

ПОШУК, ІНІЦЫЯТЫВА І ТВОРЧАСЦЬ



Ірына Аляксандраўна Фунцікава – выхавальнік дашкольнай адукацыі першай кваліфікацыйнай катэгорыі, з лістапада 2008 года працуе ў яслях-садзе № 84 г.Мінска. Вялікую ўвагу педагогічны работнік надае самаадукацыі, імкнецца да пастаяннага ўдасканалення працы. Няўрымслівы характар натхняе Ірыну Аляксандраўну на пошук новых метадаў і прыёмаў работы для падтрымання цікавасці выхаванцаў да навучання: яна актыўна выкарыстоўвае сюрпрызныя моманты, элементы педагогічнай сістэмы Марыі Мантэсоры (прайшла адпаведныя курсы павышэння кваліфікацыі), праблемныя сітуацыі, інфармацыйна-камп’ютарныя тэхналогіі, мадэляванне, цікавыя інтэрактыўныя прэзентацыі рознай тэматыкі. Распрацавала гульнівыя комплексы па матывах беларускіх народных казак «Зайкава хатка», «Курачка Рабка» і інш.

У красавіку 2017 года І.А. Фунцікава стала пераможніцай конкурсу прафесійнага майстэрства «Сталічны настаўнік – сталічнай адукацыі» ў намінацыі «Дзяцінства. Творчасць. Развіццё», а ў верасні будзе прадстаўніцай г.Мінска на заключным этапе рэспубліканскага конкурсу «Настаўнік года

Рэспублікі Беларусь». На гарадскім конкурсе Ірына Аляксандраўна прадставіла вопыт работы па тэме «Фарміраванне ўстойлівай цікавасці выхаванцаў 4–5 гадоў да беларускай мовы шляхам выкарыстання развіццёвых гульніў па матывах беларускіх казак». Гэты вопыт атрымаў выдатныя водгукі ад калег падчас круглага стала і лекцыйных заняткаў на курсах павышэння кваліфікацыі для выхавальнікаў устаноў дашкольнай адукацыі, намеснікаў загадчыкаў па асноўнай дзейнасці, якія адбыліся ў Мінскім гарадскім інстытуце развіцця адукацыі.

«Для мяне прафесія – гэта магчымасць увесць час знаходзіцца ў свеце дзяцінства, казкі і фантазіі, любіць дзяцей проста так, ні за што, аддаваць ім сваё сэрца, – кажа І.А. Фунцікава. – Асабліва ўсведамляеш значнасць прафесіі, калі бачыш зацікаўленія вочы выхаванцаў, разумееш, што галоўнае ў працы “гарэць, а не тлець”, а інакш не варта працаваць ва ўстанове дашкольнай адукацыі. Лічу, што сапраўдны выхавальнік той, хто здольны спусціцца з вышыні сваіх ведаў да няведання выхаванцаў і разам з імі здзейсніць узыходжанне. Таму пошук, ініцыятыва і творчасць – мае спадарожнікі на педагогічным шляху. Пазбаўляцца ад старэлых стэрэатыпаў, больш патрабаваць ад сябе, працаваць з поўнай аддачай, папаўняць і абнаўляць свае веды – так я разумею патрабаванне часу і стараюся яму адпавядаць».





Ірына ФУНЦІКАВА,
выхавальнік дашкольнай адукацыі
першай катэгорыі,
яслі-сад № 84 г.Мінска

ВЫКАРЫСТАННЕ РАЗВІЦЦЁВЫХ ГУЛЬНЯЎ ПА МАТЫВАХ БЕЛАРУСКІХ НАРОДНЫХ КАЗАК

У нашай краіне засваенне беларускай мовы ажыццяўляецца ў сітуацыі руска-беларускага двухмоўя. Для большасці дзяцей мовай, на якой яны вучацца размаўляць і думаць, будуць зносіны, з'яўляецца руская. Беларуская мова ўсведамляецца ў грамадстве як родная, на аснове якой 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 педагогічных работнікаў распрацоўкі і ўкаранення новых прадуктыўных метадаў і прыёмаў фарміравання ўстойлівай цікавасці дзяцей дашкольнага ўзросту да роднай мовы. Адным з магчымых варыянтаў дасягнення гэтай мэты была ідэя выкарыстання ў арганізаванай дзейнасці з выхаванцамі 4–5 гадоў развіццёвых гульняў, складзеных 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 гульні дзейнасці. Групавыя заняткі, якія плануе выхавальнік дашкольнай адукацыі, павінны прадугледжваць магчымасць адначасовага актыўнага ўдзелу ў такой дзейнасці

ўсіх выхаванцаў. Выкарыстанне развіццёвага гульнівага комплексу, пабудаванага на аснове знаёмага казачнага сюжэта, дапаможа педагагічнаму работніку аб'яднаць цікавую дзейнасць з першапачаткова неўсвядомленай маўленчай практыкай для кожнага выхаванца. Змест аднолькава прыгодны як для выкарыстання ў спецыяльна арганізаванай, так і ў самастойнай дзейнасці дзяцей.

ПАДАРОЖЖА ПА КАЗЦЫ «КУРАЧКА РАБКА»

ЗАНЯТКІ ПА АДУКАЦЫЙНАЙ ВОБЛАСЦІ «РАЗВІЦЦЁ МАЎЛЕННЯ І КУЛЬТУРЫ МАЎЛЕНЧЫХ ЗНОСІН» ДЛЯ ДЗЯЦЕЙ СЯРЭДНЯЙ ГРУПЫ

Праграмныя задачы: узбагачаць слоўнік дзяцей рознымі часцінамі мовы ў працэсе замацавання зместу беларускай народнай казкі «Курачка Рабка»; фарміраваць уменні змяняць назоўнікі ў родным і вінавальным склонах, ужываць простыя прыназоўнікі (за, пад, на, у); садзейнічаць правільнаму вымаўленню гукаў, уласцівых толькі беларускай мове; фарміраваць уменне адказваць на пытанні па змесце казкі, пабуджаць да паслядоўнага пераказвання яе сюжэта; развіваць памяць, устойлівасць увагі; выхоўваць культуру моўных зносін.

Матэрыял і абсталяванне: клубок, рознакаляровы ліхтарык, яйкі ад кіндэр-сюрпрызаў, кошкі з лічбамі, па колькасці дзяцей: развіццёвыя гульні «Падарожжа па казках», персанажы казкі «Курачка Рабка», наборы фішак, алоўкі.

Ход заняткаў

Выхавальнік дашкольнай адукацыі прапануе дзецям стаць у круг і павітацца адно з адным, перадаючы клубок.

Выхавальнік дашкольнай адукацыі (В.д.а.). Малайцы, усе павіталіся. Дзеці, а ці любіце вы падарожнічаць? (Так.) Тады прапаную вам перанесціся ў казку.

З дапамогай рознакаляровага ліхтарыка і слоў «Казка-казка, прыходзь да нас, калі ласка!», якія дзеці прагаворваюць разам з

педагагічным работнікам, усе «апынаюцца» ў казцы.

Гульні «Адгадай казку»

Мэта: узбагачэнне і актывізацыя беларускага слоўніка дзяцей назоўнікамі — назвамі прадметаў асяроддзя.



Выхавальнік дашкольнай адукацыі прапануе разгледзець размешчаныя на гульнівым полі выявы герояў, назваць іх і здагадацца, з якой яны казкі. Пры неабходнасці задае пытанні: «Хто гэта?», «Хто разбіў яйка?».

Гульні «Што пераблытаў мастак?»

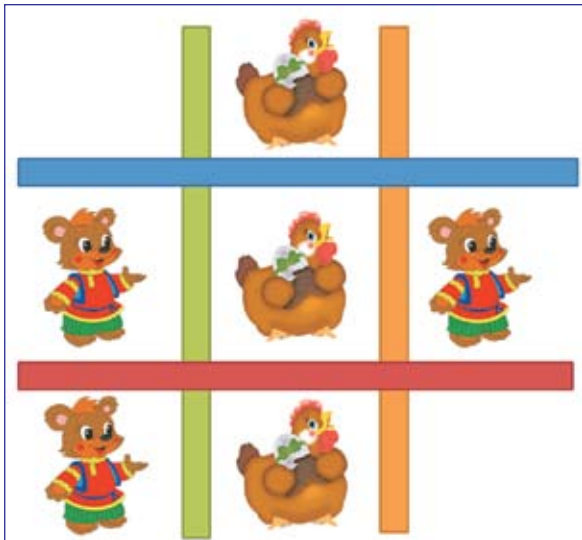
Мэта: засваенне некаторых асаблівасцей роду назоўнікаў.



Дзеці знаходзяць памылкі ў малюнках і выпраўляюць іх — адказваюць, што пераблытаў мастак.

Гульня «Крыжыкі-нулікі»

Мэта: садзейнічанне правільнаму вымаўленню гукаў, уласцівых толькі беларускай мове.



Дзеці у парах па чарзе выкладваюць свае карткі на гульнявое поле і называюць таго героя, які на іх намаляваны. Гульня працягваецца, пакуль адзін з сапернікаў не выставіць раней за другога ў адзін рад свае карткі: па гарызанталі, вертыкалі ці дыяганалі.

Гульня «Дзе ляжыць яечка?»

Мэта: фарміраванне ўменняў змяняць назоўнікі па склонах, ужываць простыя прыназоўнікі (за, пад, на, у).

На гульнявым полі размешчана ілюстрацыя з казкі. Дзецям прапануецца знайсці на ёй яйкі і адказаць на пытанне: «Дзе ляжыць яечка?». (На сталае. У місцы. Пад сталам.) Тое яйка, што знайшлі, трэба закрыць фішкай.



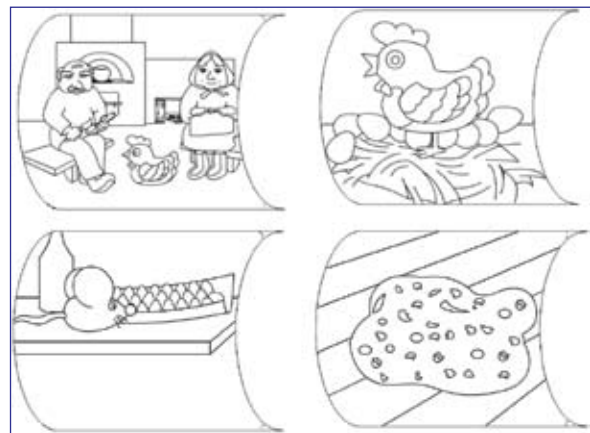
Фізкультмінутка «Збяры яйкі»

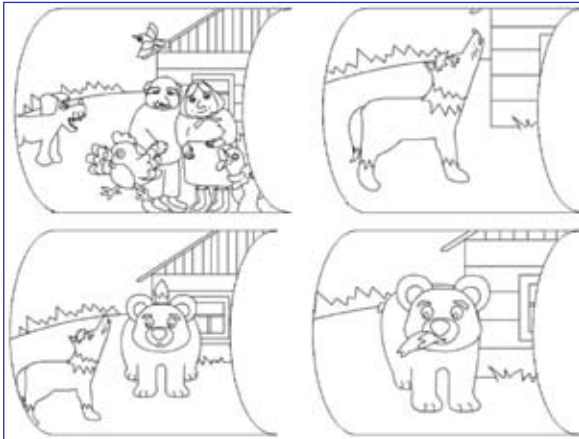
Выхавальнік дашкольнай адукацыі прапануе дзецям сабраць яйкі (ад кіндэр-сюрпрызаў), якія «згубіла» Курачка Рабка, згодна з лічбай, абазначанай на кошыку. Правільнасць выканання правяраецца шляхам падліку адным з дзяцей: «адно яйка, два яйкі, тры...».

Пазл «Перакажы казку»

Мэта: пабуджэнне да паслядоўнага перакладання сюжэта казкі.

Дзеці збіраюць ілюстрацыі з казкі ў паслядоўнасці і з іх дапамогай пераказваюць яе змест. Выхавальнік дашкольнай адукацыі звяртае ўвагу на правільнасць вымаўлення гукаў, уласцівых толькі беларускай мове, паслядоўнасць сюжэта.





В.д.а. Малайцы, дзеці. Спадзяюся, што падарожжа па беларускай народнай казцы «Курачка Рабка» вам спадабалася. (Так.) Але настаў час вяртацца ў дзіцячы сад.

Усе апынаюцца ў групе з дапамогай рознакаляровага ліхтарыка.

В.д.а. У якой казцы мы зараз былі? Якія гульні вам найбольш спадабаліся? (Адказы дзяцей.)

Выхавальнік дашкольнай адукацыі прапануе дзецям увечары намаляваць свой працяг казкі «Курачка Рабка».

ПАДАРОЖЖА ПА КАЗЦЫ «ПШАНІЧНЫ КАЛАСОК»

(ГУЛЬНЯВЫ КОМПЛЕКС)

ГУЛЬНЯ-ЛАБІРЫНТ «ШТО РАБІЛА КУРАЧКА З КАЛАСКОМ?»

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

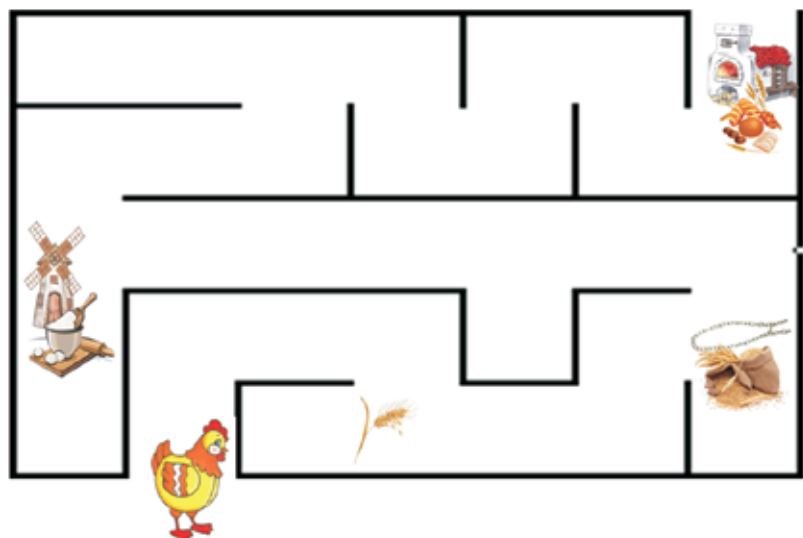
Дыдактычны матэрыял: гульнявое поле з выявай лабірынту, маркер.

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 выхавальнікам дашкольнай адукацыі ўдакладняюць назвы выяў на ім, вызнача-

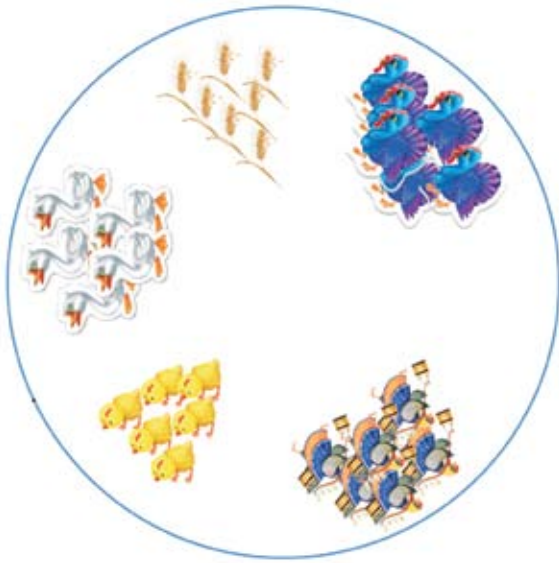


юць назву адпаведнай казкі. Педагагічны работнік прапануе намаляваць з дапамогай маркера шлях праз лабірынт, пры гэтым называць прадметы, якія сустракаюцца падчас руху рукі па лабірынце, і дзеянні галоўнага героя з імі адпаведна зместу казкі.

ГУЛЬНЯ «АДЗІН—МНОГА»

(з кругамі Лулія)

Мэта: фарміраванне ўмення 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 колькасці 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 разгледзець выявы спачатку на меншым, а потым на большым крузе, знайсці адрозненні. Затым выхаванцы самастойна шукаюць адпаведныя пары і

назваюць выявы, змяняючы назоўнікі ў адзіночным і множным ліку. За кожную правільна падабраную і названую пару дзіця атрымлівае фішку. Выйграе той, у каго больш фішак.

ГУЛЬНЯ «КРЫЖЫКІ-НУЛКІ»

Мэта: садзейнічаць 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 рад 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 аднолькавымі 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 ўскладніць: выхавальнік дашкольнай адукацыі называе, у якім кірунку трэба перамясціць картку. Дзіця спачатку паўтарае ўголос інструкцыю педагогічнага 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 выявах.

Ход гульні

Педагагічны работнік прапануе дзецям разгледзець выявы і назваць памылкі, якія не адпавядаюць зместу казкі. З дапамогай алоўка яны могуць выправіць іх: закрэсліваюць тое,



чаго не было ў казцы, і дамалёўваюць, чаго не хапае.

ГУЛЬНЯ-ПЕРФАКАРТА «ПЕРАКАЖЫ КАЗКУ»

Мэта: фарміраванне ўмення паслядоўна пераказваць 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 разглядаюць 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 зместу 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: дапам. для педагогаў устаноў дашкольнай адукацыі / Д.М. Дубініна. — Мінск: Новое знанне, 2016.