

ДЫДАКТЫЧНАЯ ГУЛЬНЯ — ФОРМА ПЕРАХОДУ АД ГУЛЬНЁВАЙ ДЗЕЙНАСЦІ ДА ВУЧЭБНАЙ

Уводзіны. Навучанне — самы важны і складаны спосаб атрымання сістэматычнай адукацыі. Адлюстроўваючы вядомыя прыметы адукацыйнага працэсу, навучанне ў дашкольнай установе ў сваю чаргу мае спецыфічныя адрозненні, якія абавязкова павінны ўлічваць выхавальнік дашкольнай адукацыі.

Спецыфічным метадам навучання выхаванцаў установы дашкольнай адукацыі з’яўляецца дыдактычная гульня. Асаблівае дыдактычнае значэнне гульняў у тым, што «...яны створаны дарослымі з мэтай навучання і выхавання дзяцей. Але створаныя ў дыдактычных мэтах яны застаюцца гульнямі» [1, с. 8]. Менавіта гэты асаблівае дыдактычнае значэнне гульняў абумоўлівае іх значнасць як метада навучання: у гульні выхаванцы лепш засвойваюць складаны матэрыял. Дыдактычная гульня з’яўляецца гульнёвай формай навучання, у якой адначасова дзейнічае два пачаткі: пазнавальнае і гульнёвае. Гэта абумоўлена патрэбнасцю перахода ад адной вядучай дзейнасці да другой, а таксама тым, што ў ходзе гульні дзеці лягчэй засвойваюць веды, атрымліваюць уяўленне аб навакольным жыцці. Вядома, што эфектыўнае навучанне знаходзіцца ў цеснай сувязі з узроўнем актыўнасці выхаванцаў у гэтым працэсе. У цяперашні час спрабуюць знайсці найбольш эфектыўныя метады навучання для актывізацыі і развіцця ў дашкольнікаў пазнавальнай цікавасці да зместу навучання, камфортнага пераходу да навучання ў школе.

Асноўная частка. Рашэнне пазнавальнай задачы звязана з разумовым развіццём, выкананнем цяжкасцей, якія прывучаюць выхаванцаў да разумовай працы. Адначасова развіваецца лагічнае мысленне дзяцей. Засвойваючы і ўдакладняючы ў дыдактычнай гульні той або іншы праграмны матэрыял, выхаванцы вучацца назіраць, параўноўваць, класіфікаваць па тых ці іншых прыметах; трэніраваць памяць, увагу; выкарыстоўваць пэўную тэрміналогію, развіваць звязнае маўленне; апісваць прадмет, называць яго дзеянні і якасці; працягваюць кемліваць, вынаходліваць. У гульні дзіця пазнае таксама колер, форму, велічыню, лікавыя і прасторавыя адносіны прадметаў, знаёміцца з іх уласцівасцямі. Значэнне дыдактычных гульняў для развіцця выхаванцаў празмерна вялікае, таму ў ходзе гульнёвай дзейнасці разам з разумовым развіццём адбываецца фізічнае і эстэтычнае выхаванне. Выконваючы розныя рухі, дзеянні з прадметамі, дзіця развівае мышцы рук. Засвойваючы колеры, іх адценні, форму прадметаў, набываецца адпаведны вопыт, дзеці пачынаюць лепш разумець прыгажосць навакольнага свету. Выконваючы правілы гульні, выхаванцы вучацца стрымліваць, кантраляваць свае паводзіны, у выніку чаго выхоўваецца воля, дысцыплінаванасць, праўдзівасць, узаемадапамога [1].

Дыдактычная гульня вельмі складаная для кіравання, у ёй павінны прысутнічаць наступныя структурныя элементы: 1) дыдактычная задача; 2) гульнёвае дзеянне; 3) правілы; 4) вынік гульні.

Адбор пазнавальных задач для дыдактычных гульняў адбываецца ў адпаведнасці з раздзеламі праграмы з улікам узроставых і індывідуальных асаблівасцей дзяцей. Пospех у рашэнні дыдактычнай задачы дасягаецца шляхам выкарыстання розных гульнёвых дзеянняў. Асабліва значэнне мае спаборніцтва.

Абавязковае выкананне правіл гульні патрабуе ад дзяцей агульных або паслядоўных дзеянняў, самастойнасці. У дыдактычных гульнях навучанне звязана з задачамі выхавання, калі разам з засваеннем ведаў ствараюцца ўмовы для выхавання ў дзяцей сяброўскіх узаемаадносін, дысцыплінаванасці, вытрымкі.

У практыцы навучання выкарыстоўваецца вялікая колькасць дыдактычных гульняў рознай накіраванасці. У розных зборніках паказана больш 500 дыдактычных гульняў, але поўная класіфікацыя па відах адсутнічае. Менавіта таму ў тэорыі дыдактычных гульняў складаным пытаннем з’яўляецца пытанне аб іх класіфікацыі.

Даследчык Н. В. Седж класіфікуе дыдактычныя гульні па трох прыкметах: змесце, наяўнасці або адсутнасці гульнёвага матэрыялу, ступені актыўнасці дзяцей [2].

Па змесце дыдактычныя гульні выхавальнік дзеліць на гульні па азнаямленню з навакольным светам, развіццю мовы, развіццю матэматычных уяўленняў, гульні музыкальныя і г. д.

Па ступені актыўнасці дзяцей дыдактычныя гульні дзеліцца на тры групы: гульні-заняткі, гульні-практыкаванні, аўтадыдактычныя гульні.

Па выкарыстанні гульнёвага матэрыялу Н. В. Седж і С. Л. Навасёлава выдзяляюць гульні з цацкамі і з малюнкамі, друкаванымі і размоўнымі. Гэта класіфікацыя з’яўляецца найбольш пашыранай у педагогіцы.

Друкаваныя гульні адпавядаюць асаблівасцям мыслення выхаванцаў. У ходзе гэтых гульняў дзеці засвойваюць і замацоўваюць веды ў практычных дзеяннях не з прадметамі, а з іх выявамі на малюнках. Розныя разумовыя задачы вырашаюцца на занятках з выкарыстаннем такіх гульняў: замацаванне ведаў аб прадметах, іх прызначэнне, класіфікацыя, абагульненне прадметаў па прыкметах, складанне цэлага з частак.

Вялікае значэнне ў моўным развіцці дзяцей маюць размоўныя дыдактычныя гульні. Размоўныя гульні пабудаваны на словах і дзеяннях гуляючых. У такіх гульнях дзеці вучацца, абмяркоўваючы на веды аб уяўленнях прадметаў, узбагачаюць веды пра іх, так як у гэтых гульнях патрэбна выкарыстаць набытыя раней веды пра новыя сувязі, абставіны. Дзеці самастойна вырашаюць розныя лагічныя задачы: апісваюць прадметы, выдзяляюць

характэрныя іх прыкметы; адгадваюць па апісанні; знаходзяць прыкметы падабенства і адрознення; групуюць прадметы па розных уласцівасцях, прыметах [3].

Умоўна даследчыкі выдзяляюць некалькі тыпаў дыдактычных гульняў, згрупаваных на аснове тыпу дзейнасці: гульні-падарожжы, гульні-абавязкі, гульні-прапановы, гульні-загадкі, гульні-гутаркі (гульні-дыялогі).

Гульні-падарожжы маюць падабенства з казкай, яе развіццём. Гульня-падарожжа адлюстроўвае рэаліі, але звычайна раскрывае праз незвычайнае, простае — праз загадкавае, цяжкае — праз лёгкае, неабходнае — праз цікавае. Усё гэта адбываецца ў гульні, гульніх дзеяннях, становіцца бліжкім дзіцяці, задавальняе яго. Мэта гульні-падарожжа — надаць пазнавальнаму зместу казачную незвычайнасць, звярнуць увагу выхаванцаў на тое, што знаходзіцца вакол, але не заўважаецца імі. Гульні-падарожжы завастраюць увагу, назіральнасць.

Гульні-падарожжы заўсёды некалькі рамантычныя. Менавіта гэта выклікае цікавасць і актыўны ўдзел у развіцці сюжэта гульні, узбагачэнне гульніх дзеянняў, авалоданне правіламі гульні і атрыманне вынікаў: рашыць задачу, што-небудзь даведацца, чаму-небудзь навучыцца.

Роль выхавальніка ў гульні цяжкая, патрабуе ведаў, гатоўнасці адказаць на пытанні дзяцей, гуляючы з імі, весці працэс навучання незаўважна.

Гульня-падарожжа — гульня дзеянняў, думак, пачуццяў выхаванцаў, таму ў назве гульні, у фармулёўцы гульніх задач павінны быць словы, якія выклікаюць цікавасць дзяцей, актыўную гульніх дзейнасць. У гульні-падарожжы выкарыстоўваюцца розныя спосабы раскрыцця пазнавальнага зместу з гульніх дзейнасцю: пастаноўка задач, паясненне спосабаў яе рашэння, пэрапнае рашэнне задач, задавальненне ад іх рашэння, змястоўны адпачынак. У склад гульні-падарожжа ўваходзяць песні, загадкі, падарункі і інш.

Гульні-падарожжы няправільна параўноўваюць з экскурсіямі. Адрозненне іх заключаецца ў тым, што экскурсія — форма прамога навучання і адзін з відаў заняткаў. Мэтай экскурсіі з'яўляецца азнаямленне з тым, што патрабуе непасрэднага назірання, параўнання з ужо вядомым.

У практыцы дашкольнага навучання часта выкарыстоўваюцца гульні-прапановы, напрыклад: «Што было б...?», «Што б я зрабіў...», «Кім бы я хацеў быць і чаму?» і інш. Пачаткам такой гульні можа паслужыць малюнак.

Дыдактычны змест гульні заключаецца ў тым, што перад выхаванцамі — абставіны, якія патрабуюць наступнага дзеяння: гульніх задача закладзена ў самой назве («Што было б...» або «Што б я зрабіў...»). Гульніх дзеянні выбіраюцца ў адпаведнасці з задачай і патрабуюць ад дзяцей мэтазгоднага дзеяння ў адпаведнасці са створанымі ўмовамі. Гэтыя гульні патрабуюць умення суаднесці веды з абставінамі. У іх знаходзіцца саборніцкі элемент: «Хто хучэй зразумее?».

Загадкі ствараліся сваім народам, уваходзілі ў абрады, святкаванні. Яны выкарыстоўваліся для праверкі ведаў. У гэтым заключаецца відавочная педагагічная накіраванасць. У цяперашні час загадкі, іх загадванне і адгадванне разглядаюцца як від навучальнай гульні.

Асноўнай прыметай загадкі з'яўляецца незвычайнае апісанне, якое патрэбна расшыфраваць (адгадаць, даказаць). Апісанне можа афармляцца ў выглядзе пытання або заканчвацца ім. Галоўнай асаблівасцю загадак з'яўляецца лагічная задача. Спосабы пабудовы лагічных задач розныя, але ўсе яны актывізуюць разумовую дзейнасць выхаванца. Дзецім падабаюцца гульні-загадкі. Неабходнасць параўноўваць, думаць, дадумваць прыносіць задавальненне. Разгадванне загадак развівае здольнасць да аналізу, абагульнення, фарміруе ўменні рабіць вывады.

Значнасць гульні-гутаркі (дыялог) заключаецца ў тым, што яна прад'яўляе патрабаванні да актывізацыі эмацыянальных працэсаў: адзінства слова, дзеяння, думкі дзяцей. Гульня-дыялог выходзіць ўменні слухаць і чуць пытанні выхавальніка, пытанні і адказы дзяцей, уменне засяродзіць увагу на змесце гутаркі, дапаўняць сказанае, выказаць свае меркаванні. Усё гэта характарызуе актыўны пошук рашэння пастаўленай задачы. Вялікае значэнне мае ўменне ўдзельнічаць у гутарцы, што сведчыць аб ўзроўні выхаванасці.

Заклучэнне. У гульні дзіця робіць адкрыцці таго, што дарослым даўно вядома. Неабходнасць у гульні і жаданне гуляць у выхаванцаў патрэбна выкарыстоўваць і накіроўваць у мэтах рашэння пэўных адукацыйных задач. Гульня будзе з'яўляцца сродкам выхавання і навучання, калі яна будзе ўключацца ў цэласны педагагічны працэс. Кіруючы гульні, арганізуючы жыццё дзяцей у гульні, выхавальнік уплывае на ўсе бакі развіцця асобы выхаванца.

Спіс цытаваных крыніц

1. *Весёлая*. 3. Игра принимает всех / 3. Весёлая. — Минск : Полымя, 1985. — 56 с.
2. *Игры и упражнения в обучении шестилеток* / под ред. Н. В. Седж. — Минск : Нар. асвета, 1985. — С. 78.
3. *Белобрыкина, О. А.* Речь и общение : популяр. пособие для родителей и педагогов / О. А. Белобрыкина. — Ярославль : Акад. развития : Акад. К°, 1998. — 240 с.