

Легкий О. М.,
канд. пед. наук, ст.н. сп.
відділу освіти дітей з порушеннями зору
ІСПП імені Миколи Ярмаченка НАПН,
м. Київ, України

ІГРОВА ДІЯЛЬНІСТЬ ЯК ФАКТОР СОЦІАЛЬНОГО РОЗВИТКУ ДІТЕЙ ДОШКІЛЬНОГО ВІКУ З ПОРУШЕННЯМ ЗОРУ

Гра являє собою особливу діяльність, що розцвітає в дитячі роки й супроводжує людину протягом всього життя. Гра визначається як провідний вид діяльності, що виникає не шляхом спонтанного дозрівання, а формується під впливом соціальних умов життя й виховання. У грі створюються сприятливі умови для формування здатностей робити дії в розумовому плані, здійснювати позитивні психологічні зміни особистості. Гра - провідний вид діяльності дитини. У грі вона розвивається як особистість, у неї формуються ті сторони психіки, від яких згодом буде залежати успішність її соціальної практики. У грі створюється базис для нової провідної діяльності – навчальної. Тому найважливішим завданням педагогічної практики є оптимізація й організація в дошкільних навчальних закладах спеціального простору для активізації, розширення й збагачення ігрової діяльності дошкільника. Саме гра дозволяє скорегувати виникаючі вікові проблеми й складності у спілкуванні. Ігрова діяльність впливає на формування довільної поведінки та всіх психічних процесів - від елементарних до самих складних. Виконуючи ігрову роль, дитина підкоряє цьому завданню всі свої дії. В умовах гри діти краще зосереджуються та запам'ятовують навчальний матеріал.

Таким чином, до феномена гри варто ставитися як до унікального явища дитинства. Гра – це діяльність, що дозволяє дитині зосередитись, самоствердитись, самореалізуватись. Беручи участь у різних іграх, дитина вибирає для себе персонажі, які є найбільш близькими, відповідають її моральним цінностям і соціальним установкам. Гра стає фактором

соціального розвитку особистості.

Дошкільний вік є унікальним і вирішальним періодом, у якому закладаються основи особистості, формується соціальна компетентність. Навчання у формі гри може й повинне бути цікавим, але не розважальним.

Для реалізації такого підходу необхідно, щоб ігрові освітні технології, розроблені для навчання дошкільників, містили чітко визначену й покроково сформовану систему ігрових завдань. Це необхідно для того щоб, використовуючи цю систему, педагог міг бути впевненим, що в результаті він отримає гарантований рівень засвоєння дитиною того або іншого предметного змісту.

Безумовно, цей рівень засвоєння досягнень дитини повинен діагностуватися, а використовувана педагогом технологія повинна забезпечувати цю діагностику відповідним чином.

Ігрова педагогічна технологія - це організація педагогічного процесу у формі різноманітних педагогічних ігор. Це послідовна діяльність педагога по відбору, розробці, підготовці ігор; включенню дітей в ігрову діяльність; здійсненню самої гри; підведенню підсумків, результатів ігрової діяльності.

Концептуальні основи ігрової технології:

1. Ігрова форма діяльності створюється за допомогою ігрових прийомів і ситуацій, що виступають як засіб спонукання й стимулювання дитини до діяльності.

2. Реалізація педагогічної гри здійснюється в наступній послідовності - дидактична мета ставиться у формі ігрового завдання, освітня діяльність підпорядковується правилам гри; навчальний матеріал використовується в якості її засобу; успішне виконання дидактичного завдання пов'язується з ігровим результатом.

3. Ігрова технологія охоплює певну частину освітнього процесу, об'єднану загальним змістом, сюжетом, персонажами.

4. В ігрову технологію включаються послідовно ігри й вправи, що формують одне з інтегративних якостей або знання з освітньої галузі. Але

при цьому ігровий матеріал повинен активізувати освітній процес і підвищити ефективність засвоєння навчального матеріалу.

Головна мета ігрової технології - створення повноцінної мотиваційної основи для формування навичок й умінь діяльності залежно від умов функціонування дошкільної установи й рівня розвитку дітей.

Завдання:

1. Досягти високого рівня мотивації, усвідомленої потреби в засвоєнні знань й умінь за рахунок власної активності дитини.
2. Підібрати засоби, що активізують діяльність дітей і підвищують її результативність.

Але як і будь-яка педагогічна технологія, ігрова також повинна відповідати наступним вимогам:

1. Технологічна схема - опис технологічного процесу з поділом на логічно взаємозалежні функціональні елементи.
2. Наукова база - опора на певну наукову концепцію досягнення освітніх цілей.
3. Системність - технологія повинна мати логіку, взаємозв'язок всіх частин, цілісність.
4. Керованість - передбачається можливість коригування процесу навчання, поетапної діагностики, варіювання засобів і методів з метою корекції результатів.
5. Ефективність - повинна гарантувати досягнення певного стандарту навчання, бути ефективною за результатами й оптимальною по витратах.
6. Відтворюваність - застосування в інших освітніх установах.

Ігрові технології тісно пов'язані з усіма сторонами виховної й освітньої роботи дитячого навчального закладу й вирішенням його основних завдань.

Значення ігрової технології не в тім, що вона є розвагою й відпочинком, а в тім, що при правильному керівництві стає: способом навчання; діяльністю для реалізації творчості; методом терапії; першим

кроком соціалізації дитини в суспільстві.

Гра – провідний вид діяльності дошкільника. Гра – один з тих видів дитячої діяльності, що використовуються з метою виховання дошкільників, навчання різним діям, способам і засобам навчання. У грі дитина розвивається як особистість, у неї формуються ті сторони психіки, від яких згодом будуть залежати успішність її навчальної діяльності, відносин з людьми. Гра є особливою формою громадського життя дошкільників, у якій вони за бажанням об'єднуються, самостійно діють, здійснюють свої задуми, пізнають світ. Самостійна ігрова діяльність сприяє фізичному, психічному розвитку дитини, вихованню морально-вольових якостей, творчих здібностей.

Завдання всебічного виховання у грі успішно реалізуються за умови сформованої психологічної основи ігрової діяльності в кожному віковому періоді раннього й дошкільного дитинства. Це обумовлено тим, що з розвитком гри пов'язані істотні прогресивні перетворення в психіці дитини, і насамперед у її інтелектуальній сфері, що є фундаментом для розвитку всіх інших сторін дитячої особистості.

Педагог повинен правильно організовувати гру, яка не тільки була б цікавою, але й приносила б максимальну користь у всебічному розвитку й вихованню дошкільників. Гра динамічна тоді, коли педагогічний вплив спрямовано на поетапне її формування, з урахуванням тих факторів, які забезпечують своєчасний розвиток ігрової діяльності на всіх її щаблях. Тут дуже важливо спиратися на особистий досвід дитини. Сформовані на його основі ігрові дії здобувають особливо емоційне забарвлення. Інакше, навчання грі стає механічним. Розвиток дитини у грі відбувається, насамперед, за рахунок різноманітної спрямованості її змісту. Гра, з одного боку, створює зону найближчого розвитку дитини й тому є провідною діяльністю в дошкільному віці. Це пов'язано з тим, що у грі зароджуються нові, більш прогресивні види діяльності й формуються вміння дитини діяти колективно, творчо, вільно керувати своєю поведінкою. З іншого боку, зміст

гри формують продуктивні види діяльності й життєвий досвід, що постійно розширюється.

Особливість гри - вона перша вчить розумному й свідомому поведженню. Вона є першою школою мислення для дитини. Усяке мислення виникає як відповідь на утруднення внаслідок вивчення невідомого або нового елементів середовища. Там де, цього утруднення немає, де середовище відоме до кінця, гра протікає легко й без усяких затримок, там працюють автоматичні процеси мислення. Але як тільки середовище представляє нам які-небудь несподівані й нові елементи, що вимагають від нашої поведінки нових реакцій, перебудови діяльності, там виникає мислення як деяка попередня організація поведінки, внутрішня організація більш складних форм досвіду, психологічна сутність яких спрямована на вибір можливих, відповідно до основної мети, способів поведінки.

Більшість дослідників сходяться на думці, що в житті дитини гра виконує такі найважливіші функції:

- розважальну (основна функція гри - розважити, зробити приємність, надихнути, пробудити інтерес);
- комунікативну: освоєння діалектики спілкування;
- терапевтичну: подолання різних труднощів, що виникають в інших видах життєдіяльності;
- діагностичну: самопізнання в процесі гри, виявлення відхилень та труднощів;
- корекційну: внесення позитивних змін у структуру особистісних показників.

Отже, гра є активним прийомом і засобом виховання. Будучи, по своїй суті, розвагою, відпочинком, гра здатна перейти в навчання, у виховання, у формування моделі соціальних відносин. Гра – це не розвага, а дуже серйозна і необхідна діяльність, що дозволяє дитині самоствердитися, самореалізуватися.

Список літературних джерел:

1. Костенко Т.М., Довгопола К.С., Легкий О.М., Кондратенко С.В. (2020). *Виховання і розвиток дітей з порушеннями зору*. Київ: ІСП НАПН України. Режим доступу: <http://lib.iitta.gov.ua/id/eprint/722338>.
2. Легкий О.М. (2014). *Формування ігрової діяльності дошкільників з порушеннями зору у процесі трудового виховання*. Дитина із сенсорними порушеннями: розвиток, навчання, виховання. №1(5). Київ.
3. Васильєва С., Гавриш Н., Луценко В., Маршицька В., Рагозіна В., Рейпольська О., Шкляр Н. (2018). *Поряд і разом: соціалізуємо старшого дошкільника : навчально-методичний посібник*. Кропивницький: Імекс-ЛТД.

Литвинова В. В.,

ст. наук. сп. відділу освіти дітей з порушеннями слуху
ІСПП імені Миколи Ярмаченка НАПН України,
Київ, Україна

АДАПТОВАНІСТЬ ДИТИНИ З ПОРУШЕННЯМ СЛУХУ У ГРУПІ ОДНОЛІТКІВ ПІД ЧАС ВОЄННОГО СТАНУ

Адаптація – це входження суб'єкта в систему соціального оточення шляхом засвоєння загальноприйнятих суспільних цінностей і норм.

Адаптованість дитини з порушенням слуху у колективі своїх однолітків визначається її відповідністю соціальним вимогам, які постають перед дитиною певної вікової категорії. Тобто для того щоб, можна було сказати, що дитина адаптована в оточуючому її соціумі, в даному випадку групі однолітків, потрібно аналізувати засвоєння нею правил, норм та моделі поведінки, її сприйняття цінностей соціуму, сформованість основних параметрів особистості (почуттів, свідомості, здібностей і т. ін.). Навчання