

Педагагічнае кіраўніцтва рознымі відамі
гульні дзяцей дашкольнага ўзросту з
цяжкімі парушэннямі маўлення

Змест:

1. Характарыстыка творчай гульні, змест, асаблівасці, структура, прыёмы педагагічнага кіраўніцтва.
2. Характарыстыка гульні з правіламі, іх змест, асаблівасці, структура, прыёмы педагагічнага кіраўніцтва.

РЕПОЗИТОРИЙ БГПУ



1. Характарыстыка творчых гульняў, іх змест, асаблівасці, структура, прыёмы педагогічнага кіраўніцтва

У творчых гульнях адбываюцца ўражанні дзяцей аб навакольным жыцці, глыбіня разумення імі тых ці іншых жыццёвых з'яў. Свабода, самастойнасць, самаарганізацыя і творчасць у гэтай групе гульняў выяўляюцца з асаблівай паўнатай.

У творчай гульні развіваюцца каштоўныя для будучага школьніка якасці:

- актыўнасць;
- самастойнасць;
- самаарганізацыя.



Творчыя гульні



Сюжэтна- ролевая

(З элементамі працы, з
элементамі мастацка-
творчай дзейнасці)



Будаўніча- канструктыўная



Тэатралізаваныя (Рэжысёрскія, гульні- драматызацыі)

Характарыстыка сюжэтна-ролевай гульні (структура, своеасаблівасць ўтрымання, узроўні развіцця)

Значная частка творчых гульняў - гэта сюжэтна-ролевыя гульні ў «каго-небудзь» або «ў што-небудзь». Цікавасць да творчых ролевых гульняў развіваецца ў дзяцей з 3-4 гадоў.

У творчай сюжэтна-ролевай гульні дзіця выконвае сімвалічныя дзеянні («як быццам бы»), рэальныя прадметы замяняе цацкамі ці ўмоўна тымі прадметамі, якімі валодае, прыпісваючы ім неабходныя ўласцівасці.

РЕГІСТРАТОРІЙ БІЛЕТ



Структура ролевой игры, согласно Д.Б. Эльконину:

- роли, которые берут на себя дети в процессе игры;
- игровые действия, с помощью которых дети реализуют взятые на себя роли и отношения между ними;
- игровое использование предмета, умственное замещение реальных предметов, которые есть у распаруженных детей;
- реальные отношения между играющими детьми, которые выявляются в различных репликах, с помощью которых регулируется весь ход игры.

Кіраўніцтва сюжэтна-ролевай гульні дашкольнікаў з ЦПМ

Напрамкі работы:

- фарміраванне гульні як дзейнасці (педагог ўплывае на пашырэнне тэматыкі сюжэтна-ролевых гуляў, паглыбленне іх утрымання, спрыяе авалоданню дзецьмі ролевых паводзін);
- выкарыстанне гульні як сродку выхавання дзіцяці, станаўлення дзіцячага калектыву.

РЕПОЗИТОРИЙ БГПУ



Прыёмы кіраўніцтва гульнёй

- 1) **Прамое кіраўніцтва** прадугледжвае непасрэднае ўмяшанне дарослага ў гульню дзяцей (ролевым ўдзеле ў гульні, тлумачэнні, аказанні дапамогі, савет па ходзе гульні, прапанова новай тэмы гульні).
- 2) **Ўскоснае кіраўніцтва** мяркуе, каб педагог:
 - падаваў ўзоры зносінаў з рознымі людзьмі;
 - даваў эталоны эмацыйных праяў;
 - ўважліва сачыў за рэакцыямі дзяцей;
 - спрыяў адэкватным і эмацыйным зносінам дзяцей у працэсе гульні.

Комплексны метады кіраўніцтва ўяўляе сабой сістэму педагагічных уздзеянняў, якія спрыяюць развіццю самастойнай сюжэтнай гульні дзяцей, зыходзячы з яе ўзроставых асаблівасцяў і патэнцыйных магчымасцяў развіцця інтэлекту дзіцяці.

Комплексны метады ўключае ўзаемазвязаныя кампаненты:

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



Стварэнне ўмоў для развіцця сюжэтна-ролевай гульні:

- ❖ неабходна стварыць асаблівую прадметна-гульнявую сераду з улікам узроставых і індывідуальных асаблівасцяў дашкольніка;
- ❖ неабходна арганізоўваць і ажыццяўляць гульнявую дзейнасць дзяцей паслядоўна і сістэматычна, а не ад выпадку, да выпадку;
- ❖ неабходна навучаць дзіця гульнявым дзеянням (напрыклад, паказаць парадак гульнявых дзеянняў і інш.);
- ❖ фарміраваць ролевыя ўменні;
- ❖ развіваць маўленчую актыўнасць дзяцей (напрыклад, неабходна шмат размаўляць з дзецьмі, усяляк заахвочваць дзяцей звяртацца з пытаннямі з нагоды той ці іншай цацкі, рэчы і г.д.);

- ❖ неабходна сачыць за тым, наколькі дзіця разумее гаворку дарослага;
- ❖ паказваючы, як трэба гуляць, варта ўсе дзеянні пазначаць словам;
- ❖ неабходна «прайграць» ўвесь маўленчы сюжэт на вачах у дзіцяці (гуляючы, нельга адцягвацца ад сюжэту);
- ❖ па меры авалодання дзецьмі сюжэтна-ролевай гульні даросламу варта паказаць, што можна выкарыстоўваць аловак або палачку замест градусніка, а кубік замест мыла;
- ❖ падчас гульні выхавальнік павінен пераўвасабляцца ў той ці іншы твар, каб закрануць эмоцыі дзіцяці, прымусіць яго суперажываць.



Фарміраванне гульнявога замяшчэння ў дзяцей дашкольнага ўзросту з ЦПМ

Этапы фарміравання

Фарміраванне дзеянняў замяшчэння з аб'ёмнымі прадметамі-намеснікамі ва ўмовах сюжэтна-адлюстроўчай гульні.

Задачы:

- ❖ фарміраванне ўяўленняў аб умоўным выкарыстанні прадметаў-намеснікаў у гульні;
- ❖ пераадоленне стэрэатыпнасці гульнявога замяшчэння, а таксама цяжкасцяў падвойнага перайменавання прадметаў;
- ❖ фарміраванне ўменняў дзяцей самастойна падбіраць і выкарыстоўваць прадметы-намеснікі для рэалізацыі ўласнай задумы ў рамках сюжэтна-адлюстроўчай гульні.

Пры рэалізацыі дадзенага этапу дзеці з ЦПМ вучацца:

- бачыць у розных прадметах магчымыя намеснікі іншых прадметаў;
- выкарыстоўваць і пераназываць адзін і той жа прадмет у якасці намеснікаў розных, але падобных у нейкай якасці прадметаў;
- разумець перавагу выкарыстання ў якасці намеснікаў неафармаванага гульнявога матэрыялу ў параўнанні з выкарыстаннем сюжэтных цацак;
- на аснове вылучэння знешніх прыкмет прадметаў і функцыянальнага прызначэння падбіраць прадметы-намеснікі да розных гульнявых сітуацыях.

РЕПЕТИТОРИЙ



Гульні і гульнявыя практыкаванні:

- «Прыдумай сам»;
- «Частуй ляльку Машу абедам»;
- «Падбярэм ляльцы Машы мэблю»;
- «Які прадмет падыходзіць»;
- «У што можна гуляць з гэтымі прадметамі».



II Фарміраванне дзеянняў замяшчэння з плоскасцевымі намеснікамі ў рамках гульні - драматызацыі.

Задачы:

- фарміраванне ўяўленняў аб замяшчэнні персанажаў казкі і асобных яе прадметаў з дапамогай намеснікаў плоскасцевага і больш умоўнага характару;
 - фарміраванне ўменняў выкарыстоўваць умоўна-схематычныя выявы намесніка, прыдатныя персанажы і прадметы для драматызацыі казкі;
 - фарміраванне ўменняў размяшчаць плоскасныя намеснікі і дзейнічаць з імі ў адпаведнасці з сюжэтам разыгрываемай казкі;
 - фарміраваць уменні падбіраць плоскасныя намеснікі для разгульвання сюжэтаў знаёмых казак.
- 

Пры рэалізацыі дадзенага этапу дзеці з ЦПМ вучацца:

- суадносіць персанажаў і атрыбуты казкі з намеснікамі, намаляванымі ва ўмоўна-плоскасцевай форме;
- прайграваць асноўныя эпізоды казкі пры дапамозе дзеянняў з плоскасцевымі намеснікамі;
- самастойна падбіраць і выкарыстоўваць намеснікаў для разгульвання казкі.

РЕПОЗИТОРИЙ БГПУ



Гульні- драматизації:

- «Тры мядзведзя»;
- «Церамок»;
- «Калабок»;
- «Рэпка» і інш.

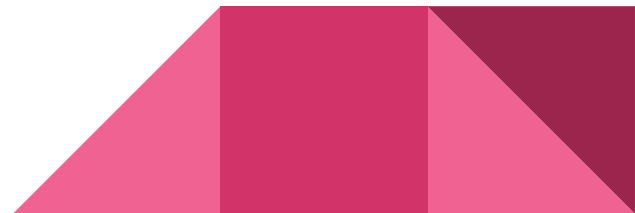


III Фарміраванне ўмення разумець, выкарыстоўваць прадметную і больш умоўную сімволіку (знакі) у рамках дыдактычнай гульні.

Задачы:

- фарміраванне ўяўленняў аб замяшчэнні аб'ектаў, дзеянняў і з'яў навакольнай рэчаіснасці з дапамогай знакаў і сімвалаў;
- фарміраванне ўменняў перакладаць замяшчаць рэчаіснасць на абстрактна-сімвалічную мову;
- фарміраванне ўменняў апераваць знакамі ў гульніявых сітуацыях, абапіраючыся на разуменне іх значэнняў.

РЕПОЗИТОРИЙ БГПУ



Пры рэалізацыі дадзенага этапу дзеці з ЦПМ вучацца:

- суадносіць карцінкі з выявай розных прадметаў, з'яў сітуацый з пэўнымі сімваламі і знакамі;
- разумець значэнне і раскрываць змест некаторых агульнаўжытных знакаў, бачыць іх вобразнасць, сцісласць і абагульненасць;
- самастойна прыдумляць нескладаныя графічныя знакі для абазначэння прадметаў, з'яў навакольнай рэчаіснасці.

РЕПОЗИТОРИЙ БГПУ



Гульні і гульнявыя практыкаванні:

- «Паход за пакупкамі»;
- «Якая крама»;
- «Экскурсія па горадзе»;
- «Кіроўцы»;
- "Прагноз надвор'я";
- «Зборы ў дзіцячы сад».



Такім чынам, кіраўніцтва гульні **не павінна быць дакучлівым, выклікаць пратэст, выхад з гульні**. Дарэчны **навадныя пытанні, парады, рэкамендацыі**. Выхавальнік аказвае выхоўваемае ўздзеянне праз **ролі**, якія выконваюцца дзецьмі.

Найбольш эфектыўным спосабам кіраўніцтва з'яўляецца **ўдзел самага выхавацеля ў гульні**.

Па **заканчэнні** гульні выхавальнік адзначае дружныя дзеянні дзяцей, старэйшых прыцягвае да абмеркавання гульні, падкрэслівае станоўчыя ўзаемаадносіны яе ўдзельнікаў. Усё гэта спрыяе развіццю цікавасці ў дзяцей да наступных гуляняў.



Будаўніча-канструктыўныя гульні

Значэнне:

- накіроўваюць увагу дзіцяці на розныя віды будаўніцтва;
- садзейнічаюць набывццю канструктарскіх навыкаў;
- прыцягваюць да працоўнай дзейнасці;
- фармуюць цікавасць дзяцей да ўласцівасцяў прадмета.



Умовы для гульняў 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 чужых пабудоў;
- стварэнне ўмоў для абыгрывання пабудоў (падбор дробных цацак);
- аб'яднанне дзяцей для сумесных пабудоў з канструктара;

- стварэнне сітуацый, пры якіх дзіця, якое авалодала новымі ўменнямі, навучае іншых дзяцей;
- навучанне дзяцей асцярожнаму абыходжанню з канструктыўнымі і будаўнічымі матэрыяламі, раскладванне дэталей па вочках стэлажоў;
- стымуляцыя маўленчай актыўнасці дзяцей у часе гульні з будаўнічым матэрыялам.
- абмяркоўваюцца асобныя эпізоды з твора, затым дзецям прапануецца іх адлюстравач з дапамогай педагога;
- арганізуецца разнастайная мастацка-творчая дзейнасць (маляванне, аплікацыя, лепка па тэме творы) з мэтай засваення паслядоўнасці падзей;
- па ходу самой гульні педагог дае ўзоры перадачы пачуццяў, настрою герояў з дапамогай розных выразных сродкаў.



Методыка кіраўніцтва будаўнічымі гульнямі

Для фарміравання ў дзяцей цікавасці могуць выкарыстоўвацца розныя прыёмы:

- педагог сам будуе ў прысутнасці дзяцей;
- залучае дзяцей у абыгрыванне пабудовы (у заапарку пасяляюцца ў клетках розныя жывёлы, туды прыходзяць дзеці са сваімі бацькамі);
- выкарыстоўвае прыём сатворчасці (прапануецца дзецям дабудаваць, перабудаваць, пераўтварыць пабудову, якую ён збудаваў);
- знаёміць з будаўніцтвам у рэальным жыцці (на шпацырах, экскурсіях мэтазгодна звяртаць увагу дзяцей на асаблівасці розных збудаванняў).

Гульня-драматызацыя

Гульня-драматызацыя - адзін з відаў творчай гульнівай дзейнасці, якая звязана з успрыманнем твораў тэатральнага мастацтва і выявай ў гульнівай форме атрыманых уяўленняў, пачуццяў, эмоцый.

Ствараюцца па гатовым сюжэце з літаратурнага твору ці тэатральнага прадстаўлення.



Значэнне гульні- драматызацыі для дзяцей дашкольнага ўзросту з ЦПМ:

- развіваецца ўяўленне;
- фармуюцца гаворка, інтанацыя, міміка;
- развіваюцца рухальныя навыкі (жэсты, хада, пастава, рухі);
- дзеці вучацца спалучаць у ролі рух і слова;
- развіваецца пачуццё партнёрства і творчыя здольнасці.

РЕПОЗИТОРИЙ БГПУ



Асаблівасці педагагічнага кіраўніцтва гульні-драматызацыі:

- арганізацыя пачынаецца з адбору твору (тэкст чытаецца выразна, мастацка);
- дзеці забяспечваюцца неабходнымі атрыбутамі;
- праводзіцца работа над тэкстам літаратурнага твору;
- абмяркоўваюцца асобныя эпізоды з твору, затым дзецям прапануецца іх адлюстраваць з дапамогай педагога;
- арганізуюцца разнастайная мастацка-творчая дзейнасць (маляванне, аплікацыя, лепка па тэме твору) з мэтай засваення паслядоўнасці падзей;
- па ходзе самой гульні педагог дае ўзоры перадачы пачуццяў, настраю герояў з дапамогай розных выразных сродкаў.

2. Характарыстыка гульняў з правіламі, іх змест, асаблівасці, структура, прыёмы педагагічнага кіраўніцтва

Гульні з правіламі - гэта адмысловая група гульняў, спецыяльна створаная народнай або навуковай педагагікай для вырашэння пэўных задач навучання і выхавання дзяцей. Дадзеная група гульняў прыдумляецца дарослымі.

Да гульняў з правіламі адносяцца:

- дыдактычныя гульні;
- рухомыя гульні.



Дыдактычныя гульні - гэта від навучальных заняткаў, якія арганізуюцца ў выглядзе навучальных гульняў, якія рэалізуюць шэраг прынцыпаў ігравога, актыўнага навучання і якія адрозніваюцца наяўнасцю правілаў, фіксаванай структуры гульнявой дзейнасці і сістэмы ацэньвання, адзін з метадаў актыўнага навучання.



Характарыстыка дыдактычнай гульні:

Дыдактычная гульня мае сваю структуру, якая ўключае некалькі кампанентаў:

- **навучалая (дыдактычная) задача** - асноўны элемент дыдактычнай гульні, якому падпарадкаваны ўсе астатнія (для дзяцей навучальная задача фармулюецца як гульнявая);
- **гульнявыя дзеянні** - гэта спосабы праявы актыўнасці дзіцяці ў гульнявых мэтах;
- **правілы** - забяспечваюць рэалізацыю гульнявога ўтрымання.



Дыдактычныя гульні адрозніваюцца

<i>Па змесце:</i>	<i>Па дыдактычнаму матэрыялу:</i>
матэматычныя	гульні з прадметамі і цацкамі
прыродазнаўчыя	настольна-друкаваныя
маўленчыя	словесныя

Умовы, якія неабходна выконваць выхавальніку пры правядзенні дыдактычнай гульні:

- выразна і эмацыйна тлумачыць дзецям задачу і правілы гульні;
 - займаць у гульні пазіцыю раўнапраўнага партнёра, суперажываць удзельнікам, жыва і эмацыйна рэагаваць на ход гульні, падтрымліваць цікавасць да дзеянняў кожнага дзіцяці;
 - ўводзіць у гульню элементы спаборніцтва, вясёлай спаборнасці каманд, заахвочваць заўзятараў, якія эмацыйна падтрымліваюць удзельнікаў;
 - даваць магчымасць кожнаму дзіцяці быць у ролі, як удзельніка, так і вядучага гульні; забяспечваць пастаянную змену гульнявых роляў.
- 

У падрыхтоўку да правядзення дыдактычнай гульні ўваходзяць:

- выбар гульні ў адпаведнасці з дыдактычнымі задачамі;
- вызначэнне месца і ролі гульні ў сістэме навучання і выхавання;
- ўсталяванне ўзаемасувязі і ўзаемадзеяння з іншымі формамі выхаваўчай - адукацыйнай работы;
- падрыхтоўка гульнявога абсталявання;
- вызначэнне часу гульні ў рэжыме дня.



Правядзенне дыдактычных гульняў уключае:

- азнаямленне дзяцей з зместам гульні, з дыдактычным матэрыялам, які будзе выкарыстаны ў гульні (паказ дыдактычнага матэрыялу, кароткая размова, падчас якой удакладняюцца наяўныя веды і ўяўленні дзяцей);
- тлумачэнне ходу і правілаў гульні, падчас якога выхавальнік звяртае ўвагу на неабходнасць выразнага выканання правілаў;
- паказ гульнявых дзеянняў выхавальнікам;
- вызначэнне ролі выхавацеля ў гульні: яго ўдзел у якасці ўдзельніка, заўзятара або арбітра (мера ўдзелу выхавацеля ў гульні залежыць ад узросту дзяцей, узроўню іх падрыхтоўкі, складанасці дыдактычнай задачы, гульнявых правілаў);
- вызначэнне колькасці ўдзельнікаў;

- выпрацоўка ў дзяцей гульнявога настрою, жадання гуляць;
- кіраўніцтва ходам гульні, забеспячэнне актыўнасці ўсіх дзяцей, аказанне дапамогі маючым патрэбу;
- падвядзенне вынікаў гульні.

Аналіз гульні накіраваны на:

- выяўленне прыёмаў яе падрыхтоўкі і правядзення;
- выяўленне індывідуальных асаблівасцяў у паводзінах і характары дзяцей;
- ўскладненне гульні і ўзбагачэнне новым матэрыялам.

РЕПЕДИТОРИЙ БГПУ



Рухомыя гульні - гэта сьвядомая, актыўная дзейнасць дзіцяці, якая характарызуецца дакладным і своєчасовым выкананнем заданняў, заснаваных на розных відах рухаў і звязаных з абавязковымі для ўсіх удзельнікаў правіламі.



Рухомыя гульні адрозніваюць



па ступені
рухомасці
(малой, сярэдняй,
вялікай)



па пераважных
рухах (са скачкамі,
перабежкамі і інш.)



па пераважных
прадметах (з
мячом, скакалкай
і інш.)

РЕПОЗИТОРИЙ БГПУ

Структура рухомай гульні:

- змест гульні (вызначаецца рухамі, якія ўваходзяць у склад той ці іншай гульні);
- рухальныя дзеянні (могуць быць пераймальнымі, вобразна-творчымі, рытмічнымі; усе рухальныя дзеянні могуць выконвацца ў розных камбінацыях і спалучэннях);
- правілы (носяць арганізуючы характар: яны вызначаюць ход гульні, паслядоўнасць выканання дзеянняў, узаемаадносіны ўдзельнікаў гульні, паводзіны кожнага, хто іграе).



Асноўныя метадычныя прыёмы да правядзення рухомых гульняў:

- ведаць на памяць ход і правілы гульні;
 - памятаць, што гульні павінны быць даступны дзецям, падбірацца ў адпаведнасці з праграмнымі патрабаваннямі;
 - ўлічваць індывідуальныя асаблівасці кожнага дзіцяці;
 - далучаць дзяцей у гульню яркімі атрыбутамі, цацкамі, зазывалкамі, лічылкамі, вершамі і г.д.;
 - падбіраць гульні, якія ярка адлюстроўваюць нашу рэчаіснасць, побыт, традыцыі розных народаў;
 - пачынаць навучанне рухомым арганізавана (пачынаць з простых некамандных гульняў, дзе галоўную ролю бярэ на сябе выхавальніца).
- 

- пераходзіць ад простых гульняў да складаных трэба паступова, не чакаючы, пакуль дзеці страцяць цікавасць да ўжо знаёмых гульняў;
- сачыць за дазоўкай фізічнай нагрузкі;
- выкарыстоўваць як мага больш народнага фальклору, г.зн. гульні маюць вялікае значэнне для развіцця прамовы дзіцяці;
- заканчваць гульню трэба своєчасова, бо яе зацягванне можа прывесці да ператамлення;
- абавязкова падвесці вынік гульні.

Перш чым педагог прапануе дзецям з ЦПМ рухомую гульню, ён павінен загадзя пазнаёміць з элементамі гульні, папрактыкаваць дзяцей у тых рухах, якія ім складана выконваць.



Педагагічнае кіраўніцтва рознымі відамі
гульняў дзяцей дашкольнага ўзросту з
цяжкімі парушэннямі маўлення