

МЕТОДЫКА НАВУЧАННЯ ТВОРЧЫМ ГУЛЬНЯМ ДЗЯЦЕЙ ДАШКОЛЬНАГА ЎЗРОСТУ З ЦПМ.

ЗМЕСТ

1. Віды творчых гулен, іх адметныя асаблівасці і значнасць для развіцця гаворкі.
2. Асаблівасці творчых гулен дзяцей дашкольнага ўзросту з ЦПМ.
3. Характарыстыка сюжэтна-ролявой гульні (структура, асаблівасці, узроўні развіцця).
4. Кіраўніцтва сюжэтна-ролявымі гульнямі дзяцей дашкольнага ўзросту з ЦПМ (задачы, асноўныя прыёмы, асаблівасць кіраўніцтва на розных гадах навучання).
5. Стварэнне ўмоў для развіцця сюжэтна-ролявай гульні, фарміраванне ігравога замяшчэння.
6. Характарыстыка гульні-драматызацыі, будаўніча-канструктыўнай гульні, асаблівасці кіраўніцтва імі.

1. Віды творчых гулен, іх адметныя асаблівасці і значнасць для развіцця гаворкі.

Творчыя гульні маюць вельмі важнае значэнне для ўсебаковага развіцця дзіцяці. Праз гульнявыя дзеянні дзеці:

- імкнуцца задаволіць актыўную цікавасць да навакольнага жыцця;
- пераўвасабляюцца ў дарослых герояў мастацкіх твораў.

Ствараючы, такім чынам, гульнявое жыццё, дзеці:

- вераць у яе праўду;
- шчыра радуюцца;
- засмучаюцца;
- перажываюць.

У дадзеных гульнях адбіваюцца ўражанні дзяцей аб навакольным жыцця, глыбіні разумення імі тых ці іншых жыццёвых з'яў. Свабода, самастойнасць, самаарганізацыя і творчасць у гэтай групе гулен выяўляюцца з асаблівай паўнатай.

У творчай гульні развіваюцца каштоўныя для будучага школьніка якасці:

- актыўнасць;
- самастойнасць;
- самаарганізацыя.

Творчыя гульні:

- Сюжэтна-ролявыя (з элементамі працы, з элементамі мастацка-творчай дзейнасці);
- Тэатралізаваная дзейнасць (рэжысёрскія, гульні-драматызацыі);
- Канструктарскія.

2. Асаблівасці творчых гулен дзяцей дашкольнага ўзросту з ЦПМ.

Асаблівасці сюжэтна-ролявой гульні дашкольнікаў з ЦПМ:

- гульні дзяцей носяць аднастайны, пераймальны характар;
- часцей яны вырабляюць маніпулятыўныя, а не гульнявыя дзеянні з цацкай;

- гульня не мае задумы і мэтанакіраваных дзеянняў;
- дзеці выконваюць толькі падначаленыя ролі, не ўступаюць у слоўныя ўзаемаадносіны;
- не могуць гуляць калектыўна;
- слова ў гульні ўжываецца ў асноўным для называння прадметаў, пры гэтым адсутнічае назва дзеянняў з імі;
- дзіця з цяжкасцю авалодвае навыкамі прымянення прадметаўзамяніцелей ў гульнях;
- яны не могуць адраз упераходзіць з аднаго віду дзейнасці на іншы;
- гульня распадаецца пад уплывам любых знешніх уздзеянняў;
- вынікі гульні непрадуктыўныя, яны ўмоўныя;
- ў працэсе гульні дзіцяца амаль нічога не ўносіць у змяненне навакольнай рэчаіснасці

3. Характарыстыка сюжэтна-ролявой гульні (структура, асаблівасці, узроўні развіцця).

1. Сюжэтна-ролявая творчая гульня - першая спроба сацыяльных сіл і першае іх выпрабаванне. Значная частка творчых гулен - гэта сюжэтна-ролявыя гульні ў «каго-небудзь» або ў «што-небудзь». Цікавасць да творчай ролявой гульні развіваецца ў дзяцей з 3-4 гадоў.

Таму ў творчай сюжэтна-ролявай гульні ён выконвае *сімвалічныя дзеянні* («як быццам бы»), рэальныя прадметы *замяняе цацкамі* ці ўмоўна тымі прадметамі, якімі валодае, прыпісваючы ім неабходнае.

Разумеючы, што *гульня - не сапраўдная жыццё*, дзеці ў той жа час сапраўднаму перажываюць свае ролі, адкрыта паказваюць сваё стаўленне да жыцця, свае думкі, пачуцці, успрымаючы гульню як важную і адказную справу.

Структура ролявай гульні(Д.Б.Эльконін):

- ролі, якія бяруць на сябе дзеці ў працэсе гульні;
- гульнявыя дзеянні, з дапамогай якіх дзеці рэалізуюць узятыя на сябе ролі і адносіны паміж імі;
- гульнявое ўжыванне прадметаў, ўмоўнае замашчэнне рэальных прадметаў, якія ёсць у распараджэнні дзіцяці;
- рэальныя адносіны паміж дзецьмі, якія выяўляюцца ў разнастайных рэпліках, з дапамогай якіх рэгулюецца ўвесь ход гульні.

Сюжэтна-ролевая гульня - асноўны від гульні дзіцяці дашкольнага ўзросту, ёй ўласцівы ўсе асноўныя рысы гульні ў найбольшай паўнаце. *Сюжэт гульні* - шэраг падзей, аб'яднаных жыццёва матываванымі сувязямі. У сюжэце раскрываецца змест гульні.

Асаблівасць гульні:

- 1) роля выяўляецца ў дзеяннях, прамове, міміцы, пантаміміцы;
- 2) да ролі дзеці ставяцца выбарча, бяруць на сябе ролі тых дарослых альбо дзяцей, дзеянні або ўчынкi якіх зрабілі на іх вялікае эмацыянальнае ўражанне;
- 3) Цікавасць вызначае і месца ролі ў гульні, і характар узаемаадносін:
 - раўнапраўе;
 - падпарадкаванне;
 - кіраванне.

На працягу дашкольнага ўзросту развіццё ролі ў сюжэтнай гульні паходзіць ад выканання ролявых дзеянняў да роляў-узораў.

Узятая роля:

- надае пэўную накіраванасць;
- сэнс дзеяння з прадметамі.

Выкарыстоўваецца два віды дзеянняў:

- аператыўныя;
- выяўленчыя, адпаведныя дзеянням ўзятай ролі

Сюжэтна-рояевой гульне ўласцівы *спецыфічныя матывы*:

1) агульны матыў - імкненне дзіцяці да сумеснага сацыяльнага жыцця з дарослым;

2) прыватны матыў - цікавасць да падзей, дзеянняў з прадметамі, імкненне да сумеснай дзейнасці.

Умоўна ўсе сюжэтныя гульні можна падзяліць на тры *групы ў залежнасці ад сюжэту*:

- бытавыя гульні;
- гульні на тэме працы;
- гульні з грамадскай тэматыкай

На працягу дашкольнага ўзросту развіццё і ўскладненне зместу гульні павінна ажыццяўляцца па *наступных напрамках*:

- ўзмацненне мэтанакіраванасці, а значыць, і паслядоўнасці, складнасці адлюстроўванага;
- паступовы пераход ад разгорнутай гульнявой сітуацыі да згорнутай, абагульненне адлюстроўванага ў гульні (выкарыстанне умоўных і сімвалічных дзеянняў, слоўных замяшчэнняў).

4. Кіраўніцтва сюжэтна-ролявымі гульнямі дзяцей дашкольнага ўзросту з ЦПМ (задачы, асноўныя прыёмы, асаблівасць кіраўніцтва на розных гадах навучання).

Кіраўніцтва сюжэтна-ролявымі гульнямі ажыццяўляецца ў двух кірунках:

- фарміраванне гульні як дзейнасці;
- выкарыстанне гульні як сродку выхавання дзіцяці, станаўлення дзіцячага калектыву.

Пры фарміраванні гульні як дзейнасці педагог:

- ўплывае на пашырэнне тэматыкі сюжэтна-ролявых гульняў;
- паглыбляе іх змест;
- спрыяе авалодванню ролявых паводзін.

У працэсе развіцця гульні дзіця пераходзіць: ад простых, элементарных, гатовых сюжэтаў да складаных, самастойна прыдуманых:

- 1) гуляе не побач з іншымі дзецьмі, а разам з імі;
- 2) абыходзіцца без шматлікіх гульнявых атрыбутаў;
- 3) авалодвае правіламі гульні і пачынае прытрымлівацца ім, якімі б складанымі і нязручнымі для яго яны ні былі.

Гэта найбольш даступны і зразумелы нам, дарослым, выгляд гульні.

Іншымі словамі, *бярэцца нейкі сюжэт* - тэма і разыгрываецца, ажыўляецца з дапамогай роляў. Злучэнне гэтых двух ліній (сюжэту і роляў) і дае назву гульні - сюжэтна-ролявая.

Сюжэтная лінія. У 2-3 гады дзіця раптам пачынае паводзіць сябе дзіўна. Яно раптам раскладвае розныя прадметы перад сабой на крэсле або на стале, пачынае па чарзе імі маніпуляваць, нешта мармытаць сабе пад нос. Бацькі звычайна не звяртаюць увагі на такую дзейнасць дзіцяці, што ў ёй можа быць карыснага? Аднак гэта і ёсць гульня.

Першы складнік сюжэтна-ролявай гульні - рэжысёрская.

Сапраўды, дзеянні дзіцяці надзвычай падобны на дзеянні рэжысёра:

- сам дзіця ўжо складае;
- дзіця сам вырашае, хто кім будзе;
- дзіця вучыцца пераносіць ўласцівасці аднаго прадмета на другі;
- сам складае мізансцэны;
- дзіця ў такой гульні выконвае ўсе ролі сам або, па меншай меры, становіцца дыктарам, распавядае аб тым, што адбываецца.

Сюжэтна-ролявая гульня - гэта мадэль дарослага грамадства, але сувязі паміж дзецьмі ў ёй сур'ёзныя. Нярэдка можна назіраць канфліктныя сітуацыі з-за нежадання таго ці іншага дзіцяці гуляць сваю ролю.

1) роля ў малодшых дашкольнікаў часцяком атрымлівае той, у каго ў дадзены момант знаходзіцца неабходны для яе атрыбут;

2) у дзяцей сярэдняга дашкольнага ўзросту ролі фармуюцца ўжо да пачатку гульні;

3) у старэйшых дашкольнікаў гульня пачынаецца з дамовы, з сумеснага планавання, хто кім будзе гуляць

Гульні дзяцей становяцца:

- сумеснымі, заснаванымі на агульным інтарэсе да іх;
- павышаецца ўзровень дзіцячых узаемаадносін;
- становяцца характэрнай ўзгодненасць дзеянняў;
- папярэдні выбар тэмы;
- больш спакойнае размеркаванне роляў і ігравога матэрыялу;
- узаемадапамога ў працэсе гульні.

Пры кіраўніцтве сюжэтна-ролявымі гульнямі перад выхавацелямі *стаяць задачы:*

♣ фарміраванне гульні як дзейнасці (пашырэнне тэматыкі гульні, паглыбленне яе утрымання);

♣ выкарыстанне гульні ў мэтах выхавання дзіцячага калектыву і асобных дзяцей, кіраўніцтва сюжэтна-ролявай гульні патрабуе вялікага майстэрства і педагагічнага такту.

Умоўнае падзяленне прыёмаў кіраўніцтва гульнямі дзяцей, якія могуць быць выкарыстаны выхавальнікамі:

- прыёмы ўскоснага ўздзеяння;
- прыёмы прамога кіраўніцтва.

Ускосныя прыёмы - без непасрэднага ўмяшання ў гульню, ўзбагачэнне сацыяльнага вопыту дзяцей праз усе віды дзейнасці; прыцягненне дзяцей да вырабу аtryбутаў і афармлення гульнявых палёў.

Прамыя прыёмы - непасрэднае ўключэнне педагога ў гульню.

Комплексны метады кіраўніцтва ўяўляе сабой сістэму педагогічных уздзеянняў, якія спрыяюць развіццю самастойнай сюжэтнай гульні дзяцей, зыходзячы з яе узроставых асаблівасцеў і патэнцыйных магчымасцеў развіцця інтэлекту дзіцяці.

Комплексны метады кіраўніцтва гульні ўключае ўзаемазвязныя кампаненты:

- азнаямленне з навакольным у актыўнай дзейнасці дзіцяці;
- арганізацыя прадметна-гульнявога асяроддзя;
- зносіны дарослага з дзецьмі ў працэсе гульні.

Задачы навучання гульнявой дзейнасці на розных гадах навучання:

1-шы год навучання

Задачы:

- фарміраванне прадметна-адлюстроўнай дзейнасці: падахвочванне дзяцей выконваць простыя гульнявыя дзеянні па перайманні;
- выкарыстанне не толькі жэстаў, але і асэнсавага гукапераймання;
- выяўленне сувязяў паміж прадметам, дзеяннем і словам.

2-і год навучання

Задачы:

- выкананне шэрагу узаемазвязаных дзеянняў, аб'ядноўваючы некалькі цацак для рэалізацыі гульнявой задачы;
- адлюстраванне ў гульні простых жыццёвых сітуацый, якія ўключаюць знаёмыя бытавыя дзеянні;
- ўзбагачэнне жыццёвага вопыту дзяцей, арганізацыя назірання за дзеяннямі ў побыце, уласнымі дзеяннямі для развіцця гульнявога сюжэту.

3-і год навучання

Задачы:

- развіццё гульнявога сюжэту, падборка для гульні гульнявога матэрыялу;
- выкарыстанне прадметаў, якія замяняюць рэальныя прадметы;
- выкананне гульнявых дзеянняў, звязаных паміж сабой.
-

4-ы год навучання

Задачы:

- фарміраванне ў дзяцей умення выконваць некалькі дзеянняў у лагічнай паслядоўнасці: разумець гульнявую сітуацыю, браць на сябе ролю і дзейнічаць у адпаведнасці з ёй і з сюжэтам да канца;
- навучанне гульнявым дзеяннямі і ўсталяванню узаемаадносін паміж 2 дзеючымі асобамі;

- падахвочванне дзяцей да маўленчага выказвання: выказаць жаданне, задаваць пытанні, тлумачыць свае дзеянні.

5. Стварэнне ўмоў для развіцця сюжэтна-ролявай гульні, фарміраванне ігравога замяшчэння.

Стварэнне ўмоў для развіцця сюжэтна-ролявай гульні, фарміраванне ігравога замяшчэння:

- неабходна стварыць асаблівую прадметна-гульнявую абстаноўку з улікам узроставых і індывідуальных асаблівасцеў дашкольніка;
- неабходна арганізоўваць і ажыццяўляць гульнявую дзейнасць дзяцей паслядоўна і сістэматычна;
- неабходна навучаць дзіця гульнявым дзеянням (напрыклад, паказаць парадак гульнявых дзеянняў і інш.);
- фармаваць ролевыя ўменні;
- развіваць маўленчую актыўнасць дзяцей (напрыклад, неабходна шмат размаўляюць з дзецьмі);
- неабходна сачыць за тым, наколькі дзіця разумее гаворку дарослага;
- паказваючы, як трэба гуляць, варта ўсе дзеянні пазначаць словам.

Пры гэтым важна адразу ж перадаць прадмет дзіцяці, каб ён, пераймаючы даросламу, дзейнічаў з ім, а выхавальнік суправаджаў бы словам не толькі свае дзеянні, але і дзеянні дзіцяці;

- неабходна «прайграць» ўвесь маўленчы сюжэт на вачах у дзіцяці (Гуляючы нельга адцягвацца ад сюжэту);
- па меры авалодання дзецьмі сюжэтна-ролявой гульні даросламу варта паказаць, што можна выкарыстоўваць аловак або палачку замест градусніка, а кубік замест мыла;
- падчас гульні выхавальнік павінен шчыра пераўвасабляцца ў тою ці іншую асобу, каб закрануць эмоцыі дзіцяці, прымусіць яго суперажываць. Дарослы паказвае неабходнасць удзелу ў гульні дзяцей.

6. Характарыстыка гульні-драматызацыі, будаўніча-канструктыўнай гульні, асаблівасці кіраўніцтва імі.

Тэатральная дзейнасць - адзін з відаў творчай гульнявой дзейнасці, які звязан з успрыманнем твораў тэатральнага мастацтва і праяўленнем ў гульнявой форме атрыманых уяўленняў, пачуццяў, эмоцый.

Яны падзяляюцца на 2 асноўныя групы:

- рэжысёрскія гульні;
- гульні-драматызацыі.

У *рэжысёрскай гульні* дзіця як рэжысёр і адначасова голас за кадрам арганізоўвае тэатральна-гульнявое поле, акцёрамі і выканаўцамі у якіх з'яўляюцца лялькі. У іншым выпадку акцёрамі, сцэнарыстамі і рэжысёрамі з'яўляюцца самі дзеці, які падчас гульні дамаўляюцца аб тым, хто якую ролю выконвае, што робіць.

Гульні-драматызацыі ствараюцца па *гатовым сюжэце* з літаратурнага твора або тэатральнага прадстаўлення.

Такая гульня больш складана для дзяцей, чым атрыманне ў спадчыну таго, што яны бачаць у жыцці, таму, што трэба добра разумець і адчуваць вобразы герояў, іх паводзіны, памятаць тэкст твора, гэта і з'яўляецца *асаблівым значэнняў гульняў-драматызацыі* - яны дапамагаюць дзецям больш разумець ідэю творы.

У працэсе работы ў дзяцей:

- развіваецца ўяўленне;
- фармуюцца гаворка;
- інтанацыя;
- міміка;
- рухальныя навыкі (жэсты, пастава, рухі);
- развіваюць пачуццё партнёрства і творчыя здольнасці.

Яшчэ адзін выгляд - канструктарскія гульні.

Гэтыя творчыя гульні:

- накіроўваюць ўвагу дзіцяці на розныя віды будаўніцтва;
- садзейнічаюць набыццю канструктарскіх навыкаў арганізацыі;
- прыцягваюць дзяцей да працы;
- ярка праяўляецца цікавасць дзяцей да ўласцівага прадмета;
- жаданнем навучыцца з ім працаваць.

Матэрыялам для гэтых гульняў могуць быць:

- канструктары розных відаў і памераў
- прыродны матэрыял, з якога дзеці ствараюць розныя рэчы.

У працэсе канструктарскіх гульняў дзіцяця актыўна і пастаянна стварае нешта новае. І бачыць вынікі сваёй працы. У дзяцей павінна быць дастаткова будаўнічага матэрыялу, розных канструкцый і памераў.

агульныя рысы творчай гульні:

- 1) дзеці самастойна ці пры дапамозе дарослага (асабліва ў гульнях - драматызацыі) выбіраюць тэму гульні;
- 2) развіваюць яе сюжэт;
- 3) размяркоўваюць ролі паміж сабой;
- 4) выбіраюць неабходныя цацкі.

Асаблівае педагогічнае кіраўніцтва гульні-драматызацыі:

- арганізацыя пачынаецца з адбору творы (тэкст чытаецца выразна);
- дзеці забяспечваюцца неабходнымі атрыбутамі;
- праводзіцца работа над тэкстам літаратурнага твора;
- перад гульнёй варта правесці гутарку па зместу творы (Увага дзяцей завастраецца на тым, што рабілі персанажы, як рабілі, чаму так рабілі);
- абмяркоўваюцца асобныя эпізоды з твора, затым дзецям прапануецца іх адлюстраваць з дапамогай педагога;
- арганізуецца разнастайная мастацка-творчая дзейнасць (Маляванне, аплікацыя, лепка па тэме творы) з мэтай засваення паслядоўнасці падзей;
- па ходзе самой гульні педагог дае ўзоры перадачы пачуццяў, настрою герояў з дапамогай розных выразных сродкаў.

Методыка кіраўніцтва будаўнічымі гульнямі:

- для фарміравання ў дзяцей цікавасці да гульняў з будаўнічым матэрыялам, педагог выкарыстоўвае розныя прыёмы:
 - будуе сам у прысутнасці дзяцей;
 - залучае дзяцей у абыгрываннем пабудовы (у заапарку пасяляюцца ў клетках розныя жывёлы, туды прыходзяць дзеці са сваімі бацькамі);
 - прыём сатворчасці (прапануецца дзецям дабудаваць, перабудаваць, пераўтварыць пабудову, якую ён збудаваў);
- азнаямленне з будаўніцтвам у сапраўдным жыцці (на шпацырах, экскурсіях мэтазгодна звяртаць увагу дзяцей на асаблівасці розных збудаванняў);
- у працэсе навучання будаўніча-канструктыўным уменням выкарыстоўваюцца розныя *метадычныя прыёмы*:
 - дэманстрацыя ўзору;
 - паказ спосабаў пабудовы з тлумачэннем прыёмаў канструявання;
 - пастаноўка праблемнай задачы;
 - паведамленне тэмы пабудовы з указаннямі умоў.

Умовы для гульні з будаўнічым матэрыялам:

- падборка неабходнага будаўнічага матэрыялу (у адпаведнасці з задачамі развіцця канструктыўнай дзейнасці дзяцей дадзенага ўзросту);
- забеспячэнне часам і месцам для гульняў з будаўнічымі матэрыяламі;
- стэлажы для гульняў з настольным будаўнічым матэрыялам варта ставіць так, каб яны не перашкаджалі дзецям, не адцягвалі іх у працэсе гульні;
- выхаванне асцярожнага, ўважлівага стаўлення ў дзяцей да сваіх і чужым пабудоў;
- стварэнне ўмоў для абыгрывання пабудоў (падбор дробных цацак);
- аб'яднанне дзяцей для сумесных пабудоў з канструктара;
- стварэнне сітуацый, пры якіх дзіця, які авалодаў новымі ўменнямі, навучае іншых дзяцей;
- навучанне дзяцей асцярожнаму абыходжанню з канструктыўнымі і будаўнічымі матэрыяламі;
- стымуляцыя маўленчай актыўнасці дзяцей ў час гульні з будаўнічым матэрыялам.

Літаратура:

1. Давідчук, А. Н. Навучанне і гульня: Метад. дапаможнік / А. Н. Давідчук. - М.: Мазаіка-Сінтэз, 2006. - 168 с.
2. Казлова, С.А. Дашкольная педагогіка: Вучэб. дапаможнік для студ. асяроддзяў. пед. вучэб. устаноў. - 3-е выд., Выпраўл. і дап. - М.: Выдавецкі цэнтр «Акадэмія», 2001. - 416 с.
3. Разянкава, Ю. Ад гульні ў кубікі да канструявання. / Ю. Разянкава // Дашкольнае выхаванне. - 2007. - № 4. - С. 61-69.
4. Смірнова, Я. А. Сюжэтна-ролявая гульня / Я. А. Смірнова // Смірнова Е.О. Псіхалогія дзіцяці ад нараджэння да сямі гадоў. - М., 1997. - 384 с.

5. Эльконін, Д. Б. Ролзвая гульня - вядучы тып дзейнасці дзяцей дашкольнага ўзросту / Д. Б. Эльконін // Эльконін, Д. Б. Дзіцячая псіхалогія. - М., 2007. - 384 с.

РЕПОЗИТОРИЙ БГПУ