

Тэарэтычныя аспекты
фарміравання гульнявой дзейнасці
дзяцей дашкольнага ўзросту з
цяжкімі парушэннямі маўлення

Змест:

1. Мэта, структура гульні, яе значэнне ў псіхічным і разумовым развіцці дзіцяці.
2. Асаблівасці гульнявой дзейнасці дзяцей дашкольнага ўзросту з ЦПМ.
3. Задачы навучання гульні дзяцей дашкольнага ўзросту з ЦПМ.

РЕГІСТРАТОРІЯ БГПУ



1. Мэта, структура гульні, яе значэнне ў псіхічным і разумовым развіцці дзіцяці

Гульня - найбольш даступны для дзяцей від дзейнасці, спосаб перапрацоўкі атрыманых з навакольнага свету ўражанняў, ведаў.

Гульня займае вялікае месца ў сістэме фізічнага, разумовага, маральнага, працоўнага і эстэтычнага выхавання.

Гульня мае вечнае значэнне для сацыяльнага развіцця.

Дзіця:

- прымярае на сябе ролевыя паводзіны;
- пачынае разумець паводзіны людзей;
- вучыцца падпарадкоўваць свае паводзіны пэўным правілам.

У працэсе гульнівай дзейнасці адбываецца пабудова рэальнага ўзаемадзеяння са ровеснікамі:

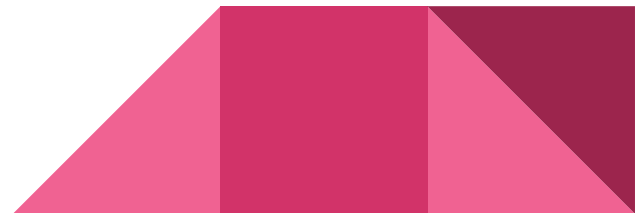
- ўменне дамаўляцца;
- выслухоўваць іншага;
- пайсці на кампраміс;
- настаяць на сваім, каб гульня магла працягвацца, была цікавай і займальнай для ўсіх.



Структура гульні

1. Мэта (атрыманне задавальнення ад гульні).
2. Матыў:
 - эмацыйны (жаданне гуляць з яркай, прыгожай цацкай);
 - пераймальны (жаданне быць як дарослы);
 - асобасны (жаданне гуляць з кімсьці).
3. Сродкі рэалізацыі (партнёры па гульні, цацкі, іх намеснікі).
4. Гульнявыя дзеянні (дзеці павінны дамовіцца аб тэме гульні, змесце, правілах, размеркаваць ролі).
5. Вынік (дасягненне мэты).

РЕПОЗИТОРИИ БГУ



Виды гульняў

<i>Творчыя гульні</i>	<i>Гульні з правіламі</i>
Сюжэтна-ролевыя	Дыдактычныя
Будаўнічыя	
Рэжысёрскія	Рухомыя
Тэатралізаваныя	



Функцыі гульні па Д.Б. Эльконіну:

- **навучальная функцыя** - развіццё навучальных уменняў і навыкаў;
- **забаўляльная функцыя** - стварэнне спрыяльнай атмасферы на занятках;
- **камунікатыўная функцыя** - аб'яднанне дзяцей і дарослых, ўсталяванне эмацыйных кантактаў, фарміраванне навыкаў зносін;
- **рэлаксацыйныя функцыя** - зняцце эмацыйнага (фізічнага) напружання, выкліканага нагрузкай на нервовую сістэму дзіцяці;
- **псіхатэхнічная функцыя** - фарміраванне навыкаў падрыхтоўкі свайго псіхафізічнага стану для больш эфектыўнай дзейнасці;
- **функцыя самавыяўлення** - імкненне дзіцяці рэалізаваць у гульні творчыя здольнасці, паўней раскрыць свой патэнцыял;
- **кампенсаторная функцыя** - стварэнне ўмоў для задавальнення асобных памкненняў, якія невыканальныя ў рэальным жыцці.

У працэсе гульні паміж дзецьмі складваюцца два віда адносін:

- адносіны, якія вызначаюцца зместам гульні, правіламі гульні;
- рэальныя адносіны, якія праяўляюцца з нагоды гульні.



2. Асаблівасці гульнявой дзейнасці дзяцей дашкольнага ўзросту з ЦПМ

- *дзеянні з цацкамі не заўсёды арыентуюцца на ўласцінасці і прызначэнне гэтых цацак* (напрыклад, дзеці перакладаюць ляльку з месца на месца, кладуць машыну ў калыску);
- *адсутнасць задумы гульні*, беднасць, стэрэатыпнасць, фармальнасць гульнявых дзеянняў;
- *несфарміраванасць мэтавага кампанента гульні*. Гульнявое дзеянне выконваецца дзеля самога дзеяння, без значнай канкрэтнай мэты ў гульні;
- *зніжана патрэба ў гульні*, дзеці малаактыўны, пачынаюць гульню па ініцыятыве дарослага;

- *няўстойлівая цікавасць да гульні і да цацак;*
- *недакладнае выкананне некаторых гульніавых дзеянняў* (з-за парушэнняў дробнай маторыкі і зрокава-рухальнай каардынацыі);
- *беднасць гульніавых сюжэтаў.* У дзіцяці абмежаваны жыццёвы вопыт у сілу асаблівасцяў развіцця, недастатковы аб'ём ведаў і ўяўленняў аб прадметах навакольнага свету;
- *недастатковасць эмацыйных рэакцый на ходзе гульні* (дзеці аднастайна праяўляюць эмоцыі, рэдка перадаюць здзіўленне, адабрэнне, спалох і інш.);
- *парушэнні лагічнай паслядоўнасці ў ланцужку дзеянняў* (напрыклад, пры ўкладванні лялькі спаць забываюць пра тое, што ляльку варта спачатку распрануць);

- *гульнявыя дзеянні залішне дэталізаваныя, доўгі час працягваюць насіць разгорнуты характар, не замяшчаюцца словам ці сімвалічным жэстам (напрыклад, кармленне лялькі не абмяжоўваецца некалькімі рухамі ў спалучэнні са словам «паела», а працягваецца на працягу некалькіх хвілін);*
- *вузкасць выкарыстання прадметаў-заменнікаў* (дзеці аддаюць перавагу цацкам, функцыя замяшчэння фармуецца з некаторым запазненнем);
- *выкананне гульнявых дзеянняў без дастатковага маўленчага суправаджэння або з выкарыстаннем завучаных фраз, стэрэатыпнасць ралевых зносін;*


РЕПОЗИТОРИЙ БІЛІМ



- *няўстойлівасць ў прыняцці ролі, выхад з ролі ў працэсе гульні* (напрыклад, дзіця, прыняўшы ролю хворага, не можа дзейнічаць у рамках гэтай ролі да канца гульні);
- *адзначаюцца перавагі ў выбары ролі* (напрыклад, дзіця хоча быць «прадаўцом», таму што гэта роля яму добра знаёмая, ён імкнецца выконваць яе, адмаўляючыся ад усіх іншых роляў).



3. Задачы навучання гульні дзяцей дашкольнага ўзросту з ЦПМ

- паслядоўнае авалоданне гульнявымі дзеяннямі з рознымі відамі цацак;
 - адлюстраванне ўяўленняў пра наваколле ў элементарных гульнявых сюжэтах;
 - перанос гульнявых дзеянняў з адных цацак на іншыя;
 - перанос гульнявых дзеянняў у новыя ўмовы;
 - падбор цацак у адпаведнасці з прапанаваным сюжэтам;
 - пашырэнне ўтрымання сюжэтаў і аб'яднанне іх у сюжэтную ланцужку («куплетна», лагічны);
 - фарміраванне перадумоў для пераходу да сюжэтна-ролевай гульні;
- 

- развіцце прамовы ў структуры гульнявой дзейнасці;
- развіццё ўвагі (канцэнтрацыі, размеркаванне, аб'ём);
- развіццё ўспрымання (вылучэнне ўласцівасцяў прадметаў,
- фарміраванне прасторавых і часавых адносін);
- развіццё эмацыянальна-станоўчага стаўлення да дзейнасці;
- развіццё ўяўлення;
- стварэнне развіццёвага гульнявога асяроддзя;
- выхаванне беражлівых адносін да цацак;
- выхаванне акуратнасці пры прайграванні гульнявых дзеянняў;
- выхаванне культуры ўзаемаадносін у гульні.

Тэарэтычныя аспекты фарміравання
гульнявой дзейнасці дзяцей
дашкольнага ўзросту з цяжкімі
парушэннямі маўлення