**Розробка лекції з елементами тренінгу для вчителів перших класів**

**Тема: Психологія мислительних процесів. Використання методу гри, як основного у навчанні молодших школярів.**

**Мета: ознайомити учасників заняття з особливостями розвитку дітей 6-7 років, відпрацювати практичні навички з розвитку психічних процесів молодших школярів, надати практичні поради, як використовувати метод гри на уроках в початковій школі.**

**Приладдя: листи паперу А4, фломастери, маркери, ножиці.**

**Хід заняття**

**Вступне слово психолога.**

**Вправа - знайомство. «3 слова про себе» *(10 хв)*** Кожному учаснику пропонується описати себе трьома словами. Ім'я за слово не вважається.

**Презентація теми заняття.**

**Вправа – очікування «Повітряний змій» *(5 хв)*** На аркушах паперу учасники записують свої очікування, оголошують свої записи та прикріплюють їх на плакаті із зображенням повітряного змія.

**Інформаційне повідомлення «Розвиток пізнавальних процесів»** *(10 хв)*

Життя людини являє низку нескінченних відкриттів, пов'язаних з отриманням, обробкою і передачею нових знань про себе і навколишній світ. Сучасна психологія відносить таку активність до пізнавальної діяльності людини, провідну роль в якій грають пізнавальні процеси; відчуття, сприйняття, увага, пам'ять, мислення, уява ***( слайд)***Незважаючи на те що кожному з цих процесів відводиться своє місце, всі вони тісно взаємодіють один з одним. Без уваги неможливо сприйняття і запам'ятовування нового матеріалу. Без сприйняття і пам'яті стануть неможливими операції мислення. Тому розвиваюча робота, спрямована переважно на вдосконалення окремого процесу, впливатиме і на рівень функціонування пізнавальної сфери в цілому.

Найбільш важливим віковим періодом у розвитку пізнавальних процесів є дитинство дитини: дитинство (від народження до 1 року) сприятливо для розвитку відчуттів, ранній вік (1-3 роки) - для розвитку мови, дошкільний (3-7 років) - для розвитку сприйняття і пам'яті, молодший шкільний (7-11 років) - мислення. ***(слайд)***

Зміна цих психічних особливостей дитини відбувається під впливом тієї діяльності, яку він освоює на даному віковому етапі. Це можуть бути ігри з предметами в ранньому віці, рольові ігри в дошкільному, навчальна діяльність у молодшому шкільному віці.

Включення в навчальний процес ігор та вправ для розвитку пізнавальних процесів і мови не тільки сприяє психічному розвитку дітей, а й перебудовує саму моторику, забезпечуючи швидке, осмислене запам'ятовування і відтворення рухових дій, уміння самостійно приймати рішення і діяти в умовах стрімко змінюється навколишнього оточення.

***Особливості пізнавальних процесів***

Перцептивні процеси (від лат. Перцепція - сприйняття) породжуються органами почуттів - зором, слухом, дотиком, нюхом і ін.

Завдяки цим процесам людині відкривається панорама навколишнього світу у всій пишноті його явищ і якостей - звуків, запахів, смаків, форм, колірних і температурних особливостей.

За допомогою відчуттів людина реагує на численні зовнішні впливи - світло, тепло, холод, запах - і сигнали про стан внутрішніх органів.

**Відчуття** - психічний процес відображення окремих елементарних властивостей дійсності, що безпосередньо впливають на наші органи почуттів.

***Сприйняття*** - процес відображення в свідомості людини цілісних предметів або явищ при їх безпосередній дії на органи чуття.

У старшому дошкільному віці (5-7 років) знання про предмети і їх властивості розширюються і організовуються в систему, що дозволяє використовувати їх в різних видах діяльності.

***Увага*** - це психічний процес, що полягає в спрямованості і зосередженості свідомості на певному об'єкті при одночасному відволіканні від інших.

Незважаючи на те, що діти 4-6 років починають опановувати довільним увагою, мимовільне увагу залишається переважаючим протягом усього дошкільного дитинства. У зв'язку з цим дошкільне навчання не може будуватися на завданнях, що вимагають постійної напруги довільної уваги. Підтримувати увагу на досить високому рівні дозволяє використання елементів гри, часта зміна форм діяльності, заняття продуктивними видами діяльності.

***Пам'ять*** - це складний психічний процес, який визначається як відкладення, збереження, впізнавання і відтворення індивідом його досвіду.

В середньому дошкільному віці (4-5 років) починає формуватися довільна пам'ять, проте цілеспрямоване запам'ятовування і пригадування з'являються тільки епізодично і залежать від виду діяльності, яку виконує дитина. Було встановлено, що найбільш сприятливими умовами для формування довільної пам'яті є ігрова діяльність і виконання доручень дорослого. При цьому ефективність мимовільного запам'ятовування збільшується, якщо завдання дитині передбачає не пасивне сприйняття, а активну орієнтування в матеріалі і виконання розумових операцій (наприклад, придумування слів, встановлення подібності або відмінностей і т.д.).

Особливе місце в розвитку дитини-дошкільника займає рухова пам'ять. Високий рівень її розвитку дозволяє дітям 6-7 років освоювати досить складні рухи, виконувати їх швидко, точно, з меншою напругою, ніж раніше, гнучко змінювати освоєні дії

***Мислення*** - вищий пізнавальний процес узагальненого і опосередкованого відображення дійсності.

По мірі накопичення досвіду мислення дитини все більше спирається на образи - уявлення про те, яким може бути результат тієї або іншої дії. Основним видом мислення, властивим дитині дошкільного віку, стає наочно-образне мислення.

Завдяки цьому дошкільник може «проробляти» реальні дії в розумі. При цьому він оперує тільки одиничними судженнями, тому що до висновків ще не готовий.

У старшому дошкільному віці починає формуватися словесно-логічне мислення (засвоєння дій із словами, числами, як зі знаками, що замінюють реальні предмети)

***Уява*** - психічний процес створення образу предмета шляхом перетворення реальності.

Старший дошкільний вік є сензитивним - чутливим - для розвитку уяви. У 5-6 років у дітей відбувається поступовий перехід від мимовільного запам'ятовування і відтворення до довільного. Це створює основу для розвитку творчої уяви, що забезпечує можливість створення нового образу. Творча уява дітей проявляється, перш за все, в сюжетно-рольових іграх, що створюють простір для імпровізації.

**Вправа «Що це?»** *(15 хв)*Ведучий пропонує учасникам закритими очима витягнути з коробки предмет.

 1 етап. Протягом 1 хвилини на дотик зрозуміти що це за предмет, якого він кольору. Описати його, не показуючи нікому.

 2 етап. Учасники рухаються протягом двох хвилин і просять однокласників розказати про свій секрет та показати свою фігурку.

*Питання* На що спрямована ця вправа? (розвиток уяви, комунікація)

**Слово тренера** В процесі розвитку кожна дитина отримує свій унікальний досвід. В певному віці він свій.

У процесі спілкування дитини з дорослим, який її навчає, передає досвід. У цьому процесі створюються нові форми психічного життя, нові уміння. А тому те, чого дитина не може зробити сама, вона може зробити за допомогою дорослого. І це визначає її подальший розвиток: адже те, що вона сьогодні може зробити лише з допомогою, завтра вона зможе зробити самостійно.

Отже, зона найближчого розвитку — це відстань між рівнем актуального (що дитина може зробити сама) і потенційного (що дитина може зробити за допомогою дородового розвитку дитини (Л.С. Виготський) ***(слайд)***

**Вправа.** *(5 хв)* Об’єднуються в пари. Розраховуються на номер 1 і номер 2. Перші номери стають попереду.

1. Всі піднімають руки і пробують описати в повітрі певні фігури (квадрат, трикутник, коло)
2. Перші номери стоять попереду і виконують дії. Другі номери їм заважають.
3. Перші номери стоять попереду і виконують дії. Другі номери їм допомагають.

*Питання*. Які відчуття виникали у перших номерів? Чи важко було другим номерам?

**Інформаційне повідомлення «Що таке сенсорна інтеграція?»** *(5 хв)*

Правильна взаємодія наших почуттів називається **сенсорною інтеграцією.** Творець теорії сенсорної інтеграції д-р  Ауерс (A. J. Ayers) виявила, що правильне функціонування дитини, а потім дорослого, залежить не тільки від правильного розвитку почуттів, таких як: відчуття зору, слуху, смаку та нюху. Доктор Айерс у своїй науковій роботі та терапії довела, що розвиток дитини залежить від того, як розвиваються його почуття, які вона назвала базальними. До них відносяться: відчуття дотику, відчуття руху/рівноваги і розуміння положення тіла.

Сенсорна інтеграція - це несвідомий процес у головному мозку, який організує та фільтрує сенсорну інформація (отриману від органів чуття), та дозволяє усвідомлено та адаптивно реагувати на цю інформацію.

Успішна інтеграція сенсорної інформації формує базу для соціальної поведінки і оволодіння навчальними навичками.

За певних причин відбувається порушення обробки сенсорної інформації.

При виникненні порушень обробки сенсорних сигналів з'являються дисфункції в моторному, пізнавальному розвитку, а також в поведінкових характеристиках дитини.

Симптоми порушення СІ ***(слайд)***

* надмірна або недостатня чутливість до тактильним, зоровим, слуховим стимулам, а також руху, наприклад, уникнення торкання деяких фактур (пісок, каша);
* уникнення занять з пластиліном, малювання пальцями;
* проблеми з маніпулюванням, використанням столових приборів, ножиць;
* неправильний захоплення олівця;
* надчутливість до звуків, до світла;
* труднощі у навчанні письма і читання;
* труднощі з вислуховування рекомендацій;
* проблеми з навчанням їзди на велосипеді;
* уникнення катання на гойдалках, каруселях або надмірне захоплення цими іграми;
* утруднення при переписуванні з дошки, пропускання букв, складів;
* труднощі в розрізненні правого та лівого боків, особливо, коли у дитини немає часу, щоб задуматися;
* низький поріг толерантності до близькості іншої особи;
* занадто високий або занадто низький рівень рухової активності, розлади м'язового тонусу;
* слабка рухова координація (ці проблеми можуть стосуватися великої або дрібної моторики);
* рухова незграбність;
* труднощі в концентрації, імпульсивність;
* швидка стомлюваність;
* відмова від соціальних контактів;
* затримка розвитку мови, рухового розвитку, а також труднощі в навчанні;
* слабка організація поведінки, відсутність планування.

Щоб функціонувати і брати участь в навколишньому світі, ми повинні використовувати наші почуття.

Ці почуття надають людям унікальний досвід і дозволяють нам взаємодіяти один з одним, брати участь у різних подіях. Вони допомагають нам розуміти, що нас оточує, і реагувати на це. Вони відіграють значну роль у визначенні того, як ми повинні поводитися в тій чи іншій ситуації.

**Проблемна ситуація** Уявіть, що ви на уроці пояснюєте матеріал, а один учень весь час клацає ручкою. Ваші дії *(відповіді учасників групи)*

**Вирішеня ситуації.** Можна запропонувати такий дитини перенаправати свою енергію на лего. Програма «6 цеглинок».

Що таке «ШІСТЬ ЦЕГЛИНОК»?

«ШІСТЬ ЦЕГЛИНОК» — це практичний інструмент для навчання, це технологія навчання. Виконуючи веселі завдання і граючись набором з шести різнокольорових цеглинок LEGO® DUPLO®, діти тренують пам’ять, розвивають моторику і мислять творчо. Крім того, використання цієї технології дає можливість адаптувати і, звичайно, створювати власні завдання відповідно до вмінь та інтересів дітей.

**Слово тренера.** Ось бачите, реакція у кожного педагога різна. Буває спокійна, а буває і не дуже. Агресивна поведінка вчителя і взгалі дорослих може негативно вплинути на подальший розвиток особистості.

**Притча.** *(3 хв)* Дитина –це чистий стакан води*(продемонструвати прозорий стакан, у якому знаходиться вода).* Коли дорослі кажуть щось образливе, то дитина плаче *(додається соль).* Гіркі слова теж залишають свій слід *(додається перець).* А більше всього вражає байдужість *(додається земля).* І душа дитини вже не така чиста. Як ви гадаєте скільки потрібно часу, що вона стала чистою? *(стакан відставляється в сторону. Через деякий час демонструють стакан*) Ви бачите щось осіло, щось залишилося на поверхні, але вода все одно не стала чистою? На вашу думку, скільки потрібно дій, щоб дитина знову все згадала? Один *(робиться один розмішуваючий рух).* Ми повинні про це пам’ятати.

**Слово тренера.** Зараз я вам продемонструю деякі вправи, які ви можете використовувати на своїх уроках. Я, гадаю, що багато хто з вас знайомий з ними,тоді просто вам нагадаю.

* коректурна проба, таблиці Шульте - розвиток уваги ***(слайд)***
* анаграма - розвиток пам’яті, мислення, уваги та спостережливості ***(слайд)***
* написання фрази без голосних - розвиток пам’яті, мислення, уваги та спостережливості ***(слайд)***
* ігри з кольорами - розвиток мислення, уваги та спостережливості ***(слайд)***
* дзеркальне малювання двома руками -  розвивають міжпівкульні зв’язки, синхронізують роботу півкуль, покращують розумову діяльність, сприяють поліпшенню пам’яті та уваги, полегшують процес читання і письма ***(слайд)***

**Гра - розминка «Ливарпамен»** (15 хв.) Мета: розвивати в учасників розуміння необхідності дотримання правил, а також подати деякі ідеї щодо справедливості. Хід вправи: Тренер об’єднує учасників у дві групи з різною кількістю гравців і просить вишикуватися в дві колони. Потім він дає маркер чи інший предмет першому гравцеві в кожній команді та пропонує почати гру. Певна річ, група буде розгубленою через відсутність вказівок. Через деякий час тренер поступово пояснює окремі правила гри. Говорить, що маркер треба спочатку передати в кінець колони, а потім повернути його назад. Виграє команда, яка закінчує передачу предмета першою. Команди починають, але тренер їх зупиняє і зазначає, що вони не дотримуються правил гри. Маркер слід передавати через ліве (чи праве) плече. Гравці починають обурюватися, адже їм про це нічого не говорили. Після чергового старту гра зупиняється знов і додається якесь нове правило (наприклад, під час передавання маркеру слід називати своє ім’я). Коли «переможці» оголошені, більшість учасників обурені перебігом гри.

 *Запитання для обговорення*: - Що Ви відчували, коли виконували цю вправу?

 - Що було справедливим?

- Що було несправедливим?

 - Що може зробити гру справедливою?

**Інформаційне повідомлення «Можливості ігрової діяльтності» (10 хв)**

Гра є провідним видом діяльності дошкільників, а не просто їх улюбленим заняттям. В ігровій діяльності найінтенсивніше формуються психічні якості й особистісні риси дитини, тобто основні новоутворення, які готують перехід дошкільника до наступного вікового етапу - молодшого шкільного.

Ігрова діяльність впливає на формування довільних психічних процесів: у грі починають розвиватися довільні увага і пам'ять. В умовах гри діти краще зосереджуються, більше запам'ятовують. Ігрова діяльність впливає на формування довільних психічних процесів: у грі починають розвиватися довільні увага і пам'ять. В умовах гри діти краще зосереджуються, більше запам'ятовують, ніж під час лабораторних дослідів. Свідома мета (зосередити увагу, запам'ятати і пригадати) вирізняється дитиною найлегше у грі. її умови вимагають від дитини зосередженості на предметах, включених в ігрову ситуацію, на змісті дій і сюжету. Дитина, яка не буде уважною до того, що вимагає попередня ігрова ситуація, не запам'ятає умов гри, буде відсторонена однолітками. Потреба у спілкуванні, емоційному заохоченні вимагає від дитини цілеспрямованої зосередженості і запам'ятовування.

* сенсорні ігри *(форма, колір)*
* ігри-маніпуляції
* сюжетні, рольові
* конструкторські
* спортивні
* ігри-змагання
* воєнні ігри,
* настільні ігри
* мовленнєві ігри
* ігри з розвитку дрібної моторики
* ігри-драматизації *(Зображування, розігрування в особах літературних творів зі збереженням послідовності епізодів. У цих іграх діти не просто копіюють окремі аспекти життя дорослих, а й творчо осмислюють, відтворюють їх, виконуючи певні ролі та ігрові дії. Перехідні форми "або до неігрової діяльності, яку вони прямо підготовлюють, або до ігор, характерних для шкільного періоду психічного розвитку дитини")*
* дидактичні ігри *(Будь-яка дидактична гра має навчальну мету. Тому основним її компонентом є дидактичне завдання, сховане від дитини в ігровому завданні. Дошкільник не просто грається, а бере участь у процесі стихійного навчання.)*
* ділові ігри
* творчі ігри
* ігри з правилами (Ігри, як протікають за заздалегідь створеними правилами, дотримання яких обов'язкове для їх учасників.
* комп’ютерні ігри

Зрозуміло, що ігри можуть одразу відноситися до кількох видів.

Гра є і першою школою волі дитини. Саме у грі спочатку вона виявляє здатність добровільно, з власної ініціативи, підкорятися різноманітним вимогам. Та й сама роль втілює у собі певні правила, є завданням, яке розв'язує дитина.

Ігрова діяльність наділена найбільшими можливостями для формування дитячої спільності, у ній найповніше активізується суспільне життя дітей.

Вміння грати дітей в сюжетно-рольові ігри та ігри з правилами –показник готовності до навчання в школі.

**Вправа-руханка «Броунівський рух»***(5 хв)*

Учасники рухаються по кімнаті в довільних напрямках (можна під музику, під дзвін дзвіночка або просто під слова “Рухаємося”).

За сигналом “стоп” ведучий називає те, що повинні виконувати учасники. Наприклад, "Лікоть до ліктя", або "П'ятка до п'яти", або "Рукав до рукава". Всі знаходять пари і виконують завдання.

Потім за сигналом рух починається знову, до тих пір, поки ведучий не скаже: "Людина до людини - по п'ять (наприклад)".

Тоді всі об'єднуються в групи по п'ять і можуть продовжувати працювати в таких групах.

**Вправа «Портрет ідеальної дитини»** *(10 хв)*Учасники об’єднуються в пари або в трійки і малюють орган тілу людини *( голова, волосся, шия, праве вухо, ліве вухо, права рука, ліва рука, права нога, ліва нога, праве око, ліве око, ніс, рот).* Потім з цього збирається портрет.

**Підбиття підсумків семінару.**

**Вправа «Валіза,мясорубка,корзина»** *(5 хв)* Ведучий пропонує всім учасникам подумки згадати все те,про ,що сьогодні йшлося на семінарі,рокласти його на підгрупи:

-усе,що новее,зацікавило-до валізи знань

-усе ,що потребує осмислення,опрацювання,пошуку –до м`ясорубки для самоосвіти

-усе ,що зайве,не потрібне-до корзини.

**Вправа «Прощання»**