View metadata, citation and similar papers at core.ac.uk
brought to you by CORE
provided by Belarusian State Pedagogical University Repository

УДК 376.33

Асаблівасці гульнёвай дзейнасці дзяцей малодшага дашкольнага ўзросту з парушэннямі слыху

Фяклістава С.М.

Асноўным зместам гульні дзяцей з тыповым развіццём у раннім узросце, як вядома, з'яўляецца адлюстраванне дзіцяцем сацыяльнага вопыту, яго арыенціроўкі ў прадметнай старане чалавечай рэчаіснасці. Авалоданне ўсё больш абагульненымі гульнёвымі дзеяннямі, выкананне іх у новых умовах стварае практычную падставу для перахода ад прадметнай гульні да сюжэтнай, а ў далейшым – да сюжэтна-ролевай гульні (Е. В. Зварыгіна, Д. Б. Эльконін).

Даныя спецыяльнай псіхолага-падагагічнай літаратуры сведчаць аб тым, што агульныя напрамкі развіцця глухіх дзяцей і дзяцей са слабым слыхам супадаюць з развіццём нармальна чуючых дзяцей. Аднак пры гэтым адзначаюцца значныя якасныя і колькасныя своеасаблівасці ў развіцці пазнавальнай дзейнасці, маторнай сферы і г.д. (А. А. Венгер (Катаева), Т. І. Абухава, Г. В. Трафімава). Гэтыя асаблівасці адлюстроўваюцца на авалоданні вядучымі відамі дзейнасці (эмацыянальна-дзейсные зносіны, прадметная і гульнёвая дзейнасці).

РЕПОЗИТОРИЙ БГПУ

Важнымі, на наш погляд, з'яўляюцца аналітычныя матэрыялы Г. Л. Выгодскай, у якіх падвергліся даследаванню некаторыя стораны гульнёвай дзейнасці глухіх дзяцей дашкольнага узросту з мэтай вызначэння зместу і методыкі навучання сюжэтна-ролевым гульням. Аднак у даследаваннях Г. Л. Выгодскай не адлюстраваны дэтальны аналіз фарміравання тых кампанентаў, якія, па даных псіхолага-педагагічнай і метадычнай літаратуры (Е. М. Гаспарава, Л. Н. Галігузава, Е. В. Зварыгіна, Н. Я. Міхайленка, Ф. І. Фрадкіна), складаюць важнейшыя прэдпасылкі для перахода да сюжэтна-ролевай гульні: абагульненне і перанос дзеянняў, ускладненне іх структуры, выкарыстанне прадметаў-намеснікаў, узаемадзеянне дзяцей у гульні і узяцце на сабе ролі. У той жа час вызначэнне тэхналогіі фарміравання гэтых важнейшых кампанентаў можа быць заснавана толькі на больш глыбокім і усебаковым даследаванні працэса узаемадзеяння з цацкай глухога ці слабога на слых дзіцяці, на што і быў накіраваны наш канстатуючы эксперымент.

У даследаванні прынялі ўдзел неабучаныя глухія і са слабым слыхам дзеці малодшага дашкольнага ўзросту і чуючыя дзеці ва ўзросце трох гадоў. Усяго канстатуючым эксперыментам было ахоплена 90 дзяцей: 28 са слабым слыхам, 32 глухіх, 30 нармальна чуючых.

Мэтай эксперыментальнага даследавання з'яўлялася вывучэнне стану гульнёвай дзейнасці дзяцей у спецыяльна створаных умовах. Эксперымент

змяшчаў тры этапа, на кожным з якіх змяняліся ўмовы і змест эсперыменту (змянялася колькасць цацак, іх аддаленасць і прасторавае размяшчэнне).

Амаль усе даследнікі ролевай гульні і прэдпасылак яе фарміравання (Е. М. Гаспарава, Л. Н. Галігузава, Е. В. Зварыгіна, Н. Я. Міхайленка, С. Л. Навасёлава, Н. С. Панціна, Ф. І. Фрадкіна і інш.) адзначаюць, што на сюжэты гульняў рашаючы ўплыў аказвае навакольная рэчаіснасць, што падражальныя гульні развіваюцца на падставе авалодання дзіцяцем дзеяннямі з функцыянальнымі прадметамі на падставе засваення сацыяльнага вопыта. Таму на першым этапе набор цацак (17 штук) быў абмежаваны рэалістычнымі цацкамі і ўяўляў сабой мастацкія мадэлі прадметаў, знаёмых дзецям па вопыту. Ён уключаў розныя лялькі, зайкі, лялечную вопратку, ложак, пасцельныя прыналежнасці, лялечны столік і стул, посуд, вялікі і маленькі грузавікі. Увесь гульнёвы матэрыял размяшчаўся ў непасрэднай блізасці ад дзіцяці. Дзіцяці прапанавалася пагуляць з прадстаўленымі цацкамі. Усе інструкцыі прад'яўляліся глухім дзецям і дзецям са слабым слыхам як на вярбальнай, так і на невярбальнай аснове (накіроўваючы жэст у сторану цацак, прапанаванне дзейнічаць у суправаджэнні мовы), а чуючым дзецям прад'яўлялася славесная інструкцыя. Фіксацыя вынікаў праводзілася па наступным параметрам:

- фіксацыя ўвагі на асобных цацках, праяўленне цікавасці;
- працягласць дзеяння з асобнай цацкай;
- спосаб гульнёвых дзеянняў, іх характар і напраўленасць;
- наяўнасць сюжэта, яго ўскладненне на працягу гульні;
- агульная працягласць гульні;
- эмацыянальныя праяўленні;
- галасавыя і моўныя праяўленні.

Зыходзячы з аналіза псіхолага-педагагічнай літаратуры, менавіта гэтыя параметры з'яўляюцца важнымі пры ацэнцы стана гульнёвай дзейнасці. Аднак пры гэтым найбольш важным, вызначаючым паказчыкам развіцця гульнёвай дзейнасці выступае спосаб дзеяння (Е. В. Зварыгіна, Н. Я. Міхайленка, С. Л. Навасёлава, Д. Б. Эльконін і інш.).

На другім этапе эксперымента аднучасова з гульнёвым матэрыялам першай серыі былі ўключаны новыя вобразныя цацкі (таз, лялечныя ручнік і мыла). Увесь гульнёвы матэрыял (20 цацак) таксама размяшчаўся ў непасрэднай блізасці ад дзіцяці і інструкцыі прад'яўляліся па вышэй указанай методыцы. Рэгістрацыя праводзілася па тых жа параметрах.

На трэцім этапе прад'яўляўся той жа набор цацак (20), што і на другім этапе, але са змяненнем іх прасторавага размяшчэння і удаленасці ад дзіцяці. Эксперыментатар арганізоўваў своеасаблівую экскурсію па групавым пакоі, фіксуючы увагу дзіцяці на тым, дзе знаходзяцца цацкі, пасля чаго дарослы вяртаў дзіця на зыходнае месца і прапаноўваў выбраць цацку па жаданню. Змест інструкцый быў аналагічны інструкцыям папярэдняга этапа. Фіксацыя вынікаў праводзілася па тых жа параметрах.

РЕПОЗИТОРИЙ БГПУ

Атрыманыя вынікі былі падвергнуты рупліваму якаснаму і колькаснаму аналізу з выкарыстаннем метадаў матэматычнай статыстыкі (метад рангавай карэляцыі, U – крытэрый Манна-Уітні).

Як адзначаюць Н. Я. Міхайленка і Н. С. Панціна, выбар той ці іншай цацкі – яркі індыкатар узроўня дзіцячага развіцця: альбо цацка вызначае напрамак развіцця сюжэта, альбо цацку выбіраюць мэтанакіравана, у залежнасці ад выбранага сюжэта. Акрамя таго, як адзначаюць Е. В. Зварыгіна і С. Л. Навасёлава, вызначаючым фактарам стану гульнёвай дзейнасці дзяцей з'яўляецца спосаб ажыццяўлення гульнёвых дзеянняў.

У адпаведнасці з гэтым першапачатковая апрацоўка і аналіз гульнёвых паводзін дзяцей праводзіліся з боку структуры гульні па наступных паказчыках:

- гульнёвыя прадметы (фіксацыя увагі на асобных цацках, праяўленне цікаваці);
- гульнёвыя дзеянні (працягласць дзеяння з асобнай цацкай і агульная працягласць гульні; спосаб гульнёвых дзеянняў; накіраванасць гульнёвых дзеянняў);
- гульнёвыя сітуацыі (наяўнасць сюжэта, яго ускладненне ў працэсе гульні).

Неабходна адзначыць, што ацэнка спосаба гульнёвых дзеянняў праводзілася па распрацаванай намі 15-бальнай шкале (ва ўмоўных балах).

Адным з крытэрыяў ацэнкі гульнёвай дзейнасці дзяцей быў выбар гульнёвых прадметаў. Вынікі даследавання сведчаць аб значным адставанні дзяцей са слыхавай дэпрывацыяй ад чуючых равеснікаў у гульнёвым выкарыстоўванні прадметаў, што, відаць, звязана з затрымкай у авалоданні прадметнай дзейнасцю (А. А. Катаева). Так, аналіз даных паказаў, што чуючыя дзеці здольны ажыццявіць выбар цацак для сваёй дзейнасці, ведаюць іх прызначэнне і выкарыстоўваюць адэкватна. Пры гэтым у большасці выпадкаў цацка з'яўляецца сродкам для дасягнення пастаўленых дзіцяцем мэтаў. Неабходна адзначыць, што выкарыстоўванне новых цацак на другім этапе эксперымента стымулявала праяўленне да іх цікавасці дзяцей і садзейнічала павелічэнню колькасці адлюстроўваемых сюжэтаў. На усіх трох этапах эксперымента адзначаўся самастойны пошук і выкарыстоўванне дзяцьмі прадметаў-намеснікаў у якасці дадатковых да сюжэтных цацак ці прадметаў ужытку.

Выбар прадметаў глухімі дзецьмі абмежаваны і ў некаторых выпадках увогуле адсутнічае. Павялічэнне колькасці цацак на другім этапе эксперымента і змяненне іх прасторавага размяшчэння на трэцім не выклікала змянення гульнёвай актыўнасці дзяцей. На працягу ўсяго эксперымента глухія дзеці аддавалі перавагу дзеянням з аднымі і тымі ж цацкамі, г.зн. цацкамі, якія ўжываліся імі на першым этапе. Не назіраўся самастойны выбар і выкарыстанне дадатковага гульнёвага матэрыяла ў якасці намеснікаў адсутнічаючых цацак.

РЕПОЗИТОРИЙ БГПУ

Вынікі аналіза выбара цацак дзецьмі са слабым слыхам сведчаць аб тым, што набор выкарыстоўваемых прадметаў таксама абмежаваны. Як і глухія дзеці, дашкольнікі са слабым слыхам выбіралі адны і тыя цацкі, не выкарыстоўвалі адны прадметы у якасці наменікаў другіх. Змяненне ўмоў эксперымента не выклікала змен у выбары гульнёвых прадметаў.

Такім чынам, атрыманыя даныя сведчаць аб абмежаваным вопыце глухіх дзяцей і дзяцей са слабым слыхам ў выкарыстоўванні гульнёвага матэрыялу, аб адсутнасці абагульненых уяўленняў аб прадметах і спосабах дзеяння з імі.

Вынікі даследавання такога структурнага кампанента гульні як дзеянні сведчаць аб тым, што назіраецца якасная своеасаблівасць у авалоданні гульнёвымі дзеяннямі глухімі дзецьмі і дзецьмі са слабым слыхам у параўнанні з чуючымі дзяцьмі.

У гульнёвых дзеяннях чуючых дзяцей праследжываецца некаторая ўстойлівасць і сканцэнтраванасць; яны з'яўляюцца мэтанакіраванымі. Адзначаецца сфарміраванасць умення ажыццяўляць гульнёвыя дзеянні з сюжэтнымі цацкамі, разгортываць ланцужок з некалькіх звязаных па сэнсу гульнёвых дзеянняў. Па характару гульнёвыя дзеянні большасці дзяцей з'яўляюцца глабальнымі і толькі невялікая частка дзяцей у некаторых выпадках выкарыстоўвае разгорнутыя гульнёвыя дзеянні. Акрамя таго, назіраюцца пэўныя суадносіны накіраванасці гульнёвых дзеянняў: так, пераважаючымі з'яўляюцца дзеянні, накіраваныя на прадмет, выконваючы ў гульні ролю сродка. Характэрным з'яўляецца моўнае суправаджэнне выконваемых дзеянняў, а таксама самастойнае выкарыстоўванне гульнёвых замяшчэнняў: умоўных гульнёвых дзеянняў, вызначаемых славесна. Асноўная маса дзяцей (87%) разыгрывала адлюстравальныя дзеянні сюжэтнага характару і толькі невялікая частка дзяцей (13%) знаходзілася на больш нізкам этапе авалодання спосабамі дзеяння – на этапе прадметна-адлюстравальнай гульні.

Глухія дашкольнікі, як паказалі вынікі эксперымента, знаходзяцца на розных ступенях авалодання гульнёвымі дзеяннямі. Так, некаторыя дзеці (22%) не выконвалі ніякіх дзеянняў з цацкамі. Каля 34% дзяцей выконвалі розныя маніпулятыўныя дзеянні. Пры гэтым неабходна адзначыць, што па характару гэта былі спецыфічныя маніпуляцыі, працягласць якіх складала 2-4 хвіліны. Частка глухіх дзяцей (44%) адлюстроўвала ў гульні не толькі фізічныя якасці, але і сацыяльнае прызначэнне асобных прадметаў, г. зн. выкарыстоўвалі прадметна-адлюстравальныя дзеянні. Выканаўшы якое-небудзь дзеянне з адной цацкай, большасць дзяцей спынялі дзеянні. Неабходна адзначыць, што назіраецца дастаткова моцная карэляцыя (0,7234) паміж узростам дзяцей і выкарыстоўваемым спосабам дзеяння. Не адзначаецца суправаджэнне гульнёвых дзеянняў галасавымі ці моўнымі праяўленнямі.

Аналіз гульнёвых дзеянняў дзяцей са слабым слыхам паказаў, што ўсе дзеці выконвалі дзеянні з цацкамі. Аднак спосаб дзеяння быў розным. Частка дзяцей выконвалі толькі арыентыровачныя дзеянні тыпа абследавання прадмета, г. зн. знаходзіліся на ўзроўні маніпулятыўнай дзейнасці. Некаторыя

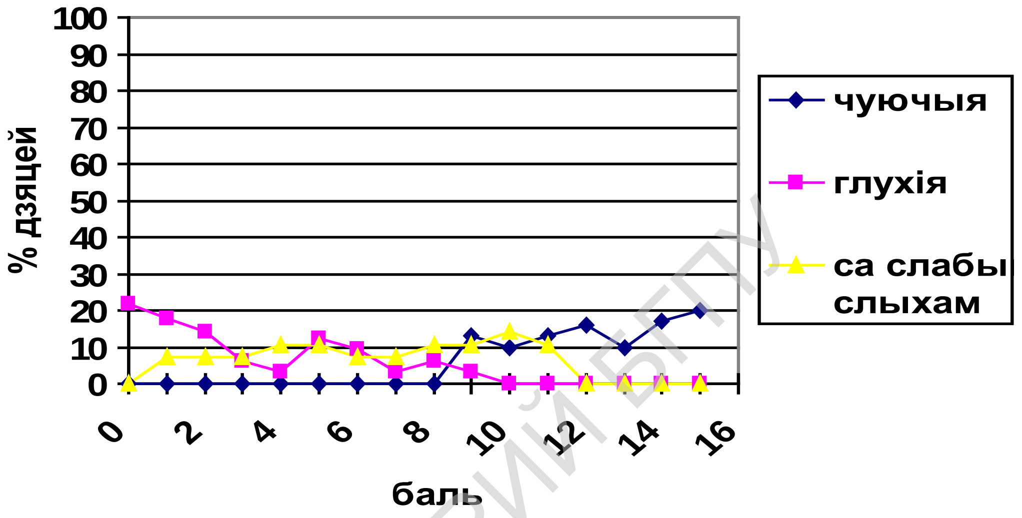
РЕПОЗИТОРИЙ БГПУ

дзеці дасягнулі больш высокага ўзроўня развіцця гульнёвых дзеянняў – выконвалі прадметна-адлюстравальныя дзеянні з цацкамі.

Аднак часта такія дзеянні перамяжаліся з маніпуляцыямі. Аналіз узроставых адрозненняў у спосабах дзеяння сведчыць аб наяўнасці моцнай карэляцыі паміж гэтымі прызнакамі (0,7440).

Спосабы дзеяння усіх катэгорый дзяцей адлюстраваны ў дыяграме.

Спосабы дзеяння дзяцей з цацкамі.



РЕПОЗИТОРИЙ БГПУ

Паколькі спосаб дзеяння з’яўляецца найбольш важным пры вызначэнні этапа развіцця гульнёвай дзейнасці (Е. В. Зварыгіна, С. Л. Навасёлава), мы аналізавалі гэты параметр для вызначэння наяўнасці адрозненняў у авалоданні гульнёвай дзейнасцю паміж дзецьмі з парушэннямі слыху (глухімі і са слабым слыхам) і нармальна чуючымі дзецьмі.

Намі былі вылучаны альтэрнатыўныя гіпотэзы:

H_o: спосабы гульнёвай дзейнасці глухіх дзяцей і дзяцей са слабым слыхам не адрозніваюцца ад спосабаў дзеяння чуючых дзяцей.

H_1: спосабы гульнёвай дзейнасці глухіх дзяцей і дзяцей са слабым слыхам знаходзяцца на больш нізкай ступені развіцця, чым спосабы дзеяння чуючых дзяцей.

У якасці асноўнага метада аналіза для выяўлення дакладнасці вылучаных гіпотэз намі быў выкарыстаны U-крытэрый Манна-Уітні. Разлікі паказалі, што H_o адхіляецца, прымаецца H_1. Акрамя таго, намі быў выкарыстаны метад дысперсійнага аналіза, які дазволіў вылучыць ступень выяўленасці адрозненняў унутры кожнай групы і паміж рознымі катэгорыямі дзяцей. Такім чынам, атрыманыя вынікі дазваляюць зрабіць вывад аб тым, што існуюць значныя адрозненні ў авалоданні спосабамі гульнёвай дзейнасці паміж глухімі і чуючымі дзяцьмі, дзяцьмі са слабым слыхам і нармальна чуючымі.

Трэцім структурным кампанентам гульні, падлягаючым ацэнцы, з’явіліся гульнёвыя сітуацыі, адлюстраваныя дзяцьмі. Аналіз вынікаў гульні чуючых дзяцей паказаў, што пераважаючымі з’яўляюцца аднаперсанажныя

сюжэты, у якіх гульнёвыя дзеянні ў асноўным накіраваны на цацку-персанаж; сюжэт уключае адну-тры паслядоўных, вядомых дзецям з сацыяльнага вопыту падзеі. Разам з тым, сюжэты некаторых дзяцей характэрызаваліся як двухперсанажныя, аднак у іх не назіралася выразная сэнсавая і функцыянальная сувязь. Неабходна адзначыць, што пры разыгрыванні сюжэта дзеці адзначалі ролю таго ці іншага персанажа, уступалі ва ўзаемадзеянне з цацкай як партнёрам па гульні, пастаянна каменціравалі свае дзеянні і разыгрываемы сюжэт.

Ні адно глухое дзіця не разыгрывала якой-небудзь сюжэт, не брала на сябе ролю і не ўступала ва ўзаемадзеянне з цацкай.

У гульнёвай дзейнасці дзяцей са слабым слыхам паяўляюцца элементы сюжэта: кармленне і укладыванне лялькі, перавозка грузаў у машыне, катанне лялькі. Аднак гэтыя дзеянні з'яўляюцца адзінкавымі, яшчэ не назіраецца лагічнага ланцужка дзеянняў. Неабходна адзначыць, што пры адлюстраванні сюжэтаў дзеці не бралі на сябе ролі, не ўступалі ва ўзаемаадносіны з цацкамі. Адзначалася працэсуальная і "куплетная" (Ф. І. Фрадкіна) гульня, г. зн. не назіралася лагічная сувязь паміж адлюстроўваемымі падзеямі. Трэба адзначыць, што, у адрозненні ад глухіх равеснікаў, дзеці са слабым слыхам суправаджалі гульнёвую дзейнасць рознымі моўнымі рэакцыямі ("В-в-в", "М-м-м" ці "У-у-у" у час катання машыны, "А-па-па" пры кармленні лялькі; "А-а-а" пры укладыванні лялькі і г.д.). Аднак падобныя рэакцыі былі адзінкавымі.

Такім чынам, вынікі канстатуючага экспрымента дазваляюць зрабіць вывад аб тым, што назіраецца своеасаблівасць у авалоданні гульнёвай дзейнасцю глухімі і са слабым слыхам дзяцьмі ў параўнанні з чуючымі равеснікамі:

1. Ні адно дзіця з парушэннямі слыху не выкарыставала ўвесь набор гульнёвага матэрыяла. Выбар цацак абмежаваны і аднастайны, дзеці са слыхавай дэпрывацыяй амаль не выбіраюць прадметы-прылады. Не было адзначана ні аднаго выпадка самастойнага выкарыстоўвання прадметаў-наместнікаў.

2. Назіраюцца асаблівасці ў выкарыстоўванні спосабаў дзеяння з цацкамі ў спецыяльна арганізаваных умовах: чуючыя дзеці ажыццяўляюць у асноўным сюжэтна-атабражальныя дзеянні з цацкамі; большасць глухіх дзяцей знаходзіцца на этапе маніпулятыўных і прадметна-атабражальных дзеянняў; толькі невялікая частка дзяцей са слабым слыхам выкарыстоўваюць адзінкавыя сюжэтна-атабражальныя дзеянні, не адлюстроўвая пры гэтым жыццёвую логіку падзей.

3. Колькасць адлюстроўваемых сюжэтаў дзяцьмі са слабым слыхам было абмежавана. Ні адно глухое дзіця не адлюстроўвала сюжэт у дзейнасці з цацкамі.

4. Пры разыгрыванні розных сюжэтаў чуючыя дзеці бралі на сябе ролі і часта ўступалі ва ўзаемаадносіны з цацкай як партнёрам па гульні. Дзеці са слабым слыхам не бралі на сябе ролі і не ўступалі ва ўзаемаадносіны з цацкамі.

РЕПОЗИТОРИЙ БГПУ

5. Не назіралася суправаджэнне дзеянняў глухімі дзяцьмі галасавымі ці моўнымі праяўленнямі. Дзеці са слабым слыхам у рэдкіх выпадках суправаджалі свае дзеянні моўнымі праяўленнямі лепетнага тыпу.

Такім чынам, атрыманыя даныя сведчаць аб значным адставанні дзяцей з парушэннямі слыху ў развіцці гульнёвай дзейнасці ад чуючых равеснікаў. У той жа час назіраюцца істотныя ўзроставыя адрозненні ў развіцці дзеянняў з цацкамі ўнутры груп дзяцей з парушаным слыхам, а таксама паміж глухімі дзяцьмі і дзяцьмі са слабым слыхам. Гэта сведчыць не толькі аб неабходнасці спецыяльнай карэкцыйнай працы, накіраванай на фарміраванне гульнёвай дзейнасці, але патрабуе распрацоўкі дыферэнцыраваных праграм, адпаведных індывідуальным асаблівасцям і магчымасцям дзіцяці, а таксама з улікам узроставых перыядаў развіцця. Такі падход дазволіць сфарміраваць усе неабходныя кампаненты для прахода дзіцяці на новы этап гульнёвай дзейнасці – сюжэтна-ролевую гульню, якая, як вядома, з'яўляецца вядучым відам дзейнасці дзіцяці дашкольнага ўзросту.

Фяклистава С. М.

Літаратура:

1. Зворыгина Е. В. Первые сюжетные игры малышей. М., 1988.
2. Эльконин Д. Б. Психология игры. М., 1999.
3. Венгер (Катаева) А. А. Развитие подражания и предметных действий у детей с нарушением слуха в преддошкольном возрасте. //Сб. Шестая научная сессия по дефектологии. М., 1974.
4. Обухова Т. И. О наглядном мышлении глухих дошкольников. //Коррекционно-воспитательная работа в специальных дошкольных учреждениях. М., 1976.
5. Трофимова Г. В. Физическое воспитание глухих и слабослышащих дошкольников на основе изучения особенностей их развития. //Воспитание аномальных детей в дошкольных учреждениях. М., 1978.
6. Выгодская Г. Л. Обучение глухих дошкольников сюжетно-ролевым играм. М., 1975.
7. Гаспарова Е. М. Роль социального опыта в игре детей раннего и дошкольного возраста. //Вопросы психологии, 1984, №6.
8. Галигузова Л. Н. Творческие проявления в игре детей раннего возраста. //Вопросы психологии, 1993, №2.
9. Михайленко Н. Я. Формирование совместных предметно-игровых действий. //Дошкольное воспитание, 1983, №12.
10. Фрадкина Ф. И. Психология игры в раннем детстве. Генетические корни ролевой игры. Канд. дис. Л., 1946.
11. Новоселова С. Л., Палагина Н. Н. Начальные этапы развития игровой деятельности. //Игра дошкольника. М., 1989.
12. Пантина Н. С., Михайленко Н. Я. Роль игрушки в сюжетно-ролевых играх. //Дошкольное воспитание, 1983, №5.

РЕПОЗИТОРИЙ БГПУ