

В рамках изучения тем «Растения – часть живой природы», «Декоративные растения» мы рекомендуем организовать экскурсию в Ботанический сад Витебского государственного университета имени П.М. Машерова, где обучающиеся смогут познакомиться с 2200 видами растений из различных стран мира. Также предлагаем посетить оранжерею ботанического сада, что будет способствовать эстетическому воспитанию.

При знакомстве с темами «Охрана растений», «Охрана животных» предлагаем организовать виртуальные экскурсии по заповедникам, заказникам и национальным паркам Белорусского Поозерья. Данная форма проведения учебного занятия будет способствовать как экологическому, так и эстетическому воспитанию обучающихся, поскольку невозможно воспитывать любовь к природе и сформировать эстетические чувства без бережного отношения к ней.

В рамках изучения раздела «Живая природа и человек» рекомендуем посетить экспозицию «Природа Витебского края» в Витебском областном краеведческом музее, где обучающиеся познакомятся с многообразием животного и растительного мира Витебщины.

Важное место в восприятии эстетических свойств мира природы занимает использование на уроках наглядных средств обучения. Здесь можно реализовать метапредметные связи учебных предметов «Человек и мир» и «Изобразительное искусство»: использование рекомендованных учебной программой по изобразительному искусству художественных произведений на уроках по учебному предмету «Человек и мир». Единство художественно-эстетической и естественнонаучной информации обеспечивает целостное восприятие обучающимися природы, формирование субъектного отношения к ней [5].

Также одним из эффективных средств эстетического воспитания на уроках по учебному предмету «Человек и мир» является использование литературных произведений о природе, которые формируют эстетические представления о ней.

Заключение. Таким образом, разнообразие форм и средств, применяемых на уроках по учебному предмету «Человек и мир», создаёт условия для успешного эстетического воспитания обучающихся. Накопленные на уроках образные представления о человеке, природе и обществе становятся основой эстетического воспитания обучающихся на I ступени общего среднего образования.

1. Лихачев, Б. Т. Теория эстетического воспитания школьников: учеб. пособие по спецкурсу для студентов пед. ин-тов / Б.Т. Лихачев. – М.: Просвещение, 1985. – 176 с.

2. Общие вопросы эстетического воспитания в школе / под ред. В. Н. Шацкой. – М. : Изд-во АПН РСФСР, 1955. – 183 с.

3. Теплов, Б. М. Психология / Б.М. Теплов. – М.: Учпедгиз, 1953 г. - 121 с.

4. Учебная программа учебному предмету «Человек и мир» для I–III классов учреждений образования, реализующих образовательные программы общего среднего образования с русским языком обучения и воспитания : утв. Министерством образования Республики Беларусь, 30.07.2024 г., № 96 // Национальный образовательный портал. – URL: <https://adu.by/ru/> (дата обращения: 02.09.2024).

5. Кулик, Е. Л. Возможности уроков «Человек и мир» в эстетическом воспитании учащихся начальных классов. – URL: <https://medialex.brsu.by/ML-2019/KulikEL.pdf> (дата обращения: 02.09.2024).

ДИДАКТИЧЕСКИЕ ИГРЫ НА ВНЕКЛАССНЫХ МЕРОПРИЯТИЯХ ПО ЛИТЕРАТУРНОМУ ЧТЕНИЮ

Маслякова Д.Ю.,

*обучающаяся 3 курса Полоцкого колледжа ВГУ имени П.М. Машерова,
г. Полоцк, Республика Беларусь*

Научный руководитель – Кабылкова А.А., канд. филол. наук

Ключевые слова. Урок, информационный час, классный час, беседа, игра, развлекательное мероприятие, литературное лото, мемори, домино, ассоциации к сказкам, филворд, ребусы.

Key words. Lesson, information hour, class hour, conversation, game, entertainment event, literary lotto, memory, dominoes, associations to fairy tales, fillword, puzzles.

Одной из важных частей образовательного процесса является использование дидактических игр. Они стимулируют учебный процесс, делая его интересным и увлекательным; способствуют повышению мотивации учащихся; развивают навыки сотрудни-

чества, коммуникации и решения проблем; способствуют развитию креативного мышления. Дидактические игры могут быть использованы как во время уроков, так и на внеклассных мероприятиях.

Теоретические основы методики использования дидактических игр представлены в работах ряда авторов.

Опрос среди практикующих учителей начальных классов показал, что наравне с инновационными дидактическими играми, мультимедийными проектами, в современной школе не теряет актуальности обращение к традиционным дидактическим играм. Не всегда у учителя есть доступ к мультимедийной аппаратуре. В таком случае удобнее взять готовую разработку игры, которая соответствует теме, возрасту, интересам учащихся. Этим обуславливается актуальность проведенной научно-практической работы.

Цель исследования: изучить традиционные дидактические игры, которые могут быть использованы на внеклассных мероприятиях по литературному чтению, подготовить комплект игр для учеников I ступени общего среднего образования.

Задачи: изучить методическую литературу, посвященную дидактическим играм на внеклассных мероприятиях; изучить теоретические основы проведения внеклассных мероприятий по литературному чтению; разработать и применить на практике разнообразные дидактические игры по литературному чтению, создать электронную базу материалов дидактических игр.

Материал и методы исследования: На основе программного материала по литературному чтению I ступени общего среднего образования с помощью методов анализа, синтеза, обобщения, моделирования создан комплект материалов для работы учителя.

Результаты и их обсуждение. Дидактическая игра – одна из форм обучающего воздействия взрослого на ребенка. В то же время игра – основной вид деятельности детей. Дидактическая игра имеет две цели: одна из них обучающая, которую преследует педагог, а другая – игровая, ради которой действует ребенок. Важно, чтобы эти две цели дополняли друг друга и обеспечивали усвоение программного материала [1].

Во время внеклассных мероприятий школьникам можно предлагать такие дидактические игры, как:

Литературное домино – это игра, в которой участники должны составить цепочку из литературных терминов, персонажей или фактов, связанных с прочитанными произведениями. Каждый игрок получает карточку с заданием, на которой указан определенный термин или персонаж. Задача игрока – найти на своей игровой доске соответствующий ответ на карточке и положить ее на соответствующую карточку. Если ответ правильный, игрок забирает карточку с заданием себе и продолжает игру. Выигрывает тот, кто первым соберет все карточки на своей игровой доске.

Филворд (венгерский кроссворд) – это своеобразная головоломка, представляющая собой поле с буквами. Основная задача – найти в этом поле слова, которые относятся к литературе. Например, названия произведений, имена авторов, термины и т.д. Слова могут идти в любом направлении (кроме диагоналей) и могут пересекаться.

Ребусы по литературе – это головоломки, в которых зашифрованы имена писателей, названия произведений или литературные термины. Ребусы могут быть представлены в виде картинок, где каждая картинка обозначает определенную букву или слог. Например, изображение книги может обозначать слог “ли”, а изображение пера – слог “те”. Чтобы разгадать ребус, нужно понять, какие буквы или слоги зашифрованы в каждой картинке, и составить из них слово.

Мемори по литературе – это разновидность игры мемори, в которой используются карточки с изображением литературных персонажей, сюжетов или терминов. Цель игры – собрать как можно больше пар карточек с одинаковыми изображениями.

Игра в ассоциации по литературе – это игра, в которой участникам предлагается назвать литературное произведение, персонажа или автора, связанного с заданным словом или фразой. Например, ведущий говорит “книга”, и участники должны назвать книгу, которая им запомнилась больше всего. Затем ведущий говорит “персонаж”, и участники называют персонажа из этой книги. Ведущий продолжает называть слова, связанные с

литературой, и участники отвечают на них. Выигрывает тот, кто назовет больше всего правильных ответов.

Игра «Кто я?» – это забавная игра, в которой каждый участник получает карточку с именем известного литературного персонажа или героя. Задача каждого игрока – угадать, кто он, задавая вопросы другим игрокам. Например, можно спросить: «Я мужчина или женщина?», «Я положительный или отрицательный персонаж?» и так далее. Игрок, который первым угадает своего персонажа, становится победителем.

В ходе исследования нами был разработан комплект вышеописанных игр.

Заключение. Использование данных игр на практике, а после и в работе учителей начальных классов школ г. Полоцка и Полоцкого района, помогло организовать работу по развитию у детей любви к чтению, культуры восприятия текста, навыков анализа и интерпретации произведений, а также в формировании ценностных ориентиров и этических норм. Мы пришли к выводу, что литературные игры помогают ученикам лучше понять содержание прочитанных произведений, их тематику, проблематику, образы героев и авторский замысел. Также использование литературных игр стимулирует творческое мышление, развивает фантазию и воображение. Ученики могут создавать свои собственные истории, развивать сюжеты, придумывать героев и развивать их характеры. Кроме того, литературные игры способствуют развитию речи, обогащению словарного запаса, умению выражать свои мысли и чувства. Учащиеся учатся аргументированно отстаивать свою точку зрения, вести диалог и дискуссию. А играя в литературные игры, ученики узнают о культуре и традициях других народов, знакомятся с произведениями мировой литературы, что помогает им лучше понимать и принимать разные точки зрения, быть толерантными и открытыми к общению.

1. Ивашкевич, О.В. Дидактическая игра как средство развития речи детей среднего дошкольного возраста [Текст] / О.В. Ивашкевич // Актуальные вопросы современной педагогики: материалы VIII междунар. науч. конф. (г. Самара, март 2016 г.). – Самара: Асгард, 2016. – С. 70-73.

РАЗВИВАЮЩЕЕ ЗНАЧЕНИЕ РУЧНОГО ТРУДА ДЛЯ ДЕТЕЙ ДОШКОЛЬНОГО ВОЗРАСТА

Махлаева Ю.С.,

*студентка 3 курса ВГУ имени П.М. Машерова, г. Витебск, Республика Беларусь
Научный руководитель – Слепцова Л.Ю., канд. пед. наук*

Ключевые слова. Труд, ручной труд, воспитание, дошкольный возраст, развитие, творчество, способности.

Keywords. Labor, manual labor, education, preschool age, development, creativity, abilities.

Дошкольный возраст – этап физического, психического и социального развития личности ребенка от трех лет до приема его в учреждение образования для получения общего среднего или специального образования[1].

Ручной труд – это вид труда, направленный на удовлетворение различных потребностей человека. Его содержание включает в себя изготовление изделий ручной работы из натуральных материалов, бумаги, картона, ткани и дерева.

Ручной труд, связанный с локальными движениями и действиями, влияет на двигательную сферу, улучшает координационные навыки и способствует установлению межличностных отношений у детей дошкольного возраста. Это видно на примере изготовления детьми различных атрибутов (масок, медальонов и т.д.) для театрально-игровой деятельности, а также – при передаче друг другу различных материалов и инструментов. В процессе трудовой деятельности воспитанники изучают свойства разнообразных материалов, способы их обработки и соединения, учатся использовать различные инструменты. В ходе сотрудничества возникают благоприятные условия для общения и обмена идеями, выполнения задания в команде, обращения за помощью к сверстнику и педагогическому работнику, оценки результата труда своего и сверстников.