУ»

Організовуючи навчально-виховний процес, як психолог, так і вихователь має справу з різними характерами дітей, із різним емоційним і соціальним розвитком дітей, який вони отримали у своїх сім'ях.

Особливо важкою стає робота вихователя з появою в групі дітей зі значно вираженими особливостями в поведінці: гіперактивних, сором'язливих, агресивних, невгамовних тощо. Такі випадки вимагають особливої уваги та індивідуального підходу.

За умов уважного ставлення вихователя до дітей із порушеннями поведінки можна помітити, що значну роль у виникненні труднощів відіграють негативні емоційні переживання, що сприяють розвитку у дітей загального емоційного неблагополуччя.

*Емоційне неблагополуччя* — це негативне емоційне самопочуття дитини, що може виникати в ситуації переживання дитиною невдачі в якійсь діяльності. Найбільш гостро і стійко негативні емоційні переживання виникають під час незадоволення дитиною ставлення до неї оточуючих, особливо батьків, вихователів, однолітків. Це виявляється у вигляді різних емоційних переживань: образи, гніву, розчарування тощо.

Для того щоб ефективніше здійснювати корекційно-розвивальну роботу з такими дітьми, важливо спочатку умовно розподілити емоційні порушення на дві основні групи. Перша група емоційних порушень може виявлятися у взаєминах дитини з оточуючими, а друга — в особливостях внутрішнього світу дитини, її переживань.

Емоційне неблагополуччя, пов'язане зі складностями в спілкуванні з іншими людьми, може призводити до різних типів поведінки.

*По-перше*, це проявляється в тому, що діти неврівноважені, швидко збуджуються, здатні до спалахів гніву, образи, конфліктів, агресії. Але такі діти швидко забувають образи і не звертають уваги на сварки.

По-друге, це може виявлятися і в тому, що діти мають стійке негативне ставлення до спілкування. Вони ображаються і тримають цю образу в своєму серці тривалий час уникають спілкування і з часом зовсім відмовляються ходити до дитячого садка.

Саме тому важливо вчити дітей правильно розпізнавати власні емоції, вміти їх конструктивно проявляти без шкоди для власного психічного здоров'я, а також не заподіявши шкоди оточуючим.

### **Вправи на розвиток емоційної сфери дошкільників**

#### **1.1. Вправа «Такі різні емоції»**

(для дітей 4-6 років)

Посилання на гру: <http://learningapps.org/2022949>

Мета: вивчити основні види емоцій, навчити правильній ідентифікації власних та чужих емоційних станів (Мал.,1,2).



Мал.1



Мал.2

Завдання: «Визнач настрій кожної дитини на запропонованій фотографії і знайди коlobка, який відчувається так само».

Методичні рекомендації

Перед початком виконання завдання за комп'ютером варто з дитиною (або групою дітей) провести підготовчу роботу, яка містить спільне обговорення теми: «Наші емоції». Потрібно визначити назви емоцій, причини виникнення кожної з них, вплив емоцій на наше здоров'я і спілкування між людьми в цілому. Вправа виконується дошкільником після того, як психолог або

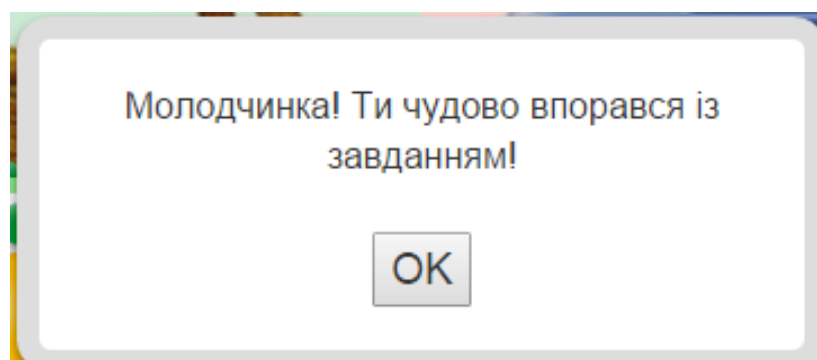


вихователь озвучить завдання і запропонує дитині назвати емоцію, яку він бачить на фотографії, обрати «колобка» внизу ігрового поля, який має таку саму емоцію, як і дитина на запропонованій фотографії; навести на нього курсор і натиснути лівою клавішею «мишки». Якщо емоцію ідентифіковано правильно, то над «колобком» з'явиться смайлик. Якщо ні – стрілочка набуде червоного контуру і буде миготіти (Мал.3).



Мал.3

По закінченню вправи з'явиться віконечко із результатом виконаної вправи. Якщо всі відповіді правильні, то результат буде мати наступний вигляд (Мал.4).



Мал.4

## 1.2. Вправа «Позитивні та негативні почуття»

(для дітей 5-6 років)

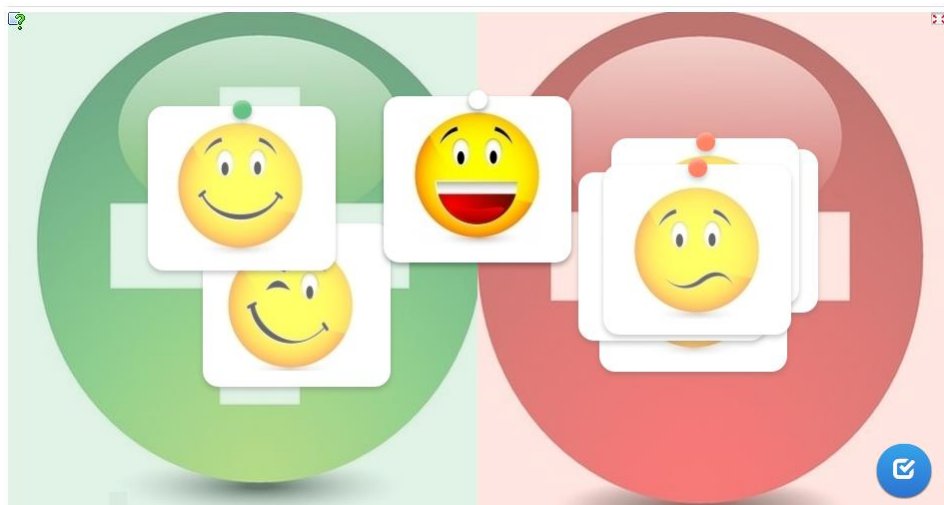
Посилання на гру: <http://learningapps.org/2032862>



Мал.5

*Мета:* Ознайомити з різновидами емоційних станів, навчити їх розділяти на позитивні і негативні з точки зору їх користі для здоров'я і спілкування.

*Завдання:* Розкласти смайлики на 2 стопки: з позитивним настроєм – на «плюс», а з негативним – на «мінус» (Мал.5). Смайлики треба переміщувати за допомогою комп'ютерної миші. В кінці, аби перевірити правильність виконаного завдання, потрібно натиснути на «галочку», розташовану у правому нижньому куті ігрового поля.



Мал.6

### Методичні рекомендації

Ігрове поле розділене на два сектори, кожен з яких позначений відповідним знаком «+» та «-». Перед початком вправи варто пригадати з дитиною, які існують емоції і почуття, як вони впливають на наші стосунки з іншими і на наше власне здоров'я. Вираз обличчя кожного смайлика доцільно імітувати разом із дитиною перед маленьким люстерком, аби правильно визначити його настрій. Педагог демонструє дитині, як перетягувати за допомогою комп'ютерної миші смайлики і пропонує їй зробити це самостійно, враховуючи вищесказане (Мал.6). Якщо смайлик переміщений не у той сектор, то це легко можна виправити, перетягнувши його на іншу половину поля. На початкових етапах потрібно постійно мати вербальний зв'язок із дитиною, обговорюючи її вибір.

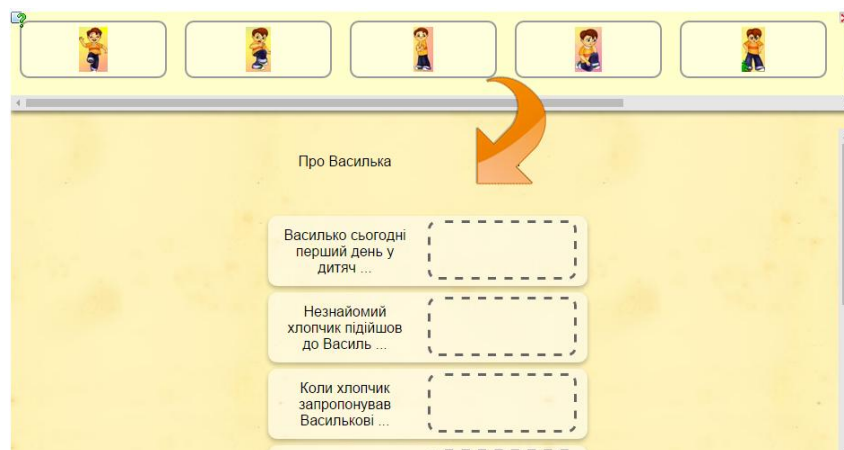


Мал.7

Щоб дізнатися про результат виконаної вправи, потрібно натиснути на «галочку» у синьому кружечку в нижньому правому куті ігрового поля (Мал.7).

### 1.3. Вправа «Про Василька» (для дітей 5-6 років)

Посилання на гру: <http://learningapps.org/2038169>



Мал.8

*Мета:* Навчити вирізняти емоційний стан іншого, розвивати емпатійність, доброзичливість, прийняття, бажання прийти на допомогу.

*Завдання:* Розмісти картинки відповідно до тексту (Мал.8).

*Методичні рекомендації*

Для роботи з цією вправою рекомендується перейти у повноекранний режим. Для цього потрібно натиснути на маленький квадратик з червоними стрілочками в правому верхньому куті ігрового поля. Гра відкриється у окремому вікні.

Дитині пропонується уважно прослухати розповідь про хлопчика Василька, який вперше потрапив до дитячого садочка і обрати картинку, яка ілюструє відповідний настрій хлопця.

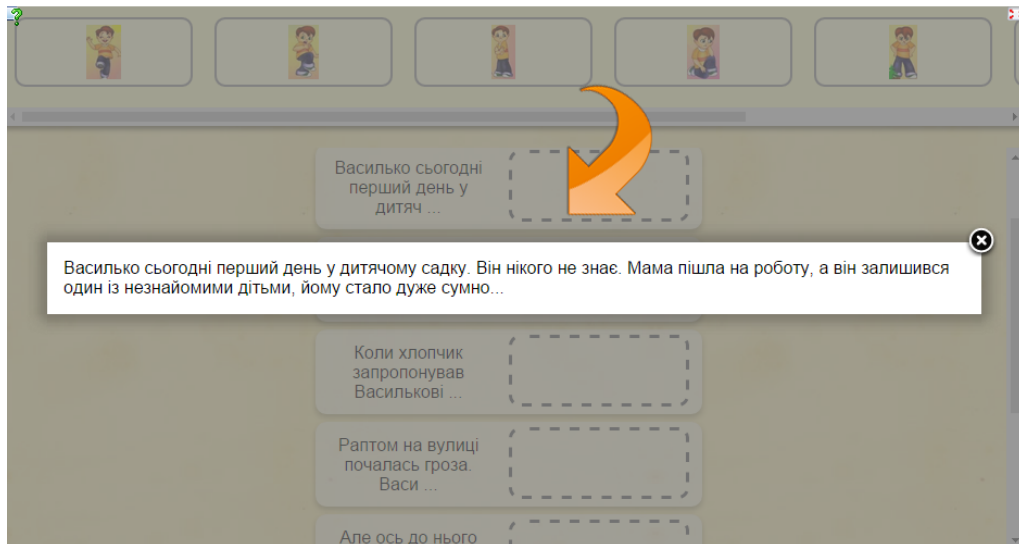
Спочатку варто переглянути всі картинки у збільшеному вигляді. Кожна картинка збільшується наведенням на неї курсора і натисканням лівої клавіши «мишки» (Мал.9).



**Мал.9**

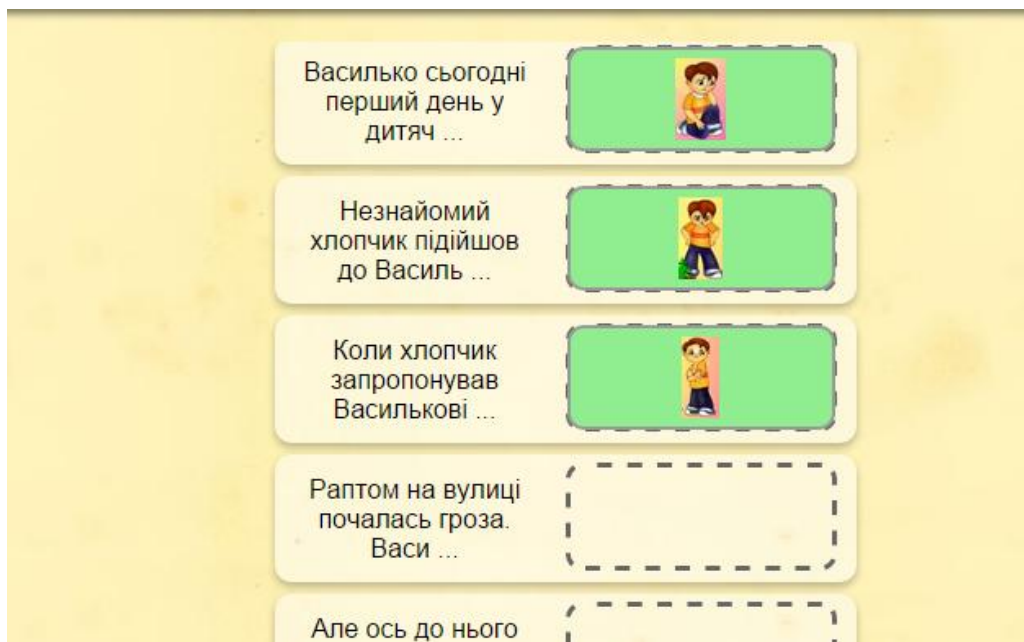
Фрагменти розповіді містяться у лівому стовбчику таблиці. Щоб відкрити кожний фрагмент повністю, потрібно на нього також натиснути лівою клавішею «мишки»(Мал.10). Аби перейти до попереднього вигляду таблиці – повторіть дію.





Мал.10

Психолог (або вихователь) читає уривок вголос і пропонує обрати картинку, яку дитина має перетягнути «мишкою» у правий стовпчик таблиці навпроти зачитаного уривка.



Мал.11

Якщо картинка відповідає змістові, то її тло автоматично забарвлюється зеленим кольором (Мал.11). Якщо ні – не змінюється. Тоді варто обрати іншу картинку.

В кінці вправи з'являється віконечко із результатом виконаної роботи.



### 1.4. Вправа «Настрої блакитної водички»

(для дітей 6-7 років)

Посилання на гру: <http://learningapps.org/2037673>



Мал.12

*Мета:* Розвивати вміння емоційно відгукуватись під час сприймання музичних творів, відчувати настрій музики, її характер; вчити співвідносити візуальне сприймання з аудіальним; виховувати творчість та емпатійність.

*Завдання:* До кожної картинки добери мелодію (Мал.12). Натиснувши на позначку "i" біля кожного зображення, ти отримаєш підказку. А натиснувши мишкою на будь-яку мелодію, ти зможеш її прослухати. Якщо пара підібрана правильно, то вона зникне.

*Методичні рекомендації*

Ця вправа повинна проводитись лише за попередньої підготовчої роботи педагога з дітьми, бо вимагає певного слухацького досвіду.

Спочатку варто ознайомити дітей із повним текстом вправи і музичними уривками. Вправу починати, коли діти визначили настрій кожного з музичних творів.

Повний текст вправи: «Настрої блакитної водички»

*«Десь високо-високо у горах народився маленький ручай. Від весело біг по камінчиках, підстрибуючи і танцюючи. №1*

*Та згодом цей веселий ручай збільшився і перетворився на стрімку гірську річку. Вона шуміла і бурлила, зносячи по дорозі усе, що їй траплялося на шляху. №2*

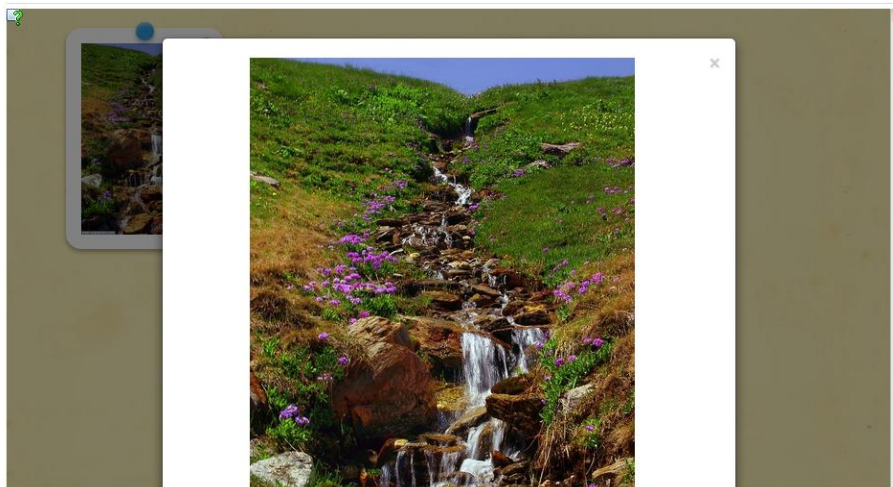
*Та спустившись з гір, річка поволі заспокоїлася і потекла собі повільно, розглядаючи мальовничі береги. У ній віддзеркалювалось небо і сонечко, на глибині пливали маленькі рибки.№3*

*Пливла собі річка, плывла. А раптом потрапила у бурхливі води моря широкого. Піднявся сильний вітер, здійняв хвилі і почався шалений шторм. Хвилі пінилися, вибігали на берег і розбивалися об нього. Усе шуміло і гуло...№4*

*Та буря стихла, шторм вщух. І на небі з'явилися легенькі хмаринки. То море віддало свою водичку небесній гладі. Хмаринки, легенькі, мов пір'їнки, тихо плвли собі вдалечінь...№5*

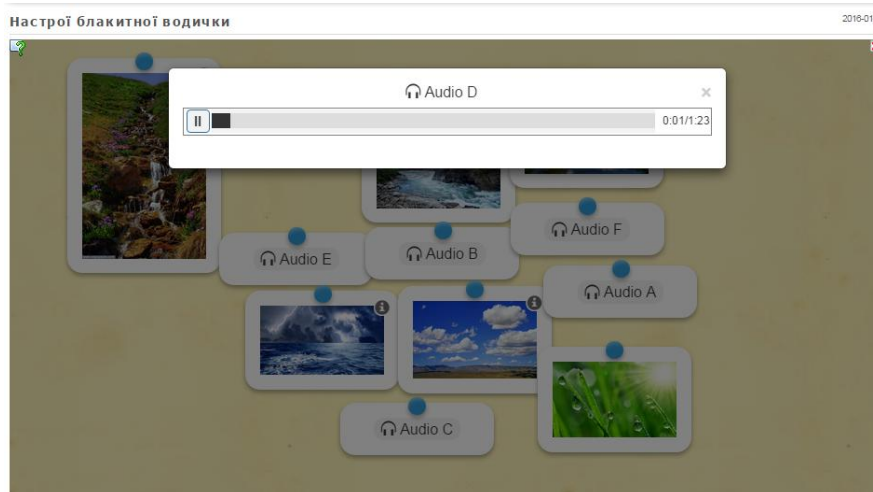
*А на ранок з'явився туман і впав на квіти і травичку діамантовими краплинками-росою. І заграли, заіскрилися краплинки-росинки на сонечку, наче передавали привіт усій землі! №6»*

Кожну ілюстрацію можна збільшити, навівши на неї курсор і натиснувши ліву клавішу «миші» (Мал.13).



Мал.13

Таким же чином можна прослухати музичні уривки (Мал.14):



Мал.14

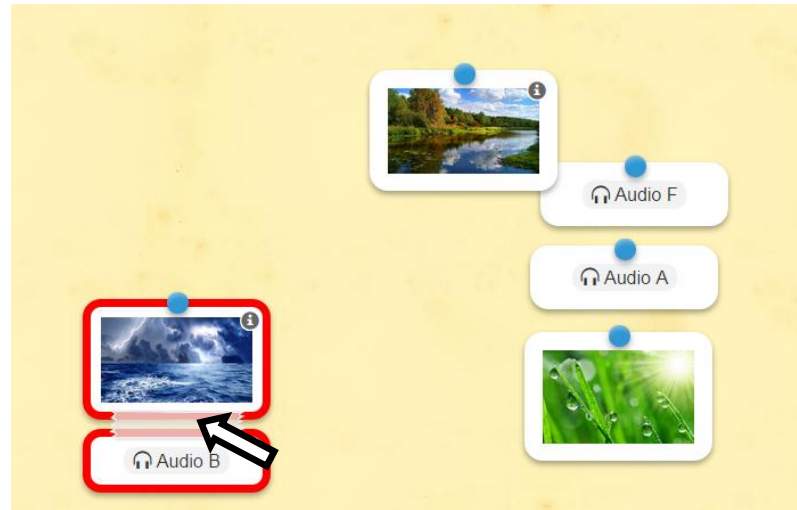
Підібрану пару «складають» разом, перетягуючи і накладаючи один елемент на інший (Мал.15):



Мал.15

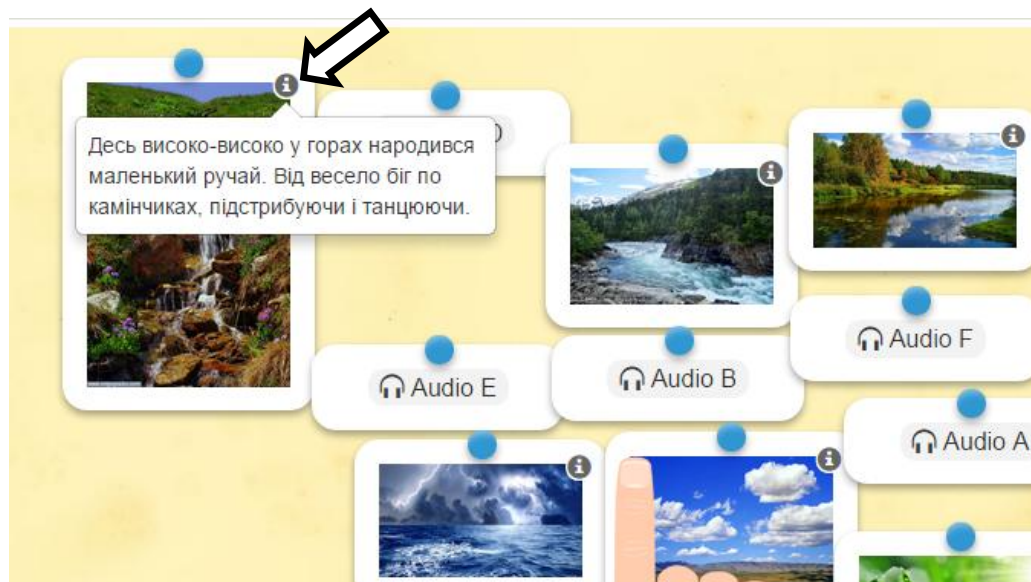
Якщо пара підібрана правильно – у ілюстрації змінюється колір рамки на сірий і обрана пара зникає.





Мал.16

Якщо пара не співпала, то об'єднавшись, вона має червону рамку (Мал.16). Щоб її знову роз'єднати і виправити помилку, варто лише навести курсор на місце з'єднання і зробити подвійний клік лівою клавiшею «миші». Кожна ілюстрація має текстову підказку, де мститься відповідний уривок розповіді. Щоб його відкрити, потрібно навести курсор на сірий кружечок із позначкою «i» у правому верхньому куті кожної ілюстрації (Мал.17).



Мал.17

Коли вправу закінчено, з'являється вікно, в якому міститься результат.

## **II блок: «Розвиток психічних процесів: уваги, мислення, сприйняття»**

Дошкільна дитинство — вік, найсприятливіший у розвитку психічних процесів, необхідних для пізнавальної діяльності зокрема і для життєдіяльності людського індивіда в цілому. За допомогою пізнавальних психічних процесів людина отримує, осмислює, зберігає інформацію про дійсність. У пізнавальній діяльності і сприймання, і пам'ять, і мислення, і уява виступають у єдності. Лише в окремих ситуаціях переважає певний пізнавальний процес

**Увага** - це спрямованість і зосередженість свідомості, які передбачають підвищення рівня сенсорної, інтелектуальної та рухової активності індивіда. Дитина з'являється на світ із вродженими передумовами уваги, а протягом дошкільного дитинства вони зумовлюють послідовний розвиток основних її видів, що потім становлять основу уваги дорослого. Важливо розвинути у дошкільному віці не лише вміння запам'ятовувати, утримувати і відновлювати інформацію, але й вміти нею користуватися, переносити нові набуті знання у свою діяльність. Також у цей період дитини іще не має достатньої для навчання стійкості уваги і вміння зосереджуватись на діяльності тривалий час. І це варто враховувати у роботі із дошкільниками.

**Пам'ять** дошкільника має низку специфічних особливостей.

У молодших дошкільнят пам'ять мимовільна. Дитина не ставить собі мету щось запам'ятати чи згадати. Цікаві йому події, дії, образи легко вкарбовуються у пам'ять, мимоволі запам'ятовується й словесний матеріал, якщо він викликає емоційний відгук. Дитина швидко запам'ятовує вірші, у яких є яскравість, ритмічність і суміжні рими, образність. Запам'ятовуються казки, розповіді, діалоги з фільмів, коли дитина співчуває їх героям. Протягом дошкільного віку підвищується ефективність мимовільного запам'ятовування, причому, чим більш осмислений матеріал запам'ятовує



дитина, тим запам'ятовування краще. Сміслова пам'ять розвивається поруч із механічною.

У дошкільному віці пам'ять входить у процес створення особистості. Третій і четвертий роки життя стають роками перших дитячих спогадів. З розвитком пам'яті пов'язано поява стійких образних уявлень, виводять новий рівень мислення.

Щодо **мислення**, то діти цього віку лише вчаться виділяти суттєві зв'язки між предметами і явищами і робити узагальнюючі висновки. Протягом дошкільного віку мислення дитини істотно змінюється. Розвиток його відбувається поетапно, й попередній рівень необхідний для переходу до наступного. Мислення розвивається від наочно-дійового до образного. Потім на основі образного мислення починає розвиватися образно-схематичне, яке представляє собою проміжну ланку між образним і логічним мисленням. Образно-схематичне мислення дає можливість встановлювати зв'язки й відносини між предметом та його властивостями.

Д.Б.Ельконин підкреслює, що протягом дошкільного віку дитина проходить величезний шлях розвитку — від відділення себе від дорослого («Я сам») до відкриття свого внутрішнього життя, власної самосвідомості.

**Сприйняття** у дошкільному віці опирається на минулий досвід та стає багатовимірним. Крім суто перцептивної складової (цілісного образу, що визначається сумою сенсорних впливів), вона охоплює найрізноманітніші зв'язку сприйнятого об'єкту з оточуючими предметами і явищами, із якими дитина знайома із свого попереднього досвіду. Поступово починає розвиватися аперцепція. З часом роль аперцепції постійно підвищується. В залежності від свого життєвого досвіду і особистісних якостей нерідко діти, як і дорослі, по-різному сприймають одні й самі речі й явища.

З появою та розвитком аперцепції сприйняття стає осмисленим, цілеспрямованим, аналізуючим. У ньому виділяються довільні дії — спостереження, розгляд, пошук.

Ну і, звичайно, не можна не зазначити, що у дошкільному дитинстві провідною діяльністю є **ігрова**. Саме це аспект став головним поштовхом для створення даного посібника. Адже граючись дошкільник набуває усіх необхідних навичок і вмінь, які стануть йому у пригоді у шкільному, а далі – й у дорослому самостійному житті.

## Вправи для розвитку психічних процесів

### 2.1. Вправа «Знайди пару» (для дітей 3-4 років)

Посилання на гру: <http://learningapps.org/2030311>



Мал.19

*Мета:* розвивати загальну обізнаність дитини, вміння концентрувати увагу на запропонованих об'єктах, спостережливість та зорову пам'ять.

*Завдання:* Поєднай картинки у пари, перетягуючи їх за допомогою комп'ютерної мишки одна на одну (Мал.19). Якщо завдання виконано правильно, то об'єднана пара зникне.

#### *Методичні рекомендації*

Психолог знайомить дитину з правилами гри і демонструє, як за допомогою комп'ютерної «мишки» можна переміщувати картинки, «накладаючи» їх одна на одну (Мал.20).



Мал.20

Коли пара співпала – вона зникає. У праві є 2 зайвих зображення, які не мають пари, про які варто попередити дитину на перших етапах роботи (мал.20).



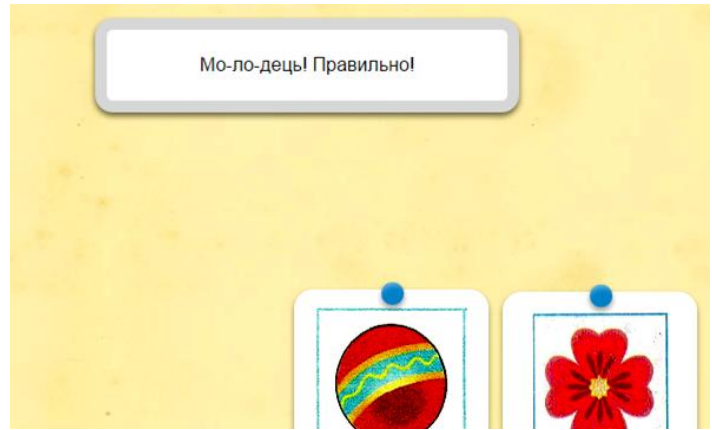
Мал.21

Якщо пара підібрана неправильно, то об'єднавшись, вона має червону рамку. Щоб її знову роз'єднати і виправити помилку, варто лише навести курсор на місце з'єднання і зробити подвійний клік лівою клавiшею «миші»(Мал.21).





Мал.22



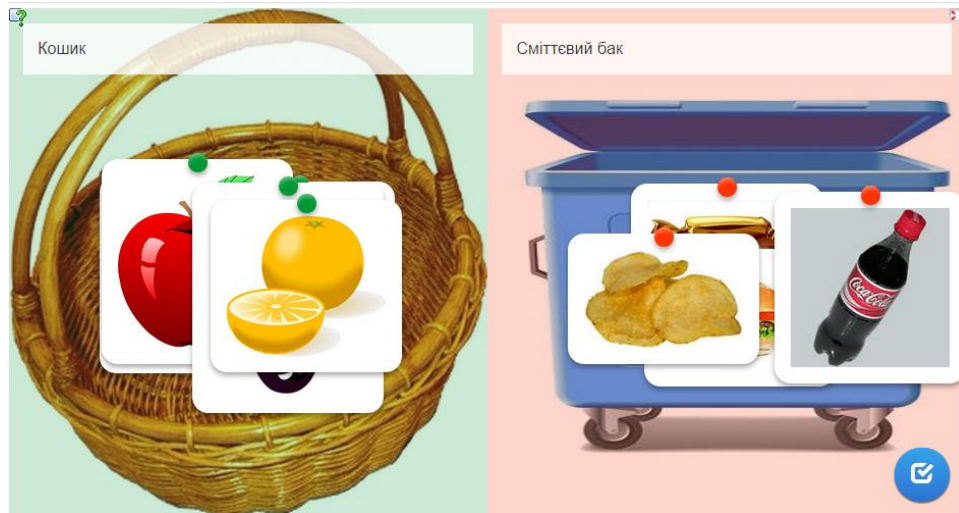
Мал.23

Щоб дізнатися про результат виконаної вправи, потрібно натиснути на «галочку» у синьому кружечку в нижньому правому куті ігрового поля (Мал.22,23).

## 2.2. Вправа «Корисна і некорисна їжа»

(для дітей з 4-х років)

Посилання на гру: <http://learningapps.org/2022643>



Мал.24

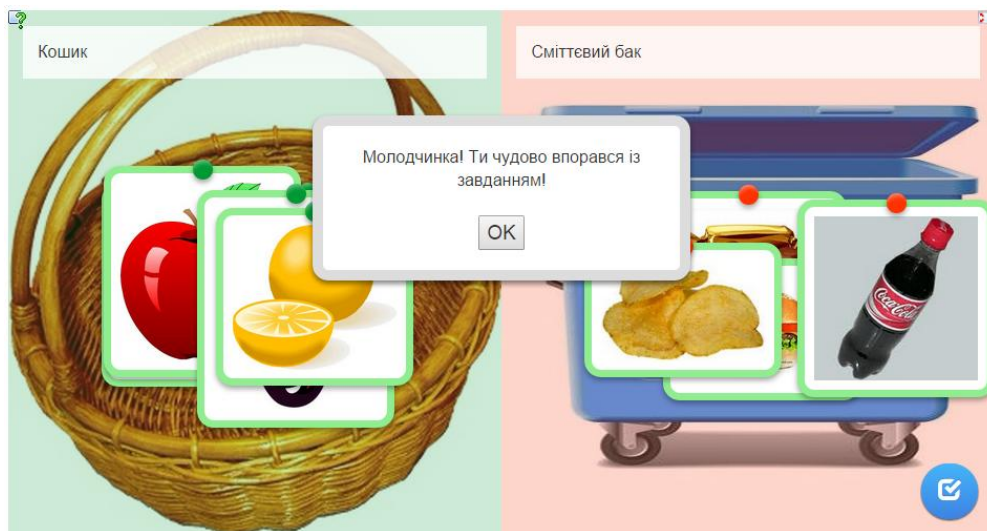
**Мета:** Формувати у дітей уяву про здоровий спосіб життя, розвивали увагу, спостережливість, логіку та зосередженість на запропонованому об'єкті.

**Завдання:** Розклади корисні і некорисні продукти харчування, перетягуючи картинки за допомогою «мишки» (Мал.24).

### Методичні рекомендації

Перед проведенням вправи варто провести з дітьми бесіду вплив різних харчових продуктів на наш організм, про їх користь і шкоду, про необхідні продукти харчування для повноцінного забезпечення нашої життєдіяльності.

У запропонованій вправі потрібно розкласти продукти на 2 купки: корисні – у кошик, некорисні – у сміттевий бак. Перетягувати картинки потрібно за допомогою комп'ютерної «миші».



Мал.25

Якщо якийсь продукти помилково відправили не у ту ємність, то його рамка буде мати червоний колір. Помилку можна виправити, перетягнувши його у потрібний бік (Мал.25).



Мал.26

Перевірити правильність виконання завдання можна, натиснувши на «галочку» у синьому кружечку в нижньому правому куті ігрового поля (Мал.26).



### 2.3. Вправа «Наведи лад»

(для дітей 5-6 років)

Посилання на гру: <http://learningapps.org/2022888>



Мал.27

*Мета:* розвивати наочно-образного мислення, вміння класифікувати зображення за призначенням, обирати узагальнюючі слова.

*Завдання:* Знайди для картинки сім'ю. Розклади картинки по відповідним стовпчикам, перетягуючи їх за допомогою комп'ютерної «мишки» (Мал.27).

*Методичні рекомендації*

Для зручності перейдіть у повноекранний режим. Для цього потрібно натиснути на маленький квадратик з червоними стрілочками в правому верхньому куті ігрового поля. Гра відкриється у окремому вікні.

Спочатку запропонуйте дитині уважно роздивитися, які є стовпчики і зображення над кожним із них, а також – картинки для переміщення, які знаходяться у верхній частині ігрового поля. Кожне зображення можна збільшити, навівши на нього курсор і клікнувши лівою клавішею «миші». Та сама дія повертає зображення до попереднього вигляду.

Запропонуйте дитині самостійно визначити, які «сім'ї» потрібно зібрати? Продемонструйте, як потрібно переміщувати картинки у потрібні віконечка. Запропонуйте дитині зробити це самостійно. Якщо картинка

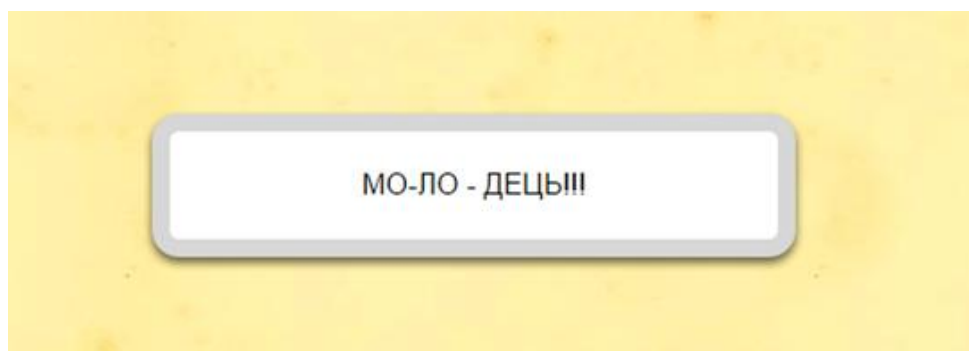
встановлена правильно, то її тло змінить своє забарвлення на зелений колір(Мал.28).



Мал.28

Якщо колір тла не змінився, то картинка встановлена на «чужому» місці. Тоді варто встановити потрібну картинку, а попередня автоматично повернеться у стрічку вибору у верхній частині ігрового поля.

Коли вправу закінчено, з'являється вікно, в якому міститься результат (Мал.29).

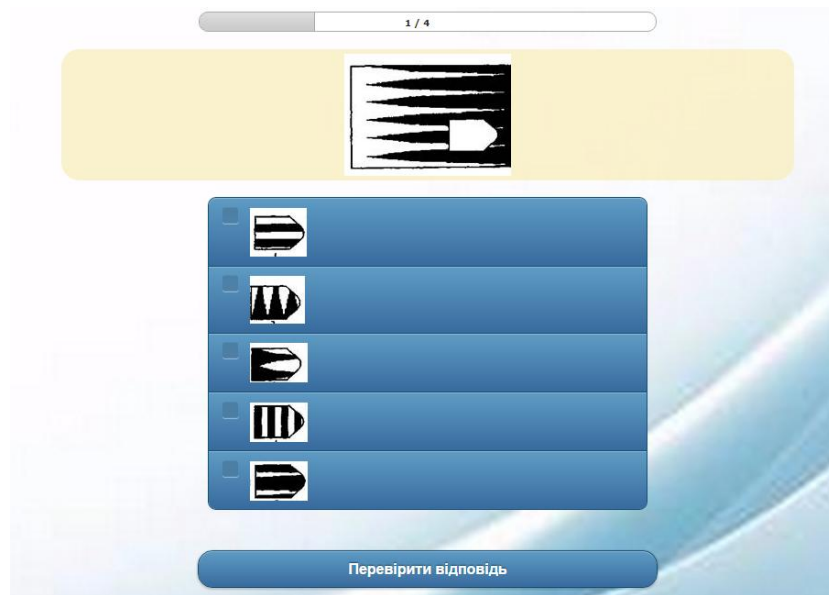


Мал.29

## 2.4. Вправа «Залатай килимок»

(для дітей 5-6 років)

Посилання на гру: <http://learningapps.org/2030887>



Мал.30

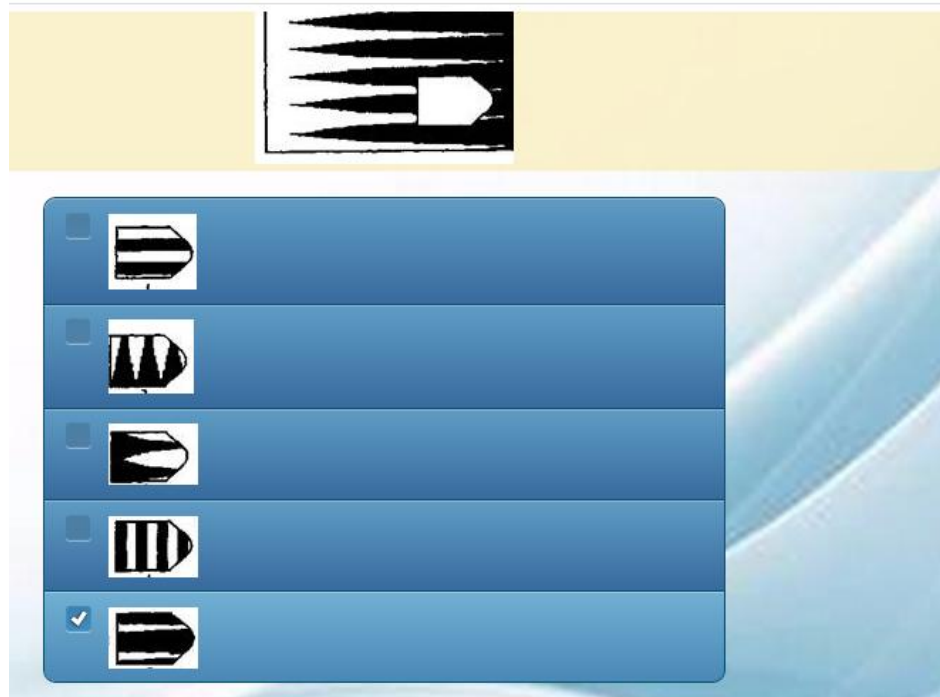
*Мета:* Розвиток сприймання, уваги, вміння утримувати у короткочасній та оперативній пам'яті потрібний образ і співвідносити зі зразком, вирішуючи наочне завдання.

*Завдання:* Добери потрібну латочку для килимка (Мал.30)

*Методичні рекомендації*

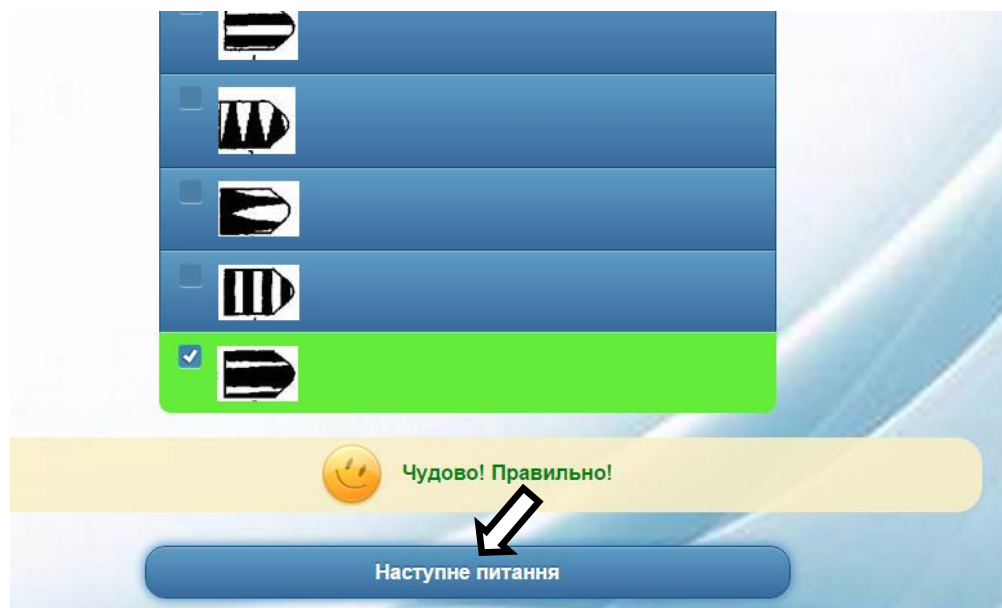
Для зручності перейдіть у повноекранний режим. Для цього потрібно натиснути на маленький квадратик з червоними стрілочками в правому верхньому куті ігрового поля. Гра відкриється у окремому вікні.

Вправа виконана у вигляді тесту, де потрібно обрати необхідний варіант із кількох запропонованих. Продемонструйте дитині, як це працює. Запропонуйте їй самостійно обрати потрібну «латку» і натисніть на правильну відповідь (Мал.31).



Мал.31

Далі натисніть на кнопку «Перевірити відповідь» і відразу з'явиться результат.



Мал.32

Після чого можна переходити до наступного завдання, натиснувши на кнопку «Наступне питання» (Мал.32).

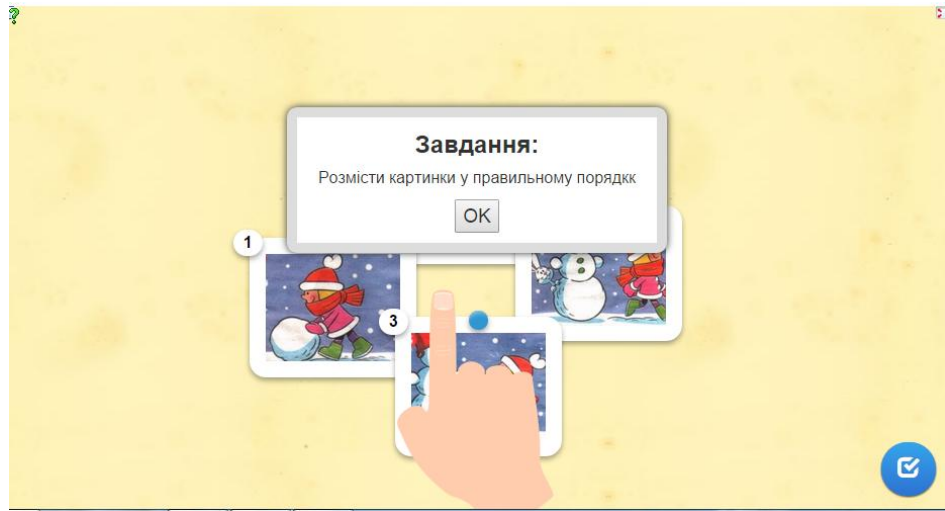
Коли вправу закінчено, з'являється вікно, в якому міститься результат.



## 2.5. Вправа «Послідовні картинки»

(для дітей 5-6 років)

Посилання на гру: <http://learningapps.org/2032712>



Мал.33

*Мета:* розвивати логічне мислення, здатність дитини зрозуміти сюжет в цілому, вміння встановлювати причинно-наслідкові зв'язки, формувати навички складання послідовної розповіді.

*Завдання:* Розмісти картинки у правильному порядку ( Мал.33).

*Методичні рекомендації*

Перед виконанням вправи уважно роздивіться із дитиною кожен картинку. Її можна збільшити, навівши курсор і та клікнувши лівою клавiшею «миші». Та сама дія поверне до попереднього вигляду (Мал.34).



Мал.34

Обговоріть з дитиною кожну ілюстрацію, що там відбувається. Запропонуйте дитині викласти у правильній послідовності картинки і скласти коротеньку розповідь за ілюстраціями (Мал.35).



Мал.35

Перевірити правильність виконання завдання можна, натиснувши на «галочку» у синьому кружечку в нижньому правому куті ігрового поля (Мал.36).



Мал.36

Якщо картинки викладені у правильній послідовності, то усі рамки набудуть зеленого забарвлення. Якщо ж ні – червоного.

## 2.6. Вправа «Хто де живе?»

(для дітей 4-6 років)

Посилання на гру: <http://learningapps.org/2033763>



Мал.37

*Мета:* Розвивати наочно-дійове мислення; вміння співвідносити поняття, переносити знання про тваринний світ у ігрову діяльність; розвивати увагу та уяву.

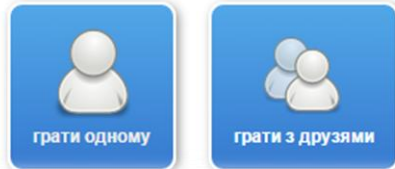
*Завдання:* Поглянь, на малюнку є кружечки . Це - місця, де мешкають різні тваринки і птахи (Мал.37). Коли ти побачиш зображення тварини чи птаха, то знайди кружечок у тому місці, де вони мешкають і натисни клавішею комп'ютерної мишки. Перевір свою відповідь і рухайся далі.

### *Методичні рекомендації*

Для зручності перейдіть у повноекранний режим. Для цього потрібно натиснути на маленький квадратик з червоними стрілочками в правому верхньому куті ігрового поля. Гра відкриється у окремому вікні.



Where is what ?



Мал.38

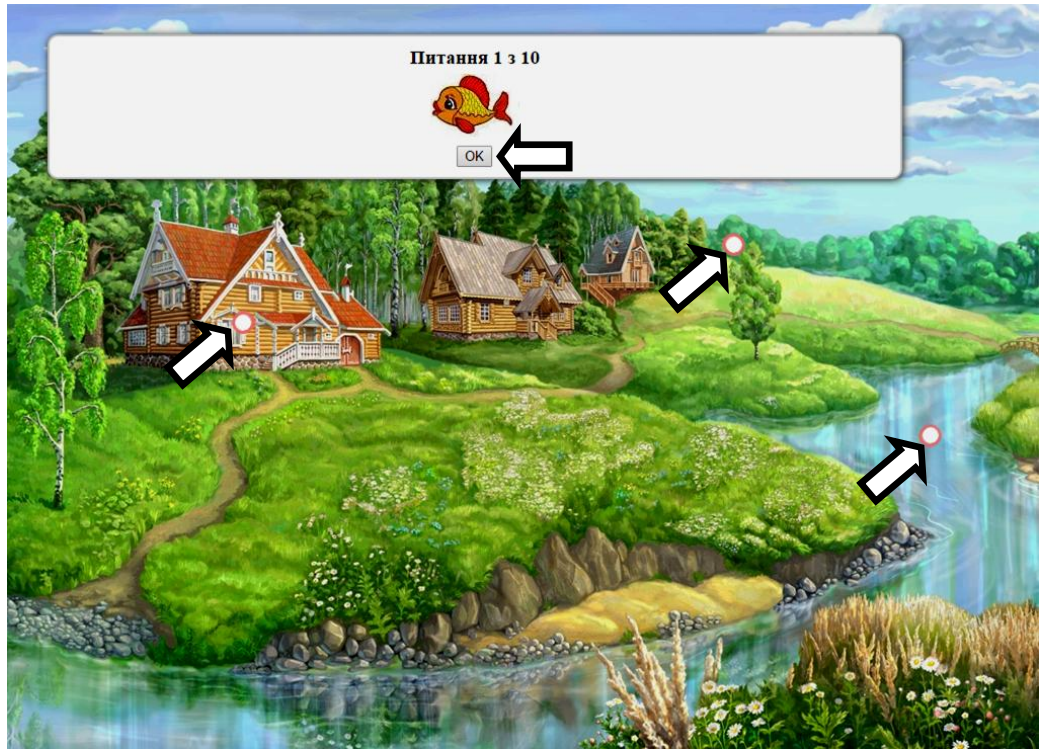
Дана вправа дає можливість як для індивідуальної роботи, так і роботи у групі однолітків. Оберіть потрібну опцію, наприклад «Грати одному». Тоді дитина змагатиметься з комп'ютером, який також буде давати відповіді (Мал.38).



Мал.39

Бали, які ви отримуєте в процесі гри, будуть нараховуватись у верхньому лівому куті ігрового поля (Мал.39). Таким чином ви зможете контролювати, наскільки ви випереджаєте суперника або відстаєте від нього.





Мал.40

Розглянувши разом із дитиною запропоноване зображення, натисніть кнопку «ОК» під зображенням і роздивіться уважно основну фонову картинку і визначтесь із місцем, де можуть мешкати тварини: будинок, річка, ліс, небо (потрібні місця позначені на картинці невеличкими колами) (Мал.40).

Виберіть потрібне коло і зробіть на ньому 1 клік «мишою». З'явиться синя мітка у вигляді кружечка, схожого на голівку булавки.



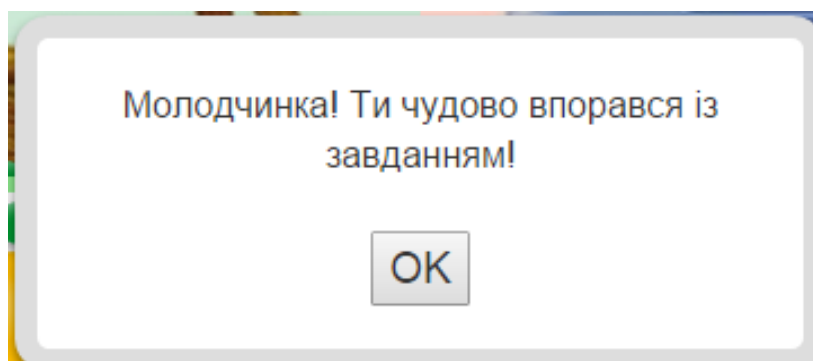
Мал.41



Мал.42

Натисніть на кнопку «підтвердити дію» (Мал.41). Якщо мітка поставлена правильно, то з'явиться зелений кружечок (жовта мітка – це відповідь комп'ютера або суперника) .(Мал.42).

Коли вправу закінчено, з'являється вікно, в якому міститься результат (Мал.43).



**Мал.43**

## ДОДАТКИ:

### ЕЛЕКТРОННІ ТАБЛИЦІ ДІАГНОСТИЧНИХ МЕТОДИК ДЛЯ ПСИХОЛОГІВ ДНЗ

Електронні таблиці, запропоновані у додатках , представляють собою таблиці Excel (містяться на диску CD), які значно спрощують процес підрахунку результатів за різними діагностичними методиками, що дозволені для використання у дитячих дошкільних закладах. У обов'язки психолога дошкільного закладу входить не лише просвітницька і психо-корекційна робота, але й значну частину часу він приділяє проведенню діагностик серед дітей у різновікових групах, серед педагогів та батьків. Часом бланків для обрахунку досить велика кількість і обчислення займають багато часу і потребують концентрації уваги досить тривалий час, що ускладнює роботу психолога і може призвести до допущення суттєвих помилок. Саме для запобігання таких випадків і для оптимізації роботи психолога ДНЗ автором посібника було розроблено таблиці, які автоматично роблять обчислення і видають результат і часткову інтерпретацію, зводять багаточисельні результати у загальну таблицю і переводять кількість у відсоткові значення.

Здебільшого таблиці мають типовий вигляд на кшталт цієї (Мал.44):

Анкета		
“Критерій агресивності дитини”		
(Г.Лаврентьєва, Т.Титаренко)		
№	Твердження	Кількість позитивних виборів
п/п		
1.	Часто здається, о в дитину вселився злий дух.	
2.	Дитина не може промовчати, коли чимось незадоволена.	1
3.	Коли хтось робить їй зле, вона обов'язково прагне помститися.	
4.	Інколи дитині без будь-якої причини хочеться сваритися (ліхословити)	
5.	Трапляється, що вона із задоволенням щось ламає,	

Мал.44

Таблиця захищена від змін окрім тих клітинок, в які вводяться бали. Такі *клітинки виділені рожевим кольором* і данні в них можуть



змінюватись (Мал.44). У представлених таблицях клітинки заповнено для прикладу, щоб продемонструвати, як це працює. Щоб ввести інші данні, достатньо виділити за допомогою лівої клавiшi «мишi» всі потрібні клітинки (*рожевого кольору*), натиснути праву клавiшу «мишки», обрати опцію «Очистить содержимое». І можна приступати до роботи.

У кожній папці до кожної методики крім таблиці є бланк або анкета і сама діагностична методика у повному обсязі (з інструкцією, бланком, ключем і інтерпретацією). Рекомендується опитування робити спочатку у паперовому вигляді, а потім данні переносити у таблицю, яка зробить підрахунок результатів.

У більшості таблиць данні переносяться наступним чином (якщо у інструкції немає іншого варіанту): «Так» - 1, «Ні» - 0 або клітинка залишається порожньою (Мал.45).

1	<b>Дитячо-батьківські стосунки (Варга-Століна)</b>		
2			
3	Моя дитина подобається мені такою, яка вона є.	1	
4	Основна причина вередувань моєї дитини — це егоїзм, ліноші і впертість.		Інструкція: Якщо Ви згодні з твердженням, у відповідній колонці поставте 1.
5	Я завжди зважаю на думку дитини.	1	Результат тесту знаходиться на вкладці "Інтерпретація"
6	Я завжди співчуваю своїй дитині.	1	
7	Я мрію, щоб моя дитина досягла того, що особисто мені не вдалося в житті.	1	
8	Моя дитина росте не пристосованою до життя.		
9	Я поважаю свою дитину	1	
10	Моя дитина часто робить такі вчинки, що заслуговують на осуд		
	Батьки повинні не тільки вимагати від дитини, а й самі пристосовуватися до неї, ставитися до неї з повагою, як до		

Мал.45

Коли потрібно обрати один з варіантів відповідей, то таблиця має такий вигляд (Мал.46):



"Стиль педагогічного спілкування педагогів"				
(А.Б.Майський, Е.Г.Ковальова)				
№1 Схильність до авторитарного стилю				
№п/п	а)	б)	в)	Результат
1	1			2
2	1			3
3	1			2
4	1		1	2
5	1			3
6	1		1	1
7		1		3
8	1		1	3
9	1		1	1

№	Стиль пед.спілкування
1	Схильність до авторитарного стилю
2	Ліберально-попустимий стиль
3	Перевага демократичного стилю
4	Схильність до авторитарного стилю
5	Перевага демократичного стилю
6	Перевага демократичного стилю
7	Перевага демократичного стилю
8	Перевага демократичного стилю
9	Не голосував

Мал.46

Якщо методика вимагає підрахунку негативних відповідей, то «Ні» виноситься окремою колонкою і у ній також проставляються - 1 (Мал.47).

Методика "Прогноз" за В.А. Бодровим (оцінка рівня нервово-психічної стійкості)			
№п/п	Питання	ТАК	НІ
1.	Іноді мені в голову приходять такі негарні думки, що краще про них нікому не розповідати.	1	
2.	В дитинстві у мене була така компанія, що всі старались завжди й в усьому стояти один за одного.		1
3.	Іноді у мене бувають приступи сміху або плачу, які ніяк не можу подолати.	1	
4.	Бували випадки, що я не стримував своїх обіщанок.	1	
5.	В мене часто болить голова.		1
6.	Інколи я говорю неправду.	1	
7.	Раз на тиждень я без усякої видимої причини раптово почуваю жар в усьому тілі.		1

Мал.47

(Стрілкою вказані клітинки, в які вносяться данні з бланка). Результат діагностики обчислюється автоматично і виглядає наступним чином (Мал.48):

ШКАЛИ	Бали	ПРОГНОЗ	
Шкала відвертості	2	Норма	
Шкала нервово-психічної нерівноваженості (Так)	13		
Шкала нерівноваженості (Ні)	10		
<b>Характеристика рівня НПС</b>	<b>23</b>	<b>Задовільна НПС. Зриви можливі, особливо в екстремальних ситуаціях</b>	<b>Малосприятливий</b>

Мал.48

Усі таблиці багаторазово перевірено на практиці, звірено з попередніми обчисленнями звичайним способом. Вони дійсно значно спрощують і прискорюють роботу психолога з обробки результатів діагностичних методик, проведених у закладі і можуть стати у пригоді працівникам психологічної служби у якості технічної підтримки.

### Список використаної літератури

1. Артемова Л. В. Вчись граючись. Навколишній світ у дидактичних іграх дошкільнят. - К.: Томіріс, 1995. - 112 с.
2. Бурлаков И.В. Психология компьютерных игр. — Москва: Независимая фирма “Класс”, 2000. — 96 с. — (Библиотека психологии и психотерапии, вып. 86).
2. Выготский Л.С. Игра и ее роль в психическом развитии ребенка // Вопросы психологии. - №6. -1966.- С. 71.
3. Денисова З. В. Механизмы эмоционального поведения ребенка / Под ред. Н.И.Касаткина. - М.: Наука, 1978. - 144 с.
4. Приходько Ю. О. Дитяча психологія: Нариси становлення та розвитку. - К.: Міленіум, 2003. - 192 с.
5. Эльконин Д. Б. Психология игры. — 2-е изд. — М.: Гуманит. изд. центр ВЛАДОС, 1999. — 360 с.