

Тільки після того, як підліток помітив вище названі зміни, у формі гри або завдання показати йому, що помилки не лише неминучі, але навіть необхідні.

Уникати, а краще повністю прибрати, негативні емоційні оцінки і засудження. Критикувати конкретну дію і не зачіпати особу.

В результаті таких дій ми формуємо у підлітка здатність небоязливо, критично і уважно вдивитися у свої помилки - це, як ми вже відмічали, теж один із способів самозахисту, тільки на більш високому рівні: людина теж захищає себе від емоційного неблагополуччя, але не запереченням провини і помилки, а її визнанням.

Що дуже важливе, що при такому відношенні клієнт дуже хотітиме сприйняти ту інформацію, яка потрібна йому для виправлення і попередження своїх помилкових дій і навіть здатен сприймати критичні зауваження.

Переходячи до підсумків виконаного дослідження можна зробити наступні висновки:

1. Показано, що проблема психологічних особливостей впливу на сприйняття інформації вивчається переважно фрагментарно. Це питання тісно пов'язане як з ефективністю психологічного консультування, так з індивідуальними особливостями сприйняття клієнта: з його індивідуальною картиною світу і з подоланням в процесі консультування внутрішніх бар'єрів

#### ЛІТЕРАТУРА

1. Алешина Ю.Е. Индивидуальное и семейное психологическое консультирование / Ю.Е. Алешина. – М., 1994.
2. Братусь Б. К проблеме человека в психологии / Б. Братусь // Вопросы психологии. – 1997. – № 5. – С. 3-5.
3. Горноста́й П.П. Теория и практика психологического консультирования / П.П. Горноста́й, С.В. Васьковская. – К.: Наукова думка, 1995.

клієнта по відношенню до психологічної інформації.

2. Виникнення більшості бар'єрів по відношенню до психологічної інформації, незріле відношення до себе, негативне відношення до критики починається в дитинстві.

3. Процес сприйняття однаковий для усіх. На вході відбувається отримання інформації із зовнішнього середовища. Потім ця інформація усвідомлюється і переробляється людиною. В результаті на виході у людини складається власне уявлення про ситуацію, на підставі якого формується його поведінка. Також існує ряд чинників, які впливають на сприйняття і, взагалі, на формування індивідуальної картини світу особи;

4. Бажання самозахисту цілком природно для людини, це так званий "нормальний самозахист". Психологічний захист дуже різноманітний. Під час спілкування з психологом клієнтові хочеться справити на психолога хороше враження, виправдати себе, приховати несприятливі вчинки і думки. Одні роблять це свідомо, інші несвідомо, не бажаючи визнавати свою правоту і навіть собі не можуть признатися в ній.

5. Головне в подоланні бар'єрів в сприйнятті інформації - зміна методів впливу на підлітка, а також не лише раціональне сприйняття проблеми клієнта, але й рефлексія його переживання і почуттів.

4. Жутикова Н.В. Учителю практике психологической помощи / Н.В. Жутикова. – М.: Просвещение, 1988.

5. Кочунас Р. Основы психологического консультирования / Р. Кочунас. – М., 1999.

6. Маслоу А. Дальние пределы человеческой психики / А. Маслоу. – СПб., 1997.

7. Роджерс К. Консультирование и психотерапия. Новейшие подходы в области практической работы / К. Роджерс. – М., 2000.

Подано до редакції 31.10.12

УДК: 159.953:37.0

*І. В. Гордієнко-Митрофанова (Україна, м. Харків)*

## ОСОБЛИВОСТІ ВИКОРИСТАННЯ МАНІПУЛЯТИВІВ ЯК НАВЧАЛЬНО-ІГРОВОГО МАТЕРІАЛУ ТА ЇХ ВПЛИВ НА КОГНІТИВНІ МОДАЛЬНОСТІ ОСОБИСТОСТІ

Стаття присвячена характеристики дидактичних ігор-маніпулятивів та їх впливу на когнітивні модальності особистості учня молодшої й середньої школи. В порівнянні з іншими предметними іграми основу ігор-маніпулятивів складає навчально-ігровий матеріал – маніпулятиви, який передбачає ручні дії з ним – маніпуляції (від лат. *manipulatio* – ручний прийом, дія; звідси й походить назва), в ході яких: залучається тактильна пам'ять учнів, яка притаманна більшості школярів молодших і середніх класів і яка здебільшого нехтується вчителями; активізується кінестетична когнітивна модальність учнів, яка в більшості молодших школярів є розвинутою, але не активованою в навчанні; засвоюється матеріалізована форма дії.

**Ключові слова:** дидактичні ігри-маніпулятиви, маніпулятиви, когнітивні модальності.

**Постановка проблеми.** Стратегічним напрямом загальноосвітньої школи в умовах сучасної іннова-

ційно-гуманістичної освітньої парадигми є пошук, опрацювання й використання таких технологій, які б

створювали можливості для активної участі учня в здобуванні нових знань, розвитку його пізнавальних інтересів і творчого мислення, повноцінного засвоєння навчального матеріалу, мобілізації всіх резервів його особистості, максимальної стимуляції розумового розвитку, а також забезпечували максимальну індивідуалізацію навчання, за якою кожен учень міг би засвоювати знання відповідно до своїх індивідуально-психологічних можливостей, індивідуального типу навчання тощо. Все це спричиняє звернення педагогів до активних технологій у навчанні, зокрема до дидактичних ігор, сутність яких становлять засоби активізації й інтенсифікації навчально-пізнавальної діяльності школярів.

Серед дидактичних ігор, відповідно до стратегічної спрямованості освітньої парадигми на розвиток активності й суб'єктності особистості учня, вагомої значущості набувають *ігри-маніпулятиви* [1]. У порівнянні з іншими іграми з предметами їх особливість визначається *засвоєнням матеріалізована форма дії за допомогою навчально-ігрового матеріалу – маніпулятивів, які передбачають ручні дії з матеріалізованими об'єктами – маніпуляції (звідси й походить назва), що робить з учня суб'єкт навчально-дослідницької, а не виконавчої діяльності* (за Г.А. Цукерман). Для учнів початкової, а також середньої (першої ланки) школи це дуже важливо, тому що для них матеріалізація дії має бути по можливості якомога повнішою, охоплюючи не тільки об'єкт, з яким діє учень, а й інші складові дії. Недостатність матеріалізації часто призводить до зниження успішності роботи учнів, до труднощів засвоєння (за П.Я. Гальперіним, І.О. Зимньою, Н.Ф. Талізіню).

У ході ручних дій з маніпулятивами: а) залучається тактильна пам'ять учнів, яка притаманна більшості школярів молодших і середніх класів і яка здебільшого нехтується вчителями; б) активізується кінестетична когнітивна модальність учнів, яка в більшості молодших школярів є розвинутою, але не активованою в навчанні.

**Метою статті** є розкриття особливостей маніпулятивів як навчально-ігрового матеріалу (структурно-функціональних моделей) та їх вплив на когнітивні модальності особистості під час викладання іноземної мови.

**Аналіз останніх досліджень.** Проблеми опрацювання й застосування маніпулятивів у вигляді структурно-функціональних моделей під час викладання іноземної мови було проаналізовано в роботах М.М. Гохлернера, Г.В. Ейлера, Л.В. Шешнева, О.О. Залізняка, Л.М. Черноватого та інших. Переважно мова йшла про закріплення граматичних моделей за допомогою алгоритмів. Графічні схеми іноді набували матеріалізованого втілення у вигляді карток, з якими можна було виконувати різні маніпуляції [2]. Ефективність подібних карток було актуалізовано в роботах вітчизняного ученого Л.М. Черноватого, який відзначив, що моделі такого типу, тобто структурно-функціональні моделі, – наочні й не вимагають спеціальних зусиль для запам'ятовування. Вони – динамічні й спроможні показати перетворення структури, тобто дозволяють виконувати предметні дії з ними, забезпечуючи перехід від матеріальних дій до ідеальних [3].

Але треба зазначити, що моделі, які використовуються у вітчизняній і зарубіжній дидактиці досить спрощені й поки що матеріально втілюються лише у формі карток. Недоліки цих моделей було докладно проаналізовано у попередніх публікаціях автора [4]. Крім того не було розкрито актуальність розробки й впровадження цих моделей у зв'язку з когнітивними модальностями особистості.

**Виклад основного матеріалу.** У когнітивній психології виділяють три первинних канали сприйняття: *візуальний* (переважає зорова перцептивна система), *аудіальний* (переважає слухова перцептивна система), *кінестетичний*, або точніше кінестетично-дотиковий, його ще називають гаптичний стиль навчання (від грецького *haptikos* – хапальний; переважає тактильна (дотикова) та рухова системи). На цей канал спираються люди, які найкраще вчаться тоді, коли їх залучено до дії, тобто коли вони рухаються, досліджують нове, експериментують. В окрему групу виділяють представників домінантної дігитальної репрезентативної системи – дігиталів, або дискретів, у яких сприйняття інформації відбувається в основному шляхом логічного осмислення, за допомогою цифр, знаків, логічних висновків, а також емоційних переживань.

Людина в своїй пізнавальній діяльності постійно використовує три первинні модальності, але з відносно більшим навантаженням – тільки одну, рідше дві. Репрезентативна система (РС), якій під час переробки інформації віддається найбільша перевага над іншими, називається домінантною. Визначення й вивчення домінантних модальностей в учнів дозволяє підвищити ефективність шкільного навчання за рахунок використання особливостей домінування тієї чи іншої РС.

Результати досліджень у цієї галузі свідчать, що молодші школярі в основному – з домінантною кінестетичною модальністю (40 %), а найменш розвинутою в цьому віці є візуальна система – 10 %. Серед цих дітей також мало й тих, у кого добре розвинені дві модальності. Більшість учнів п'ятих класів також мають одну добре розвинену модальність. У той же час діти цього віку, очевидно, перебудовують свою орієнтацію щодо використання модальностей, тобто в середній школі простежується перехід від кінестетично-дотикової домінантної модальності до аудіальної й частково візуальної. Приблизно одна третина п'ятикласників все ще залишається кінестетиками, але збільшується загальне число школярів, у яких домінантна модальність – аудіальна: у 17% вона переважає й у 25% розвинута разом з кінестетично-дотиковою та візуальною (по 12,5%) [5].

Дослідження також показали, що під час одержання інформації використання тільки однієї з модальностей з віком стає нехарактерним для учнів. Тим самим школярі схильні "спиратися" на різні репрезентативні системи в процесі свого навчання, в тому числі й на кінестетичну, хоча вона й залишається незатребуваною в сучасній системі освіти.

У дослідженнях відомого харківського психолога І.О. Зуєва вивчено відмінності в особливостях репре-

зентативних систем учнів молодших та середніх класів в умовах різних способів навчання – традиційної системи та системи розвивального навчання В.В. Давидова – Д.Б. Ельконіна. З використанням авторської комплексної діагностичної методики репрезентативних систем (ДРС) вивчено розвиток у школярів чотирьох репрезентативних систем: візуальної, аудіальної, кінестетичної, а також дигітальної.

Дослідження виявило, що учні з різними домінуючими репрезентативними системами мають відмінності в когнітивній сфері, що позначається на ефективності їхнього навчання: за домінуючою кінестетичною системою навчальні труднощі складають 48,04%, за домінуючою аудіальною системою навчальні труднощі складають 40,37%, за дигітальною – 32,85%, за візуальною – 26,21%. Як наслідок цього встановлено, що ефективність навчання найвища у візуалів, а найнижча – у кінестетиків. Також у порівнянні з учнями інших домінуючих РС серед учнів-кінестетиків менш розвинуті зорова пам'ять, оригінальність та гнучкість мислення. Особливо велика різниця між ними з інформаційно "смих" наук – математики, фізики, хімії, а також мов [6].

Важливим висновком дослідження є той, що загалом більш ефективне навчання та вищий розвиток психічних процесів учнів системи розвивального навчання пов'язаний із більш збалансованим розвитком всіх видів РС учнів. Школярі, в яких більш рівномірно розвинуті всі чотири репрезентативні системи, в тому числі й кінестетична, більш ефективні в навчанні та мають менше труднощів. Тому в системі розвивального навчання учні-кінестетики не "випадають" з навчального процесу, а продовжують вчитися достатньо успішно за рахунок того, що в ході навчання з потреби активізуються всі когнітивні модальності згідно з принципами розвивального навчання.

Беручи до уваги результати численних досліджень з питань когнітивних модальностей та їх зв'язку з успішністю навчання, а також той факт, що згідно з навчальними програмами з іноземних мов учні починають вивчати іноземну мову з першого класу автором розроблено й апробовано ігрову технологію ДІМ MASP, технологію активізації й інтенсифікації навчального процесу, що призначена для застосування її під час вивчення англійської мови, зокрема у галузі формування граматичних навичок. Абревіатура ДІМ складається з перших літер українських слів: дидактичні ігри-маніпулятиви; MASP – з перших літер англійських слів: **m**odel (модель), **a**lgorithm (алгоритм), **s**peech **p**attern (мовний зразок).

Розроблено й апробовано три типи дидактичних ігор, основу яких складають граматичні маніпулятиви: MASP-Tenses – для навчання часових форм англійського дієслова (tenses) та засвоєння структури англійського речення; MASP-Passive – для навчання пасивного стану; MASP-Plural – для утворення множини іменників.

**Дидактична гра MASP-Tenses** орієнтована на школярів молодшого віку (від семи років). Але, враховуючи той факт, що часові форми є однією з най-

складніших тем, цю гру, як і більшість дидактичних ігор, можна застосовувати як для середнього, так і старшого віку. Можливість широкого диференційного лексичного наповнення технології забезпечує її адаптацію до будь-якої вікової категорії.

Просторові маніпуляції з граматичними маніпулятивами складають головну систему технології. Запропоновані маніпулятиви на відміну від відомих традиційних моделей містять алгоритм граматичної дії в наочній формі й не потребують розгорнутих інструкцій щодо виконання. Просторові маніпуляції з граматичним маніпулятивом дозволяють, не напружуючи механічну пам'ять учнів, запам'ятати правила побудови дієслівних форм. Порядок маніпуляцій з граматичним маніпулятивом задає сам алгоритм побудови структури дієслова в граматичних часах: перед дієсловом (основою інфінітива) ставлять допоміжне дієслово, а до основи інфінітива приєднують закінчення.

Маніпулятиви MASP-Tenses, виділяючи структурний каркас граматичного явища (що й є його моделлю), дозволяють у динаміці відобразити структурні перебудови дієслівних форм – виконання граматичної дії здійснюється шляхом реальних рухів. Рівень абстракції моделей MASP зведено до мінімуму.

Нижче наведено алгоритм побудови стверджувальної форми дієслова в Continuous Tenses та порядок слів стверджувального речення.

Зразок: Sue is playing tennis now. (*Сью грає зараз у теніс*).

Щоб побудувати стверджувальну форму дієслова в Present Continuous Tense (у цьому прикладі структуру is playing), необхідно виконати такі дії (рис. 1): 1) згорнути за стрілкою годинника (від себе) три лівих стовпчики маніпулятива; 2) згорнути проти стрілки годинника (від себе) три правих стовпчики маніпулятива; 3) загнути картку, розташовану над карткою "play (verb)", на згорнуті ліві стовпчики маніпулятива.

У результаті виконаних операцій маніпулятив набуває вигляду, показаного на рис. 2. На картках лівого й правого стовпчиків мають співпадати літери в лівому верхньому кутку (у наведеному прикладі – літера С).

Таким чином, одержано структуру стверджувальної форми дієслова в Present Continuous Tense (verb-forms of the Present Continuous Tense Affirmative). У загальній формі вона має такий вигляд: ліворуч від дієслова (картка "play (verb)") знаходиться допоміжне дієслово be (am/is/are), а праворуч – закінчення -ing.

Щоб побудувати все речення Sue is playing tennis now, необхідно виконати такі дії (рис. 3): 1) приставити ліворуч до отриманої форми маніпулятива (див. рис. 2) пусту картку "subject" і вписати в неї слово "Sue", підмет; 2) приставити праворуч до маніпулятива пусту картку "the remaining parts of the sentence" і вписати в неї "tennis now"; 3) вибрати відповідну форму допоміжного дієслова be – is (з he/she/it вживають is); обвести is червоним маркером.

Грамаітичні маніпулятиви MASP-Tenses ГМ MASP-Tenses має досить розвинуту систему контро-

лю за принципом диверсифікованості. Закладені в ньому ступені вільності маніпуляцій не допускають помилкових варіантів: правильно побудованій формі дієслова відповідають певна конфігурація маніпуля-

тива, певний колір карток маніпулятива (або передбачена комбінація зеленого з коричневим у випадку Present Perfect і Present Perfect Continuous) і певний набір символів.

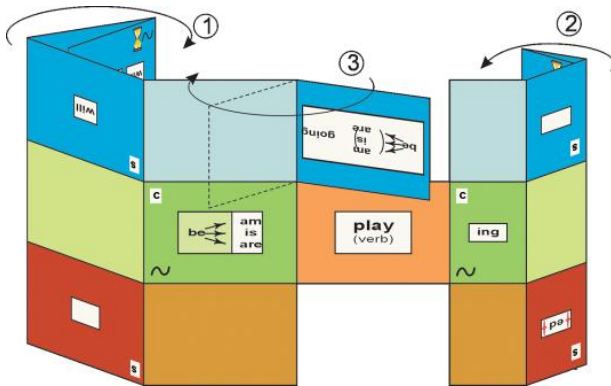


Рис. 1. Схема побудови стверджувальної форми дієслова в Present Continuous Tenses

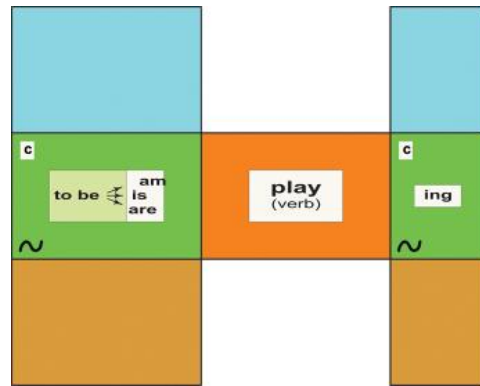


Рис. 2. Структура стверджувальної форми дієслова в Present Continuous Tense

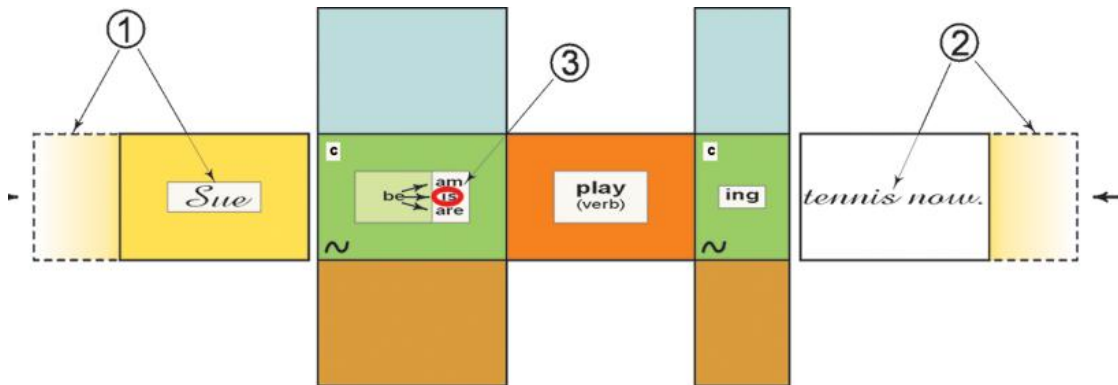


Рис. 3. Структура стверджувального речення "Sue is playing tennis now"

Для утворення множини іменників було розроблено граматичні маніпулятиви **MASP-Plural**. Дидактичні матеріали розраховані на учнів початкової, середньої та старшої школи загальноосвітніх навчальних закладів та спеціалізованих шкіл з поглибленим вивченням англійської мови.

В основу гри покладено принцип доміно, але доміно-картки розроблено як пазли. Гра орієнтована на формування та автоматизацію граматичних навичок; розширення лексичного запасу за допомогою 160 карток (160 слів); запровадження лексичних одиниць і виразів, передбачених ігровим контекстом.

160 карток-іменників у вигляді пазлів забезпечують самоконтроль учнів виконання граматичних дій. Кожна картка складається з двох частин: іменник в однині (справа) й закінчення або форма множини тих іменників, які утворюють множину не за загальними правилами. Права частина однієї картки й ліва іншої повинні поєднуватися (рис. 4). Використовуючи 'u' або 'f' / 'fe' картки, учень повинен розуміти, що для утворення множини деяких іменників, що закінчуються на 'u' або 'f' / 'fe', необхідно "сховати" 'u' або 'f'/'fe' (підігнувши букву) й додати закінчення -(e)s. Кожен раз, підгинаючи букву, тобто роблячи заміну 'u' на 'i', а 'f' / 'fe' на 'v', гравець-

учень у процесі гри запам'ятовує, в яких випадках необхідно робити заміну (рис. 5).

За допомогою цієї гри учні також запам'ятовують іменники, множина яких утворюється зміною кореневої голосної, наприклад, *a goose* (гуска) – *geese*, *a man* (чоловік) – *men*, *a woman* (жінка) – *women* тощо, а також іменники, які мають однакову форму в однині й множині, наприклад, *deer* (олень), *fish* (риба), *sheep* (вівця) тощо.

Для дітей восьми-десяти років для ознайомлення з пасивним станом розроблено граматичний маніпулятив у вигляді піраміди – **MASP-Passive**. За допомогою піраміди засвоюється різниця між активним (The Active Voice) і пасивним станами (The Passive Voice), а також приклади речень у пасивному стані, в яких суб'єкт дії виражено додатком з прийменником *by* або *with* (The boy was bitten *by* the dog). Піраміда допомагає побудувати речення в Simple Passive. Структура ГМ MASP-Passive є інтуїтивно зрозумілою (рис. 6).

Верхівку піраміди пофарбовано в червоний колір як ознаку активного стану, основу – в сірий. І та, й друга – пронумеровані, цифри вказують на послідовність слів у реченні. Дві з її протилежних граней складаються, й це є одним з найважливіших моментів.

При побудові речення в активному стані грань з дієприкметником в пасивному стані ховається (рис. 7,а), а при конструюванні речення в пасивному стані ховається грань з дієсловом в активному стані (рис. 7,б). Учні показують, що коли в пасивному стані вони не будуть використовувати відповідну структуру (is / are + past participle or was / were + past participle or will be

+ past participle), то вони можуть потрапити в смішну ситуацію. Наприклад, якщо під час побудови речення *The boy was bitten by the dog* (Хлопчика укусила собака / Хлопчик був укушений собакою) замість структури *was bitten* просто вжити дієслово-присудок в минулому часі *bit*, то вийде таке речення – *The boy bit the dog* (Хлопчик укусив собаку).

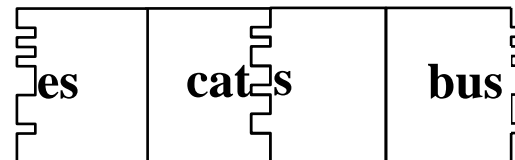
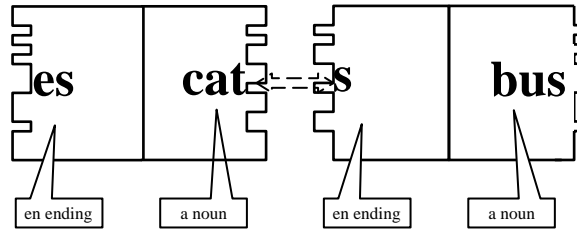


Рис. 4. Доміно-картки для гри MASP-Plural

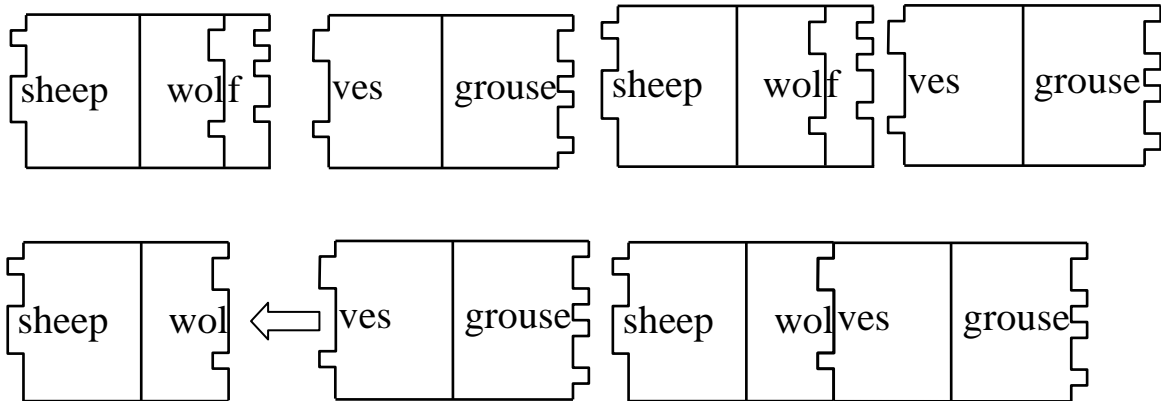


Рис. 5. Y-картки та f/fe-картки

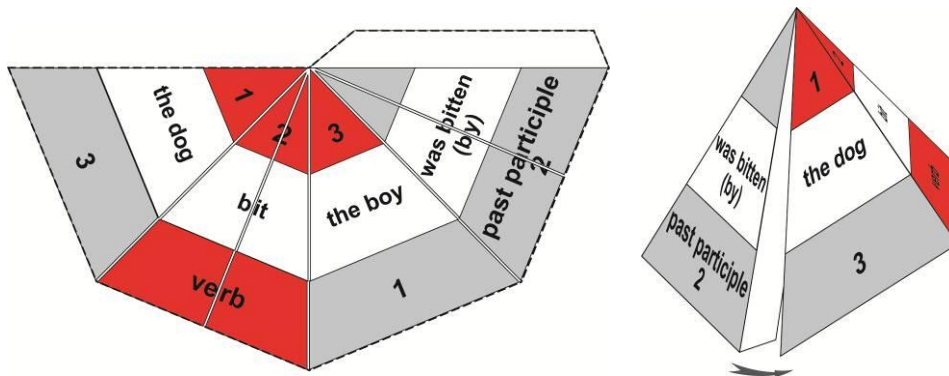


Рис. 6. Структура ГМ MASP-Passive

Піраміда дуже зручна й проста у використанні. Нижче наведено алгоритм побудови речення в пасивному стані. Приклад: *The boy was bitten by the dog*.

Щоб скласти це речення, треба виконати такі дії:

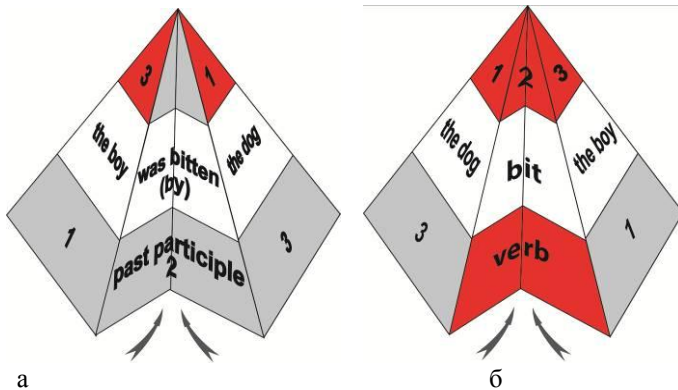
1) згорнути й сховати грань за номером два, дієслово-

присудок, – verb (рис. 7.б); 2) дотримуючись послідовності цифр на основі піраміди, прочитати побудоване речення (рис. 8).

У процесі навчальних дій з маніпулятивами свідомість учня спрямована на способи виконання цих дій,

що, зокрема, сприяє успішному розвитку моторної пам'яті та прискорює перехід від зовнішнього контролю за здійсненням дії, оснований на зоровому сприйнятті, до внутрішнього контролю, оснований на сигналах зворотного зв'язку, які подаються дотиковим відчуттям. Таким чином, особливість ігор-маніпулятивів визнача-

ється саме специфічними дидактичними й розвивальними властивостями маніпулятивів, де головним критерієм, за яким дидактичні ігри можна кваліфікувати як ігри-маніпулятиви, визначено засвоєння матеріалізованої форми дії за допомогою навчальних матеріалів, які передбачають ручні дії з матеріалізованими об'єктами.



а  
Рис. 7. Алгоритм побудови речення в пасивному стані за допомогою ГМ MASP-Passive

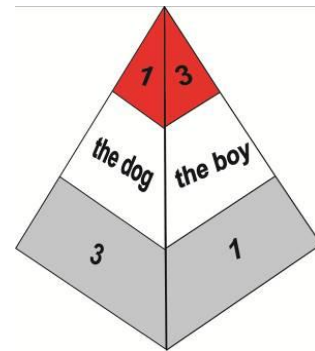


Рис. 8. Фрагмент ГМ Піраміда-Passive

Результати апробація схарактеризованих дидактичних ігор-маніпулятивів свідчать, що учні з усіма доміантними репрезентативними системами суттєво підвищили результативність навчання. Але в найбільшій мірі покращення результативності навчання відбулося в учнів-кінестетиків. Застосування дидактичних ігор-маніпулятивів з необхідністю активізує в значній мірі кінестетичну когнітивну модальність школярів, що дає змогу цим учням під час засвоєння знань "спиратися" на свою розвинуту когнітивну модальність. З цього випливає висновок про адекватність запропонованих ігор навчання учнів із розвинутою кінестетичною репрезентативною системою, які за звичай в умовах традиційних форм навчання випробують серйозні навчальні труднощі через недостатнє використання дидактичних можливостей з активізації рухово-тактильної сфери у дітей.

**Висновки.** Схарактеризовані дидактичні ігри-маніпулятиви, які опрацьовані з метою застосування в

навчальному процесі під час викладання іноземної мови, надали підстави для висновку, що теоретичні основи розробки ігор-маніпулятивів складають положення теорії поетапного формування розумових дій і "принцип наочності в співвідношенні з вимогою матеріалізації" (Ф.Ш. Терегулов). До головних ознак маніпулятивів як "інструмента для утримання й аналізу чуттєво-невловимої абстракції до її вербального опису" (В.В. Рубцов) належать наступні: відображення та відтворення (якщо можливо у динаміці) структури, властивостей, взаємозв'язків або співвідношень компонентів явища, що вивчається, за допомогою рухомих елементів маніпулятивів; забезпечення повної орієнтувальної основи дії й відповідно активного орієнтування учня в умовах виконання дії з опорою на маніпулятиви й чіткий алгоритм; наявність системи контролю, що "не тільки забезпечує, а й ... навіть змушує учня діяти правильно й тільки правильно, у необхідній формі й з показниками, що вже задані" (П.Я. Гальперін).

## ЛІТЕРАТУРА

1. Гордієнко-Митрофанова І.В. Теоретичні та методичні основи побудови ігрової маніпулятивної педагогічної технології ПООД МАРО / І.В. Гордієнко-Митрофанова. – Х., 2006. – 420 с.

2. Гохлернер М.М. Закрепление грамматических моделей с помощью алгоритмов / М.М. Гохлернер, Г.В. Ейгер // Иностранные языки в школе. – 1964. – №3. – С. 22–26.

3. Черноватый Л.Н. Психологические основы теории педагогической грамматики / Леонид Николаевич Черноватый. – Х.: Основа, 1992. – 245 с.

4. Гордієнко-Митрофанова І.В. Шляхи інтенсифікації навчання англійської граматики: використання граматичних трансформерів МАРО для формування іншомовних граматичних навичок / І.В. Гордієнко-

Митрофанова // Вісник Харківського національного університету ім. В.Н. Каразіна. – Х., 2005. – №667: Романо-германська філологія. Методика викладання іноземних мов. – С. 210–216.

5. Плигин А. Исследование закономерностей развития репрезентативных систем школьников [Электронный ресурс] / А. Плигин, А. Герасимов. – Режим доступа: <http://www.bomond.com/about.phtml>. – Заглавие с экрана.

6. Зуєв І. О. Методика діагностики репрезентативних систем в освіті / І. О. Зуєв // Вісник Харківського національного педагогічного університету ім. Г. С. Сковороди. – Психологія. – Харків: ХНПУ, 2007. – Вип. 22. – С. 84–91.

Подано до редакції 22.10.12