АДДЗЕЛ ПА АДУКАЦЫІ ПРУЖАНСКАГА РАЙВЫКАНКАМА

ДЗЯРЖАЎНАЯ ЎСТАНОВА АДУКАЦЫІ

“ЯСЛІ-САД №3 Г. ПРУЖАНЫ”

**ВЫКАРЫСТАННЕ РАЗВІЦЁВЫХ  
ГУЛЬНЯЎ ПА МАТЫВАХ  
БЕЛАРУСКІХ НАРОДНЫХ КАЗАК**

***Практыкум да выхавальнікаў***

***Мэта:***  Павысіць ўзровень выхавальнікаў устаны дашкольнай адукацыі па фарміраванні асобы дзіцяці сродкамі сучасных інавацыйных тэхналогій.

1. ***Метадычны блок***

У нашай краіне засваенне беларускай мовы ажыццяўляецца ў сітуацыі руска – беларускага двухмоўя. Для большасці дзяцей мовай, на якой яны вуяацца размаўляць і думаць, будуюць зносіны, з’яўляецца руская. Беларуская мова ўсведамляецца ў грамадстве як родная, на аснове якрй адбываецца нацыянальна – культурная сацыялізацыя дзяцей. Аднак паўнацэннае беларускамоўнае асяроддзе для дзяцей дашкольнага ўзросту, як правіла, адсутнічае. Больш за тое, дзеці часта карыстаюцца рускай мовай нават тады, калі да іх звяртаюцца па – беларуску, бо ведаюць, што іх разумеюць. Такім чынам, маўленчыя сітуацыі, у якіх аказваюцца выхаванцы, асабліва за межамі ўстановы дашкольнай адукацыі, на жаль, не ствараюць у іх жыццёвай неабходнасці ў зносінах на беларускай мове.

Дадзеная праблема патрабуе ад педагагічных работнікаў распрацоўкі і ўкаранення новых прадуктыўных метадаў і прыёмаў фарміравання ўстойлівасці цмікавасці дзяцей дашкольнага ўзросту да роднай мовы. Адным з магчымых варыянтаў дасягнення гэтай мэты была іэя выкарыстання ў арганізаванай дзейнасці з выхаванцамі развіццёвых гульняў, складзенных па матывах беларускіх народных казак. Некалькі, звязаных сюжэтам адной казкі, магчыма аб’яднаць у адзіны комплекс, які і будзе выкарыстаны на працягу адных заняткаў.

Працэс назапашвання беларускага слоўніка і актывізацыі беларускамоўных зносін у дзяцей дашкольнага ўзросту абумоўлены агульнавядомымі асаблівасцямі дзіцячага ўспрымання новых ведаў і стане эфектыўным тады, калі будзе адбывацца ў форме цікавай гульнявой дзейнасці. Групавыя заняткі, якія плануе выхавальнік дашкольнай адукацыі, павінны прадуглежваць магчымасць адначасовага ўдзелу ў такой дзейнасці ўсіх выхаванцаў. Выкарыстане развіццёвага гульнявога комплексу, пабудаванага на аснове знаёмага казачнага сюжэта, дапаможа педагагічнаму работніку аб’яднаць цікавую дзейеасць з першапачаткова неўсвядомленай маўленчай практыкай для кожнага выхаванца. Змест аднолькава прыгодны як для выкарыстання ў спецыяльна арганізаванай, так і ў самастойнай дзейнасці дзяцей.

1. ***Практычны блок***

**ПАДАРОЖЖА ПА КАЗЦЫ “ПШАНІЧНЫ КАЛАСОК”**

***(гульнявы комплекс)***

* **ГУЛЬНЯ- ЛАБІРЫНТ**

**“ШТО РАБІЛА КУРАЧКА З КАЛАСКОМ?”**

**Мэта:** пашырэнне актыўнага слоўніка дзяцей назоўнікамі, дзеясловамі, развіццё дробнай маторыкі рук.

**Дыдактычны матэрыял:** гульнявое поле з выявай лабірынту, маркер.

**Правілы гульні:** дзецям неабходна вызначыць шлях праз лабірынт і з дапамогай маркера “дапамагчы курачцы” прайсці яго. У час выканання называць прадметы, якія сустракаюцца на гульнявым полі, і дзеянні галоўнага героя з гэтымі прадметамі, якія адпавядаюць зместу казкі.

**Гульнявыя дзеянні:** маляванне лініі, якая абазначае шлях праз лабірынт.

**Ход гульні**

Дзеці разглядаюць гульнявое поле, разам з выхавальнікамі дашкольнай адукацыі ўдакладняюць назвы выяў на ім, вызначаюць назву адпаведнай казкі. Педагагічны работнік прапануе намаляваць з дапамогай маркера шлях праз лабірынт, пры гэтым называць прадметы, якія сустракаюцца падчас руху рукі па лабірынце, і дзеянні галоўнага героя з імі адпаведна зместу казкі.

* **ГУЛЬНЯ “АДЗІН- МНОГА”**

***(з кругамі Лулія)***

**Мэта:** фарміраванне ўменя ўжываць назоўнікі ў форме адзіночнага і множнага ліку.

**Дыдактычны матэрыял:** фішкі, гульнявое поле ў выглядзе двух кругоў рознага памеру, якія замацаваны разам і круцяцца адносна адзін аднаго (на меншым крузе размешчаны выявы з казкі ў колькасці па аднаму, на большым – у колькаці па 5-8).

**Правілы гульні:** шляхам пракручвання большага круга неабходна падабраць пару да адной з выяў на меншым крузе і назваць (курыца-куры, гусак-гусакі і г.д.).

**Гульнявыя дзеянні:** пракручванне кругоў, пошук парных выяў**.**

**Ход гульні**

Выхавальнік дашкольнай адукацыі прапануе дзецям раззглядзець выявы спачатку на меншым , а потым на большым крузе, знайсці адрозненні. Затым выхаванцы самастойна шукаюць адпаведныя пары і называюць выявы, змяняючы назоўнікі іў адзінлчным і множным ліку. За кожную правільна падабраную і названую пару дзіця атрымлівае фішку. Выйграе той, у каго больш фішак.

* **ГУЛЬНЯ “КРЫЖЫКІ - НУЛІКІ”**

**Мэта:** садзейнічанне правільнаму вымаўленню ўласцівых толькі беларускай мове гукаў.

**Дыдактычны матэрыял:** гульнявое поле ў форме квадрата, падзеленае на 9 клетак, набор прадметных картак.

**Правілы гульні:** удзельнічаюць двое дзяцей. Гульцы па чарзе выкладваюць па адной сваёй картцы на гульнявое поле і называюць героя казкі, які намаляваны. Той з гульцоў, які паспее раней за іншага выкласці свае карткі ў адзіны раз па гарызанталі, вертыкалі ці дыяганалі, становіцца пераможцам.

**Гульнявыя дзеянні:** размяшчэнне картак на гульнявым полі, спаборніцтва.

**Ход гульні**

**Варыянт 1.**

Дзеці (у парах) па чарзе выкладваюць свае карткі на гульнявое поле і называюць таго героя, які на іх намаляваны. Гульня працягваецца, пакуль адзін з гульцоў першым не выставіць свае карткі ў адзін рад па гарызанталі, вертыкалі ці дыяганалі.

**Варыянт 2.**

Выхавальнік дашкольнай адукацыі прапануе дзецям пакласці карткі з анолькавымі выявамі (ад 1 да 3) у клеткі на верхнім радку гульнявога поля (напрыклад, 2 каласкі) і ў клеткі ніжняга радка (напрыклад, 3 курачкі). Задае пытанні: “Колькі каласкоў? Колькі курачак? Чаго болей? Чаго меней? На колькі? Як зрабіць пароўну?”.

**Варыянт 3.**

Дзеці размяшчаюць у клетках гульнявога поля 2 карткі з рознымі выявамі (напрыклад, аднаго гусака і адну курачку), разважаюць, хто з герояў знаходзіцца справа, злева (таксама можна размясціць адну картку пад другой), называюць размяшчэнне картак (уверсе, унізе).

Заданне можна ўскадніць: выхавальнік называе, у чкім кірунку трэба перасціць картку. Дзіця спачатку паўтарае ўголас інструкцыю педагагічнага работніка, а потым выконвае.

* **ГУЛЬНЯ “ШТО ПЕРАБЛЫТАЎ МАСТАК?”**

**Мэта:** развіццё звязнага маўлення дзяцей шляхам складання выказванняў па змесце выяў.

**Дыдактычны матэрыял:** гульнявое поле з выявамі некалькіх прадметаў (сюжэтаў) з казкі, алоўкі.

**Правілы гульні:** дзеці знаходзяць памылкі і расказваюць, якая выява адпавядае зместу казкі, а якая не і чаму.

**Гульнявыя дзеянні:** пошук і выпраўленне памылак на выявак.

**Ход гульні**

Педагагічны работнік прапануе дзецям разгледзець выявы і назваць памылкі, якія не адпавядаюць зместу казкі. З дапамогай алоўка яны могуць выправіць іх: заскрэсліваюць тое, чаго не было ў казцы, і дамалёўваюць, чаго не хапае.

* **ГУЛЬНЯ – ПЕРФАКАРТА “ПЕРАКАЖЫ КАЗКУ”**

**Мэта:** фарміраваннне ўмення паслядоўна перакзваць сюжэт знаёмай казкі з апорай на выявы.

**Дыдактычны матэрыял:** перфакарта, маркер.

**Правілы гульні:** дзіцяці неабходна пераказаць казку і злучыць яе герояў лініямі ў адпаведнасці з парадкам іх з’яўлення ў казачным сюжэце.

**Гульнявыя дзеянні:** пошук герояў, якія ўдзельнічаюць у казачным сюжэце, вызначэнне правільнага парадку іх з’яўлення ў казцы.

**Ход гульні**

Дзеці разглядваюць гульнявое поле (перфакарту), знаходзяць і называюць казачных герояў (закрэсліваюць непатрэбных). Педагагічны работнік абмяркоўвае з выхаванцамі парадак іх з’яўлення ў казцы, пры неабходнасці задае пытанне: “ Што адбывалася з курачкай далей?”. Адначасова з абмеркаваннем дзеці маркерам злучаюць казачных герояў у той паслядоўнасці, якая адпавядае зместку казкі.

*ЛІТАРАТУРА*:

1. Вучэбная праграма дашкольнай адукацыі.- Мінск: Нац. Ін-т адукацыі, 2012.
2. *Дубініна, Д.М.*  Выхаванне ў дзяцей дашкольнага ўзросту цікавасці да беларускай мастацкай літаратуры і фальклору.- Мінск: Новое знаніе, 2016.
3. *Фунцікава, І.А.* Выкарыстанне развіццёвых гульняў па матывах беларускіх народных казак // Пралэска, №8, 2017, стар. 11-16.

**09.04. 2019 г. Зам. заг. па ад. І.А. Дзямчук**