

## VAIMSELT ALAARENENUD KOOLIEELIKUTE MÄNGU JA KÖNE ISEÄRASUSED VABAMÄNGU AJAL

Ü. Toome

Viimastel aastatel on hoogsalt kasvanud koolieelsete erilasteasutuste võrk. Selle tõttu on tõusnud teravalt päevakorda arengupuuetega koolieelikute uurimise ja vastavate erirühmade õppe-kasvatustöö programmide, õpetamismeetodite ning võtete väljatöötamise vajadus.

Ühe osa arenguhälvetega laste hulgas moodustavad intellektipuuetega (vaimselt alaarenenud) koolieelikud. Viimasel kümnel aastal ongi koolieelses eripedagoogikas pühendatud mitmeid uurimusi just selle kontingendi õpetamise ja kasvatamisega seotud küsimustele (Gavriluškina 1972, 1975; Kim 1976; Davõdova 1975; Katajeva 1976, 1978; Sokolova 1972; Kuznetsova 1978 jpt.).

Nimetatud autorite uurimustest selgub, et vaimselt alaarenenud koolieelikute tunnetustegevuse ja kõne puuetest tulenevalt peaks nende laste põhiliseks õpetamise meetodiks olema mäng kui koolieelse ea juhtiv praktiline tegevus.

Spetsiaalselt on vaimselt alaarenenud koolieelikute mänguga seotud probleeme käsitletud N. Sokolova (1972: 44 - 51). Autor märgib, et 4 - 7-aastaste intellektipuuetega laste mäng on ühekülgne ja primitiivne: erinevalt oma normaalsetest eakaaslastest on juba nende huvi ümbritsevate mänguasjade vastu lühiajaline. Lapsed pööravad tähelepanu ainult esemete välimusele ega tunne huvi selle vastu, mida nendega oleks võimalik teha. Sageli (46,4 % toimingute koguarvust) sooritatakse ebaadekvaatseid tegevusi. Ulejäänud tegevusaktide puhul võib aga täheldada stereotüüpsust.

Suure osa adekvaatsetest tegevustest moodustab manipuleerimine, nii spetsiifiline (laps tutvub esemete erinevate füüsiliste omadustega) kui ka mittespetsiifiline (eset kombitakse ilma kindla eesmärgita). Põhilist osa adekvaatsetest tegevustest (80 %) iseloomustab protsessuaalsus (ühetaoliste toimingute sooritamine pikema aja jooksul). Järelikult on ka need tegevusaktid oma iseloomult primitiivsed ja formaalsed. Mänguliste asendajate ja kujuteldavate esemete kasutamist registreeris autor ainult ühel juhul.

Autor jälgis põgusalt ka kõne kasutamist mängu ajal.

Vaatlustulemused näitasid, et vaimselt alaarenenud koolieelikud mängu ajal kas vaikivad või kasutavad kõnet väga piiratud ulatuses. Üldjuhul kõne nende tegevusse ei lülitu.

N. Sokolova jälgis ka intellekti kahjustusega koolieelikute mängu dünaamikat erilasteaias. Autor väidab, et vanuse kasvades nende laste mängu kestus pikeneb. Samuti ilmnevad teatud muutused mängu iseloomus: tunduvalt väheneb manipuleerimine, eriti mittespetsiifiline; järsult tõuseb protsessuaalsete tegevuste arv; järk-järgult väheneb ebaadekvaatsete tegevuste hulk; vanemas vanuserühmas võib märgata elementaarsete mänguliste tegevuste ilmumist; kõne kasutamine mängu ajal jääb aga peaaegu muutumatuks.

Saadud andmete põhjal jõuab N. Sokolova järeldusele, et vaimselt alaarenenud koolieelikud, olenemata nende vanusest, ilma spetsiaalse õpetamiseta arenenud rollimängu tasemele ei jõua.

Edasise uurimistöö käigus töötaski autor välja mänguõpetuse erimetoodika, mille põhiseisukohad on järgmised:

- 1) rollimängu elementide demonstreerimine koos nende mõtte eelneva ja paralleelse selgitamisega lastele.
- 2) mängusituatsioonide loomine ja laste lülitamine nendesse;
- 3) mängimine jäljendamise teel.

Käesoleva ajani puuduvad aga täpsemad andmed, mis käsitleksid selle metoodika efektiivsust erinevates vanuserühmades. Vähe on uuritud ka kõne osa vaimselt alaarenenud koolieelikute mängus.

Käesolevas artiklis tulevadki vaatluse alla nende laste vabamängu iseärasused erinevatel vanuseastmetel ja õpetamisaastatel. Selle kõrval pööratakse tähelepanu ka tegevust saatvale kõnele.

Konstateerivas eksperimendis osales 40 koolieelikut, diagnoosiga vaimne alaareng debiilsuse astmes. Vanuseliiklusest jaotati katseisikud 3 gruppi:

- 1) 3 - 4-aastased - 15 last;
- 2) 5 - 6-aastased - 20 last;
- 3) 7 - 8-aastased - 5 last.

Katsed viidi läbi Inju Lastekodus ning Tartu 34. Lastepäevakodu ja Pärnu 16. Lastepäevakodu vastavates erirühmades.

Töö eesmärgiks oli välja selgitada vaimselt alaarene-

nenud koolieelikute mängu iseärasused eriõpetuse korral ning vaadelda kõne kasutamist ja selle vastavust praktilise tegevuse iseloomule sõltuvalt laste vanusest ja eriõpetuse aastast.

Kõikide vanuserühmade puhul kasutati sarnast metoodikat. Eksperimentaator paigutas lapse ees olevale lauale 12 mänguasja: nukk, karu, kamm, kleit, müts, kingad, auto, kuubikud, kastrul, tass, lusikas, taldrik. Katsealusel paluti mängida just nende esemetega, mis talle meeldivad. Vastavates protokollides fikseeriti esemete võtmise järjekord, tegetsemise aeg ühe või teise esemega, tegevuse iseloom ning tegevust saatev kõne. Kui laps lõpetas mängimise enne, kui ta oli kasutanud kõiki laual olevaid esemeid, juhiti tema tähelepanu ülejäänud mänguasjadele ja paluti ka nendega mängida.

Järgnevalt vaadeldaksegi vaimselt alaarenenud koolieelikute mängu ja kõne iseärasusi vabamängu ajal vanuserühmade kaupa.

Katsetulemused näitavad, et 3 - 4-aastaste intellektipuuetega laste huvi mänguasjade vastu on väga piiratud. Laual olevate kõigi mänguasjadega tegutses ainult üks laps, paljudel juhtudel (37,2 % võimalustest) märgati eset alles siis, kui eksperimentaator oli sellele tähelepanu juhtinud. Huvi ebapüsivusele viitab ka asjaolu, et sageli võeti mänguasi küll kätte, heideti aga samas kõrvale ja haarati uus. Kõige enam kõitsid selle vanuserühma lapsi auto ja nukunõud. Vähem tegeldi nukuriietega. Keskmiselt mängis iga laps rühmas 11 min. 17 sek. Seejuures tuleb rõhutada suurt erinevust üksikute laste tegetsemisaja vahel. Selgus, et mängu kestus on otseses sõltuvuses sooritatud tegevuste iseloomust. Nende laste mängu, kes tegetsesid mänguasjadega kauem, iseloomustab just manipuleerimise ja protsessuaalsete tegevuste ülekaal.

Analüüsidest antud laste tegevuste iseloomu vabamängu ajal (vt. tabel 1), selgub, et 3 - 4-aastastel vaimselt alaarenenud lastel domineerib esemeline tegevus (32,7 % tegevustest). Lapsed lähtuvad sel juhul esemete funktsionaalsetest omadustest. Nimetatud tegevusi registreeriti 13 katseisikul. Kõige sagedamini mängiti sellisel juhul nuku söötmist või riietamist. Kuid ainult ühel korral tuli ette olukord, kus laps ühendas omavahel mitu erinevat tegevus-

akti ning võis märgata, et ta püüab esineda mingis rollis.

T a b e l 1

3 - 4-aastaste vaimselt alaarenenud koolieelikute  
tegevuste iseloom vabamängu ajal

Tegevuse liigid	Absoluutarv	%
Ebaadekvaatsed tegevused	27	17,6
Spetsiifiline manipuleerimine	5	3,1
Mitte-spetsiifiline	38	24,9
Protsessuaalsed tegevused	32	21,1
Esemelised tegevused	50	32,7
Tegevus süžee- mängu elementidega	1	0,6
Tegevusi kokku	153	100
Ei tegutse	15	-

Suur osatähtsus on ka mittespetsiifilisel manipuleerimisel: laps võtab mänguasja kätte, kuid ei tunne huvi ei selle väliste omaduste vastu ega oska seda ka oma mängu lülitada.

Samuti iseloomustab noorema grupi katseisikuid üheaoliste tegevuste sooritamine pikema aja jooksul. Mingi resultaadini sel juhul ei jõutagi. Niisugust protsessuaalset tegevust oli kõige sagedamini auto ning kuubikutega mängides.

3 - 4-aastaste vaimselt alaarenenud laste tegutsemist mänguasjadega iseloomustab veel suur ebaadekvaatsete tegevuste arv. Pärast eseme valimist hakkab laps sellega küll midagi tegema, kuid tegevus ei vasta antud mänguasja sisetastele ega välistele omadustele. Näiteks Anne K. (4-a.) võttis kätte karu ning püüdis teda seejärel jõuga potti suruda. Argo A. (4-a.) aga pani kammi kõigepealt suhu, hiljem hakkas sellega lauaserava kraapima. Ebaadekvaatselt ei tegutsenud ainult 4 last 15-st.

Harvad ei olnud ka need juhud, kus laps mingi mänguas-

jaga üldse ei tegutsenud. Ta kas ainult puudutas seda hetkeks või siis lihtsalt lükkas eemale. Sagedamini ei mängitud kammi, mütsi ja nukuga. Viimasel juhul on ilmselt tegemist asjaoluga, et lapsed ei oska veel tegevusi üksikute esemetega mängu pealiikme, s. o. nukuga, siduda.

Antud koolieelikute grupis oli nii I kui ka II õppeaasta lapsi. Seepärast pakkus huvi ka küsimus, kuidas sõltub laste mäng nende õpetamise aastast. Selgus, et mängu kestuses I ja II õppeaasta lastel erinevusi pole. II õppeaasta lapsi iseloomustab aga suurem erinevate toimingute arv. Kui I õppeaasta lapsed sooritasid kõik keskmiselt 8 tegevusakti, siis II õppeaasta lastel oli vastav näitaja 12. Tuleb aga rõhutada, et II õppeaasta laste edukus kasvas eelkõige mittespetsiifilise manipuleerimise, ebaadekvaatsete ja protsessuaalsete tegevuste arvel. Seega võime väita, et 3 - 4-aastaste vaimselt alaarenenud laste mängu kvaliteet õpetamisaastast oluliselt ei sõltu. II õppeaasta lapsed on küll aktiivsemad, kuid tegevuste kvaliteedile ei ole õpetamine veel mõju avaldanud.

Nagu juba mainitud, jälgiti antud töös laste mängu kõrval ka seda saatvat kõnet. Selgus, et 3 - 4-aastased vaimselt alaarenenud lapsed mängu ajal harilikult vaikivad. Kõne kasutamist registreeriti ainult 56 tegevusakti sooritamisel (36,6 %). Grupis ei olnud aga ühtki sellist last, kellel kõne oleks saatnud kõiki toiminguid, s. t. nad rääkisid ainult üksikutel juhtudel. Põhiliselt saatis kõne neid tegevusakte, mida sooritati nuku või autoga. 4 last vaikus aga kogu mängu vältel. Samal ajal lubavad katsetulemused väita, et kui 3 - 4-aastane vaimselt alaarenenud laps mängides üldse räägib, siis ta kas võtab juba sooritatud tegevuse ühe lausega kokku (näit.: "Nuku pandakse magama.") või kommenteerib kujunenud olukorda (näit.: "Auto garaažis" või "Sõigi kõik ära"). Enamasti laps aga ainult nimetab eset, millega parajasti tegeleb. 1/3 katseisikute puhul võime siiski märkida, et üksikute tegevusaktide sooritamisel saatis kõne kogu tegevust. Samas tuleb aga rõhutada, et sageli ei vasta lapse kõne tema tegevuse iseloomule. Ebaadekvaatset kõnet täheldati 7 lapsel e. 16,5 %-l juhtudest, millal laps mänguasjadega mängides üldse kõneles. Näiteks Argo A. (4-a.), pannes nukule kleiti selga, rääkis: "Pane kätt sisse! Nuku, pane käsi sisse! Näe, auto pesa. Käsi. Ajab oma "Zapaka."

Kui vaadelda kõne seost sooritatava toimingu iseloomuga, siis ilmneb, et kõne saadab kõige rohkem selliseid tegevusakte, mis antud töös esinevad esemelise tegevuse nimetuse all. Väga harva rääkisid lapsed siis, kui nad esemega manipuleerisid või kui tegevus ei vastanud mänguasja iseloomule. Viimasel juhul ei olnud kõne tegevusega kuidagi seostatud.

Seost ei ilmnenu ka laste õpetamise aasta ja kõne kasutamise vahel mängu ajal. Võib ainult märkida tendentsi, et tegevuse iseloomule mittevastavat kõnet tuli ette mõningal määral rohkem I õppeaasta lastel.

Kokku võttes võime öelda, et 3 - 4-aastaste vaimselt alaarenenud laste mäng on väga primitiivne. Adekvaatselt sooritati ainult neid tegevusi, mille õpetamist nõuab vaimselt alaarenenud laste erirühma I õppeaasta mänguõpetuse programm (nuku söötmine, tema riietamine jne.). Neidki tegevusi sooritatakse mehhaaniliselt, s.t. lastel puudub omapoolne emotsionaalne suhtumine tehtavasse. Rohkesti esineb manipuleerimist (eelkõige mittespetsiifilist) ja mänguasjade iseloomule mittevastavaid tegevusi. Mängimise ajal 3 - 4-aastane vaimselt alaarenenud laps tavaliselt vaikib. Kui kõne ka mängu saadab, siis on see enamasti tegevuste või esemete juhuslik nimetamine või koguni ei vasta tegevuse iseloomule.

Järgnevalt vaadeldakse mängu ja kõne iseärasusi teises vanuserühmas, s. o. 5 - 6-aastastel vaimselt alaarenenud koolieelikutel.

Võrreldes 3 - 4-aastastega, on selle rühma lapsed mängides aktiivsemad, emotsionaalsemad, nende huvi mänguasjade vastu on püsivam. 9 last (20-st) kasutas oma mängus juuba kõiki laual olevaid mänguasju. Endiselt tuntakse aga rohkem huvi nuku, kuubikute ja auto vastu. Sageli ei saa aga põhjendada olukorda, kus laps ühe või teise mänguasjaga tegeleb suhteliselt kauem, nende suurema huviga selle mänguasja vastu. Põhjus peitub siin hoopis laste mootorika, eriti käte peenmootorika puuetes. Avaldub see tegevustes, mis nõuavad liigutuste täpsust ja sujuvust, näiteks nukule kleidi selgapanek, millele paratamatult kulub rohkem aega.

Kuigi 5 - 6-aastaste laste mängu kestus (iga laps mängis siin keskmiselt 11 min. 34 sek.) 3 - 4-aastaste grupiga võrreldes ei muutunud, tuleb rõhutada erinevusi tegevuste

iseloomus. Vähenesid ebaadekvaatsed tegevused, mittespetsiifilised manipuleerimised ja protsessuaalsed tegevused (vt. tabel 2). Vastavalt suurenes esemeline tegevus ja ka süžee mängu elementidega tegevuste osatähtsus.

T a b e l 2

5 - 6-aastaste vaimselt alaarenenud koolieelikute tegevuste iseloom vabamängu ajal

Tegevuse liigid	Absoluutarv	%
Ebaadekvaatsed tegevused	20	11,6
Spetsiifiline manipuleerimine	9	5,3
Mittespetsiifiline	28	16,3
Protsessuaalsed tegevused	19	11,1
Esemelised tegevused	81	47
Tegevus süžee mängu elementidega	8,7	15
Tegevusi kokku	172	100
Ei tegutse	16	-

Esemelised tegevused moodustasid 47 % tegevusaktide üldarvust. Lapsed andsid nukule süüa, panid ta riidesse, vedasid autoga kuubikuid jne. 10 lapse tegutsemises võis aga juba märgata süžee mängu elemente. Sellisel juhul kasvas üks tegevus loogiliselt üle järgnevaks. Näiteks Annabel E. (6-a.) pani nuku riidesse, kattis seejärel laua ning andis nukule süüa. Täiesti uueks nähtuseks antud grupi lastel oli aga mänguliste asendajate kasutamine (3 last toitsid nukku kuubikutega).

Nagu juba mainitud, ebaadekvaatsete tegevuste arv 5 - 6-aastaste laste grupis noorematega võrreldes vähenes (11,1 % toimingutest). Vastavalt vähenes ka nende laste arv, kelle mängus vastavaid tegevusakte registreeriti.

Vaatamata sellele, et 5 - 6-aastaste laste grupis oli nii II kui ka III õppeaasta lapsi, ei märgitud nende mängu kestuses ega ka sooritatud toimingute iseloomus olulisi erinevusi. Küll aga kasutasid mängulisi asendajaid üksnes III õppeaasta lapsed.

Analüüside laste mängu saatvat kõnet, tuleb märkida, et kõne osatähtsus selles grupis on kasvanud. Kõne saatis siin 65,9 % toiminguid. Kaks last kommenteerisid koguni kõiki oma tegevusakte. Sama arv katseisikuid seevastu mängimise ajal vaikis. Kõnega saadetud toimingute üldarvust 32 %-l juhtudest rääkisid lapsed kogu toimingu vältel. Näiteks 5-a. Raimond O. (pani nukule kingi jalga): "Panen süssid jalga. Teise ka. Oi, süss on katki! Nüüd tuleb varvas välja. Tuleb terveks teha."

Palju oli ka neid juhtumeid (26 %), kus laps kommenteeris oma tegevust või kujunenud olukorda ainult ühe lausega. Näiteks Hele V. (6-a.), pannud nukule mütsi pähe, lausus: "See on nüüd punamütsike."

Esemeid või tegevusi nimetati selles grupis nooremate lastega võrreldes harva. Eriti tuleb aga rõhutada, et mängu iseloomule mittevastavat kõnet registreeriti 5 - 6-aastastel lastel ainult neljal korral.

Vaadates kõne kasutamist mängu ajal tegevusaktide kaupa, ilmneb, et kõige enam rääkisid lapsed siis, kui nad tundsid esemete funktsionaalseid omadusi ja sellele vastavalt ka tegutsesid. Näiteks esemeliste tegevuste puhul kasutati kõnet 67 % vastavate tegevuste korral. Seevastu ebaadekvaatsete tegevuste puhul kõnet peaaegu ei kasutatud.

Jälgides seost kõne kasutamise ja laste õpetamise aasta vahel, tuleb jällegi tõdeda, et mingit olulist erinevust II ja III õppeaasta laste vastavates näitajates ei ole.

Kokkuvõtteks võime öelda, et 5 - 6-aastaste vaimselt alaarenenud laste mäng on nooremate lastega võrreldes tunduvalt kõrgemal arengutasemel. See avaldub nii laste huvi kasvus mänguasjade vastu, toimingute iseloomu muutuses kui ka mängu saatva kõne osatähtsuse suurenemises. Samal ajal on rühmas endiselt selliseid lapsi, kes pole suutnud vastavaid mänguõpetuse programmi löike veel omandada.

Põgusalt vaadeldi antud töös ka 7 - 8-aastaste vaimselt alaarenenud laste mängu ja kõne iseärasusi vabamängu ajal. Ehkki katseisikute arv oli selles rühmas väike (enamik 7-aastasi lapsi suunatakse abikoolidesse), lubavad saadud andmed siiski välja tuua mõningaid tendentse. Hinnangu andmisel tuleb aga arvestada, et vastavasse erilasteaeda või -rühma jäetakse tavaliselt need 7-aastased lapsed, kes pole koolimineku ajaks vajalikke teadmisi ja oskusi veel

omandanud. Järelikult ei pruugi vastavad näitajad kajastada kogu vanusegrupi tegelikke võimeid.

Katsetulemuste analüüs näitab, et 7 - 8-aastaste intellektipuuetega laste mäng, võrreldes 5 - 6-aastaste omaga, on veidi lühiajalisem. Iga laps tegutses esemetega keskmiselt 9 min. 16 sek. Kuigi kõik katseisikud selles rühmas olid poisid, tunti esmalt huvi nuku vastu. Seda võib põhjendada vaimselt alaarenenud koolieelikute mänguõpetuse programmi materjaliga, mis seab esikohale nukuga seotud toimingute õpetamise. Suhteliselt kaua tegutseti ka kuubikutega.

Mängu lülitasid 7 - 8-aastased lapsed kõik laual olevad mänguasjad. Juhtumeid, kus laps oleks teatud eseme ainult korraks kätte võtnud ja seejärel uue haaranud, selles grupis ei olnud. Kõiki mänguasju osati kohe ka oma mängu lülitada. Veenvaks tõestuseks eelnenule on fakt, et esemelist tegevust registreeriti nimetatud katseisikutel 93 % toimingute üldarvust. Ainult kahel korral ei osanud lapsed leluga midagi peale hakata. Kuid mõlemal juhul näitasid nad üles huvi, mis väljendus antud eseme igakülgse uurimises.

Nagu juba mainitud, oli katseisikute arv 7 - 8-aastaste rühmas väike. Seepärast ei ole võimalik absoluutse kindlusega väita, et selles vanuserühmas ebaadekvaatseid tegevusi ja mittespetsiifilist manipuleerimist ette ei tule. Antud juhul katsetulemused seda siiski näitavad.

Uhte last jälgides võis märgata juba elementaarset rollimängu. Kõik nukuga sooritatud tegevusaktid olid omavahel loogiliselt seotud, kujutades endast tervet toimingu ahetat.

Tuleb märkida, et mängimise ajal kasutasid kõnet kõik katseisikud. Vaikiti siiski 1/3 sooritatud toimingute puhul. Ulejäänud juhtudel saatis kõne tavaliselt kogu tegevust. Laps harilikult kas kommenteeris oma tegevust (näit. Mairo K.: "Panen nüüd sussid jalga. Teise ka."), saadud resultaati või kirjeldas situatsiooni (näit. Andres L.: "See on autotee. Siin autod sõidavad. Suured ja väikesed."). Sageli pöörduti mingi küsimusega eksperimentaatori poole või paluti abi. Näiteks Tiit T. rääkis nukule mütsi pähe pannes: "Nukule mütsi pähe. Niimoodi. Kinni ka. Ei seisa. Pane sina!" On iseloomulik, et toodud näide kajastab juba

küllaltki arenenud egotsentrilist kõnet. Ütlust iseloomustab fragmentaarsus ja predikatiivsus, osa sõnu ei ole mõistetavad väljaspool situatsiooni.

Ühe lapse mängu saatvas kõnes võis märgata ka rollikõne elemente.

Seega seisnes 7 - 8-aastaste vaimselt alaarenenud laste mängu erinevus noorematega võrreldes selles, et kadunud on ebaadekvaatsed tegevused ja mittespetsiifiline manipuleerimine. Kuigi tuntakse põhiliste mänguasjade omadusi ja neile vastavalt ka tegutsetakse, ei kujune siiski veel rollimängu. Lapsed kordavad valdavalt ainult kõiki neid tegevusakte, mida mänguõpetuse tundides on spetsiaalselt õpetatud. Endiselt puudub mängu juures loomingu element. Kõne osatähtsus on tõusnud. Mõnikord kasutatakse juba küllaltki arenenud egotsentrilisi väljendeid. Avaldub ka kõne uus funktsioon - kutsuda täiskasvanud ühisele tegevusele (koostööle).

Võrreldes erinevate vanusegruppide katsetulemusi, on võimalik väita järgmist.

1. Mängu kestus erinevates vanuserühmades oluliselt ei muutu. Mängimiseks kulunud aeg sõltub suures osas laste peenmotoorika arengust.

2. Vanuse kasvades tõuseb huvi mänguasjade vastu. Rohkem tegutsetakse nende leludega, mille kasutamist on lastele spetsiaalselt õpetatud.

3. Kõigi rühmade laste mängus domineerib esemeline tegevus. Vanemas vanuserühmas moodustab see juba 93 % toimingutest.

4. Järk-järgult väheneb protsessuaalsete ja ebaadekvaatsete toimingute arv ning manipuleerimine.

5. Pidevalt tõuseb mängu saatva kõne osatähtsus. Eriti suur on nihe 3 - 4-a. ja 5 - 6-a. gruppide vahel.

6. Väheneb juhtumite arv, kus kõne ei vasta tegevuse iseloomule.

7. Vanemas vanuserühmas kasutatakse juba küllalt arenenud egotsentrilisi väljendeid.

8. Vaimselt alaarenenud koolieelikud ei jõua ka eriõpetuse tingimustes arenenud süžemängu tasemele. Siiski võib nende mängus märgata teatud rollimängu elemente.

9. Üksikutel juhtudel on lapsed suutelised kasutama mängulisi asendajaid.

Saadud andmete võrdlemisel N. Sokolova uurimistöö näitajatega selgub, et uuritud vaimselt alaarenenud koolieelikute gruppide mängutaseme näitajad on paremad. Seega on eriopetuse korral juba I õppeaastal võimalik vähendada ebaadekvaatsete ja protsessuaalsete tegevuste ning manipuleerimise osakaalu esemelise tegevuse kasuks. Kuigi senini puudub mängu saatva kõne arendamise metoodika, tuleb siiski tõdeda, et õigesti organiseeritud mänguõpetuse tulemusel tõuseb ka toiminguid saatva kõne osa.

#### Kirjandus

- Методические указания к проекту программы воспитания и обучения в специальных дошкольных учреждениях для детей с нарушением интеллекта (первый и второй год обучения). М., 1979.
- Gavriluškina - Гаврилушкина О.П. О некоторых особенностях изобразительной деятельности умственно отсталых дошкольников. - Дефектология, № 1, 1972.
- Gavriluškina - Гаврилушкина О.П. Организация подготовительного периода к обучению умственно отсталых дошкольников изобразительной деятельности. - Дефектология, № 3, 1975.
- Davčdova - Давчдова С.И. Роль действий по подражанию, образцу и словесной инструкции в обучении умственно отсталых дошкольников. Автореф. дисс. канд. пед. наук. М., 1975.
- Katajeva - Катаева А.А. Влияние обучения на формирование личности аномального ребенка. - В сб.: Воспитание аномальных детей в дошкольных учреждениях. М., 1978.
- Kim - Ким С.Г. Развитие обобщений у умственно отсталых детей дошкольного возраста. Автореф. дисс. канд. пед. наук. М., 1976.
- Kuznetsova - Кузнецова Г.В. Особенности понимания речи окружающих взрослых умственно отсталыми детьми 4-5 лет. - Дефектология, № 2, 1978.
- Sokolova - Соколова Н.Д. Особенности руководства игрой умственно отсталых детей дошкольного возраста. Автореф. дисс. канд. пед. наук. М., 1972.

## ОСОБЕННОСТИ ИГРЫ И РЕЧИ У УМСТВЕННО ОТСТАЛЫХ ШКОЛЬНИКОВ ВО ВРЕМЯ СВОБОДНОЙ ИГРЫ

Ю. Тооме

### Р е з ю м е

В статье рассматриваются особенности свободной игры у умственно отсталых дошкольников. Анализируется также эгоцентрическая речь во время игровых действий.

3-4-летние дети использовали следующие виды действий: предметные действия (32,7%), неспецифические манипуляции с игрушками (24,9%), процессуальные действия (21,1%), неадекватные действия (17,6%) и пр. Многие игрушки не использовались. Большинство из названных детей во время игры молчало, речь фиксировали только в 36,6% случаев. У 7 детей обнаружилось неадекватные высказывания. 5-6-летние дети выполняли уже значительно больше предметных действий (47%), в 8,7% случаев имели место элементы сюжетной игры. В то же время обнаружилось еще и неадекватные (11,6%) и процессуальные действия (11,1%), а также манипуляции с предметами (21,6). Значительно чаще наблюдалось сопровождение действий речью (65,9%), неадекватная речь почти отсутствовала (только 4 случая).

У 7-8-летних детей проявлялись уже зачатки ролевой игры. В исследуемой группе (5 детей) не было также случаев неадекватных действий и неспецифических манипуляций. Улучшилось и качество речи - дети комментировали большинство своих действий, речь стала более фрагментарной и предикативной.