

МРНТИ 15.81.21

<https://doi.org/10.51889/2022-1.1728-7847.07>

А.М.Мырзахметова¹, З.Н.Бекбаева¹

¹Абай атындағы Қазақ Ұлттық Педагогикалық Университеті
Алматы қ, Қазақстан

ЖАЛПЫ СӨЙЛЕУ ТІЛІ ДАМЫМАҒАН (7-9 ЖАС) БАЛАЛАРДЫҢ ЕСТЕ САҚТАУЫН ДАМУДАҒЫ КОМПЬЮТЕРЛІК ОЙЫНДАР ЖӘНЕ ОЛАРДЫҢ ПРАКТИКАЛЫҚ МАҢЫЗЫ

Түйіндеме

Мақала жалпы сөйлеу тілі дамымаған кіші мектеп оқушыларының есте сақтауын түзету және дамыту барысындағы компьютерлік ойындардың мәселесіне арналған. Мақалада бүгінгі күнгі компьютерлік ойындардың әртүрлі мүмкіндіктері бар бағдарламалар мен техникалық құралдардың өте кең класын білдіретіні: ойын-диагностика және ойын-терапевт, ойын-симулятор және оқу ойындары, және әрбір бала үшін әр жағдайда олардың біреуін таңдау қажеттігі, бұл оған ең көп пайда әкелу мүмкіндігі жайлы мәліметтер жинақталған. Бұл ең тиімді түзету және дамыту құралдарын табу қажеттілігін талап етеді және осы зерттеудің ерекше өзектілігін көрсетеді. Осы зерттеудің материалдары мен нәтижелерін кіші мектеп жасындағы ерекше білі беруді қажет ететін оқушыларға психологиялық-педагогикалық қолдау көрсетуді ұйымдастыруда сәтті пайдалануға болады.

Түйін сөздер: есте сақтау, кіші мектеп оқушылары, компьютерлік ойындар, ерекше білім беруді қажет ететін балалар, дамыту, жалпы сөйлеу тілі дамымаған.

А.М.Мырзахметова¹, З.Н.Бекбаева¹

¹ Казахский Национальный Педагогический Университет им.Абая,
г.Алматы, Казахстан

КОМПЬЮТЕРНЫЕ ИГРЫ И ИХ ПРАКТИЧЕСКОЕ ЗНАЧЕНИЕ В РАЗВИТИИ ПАМЯТИ У ДЕТЕЙ(7-9 ЛЕТ) С ОБЩИМ НЕДОРАЗВИТИЕМ РЕЧИ

Аннотация

Статья посвящена проблеме использования компьютерных игр в процессе коррекции и развития памяти учащихся начальных классов с общими нарушениями речи. В статье поясняется, что современные компьютерные игры представляют собой очень широкий класс программно-аппаратных средств с разными возможностями: игровая диагностика и игротерапия, игровой симулятор и обучающие игры, а также необходимостью выбирать для каждого ребенка в каждом конкретном случае то, что является наиболее выгодным. Это обуславливает необходимость поиска наиболее эффективных инструментов исправления и развития и демонстрирует актуальность данного исследования. Материалы и результаты исследования могут быть успешно использованы при организации психолого-педагогического сопровождения учащихся с особыми потребностями младшего школьного возраста.

Ключевые слова: память, младшие школьники, компьютерные игры, дети с особыми потребностями, развитие.

А.М.Мырзахметова¹, З.Н.Бекбаева¹

¹ Abai Kazakh National Pedagogical University,
Almaty, Kazakhstan

COMPUTER GAMES AND THEIR PRACTICAL SIGNIFICANCE IN THE DEVELOPMENT OF MEMORY IN CHILDREN (7-9 YEARS) WITH GENERAL SPEECH UNDEVELOPMENT

Annotation

The article is devoted to the problem of using computer games in the process of correcting and developing the memory of primary school students with general speech disorders. The article explains that modern computer games are a very wide class of software and hardware with different capabilities: game diagnostics and game therapy, a game simulator and educational games, as well as the need to choose for each child in each case what is most beneficial.

This necessitates the search for the most effective tools for correction and development and demonstrates the relevance of this study.

The materials and results of the study can be successfully used in the organization of psychological and pedagogical support for students with special needs of primary school age.

Key words: memory, younger school children, computer games, children with special needs, development.

Кіріспе.

Кішкентай адам заманауи әлемге келеді және оған түсетін ақпарат көшкінімен бетпе-бет кездеседі - анимациялық фильмдердің шексіз бейне сериясы, программалық бағдарламаларды әзірлеу; қазіргі заманғы байланыс құралдары – ұялы телефондар, планшеттік компьютерлер, интернет. Қазіргі әлем балаға не ұсынбайды. Бірнеше онжылдықтар бұрын білім беретін мекемелерде балаларға ұсынылатын даму ақпаратының көлемі бірнеше есе аз болды. Қазіргі кезеңде баланың жан-жақты дамуы әлеуметтік мәнге ие болды, қоғамға заманауи – ойлайтын, тез шешім қабылдайтын жеке тұлға қажет. Баланың айналасындағы дүниедегі басты көмекшісі, бағдаршысы – оның психикалық өмірінің негізі, адам санасының негізі – оның жады. Бала оны қоршап тұрғанның бәрін есте сақтайды, өзіне тартады; кіші мектеп жасындағы балалық шақ – есте сақтау қабілетінің қарқынды дамуы, табиғи еріксіз есте сақтау қабілетінің басымдылығы. Бірақ баланың есте сақтау қабілетінің өзіндік сапалық ерекшеліктері бар. Көрнекті психологтар, педагогтар, физиологтар іргелі психикалық процесс – есте сақтауды зерттей отырып, бала есте сақтауының негізгі факторы – оның таңдамалылығын атап өтті. Балалардың есте сақтау процесі белгілі бір ақпаратқа – оны есте сақтау, содан кейін қайта жаңғырту қажеттілігіне негізделгені анықталып, дәлелденді. Баланың есте сақтау қабілеті оның жеке қасиеттерімен – қызығушылықтарымен, ішкі дүниесімен тығыз байланысты. Демек, балалардың есте сақтау қабілетін дамытудың басты ерекшелігі - оның еріксіздігі. Бала оны таң қалдырған, қызықтырған, алып кеткен нәрсені оңай есіне алады. Естің ерікті және еріксіз түрлері ерікті реттеу дәрежесіне, есте сақтау әдістеріне байланысты. Егер мақсат сол немесе басқа материалды есте сақтау болмаса, ол өздігінен есте қалады, арнайы әдістерді қолданбай, ерікті күш-жігерсіз, бұл еріксіз есте сақтау. Бала ақпаратты еріксіз есте сақтайды. Егер олар есте сақтау үшін ерекше мақсат қойса, олар арнайы әдістерді қолданады, ерік күшін пайдаланады, сондықтан бұл есте сақтаудың ерікті түрі. Еріксіз есте сақтау - бұл бірнеше рет қайталанатын материалды есте сақтау. Сондықтан баланың есте сақтау процесін жеңілдету үшін қайталап қайталау әдістеріне жүгіну керек. Ақпарат баланың есінде белсенділік мәніне ие болса, әлдеқайда тиімдірек болатынын ескеріңіз. Балалар сырттан келетін әртүрлі ақпараттық әсерлерге өте сезімтал болатыны белгілі - олар жаңа әсерлерді, білімді ерекше жеңіл қабылдайды. Балалардың есте сақтау қабілетінің қарқынды дамуы үшін үлкен әлеует бар.

Материалдар мен әдістер. Эмпирикалық әдіс – тәсілдер: тікелей және жанама бақылау жүргізу, сұхбаттасу, сауалнама алу. Оқу – бағдарламалық құжаттарды зерттеу,

оқулықтарды және арнайы мектептердің талдау әдістерін пайдалана отырып жалпы сөйлеу тілі дамымаған балалардың есте сақтауын дамытуға мүмкіндік аламыз.

Нәтижелер мен талдаулар. Бүгінгі таңда заманауи балалар туралы, олардың ерекше интеллектуалды қабілеттері, олардың «жылдам прогресстің балалары» екендігі туралы айтатын болсақ, сонымен бірге ерекше білім алуды қажет ететін балаларды да қосамыз. ЕББҚ балалардың есте сақтау қабілетінің дамуы ерекше өзекті болып табылады. Бұл категориядағы балалардың есте сақтау қабілеті шектеулі және сапалық ерекшелігімен ерекшеленеді: есте сақтау көлемі шектеулі, есте сақтау күші төмендейді, ақпарат тез ұмытылады және оны көбейтудің дәлсіздігі тән. Ақпаратты жаңғырту үшін ЕББҚ бала арнайы қосымша күш салуы керек.

Есте сақтау түрлерін үнемі жаттықтыруды ұйымдастыру қажет, осы мақсатқа жету үшін әрекеттің тиімді түрін таңдау керек, ол ойын – мектеп жасына дейінгі және кіші мектеп жасындағы бала үшін жетекші әрекет түрі, бар балалар үшін ең бейімделгіш әрекет түрі. ЕББҚ балалардың есте сақтау қабілетін дамыту олардың әрі қарай физикалық, психикалық дамуы мен қоғамда әлеуметтенуі үшін маңызды болып табылады. ЕББҚ бала, соның ішінде ЖСТД кіші мектеп жасындағы балалардың есте сақтау қабілетін оңтайландыру көптеген жылдар бойы мұғалімдер мен мамандардың назарын аударды. Мектеп жасына дейінгі және кіші мектеп жасындағы балалардың жетекші іс-әрекеті – ойынға тоқталайық. Ойын балалардың сүйікті іс-әрекеті болып табылады, онда олар адами қарым-қатынастың барлық сәттерін жаңғыртады. Ал заман талабына сай алатын болсақ, онда ақпараттық-коммуникациялық технологиялар яғни компьютерлің ойындарды қарастырайық[5].

Бүгінгі таңда арнайы білім беруді компьютерлендіру қажет пе, жоқ па, оны талқылаудың қажеті жоқ. Өмірдің өзі мамандардың алдына арнайы білім беру жүйесіне компьютерлік технологияны енгізу мәселесін қойып отыр.

Түзету процесін оңтайландыру, балаларды оқытуды сапалы дараландыруды жүзеге асыру, сабаққа деген ынтасын арттыру, балалардың заманауи жағдайда сабаққа деген қызығушылығын арттыру үшін компьютерді қолдану арқылы жаңа технологиялар, арнайы компьютерлік дамыту, түзету бағдарламалары қолданылады.

Компьютерлік ойындар – оқытудың жаңа түрі. Компьютердің ойын мүмкіндіктерін дидактикалық мүмкіндіктермен (ақпаратты визуалды түрде көрсету, түзету-білім беру бағдарламасы мен бала арасындағы кері байланысты қамтамасыз ету, дұрыс іс-әрекеттерді ынталандыруға кең мүмкіндіктер, жеке жұмыс стилі және т.б.) үйлестіре пайдалану мыналарға мүмкіндік береді:

- ынтасының өсуін арттыру, балалардың сабаққа қызығушылығын арттыру.
- Өтілген және оқылған оқу материалын бекіту.

-Тіл мен сөйлеу құралдарын, қарым-қатынас дағдыларын, жоғары психикалық функцияларды: зейінді, есте сақтауды, сөздік-логикалық ойлауды, эмоционалды-еріктік сфераны қалыптастыру және дамыту уақытын қысқарту.

- Тапсырмаларды бірнеше рет қайталаудан, әсіресе сөйлеуден негативизмді алып тастаңыз.

- Коррекциялық тәрбие процесін дараландыру (мазмұнының, күрделілік деңгейінің, қарқынының өзгеруі).

- тартымды графикаға назар аудара отырып, өзін-өзі бақылау әдістерін меңгеру.
- Қол-көз координациясын дамыту.
- Балалардың ақыл-ой әрекетін белсендіру.
- Оң даму динамикасына үлес қосу.

Компьютерлік ойындар – мектеп жасына дейінгі және кіші мектеп жасындағы балалар үшін мүлдем жаңа іс-әрекет. Олардың ерекшелігі бала кез келген тапсырманы шешу жолдарын өз бетінше табуы керек. Бірақ компьютерлік ойындар педагогикалық процестен оқшауланбайды. Олар педагогикалық процесті жаңа мүмкіндіктермен байыта отырып,

дәстүрлі ойындар мен оқытумен ұштастыра ұсынылады. Ойын әрекеті балалардың іс-әрекетін ұйымдастырудың бір түрі ретінде балалық шақтың барлық кезеңдерінде ерекше орын алады. Ойын – баланың жетекші іс-әрекеті, сол арқылы ол органикалық түрде дамиды. Ойында мұғалімдер кез келген тәрбиелік, дамытушылық және тәрбиелік міндеттерді шешеді. Осылайша, ойын мұғалімдердің оқуды қоса алғанда, барлық оқу міндеттерін шешетін ең маңызды әрекеті ретінде әрекет етеді. Кіші мектеп жасындағы балаларға компьютер, ең алдымен, ойын құралы ретінде, баланың жаңа, күрделі, қызықты және басқарылатын ойыншық ретінде пайдаланылады, оның көмегімен ол әртүрлі ойын тапсырмаларын шешеді. Балалардың дамуы үшін компьютерлік ойындарды пайдаланудың бірқатар артықшылықтары бар. Кіші мектеп жасындағы балалар ойнайтын компьютерлік ойындарды жіктеуге болады. Бірінші орында – ойын-сауық ойындары (75%), екінші орында – танымдық ойындар (15%), үшінші орында – дамытатын (10%)[4].

Компьютерлік ойындардың ең маңызды функцияларының бірі – білім беру. Арнайы жасалған компьютерлік ойындар бала бір ұғымды немесе белгілі бір жағдайды елестетіп қана қоймай, сонымен бірге барлық ұқсас объектілер немесе жағдайлар туралы жалпы түсінік алуы үшін жасалған. Осылайша ол логикалық ойлаудың жалпылау, абстракциялау, жіктеу және т.б. сияқты маңызды операцияларын дамытады. Компьютерлік ойындар процесінде балалардың есте сақтау қабілеті мен зейіні жақсарады. Ал бұл жерде компьютер өте қажет, өйткені ол ақпаратты бала үшін тартымды түрде береді, бұл мазмұнды есте сақтауды тездетіп қана қоймай, оны мазмұнды және ұзақ мерзімді етеді. Компьютерлік ойындар балалардың интеллектінің дамуы үшін ғана емес, сонымен қатар олардың физикалық дамуы үшін де үлкен маңызға ие. Кез келген ойындарда балалар саусақтарымен белгілі бір пернелерді басуды үйренуі керек, бұл қолдың ұсақ бұлшықеттерін, үлкен моторикасын дамытады[2].

Логопед жұмысында қолданылатын АКТ түрлерін шартты түрде 3 блокқа бөлуге болады.

1. Компьютерлік ойындар

Логопед жұмысында қолданылатын компьютерлік ойындарды шартты түрде бірнеше кіші түрлерге бөлуге болады:

- бағдарламалық-әдістемелік кешендер, электронды оқулықтар
- Сөйлеуді дамытуға, сөйлеуді дамытуды түзетуге, оқу мен жазуға үйретуге арналған оқыту, дамытушы ойындар
- танымдық процестерді дамытуға бағытталған ойын-сауық ойындарының электронды жинақтары - мультимедиялық энциклопедиялар

2. Мультимедиялық презентациялар (авторлық құқық және интернет ресурстарынан)

- презентациялар - суреттер;
 - электрондық кітаптар;
 - ертегілер, жұмбақтар;
 - Сөйлеуді және СМФ дамытуға арналған электронды ойындар;
 - лексикалық тақырыптар бойынша және сыртқы элементанысу, т.б.
- Логопед жұмысындағы компьютерлік технологиялар мүмкіндік береді:
- компенсаторлық механизмдерді белсендіру және бұзылған функциялардың тайлы түзеуге қолжеткізу.

Олар түзеу жұмыстарының әртүрлі кезеңдерінде қолданылады; әртүрлі қызмет түрлерінде.

Жеке жұмыс: жеке жұмыста әртүрлі компьютерлік бағдарламалар мыналарға бағытталған:

- сөйлеу кемшіліктерін жою
- оқушылардың психикалық процестерін дамыту[3].

Кеңес Одағындағы балабақшада және кіші мектепте компьютерді пайдаланудың алғашқы тәжірибесі Литваның Шауляй қаласымен байланысты. Балалар үшін математикадан білімдерін бекіту мен нақтылауға және сауаттылыққа үйретуге

бағытталған оқу бағдарламалары жасалды. Компьютерлік құралдардың дамуы осы санаттағы балалардың теориялық ойлауының алғы шарттарын қалыптастырады, ол мәселені шешуге бағытталған іс-әрекет әдісін саналы түрде таңдаумен, оның саналылығымен сипатталады. «Компьютерлік технологияны» меңгерген кіші мектеп жасындағы бала «ойымен ойлауға» дайын болады, бұл олардың логикалық ойлауына қойылатын негізгі талаптардың бірі. Айта кету керек, компьютерлік ойындар балалар ойындарын алмастырмауы керек, тек толықтыруы керек. Кіші мектеп жасындағы балалардың танымдық белсенділігі үшін компьютерлік ойындарды пайдаланудың үлкен маңызы бар, сонымен қатар бірқатар жағымсыз жақтарды атап өткен жөн:

- бала достарымен араласуды, спортпен айналысуды және оған пайдалы басқа да әрекеттерді тоқтатады;
- ойын-сауық сипаты балалардың ойындағы интеллектуалдық белсенділігін күрт төмендетеді;
- компьютер ойынында орын алған осы немесе басқа жағдайды күндіз басынан өткізіп, бала сол арқылы өмірдегі нақты оқиғаларды екінші жоспарға өткізеді.

Осы санаттағы балалармен жұмыс кезінде аталған жағымсыз сәттерді болдырмау үшін не істеу керек? Балалардың компьютермен жұмысын ұйымдастыруға қойылатын гигиеналық талаптарға сәйкес 3-9 жас аралығындағы балалар компьютерде күніне 10-15 минуттан аспайтынын есте ұстаған жөн. Компьютердегі сабақтар жан-жақты болуы керек[1].

Оқыту ойындары бар көптеген сайттар бар, оларда сіз онлайн тегін, тіркеусіз ойнай аласыз, мысалы:

<http://www.igraemsa.ru/igry-dlja-detej/igry-na-vnimanie-i-pamjat/najdi-otlichija-morskie-zhiteli>

<http://chudo-udo.com/ot-4-do-6-let/matematicheskie-igry>

<https://www.matific.com/rus/ru>

және де «Мерсибо» интерактивті педагогикалық порталындағы жұмысты да белсенді қолдануға болады. Мерсибо - 2 жастан 10 жасқа дейінгі балаларға арналған екі жүзден астам білім беру ойындары бар интерактивті педагогикалық портал. Сайтта мыналарға арналған танымдық ойындар бар:

- Фонематикалық естуді дамыту,
- Дыбыстары қоюға арналған ойындар,
- Біріктірілген сөйлеуді дамыту,
- Оқуды үйрену,
- Санауды үйрену,
- Жалпы мектепке дейінгі білім беру,
- Сауаттылықты дамыту.

Сонымен қатар кәсіби толықтырулар:

- Сабақтарды дайындауға арналған материалдар,
- Сурет конструкторлары,
- Маманның жұмыс үстелі.

Жалпы сөйлеу тілі дамымаған кіші мектеп жасындағы балалардың есте сақтауын дамыту барысында жүргізуге болатын компьютерлік ойындар тізімі және ойынның жүргізу реті (сюжеті):

1. Бөлшектеу-жинақтау – бұл көру жады мен зейінді дамытуға көмектесетін ойын. Тапсырма 4 жастан 7 жасқа дейінгі балаларға арналған.

Ойынның сюжеті: Бала суретті көреді: зымыран, торт, шырша және т.б. Оған мұқият қарау үшін бірнеше секунд беріледі. Содан кейін тәртіп бұзушы доп секіріп, оны элементтерге бөледі. Баланың міндеті - элементтерден бірдей суретті жинау.

Ойын процесі: 1. Ойынды ашыңыз, ережелерді тыңдаңыз және экрандағы элементке қараңыз. Баладан затты сипаттауды сұраңыз: бұл не, ол қандай бөліктерден тұрады, бөліктері қандай түсті. Бұл «құрастыру» тапсырмасын жеңілдетеді. 2. Сурет бірнеше

бөлікке бөлінген кезде, мәліметтер төменгі жағында пайда болады. Бала бөліктерді орнына сүйреп апаруы керек. Мәліметтердің бірі «қосымша» екенін ескеріңіз. Параметрлерде қиындық деңгейін таңдауға болады. Ойын неғұрлым қиын болса, экрандағы элемент соғұрлым қиын болады.

II. Көрінбейтін пингвин — көрнекі жадыны дамытуға және оның көлемін тексеруге көмектесетін интерактивті ойын. Тапсырма 7 жастан 9 жасқа дейінгі балаларға арналған.

Ойынның сюжеті: бала пингвиндердің сирек кездесетін түрімен кездеседі – (жоғалып бара жатқан пингвиндер. Олар пайда болу және жоғалу қабілеті үшін осылай аталады. Бала әрқайсысының орналасқан жерін есте сақтауы керек.

Ойын процесі: ойынды ашып, параметрлерде қиындықты таңдаңыз: жеңіл, орташа, қиын. Қиындыққа байланысты пингвиндердің орналасқан жерін есте сақтау уақыты өзгереді. Сөйлеушінің тапсырмасын тыңдау. Суретке қарап, бірінші пингвин қай жерде екенін есіңе түсір. Бала пингвиндердің бірінің жоғалып кеткен орнын бекітіп, тінтуірдің көмегімен өзіне көмектесе алады.

Пингвин жоғалып кеткенде, баладан өзі тұрған мұз бөлігін шертуді сұраңыз.

Бірте-бірте ойын қиындай түседі, бала екі пингвиннің орналасқан жерін есте сақтауы керек. Содан кейін бала барлығын қатесіз тауып алғанша үшеу және т.б.

III. Лирикалық қар үйіндісі – есту есте сақтау қабілетін дамытуға арналған ойын. Онда бала қысқа тақпақтар жаттауға жаттығады. Тапсырма 4 жастан 8 жасқа дейінгі балаларға арналған.

Ойынның сюжеті: аяз ата балаларға сыйлықтар әкеледі, бірақ жолда кедергілер бар - қар үйінділері. Атаның қар үйінділері жай емес, лирикалық: қысқа өлең жолдары бар заттар жасырылған. Мұндай қар үйіндісін жою үшін өлеңді қайталау керек.

Ойын процесі: ойынды ашыңыз. Аяз ата баламен амандасып, не істеу керектігін айтады: қар үйінділерінде жасырылған өлең жолдарын қайталаңыз.

Аяз ата бірінші қар үйіндісіне жеткенде, бала заттың суретін көреді және ол туралы рифма естиді. Бұл өлеңді жаттап, қайталау керек. Бала рифмді қайталағанда, қар үйіндісін шертңіз, ата әрі қарай жүреді. Егер бала рифмді ұмытып қалса, Аяз атаны шертңіз, ол оны қайталайды. Параметрлерде қар үйінділерінің санын таңдауға болады: 3-тен 10-ға дейін. Қар үйінділері неғұрлым көп болса, соғұрлым көп өлеңдерді есте сақтау және қайталау қажет[6].

Қорытынды.

Осылайша, компьютерлік ойындардың бастауыш сынып оқушыларына беретін даму мүмкіндіктері зор. Осы электронды ресурстарды пайдалану кезінде ең жақсы нәтижеге қол жеткізу үшін балалармен жұмыс істеу кезінде білім беру кеңістігін дұрыс ұйымдастыру, дұрыс ойындар мен бағдарламаларды таңдау маңызды.

Қолданылған әдебиеттер тізімі:

List of used literature:

- 1. New information technologies in logopedic work / Garkusha Yu.F., Manina E.V., Cherlina N.A. // Speech therapist - 2004, No. 2.*
- 2. Lobacheva, E.K. Formation of sound-syllabic analysis in children with general underdevelopment of speech // Child. Early detection of deviations in the development of speech and their overcoming; Ed. Yu.F. Garkusha. – M.: MPSI; Voronezh: Ed. NPO "Modek", 2001. - 256 p.*
- 3. Kozyreva, L.M. Program and methodological materials for speech therapy classes with younger students / L. M. Kozyreva // Yaroslavl, Academy of Development, 2006. 128 p. – ISBN 5-7797-0577-1*

4. *The use of information computer technologies in the educational process and the problems of its methodological support. – Internet resource*
<http://www.eidos.ru/journal/2006/0901-5.htm>
5. *Zabramnaya, S.D. Developing activities with children / S. D. Zabramnaya. - M.: V. Sekachev, 2001. - 80 p.*
6. *Zaitseva L. A. The use of information computer technologies in the educational process and the problems of its methodological support. // Internet magazine "Eidos". - 2006. - September 1.*