

Мэта работы накіравана на вывучэнне працэсу мастацкага афармлення падручнікаў па беларускай мове для навучэнцаў пачатковых класаў.

Важна адзначыць, што выбар каляровай гамы для падручніка – адзін з найважнейшых крытэрыяў у яго афармленні. Вучоныя даказалі, што на псіхіку дзяцей вялікі ўплыў аказвае колер. Па меркаванні І. В. Гётэ, «колеры дзейнічаюць на душу, яны выклікаюць пачуцці, абуджаюць эмоцыі і думкі» [1]. Правільна падабраныя колеры дапамогуць дзіцяці ў навучанні: паўплываюць на яго настрой, інтэлект, самаацэнку, мазгавую дзейнасць, эстэтычнае развіццё густу, а таксама здымуць унутранае напружанне. Сярод усіх колераў можна вылучыць адзін з самых распаўсюджаных – чырвоны. Ён здольны выклікаць цікавасць да вучобы. У многіх школьных падручніках важную інфармацыю вылучаюць менавіта чырвоным колерам, а ў казках – чырвоны колер выкарыстоўваюць з мэтай вылучыць назву, тым самым прывабляюць дзіця да кнігі. Каляровыя спалучэнні дапамагаюць правільна перадаць сутнасць тэксту, выклікаць пэўную рэакцыю на змест тэксту, ілюстрацыю і іншую вучэбную інфармацыю.

Многія аўтары падручнікаў падбіраюць мастацкія тэксты, заснаваныя на прыёме персаніфікацыі – перанясенні чалавечых якасцей і ўласцівасцей на неадушаўлёныя прадметы, расліны, жывёл, звышнатуральных істот. Такім прыёмам карыстаюцца не толькі ў народных казках, але і ў спецыяльных навучальных падручніках, каб засяродзіць увагу дзіцяці на пэўным прадмеце. Уключаныя ў падручнік пытанні і заданні, памятки, табліцы, шрыфтавыя вылучэнні, ілюстрацыі і спасылкі да іх, практыкаванні, цікавыя і займальныя матэрыялы павінны маляўніча ўпрыгожваць падручнік.

Вокладка ў падручнікаў павінна быць эстэтычна-выразнай, яркай і запамінальнай. Ад яе залежыць першае ўражанне дзіцяці аб кнізе, з якой патрэбна будзе працаваць. Мастакі, працуючы над афармленнем вокладкі, павінны выкарыстоўваць элементы, якія суадносяцца з вивучаемым прадметам. Для беларускай мовы такім элементам могуць быць літары, словы і інш.

Такім чынам, ад мастацкага афармлення падручнікаў, ад іх знешняга выгляду і структуры могуць залежаць поспехі дзіцяці ў авалоданні прадметам.

Спіс выкарыстанай літаратуры

1. Роль цвета в нашей жизни! – [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://www.b17.ru/article/14188/>. – Дата доступа: 17.03.2024.

КЛАССИФИКАЦИЯ ДИДАКТИЧЕСКИХ ИГР В СООТВЕТСТВИИ С ВОЗРАСТОМ УЧАЩИХСЯ

Гончарова Елизавета (УО МГПУ им. И. П. Шамякина, Беларусь)

Научный руководитель – Л. В. Красовская

Игра – это не только развлечение. В современном образовании дидактические игры рассматриваются как эффективный инструмент обучения. Они позволяют сделать учебный процесс более доступным и эффективным, пробудить интерес учащихся. Дидактические игры не только

помогают в усвоении знаний и формировании умений и навыков, но и создают благоприятную и эмоционально насыщенную обстановку, которая способствует мотивации к учению и прогрессу в формировании личности учащихся. Оптимально подобранные игры способствуют развитию креативности и социальных навыков учащихся.

Цель исследования ориентирована на изучение процесса классификации дидактических игр в соответствии с возрастом учащихся.

Использование игры в учебном процессе помогает создать оптимальные условия для эффективного и интересного обучения, а также способствует развитию полноценной и гармоничной личности ребенка.

Каждый возрастной период ребенка характеризуется своими особенностями, и при выборе игры учитель должен это учитывать.

В настоящее время имеется несколько классификаций дидактических игр по разным основаниям:

1. Предметная область: игры, разработанные для обучения определенным предметам, таким как математика, физика, география и т. д.

2. Учебные цели: игры, которые помогают достичь определенных образовательных целей, например, развитие памяти, логического мышления, коммуникативных навыков и т. д.

3. Форма игры: игры могут быть настольными, компьютерными, мобильными или интерактивными.

4. Типы задач: игры могут быть разработаны для решения различных типов задач, например, математические задачи, языковые задания, задачи на логику и т. д.

5. Уровень сложности: игры могут быть разделены на уровни сложности, чтобы соответствовать уровню обучающихся, например, начальный, средний и продвинутый уровень.

6. Методика обучения: игры могут быть разработаны с использованием определенных методик обучения, таких как проблемно-поисковый метод или проектно-исследовательский подход.

7. Виды дидактических целей: игры могут быть направлены на развитие определенных навыков или качеств, например, творческого мышления, социальных навыков или мотивации к обучению [1].

Анализ изучаемой проблемы позволил классифицировать игровые методы обучения в соответствии с возрастом учащихся (таблица 1).

Таблица 1 – Классификация игровых методов обучения в соответствии с возрастом учащихся

Средний школьный возраст (5–7 классы)	Старший школьный возраст (8–9 классы)
Активные игры	Деловые игры
Игры с правилами	Ролевые игры
Мобильная игра	Конструктивные игры
Викторина	Групповые проекты
Игровые доски и карточки	Мозговые штурмы и дебаты

Данная классификация дидактических игр представляется важным аспектом при выборе игры, планировании и проведении уроков с ее

применением. Она помогает определить наиболее подходящие игровые форматы и методы для детей определенного возраста, чтобы обеспечить оптимальную эффективность учебного процесса.

Предлагаемая классификация основывается на возрастных особенностях учащихся. У среднего школьного возраста больше энергии и меньше интереса к скучным однообразным занятиям, поэтому нужно использовать активные игры. Им близки игры с правилами, викторины, использование различных игровых досок и карточек.

Учащихся старшего школьного возраста больше интересуют деловые, ролевые игры. Это обусловлено их возрастными потребностями, развитием умственных способностей и социальной сферы. Такие игры способствуют более глубокому и практическому усвоению материала, активному участию и развитию ключевых навыков, что делает их более привлекательными для старшеклассников.

Использование классификации игры в соответствии с возрастом учащихся также позволяет адаптировать игровой опыт для каждого ученика внутри определенного возрастного диапазона. Учитывая, что каждый ребенок имеет свои индивидуальные особенности, учителя могут выбрать игры, которые лучше соответствуют уровню и способностям учеников. Таким образом, обучающиеся получают возможность учиться и развиваться в комфортной, захватывающей и подходящей для них игровой среде.

Данная классификация не исключает возможности использования игр, отнесенных к одному возрастному диапазону в другом. Дидактические игры могут быть адаптированы и скомбинированы в зависимости от конкретных целей и потребностей обучаемых. Например, викторина или мозговой штурм могут использоваться не только в 5-7 классах, но и в старшем школьном возрасте, в зависимости от сложности вопросов и степени участия учеников в процессе.

Классификация дидактических игр в соответствии с возрастом учащихся представляется нам важным аспектом при создании и выборе игр для различных возрастных групп. Она помогает адаптировать игровой опыт к особенностям развития ребенка, учитывать его интересы, способности и психологические особенности.

Список использованной литературы

1. Емельянова, Т. В. Игровые технологии в образовании : электр. учеб.-метод. пособие / Т. В. Емельянова, Г. А. Медяник. – Тольятти : ТГУ, 2015. – 85 с. (1 оптический диск).

РОЛЬ БЕЛОРУССКОГО НАРОДНОГО КОСТЮМА В СОХРАНЕНИИ КУЛЬТУРНЫХ ТРАДИЦИЙ

Грень Елизавета (УО МГПУ им. И. П. Шамякина, Беларусь)

Научный руководитель – Е. В. Тихонова, канд. пед. наук

Белорусский народный костюм выступает одним из выразительных проявлений особенностей народной культуры и сложившихся устоев. Это не только предмет одежды, но и яркий символ национальной культуры, который играет важную роль в сохранении и передаче традиций белорусского народа.