

Дыдактычныя гульні ва ўстановах адукацыі

Гульня – гэта вялізнае светлае акно, праз якое ў духоўны свет дзіцяці ўліваецца жыватворны паток уяўленняў, паняццяў аб навакольным свеце. Гульня – гэта іскра, запальваючая агеньчык пытлівасці і цікаўнасці.

В. А. Сухамлінскі.

Кожнаму ўзраставаму перыяду жыцця чалавека адпавядае вядучы від дзейнасці, і гэта вызначае своеасаблівасці ўсёй яе структуры на кожным этапе развіцця. Аблегчыць пераход да дашкольнага і школьнага жыцця дапамагаюць дыдактычныя гульні. Яны даюць магчымасць педагогу ажыццяўляць навучанне, развіццё маўленчых здольнасцей, фарміраванне каштоўных якасцей асобы і ўзаемаадносін дзяцей у даступнай і цікавай для іх гульнівай форме.

Нягледзячы на тое, што гульня не з'яўляецца для дашкольніка вядучай дзейнасцю, з прыходам дзіцяці ў школу яна не знікае і захоўваецца на працягу ўсяго перыяду навучання, пранікае ў іншыя яго заняткі, з'яўляецца сродкам актывізацыі вучэбнай, працоўнай, спартыўнай дзейнасці. Разглядаючы ролю гульні ў развіцці дзіцяці, Л. С. Выгоцкі адзначаў: “У школьным узросце гульня не памірае, а пранікае ў адносіны да рэчаіснасці. Яна мае свой унутраны працяг у школьным навучанні і працы...” Дзіцячая актыўнасць, жаданне дзейнічаць, перабудаваць свет выступае ў форме дзіцячых гуляў і з'яўляецца першым праяўленнем творчых адносін да свету. Праз гульні дзіця ўваходзіць у свет дарослых, авалодвае духоўнымі каштоўнасцямі, засвойвае папярэдні сацыяльны вопыт. Можна лічыць, што ў час гульні дзіця атрымлівае першы ўрок калектыўнага мыслення. Гэтая акалічнасць мае выключна важнае значэнне, калі прыняць да ўвагі, што будучае дзіцяці звязана з грамадска-карыснай працай, найгалоўнейшая

якасць якой – сумеснае, калектыўнае вырашэнне задач, накіраваных на дасягненне агульнай мэты.

Таму апора на гульнію (гульнівую дзейнасць, гульнівыя формы, прыёмы) – гэта важнейшы шлях уключэння дзяцей у вучэбную працу, спосаб забеспячэння эмацыянальнага водгуку на выхаваўчае ўздзеянне і нармальных (без перагрузак) умоў жыццядзейнасці.

Гульня – гістарычна ўзнікшы від дзейнасці дзяцей, які ўяўляе сабой узнаўленне дзеянняў дарослых і адносін паміж імі і накіраваны на арыенціроўку і пазнанне прадметнай і сацыяльнай рэчаіснасці; адзін са сродкаў фізічнага, разумовага і маральнага выхавання дзяцей”. Гульня ёсць патрабаванне растучага дзіцячага арганізма. У час гульні развіваюцца фізічныя сілы дзіцяці, моцнай робіцца рука, больш гібкім цела, развіваюцца кемлівасць, вынаходлівасць, ініцыятыва. У час гульні ў дзяцей выпрацоўваюцца арганізацыйныя навыкі, развіваюцца вытрымка, уменне ўзважваць абставіны і г. д.

Сутнасць дыдактычных гуляняў заключаецца ў вырашэнні пазнавальных задач, пастаўленых у займальнай форме. Само рашэнне пазнавальных задачы звязана з разумовым напружаннем, з пераадоўваннем цяжкасцей, што прывучае дзіця да разумовай працы. Адначасова развіваецца лагічнае мысленне дзяцей. Засвойваючы ці ўдакладняючы ў час дыдактычнай гульні той ці іншы праграмны матэрыял, дзеці вучацца назіраць, параўноўваць, класіфікаваць прадметы па тым ці іншым прыкметам; практыкаваць памяць, увагу; вучацца ўжываць дакладную тэрміналогію, звязна раскажваць; апісваць прадмет, называць яго дзеянне і якасці.

У час гульні дзеці пазнаюць колер, форму, велічыню, лікавыя і прасторавыя адносіны прадметаў, знаёмяцца з уласцівасцямі матэрыялаў.

Значэнне дыдактычных гуляняў вельмі вялікае для іх развіцця яшчэ і таму, што ў працэсе гульнівай дзейнасці сумесна з разумовым развіццём

здзяйсняецца фізічнае, эстэтычнае і маральнае выхаванне. Выконваючы разнастайныя рухі, дзеянні з цацкамі і прадметамі, дзіця развівае дробныя мышцы рукі. Засвойваючы колеры, яго адценні, форму прадметаў, маніпулюючы цацкамі і іншым гульнёвым абсталяваннем, набываючы пэўны адчувальны вопыт, дзеці пачынаюць разумець прыгажосць навакольнага свету. Выконваючы правілы гульні, дзеці прывучаюцца стрымлівацца, кантраляваць свае паводзіны, у выніку гэтага выходзіць воля, дысцыплінаванасць, сумленнасць, праўдзівасць, уменне дзейнічаць разам, дапамагаць адзін аднаму, радавацца ўласным поспехам і поспехам сваіх сяброў.

Такім чынам, дыдактычныя гульні і практыкаванні садзейнічаюць усебаковаму развіццю дзяцей.

У адрозненне ад гульняў наогул дыдактычная гульня валодае істотнай прыкметай – дакладна пастаўленай мэтай навучання і адпавядаючым ей педагогічным вынікам, якія могуць быць абгрунтаваны, вылучаны ў відавочным выглядзе і характарызуюцца вучэбна-выхаваўчай накіраванасцю.

Складаным пытаннем у тэорыі дыдактычных гульняў з'яўляецца пытанне іх класіфікацыі. Па змесце дыдактычныя гульні падзяляюць на гульні па азнаямленні з навакольным светам, развіцці мовы, развіцці матэматычных уяўленняў, гульні музычныя і г. д. Па выкарыстанні гульнёвага матэрыялу выдзяляюць гульні з цацкамі і малюнкамі, настольна-друкаваныя, слоўныя. Па ступені актыўнасці дзяцей дыдактычныя гульні падзяляюць на тры групы: гульні-заняткі, гульні-практыкаванні, аўтадыдактычныя гульні.

Дыдактычныя гульні маюць своеасаблівую структуру, у якой вылучаюцца такія структурныя элементы, як:

- 1) навучальная задача;
- 2) гульнёвае дзеянне ці гульнёвы элемент;

3) правілы;

4) заканчэнне гульні.

Навучальная задача вызначае змест, правілы гульні і накіроўвае гульнівыя дзеянні. Аб'ём і змест навучальных задач адпавядаюць праграме навучання дзяцей пэўнага ўзросту.

Рэалізацыя навучальных задач адбываецца праз гульнівыя дзеянні. Чым цікавейшыя гульнівыя дзеянні, тым больш непрыкметна і эфектыўна дзіця выконвае гульнівую задачу.

Гульнівыя дзеянні ці элементы ажыццяўляюцца ў форме гульнівых маніпуляцый цацкамі, прадметамі і малюнкамі (падбор, складванне, раскладванне), у форме пошуку прадмета і яго знаходжання; загадвання і адгадвання; выканання ролей; спаборніцтва; асобных гульнівых рухаў (плясканне ў далоні і г. д.); у якасці гульнівага элемента можа быць слова ці фраза – зачын. У адной гульні можа быць і некалькі гульнівых элементаў.

Дзеці імкнуцца ўнесці ў любую гульні элемент спаборніцтва. Гэта прывучае іх да больш высокага тэмпу разумовай дзейнасці, але гульні патрэбна выкарыстоўваць у выхаваўчых мэтах, накіроўваючы інтарэсы гуляючых на дасягненне калектыўнага выніку, каб пазбегнуць суперніцтва паміж гуляючымі.

Рэгулююць гульні правілы, выкананне якіх садзейнічае развіццю зместу гульні, ажыццяўленню дыдактычных задач. Правілы ўказваюць шлях рашэння задачы, вызначаюць прыёмы разумовай дзейнасці, рэгулююць узаемаадносіны гуляючых. Яны характарызуюць патрабаванні да паводзін дзяцей у час гульні, абумоўліваюць каштоўнасць гульні: выхоўваюць уменне суадносіць свае дзеянні з дзеяннямі сяброў, развіваюць адчуванне справядлівасці, уменне ацэньваць сябе і сяброў.

Правілы кіруюць пазнавальнай дзейнасцю дзяцей. Яны павінны быць аптымальнай складанасці, не надта цяжкімі і не надта лёгкімі. Цяжкасць – стымуляцыя разумовай дзейнасці дзяцей. Значныя цяжкасці прыводзяць да

негатыўных адносін дзяцей да гульні. Калі правілы лёгкія – адбываецца зніжэнне зацікаўленасці дзяцей гульні.

Аднак разам з пералічанымі кампанентамі дыдактычнай гульні існуюць і іншыя: гульнівая задача, задума, змест, ход гульні, вынік, працягласць і паўторнасць гульні.

У дыдактычнай гульні павінны быць пэўныя суадносіны паміж дыдактычным заданнем і гульнівымі элементамі. У дыдактычнай гульні дзіця павінна быць зацікаўлена ў асноўным не сюжэтным зместам гульні, а той задачай, якую ставіць гуляе, таму што дзіця, захопленае сюжэтам гульні, цяжка будзе накіраваць на рашэнне яе дыдактычнай задачы.

Выдзяляюцца наступныя структурныя капаненты гульні:

1. Перадгульнівая сітуацыя. З'яўляецца комплексным працэсам, які заключаецца ў прад'яўленні дзецям умоў і мэт дыдактычнай гульні. Яна патрабуе дакладнай пастаноўкі задачы ў захопляючай форме пры дапамозе моўных і іншых сродкаў зносін (эмацыянальнае тлумачэнне, міміка, жэсты, тон, голас, тэмп мовы), накіраванай на актывізацыю разумовай дзейнасці і ўяўлення дзіцяці, пазнавальнасці: цікавасці, жадання гуляць, эмацыянальнай прывабнасці дыдактычнай гульні.

Перадгульнівая сітуацыя патрабуе выкарыстання гульнівых прыемаў: лічылкі, песні, загадкі, жэрабя і інш. – гэта стварае гульнівы стан дзяцей.

2. Гульнівая сітуацыя. Яна ствараецца педагогам. Дзейнасць педагога нясе наступныя элементы: загадкі, заданні на пошук, уяўленне, арганізацыю нечаканасці і сюрпрызаў, спаборніцтва і інш. Гульнівая сітуацыя ў адносінах да дзіцяці праяўляецца ў яго дзейнасці: адгадках, знаходках, рашэннях, эмацыянальнай і пазнавальнай рэакцыі.

Такім чынам, для здзяйснення дыдактычнай гульні патрэбны адпаведныя аб'ектыўныя і суб'ектыўныя ўмовы. Аб'ектыўныя ўмовы ствараюцца штучна педагогам, суб'ектыўныя праяўляюцца ў дзяцей у працэсе рашэння гульнівых задач.

3. Задачи (вучэбная і гульнівая). У аснове дыдактычнай гульні ляжыць пэўная задача, у вырашэнні якой заключаны сэнс гульні. Задача з'яўляецца сістэмаўтвараючым кампанентам дыдактычнай гульні і іменна яна надае ёй навучальны характар.

Для таго, каб дыдактычныя гульні маглі выконваць сваё прызначэнне, неабходна ўдалае зліццё ў іх пазнавальных і гульнівых задач!

Наяўнасць дыдактычнай задачы забяспечвае пераход ад гульнівай дзейнасці да вучэбнай і адпавядае таму, што пры паступовым набыванні ведаў гульнівы інтарэс вучняў адыходзіць на другі план. У той жа час гульнівая задача павінна цікавіць дзяцей, надаваць гульні змест і сэнс, а сама дзейнасць павінна быць прывабнай, займальнай пры рашэнні задачы.

4. Правіла. Важная асаблівасць правіл дыдактычнай гульні заключаецца ў тым, што дзіця не ўдзельнічае ў іх устанаўленні. Іменна гэты факт збліжае дыдактычную гульнію з вучэбным працэсам таму, што ва ўстанаўленні нормаў навучання дзіця не ўдзельнічае, яны задаюцца звонку, г. зн. педагогам. Таму актыўнасць дзяцей у дыдактычных гульніях ствараецца павышанай увагай да займальнасці зместу і формы.

Выкананне правіл накіроўваецца і кантралюецца гульнівымі дзеяннямі.

5. Дзеянні. Імі лічацца тыя дзеянні, якія робяць дзеці ў час гульні. Чым больш яны своеасаблівыя і рознабаковыя, тым больш цікавай робіцца гульнія і ў ёй удзельнічае большая колькасць дзяцей.

Выконваючы гульнівыя дзеянні, дзіця ўключаецца ў такія адносіны з наваколлем, якія адпавядаюць яго эмацыянальным патрабаванням. У дзіцяці ўзнікае больш жадання дзейнічаць у такіх незвычайных сітуацыях, яно будзе захоплена гульнівымі дзеяннямі, праявіць актыўнасць, арганізатарскія здольнасці і іншыя якасці.

6. Гульнівы стан. Гульнівы стан складаецца з тых перажыванняў, якія адчувае кожнае дзіця ў час гульні. Значыць, уяўляемая сітуацыя дыдактычнай гульні заключае ў сабе сэнс гульні дзіцяці. Калі гульнія праходзіць весела, займальна, дзеці атрымліваюць вялікае задавальненне. Ад

такой дзейнасці ў дыдактычнай гульні залежыць выкананне задачы і дасягненне жаданых вынікаў. Іменна гэтыя працэсы звязаны з гульнівым станам гуляючых.

7. Вынік. Вынік гульні з'яўляецца яе неад'емным структурным кампанентам. Настаўнік у выніку гульні вызначае, якія веды набылі вучні, якія навыкі і ўменні сфарміраваны, ён павінен звярнуць вялікую ўвагу на эмацыянальны настрой, стан кожнага гуляючага.

Такім чынам, вынік дыдактычнай гульні закранае эмацыянальны бок, садзейнічае набыццю новых ведаў, фарміраванню навыкаў і ўменняў. Дыдактычная гульня – метады навучання і выхавання, які мае строгую структуру, уздзейнічае на эмацыянальную, інтэлектуальную сферу школьнікаў, стымулюе іх дзейнасць, у працэсе якой фарміруецца самастойнасць у прыняцці рашэнняў, засвойваюцца і замацоўваюцца веды, фарміруюцца сацыяльныя рысы асобы. Адсутнасць хаця б аднаго са структурных кампанентаў робіць дыдактычную гульню немагчымай.