

Gurovec D.S. (1999). Metodika rehabilitacii psihomotornyh narushenij u umstvenno otstalyh shkol'nikov na zanyatijah LFK . Defektologiya № 1. 31–36. [in Ukrainian]. **Kozlenko M. O.** (1996) Rozvitok piznaval'noi samostijnosti uchniv dopomizhnoi shkoli v procesi navchannya ruhovih dij. Defektologiya. № 2. 5–7. [in Ukrainian]. **Kol'cova M. M.** (1973). Dvigatel'naya aktivnost' i razvitie funkcij mozga rebenka. Moskva : Pedagogika. [in Russian]. **Luriya A. R.** (1969). Vysshie korkovye funkicii cheloveka i ih narusheniya pri lokal'nyh porazheniyah mozga. 2-oe izd. pereab. i dop. Moskva : Izdatel'stvo Moskovskogo univeristeta. [in Russian]. **Programa viovannya** ta navchannya rozumovo vidstalih ditej doskil'nogo viku. (2000). Kiiiv : TOV «LDL». [in Ukrainian]. **Simko A.V.** (2014). Fizichna rehabilitaciya ditej z osoblivostyami intelektual'nogo rozvitku. Navchal'no-metodichnij posibnik. Kam'yanec'-Podil's'kij : TOV «Druk-Servis». 37–40. [in Ukrainian].

Received 18.10.2018

Accepted 16.11.2018

УДК 378.011.3-051:376

DOI: 10.32626 / 2413-2578.2018-12.245-256

Н.В. Савінова

kafkor@gmail.com

ЗМІСТОВА ТА РІВНЕВА ХАРАКТЕРИСТИКИ ГОТОВНОСТІ МАЙБУТНІХ ВЧИТЕЛІВ-ЛОГОПЕДІВ ДО РОБОТИ В УМОВАХ РОЗВИВАЛЬНОГО АКТИВНО- ІГРОВОГО СЕРЕДОВИЩА

Відомості про автора: Савінова Наталія, доктор педагогічних наук, професор, завідувач кафедри спеціальної освіти Миколаївського національного університету імені Василя Сухомлинського, Миколаїв, Україна. У колі наукових інтересів: проблема диференційованої логокорекції порушень мовленнєвої діяльності у дітей з тяжкими порушеннями мовлення та проблеми підготовки майбутніх учителів-логопедів. E-mail: kafkor@gmail.com; vortex3004@rambler.ru

Contact: Natalia Savinova, Doctor of Science, professor, Head of the Department of Special Education, Nikolaev Vasily Sukhomlinsky National University, Mykolaiv, Ukraine. Academic interests: the problem of differentiated logocorrection of speech disorders of children with speech

disorders and the problems of training the future teachers-speech therapists.
E-mail: kafkor@gmail.com; vortex3004@rambler.ru

Відомості про наявність друкованих статей. Н.В. Савінова, М.І. Берегова Деонтологічна компетентність корекційного педагога в умовах інклюзивного навчання. Науковий журнал «Молодий вчений». № 2 (17). Частина IV. Херсон, 2015. С. 99-102. **Н.В. Савінова** Актуальні проблеми формування професійної компетентності вчителів-логопедів. Проблеми підготовки сучасного вчителя: зб. наук. праць Уманського державного педагогічного університету імені Павла Тичини. Вип. 9. Ч. 1. Умань, 2014. С. 162-169. **Н.В. Савінова** Інноватика в логопедії. Science and Education a New Dimension. Pedagogy and Psychology, III(36), Issue: 74, 2015 .С.51-55.

Савінова Н.В. Змістова та рівнева характеристики готовності майбутніх вчителів-логопедів до роботи в умовах розвивального активно-ігрового середовища. У статті автор презентує критеріально-показникову базу для оцінки готовності майбутніх вчителів-логопедів до роботи в умовах розвивального активно-ігрового середовища: критерій гностично-деонтологічної готовності з показниками – сформованість теоретико-ігротехнологічних знань, тобто вміння майбутнього фахівця використовувати набуті знання для створення розвивального активно-ігрового середовища з метою вирішення корекційно-діагностичних, корекційно-розвивальних, корекційно-навчальних, корекційно-виховних задач, креативність ігротехнологічних знань як можливість майбутнього фахівця в умовах розвивального активно-ігрового середовища урізноманітнювати, видозмінювати завдання для дітей з урахуванням особливостей фізичного, психічного та мовленнєвого розвитку, ігротехнологічна толерантність як сформованість нормативної поведінки, культури спілкування, вихованості, терпимості при взаємодії з дітьми, батьками, колегами. Детально розглядаються показники мотиваційно-емоційного критерію – наполегливість у здобутті професійно-ігротехнологічних знань щодо роботи в системі розвивального активно-ігрового середовища, цілеспрямованість активної діяльності майбутнього фахівця щодо здобуття необхідних умінь і навичок роботи в умовах розвивального активно-ігрового середовища, емоційна стабільність як рівноваженість емоційного стану, вміння релаксувати, угамовувати свої негативні емоції в процесі роботи в розвивальному активно-ігровому середовищі.

Ключові слова: критерії, показники, активно-ігрове середовище, майбутні вчителі-логопеди, критеріально-показникова база

Савінова Н.В. Содержательная и уровневая характеристики готовности будущих учителей-логопедов к работе в условиях

развивающей активно-игровой среды. В статье автор представляет критериально-показательную базу для оценки готовности будущих учителей-логопедов к работе в условиях развивающей активно-игровой среды: критерий гностически-деонтологической готовности с показателями – сформированность теоретико-игротехнологических знаний, то есть умение будущего специалист использовать полученные знания для создания развивающей активно-игровой среды с целью решения коррекционно-диагностических, коррекционно-развивающих, коррекционно-учебных, коррекционно-воспитательных задач, креативность игротехнологических знаний как возможность будущего специалиста в условиях развивающего активно-игровой среды разнообразить, видоизменять задания для детей с учетом особенностей их физического, психического и речевого развития, игротехнологическая толерантность как сформированность нормативного поведения, культуры общения, воспитанности, терпимости при взаимодействии с детьми, родителями, коллегами. Подробно рассматриваются показатели мотивационно-эмоционального критерия – настойчивость в получении профессионально-игротехнологических знаний по работе в системеразвивающего активно-игровой среды, целеустремленность активной деятельности будущего специалиста по получению необходимых умений и навыков работы в условиях развивающей активно-игровой среды, эмоциональная стабильность как уравновешенность эмоционального состояния, умение расслабляться, преодолевать свои негативные эмоции в процессе работы в развивающей активно-игровой среде.

Ключевые слова: критерии, показатели, активно-игровая среда, будущие учителя-логопеды, критериально-показательная база.

Savinova N.V. Content and level characteristics of readiness of future teachers-speech therapists to work in conditions of developing active-game environment. The author presents a criterion-index basis for assessing the readiness of future teachers-speech therapists to working in conditions of developing active-game environment: the criterion of gnostic-deontological readiness with indicators – the formation of theoretical and technological know - how, that is, the ability of a future specialist to use the acquired knowledge to get create a developing active - performing environment for the purpose of correctional-diagnostic, correctional-developmental, correctional-educational tasks, creativity of games technological knowledge as an opportunity of a future specialist in the conditions of a developing active-game environment to diversify, to modify tasks for children taking in to account the peculiarities of physical, mental and speech development, game technology tolerance as the formation of normative behavior, culture of communication, parenting, tolerance in interaction with children, parents, colleagues.

The indicators of the motivational-emotional criterion are considered in detail – persistent ceinobtaining professional and technological knowledge about working the system of developing active-game environment, the focus of active activity of the future specialist in obtaining the necessary skills and abilities in the conditions of developing active-game environment, emotional stability as a balance of emotional we will reable to relax, quench negative emotions in the process of working a developing active-game environment. The author presents the terminology semantics of the active-game environment, which consists of two key concepts - "game" and "activity". The concept of "game" is considered by the author as one of the types of activity, the middle of which is the emerging new – educational. At the same time, the significance of the game activity is contained both in the result and in the process itself, which promotes the knowledge of the child of the surround in through repeated reproduction in the game play of the action, the broad casting of adults and their interrelations. These sence of this phenomenon is the developing active-game environment. It is represented as a diver of development space of the child, specially organized to ensure its independent and group in it activities during game activities that promote the development of cognitive, educational, emotional and speech activity.

Key words: criteria, indicators, active-gaming environment, future speech therapists, criterion-indicative base.

Постановка проблеми та її зв'язок із важливими науковими і практичними завданнями. Допомогти розкрити та розвинути здібності, таланти і можливості кожної дитини на основі партнерства між учителем, учнем і батьками, деосвітню діяльність буде організовано з урахуванням навичок ХХІ століття відповідно до індивідуальних стилів, темпу, складності та навчальних траєкторій учнів: від комунікативних типів завдань (знайти спільну мову з друзями, учителями, однокласниками, батьками, незнайомими людьми) до творчих (креативно-інноваційних), – зазначено у Концепції нової української школи.

Виходячи з цього професійна підготовка кадрів сучасної спеціальної освіти має характеризуватися яскраво вираженою потребою у стрімкому оновленні системи знань, умінь та навичок, необхідних для ефективної діяльності майбутнього фахівця; індивідуалізованості освітнього процесу, підвищенні вмотивованості студентів до самостійного здобуття методологічного арсеналу; створення умов для всебічного розвитку потенціалу педагогів, зокрема вчителів-логопедів, у період входження в професійну діяльність.

Педагогіка партнерства і компетентнісний підхід потребують нового освітнього середовища.

У наукових розробках багатьох учених України та зарубіжжя

поняття «середовище» виступає як запорука активного особистісного розвитку дитини, джерело набутих знань, умінь та навичок. Загальноприйнятним є акцентування уваги педагогічної спільноти (Т. Антонова, О. Артамонова, А. Богуш, В. Бондар, А. Бондаренко, А. Гогоберидзе, О. Дибіна, Н. Гринявічене, Л. Кларіна, В. Логінова, С. Новосолова, Г. Пантелєєв, Л. Пантелєєва, Л. Парамонова, В. Петровський, Н. Савінова, В. Синьов, Є. Синьова, Л. Стрелкова, В. Тарасун, М. Шеремет та ін.) на побудові розвивального середовища, висвітленні вимог та рекомендацій щодо його організації.

На думку вчених (Л. Виготський, П. Гальперін, В. Давидов, Л. Занков, О. Леонтєв, Д. Ельконін та ін.) розвивальне середовище – це певним чином упорядкований освітній простір, в якому здійснюється розвивальне навчання. Під самостійною діяльністю дітей учені розуміють вільну діяльність вихованців в умовах створення педагогами розвивального предметно-просторового середовища, що забезпечує вибір кожною дитиною діяльності за інтересами і дозволяє їй взаємодіяти з однолітками або діяти індивідуально.

При створенні розвивального предметно-просторового середовища необхідно забезпечити реалізацію освітнього потенціалу групової кімнати і матеріалів дошкільної освітньої установи, обладнання та інвентарю, охорони і зміцнення їх здоров'я, урахування індивідуальних особливостей дітей і корекції їх розвитку; рухової активності, можливості спілкування та спільної діяльності дітей і дорослих, а також можливості для усамітнення; різних освітніх програм з урахуванням інклюзивної освіти, а також національно-культурних, кліматичних та інших умов у межах державних нормативів.

У психолого-педагогічній літературі функціонує термін «корекційно-розвивальне середовище».

Корекційно-розвивальне середовище є системою, що розвивається і визначається наступними параметрами: орієнтацією корекційно-педагогічного процесу на цілісні характеристики особистості дитини; єдністю, злагодженістю роботи суб'єктів корекційно-розвивального середовища; наступністю середовищ у розвитку дитини

У сучасній психолого-педагогічній літературі поняття «розвивальне середовище» представляється як комплекс матеріально-технічних, санітарно-гігієнічних, ергономічних, естетичних, психолого-педагогічних умов, що забезпечують організацію повноцінного життя та навчання дітей. Метою створення його є забезпечення важливих життєвих потреб особистості, що розвивається: фізичних, соціальних, духовних, моральних, естетичних, мовних, загальнокультурних, творчих.

Мета статті. У започаткованому дослідженні ми виокремлюємо термін «активно-ігрове середовище», тлумачення якого є відсутнім у

літературі.

Виклад основного матеріалу

Семантичну специфіку представленої термінолексеми складають два поняття – «гра» та «активність». Поняття «гра» вбачається нами як один із видів діяльності, всередині якої зароджується нова – навчальна, при цьому значущість ігрової діяльності міститься як у результаті, так і в самому процесі, що сприяє пізнанню дитиною оточуючої дійсності через багаторазове відтворення в ігровому процесі дій, мовлення дорослих та їх взаємовідносин. Ігрова діяльність дитини сприяє розвитку її пізнавальної активності – діяльнісному станові особистості, що характеризується утворенням мотивації для реалізації вольових зусиль у процесі оволодіння комплексом знань, умінь та навичок та їх практичного застосування.

Здійснивши аналіз зазначених вище понять, ми розуміємо сутність феномену розвивальне активно-ігрове середовище як урізноманітнений життєвий простір дитини, спеціально організований для забезпечення її самостійної та групової ініціативної діяльності протягом ігрових заходів, що сприяють розвитку пізнавальної, навчальної, емоційної та мовленнєвої активності.

Метою констатувального етапу експерименту було виявлення рівнів готовності майбутніх вчителів-логопедів до роботи в умовах розвивального активно-ігрового середовища. Сформовано експериментальну (ЕГ) та контрольну (КГ) групи відповідно за кількістю 14 та 16 студентів IV–VI курсів спеціальності «Корекційна освіта (логопедія)».

Завданнями констатувального етапу експерименту виступили: визначення критеріїв та показників готовності майбутніх вчителів-логопедів до роботи в розвивальному активно-ігровому середовищі. При визначенні критеріїв ми виходили з положення, що критерій – це ознака, на ґрунті якої здійснюється оцінка, визначення чого-небудь. Показники – це відомості, за якими можна зробити висновок про розвиток та хід чого-небудь.

Формування певного рівня знань, умінь і навичок майбутніх вчителів-логопедів передбачає наявність наступних якостей: *мотиваційних*, що формують стійкий інтерес та зацікавленість студентів до організації активного предметно-ігрового середовища, прагнення до включення дитини в нього, беручи до уваги рівень її психофізичного та мовленнєвого розвитку; *емоційних*, що передбачають встановлення емоційного контакту з дитиною та постійну підтримку стабільно-позитивного емоційного стану педагога; *гностичних*, що передбачають оволодіння певним обсягом знань, умінь і навичок щодо роботи в умовах розвивального активно-ігрового середовища, свідомого використання набутих знань; *деонтологічних*, що визначають

моральність, культуру, етику майбутнього вчителя-логопеда.

Виокремлення мотиваційно-емоційного критерію готовності майбутніх вчителів-логопедів до роботи в розвивальному активно-ігровому середовищі, активного впровадження розвивального середовища навчання детермінується багатьма факторами, зокрема урахуванням, управлінням, регуляцією різних психічних станів дитини з мовленнєвими вадами, корекцією її вад у взаємодії «вчитель-логопед – дитина». Відповідно, при навчанні в умовах розвивального активно-ігрового середовища взаємодія з дитиною не повинна ускладнювати її пізнавальну та навчальну діяльність, тим більше, що стан здоров'я дитини залежить від навчального та емоційного навантаження.

Корекційно-педагогічна діяльність є складовою та невід'ємною частиною педагогічного процесу як динамічної педагогічної системи, спеціально організованої, цілеспрямованої взаємодії вчителя-логопеда та дитини, що має на меті вирішення розвивальних, освітніх, корекційних, виховних завдань.

Критерій гностично-деонтологічної готовності відображає теоретичну сторону навченості та освіченості майбутнього фахівця, його етичну культуру, поведінку, толерантність. Критеріальні показники: *сформованість теоретико-ігротехнологічних знань* характеризується вміннями майбутнього фахівця використовувати набуті знання для створення розвивального активно-ігрового середовища з метою вирішення корекційно-діагностичних, корекційно-розвивальних, корекційно-навчальних, корекційно-виховних задач; *креативність ігротехнологічних знань* характеризує можливість майбутнього фахівця в умовах розвивального активно-ігрового середовища урізноманітнювати, видозмінювати завдання для дітей з урахуванням особливостей фізичного, психічного та мовленнєвого розвитку; *ігротехнологічна толерантність* характеризується сформованістю нормативної поведінки, культури спілкування, вихованості, терпимості при взаємодії з дітьми, батьками, колегами.

Мотиваційно-емоційний критерій ураховує мотиви, намагання майбутнього вчителя-логопеда щодо роботи в системі розвивального активно-ігрового середовища, його стабільний емоційний стан під час роботи з дітьми з психофізичними порушеннями. Критеріальні показники: *наполегливість у здобутті професійно-ігротехнологічних знань* щодо роботи в системі розвивального активно-ігрового середовища; *цілеспрямованість активної діяльності майбутнього фахівця* щодо здобуття необхідних умінь і навичок роботи в умовах розвивального активно-ігрового середовища; *емоційна стабільність* характеризується врівноваженістю емоційного стану, вмінням релаксувати, угамовувати свої негативні емоції в процесі роботи в розвивальному активно-ігровому середовищі.

Для проведення експериментальної роботи нами розроблено експериментальні завдання до кожного з виокремлених критеріальних показників з метою з'ясування рівнів готовності майбутніх вчителів-логопедів до роботи в умовах розвивального активно-ігрового середовища. До кожного завдання сформовано шкалу оцінювання. Проілюструємо прикладами.

Показники критерію гностично-деонтологічної готовності.

Показник: *сформованість теоретико-ігротехнологічних знань.*

Завдання № 1. Розробка доповіді на науково-практичний семінар

Мета: розробити доповідь на науково-практичний семінар вчителів-логопедів за визначеною тематикою.

Процедура виконання: Експериментатор пропонує студентам самостійно здійснити вибір теми, зміст доповіді у площині актуальних проблем організації розвивального активно-ігрового середовища і засобів для її презентації.

Завдання № 2. «Круглий стіл «Креативність ігротехнологічних дій вчителя-логопеда»

Мета: спонукати студентів до взаємообміну знаннями, уміннями та навичками щодо роботи в умовах розвивального активно-ігрового середовища.

Процедура виконання: Експериментатор пропонує студентам у довільній формі представити досвід створення розвивального активно-ігрового середовища, а іншим учасникам оцінити та прокоментувати.

Показник: *креативність ігротехнологічних знань.*

Завдання № 1. «Консультації для педагогів»

Мета: визначити рівень знань, умінь і навичок змістовно представляти сутність проблеми та окреслювати її зміст відповідно до інтересів слухачів.

Процедура виконання:

Експериментатор пропонує ознайомитися з матеріалами підготовлених консультацій для педагогів (вчителів-логопедів, вихователів тощо) щодо створення розвивального активно-ігрового середовища, визначити їх спрямованість до категорії слухачів, проаналізувати, обґрунтувавши свою відповідь.

Завдання № 2. «Розбір ситуацій».

Мета: виявити вміння творчо підходити до вирішення ситуаційної ігрової проблемної задачі, відстоювати правильність власної педагогічної позиції.

Процедура виконання:

Експериментатор роздає картки з педагогічною ситуацією щодо діяльності в умовах розвивального активно-ігрового середовища. За допомогою смайлів (посміхається – правильно, а засмучений –

неправильно) пропонується визначити правильність або помилковість дій педагога, довести власну думку.

Показник: ігротехнологічна толерантність

Завдання № 1. «Диспут»

Мета: спонукати студентів до взаємообміну думками на задану тему, вдосконалювати уміння щодо вибору правильного варіанта вирішення морально-етичної проблеми

Процедура виконання:

Експериментатор пропонує студентам підготувати приклади проблемних ситуацій і запитання для дискусії: «Особистісна вмотивованість педагога як компонент організації розвивального активно-ігрового середовища», які мають бути насичені аргументацією та смисловими зв'язками з реального життя.

Завдання № 2. «Презентація».

Мета: виявити вміння креативно представити навчальний проект з проблем формування професійної витривалості та моральності

Процедура виконання:

Експериментатор пропонує у довільній формі (ділова гра, кросворд, ребус, розв'язання проблемної етико-моральної ситуації тощо) представити навчальний проект і наочний матеріал із ситуаційними ілюстраціями.

Як зазначено в таблиці 1, серед майбутніх вчителів-логопедів високий рівень за першим показником критерію гностично-деонтологічної готовності визначено у 14,4% ЕГ та 12,5% КГ; середній рівень визначено у 42,8 % ЕГ та 37,5% КГ; низький рівень – у 42,8% ЕГ та 50,0 % КГ.

За другим показником високий рівень визначено у 21,4% в ЕГ та 18,8 % у КГ; середній рівень визначено у 42,9 % ЕГ та 56,2 % КГ; низький рівень – у 35,7% ЕГ та 25,0 % майбутніх вчителів-логопедів у КГ. За третім показником високий рівень визначено у 7,1 % в ЕГ та 12,5 % у КГ; середній рівень визначено у 50,0 % ЕГ та 50,0 % КГ; низький рівень – у 42,9 % ЕГ та 37,5 % майбутніх вчителів-логопедів у КГ.

Кількісні показники критерію гностично-деонтологічної готовності

Таблиця 1.

Група	Кількість майбутніх вчителів-логопедів, що виконали завдання (%)								
	Показники								
	Сформованість теоретико-ігротехнологічних знань			Креативність ігротехнологічних знань			Ігротехнологічна толерантність		
	В	С	Н	В	С	Н	В	С	Н
КГ	14,4	42,8	42,8	21,4	42,9	35,7	7,1	50,0	42,9
ЕГ	12,5	37,5	50,0	18,8	56,2	25,0	12,5	50,0	37,5

Показники мотиваційно-емоційного критерію

Показник: *наполегливість у здобутті професійно-ігротехнологічних знань*

Завдання № 1. «Чи готові Ви до активно-ігрової діяльності?»

Мета: дослідити готовність майбутніх вчителів-логопедів до інновацій у системі розвивального активно-ігрового середовища

Процедура виконання: Відповісти на запитання анкети:

1. Чи стежите Ви за перспективним педагогічним досвідом створення розвивального активно-ігрового середовища, прагнучи до його впровадження з урахуванням освітніх потреб суспільства та особистого педагогічного стилю?

2. Чи займаєтеся Ви самоосвітою?

3. Чи дотримуєтеся Ви існуючих рекомендацій щодо організації розвивального активно-ігрового середовища, плануючи розвивати та доповнювати їх у подальшому?

4. Чи співпрацюєте Ви з науковими консультантами та практиками щодо роботи в умовах розвивального активно-ігрового середовища?

5. Чи бачите Ви перспективу власної реалізації, вирішуючи завдання організації розвивального активно-ігрового середовища навчання дітей?

6. Чи відкриті Ви для нового?

Рівень сприйняття педагогом нововведень та готовності до їх впровадження визначається за формулою: $K = K_{\text{факт.}} : K_{\text{макс.}}$, де K – рівень сприйняття педагогом нововведень; $K_{\text{факт.}}$ – фактична кількість отриманих балів; $K_{\text{макс.}}$ – максимально можлива кількість балів: низький рівень – $0,45 < K < 0,65$; допустимий рівень – $0,65 < K < 0,85$; оптимальний рівень – $K > 0,85$.

Завдання № 2. «Бар'єри, що перешкоджають підготовці до роботи в умовах розвивального активно-ігрового середовища».

Мета: виявити перешкоди формування професійного інтересу до роботи в умовах розвивального активно-ігрового середовища.

Процедура виконання: Інструкція: Шановний студенте! Якщо ви не цікавитеся організацією роботи в умовах розвивального активно-ігрового середовища і не застосовуєте нововведень, укажіть причини.

1. Недостатня поінформованість із проблем організації роботи в умовах розвивального активно-ігрового середовища.

2. Переконавання, що можна працювати по-іншому.

3. Стан здоров'я, інші особистісні причини.

4. Нестандартне навчально-методичне навантаження.

5. Відсутність досвіду роботи.

6. Недостатність фінансування.

7. Почуття страху перед негативними результатами.

8. Відсутність сторонньої допомоги.

9. Розбіжності, конфлікти в колективі.

10. Застаріла матеріально-технічна база, відсутність обладнання.

Обробка результатів. Обробка результатів відбувається шляхом аналізу відповідей. Чим менше бар'єрів, тим вищим є рівень інноваційного потенціалу студента до роботи в розвивальному активно-ігровому середовищі.

Показник: *цілеспрямованість активної діяльності*

Завдання № 1. «**Організація клубу допомоги батькам**»

Мета: спонукати студентів до розробки рекомендацій для батьків щодо адаптації дитини в умовах розвивального активно-ігрового середовища.

Процедура виконання: Експериментатор пропонує за визначеною тематикою розробити поради батькам дітей, що виховуються в умовах дошкільного закладу.

Завдання № 2. «**Практикум**».

Мета: виявити готовність розв'язувати проблемні ситуації

Процедура виконання:

Експериментатор пропонує знайти вихід та прокоментувати:

1) На батьківських зборах батьки дітей з типовим розвитком висловили припущення, що дитина з особливими потребами потребує особливої підтримки, гальмує розвиток інших дітей. Між батьками виникла суперечка.

2) Під час перерви у дитини з нормальним рівнем розвитку педагог помітив сльози на обличчі. На запитання педагога: «Що сталося?» Хлопчик відповів: «Ви багато часу приділяєте слабкій дитині, а мене на ігровому майданчику не помічаєте».

Показник: *емоційна стабільність*

Завдання № 1. «**Діагностика керованості емоційним збудженням**». (Використовується адаптована методика В. В. Бойко)

Мета: дослідити рівень керованості емоційним збудженням майбутніх вчителів-логопедів.

Процедура виконання: Експериментатор пропонує відповісти на «так», якщо це стосується Вас або «ні», якщо це Вас не стосується.

1. Зазвичай Ви висловлюєте думку, не замислюючись над вибором слів?

2. Чи швидко Ви починаєте злитися?

3. Чи можете Ви підняти руку на людину, яка Вас ображає?

4. Чи можете Ви грубо відповісти, якщо до Вас зневажливо ставляться?

5. Чи ображаєтесь Ви через дурниці?

6. Ви дуже хвилюєтесь перед важливою подією?

7. Чи можете Ви під впливом емоцій висловитися, а потім пожалкувати?

8. Чи контролюєте Ви свої дії у поганому настрої? **Оцінна шкала** (Дод. Г).

Завдання № 2. «Тренінг».

Мета: виявити уміння учасників застосовувати методики релаксації та техніки зняття емоційної напруги після ігротехнологічної діяльності.

Процедура виконання: Експериментатор пропонує підготувати та провести тренінг на запропоновану тему, визначивши ефективні індивідуальні методи зняття емоційної напруги.

Кількісні показники мотиваційно-емоційного критерію представлено у табл. 2.

Як видно з таблиці, за першим показником мотиваційно-емоційного критерію в експериментальній групі (ЕГ) на високому рівні мотиваційно-емоційної готовності – 7,1 % майбутніх вчителів-логопедів та 12,5 % майбутніх вчителів-логопедів контрольної групи (КГ), на середньому рівні – 57,2% (ЕГ) та 43,75% (КГ), на низькому рівні – 35,7 % в ЕГ та 43,75 % у КГ.

Кількісні показники мотиваційно-емоційного критерію

Таблиця 2.

Група	Кількість майбутніх вчителів-логопедів, що виконали завдання (%)								
	Показник								
	Наполегливість у здобутті професійно-ігротехнологічних знань			Цілеспрямованість активної діяльності			Емоційна стабільність		
	В	С	Н	В	С	Н	В	С	Н
ЕГ	7,1	57,2	35,7	21,4	35,7	42,9	14,4	57,1	28,5
КГ	12,5	43,45	43,75	12,5	56,3	31,2	12,5	37,5	50,0

Якісні характеристики другого показника: в ЕГ на високому рівні мотиваційно-емоційної готовності – 21,4 % та 12,5 % майбутніх вчителів-логопедів КГ, на середньому рівні – 35,7 % (ЕГ) та 56,3 % (КГ), на низькому – 42,9 % в ЕГ та 31,2 % у КГ.

Якісні характеристики третього показника: в ЕГ на високому рівні мотиваційно-емоційної готовності – 14,4 % та 12,5 % майбутніх вчителів-логопедів КГ, на середньому рівні – 57,1 % (ЕГ) та 37,5 % (КГ), на низькому – 28,5 % в ЕГ та 50,0 % у КГ.

Висновок. Отже, проведені діагностичні зрізи засвідчили недостатню готовність майбутніх вчителів-логопедів до роботи в умовах розвивального активно-ігрового середовища, що вимагає проведення систематичної цілеспрямованої практичної підготовки.

Received 12.10.2018

Accepted 14.11.2018