

ФАРМИРАВАННЕ ВЕРБАЛЬНЫХ ПЕРАДУМОЎ АВАЛОДАННЯ ПАДЛІКОВЫМІ АПЕРАЦЫЯМІ Ў КАНТЭКСЦЕ ПРАБЛЕМЫ ПРАФІЛАКТЫКІ ДЫСКАЛЬКУЛІ Ў ДЗЯЦЕЙ З ЦЯЖКІМІ ПАРУШЭННЯМІ МАЎЛЕННЯ НА АСНОВЕ ВУЧЭБНА-ДЫДАКТЫЧНАГА ДАПАМОЖНІКА «ЛАГАБОРД»

А. А. НАВУМЕНКА

дацэнт кафедры педагогікі і псіхалогіі інклюзіўнай адукацыі
Беларускага дзяржаўнага педагагічнага ўніверсітэта ім. М. Танка,
кандыдат педагагічных навук

Д. В. ПЕТУХ

настаўнік-дэфектолаг ДУА «Дзіцячы сад № 557 г. Мінска»

У сучасных умовах, калі матэматычная падрыхтоўка ў розных галінах дзейнасці набывае ўсё большае значэнне, узрастае цікавасць да ранняга выяўлення і прафілактыкі спецыфічнага парушэння Падліковай дзейнасці – дыскалькуліі [1;2]. Вялікая колькасць аўтараў (Л. Б. Баряева, С. Ю. Кандрацьева, Р. І. Лалаева і інш.) паказваюць на наяўнасць схільнасці ў дзяцей з цяжкімі парушэннямі мовы (ЦПМ) старэйшага дашкольнага ўзросту да ўзнікнення дыскалькуліі, звязваючы гэта з несфарміраванасцю цэлага шэрагу маўленчых і немаўленчых псіхічных функцый: сістэмнымі засмучэннямі прамовы, несфарміраванасцю фанематычных функцый, недаразвіццём лексіка-граматычнага боку гаворкі, што вызначае неабходнасць аказання карэкцыйна-педагагічнай дапамогі па прафілактыцы дадзенага парушэння ў пазначанай катэгорыі выхаванцаў [1;2]. У сувязі з гэтым, сярод усіх вылучаных даследчыкамі напрамкаў карэкцыйна-педагагічнай работы па прафілактыцы дыскалькуліі намі за аснову былі ўзятыя фарміраванне як вербальных, так і невербальных перадумоў авалодання падліковымі аперацыямі [1].

Для якаснай карэкцыйна-педагагічнай працы па прафілактыцы дыскалькуліі важным аспектам з'яўляецца стварэнне неабходных рэсурсаў для забеспячэння індывідуальна-арыентаванай педагагічнай дапамогі дзецям з ЦПМ. У карэкцыйнай рабоце настаўніка-лагапеда па прафілактыцы дыскалькулія з'явілася неабходнасць стварэння дыдактычнага дапаможніка, найбольш даступнага для палісэнсорнага ўспрымання, які мае сэнсавую ўпарадкаванасць, які прадугледжвае гнуткае выкарыстанне малюнкаў, прадметаў, сімвалаў, наглядных мадэляў у адпаведнасці з задумам, варыятыўнасці, які прадугледжвае магчымасць выкарыстання дапаможніка як у сумеснай дзейнасці, так і ў працэсе самастойнага індывідуальнага карыстання.

З улікам дадзеных патрабаванняў намі было распрацавана вучэбна-дыдактычны дапаможнік «Лагаборд» – гэта драўляная аснова з выявай

трохпавярховага дома, дзесяці прыступак рознага ўзроўню і двух колаў, падзеленых на сектара (Малюнак 1).



Малюнак 1. Дапаможнік «Лагаборд»

На аснове дыдактычнага дапаможніка «Лагаборд» намі таксама быў распрацаваны комплекс гульняў па асноўных напрамках прафілактыкі дыскалькуліі ў дзяцей з ЦПМ старэйшага дашкольнага ўзросту. У дадзенай публікацыі раскрываецца рэалізацыя першага кірунку, а менавіта – фарміраванне вербальных перадумоў авалодання падліковымі аперацыямі. Прапануюцца наступныя групы гульняў:

1) *Гульні на ўдакладненне і актывізацыя матэматычнага слоўніка*

А) гульня «Больш-менш-пароўну»

Задачы: замацоўваць уменне ўжываць у маўленні паняцці «больш», «менш», «пароўну».

Матэрыял: дапаможнік «Лагаборд», частка «Чароўныя кругі», карткі з намаляванымі аднароднымі прадметамі на кожнай з іх у рознай колькасці адзінак.

Змест гульні: выпадковым чынам сумяшчаюцца верхні і ніжні колы дапаможніка, дзіця аналізуе колькасць прадметаў, намаляваных на малюнках, у вылучаным сектары (параўнанне дзвух малюнкаў). Будзе фразу па колькаснаму адносінах адзін да аднаго «Птушак больш, чым домікаў».

Б) гульня «Раскладзі цукеркі ў скрыначкі»

Задачы: замацоўваць ўяўленні аб геаметрычных фігурах: круг, квадрат, трохвугольнік, авал, ромб, прастанутнік; фармаваць уменне складаць прапанову, ужываючы ў маўленні назвы геаметрычных фігур у правільным склоне.

Матэрыял: дапаможнік «Логоборд», частка «Чароўныя кругі», карткі з выявамі геаметрычных фігур рознага колеру, карткі з выявамі цукерак адпаведных геаметрычных фігур і колеру.

Змест гульні: на верхнім крузе размяшчаюцца карцінкі, якія адлюстроўваюць геаметрычныя формы, на ніжнім – цукеркі адпаведных формаў. Неабходна супаставіць пару, круцячы верхні і ніжні колы, каб у вылучаным сектары супала пара па зададзеным параметрах, адлюстраваных гэта ў маўленні, напрыклад «круглую чырвоную цукерку пакладзем у круглую чырвоную скрынку».

В) гульня «Формы і фігуры»

Задачы: замацоўваць ўяўленні аб назвах геаметрычных формаў і фігур, ужываць прыназоўнік «пад» фарміраваць уменне выкладваць зададзеную геаметрычную фігуру з палачак.

Матэрыял: дапаможнік «Лагаборд», частка «Чароўны домік», падліковыя палачкі, геаметрычныя фігуры (трохкутнік, прастанутнік, квадрат); формы (шар, куб, паралелаграм).

Змест гульні: настаўнік-лагапед ў верхнім шэрагу хаткі размяшчае геаметрычныя формы, просіць выхаванца іх назваць. У сярэднім шэрагу выхаванец выкладвае адпаведныя геаметрычныя фігуры па прынцыпе: пад кубам-квадрат і г.д., прамаўляючы свае дзеянні. У ніжнім шэрагу выхаванец выкладвае адпаведную геаметрычную фігуру з падліковых палачак.

Г) гульня «Размесці па парадку» (малюнак 2)



Малюнак 2. Гульня «Размесці па парадку»

Задачы: фарміраваць уменне ўсталёўваць адносіны па велічыні прадметаў аднолькавай формы: шар, куб, цыліндр; ўжываць у прамовы прыметнікі, якія адлюстроўваюць стаўленне велічыні адносна адзін аднаго.

Матэрыял: дапаможнік «Лагаборд», частка «Чароўны домік», геаметрычныя формы (куб, шар, цыліндр) трох памераў.

Змест гульні: геаметрычныя формы адной групы неабходна размясціць у парадку ўзрастання, пазначаючы ў маўленні словазлучэннямі,

якія складаюцца з прыметніка і назоўніка: самы маленькі шар – шар пабольш – самы вялікі шар.

2) Гульні на развіццё разумення розных словаўтваральных мадэляў, звязаных з уяўленнямі аб колькасці, форме, велічыні, прасторы і часу

А) гульня «Адзін-шмат»

Задачы: актывізаваць слоўнікавы запас, фарміраваць уменне разумення розных словаўтваральных мадэляў, звязаных з уяўленнямі аб колькасці ў межах паняццяў «адзін», «шмат».

Матэрыял: дапаможнік «Лагаборд», частка «Чароўныя кругі», карцінкі з выявамі прадметаў у адзінкавым і множным малюнку.

Змест гульні: на ніжнім крузе дапаможнікі размяшчаюцца карцінкі з выявамі прадметаў у множным ліку, на верхнім крузе – у адзінкавым ліку. Круцячы верхні і ніжні колы, выхаванец ў вылучаным сектары супастаўляе аднастайную пару і складае прапанову, якое адлюстроўвае выявы на малюнках, узгадняючы словазлучэнні, напрыклад «на верхнім малюнку адна машынка, а на ніжнім – шмат машынак».

Б) гульня «На лясной палянцы»

Задачы: замацоўваць ўяўленні аб параметрах велічыні: высокі-нізкі.

Матэрыял: дапаможнік «Лагаборд», частка «Чароўны домік», малюнак трох грыбоў, трох елак, трох кветкавых бутонаў ў трох памерах.

Змест гульні: настаўнік-лагaped прапануея выхаванцу выбраць з прапанаваных малюнкаў малюнак самай нізкай елкі і размясціць яе на самым высокім паверсе хаткі ў першы пакой. Малюнак самай нізкай з дзвух пакінутых – у другі пакой, самую высокую – у трэці пакой.

3) Гульні на ўзбагачэнне слоўніка, неабходнага для авалодання матэматычнымі ведамі, уменнямі

А) гульня «Даўжэй-карацей»

Задачы: фарміраваць уменне параўноўваць на вока выявы прадметаў па вышыні, будаваць шэрагі па адной прыкмеце з пяці элементаў па прыкмеце даўжыні, пазначаць словамі размерныя адносіны (па даўжыні) паміж элементамі шэрагу ў нарастальным і змяншальным парадку.

Матэрыял: дапаможнік «Лагаборд», частка «Лесвічка», палоскі паперы рознага колеру і рознай даўжыні.

Змест гульні: па інструкцыі выхаванец з усёй колькасці палосак выбірае самую кароткую, як яму здаецца, і кладзе на самую кароткую прыступку. Далей з пакінутых палосак зноў выбірае самую кароткую і кладзе на наступную прыступку. Пры гэтым выкарыстоўвае слоўнае абазначэнне, напрыклад «Чырвоная палоска самая кароткая». Пасля выкладвання ўсіх

палосак настаўнік-лагaped задае пытанні: Якая палоска самая доўгая? Палоска якога колеру карацей, чым жоўтая? Палоска якога колеру самая кароткая?

Б) гульня «Расказы, якія вежы»

Задачы: фарміраваць уменне складаць кароткае апісанне зададзенага аб'екта, сумяшчаючы ў выказванні дзеве характарыстыкі: колер і прыкметы вышыні.

Матэрыял: дапаможнік «Лагаборд», частка «Клавішы», палоскі рознага колеру па колькасці клавіш адпаведнай вышыні.

Змест гульні: настаўнік-лагaped раскладвае па-над вежамі палоскі рознай вышыні рознага колеру і прапануе дзіцяці назваць, сумяшчаючы ў адной фразе два прыкметы: колер і характарыстыкі вышыні.

4) Гульні на развіццё, антонімы і сінонімы

А) гульня «Супрацьлегласць»

Задачы: замацоўваць ўяўленні аб множных і адзінкавых колькасцях («шмат», «адзін»), велічыні («вялікі», «маленькі»), даўжыні («доўгі», «кароткі»), таўшчыні («тоўсты», «тонкі»), шырыні («шырокі», «вузкі»), замацоўваць уменне будаваць фразу, ужываючы ў прамовы адпаведныя антонімы.

Матэрыял: дапаможнік «Лагаборд», частка «Чароўныя кругі», карткі з выявай прадметаў, якія маюць супрацьлеглыя характарыстыкі па катэгорыях: высокі-нізкі, адзін-шмат, шырокі-вузкі, доўгі-кароткі, тоўсты-тонкі.

Змест гульні: на вялікім і малым колах размяшчаюцца карцінкі ў пары ўтвараюць супрацьлегласці. Выхаванец павінен супаставіць два круга так, каб у вылучаным сектары была пара малюнкаў, якія адлюстроўваюць супрацьлегласць, скласці фразу, якая адлюстроўвае намаляванае, напрыклад «Кошка адна, а кацянят шмат».

Б) гульня «Адзенне маціна і мае»

Задачы: замацоўваць уяўленні аб велічыні, уменне складаць сказы, якія ўключаюць антанімічныя паняцці памеру, замацоўваць уменне ўтвараць памяншальна-ласкальную форму назоўнікаў па лексічнай тэме «Адзенне».

Матэрыял: дапаможнік «Лагаборд», частка «Чароўныя кругі», карткі з выявай прадметаў адзення.

Змест гульні: на вялікім коле настаўнік-лагaped размяшчае карткі з прадметамі адзення вялікага памеру, на малым коле - карткі з выявай прадметаў адзення малога памеру. Настаўнік-лагaped называе прадмет адзення, выхаванец размяшчае ў выдзелены сектар названы прадмет, шукае адпаведны і складае прапанову, напрыклад «У мамы вялікія штаны, а ў сына маленькія штаны. У таты шырокая майка, а ў сына вузкая».

5) Гульні на дыферэнцыяцыю часавых і прасторавых адносін

А) гульня «Калі гэта бывае»

Задачы: замацоўваць уяўленні выхаванцаў аб частках сутак, фармаваць уменне ўсталёўваць лагічныя высновы, адлюстроўваць гэта ў гаворкі.

Матэрыял: дапаможнік «Лагаборд», частка «Чароўныя колы», карткі, якія адлюстроўваюць дзеянні дзіцяці, характэрныя для пэўнай часткі сутак.

Змест гульні: настаўнік-лагапед актуалізуе ў выхаванца, якія бываюць часткі сутак, пасля гэтага, круцячы ніжні круг, аналізуе малюнак на малюнку і распавядае, да якой часткі сутак адносіцца дзеянне, напрыклад «хлопчык спіць, гэта бывае ноччу» і г.д.

Б) гульня «Небыліцы»

Задачы: замацоўваць уменне разумець і называць асноўныя прыкметы пары года і дзеянняў, якія адпавядаюць гэтым парам года.

Матэрыял: дапаможнік «Лагаборд», частка «Чароўныя кругі», карткі з выявай часу года, карткі з выявай прымет і дзеянняў людзей у розныя поры года.

Змест гульні: настаўнік-лагапед на верхнім коле размяшчае карткі з выявай часу года, на ніжнім коле – карткі з выявай прымет і дзеянняў людзей у розныя поры года. Круцячы верхні і ніжні колы, у пазначаным сектары ўтворацца пара, якая складаецца з пары года і прыметы, або дзеяння. Выхаванец аналізуе пару, усталёўвае лагічную сувязь і робіць выснову, напрыклад: «Узімку людзі не могуць купацца ў рэчцы, таму што ўзімку холадна. У рэчцы можна купацца ўлетку» і г.д..

На наш погляд, сістэматычнае выкарыстанне настаўнікам-дэфектолагам прапанаваных у якасці прыкладу гульняў на аснове вучэбна-дыдактычнага дапаможніка «Лагаборд», накіраваных на фарміраванне вербальных перадумоў авалодання падліковымі аперацыямі, павысіць эфектыўнасць карэкцыйна-педагагічнай працы па прафілактыцы дыскалькуліі ў дзяцей з ЦПМ.