

Анализ научно-методической литературы позволяет заключить, что в дошкольном возрасте основой всей познавательной деятельности является чувственное познание – восприятие и наглядное мышление (Л. А. Венгер, А. В. Запорожец). Следовательно, развивающая пространственно-предметная среда должна обеспечивать своевременное и правильное усвоение ребёнком систем сенсорных эталонов. Для развития восприятия и формирования представлений о предметах и явлениях окружающего мира, их свойствах и отношениях, необходимы разнообразные материалы и оборудование, которые позволят воспитанникам выделять и использовать в процессе самостоятельной осмысленной деятельности такие их характеристики, как форма, цвет, величина, соотношение частей, пространственное расположение. Кроме того, необходимым являются использование полифункциональных материалов, которые обеспечивают сенсорную основу познания. Важным образовательным ресурсом для развития наглядно-образного мышления также выступает возможность трансформировать игровое пространство и влиять на него [3, с. 236–238].

Согласно положениям отечественных учёных, ценностными ориентирами для подбора материалов и оборудования, обеспечивающих познавательное развитие воспитанников, являются следующие характеристики: соответствие игрушек задачам возрастного развития, развивающий характер игровых действий, возрастной диапазон использования (Е. О. Смирнова, О. А. Шиян).

Таким образом, развивающий потенциал пространственно-предметного компонента образовательной среды для познавательного развития ребёнка определяется возможностью субъектного взаимодействия со средой, доступностью осуществления пространственного и предметного выбора, свободой изменять и конструировать игровое пространство в процессе собственной деятельности.

Список использованной литературы

1. Новоселова, С.Л. Развивающая предметная среда / С.Л. Новоселова. – М. : Центр инноваций в педагогике, 1995. – 64 с.
2. Смолер Е.И., Концептуальные основы проектирования развивающей предметно-пространственной среды в учреждениях дошкольного образования/ Е.И.Смолер, Т.Е.Титовец // Пралеска. – 2018. – № 9. – С. 16–20.
3. Дошкольная педагогика с основами методик воспитания и обучения : учебник / под ред. А.Г. Гогоберидзе, О.В. Солнцевой. – СПб. : Питер, 2013. – 464 с.

**РАЗВИЦЦЁ МАТЫВАЦЫЙНАЙ СФЕРЫ ВУЧНЯЎ У НАВУЧАЛЬНЫМ
ПРАЦЭСЕ ПАЧАТКОВАЙ ШКОЛЫ ПАСРОДКАМ ГУЛЬНІ**
Паляшчук Марыя (УА МДПУ імя І. П. Шамякіна, г. Мазыр)
Навуковы кіраўнік – М. М. Шаўчэнка, канд. філал. навук, дацэнт

Гульнявыя метады займаюць асаблівае месца ў пачатковым навучанні, паколькі яны ўлічваюць псіхалагічныя асаблівасці малодшых школьнікаў і іх натуральную патрэбу ў рухомасці, эмацыйнасці і творчым даследаванні свету. Выкарыстанне гульні як асноўнага кампанента навучальнага працэсу спрыяе павышэнню матывацыі да навучання, развіццю пазнавальнай актыўнасці і фарміраванню ўстойлівай цікавасці да вучэбных прадметаў.

Асноўная перавага гульнявых метадаў заключаецца ў тым, што яны дазваляюць ператварыць працэс засваення ведаў у захапляльную дзейнасць, якая адпавядае ўзроставым асаблівасцям дзяцей. Пачатковая школа характарызуецца тым, што вучні яшчэ не валодаюць высокай ступенню самадысцыпліны і самарэгуляцыі, таму прымушовае засваенне інфармацыі можа выклікаць у іх стому,

нежаданне займацца і нават адмоўныя адносіны да навучання. Гульнявыя метады, у сваю чаргу, ствараюць атмасферу даверу, псіхалагічнай камфортнасці і заахвочваюць вучняў да актыўнага ўдзелу ў адукацыйным працэсе. Калі навучанне ператвараецца ў гульнявы працэс, навучэнцы лягчэй запамінаюць матэрыял, актыўна ўключаюцца ў дыскусіі, набываюць новыя веды праз уласны вопыт і памылкі.

Гульнявая аснова заняткаў спрыяе развіццю матывацыйнай сферы вучняў, паколькі працэс навучання становіцца больш захапляльным і непрыметным. Калі навучэнцы ўдзельнічаюць у гульнявой сітуацыі, яны не толькі выконваюць адукацыйныя заданні, але і ўключаюцца ў ролевае ўзаемадзеянне, што робіць працэс асваення ведаў больш натуральным і дзейсным. У гэтым кантэксце гульня выступае як магутны стымул для развіцця самастойнасці, ініцыятывы, умення дзейнічаць у нестандартных умовах.

Псіхалагі і педагогі адзначаюць, што выкарыстанне гульнявых метадаў дапамагае пераадолюваць псіхалагічныя бар'еры, звязаныя з няўпэўненасцю вучняў у сваіх сілах. Калі вучань удзельнічае ў гульні, тады ў яго фарміруецца станоўчая самаацэнка і павышаецца ўпэўненасць у сабе. Асяроддзе гульні здымае напружанне, страх памылкі, што дазваляе вучню больш смела выказваць свае думкі і прапаноўваць новыя рашэнні. Акрамя таго, «гульнявыя метады з'яўляюцца эфектыўным сродкам развіцця сацыяльных навыкаў» [1, с. 4]. Удзел у гульнявой дзейнасці вучыць дзяцей узаемадзейнічаць, працаваць у камандзе, улічваць меркаванні іншых, прымаць правілы і адказваць за свае дзеянні. Гэта асабліва важна ў малодшым школьным узросце, калі фарміруюцца асноўныя нормы паводзін і ўзаемаадносін у калектыве.

У сучаснай педагагічнай практыцы існуе мноства відаў гульняў, якія могуць быць выкарыстаны для павышэння матывацыі вучняў. Сярод іх можна вылучыць навучальныя гульні, ролявыя гульні, дыдактычныя заданні, інтэрактыўныя гульнявыя метады, а таксама гульні, звязаныя з выкарыстаннем інфармацыйных тэхналогій. Выбар канкрэтнага метаду залежыць ад мэта і задач урока, узросту вучняў і іх падрыхтоўкі.

Планаванне ўрокаў з выкарыстаннем гульняў патрабуе ўліку шэрагу фактараў, якія спрыяюць эфектыўнасці навучання і развіццю вучняў. Гульнявая дзейнасць у адукацыйным працэсе дазваляе зрабіць засваенне матэрыялу больш даступным, цікавым і выніковым. Для таго каб гульня стала сапраўдным інструментам навучання, неабходна не толькі правільна яе выбраць, але і гарманічна ўключыць у структуру ўрока, улічваючы асаблівасці вучэбных задач, узрост вучняў і іх узровень падрыхтоўкі. Важным аспектам выкарыстання гульнявых метадаў з'яўляецца правільнае размеркаванне часу і інтэграцыя гульнявога кампанента ў агульную структуру ўрока. Калі гульня выкарыстоўваецца толькі для разнастайнасці, але не ўключана ў сістэму навучання, яна можа страціць сваю эфектыўнасць.

Наступным этапам з'яўляецца выбар тыпу гульні, якая найлепшым чынам адпавядае пастаўленым мэтам. Існуюць дыдактычныя, сюжэтна-ролевыя, інтэрактыўныя і камп'ютарныя гульні, кожны з гэтых відаў мае свае асаблівасці прымянення. Дыдактычныя гульні арыентаваны на замацаванне ведаў праз заданні і практыкаванні, яны могуць быць выкарыстаны на этапе паўтарэння матэрыялу. Сюжэтна-ролевыя гульні дазваляюць развіваць камунікатыўныя навыкі і ўяўленне, што асабліва важна пры вывучэнні моўных дысцыплін і літаратуры. Інтэрактыўныя гульні часта выкарыстоўваюцца ў міжпрадметных курсах, бо спрыяюць развіццю творчых здольнасцей і лагічнага мыслення.

Такім чынам, выкарыстанне гульнявых метадаў у навучанні малодшых школьнікаў значна павышае матывацыю да вучобы, робіць працэс навучання больш цікавым, актыўным і прадуктыўным. Гульня дапамагае пераадольваць трывожнасць, спрыяе развіццю самастойнасці, сацыяльных і пазнавальных навыкаў. Разнастайнасць гульнявых метадаў і магчымасць іх адаптацыі да канкрэтных умоў робяць гэты падыход універсальным сродкам развіцця пазнавальнай актыўнасці вучняў.

Спіс выкарыстанай літаратуры

1. Жуковіч, М.В. Фарміраванне ў школьнікаў матывацыі да навучання на ўроках беларускай мовы і літаратуры / М. В. Жуковіч // Беларуская мова і літаратура. – 2004. – № 6. – С. 3–5.

РАЗВІЦЦЁ ЛАГІЧНАГА І СІСТЭМНАГА МЫСЛЕННЯ Ў ДЗЯЦЕЙ СТАРЭЙШАГА ДАШКОЛЬНАГА ЎЗРОСТУ З ВЫКАРЫСТАННЕМ ІНФАРМАЦЫЙНЫХ СРОДКАЎ НАВУЧАННЯ

Палын Любоў (УА МДПУ імя І. П. Шамякіна, г. Мазыр)

Навуковы кіраўнік – Г. У. Болбас, канд. пед. навук, дацэнт

У час актыўнай распрацоўкі інфармацыйных тэхналогій і суправаджаючага гэты працэс інфармацыйнага бума актуалізуюцца пытанні фарміравання інфармацыйна кампетэнтнага пакалення, здольнага пры гэтым лагічна і сістэмна мысліць, планаваць свае дзеянні, мадэляваць працэс пошуку і знаходзіць неабходную інфармацыю для вырашэння праблем.

У сістэме дашкольнай адукацыі такія задачы прадвызначылі неабходнасць пошуку новых формаў, метадаў і сродкаў выхавання і навучання, якія бы спрыялі развіццю лагічнага і сістэмнага мыслення ў дашкольнікаў і пры гэтым суадносіліся з іх узроставымі асаблівасцямі і магчымасцямі. У Адукацыйным стандарце дашкольнай адукацыі ў кірунку “кагнітыўнага развіцця” паказчыкамі развіцця мыслення дзяцей пяцігадовага ўзросту названы ўменні аналізаваць, параўноўваць, абагульняць, самастойна рабіць высновы. Дашкольнікі даволі ярка праяўляюць цікаўнасць, кагнітыўную цікавасць да аб'ектаў, з'яў, падзей, якія выходзяць за рамкі прамога ўспрымання і вопыту дзяцей [1], што сведчыць аб магчымасцях ужо ў гэтым узросце развіваць лагічнае і сістэмнае мысленне.

Да шасцігадовага ўзросту дзеці дэманструюць здольнасці рабіць лагічныя высновы, параўноўваюць, абагульняюць аб'екты ў адпаведнасці з агульнымі адзнакамі. Пры гэтым у іх існуюць цяжкасці з арыентацыяй прасторы адносна сябе і іншага прадмета альбо пасрэдніка. Паспех фарміравання лагічнага мыслення ў дзяцей дашкольнага ўзросту залежыць ад выбару дыдактычных інструментаў, якія дапамагаюць зрабіць працэс навучання і выхавання не толькі займальным, але і эфектыўным.

У працэсе выканання пілотнага праекта “Робатаалгарытміка”, рэалізуемага адукацыйным аддзелам Парка высокіх тэхналогій разам з Міністэрствам адукацыі Рэспублікі Беларусь, праводзіліся заняткі ў аб'яднанні па інтарэсах на базе некаторых устаноў дашкольнай адукацыі з прымяненнем набору робататэхнікі Matatalab. Было заўважана, што выкарыстанне робатаў значна ўплывае на актывізацыю псіхічнай актыўнасці дзяцей, садзейнічае стабільнасці ўвагі, развіццю мыслення і мовы, візуальнаму і слыхавому ўспрымання. Увогуле звычайны пераход ад візуальна-вобразнага да вербальна-лагічнага мыслення можа быць паскораны шляхам спецыяльна арганізаванай дзейнасці з выкарыстаннем дадзенага робататэхнічнага набору. Важнай умовай пры гэтым з'яўляецца спалучэнне