


Гульня як вядучы від дзейнасці дзіцяці
ў дашкольным узросце.



- 
- Гульня - гэта асаблівая форма асваення рэальнай сацыяльнай рэчаіснасці шляхам яе прайгравання.
 - Гульнявая дзейнасць - гэта від дзейнасці ва ўмовах сітуацый, накіраваных на аднаўленне і засваенне грамадскага досведу, у якім складаецца і ўдасканальваецца самакіраванне паводзінамі.
 - Матыў гульні ляжыць у самым гульнявым працэсе.
 - Формула матывацыі гульні - ня выйграць, а гуляць.

класіфікацыя гульняў

1. Па ініцыятыве дзяцей

Эксперыментаванне

Сюжэтныя (Сюжэтна-адукацыйная, сюжэтна-ролевая, рэжысёрская, тэатралізаваная)

2. Па ініцыятыве дарослага

Навучальныя (дыдактычныя, рухомыя)

Забавляльныя (інтэлектуальныя, гульні-забавы, забавы, святочна-карнавальныя)

3. Традыцыйныя ці народныя

абрадавыя

трэнінгавыя

забавляльныя

Сюжетна-ролевая гульня

- Сюжет-адлюстраваная ў гульні вобласць, бок рэчаіснасці (гульня «ў сям'ю», «у доктара», «у краму», «у пагоню»).
- Змест гульні-то, што дзіця вылучае як асноўны момант дзейнасці; то, якія менавіта дзеянні і ўзаемаадносіны людзей прайграваюцца ім у гульнявой форме.

Структура сюжэтна-ралевай гульні.

- Роль - вядучы кампанент гульні, фарміруецца паступова.
- Ўяўная сітуацыя- гульнівыя прадметы замяшчаюць іншыя, адбываецца перанос значэння з аднаго прадмета на іншы.
- Гульнівыя дзянні- спосабы ажыццяўлення ролі (узнаўленне агульнага, тыповага «доктара наогул», «камандзіра наогул»). Носяць выяўленчы характар, яны схематычныя.

Асноўныя віды

- ❖ Гульні з прадметамі
- ❖ Настольна-друкаваныя
- ❖ Славесныя





Па змесце:

- матэматычныя;
- сэнсарныя;
- музычныя;
- маўленчыя;
- прыродазнаўчыя;
- па выяўленчай дзейнасці і г.д.



Структура дыдактычнай гульні

- ❖ Дыдактычная задача (мэта), якая складаецца з гульнівай і навучальнай
- ❖ змест гульні
- ❖ гульнівыя правілы
- ❖ гульнівыя дзеянні
- ❖ падвядзенне вынікаў.