



Методыка
вывучэння
жывёльнага
свету

Агульныя патрабаванні да вывучэння жывёльнага свету

- Арганізаваць вывучэнне жывёл варта, па магчымасці, шляхам назірання за жывымі жывёламі. За дзікімі жывёламі зручней назіраць зімой, таму што яны перабіраюцца бліжэй да жылля чалавека, а снег добра захоўвае іх сляды.
- Звяртаць увагу школьнікаў на змены ў вобразе жыцця і знешнім выглядзе жывёл у залежнасці ад пары года: на афарбоўку футра зімой і летам, апярэнне птушак, нарыхтоўку корму на зіму, на зімовую спячку жывёл і г.д.

- Паказаць ролю жывёл у жыцці чалавека і прыроды.
- Звяртаць увагу на асаблівасці знешняй будовы жывёл у сувязі з харчаваннем, месцам рассялення, а таксама прыстасаванні жывёл да навакольнага асяроддзя.
- Практычная накіраванасць: кармленне птушак зімой, догляд за жывёламі жывога кутка.
- Трэба памятаць, што ў прыродзе амаль няма абсалютна шкодных і абсалютна карысных жывёл. Гэта выцякае з складаных узаемасувязяў, якія існуюць у прыродзе, і якія нельга раскрыць цалкам пры навучанні дзяцей у пачатковай школе.
- Напрыклад, драпежныя жывёлы, якія сілкуюцца іншымі жывёламі, таксама патрэбныя. Яны ядуць у асноўным хворых, аслабленых, асуджаных на гібель жывёл, што перашкаджае распаўсюджванню хвароб. Ад хвораі жывёлы можа заразіцца здаровае. Драпежнікі таксама прыносяць карысць.

Прыкладны план вывучэння жывёлы:

1 клас

1. Хто гэта?
2. Хатняе або дзікае?
3. Дзе жыве? У чым жыве?
4. Якія часткі цела ў яго ёсць?
5. Чым пакрыта цела?
6. Чым сілкуецца?
7. Як называецца дзіцяня?

2 клас

8. Як прыстасоўваецца?
9. Якую карысць прыносіць?
10. Як паводзіць сябе зімой ці ў іншыя поры года? (Што робіць у розныя часы года?)

3 клас

11. Якія гукі выдае (голас)?
12. Якія звычкі?
13. Як абараняецца ад ворага?

На ўдакладненне асаблівасцей знешняга выгляду жывёл накіраваны такія гульні, як:

1. «У каго доўгі хвост?»

Настаўнік называе розных жывёл. Калі ў яго доўгі хвост, дзеці павінны падняць руку і памахаць ёю. Калі хвост кароткі, руку падымаць не трэба. Напрыклад: конь, карова, заяц, мядзведзь, тыгр.

2. «Біялагічная мазаіка».

Ілюстрацыі жывёл разразаюцца на часткі. Навучэнцам трэба іх правільна скласці.

3. «Даведайся па частцы» (адкрыта толькі характэрная частка, прычым жывёл можна прад'яўляць парамі: вушы вавёркі і рысі).

4. «Частка і цэлае». Кіпцюр - птушка, звер. Джала - пчала. Крыло - птушка. Вусы - кошка, жук і г. д.

5. «Што зблытана».

Мазайка, але часткі жывёл складзеныя няправільна.

6. «Намалюй».

Намаляваная вялікая частка жывёлы. Трэба дамаляваць нейкую характэрную частка, каб лепш яе запомніць.

7. «Апрані мяне».

Трэба размаляваць жывёл.

Для двух апошніх гульняў патрэбныя шаблоны, якія лёгка зрабіць з дапамогай празрыстай калькі і пэўных ілюстрацый.

Асаблівую ўвагу трэба звярнуць на назву дзіцянятаў. Напрыклад(карова - цяля, авечка - ягня, свіння - парася, конь - жарабя, сабака - шчаня, курыца - кураня і інш.). Для замацавання гэтых ведаў праводзяцца гульні.

1. «Вялікія і маленькія» або «Чые дзеткі?»

У гэтай гульні трэба злучыць лініяй малюнку жывёл і іх дзіцянятаў (або вербальны варыянт).

«Быў - стаў». Медзведзяня - мядзведзь; ваўчаныя -...; лісяня -....

2. «Птушкі і іх птушаняты». Курыца, певень - кураня; качка, качар - качаня; гусь, гусь - гусенок; індык, індык - індычанё; каўка – галчаня.

3. «Жывёлы і іх дзіцяняты». Карова, бык - цялё; авечка, баран - авечка.

4. «Адзін - шмат». Цялё - цяляты, шмат цялятаў; шчанюк - шчанюкі, шмат шчанят.

На замацаванні спосабу руху жывёл могуць быць аправлены такія дыдактычныя гульні, як:

5. «Бывае - не бывае», мурашка поўзае; матылёк лётае; страказа скача; пчала поўзае; павук лётае.

- Трэба звярнуць увагу на тое, як зімуюць птушкі, звяры, рыбы, земнаводныя.
- Як яны прыстасаваліся да зімы (хтосьці спіць усю зіму; колер цалкам памяняў; корм запас; бліжэй да жылля чалавека падышоў).
- Чаму зімой лёгка знайсці звяроў (добра бачныя; на снезе сляды; сляды ад ежы);
- Як чалавек дапамагае зверу перазімаваць.

Пры вывучэнні жывёл рэкамендуецца розныя віды работ:

1. Складанне апавяданняў або апісанняў.

Прыблізны план апавядання пра птушку:

- як называецца;
- якая па памеры (велічыні);
- якога колеру;
- якой дзюбу (памер);
- як перамяшчаецца;
- якія гукі выдае

2. Адгадваньня загадак.

3. Вызначэнне жывёл па прыкметах.

Шэры, драпежны, прагны - воўк. Рыжая, хітрая, спрытная - ліса.

4. Падбор прыкмет да жывёл.

Мядзведзь які? ..., (нязграбны, вялікі)

5. Знаёмства з фразеалагічным звярынцам (параўнанне з жывёламі ці якія параўнання прыйшлі да нас з лесу).

Галодны, як воўк. Хітрая, як ліса. Здаровы, як конь. Баязлівы, як заяц.

6. Знаёмства з жывёламі, занесенымі ў Чырвоную кнігу РБ.

У першае выданне Чырвонай кнігі Беларусі (1981) было ўключана 80 відаў жывёл, у другую (1993 г.) - 182.

Са звяроў сталі рэдкімі і патрабуюць спецыяльных мер аховы: белавежскі зубр, буры мядзведзь, барсук; з птушак: арлан, лебедзь, чорны бусел, трохпальцы дзяцел; з рыб: фарэль, сцерлядзь, сом; з насякомых: жук-алень; з матылькоў: мёртвая галава, махаон, чорны Апалон; з земнаводных: жаба; з паўзуноў: мядзянка, балотная чарапаха.

7. Дыдактычныя гульні: «Рассяліць жывёл», «Даведайся птушку па апісанні», «Знайдзі памылку», «Я загадаю, ты отгадай», «Рыба, звер, птушка», «Раніца ў вёсцы», «Дзень нараджэння», «Я назаву , ты пакажы», «Хто заблудзіўся?».