

Наукове періодичне видання

**УКРАЇНСЬКИЙ  
ПСИХОЛОГО-ПЕДАГОГІЧНИЙ  
НАУКОВИЙ ЗБІРНИК**

Науковий журнал

# 26 (26) грудень 2022

Наукове періодичне видання  
**УКРАЇНСЬКИЙ  
ПСИХОЛОГО-ПЕДАГОГІЧНИЙ  
НАУКОВИЙ ЗБІРНИК**

*Науковий журнал*

# 26 (26) грудень 2022

Редактор, коректор – Навацький Р. П.

Верстка-дизайн – Марєєва А. О.

Відповідальність за підбір, точність наведених на сторінках журналу фактів, цитат, статистичних даних, дат, прізвищ, географічних назв та інших відомостей, а також за розголошення даних, які не підлягають відкритій публікації, несуть автори опублікованих матеріалів. Редакція не завжди поділяє позицію авторів публікацій. Матеріали публікуються в авторській редакції. Передрукування матеріалів, опублікованих у журналі, дозволяється тільки за згодою автора та видавця. Будь-яке використання – з обов'язковим посиланням на журнал.

**Свідоцтво про державну реєстрацію:** КВ № 19871-9671 Р від 17.04.2013 р.

**Засновник журналу:** ГО «Львівська педагогічна спільнота»

© ГО «Львівська педагогічна спільнота», 2022

© Автори наукових статей, 2022

© Дизайн, Клінова С. М., 2022

## ЗМІСТ

---

<b>Веремієнко Л. П.</b> МЕТОДИКА ПРОВЕДЕННЯ ЗАНЯТТЯ З ТЕМИ «ПОНЯТТЯ ЕТИКИ ДІЛОВОГО СПІЛКУВАННЯ» ПРИ ВИКЛАДАННІ ДИСЦИПЛІНИ «ЕТИКА».....	4
<b>Гачак-Величко Л. А., Стручик К. С.</b> СТРУКТУРА ПСИХОЛОГІЧНОЇ СТІЙКОСТІ ВІЙСЬКОВОСЛУЖБОВЦІВ ДО ВИКОНАННЯ БОЙОВИХ ЗАВДАНЬ.....	9
<b>Гук Я. О.</b> ЕКОЛОГІЧНА ОСВІТА МОЛОДШИХ ШКОЛЯРІВ: КОМПЕТЕНТІСНИЙ ПІДХІД.....	13
<b>Куц А. С.</b> ПСИХОЛОГІЧНА КОМПЕТЕНТНІСТЬ ЯК ПРОВІДНА КОМПЕТЕНТНІСТЬ ВЧИТЕЛЯ НОВОЇ УКРАЇНСЬКОЇ ШКОЛИ.....	18
<b>Мартинюк В. М.</b> ДОСЛІДЖЕННЯ ІДЕЇ С. Ф. РУСОВОЇ У СУЧАСНІЙ РЕФОРМІ НУШ.....	22
<b>Назаренко Н. В., Коцюбайло Л. І.</b> ФОРМУВАННЯ ДОСЛІДНИЦЬКИХ КОМПЕТЕНТНОСТЕЙ УЧНІВ ПІД ЧАС ПОЗАКЛАСНОЇ РОБОТИ З БІОЛОГІЇ.....	26
<b>Павлова Н. С.</b> ДО ПИТАННЯ ПРОЕКТУВАННЯ МОДЕЛІ ДИДАКТИЧНОЇ СИСТЕМИ ПРОФЕСІЙНОЇ ПІДГОТОВКИ КОМПЕТЕНТНОГО ВЧИТЕЛЯ ІНФОРМАТИКИ.....	30
<b>Пономарьов О. С., Чеботарьов М. К.</b> ФОРМУВАННЯ ЛІДЕРСЬКИХ ЯКОСТЕЙ СТУДЕНТІВ ДОБИ ІННОВАЦІЙНОГО РОЗВИТКУ.....	34
<b>Свириденко Г. В.</b> СЮЖЕТНО-РОЛЬОВІ ІГРИ З МАТЕМАТИЧНИМ ЗМІСТОМ У КОРЕКЦІЙНІЙ РОБОТІ З УЧНЯМИ, ЩО МАЮТЬ МОВЛЕННЄВІ ПОРУШЕННЯ.....	39
<b>Серомаха Н. Є.</b> ОРГАНІЗАЦІЯ ПСИХОЛОГІЧНОГО СУПРОВОДУ ДІТЕЙ З ОСОБЛИВИМИ ОСВІТНИМИ ПОТРЕБАМИ В УМОВАХ ВОЄННОГО ЧАСУ.....	43
<b>Чикалова Т. Г.</b> ПЕДАГОГІЧНИЙ ПОТЕНЦІАЛ АНІМАТОРСЬКИХ ІГОР.....	48
<b>Юхимчук І. Ю.</b> ВПЛИВ СІМ'Ї НА ФОРМУВАННЯ ОСОБИСТОСТІ ДИТИНИ ДОШКІЛЬНОГО ВІКУ.....	52

Свириденко Г. В.  
аспірантка факультету спеціальної освіти  
Київського національного педагогічного університету  
імені М. П. Драгоманова,  
викладач кафедри початкової та спеціальної освіти  
Мелітопольського державного педагогічного університету  
імені Богдана Хмельницького

## СЮЖЕТНО-РОЛЬОВІ ІГРИ З МАТЕМАТИЧНИМ ЗМІСТОМ У КОРЕКЦІЙНІЙ РОБОТІ З УЧНЯМИ, ЩО МАЮТЬ МОВЛЕННЄВІ ПОРУШЕННЯ

*У статті розглядаються основні теоретичні питання використання в позаурочний час сюжетно-рольових ігор з математичним змістом як засобу корекції дискалькулії в учнів початкових класів, що мають мовленнєві порушення. Визначено характерні особливості сюжетно-рольових ігор та особливості їх проведення в умовах інклюзії.*

**Ключові слова:** *учень, початкові класи, корекція, порушення, дискалькулія, сюжетно-рольові ігри.*

*The article discusses the main theoretical issues of using story-based role-playing games with mathematical content outside of school hours as a means of correcting dyscalculia in primary school students with speech disorders. The characteristic features of story-based role-playing games and the peculiarities of their implementation in the conditions of inclusion are determined.*

**Key words:** *student, primary classes, correction, disorders, dyscalculia, story-based role-playing games.*

Одним із найперспективніших шляхів виховання і навчання учнів з особливими освітніми потребами, озброєння їх необхідними вміннями та навичками є впровадження активних форм і методів навчання, серед яких чільне місце посідають сюжетно-рольові ігри. Сучасні спеціалісти в пошуках ефективних засобів корекції дедалі більше орієнтуються на використання різних видів ігрової діяльності в урочний та позаурочний час.

Математична компетентність здобувачів початкової освіти – це особистісна властивість, яка виявляється в різноманітних життєвих обставинах як здатність актуалізувати, поєднати й застосувати здобутий у процесі навчання досвід діяльності та особистісні якості, що необхідні для досягнення певного результату. Через різні причини молодші школярі не завжди демонструють саме математичну компетентність. Спостереження за сучасними дітьми свідчить, що одні діти вже в 3 роки добре розрізняють кольори, геометричні фігури, лічать до 10 у прямому і зворотному порядку, знають окремі букви, мають гарне розвинене мовлення, але є і такі діти, які в цьому віці лише починають говорити.

60% дітей приходять до школи з дуже малим словниковим запасом – близько 600 слів (за нормою – 5000 слів). Низький словниковий запас гарантує труднощі в письмі та читанні, проблеми функціональної грамотності, у тому числі й математичної [1].

Сюжетно-рольові ігри з математичним змістом використовуються як засіб навчання, виховання й розвитку учнів з дискалькулією (математичними труднощами), що мають мовленнєві порушення. Одна з головних цінностей використання сюжетно-рольових ігор з математичним змістом в корекційній роботі є змога учнів впевнено почуватися в різних видах діяльності.

Під час розподілу на ролі і роботою над правильністю слів персонажів активізується словник дитини, удосконалюється звукова культура мовлення. Виконуючи роль, учень зрозуміло, чітко промовляє свої слова, опановує мовлення. В учнів поліпшується діалогічне мовлення та граматична будова, адже, на думку Л. С. Виготського, проблеми в розвитку мовлення в учнів створюють умови для виникнення перешкод у спілкуванні з оточуючими, налагодженні соціальних зв'язків [2].

Сюжетна рольова гра, організована вчителем після уроків, дає можливість учням з ООП практично використовувати, закріплювати і уточнювати отримані на уроках математики уявлення. Наприклад, якщо учні 1 класу на уроках математики знайомляться з порядковими числівниками, то і основною метою сюжетно-рольової гри «Зоопарк», організованої під час корекційних занять, буде практичне використання порядкових числівників в межах 10. Сюжетно-рольові ігри під контролем педагога доцільно проводити 2–3 рази на тиждень, після уроків. Діти можуть грати в ці ігри самостійно. Виділимо характерні особливості сюжетно-рольових ігор з математичним змістом.

*По-перше*, наявність різноманітних сюжетів і ролей, наповнених математичним змістом. *По-друге*, математичні знання, засвоєні на уроках, включаються в ігри як правила виконання дітьми тієї чи іншої ролі. Педагог, беручи на себе певну ігрову роль, допомагає дітям використовувати рахунок і вимір і контролює правильність їх виконання. *По-третє*, в сюжетно-рольових іграх розвивається вміння застосовувати отримані на уроках математичні знання в нових умовах, з різними об'єктами.

І, нарешті, *по-четверте*, ігри цього виду носять колективний характер. В іграх діти відображають те, що бачать навколо себе в житті і діяльності дорослих. Щоб організувати змістовні, різноманітні за тематикою сюжетно-рольові ігри педагогам необхідно продумати систему роботи, яка допомогла б створити в учнів певне конкретне уявлення про спостережуване явище навколишнього життя, про людей та їх професії. Підготовча робота включає екскурсії, заняття, бесіди, читання художньої літератури, зустрічі з людьми різних професій. Наприклад, сюжетно-рольовій грі «Бензозаправна станція», в якій першокласники визначають попереднє і наступне числа в межах 10, передусім наступна робота:

1. Екскурсія на вулицю до перехрестя. Спостереження за рухом транспорту. Знайомство зі світлофором.

2. Знайомство з дорожніми знаками, їх виготовлення.

3. Бесіда про правила дорожнього руху.

4. Екскурсія до бензозаправної станції. Спостереження за роботою оператора, що відпускає бензин.

5. Читання художніх творів.

6. Зустріч з працівниками ДАІ.

Вже в ході підготовчої роботи, учні дізнаються, що різним машинам потрібна різна кількість бензину, що оператор відпускає стільки літрів бензину, скільки вказано в талоні, стрілка на бензоколонці зупиняється на цифрі, що відповідає названій кількості і т. д. У дітей виникають питання «Скільки машин заправляється за 1 день? Якій машині потрібно більше бензину: вантажній або легковій? Скільки літрів бензину вміщається в бензобак?». У всіх початкових класах найпоширеніші ігри – «Супермаркет», «Бензозаправна станція», «Меблева майстерня», «Зоопарк», «Молочна ферма», «Пошта», «Ательє», «Аеропорт», «Школа», «Цирк», «Кондитерська фабрика», «Шкільна їдальня». Яким чином включити обчислювальні дії в ці ігри? Для цього потрібно створити такі ігрові ситуації і умови, в яких би виникало усвідомлення практичної необхідності в математичних діях. Істотне значення для організації та проведення сюжетно-рольових ігор має підготовка ігрового матеріалу. Педагог повинен продумати, який матеріал потрібен для реалізації задуманого змісту і як залучити дітей до його виготовлення.

В іграх рекомендуємо широко використовувати різноманітний дидактичний матеріал і підбирати його таким чином, щоб полегшити дитині перехід від застосування більш конкретних його форм до більш абстрактних, тобто в іграх повинні використовуватися спочатку реальні предмети, потім їх заміники (наприклад, в грі «Магазин» на чеках малюють 8 паличок або кружків, що позначають 8 яблук і т.д.), потім числові фігури і, нарешті, картки з цифрами. У сюжетно-рольовій грі одночасно можуть брати участь від 6–8 до 12–14 учнів. Учитель, беручи в ній безпосередню участь, в той же час повинен тримати в полі зору і інших учнів класу. Це досить складно. Тому, організовуючи нові ігри з групою дітей, необхідно інших учнів займати

добре знайомими їм іграми. Це дозволить вчителю брати участь в новій сюжетно-рольовій грі, а провідні функції в знайомих іграх передати самим учням.

В організації та проведенні сюжетно-рольових ігор можна умовно виділити три етапи. На першому етапі гра носить сюжетно-дидактичний характер. Провідна роль тут належить педагогу. Він спрямовує розвиток сюжету, стежить за зміною ролей, виконанням рахункових і вимірювальних дій кожною дитиною, розвиває вміння застосовувати ці знання в грі. На другому етапі сюжетно-дидактична гра переростає в сюжетно-рольову, яка в більшості випадків організовується учнями, що успішно опанували рахунком і вимірами. Провідні ролі починають виконувати учні. Педагог бере участь у грі на другорядних ролях. Третій етап характеризується виникненням самостійних сюжетно-рольових ігор з ініціативи дітей. Всі ролі, в тому числі які включають рахунок і вимір, самостійно розігрують діти. Учитель-активний спостерігач. Лише в окремих випадках він включається в гру.

Розглянемо організацію сюжетно-рольових ігор для учнів 1 класу. Програма з математики для учнів 1 класу передбачає знайомство з утворенням нового числа з попереднього; введення числа як кількісної характеристики класу кінцевих еквівалентних множин; написання цифри, яка позначає на письмі дане число; співвіднесення цифри з групою предметів, і навпаки; визначення місця числа в натуральному ряді; лічба в прямому і зворотньому порядках у межах даного числа; порівняння чисел різними способами у межах числа, що вивчається; вивчення складу числа. Всі ці уявлення послідовно, протягом навчального року діти вивчають на уроках математики. У сюжетно-рольові ігри обчислювальні дії включаються тоді, коли в процесі розвитку сюжету вони необхідні.

Вибір сюжету гри, визначення ролей і ігрових правил також повинні залежати від математичних уявлень, які учні отримали перед цим на уроках. Так, наприклад, рахунок до 10 і відлік предметів по заданому числу краще здійснювати в грі «Супермаркет», де продавці, касири і покупці визнача-

ють кількість необхідних предметів за допомогою рахунку; кількісний склад з одиниць засвоюється успішніше в грі «Пошта», у якій сортувальники і листоноші розкладають кореспонденцію за адресами згідно з названим числом; розрізнення кількісного й порядкового рахунку, порівняння попереднього та наступного числа відбувається у грі «Зоопарк» при виконанні ролі службовців зоопарку, які привозять певну кількість тварин і розміщують їх у пронумеровані клітки.

Розглянемо докладніше гру "В супермаркеті".

Мета гри. Вправи в перерахунку і відраховуванні предметів, їх умовних зображень в межах 10. Розвиток інтересу і поваги до професії продавця. Знайомство з правилами поведінки в магазині. У грі виділяються ролі завідувача супермаркетом, продавців-консультантів, касирів, покупців, водіїв, робітників. Виконання ролей касира, продавця-консультанта і покупця передбачає обов'язкове використання рахунку. Так, продавець-консультант повинен запитати у покупця, що він хоче купити і скільки, намалювати на чеку відповідну кількість паличок, видати чек і сказати покупцеві, щоб він повторив замовлення касиру.

Покупці (ними можуть бути всі бажуючі) перераховують касиру, що вони хочуть купити і скільки, розплачуються «грошиками» за кількістю названих предметів, а отримавши продукти від продавця, перевіряють їх кількість. Продавець раніше, ніж видати товар покупцеві, повинен запитати, що він хоче купити і скільки, звіряючи по чеку правильність його відповідей. Завідувач магазином організовує роботу співробітників, робить заявки на отримання товару, звертає увагу на правильність і акуратність роботи продавців і касирів, розмовляє з покупцями (чи подобається їм новий магазин, які покупки вони хочуть зробити і скільки і т.д.). Водії доставляють певну кількість різноманітних товарів, а робітники допомагають вивантажити отриманий товар.

Помилки, що допускаються дітьми. В процесі гри легко виявляються відмінності в обчислювальних навичках і вміннях дітей. Одні учасники впевнено перераховують як реальні предмети, так і їх зображення

(палички, кружки), правильно відповідають на питання «скільки?». Інші пропускають числівники, не називають підсумкове число, не можуть пояснити, що вони роблять. Нерідко доводиться спостерігати, що діти легко запам'ятовують назви всіх числівників, проте значення окремих числівників не розуміють і, як правило, не можуть відповісти на питання «скільки?». На цих учнів треба звернути особливу увагу. Допомогу їм надає як учитель, так і діти, які добре володіють рахунком. Спочатку касир, а потім продавець, що добре володіють рахунком, вчать покупця, який не розуміє, що число виражає сукупність предметів і треба називати числівники по порядку, а в кінці рахунку визначати підсумкове число.

Поступово, вправляючись в неодноразовому перераховуванні різних предметів, їх зображень, дитина усвідомлює значення цих дій і сенс питання «скільки?».

Ускладнення завдань. В ході гри завдання слід оновлювати і ускладнювати. Так, в грі «Супермаркет» учні можуть вправлятися в рахунку предметів в різному напрямку: зліва – направо або справа – наліво, по колу, по вертикалі і т. д. Оскільки в супермаркеті є кілька відділів (хлібобулочний, овочевий, кондитерський), то покупці змогли одночасно вибивати по кілька чеків.

Поступово, у міру виконання подібних завдань, граючим стають звичними деякі зв'язки числа з предметом (його кольором, розміром і просторовим розташуванням), у них розвивається пам'ять на числа, помилки в рахунку практично зникають. Відкривається новий відділ «Іграшки». Завезення великої

кількості іграшок стає справжньою подією для першокласників. Виникає проблема, що з усіма іграшками робити і як їх розкласти. Діти стикаються з необхідністю класифікувати іграшки за їх якістю або за ознакою, що має більш загальне значення (машини, тварини, ляльки), і т.д. І кожного разу, в залежності від того, на якій підставі здійснюється класифікація, змінюється кількість іграшок.

Використання сюжетно-рольових ігор з математичним змістом сприяють засвоєнню програмового матеріалу математичної освітньої галузі. При цьому сюжетно-рольові ігри мають відповідати таким вимогам:

- 1) узгоджуватися з темами уроків математики;
- 2) забезпечувати поглиблення, розширення та закріплення знань учнів з дискалькولیєю;
- 3) коригувати й розвивати розумові, вольові, моральні можливості учнів з особливими потребами;
- 4) відповідати віковим особливостям дітей, бути доступними, забезпечувати поступове ускладнення операцій аналізу, синтезу, абстрагування, узагальнення.

Таким чином, сюжетно-рольові ігри з математичним змістом слід використовувати для загального і мовленнєвого розвитку учнів з дискалькولیєю. Ці ігри ґрунтуються на математичному і мовленнєвому матеріалі, але мають на меті не лише розвиток обчислювальних дій та розвиток мовлення, а й загальний розвиток учнів, зокрема розвиток їхньої пам'яті, уваги, кмітливості, уміння класифікувати предмети, порівнювати їх, диференціювати.

#### СПИСОК ЛІТЕРАТУРИ:

1. Безруких М. М. Психофизиологические основы трудностей обучения письму. *Физиология человека*. 2005. Т. 31, № 5. С. 52–57.
2. Выготский Л. С. Педагогическая психология / под ред. В. В. Давыдова. М., 1991. С. 215–224.
3. Дмитренко К. А. Працюємо з «особливою» дитиною у «звичайній» школі. Х. : ВГ «Основа», 2018. 120 с.
4. Скворцова С. О. Нова українська школа: методика навчання математики у 1–2 класах закладів загальної середньої освіти на засадах інтегративного і компетентнісного підходів: навч.-метод. посіб. / Світлана Скворцова, Оксана Онопрієнко. Харків : Вид-во «Ранок», 2019. 352 с.