

МЕКТЕПКЕ ДЕЙІНГІ БАЛАЛАРДЫҢ ЖАСТЫҚ ДАМУЫНЫҢ ӘЛЕУМЕТТІК ЕРЕКШЕЛІКТЕРІ

Мектепке дейінгі жастың бастапқы кезеңінде ересек пен баланың арасындағы ортақ әрекеттестіктің әлеуметтік жағдайы төмендейді. Ересектен ажырау баланың тәуелсіздікке ұмтылатын жаңа әлеуметтік жағдайын тудырады. Табиғи және түсінікті үрдіс.

Бала ересектердің бар екендігін анықтап алғандықтан, оның алдынан ересек адамдардың күрделі әлемі күтіп тұрады. Бұл уақытқа дейін бала ересектермен бірге тұрып үйренген еді. Бұл үрдіс сақталады, бірақ ересектер өміріндегі бала өмірі деп аталатын ортақ өмір сүрудің өзге түрі болуға тиісті. Алайда бала әлі де болса үлкендердің өміріне араласа алмайды, сол себепті бұл үрдіс ересектермен бірге өмір сүрудің мінсіз үлгісіне айналады. Осылайша, бала алғаш рет өзінің жанұялық әлемінің шекарасынан шығып, ересек адамдар әлемімен байланыс орнатады.

Ересек адамдардың өміріндегі әлеуметтік қатынастар әлемі бала байланысқа түсетін мінсіз үлгіге айналады. Л.С.Выготскийдің пікірінше, мінсіз үлгі – бұл оның тікелей өзара әрекеттестікке түсетін объективті шындығының бөлігі (ол баланың деңгейінен жоғары); бұл бала енуге тырысатын сала.

Мектепке дейінгі жаста ересек адамдардың әлемі осы мінсіз үлгіге айналады. Ересек адамдардың әлемі, олардың қарым-қатынастарының әлемі баланы қызықтыратыны соншалық, осы әлемді зерттеу барысында бала тек ол жайлы ойлармен шектеліп қала алмайды. Ол осынау әлемде белсенді әрекет етуді қалайды, бірақ оны тікелей жүзеге асыру мүмкін емес, сол себепті бала ересектер әлемімен тікелей емес, жанама байланыс арқылы, ересектердің қарым-қатынастарын модельдеуге мүмкіндік беретін ерекше қызмет түрі – сюжетті-рөлдік ойын арқылы әрекет ету әдісін табады.

Бұл қызметтің пәні – әлеуметтік қызметтенмен қарым-қатынастарды орындаушы ересек адам, сол себепті мектепке дейінгі жасқа тән әлеуметтік жағдай «бала – әлеуметтік ересек» деп аталады. Жетекші қызмет.

Мектеп жасына дейінгі жетекші қызмет – бұл сюжетті рөлдік ойын. Д. Б. Элькониннің айтуынша, ойын тарихи тұрғыда әлеуметтік еңбек бөлінісі басталған шақта, әулеттік құрылыс жаңа әлеуметтік құрылымдарға өтпес бұрын пайда болған. Ол уақытта бала материалдық өндіріс саласынан шығарылып, өз-өзіне ұсынылған.

Балалар ересектер өмірін ойнайтын «балалар қауымдастықтары» пайда болды. Ойындар әртүрлі болады: бұл ережелері бар қозғалыс ойындары, қойылым-ойындар, өнімді ойындар, ойын-сауық-ойындар, дидактикалық

ойындар және т.б. Бірақ мектепке дейінгі жастағы жетекші қызметті сюжетті-рөлдік ойын атқарады.

Бала сюжетті-рөлдік ойынға түгел еніп кетеді. Оның ерекшелігі ойын мотивінің ойын мазмұнында болуымен байланысты - балалар ойын ойнау үшін ойнайды. Д. Б. Элькониннің айтуынша, ойын символдық-модельдік қызмет түріне жатады, оның операциялық-техникалық жағы төмен, операциялар қысқартылған, заттар шартты. Алайда ойын сыртқы, көзге көрінетін әлемде бағдарлануға басқа ешбір қызмет түрі ұсына алмайтын мүмкіндік береді.

Мектепке дейінгі жастағы баланың өз-өзіне қызмет көрсетуінен басқа барлық қызмет түрлері модельдеу сипатына ие.

Кез келген модельдеудің мазмұны Д. Б. Элькониннің пікірінше, объектіні басқа, табиғи емес материалда қайта құрудан тұрады, оның нәтижесінде объектіде арнайы қарастыру, бейімдеудің пәніне айналатын тұстар пайда болады. Нақ осы себептен Д. Б. Эльконин ойынды «болашақ адамның қазіргі шығармашылық ойының алып қоймасы» деп атаған. Зат және оның қолданысы немесе оны адамның өзгертуі рөлдік ойынның толық, дамыған түрінің мазмұны бола алмайды, оны заттардың көмегімен жүзеге асатын адамдардың арасында қатынастар құрайды; адам – зат емес, ал адам – адам. Ал қайта құру, сол арқылы бұл қатынастарды игеру бала өзіне таңдаған ересек адамның рөлі арқылы орын алатындықтан, рөл және онымен табиғи байланысты әрекеттер ойын бірлігі болып саналады.

Түрлі тарихи кезеңдерде әлеуметтік-тарихи, географиялық және нақтытұрмыстық өмір сүру жағдайларына байланысты, балалар сюжеттері әртүрлі ойындар ойнайды.

Сюжетті - рөлдік ойынның егжей - тегжейлі құрылымы келесі құрамдастардан тұрады:

1. Бала өзіне қабылдап алатын ересек адам рөлі.
2. Баланың өз рөлін өмірде ойнауына қажетті қолдан жасалған жағдай; бұл жағдайдың мазмұны заттардың (ойыншықтардың) орнын ауыстырудан тұрады.
3. Ойын әрекеттері; өйткені бала ересектер қолданатын заттарды пайдаланбайды, тиісінше олармен тура ересектер секілді жұмыс жасауға болмайды. Рөлдің астарында бала өзіне қабылдап алған рөл иесіне тиесілі ережелер жасырынады. Д. Б. Элькониннің айтуынша, рөл және онымен табиғи байланысы бар әрекеттер ойынның дамыған түрінің негізгі, кейін бөлінбейтін бірлігін құрайды. Онда әрекеттің аффективті-уәжді және операциялық-техникалық жақтары ажырамас бірлікте көрсетілген. Рөл мен оған сәйкес бала әрекетінің сипаты арасында тығыз функционалды қарым-атынас және кереғар бірлік бар.

Ойын әрекеттері неғұрлым жалпы және ықшам болған сайын, көрсетілетін ересектер қызметінің мәні, міндеттері мен қатынастар жүйесі тереңірек ашылады; ойын әрекеттері нақты және толық бола түссе, көрсетіліп жатқан әрекеттің нақтытақырыптық мазмұны алға шығады.

Рөлдік ойынды сипаттаған немесе зерттеген авторлардың барлығына жуығы бірауыздан ойын сюжетіне шешуші ықпал ететін баланы қоршаған

шынайы өмір екендігін ескертеді. Бұл жағдайда бала ойын рөлінде белгілі жалпылама әлеуметтік функцияны өзіне қабылдап алады.

Рөлдің сюжетті-рөлдік ойынның жетекші құрамдас бөлігі ретіндегі мәні біртіндеп кристалданады. Д. Б. Эльконин сюжетті-рөлдік ойынның мектепке дейінгі балалық шақта дамуының динамикасын көрсететін төрт дейгейін белгілейді: 1-ші деңгей: тақырыптық әрекеттер басым түрде ойынның орталық мазмұны болып табылады. Рөлдер шын мәнінде бар, бірақ олар әрекеттерді анықтамайды, бала жасайтын әрекеттердің сипатынан туындайды. Әдетте, балалар рөлдерді атамайды, олар ойын әрекеті аяқталғаннан кейін көрсетіледі. Әрекеттер бірсарынды және қайталанып отырады, олардың қисыны оңай бұзылады.

2-ші деңгей: тақырыптық әрекеттер әлі де ойынның орталық мазмұны болып қалады. Бұнымен бірге ойын әрекетінің шынайылыққа сәйкестілігі алдыңғы қатарға шығады. Рөлдерді балалар атайды. Әрекеттер қисыны олардың шынайы өмірдегі бірізділігімен анықталады. Ойын әрекеттерінің саны мен түрлері көбейеді.

3-ші деңгей: рөл және онымен байланысты әрекеттерді орындау ойынның негізгі мазмұны болып табылады. Үлгіге алынатын әлеуметтік қатынастардың сипатын жеткізуші ойын әрекеттері пайда болады. Рөлдер анық және нақты, балалар оларды ойынның алдында айтып қояды. Рөл әрекеттердің қисыны мен сипатын анықтайды. Әрекеттер әртүрлі бола бастайды. Рөлдік айрықша сөздер пайда болады.

4-ші деңгей: басқа адамдарға деген қатынасты бейнелеуші әрекеттердің орындалуы ойынның негізгі мазмұны болып табылады. Рөлдер анық және нақты. Қатаң бекітілген тақырыптық әрекеттің бұзылуы, ой мен әрекеттің ажырауы, ішкі мінсіз жоспарға көшу символизацияның негізгі функциясы болып табылады. Алайда заттардан ажыраған мағыналармен операция жасауға көшу бірден жүзеге асырыла алмайды.

Затты шынайы ауыстыру әрекеті, яғни ойын әрекеттері бұның «тірек нүктесіне» айналады, және Л. С. Выготскийдің пікірі бойынша, ойында заттың мағыналық жағы үстем бола бастайды, ауыстыру пайда болады және дамиды, белгілермен жанамалау үрдісі орын алады.

Ауыстырудың психологиялық мәні бұл үрдісте бала ойының әрекеттен ажырауында, алайда алдымен әрекет жайлы ой үшін тірек нүктесі қажет, ауыстырушы-зат сол қызметті атқарады. Затты «шынайы жағдайдан» ажыраған ой мен ерте жастың жағдаяттық байланысы арасындағы аралық байланыстырушы ететін ойынның өтпелі сипаты» осы болып табылады.

Әдебиеттер тізімі:

1. Аркин Е.А. Ребенок в дошкольные годы. 3-е изд., М.: Просвещение, 2008.
2. Выготский Л.С. Детская психология. Избранные психологические труды в 6-ти тт. Т. 4. 4-е изд. – М.: Педагогика, 2004.
3. Запорожец А.В. Психическое развитие ребенка. Избранные психологические труды в 2-х тт. Т. 1. 2-е изд. – М.: Педагогика, 2006.