

Омельченко Ірина Миколаївна,
доктор психологічних наук,
старший науковий співробітник,
Інститут спеціальної педагогіки і
психології імені Миколи Ярмаченка
НАПН України, м. Київ, Україна
orcid.org/0000-0003-2021-7453

ОСОБЛИВОСТІ ПАРАСОЦІАЛЬНОЇ ВЗАЄМОДІЇ З АНІМАЦІЙНИМ ПЕРСОНАЖЕМ ДОШКІЛЬНИКІВ ІЗ ЗАТРИМКОЮ ПСИХІЧНОГО РОЗВИТКУ

Анімаційний (мультиплікаційний) образ є художнім символом, що транслює основну суть мультфільму. Мультиплікаційний образ володіє невичерпним джерелом зображувальних засобів для представлення тієї чи іншої грані буття, розкриття позиції людини. Її засобами можлива екранізація будь-якої символічно-сислової концепції взаємин між *Я* та *Іншим*.

Розвиток рефлексійно-ціннісної функції комунікативної діяльності дошкільника на моделі парасоціальної взаємодії з анімаційним персонажем розглянуто в наукових розвідках (О. Смирнова і М. Соколова, В. Собкін та К. Скобельцина, М. Соколова та М. Мазурова, М. Шакарова).

Суголосна до нашої точки зору позиція М. Шакарової про ключову роль психологічних механізмів символізації і рефлексійної децентрації через розвиток взаємодії з анімаційними персонажами. Дослідниця розглядає мультфільм як текст зі своєю специфічною мовою (за Ю. Лотманом та М. Бахтіним). Ситуації, що відбуваються з персонажами, покликані насамперед провокувати ідейно-емоційну реакцію персонажів, стимулювати їх мовленнєву та ідейну активність. У композиції тексту мультфільму чільне місце займає пряма мова героїв, як зовнішня, так і внутрішня. Подією, на думку Ю. Лотмана, є відкриття та зіткнення в результаті взаємодії з *Іншим* різних точок зору та виявлення внаслідок цього власної сислової позиції (Ю. Лотман). В якості інструмента аналізу ігор дошкільнят за сучасним анімаційним серіалом застосовані уявлення Д. Ельконіна про сюжет і зміст гри та концепцію двотактної структури гри як функціонального органу відчуття мотиву в грі Л. Ельконінової [2].

Таким чином, в парасоціальному типі взаємодії за умови його обіграння в грі актуалізується психологічний механізм рефлексійної децентрації, що сприяє появі здатності помістити себе в позицію *Іншого* завдяки ціннісно-сислового визначенню персонажа

(людини) на основі встановлення спів-значення та досягненню співрозуміння із ним. Дослідження парасоціальної взаємодії з анімаційним персонажем передбачає вивчення рефлексійної децентрації.

Методика передбачала організацію спостереження за іграми дошкільників за сюжетом анімаційного серіалу «Смішарики». Спостереження проводилося за самотійною грою дитини, грою дитини й дорослого, а також за іграми дітей у парах.

Аналіз ігор дошкільнят за сюжетом анімаційного серіалу «Смішарики» дозволив розділити їх на чотири типи, які розрізняються структурою сюжету і здатністю дитини утримувати та приводити до взаємодії, зіткнення різні точки зору, позиції, голоси.

Перший тип-гри, що мають повну двотактну структуру сюжету, коли дитина утримує і протиставляє декілька позицій, організує взаємодію між ними. Гра цього типу не залежить від заявлених умов (з іграшками чи без, в конкретну серію або свій сюжет, після перегляду, і без нього). Дитина чутлива до змін сюжету, які вносять дорослий як партнер з гри, відмовляється грати в порушений сюжет. Пропозиція пограти в мультфільм дітьми відразу охоче приймається.

Таким чином, особливістю високого рівня здатності моделювати форму гри за анімаційним сюжетом є гра з вибудовуванням дитиною повної двотактної структури ігор через утримання і взаємодію декількох голосів, точок зору, що належить як різним, так і одному й тому ж персонажу.

У дослідженні виявлено ігри з повною формою, роль у дії у 2,4% дітей із затримкою психічного розвитку (далі ЗПР) середнього дошкільного віку, і відповідно у 5,7% дітей із ЗПР старшого дошкільного віку. Для порівняння, діти з типовим психофізичним розвитком (далі ТПР) показали такі результати: 15,5 % дітей середнього дошкільного віку продемонстрували достатній рівень і відповідно – 23,3 % дітей старшого дошкільного віку.

Другий тип – ігри з одним тактом (найчастіше першим) в яких дитина утримує кілька позицій, організує взаємодію між ними (іноді навіть повністю розігрує серію) проте часто зісковзує з сюжету, не розгортаючи другий такт, переходить до своїх звичних ігор («улюблені теми»), виявляється нечутлива до змін сюжету. Для розгортання гри цій дитині потрібна стимулююча допомога (або іграшка, або приклад дорослого, який демонструє, «як грати», розподіляючи ролі та розігруючи конкретний сюжет). Такі ігри характерні для дітей, які досить добре знають сюжет і персонажів мультсеріалу, вони можуть довго грати в нього, здатні до утримання декількох голосів, точок зору, розігрування основного конфлікту.

Відмітна особливість ігор другого типу полягає в тому, що, взявши на себе роль якогось персонажа і почавши грати в певну серію, діти легко порушують послідовність дій, що лежать в основі сюжету. Зазначені порушення можуть бути спровоковані як експериментатором, так і самою дитиною. Переходячи до обігравання улюбленої теми, ці діти часто забувають добудувати ситуацію (другий такт). Хоча діти здатні до виділення і утримання декількох точок зору, голосів, ситуація різноголосся не визначає для них ходу гри [1].

У дослідженні виявлено ігри з одним тактом, роль у дії у 12% дітей із ЗПР середнього дошкільного віку, і відповідно у 21,6% дітей із ЗПР старшого дошкільного віку. Для порівняння, діти з ТПР показали такі результати: у 46,6 % дітей середнього дошкільного віку та відповідно – у 41,7 % дітей старшого дошкільного віку.

Третій тип – ігри з нечіткою структурою, коли дитина не здатна до утримання різних позицій, має одну точку зору, один голос. Взаємодія, зіткнення точок зору здійснюється тут тільки за допомогою дорослого. Сюжети цих ігор представляють собою типові епізоди з життя дитини, які розігруються з персонажами мультфільму (гойдається на гойдалці, готує суп, гуляє, спить) або улюблені ігри дитини, не має ніякого стосунку до сюжету мультфільму (хованки, догонялки, будівництво). При цьому спостерігалися випадки, коли діти, взявши на себе роль будь-якого персонажу, в процесі ігор зісковзували зі своєї ролі, починали називати партнера з гри справжнім іменем, а не тим, яке було визначено роллю.

Для того щоб діти цієї групи почали розігрувати конкретну серію, необхідно їх стимулювати іграшками або переглядом мультфільму перед початком гри. В іграх з конкретної серії діти не програвали сюжет від початку до кінця. Тут спостерігалось два варіанти:

- дитина починає грати за сюжетом серії, але в процесі гри збивається, відходить від сюжету; в результаті чого закінчує гру по-своєму або взагалі переходить до розігрування власного сюжету, улюбленої теми;

- дитина не може самостійно закінчити гру, мотивуючи це тим, що не пам'ятає, не знає. За допомогою дорослого гра все-таки закінчується. Однак, дитина не чутлива до змін сюжету, охоче приймає те, що пропонує їй дорослий.

У дослідженні виявлено проміжні, неструктуровані ігри, роль у сюжеті у 55,3% дітей із ЗПР середнього дошкільного віку, і відповідно у 47,7% дітей із ЗПР старшого дошкільного віку. Для порівняння, діти з ТПР показали такі результати: 27,6 % дітей

середнього дошкільного віку продемонстрували середній рівень і відповідно – 23,3 % дітей старшого дошкільного віку.

Четвертий тип – ігри як з повною двотактною структурою, так і нечітко структуровані, які розгортаються виключно за допомогою іграшок. Дитина утримує і відтворює різні позиції, голоси, організовує взаємодію між ними тільки при наявності іграшок. Без іграшок гра у нього не розгортається. Він відмовляється брати на себе роль якогось персонажа та програвати її, а вважає за краще режисерські ігри, коли за допомогою іграшок керують персонажами, вибудовуючи певний сюжет [1].

У дослідженні виявлено ігри як з повною двотактною структурою, так і нечітко структуровані, які розгортаються виключно за допомогою іграшок у 28,2% дітей із ЗПР середнього дошкільного віку, і відповідно у 25% дітей із ЗПР старшого дошкільного віку. Для порівняння, діти з ТПР показали такі результати: 10,3 % дітей середнього дошкільного віку продемонстрували низький рівень і відповідно – 11,7 % дітей старшого дошкільного віку.

Таким чином, було виявлено достовірні відмінності між групами дітей середнього дошкільного віку із ЗПР і дітей середнього дошкільного віку із ТПР ($U_{\text{емп}} 1197,000$ при $p = ,000$) та між групами дітей старшого дошкільного віку із ЗПР і дітей старшого дошкільного віку із ТПР ($U_{\text{емп}} 462,500$ при $p = ,000$).

Література

1. Омельченко І.М. Комунікативна діяльність дошкільників із затримкою психічного розвитку: теорія і феноменологія: монографія; Інститут спеціальної педагогіки і психології ім. Миколи Ярмаченка НАПН України. Полтава: ТОВ «Фірма «Техсервіс», 2018. 498 с.
2. Шакарова М. А. Современный мультсериал как средство развития игровой деятельности дошкольников. Вопросы образования. Письма в журнал : ежегод. прил. 2010. С. 29–37.