

# Сябруем і гуляем разам

## З М Е С Т

|                                                                         |    |
|-------------------------------------------------------------------------|----|
| Роля дыдактычных гульняў у навучанні і выхаванні дзяцей шасці год ..... | 3  |
| Пашырэнне арыенціроўкі ў наваколлі і развіццё маўлення .....            | 6  |
| Азнямленне з прыродай і развіццё маўлення .....                         | 10 |
| Фарміраванне пачатковых матэматычных уяўленняў .....                    | 18 |
| Развіццё маўлення і навучанне грамаце .....                             | 29 |
| Навучанне чытання .....                                                 | 44 |
| Знаёмства з літаратурай і жывапісам .....                               | 48 |
| Народныя гульні .....                                                   | 50 |
| Дадатак .....                                                           | 75 |

## РОЛЯ ДЫДАКТЫЧНЫХ ГУЛЬНЯЎ У НАВУЧАННІ І ВЫХАВАННІ ДЗЯЦЕЙ ШАСЦІ ГОД

Гульнёвая дзейнасць з'яўляецца вядучай для дзяцей шасцігадовага ўзросту. Разам з тым сістэматынае засваенне ведаў на ўроках закладвае аснову авалодання элементамі вучэбнай дзейнасці, якая паступова выцясняе гульнёвую. Змякчыць пераход ад адной вядучай дзейнасці да другой дапамагаюць дыдактычныя гульні. Яны даюць магчымасць педагогу ажыццяўляць навучанне, развіццё разумовых здольнасцей, фарміраванне

каштоўных рыс асобы і станоўчых узаемаадносін дзяцей у даступнай і прывабнай для іх гульнівай форме.

Дыдактычная гульня ме сваю ўстойлівую структуру: дыдактычную задачу, змест, правілы і гульнівыя дзеянні.

Асноўным элементам гульні з'яўляецца дыдактычная задача. Усе астатнія элементы падпарадкаваны гэтай задачы і забяспечваюць яе выкананне. Дыдактычныя задачы могуць быць самымі разнастайнымі: азнаямленне з наваколлем, развіццё маўлення і мыслення, замацаванне матэматычных ўяўленняў, выхаванне ўвагі, хуткасці мыслення, кемлівасці і г.д.

Зместам дыдактычнай гульні з'яўляецца навакольная рэчаіснасць (прырода, людзі, іх узаемаадносіны, падзеі грамадскага жыцця, мова, музыка, жывапіс і інш.).

Важная роля ў дыдактычнай гульні належыць правілам, якія вызначаюць, што і як, у якой паслядоўнасці павінна рабіць у гульні кожнае дзіця, рэгулююць узаемаадносіны дзяцей: выхоўваць у іх уменне стрымлівацца, кіраваць сваімі паводзінамі, гаварыць па чарзе, не перабіваючы адзін аднаго, не гаманіць і г.д. Неабходна прытрымлівацца правілаў ва ўмовах калектыўнай гульні прымушае кожнае дзіця суадносіць свае дзеянні з дзейнасцю таварышаў, садзейнічае ўзнікненню агульных інтарэсаў, а таму з'яўляецца важнай умовай фарміравання станоўчых рыс паводзін.

Галоўная асаблівасць дыдактычнай гульні – наяўнасць гульнівага дзеяння. Менавіта яно перш за ўсё цікавіць і прывабляе дзяцей.

Што ўяўляе сабой гульнівае дзеянне? Гэта, напрыклад, дзеянне з цацкамі або прадметамі, малюнкамі – падбор, складванне і раскладванне. Гульнівымі з'яўляюцца дзеянні адшуквання і знаходжання. Прывабляюць

дзяцей у гульні элементы загадвання і адгадвання, чакання і нечаканасці. Гульнівымі могуць быць інтэлектуальныя дзеянні параўнання, супастаўлення, апісання і г.д. Да гульнівага адносяцца і асаблівыя рухі: плясканне ў далоні, кіданне мячыка, заплюшванне вачэй, пастукванне па сталё і да т.п. Вялікая група гуляў у якасці гульнівага дзеяння ўключае спаборніцтва паміж асобнымі дзецьмі ібо групамі дзяцей. Чым цікавей гульнівае дзеянне, тым больш паспяхова дзеці вырашаюць дыдактычную задачу.

Калі прааналізаваць дыдактычныя гульні з пункту погляду таго, што ў іх цікавіць дзяцей, то выявіцца, што дзяцей цікавіць перш за ўсё гульнівае дзеянне. Яно стымулюе дзіцячую актыўнасць, выклікае ў дзяцей пачуццё задавальнення. Дыдактычная задача, завуаліраваная ў гульнівую форму, рашаецца дзіцём больш паспяхова, паколькі яго ўвага перш за ўсё накіравана на разгортванне гульнівага дзеяння і выкананне правіл гульні. Нерпыхметна для сябе, без асобага напружання яно выконвае дыдактычную задачу.

Усе структурныя элементы гульні ўзаемазвязаны, адсутнасць аднаго з іх разбурае гульні. Але пры апісанні гульні правілы і гульнівыя дзеянні не заўсёды вылучаюцца. Яны падаюцца пася дыдактычнай задачы ў агульным змесце (ходзе) гульні.

У рабоце з дзецьмі шасцігадовага ўзросту выкарыстоўваюцца розныя віды дыдактычных гуляў: гульні з цапкамі і прыродным матэрыялам, настольныя-(друкаваныя) і слоўныя гульні.

Да кожнай гульні настаўніку трэба старанна падрыхтавацца: радумаць яе арганізацыю і методыку правядзення, спосабы яе тлумачэння дзецям, а такма вызначыць у ёй сваё месца.

Да гульні неабходна падрыхтаваць і дзяцей, аднавіць або даць ім пэўныя веды. У такім выпадку гульні замацоўвае веды, якія дзеці засвоілі на занятках і ў штодзённым жыцці.

Такім чынам, дыдактычная гульні можа выкарыстоўвацца і як спосаб навучання, разумовага, фізічнага развіцця дзяцей, і як спосаб іх маральнага выхавання.

## НАРОДНЫЯ ГУЛЬНІ

Народныя гульні прыйшлі да нас з глыбінь стагоддзяў. Гэтак жа, як песні і казкі, самабытныя народныя гульні перадаюцца з пакалення ў пакаленне. У іх адлюстроўваюцца лепшыя нацыянальныя традыцыі, характар народа, яны цесна звязаны з роднай прыродай, бытам і працоўнай дзейнасцю людзей.

Змест многіх народных гульняў задавальняе інтарэсы сучасных дзяцей, адпавядае іх жыццёвым запатрабаванням. Дзяцей захапляе вобразнасць народнай гульні, у якой звычайна абыгрываецца нейкая падзея: лоўля рыбы (“Браднік”), размова па тэлефоне (“Сапсаваны тэлефон”), купляне фарбаў (“Фарбы”) і г.д. Гэта падзея і складае змест гульні, менавіта яе перажывае дзіця, таму што вобразы і сюжэты народных гульняў блізкія дзіцячай фантазіі. Дзеянні, якія складаюць гульню, як правіла, процілеглыя адзін аднаму. Так, у гульні “Гусі-гусі” ваўку трэба злавіць гусей, а гусям – уцячы ад яго. Гэта ўносіць у гульню элемент спаборніцтва, а значыць, выклікае ў дзяцей розныя пачуцці: з аднаго боку, апаску, засмучанасць ад паражэння, а з другога – радасць ад пемогі. Такая гульні вельмі прываблівае дзяцей.

Кожная гульня, калі яна па сілах дзіцяці, уплывае на выхаванн яго розуму, характару, волі, развівае яго маральныя пачуцці, умацоўвае фізічна, стварае пэўны духоўны настрой, цікавасць да народнай творчасці.

Народныя гульні пдрозніваюцца гранічнай завершанасцю, структура іх вельмі простая. У кожнай гульні ёсць адзіная мэта і аднапланавасць дзеяння, на якіх і засяроджваецца ўся ўвага гульцоў. Варыянты гульні адносяцца да яе пачатку або складаюць яе канец. Песня, слова, рух арганічна звязаны ў народных гульнях (“У мядзведзя на бару”, “Куточкі” і інш.) Ва ўсіх гульнях з рухам трэба абмежаваць прастору. Яна павінна быць невялікай, каб лёеці не стаміліся і гульня працякала жвава.

Народная дзіцячыя гульні маюць такую асаблівасць, як гульнёвы зачын, які праводзіцца з дапамогай лічылкі. Яна ўводзіць дзяцей у гульню, дапамагае размеркаваць ролі, слыжыць самаарганізацыі гульцоў. Дзеці вельмі любяць жартоўныя вясёлыя лічылкі, хутка іх запамінаюць. Зачын гульні звычайна кароткі, каб утрымаць увагу дзяцей. Чым менш гульцоў, тым карацей лічылка.

Вызначаць вядучага можна іншымі спосабамі. Напрыклад, удзельнікі гульні па чарзе бяруцца за палку рука на руку, угору. фТой, хто накрые канец палкі, - вядучыю

Да гульнёвага зачыну адносіцца і жараб’ёўка. Яна выкарыстоўваецца ў тых гульнях, дзе трэба раздзяліцца на дзеве групы (каманды). Спачатку вызначаюцца вядучыя. Астатнія дзеці парамі паіхеньку дамаўляюцца паміж сабой, хто як будзе называцца, напрыклад, адзін з гульцоў называе сябе “лісіца-хітрыца”, а другі – “муха-пяюха”. У гэтым моманце – замове – ёсць станоўчыя ўмовы для развіцця кемлівасці, знаходлівасці. Затым кожная пара падыходзіць да вядучых і пытаецца, хто каго выбера, напрыклад:

Стары рак

## Ці чорны грак?

Аздзін з вядучых выбірае першым гульца ў першай пары, другі – у другой.

Па правілах многіх гульняў той, хто не выканае заданне, дапусціць памылку, плаціць фант. Фант – гэта любая рэч (насоўка, аловак, гузік і да т.п.), якую дзіця аддае вядучаму. У канцы гульні фанты разыгрываюцца і “выкупляюцца”. Вдучы, не паказваючы фанта, пытаецца, што павінен зрабіць яго ўладар. Дзеці прапануюць: вымавіць скарагаворку, прасвяцаць, як пеўнік і да т.п. Пасля гэтага вядучы паказвае фант, а яго ўладар выконвае заданне. Разыгрыванне фантаў – вясёлая гульня. Дзеці любяць і чакаюць яе.

Дзіцячыя гульні можна ўмоўна размеркаваць па групах: інтэлектуальныя гульні, гульні-драматызацыі і рухавыя гульні. Інтэлектуальнымі называюцца гульні, якія развіваюць у дзяцей назіральнасць, пачуццё гумару і інш. У другую групу ўключаюцца гульні-драматызацыі са строгім размеркаваннем роляў сярод удзельнікаў і адпаведнымі ролям слоўнымі прыгаворамі. Да гэтай групы прымыкаюць і карагодныя гульні, звязаныя не толькі са словамі, але і з мелодыяй, танцам у карагодзею. Да рухавых гульняў адносяцца тыя, што выкарыстоўваюцца як сродак фізічнага выхавання, г.зн. спрыяюць развіццю хуткасць, спрытнасці, умення пераймаць рухі, арыентавацца ў прасторы і да т.п. Умоўнасць класіфікацыі гульняў, якая прапануецца, заключаецца ў тым, што, напрыклад, гульні-драматызацыі садзейнічаюць фізічнаму выхаванню дзяцей, а рухавыя гульні развіваюцца са слоўнымі прыгаворамі. Але размеркаванне гульняў па групах дапаможа настаўніку больш рацыянальна спланаваць іх развучванне і правядзенне.