

ЗАЦВЕРДЖАНА

Пaстанoвa
Мiнiстэртвa aдукацiі
Рэспублiкi Бeларусь
06.08.2020 № 213

**Праграма карэкцыйных заняткаў
«Фарміраванне гульнёвай дзейнасці»**

для I класа вучэбнага плана першага аддзялення дапаможнай школы
(дапаможнай школы-інтэрната) для дзяцей з інтэлектуальнай недастатковасцю
з беларускай мовай навучання і выхавання

**ГЛАВА 1
АГУЛЬНЫЯ ПАЛАЗЖЭННІ**

1. Дадзеная праграма карэкцыйных заняткаў «Фарміраванне гульнёвай дзейнасці» (далей – праграма) прызначана для I класа першага аддзялення дапаможнай школы (дапаможнай школы-інтэрната) з беларускай мовай навучання.

2. Мэта – фарміраванне гульнівай дзейнасці, якая спрыяе адаптацыі навучэнцаў з інтэлектуальнай недастатковасцю да новай сацыяльнай сітуацыі; павышэнню пазнавальнай і вучэбнай матывацыі; пераўтварэнню адносна свабоднай мадэлі паводзін (у дашкольным узросце) на рэгламентаваную ролю вучня, які ўмее прымаць правілы і нормы паводзін у школе; фарміраванню камунікатыўных уменняў, супрацоўніцтва, эмпатыі.

3. Рэалізацыі ўказанай мэты будзе спрыяць рашэнне наступных задач:
развіваць прадметную і гульніваю дзейнасць;
фарміраваць у гульнівай дзейнасці бытавыя ўменні і навыкі;
развіваць мабільнасць ў навакольным асяроддзі сродкамі гульні;
павышаць маўленчую актыўнасць;
фарміраваць камунікатыўную дзейнасць у працэсе навучання ўзаемадзеянню адзін з другім у гульні;
фарміраваць сацыяльна прымальныя паводзіны.

Гульні з'яўляецца асноўным відам дзейнасці дзяцей у дашкольным і малодшым школьным узросце. У гульні яны авалодваюць новымі навыкамі, уменнямі, ведамі, знаёмяцца з разнастайнасцю навакольнага свету, асвойваюць правілы сацыяльных сувязей і міжасобасных зносін. Гульні выступае сродкам сацыялізацыі дзіцяці, развіцця псіхічных працэсаў і эмацыйна-валявой сферы. Гульнівая дзейнасць з'яўляецца звыклым асяроддзем для вучняў малодшага школьнага ўзросту, у якім ён адаптуецца да новай сацыяльнай сітуацыі, вучыцца праяўляць актыўнасць і самастойнасць, дэманстраваць свае асобныя якасці.

Гульнівая дзейнасць вучняў з інтэлектуальнай недастатковасцю мае свае спецыфічныя асаблівасці. Для вучняў малодшага школьнага ўзросту характэрны беднасць гульнівых дзеянняў і прысутнасць вялікай колькасці маніпуляцый, доўгая прысутнасць у гульні прымітыўных працэсуальных дзеянняў. Вучні аддаюць перавагу выкарыстанню цацак, якія з'яўляюцца копіямі рэальных прадметаў, іх гульнівыя дзеянні носяць разгорнуты характар, залішне дэталізаваныя, вельмі рэальна адлюстроўваюць сапраўдныя дзеянні людзей.

Сапраўдная ролевая гульні прадугледжвае не толькі прадметнае, але і пазіцыйнае замяшчэнне (роля), а таксама сітуацыйнае (замену рэальнай сітуацыі на ўяўную). Адсюль узнікае цяжкасць прыняцця ролі. Да пачатку школьнага навучання сюжэтна-ролевая гульні не набывае ролю вядучага віду дзейнасці. Засваенне спосабаў гульнівай дзейнасці адбываецца ў працэсе карэкцыйнай працы. Без мэтанакіраванай карэкцыйна-педагагічнай дапамогі назіраецца значнае адставанне ў развіцці гульнівай дзейнасці. Пры мэтанакіраваным навучанні вучні з інтэлектуальнай недастатковасцю асвойваюць ролевыя паводзіны. Прыняцце ролі часцей за ўсё адбываецца пад кіраўніцтвам педагагічнага работніка, які не толькі дапамагае ўспомніць паслядоўнасць разгортвання сюжэта і асноўныя дзеянні, якія здзяйсняюцца персанажам, але і сам прымае ўдзел у гульні.

Акрамя таго, гульнівая дзейнасць вучняў мае спецыфічныя рысы з-за недаразвіцця партнёрскіх адносін: павярхоўнае, няўстойлівае ўзаемадзеянне (аддаюць перавагу гульні ў адзіночку), адсутнасць жадання ўступаць у зрокавы кантакт з іншым дзіцём, дэфіцыт у сродках зносін, змяшчэнне актыўнасці з партнёра на прадмет. Зніжэнне патрэбы ў зносінах прыводзіць да недастатковага маўленчага суправаджэння гульні, а часцяком – і да выканання гульнівых дзеянняў без маўленчага суправаджэння.

Правядзенне карэкцыйных заняткаў фарміруе ў вучняў ўменне свядома ставіць мэту ў гульні. Да 7–8 гадоў яны авалодваюць гульнівымі дзеяннямі працэсуальнага характару, якія шматкратна, стэрэатыпна, аднастайна паўтараюць, як правіла, не суправаджаючы іх эмацыянальнымі рэакцыямі і мовай. Разам з тым, у працэсе навучання вучні здольныя авалодаць разнастайнымі гульнівымі дзеяннямі, рознымі варыянтамі іх ланцужкоў, што неабходна для разгортвання сюжэтных і сюжэтна-ролевых гульніў.

Дадзеная праграма арыентавана на фарміраванне гульні як спецыфічнай дзейнасці дзіцяці, а таксама на нармалізацыю жыццёвага цыклу ў новай для іх сітуацыі атрымання агульнай сярэдняй адукацыі.

Фарміраванне гульнівай дзейнасці грунтуецца на аснове комплекснага падыходу, які ўключае наступныя кампаненты:

- арганізацыя прадметна-гульнівага асяроддзя;
 - узбагачэнне жыццёвага вопыту навучэнцаў;
 - фарміраванне гульнівых дзеянняў;
 - фарміраванне навыкаў зносін педагагічнага работніка з навучэнцамі ў час гульні.
- Для ацэнкі сфарміраванасці гульнівай дзейнасці вызначаны наступныя крытэрыі:
- эмацыянальныя рэакцыі на цацкі і дзеянні з імі;
 - развіццё гульнівых кантактаў. Гульнівая ініцыятыва;
 - працягласць гульні з педагагічным работнікам;
 - характар выкарыстоўваемых цацак;
 - выкарыстанне прадметаў-замышчальнікаў;
 - маўленчая актыўнасць у час гульні;
 - стаўленне да ролі ў гульні.
 - авалоданне ролевым дыялогам;
 - разнастайнасць сюжэтаў гульніў;
 - працягласць самастойнай гульні.

У працэсе навучання у вучняў фарміруюцца сацыяльная, функцыянальная (прадуктыўная), камунікатыўная кампетэнцыі.

Сацыяльная кампетэнцыя прадугледжвае фарміраванне жыццёва запатрабаваных ведаў, практычных уменняў і навыкаў, якія фарміруюць вопыт уключэння вучня ў сацыяльныя эмацыянальна афарбаваныя адносіны на невербальнай і вербальнай аснове. Сацыяльная кампетэнцыя нейтралізуе дзеянні негатыўных фактараў, выводзіць вучня з ізаляцыі, забяспечваючы пры гэтым станоўчае эмацыянальнае самаадчуванне, сацыяльнае ўключэнне, замышчэнне (кампенсацыю) неспрыяльных умоў развіцця.

Функцыянальная (прадуктыўная) кампетэнцыя вызначаецца як здольнасць (уменне) і гатоўнасць паспяхова функцыянаваць (дзеянчаць) у сацыяльным асяроддзі, здольнасць жыць, працаваць, узаемадзеянчаць. Функцыянальная кампетэнцыя суадносіцца з усімі сферамі жыццядзейнасці: бяспекай, здароўезберажэння, сацыяльна-камунікатыўнай сферай, сацыяльна-бытавой, асобаснай, сацыяльна-працоўнай, сацыяльна-культурнай, сацыяльна-эканамічнай, сацыяльна-прававой сферамі. Фарміраванне функцыянальнай кампетэнцыі забяспечваецца стварэннем умоў па засваенні дзейнасці, што ўключае азнаямленне з рознымі відамі, спосабамі дзейнасці; пашырэннем удзелу не толькі ў самой дзейнасці, але і ў яе арганізацыі, кіраванні, у вырашэнні праблемных сітуацый; засваеннем камунікацыйных сродкаў і выкарыстаннем іх для задавальнення патрэб і далучэння да працоўнай дзейнасці.

Камунікатыўная кампетэнцыя ўключае веданне мовы (моў) і ўменне карыстацца ёю (імі) у групе ў сувязі з выкананнем розных сацыяльных роляў. Камунікатыўная кампетэнцыя забяспечвае гатоўнасць да зносін з выкарыстаннем як вербальных, так і невербальных, тэхнічных і віртуальных камунікацыйных сродкаў. На аснове камунікатыўнай кампетэнцыі фарміруюцца маўленчыя паводзіны вучня ў жыццёва важных сітуацыях, усталёўваецца эмацыянальны кантакт, вызначаецца эфектыўнасць самастойнай дзейнасці.

Працэс навучання гульні будзецца з улікам заканамернасцей яе развіцця і абавіраецца на палажэнне аб паэтапным фарміраванні гульнівай дзейнасці. Улічваюцца як агульныя, так і індывідуальныя асаблівасці псіхафізічнага развіцця навучэнцаў, што абумоўлівае своеасаблівасць задач фарміравання гульні на кожным з яе этапаў.

На першым этапе навучання гульнівай дзейнасці ажыццяўляецца ўзбагачэнне і ўдасканаленне элементарнага гульнівага вопыту.

На другім этапе навучання працягваецца фарміраванне асобных гульнівых дзеянняў: па перайманні, па ўзоры, па славеснай інструкцыі.

- Фарміраванне гульні мэтазгодна ажыццяўляць па наступных напрамках:
- фарміраванне гульні як дзейнасці;
- развіццё гульні як сумеснай дзейнасці;
- узбагачэнне зместу гульніў.

Адносна кожнага канкрэтнага вучня ствараецца адукацыйнае развіваючае асяроддзе (гульнівае, прадметна-прасторвае, сацыяльнае), псіхолага-педагагічныя і дыдактычныя ўмовы, выкарыстоўваюцца дапаможныя карэкцыйныя сродкі. У працэсе навучання педагагічны работнік назірае за дынамікай станаўлення гульні ў кожнага дзіцяці, стварае атмасферу, якая садзейнічае ўзнікненню жадання гуляць. Пры гэтым прадумваецца арганізацыя гульнівай практыкі ў вольнай дзейнасці, ажыццяўляецца своечасовае абнаўленне прадметна-гульнівага асяроддзя.

Дадзеная праграма ўключае чатыры раздзелы:

«Дыдактычныя гульні»;

«Сюжэтна-ролевыя гульні»;

«Гульні-забавы»;

«Рухомыя гульні».

Пералік дыдактычных і рухомах гуляняў сістэматызаваны ў адпаведнасці з напрамкамі работы ў кожным раздзеле дадзенай праграмы. У раздзеле «Сюжэтна-ролевыя гульні» па кожным з кірункаў работы паслядоўна прадстаўлены гульнівае сюжэты – сюжэтна-ролевыя гульні – гульні-драматызацыі. Гульні-забавы могуць быць выкарыстаны для павышэння пазнавальнай і вучэбнай матывацыі на розных этапах занятка «Фарміраванне гульнівай дзейнасці», а таксама быць самастойнай тэмай карэкцыйнага занятка.

Структура і змест кожнага карэкцыйнага занятка можа вар’іравацца ў залежнасці ад дасягненняў і адукацыйных патрэб вучняў. Выкарыстанне разнастайных гуляняў у карэкцыйнай рабоце з вучнямі з інтэлектуальнай недастатковасцю спрыяе фарміраванню жыццёвых навыкаў, пашырае магчымасці іх псіхафізічнага развіцця. Паспяхова рэалізацыя дадзенай праграмы магчымая пры ўмове комплекснага падыходу да планавання і арганізацыі заняткаў, гнуткасці і дынамічнасці іх структуры і зместу, а таксама актыўнага ўключэння ў карэкцыйны працэс розных спецыялістаў і законных прадстаўнікоў.

ГЛАВА 2 ЗМЕСТ ПРАГРАМЫ

«Дыдактычныя гульні»

Уяўленні аб форме, колеры і велічыні прадметаў, групоўка плоскасных і аб’ёмных фігур. Складанне цэлага прадмета з частак, складанне разрэзанай карцінкі з 6 і больш частак шляхам зрокавага суаднясення або падбору.

Суаднясенне плоскасных і аб’ёмных формаў. Уменне суадносіць слова з яго прадметным малюнкам і аднаўляць цэласны вобраз прадметаў. Падбор прадметнага малюнка па моўнай інструкцыі і ў адпаведнасці з прад’яўленымі цацкамі, рэальнымі аб’ектамі. Суаднясенне функцыянальнага прызначэння прадметаў і дзеянняў з імі з іх малюнкам на прадметнай карціне, а таксама з цацкай.

Класіфікацыя (групоўка) прадметаў па форме, колеры, велічыні; параўнанне, абагульненне, элементарныя дзеянні аналізу і сінтэзу.

Прадстаўленне аб прадметах на аснове тактыльна-рухальнага ўспрымання.

Разуменне размяшчэння прадметаў у прасторы (унізе – уверсе).

Уяўленне аб часе, суаднясенне яго са зменамі сутак і дзейнасцю навучэнцаў.

Прадстаўленне аб колькасці прадметаў.

Самастойныя дыдактычныя гульні і гульні-практыкаванні навучэнцаў на замацаванне назваў прадметаў, дзеянняў, прызначэнне прадметаў.

Адвольнасць паводзін, уменне дзейнічаць у адпаведнасці з правіламі гульні.

Вызначэнне эмацыйнага стану чалавека.

Уяўленне аб моўных і нямоўных гуках.

Прыкладны пералік дыдактычных гуляняў

«Адгадай, што ў мяшочку» (круг, квадрат, прамавугольнік, трохвугольнік), «Зачыні акенцы» (плоскасныя фігуры), «Знайдзі патрэбную фігуру», «Збяры посуд», «Скрынкі для вялікага – маленькага».

«Зрабі круг, квадрат цэлым», «Падбяры карцінку» (па маўленчай інструкцыі, па апісанні), «Падбяры карцінку». Разразныя карцінкі і пазлы (разрэзаныя па гарызанталі і вертыкалі), зборна-разборныя цацкі. «Абвядзі фігуру» (абвядзенне геаметрычных фігур), «Даведайся, што гэта?» (па контуры).

«Знайдзі такую ж», «Матрошка», «Што не падыходзіць?», «Чаго не хапае?», «Падбяры пару», «Прыбяры лішняе».

Канструяванне: «Вежы з кубікаў», «Плот з цаглінак і кубікаў», «Плот з вялікіх і маленькіх палачак», «Пабудуй узор», «Адрамантуй цацку», «Мы пляскаем у далоні і тупаем», «Ветрык».

Гульні з мазайкай, «Дамалюй карцінку», «Што змянілася?», «Выкладванне арнаменту па малюнку», «Запомні фігуры», «Знайдзі памылку», «Пакладзі правільна», «Што спачатку-што потым?».

«Шмат-мала», «Адзін-шмат».

«Знайдзі аднолькавыя», «Адгадай, што гэта?», «У каго такі ж?», «Чароўны мяшчак», «Прывяжы стужачкі да шарыка», «Каму што даць?», «Што дзе расце?», «Хто дзе жыве?», «У лесе, садзе, агародзе» (педагог называе плады, дзеці падбягаюць да адпаведнага малюнка), «Накармім хатніх жывёл», «Для чаго гэта можна выкарыстоўваць?», «Дзе чыё адзенне?».

«Злаві рыбку», «Падзяліся з сябрам», «Пакладзі ў шафу – схавай пад шафу», «На дрэве – пад дрэвам», «У скрынку – са скрынкі», «Які дождж?» (здзіманне пенапласту, пёраў, ваты са стала), «Навядзі парадак».

«Добры, злы, сумны ...» (уменне адрозніваць эмацыйны стан паводле яго схематычна малюнка, суадносіць з рэальным выразам твару чалавека). «Фатаграфія» (угадванне эмацыйнага стану ў сябе, знаёмага ці незнаёмага чалавека па фатаграфіі).

«Адгадай па гучанні» (бытавыя шумы: рып дзвярэй, ціканне гадзінніка, гук тэлефоннага званка, працуючага пыласоса; гукі прыроды: шорах лісця, свіст ветру, кроплі дажджу, цурчанне вады; гукі вуліцы: сірэна аўтамабіля, брэх сабакі і іншае).

«Сюжэтна-ролевыя гульні»

Стварэнне прадметна-гульнівага асяроддзя, якое забяспечвае развіццё гульнівага сюжэту.

Выкарыстанне разнастайных спосабаў адлюстравання рэчаіснасці ў гульні: дзеянні з сюжэтна-вобразнымі цацкамі, прадметамі-замышчальнікамі; абазначэнне і замена прадметаў і дзеянняў словам.

Перанос знаёмых дзеянняў з цацкамі ў розныя гульнівыя сітуацыі. Узбагачэнне ролевых дзеянняў, удасканаленне спосабаў рашэння гульнівых задач, выкананне самастойных кароткіх, але разгорнутых ланцужкоў гульнівых дзеянняў, выкарыстанне разнастайнасці сюжэтаў. Развіццё гульнівага сюжэту, арыенціроўка ў гульні па славеснай інструкцыі педагога.

Ускладненне ланцужка гульнівых дзеянняў, устанаўленне іх лагічнай паслядоўнасці, выдзяленне сябе ў якасці галоўнай ролі ў гульні. Выбар і паслядоўная змена гульнівых роляў, рэалізацыя роляў праз дзеянні з прадметамі і ролеваю мову. Ролевае ўзаемадзеянне з партнёрам. Выкананне ролевых дзеянняў да заканчэння гульні.

Аб'яднанне з навучэнцамі ў невялікія групы, якія дазваляюць навучэнцам рознай ступені актыўнасці праявіць ініцыятыву. Праява клапатлівых і эмацыйна станоўчых адносін да партнёра па гульні. Выкарыстанне адэкватных спосабаў выражэння эмоцый.

Маўленчае суправаджэнне гульнівых дзеянняў, пераход асобных ролевых рэплік у кароткі ролевы дыялог. Выказванне сваіх патрэб у мове (Я хачу варэнне з яблык і гэтак далей). Праяўленне маўленчай актыўнасці ў гульні. Фармуліроўка высноў, якія ўяўляюць сабой канстатацыю зрокава ўспрымаемых сувязей і залежнасцей.

Прайграванне ў гульні ўяўленняў пра змест прафесійнай дзейнасці дарослых.

Знаёмства з правіламі паводзін у грамадскім транспарце і элементарнымі правіламі дарожнага руху. Уменне браць на сябе ролю шафёра, кантралёра, пасажыраў і дзейнічаць у адпаведнасці з роляй.

Абыгрыванне дзеянняў, звязаных з паходам у краму, выбарам тавару, яго аплатай. Уменне браць на сябе ролі прадаўца, касіра, ахоўніка і дзейнічаць у адпаведнасці з роляй.

Абыгрыванне дзеянняў, звязаных з прыгатаваннем ежы, сервіроўкай стала розным посудам, купляй гатовых страў і іх аплатай. Веданне аб прадуктах харчавання і функцыянальным прызначэнні посуду і сталовых прыбораў. Уменне браць на сябе ролю кухара, наведвальніка кафэ (рэстарана), правілы добрага тону і элементарнага этыкету за сталом, у грамадскіх месцах.

Абыгрыванне дзеянняў, звязаных з будаўніцтвам дома, добраўпарадкаваннем пакояў мэбляй ў адпаведнасці з яе функцыянальным прызначэннем.

Абыгрыванне дзеянняў, звязаных з падрыхтоўкай да святаў (Новы год, 8 Сакавіка, Дзень нараджэння і іншае): святочнае афармленне памяшкання, падрыхтоўка да прыёму гасцей, сервіроўка стала, віншаванне і ўручэнне падарункаў і гэтак далей. Праяўленне станоўчых эмоцый, звязаных з падрыхтоўкай да святаў. Імкненне ўдзельнічаць у грамадска значымай дзейнасці. Выкананне кароткіх ланцужкоў гульні дзеянняў па ўзоры і славеснай інструкцыі з апорай на яўны вопыт з паўсядзённага жыцця. Аб'яднанне асобных гульні сюжэтаў у разгорнутую сюжэтную гульню.

Прыкладны пералік сюжэтна-ролевых гуляняў

Гульні сюжэты: «Наш ураджай», «Суп-салата», «Варэнне-сок», «Што нам трэба для салаты» (класіфікацыя гародніны і садавіны), «Што спачатку, што потым?» (Парадак дзеянняў пры падрыхтоўцы ежы), «Падбярэ посуд па колеры, памеры» (пры сервіроўцы стала да абеду), «Частую гарбатай». Сюжэтна-ролевая гульня «Прыходзьце на абед». Драматызацыя казак «Вяршкі і карэньчыкі», «Рэпка».

Гульні сюжэты: «Што бяром у дарогу?» (цёплую вопратку, грошы, зубную шчотку, любімую цацку і гэтак далей). «Кантралёр», «Шафёр – пасажыр», «Чырвоны, жоўты, зялёны», «Наступная станцыя ...» (паездка на электрычцы). Сюжэтна-ролевая гульня «Дарога да бабулі». Драматызацыя казак «Калабок», «Чырвоны капялюшык».

Гульні сюжэты: «Рыхтуем да свята», «Навядзём парадак» (прыбраць цацкі, расставіць на месцы, выцерці пыл), «Падрыхтуй пакой да Новага года» (павесіць гірлянды, наклеіць сняжынкі), «Елачка прыбраная ў госці да нас прыйшла» (упрыгожванне елкі), «Накрыем стол для гасцей» (мыццё гародніны і садавіны, раскладванне іх у адпавядаючы посуд, наразанне гародніны для салаты, перамешванне прадуктаў (дробных шарыкаў) у місцы ці каструлі, выкладванне гатовай стравы з дапамогай лыжкі або лапатачкі на талеркі, разліванне чарпаком кампоту ў кубкі, сервіроўка стала і гэтак далей). Сюжэтна-ролевая гульня «Сустрэкаем Новы год». Драматызацыя казкі «Рукавічка», гульня-пантаміма «Як мы ляпілі снегавіка».

Гульні сюжэты: «Часткі цела чалавека», «Рэжым дня», «Мае памочнікі – вочы, вушы, рукі і гэтак далей», «Хворы – здаровы», «Выклік лекара». Сюжэтна-ролевая гульня «На прыёме ў доктара». Драматызацыя казкі «Доктар Айбаліт».

Гульні сюжэты: «Пакой для мамы і таты», «Пакой для сына», «Пакой для дачкі», «Пасцельныя прыналежнасці», «Кухня», «Мыццё», «Мыццё і купанне» (прадметы асабістай гігіены), «Перавязём мэблю», «Што лішняе?», «Што няправільна?» (няправільнае размяшчэнне і размяшчэнне мэблі, посуду, прадуктаў харчавання), «Што для чаго?» (замацаванне ведаў аб функцыянальным прызначэнні мэблі). Сюжэтна-ролевая гульня «Мой дом». Драматызацыя казак «Тры мядзведзі», «Воўк і сям'ера казлянят».

Гульні сюжэты: «Вялікі магазін», «Выбяры кошык для пакупак» (улічваючы колькасць пакупак), «Што няправільна?», «Што нам трэба для новага дома?», «Дзе купіць марозіва?». Сюжэтна-ролевая гульня «У краме».

«Гульні-забавы»

Авалоданне новымі гульні гульні прыёмамі, спосабамі ўзаемадзеяння з прадметамі.

Прыцягненне да працы ўсіх навучэнцаў класа. Выхаванне цярапення, добрабычлівага стаўлення да аднагодак (забавы-гульні калектыўныя, якія патрабуюць захавання правілаў узаемадзеяння навучэнцаў адзін з адным і з педагогам).

Стварэнне пазітыўнага эмацыйнага фону. Забеспячэнне ўмоў для адпачынку дзяцей (заданні і гульнёвыя дзеянні забаваў адрозніваюцца прастатой і не патрабуюць інтэлектуальнага напружання).

Трэнiроўка ўвагі і памяці, развіццё ўяўлення.

Развіццё каардынацыі, хуткасці, спрытнасці рухаў.

Развіццё пачуцця гумару (слоўнае суправаджэнне гульні-забавы вучыць разумець жарты, адэкватна рэагаваць на іх).

Знаходжанне рашэння пастаўленага гульнёвага задання з дапамогай зўрыстычнага падыходу.

Удасканаленне мовы (гульні-забавы суправаджаюцца рыфмоўкамі, паўтараючы якія вучні пашыраюць свой слоўнікавы запас, запамінаюць словазлучэнні, устойлівыя выразы).

Прыкладны пералік гульняў-забаў

«Пакажы прадмет рукамі», «Што бывае, а што не бывае», «Адгадайце дзеянне», «Мы таксама можам так» (імітацыя рухаў звяроў і птушак), «Лятае – не лятае», «Ядомае – неядомае» (гульня з мячом), «Як пачуеш – паўтары» (вучні дэманструюць рухамі тое, што пачулі ў вершы), «Чароўныя словы» (скончыць апошні радок верша чароўным словам), «Што пераблытаў мастак?», «Было – будзе» (часовыя прадстаўленні), «Папялушка» (падзяліць гарох, фасолю, бабы), «Святлафор», «Адгадай на смак», «Ператварыся ў што хочаш!», «Прайдзі ў вароты». Развучванне пацешак, разгадванне загадак.

«Рухомыя гульні»

Прыняцце і самастойнае выкананне правіл гульні.

Дэманстрацыя характару персанажаў гульні праз мадэляванне іх рухаў: спосабаў перамяшчэння, прыпынку, павароту тулава, напрамку руху, настрою.

Арыенціроўка ў прасторы (вызначэнне бяспечнага месца для канкрэтнай рухомай гульні, самастойны выбар неабходнага накірунку пры руху, падбор прадметаў з неабходнымі прасторавымі характарыстыкамі для выкарыстання ў працэсе гульні).

Уменне ўзаемадзейнічаць з партнёрамі па гульні.

Уменне ацэньваць ход гульні (правільнасць выканання правілаў, атрыманне патрабаванага выніку, добразычлівасць і ўвага адзін у адносінах да аднаго партнёраў па гульні, дапамога іншаму равесніку).

Прыкладны пералік рухомах гульняў

«Кудлаты сабака», «Знайдзі свой колер», «Па купінах», «Мой вясёлы звонкі мяч», «Кот і мышка», «Едзем у госці да кветак», «Падбяры пару», «Аўтобус», «Вуда», «Не спазняйся», «Галубы і ястраб», «Роўным кругам», «Цягнік». «Таксі», «Снайпер», «Шануй парадак», «Мяч па крузе», «Пустое месца», «Пераступі праз яр», «Знайдзі, дзе схавана», «Жабы», «Самалёт».

ЧАКАНЫЯ ВЫНІКІ

Сумесна з педагогам або па перайманні:

разгортванне парнага ролевага ўзаемадзеяння і элементарнага ролевага дыялогу з партнёрам-аднагодкамі;

выкананне ролі ў сумеснай з аднагодкамі гульні.

Па ўзоры або самастойна:

выкананне ланцужка гульнёвых дзеянняў;

выкарыстанне ў гульні прадметаў-замяшчальнікаў;

выкарыстанне створаных пабудоў у сюжэтна-ролевай гульні;

прыняцце на сябе ролі, выкананне адпаведных ёй гульнёвых дзеянняў;

прайграванне сацыяльных роляў;

выкарыстанне маўленчых выказванняў у працэсе выканання гульнёвых дзеянняў;

ўключэнне новых эпизодаў у знаёмы сюжэт;

перанос знаёмых дзеянняў у розныя гульнёвыя сітуацыі.