

Прыклады інтэграваных заняткаў

у сфэры грамадзкой адукацыі

(рэалізацыя такіх мэтаў, як: узаемнасць, партнэрства, “празрыстая” школа)¹

| Групы мэтаў У рамках фармавання адносінаў, якія абапіраюцца на каштоўнасці і камунікатыўныя ды крэтычныя кампетэнцыі (паводле клясыфікацыі Б. Ўэя) | Кляса I Дзеці 6-8 гадоў | Кляса II Дзеці 8-9 гадоў | Кляса III Дзеці 9-10 гадоў |
|---|--|--|---|
| I. ПАЧУЩІ Увага да асаблівасцяў паасобных пачуццяў, параўнанье ўражаньняў, развіццё пачуццёў уражлівасці ў | 1. “Сьведкі”. Дзеці нядоўга (каля 30 сэкунд) разглядаюць ілюстрацыю, на якой прадстаўленая пэўная сцэна. Пасля таго, як ілюстрацыі сабраныя, настаўнік гаворыць вучням, што гэтая сцэна была важнай для паліцыі, якая вядзе съледзтва, і таму трэба як мага дакладней апісаць усе яе дэталі. Кантэкст і заўвагі: пераклад візуальнага коду на вэрбальны | 1. “Люстра”. Вучні ў парах прадстаўляюць і паўтараюць па чарзе заўважаныя жэсты й міны. Добра, калі яны робяць гэта ў дакладна акрэсленым часе, які можна вызначаць плясканьнем у далоні ці іншымі ўмоўнымі знакамі настаўніка. Кантэкст і заўвагі: эмпатычныя здольнасці, якія фармуюцца ў часе гэтай дзейнасці, дазваляюць прачытаць невэрбальную | 1. “Заўваж колер”. Настаўнік прапануе, каб кожны з вучняў выбраў сабе які-небудзь колер, і цягам усяго дня стараўся паўсюль заўважаць яго з усімі адценнямі. Ён заахвочвае называць колеры па-свойму, у якой вучань з дадзеным колерам сутыкнуўся, эмоцыяў, якія яму спадарожнічалі і да т. п. Кантэкст і заўвагі: наступныя заняткі могуць быць |

¹ Прапанаваныя заняткі зьяўляюцца фрагментам кнігі: Mendel M. (1999): *Edukacja społeczna jako odmiana myślenia o wczesnej edukacji*, Wydawnictwo Olsztyńskiej Szkoły Wyższej, Olsztyn.

| | | | |
|-----------------|---|---|--|
| сферах Я-Ты-Яны | <p>можа мець ад укацыйныя аспекты ў сферы моўных здольнасцяў. Дзеці могуць клясыфікаць заўважаныя дэталі (напрыклад, апісаныні валасоў, твару, плашча), выкарыстоўваць іх пры пабудове сказаў, падаваць да іх сынонімы, антонімы і да т. п.</p> <p>2. Настаўнік прапануе, каб дзеці зьвярнулі ўвагу на тое, на чым (паверхня, фактура) ляжаць іхнія пальцы. Потым заахвочвае іх пашукаць кардынальна адрозныя паверхні для пальцаў. За кожным разам дзеці обменьваюцца ўражаньнямі.</p> <p>Кантэкст і заўвагі: выказваныні дзяцей могуць быць граматычным практиканьнем на часціны мовы (назоўнік, прыметнік). Пытанье: “Да якой з паверхняў ты ахвотней бы вярнуўся і чаму?” – зьяўляецца добрым штуршком для паглыбленьня аналізу. Яно можа папярэднічаць заданню, якое прадугледжвае стварэнне „прыемнай на дотык” выявы-кампазыцыі з кавалачкаў тканіны. Упор на фактуру матэрыялу адцягне дзяцей ад фабуллярнасці, ад зараней ўсталяваных значэнняў</p> | <p>інфармацыю. Яны – умова эфектыўнага паразуменія. Працягам і разъвіцьцём „Люстра” могуць быць заняткі, прысьвечаныя асацыяванью пэўных мімічных вызараў з пэўнымі эмацыянальнымі станамі. Выразаньне адпаведных фотаздымкаў з часопісаў і маляваньне мімікі твару з подпісамі – чарговыя крокі ў гэтай сферы.</p> <p>2. “Шпацыр зь невідушчым” – адзін з вучняў у пары грае ролю невідушчага, заплюшчвае очы, а яго вядзе ягоны напарнік з клясы. Дакранаючыся да розных предметаў, зь якімі ён сутыкаецца па дарозе, “невідушчы” стараецца знайсці адказ на пытанье на парніка аб тым, у якім месцы яны цяпер знаходзяцца. Контекст и зауважения: эмпатичныя рысы гэтай дзейнасці дазваляюць таксама дасягаць мэтаў, звязаных з грамадzkай інтэграцыяй. Той, хто бачыць съвет „иным чинам” и іншай у ім функцыяне, ужо ня будзе настолькі далёкім і незразумелым. Варта разъвіць гэтую дзейнасць у адпаведных напрамку (чытаньне адпаведных</p> | <p>прысьвечаныя напісанью верша ці апавяданьня пра „свой” колер і ягоныя разнавіднасці. Узбагачэнне слоўнікавага запасу тут адбываецца ў непасрэдным сутыкненіі са съветам, тут задзейнічаныя эмоцыі, інтэлект і фізычнае Я дзіцяці. Такая дзейнасць фармуе ўвагу да навакольнага съвету, вучыць творча яго інтэрпрэтаваць і да т. п.</p> <p>2. “Прывітаньне – іначай”. Спачатку дзеці развучаюць прости вершык, у часе дэкламацыі якога трэба дакранацца да частак цела чалавека, зь якім мы хочам прывітацца: „Левае вуха, (дакранаюся да левага вуха напарніка)</p> <p><i>Правае вуха,</i> (дакранаюся да правага вуха напарніка)</p> <p><i>Барада і нос,</i> чало, (дакранаюся па чарзе...)</p> <p><i>Левая рука</i> (падаю напарніку левую далонь)</p> <p><i>I правая</i> (падаю правую далонь)</p> <p><i>Кольki чарадзейных слоў!</i> (рукаючыся, заканчваем на сяброўскіх абдымках).</p> <p>Контекст и зауважения: вітаючыся такім чынам, бяз словаў, мы пераадольваем усе бар’еры і</p> |
|-----------------|---|---|--|

| | | | |
|--|---|--|--|
| | <p>(трокхутнік = дах, кружок = карона дрэва і да т. п.).</p> <p>3. Настаўнік утварае пэўныя гукі (стукае, трэ, шэлясьціць, а таксама вымаўляе галосныя й зычныя гукі, склады), спачатку паасобныя, потым усе разам. Задачай дзяцей зъяўлецца распазнаванье гукаў і запамінальне іх чарговасці.</p> <p>Кантэкст і заўвагі: паўтарэнне гукаў, пошуку падобных, процілеглых, працяг раду гукаў – у такім кірунку можна рухацца на наступных занятках. У часе падобных практикаваньняў адбываецца ня толькі развязвіцьцё слыху (у тым ліку фанэматычнага), запамінальне ланцужка гукаў, якія зъмяняюцца згодна з пэўным прынцыпам, прадбочванье чарговых гукаў ці гукаў, якіх не хопае. Гэтае практикаванье падрыхтоўвае да фармуляваньня і разуменія панятку лічбы (рэкурэнцыйныя высновы).</p> <p>4. Забава “тры ўкусы”: разам пачынаем есці съняданак у клясе, дамовіўшыся, што першым праглынуць кожны з трох першых кавалкаў, мы дакладна вызначым іх смак. Настаўнік альбо дзеці</p> | <p>літаратурных твораў, разглядаванье фотаздымкаў са спартовых спаборніцтваў для інвалідаў і да т. п.)</p> <p>3. Настаўнік прапануе, каб дзецы ўважліва паслушалі:</p> <ul style="list-style-type: none"> - гукі, якія чуваць звонку будынка, - гукі ўнутры клясы, - гукі ў сабе (напрыклад, як дыхаюць?). <p>Ён просьціць ідэнтыфікацыю паасобныя гукі і затрымаць увагу на адным зь іх, „выключаючы” іншыя, уявіць сабе ситуацыю, з якой звязаны падобны гук.</p> <p>Кантэкст і заўвагі: гэта можа быць тэмай для даволі доўгага выказваньня, напрыклад, для стварэння адвольнага тэксту (згодна з тэхнікай Фрайнэта).</p> <p>4. “Іншая хатняя праца”. Сутнасць яе ў тым, што трэба даць кароткае апісанье паху, звязанага з прыдуманым альбо прапанаваным настаўнікам прыметнікам, напрыклад: прыемны, таямнічы, загадковы і да т. п.</p> <p>Кантэкст і заўвагі: магчымае правядзенне цэлага цыклу заняткаў, у цэнтры якога будзе выбранае слова. Сінтэзаванье</p> | <p>ўспрымае гэта як прыемную гульню. Тут рысы інтэрперсанальнага характару спалучаюцца з матэматычнымі здольнасцямі, у сэнсе арыентацыі ў просторы (таксама гэта датычыць пабудовы цела), са здольнасцю адрозніваць напрамкі (левое вухо партнера...). Гэткія заняткі, несумненна, карысныя для малодшых дзяцей. У трэцяклясьнікаў іх варта спалучыць з паказам узору рознага віду арнамэнтаў, у якіх адбываюцца разнастайныя пераўтварэнні, змены формаў (палоскі, разэткі, паркетаж і да т. п.).</p> <p>3. Настаўнік просьціць дзяцей уявіць сабе (успомніць) пах дыму альбо газу, альбо якой-небудзь фарбы), і апавядае пра свае ўражанні аб вечары ля вогнішча. Якія рэакцыі выклікаюць бы той самы пах, калі б ён паявіўся ў часе палёту на самалёце? Выказваньні вучняў могуць стацца нагодай для напісання апавяданьняў і да т. п.</p> <p>Кантэкст і заўвагі: Сытуацыі, якія бачацца нам скрозь прызму фантазіі, заўсёды каардынуюць з вядомымі нам калектывы мі</p> |
|--|---|--|--|

| | | | |
|--|--|---|--|
| | <p>могуць пісаць на дошцы выразы, якімі карысталіся дзеля апісаньня й парайнальня смаку (салодкі – саладзейшы – найсаладзейшы; горкі, кіслы, нясмачны). Кантэкст і заўвагі: парайнальне прыметнікай – гэта толькі адзін са шматлікіх спосабаў развязвіцца дадзенай гульні ў адкуацыйным напрамку. Атрыманая ў часе заняткаў калекцыя выразаў, якія апісваюць розныя смакі, можа быць па-рознаму выкарыстаная . Напрыклад, клясыфікуем паводле зададзенага крытэрыю (скажам, апісаньне смаку съметанковага марозіва); шукаем выразы з пэўным гукам на пачатку, у сярэдзіне ці ў канцы складу альбо слова; звязраем ўвагу на выразы са словамі з пэўнымі артаграмамі.</p> <p>5. “Джэнтэльмэн”. Настаўнік ставіць на далоні вучаніцы маленькую кропку. Потым у тое месца кладзе кропельку парфумы. Дзяўчынка хавае далонь пад хустачкай, а задача юнага джэнтэльмэна – знайсьці месца, адкуль паходзіць водар. Хусточка з таким водарам можа быць добрым успамінам і ўзнагародай для яго.</p> <p>Кантэкст і заўвагі: дадзенае</p> | <p>вядзе да абагульненія і аналёгіі ў сферы фармаванья паняткаў. Іхня значэнні ў часе заняткаў усё больш удачлівасць.</p> <p>5. Настаўнік прапануе вучням спачатку размаляваць адвольным чынам сымбалічную, выразаную з паперы выяву флякона з артутай (альбо эліксірам маладосьці і да т. п.), а потым апісаць на адваротным баку смак гэтай вадкасці. Варта паразмаўляць з вучнямі пра іхня адчувааньні ў часе маляванья і пісьма (многія праглыналі сыліну – чаму?)</p> <p>Кантэкст і заўвагі: гэтыя заняткі могуць мець цікавы працяг. Напрыклад, да „фляконаў” дадаем міні-канверты з апісаньнем смаку вадкасці. Вучні обменьваюцца фляконамі і зноў спрабуюць іх апісаць. Можна перамяшаць канверты і прапанаваць вучням паспрабаваць знайсьці фляконы, якія найбольш падыходзяць да кожнага з апісаньняў. Гэта толькі некалькі прыкладаў. Іх можа быць значна больш. За кожным разам дзеці маюць нагоду адкрываць бясконцасць магчымых варыянтаў у гэтай сферы,</p> | <p>грамадzkім паводзінамі, якія звязаныя з пэўнымі эмоцыямі і паходзяць з нашых ранейшых досьведу. Размова, у часе якой прыводзяцца розныя прыклады, тлумачацца чалавечыя паводзіны, можа быць для дзяцей кропінай ведаў пра міжчалавечыя адносіны і пачаткам для крытычнага аналізу гэтых адносін. Паказ адпаведнага фільму пра герояў ці геройства можа быць карысным крокам у гэтым кірунку.</p> <p>4. “Крокі”. Усе вельмі ўважліва прыслушоўваюцца да кроکаў на вуліцы, школьнімі калідоры, (такую ситуацыю можна таксама разыграць наступным чынам: папрасіць аднаго з вучняў прайсці па калідоры, папярэдне праду маўшы сваю хаду).</p> <p>Настаўнік прапануе адгадаць, як сябе адчувае чалавек, крокі якога чулі вучні, што можна пра яго сказаць? Кантэкст і заўвагі: павелічэньне ўвагі да іншых, што дасягаецца дзякуючы такім практикаваньням, можна развязваць падобным чынам, а можна паглыбліцца і ў часе простых гульняў, моўных, тэатральных практикаваньняў,</p> |
|--|--|---|--|

| | | | |
|--|--|--|--|
| | <p>практыкаваньне можа ўваходзіць у цыкл заняткаў па пэўным творы, напрыклад, па якой-небудзь казцы, у якой гаворка ідзе пра дворскі этыкет, ёсьць прыклады культурных паводзінаў у адносінах паміж людзьмі. Цыкл можа быць прысьвечаны такім паняццям як узаемная падтрымка, узаемныя паслугі, ветлівасць у штодзённых контактах і адкрыласць на патрэбы іншых.</p> | <p>багацце мовы і да т. п. Настаўнік, які хоча даць дзесям заданьне па чытанні й ймкненца разъвіваць іхні слоўнікавы запас па пэўнай тэматыцы, можа таксама раздаць вучням гатовыя карткі з апісаннем і папрасіць разъясняцца іх адпаведным чынам.</p> | <p>напрыклад, растлумачыць словамі ці інсэніаваць значэнне словазлучэнняў: „цяжка ступаў”, „ляцеў як на крылах”, „ледзь ногі валок”, „ішоў як на шыбеніцу” і да т. п. Гэтыя практыкаваньні можна спалучыць з обмеркаваньнем зьместу прачытаных мастацкіх твораў.</p> <p>5. Настаўнік пачынае размову пра кулінарныя густы дзяцей, просіць расказаць аб тым, якія іх “любімыя” і якія “нелюбімыя” сувязі. Потым ён прапануе апісаць смак гэтых сувязі, але не ад першай асобы, а ад імя іншых людзей, і асабліва таго чалавека, які прыгатаваў ту ю ці іншую сувязь і, верагодна, спадзяеца, што яна нам даспадобы. Якую б сувязь мы прыгатавалі для гэтага чалавека?</p> <p>Кантэкст і заўвагі: дадзенае заданьне можа быць пісьмовым. Можна папрасіць вучняў намаляваць малюнак, а можна даць і цалком практычнае – кулінарнае – заданьне. Бачаньне пэўных падзеяў і сітуацый вочамі іншых заўжды павучальнае. Вышэйапісаныя практыкаваньні вельмі карысныя,</p> |
|--|--|--|--|

| | | | |
|---|--|---|--|
| | | | з дапамогай іх фармуеца ўзаемнасць у адносінах паміж людзьмі. |
| <p>II. ФАНТАЗІЯ Адчувањне бясконцых рэурсаў фантазіі; съядомы яе трэнінг, арыентаваны на вырашэнне надзённых проблемных сітуацыяў і дасягненне ўмоваў эфектыўнай камунікацыі пры дапамозе эмпатыі разуменія сымбалічных формаў у контактах зь іншымі.</p> | <p>Кляса I</p> <ol style="list-style-type: none"> Настаўнік прапануе вучням закончыць незавершаныя апавяданьні, малюнкі, мэлёды, сцэнкі. Кантэкст і заўвагі: дзеці працягваюць незавершаныя тэксты і да т. п., зыходзячы са свайго разуменія прапанаванага матэрыялу. Настаўнік можа выкарыстаць заданьні такога роду дзеля таго, каб праверыць, у якой ступені дзеці разумеюць самастойна прачытаныя ці праслушаныя тэксты і да т. п. Варты таксама зьвярнуць увагу на тое, наколькі творча падыходзяць дзеці да выкананьня дадзеных заданьняў. Настаўнік прапануе дзіцяям падрыхтаваць (без спэцыяльнага рэквізуту), напрыклад, тэрыторыю дзеля гульні ў пошту, краму ці парк з атракцыёнамі. Кантэкст і заўвагі: эфектыўнасць такога заданьня ўтым, што пры яго выкананьні праяўляюцца і замацоўваюцца | <p>Кляса II</p> <ol style="list-style-type: none"> Пантаміма. Вучні індывидуальна альбо ў групах паказваюць сцэнкі: пераход праз ручай па каменьчыках, нясенне торбы са шклянкамі, поўнымі вады, праход па дарозе, пакрытай лёдам, па мінным полі ў цемры, спроба зачыніць ядавіту ю зъмяю ў скрынцы і да т. п. Кантэкст і заўвагі: наступным крокам можа быць знаёмства з тэкстам твора, прысьвечанага паводзінам чалавека ў цяжкіх, проблемных сітуацыях. Гутарка пасыля паказу сцэнак аб тым, што перашкаджала, а што дапамагала ў выкананьні заданьня, можа быць першым крокам дзеля будаўніцтва групы падтрымкі і „спіралі добразычлівасці” ў клясе, школе. “Новыя прымяненьні”: кожная група атрымлівае які-небудзь предмет (напрыклад, крэсла, каўпачок ад аўтаручкі, пачак канцылярскіх скрэпак) і павінна прыдумаць для гэтага предмету зусім новае, арыгінальнае | <p>Кляса III</p> <ol style="list-style-type: none"> “Скульптуры”. Настаўнік дае кожнаму вучню альбо групе аркушы, на якіх напісаныя назвы скульптураў, якія дзеці павінны стварыць з уласнага цела (альбо целаў), напрыклад, „хворая котка”, „карнавальны баль”, „у стаматалягічным кабінэце” і да т. п. Скульптура можа стварацца пад кіраўніцтвам аднаго з вучняў – скульптара. Можа таксама стварацца індывидуальна альбо ўсёй групай. Можа ўзынікаць шляхам паступовага ўключэння паасобных дзяцей – элемэнтаў скульптуры – у яе форму. Назву скульптуры называюць толькі пасыля таго, як усе дзеці-гледачы пастараюцца яе адгадаць. Кантэкст і заўвагі: Супольныя дзеяньні дзяцей у гэтым выпадку маюць вырашальны ўплыў на канчатковы вынік і эфектыўнасць наступнага этапу, звязанага з адгадваннем назвы скульптуры. Гэта падштурхоўвае групу да сумеснай напружанай |

| | | | |
|--|---|--|---|
| | <p>здольнасці і ў меньні дзяцей дзейнічаць супольна.</p> <p>Спантаннасць самой гульні дазволіць выявіць разнастайныя формы й стылі паводзінаў і паразумення (няўажлівасць і хаос), якое адбываецца пад знакам супольнай мэты (сінтэз і інтэграцыя). Настаўніцкі кантоль і адпаведны камэнтар (гумар), а таксама гутарка паслья завяршэння працы дапамогуць зразумець правілы супольных партнэрскіх дзеянняў, дазволяюць карыстацца імі ў далейшым.</p> <p>Карыстаючыся нагодай, можна заключыць пэўныя ўнутрыклясныя дамовы, датычныя паводзінаў, у якіх будзець вызначаныя супольныя для ўсіх чальцоў групы каштоўнасці.</p> <p>3. Вучні зьбіраюць на адным стале (паслья працяглых і інтэнсіўных пошукаў самастойна альбо ў групах) усе прадметы, якія, на іхнюю думку, дапамогуць развеселяцца сумнай прынцэсе, прадаўшчыцы з суседній крамы ці хворому сябру. У канцы гульні кожная з групаў тлумачыць астатнім, якім чынам зьменіцца</p> | <p>выкарыстаньне (напрыклад, крэсла – санкі). Трэба патлумачыць дзеци м, <i>наколькі</i> важная колькасць прыдуманых новых „роляў” прадметаў. Гульня павінна доўжыцца на працягу акрэсленага часу, паслья чаго адбываецца паказ новых „роляў” прадметаў.</p> <p>Кантэкст і заўвагі: такія заняткі накіраваныя на развіццё гнуткага мысленія, а таксама карысныя для фармавання пазыцыі, якая дазваляе не ўхіляцца, не пазыбягаць проблемай у штодзённым жыцці, імкнуцца вырашыць іх у любой сітуацыі. Развіццём і паглыбленнем заняткаў у гэтым напрамку стануцца, напрыклад, візыты ў розныя месцы лякальнага атачэння (крама, шпіталь, пляцоўка пажарнай варты, храм і да т. п.), спалучаныя з правядзеннем інтэрвію.</p> <p>Асноўныя пытанні могуць быць звязаныя з пошуком чагосьці харектэрнага для дадзенай асобы, яе прафесіі ці функцыі, яку ю яна выконвае, з просьбай апісаць сітуацыю, у якой людзі адыхаці ад выканання сваіх</p> | <p>працы.</p> <p>2. „Трамвай”. Настаўнік зачытвае дзецим запісаныя на картках словазлучэнні, якія апісваюць самаадчуваючыя пасажыраў у трамваі (картак павінна быць на адну менш, чым вучняў). Дзеци выбіраюць сабе пэўныя “ролі”, а адзін зь іх павінен адпаведным чынам раскладацца карткі з выразамі (напрыклад: ля таго, хто пазяхае, картка „Яму хочацца спаць” і да т. п.). Фіналам гульні можа быць презэнтацыя чарговых пасажыраў з адпаведнымі візутоўкамі.</p> <p>Кантэкст і заўвагі: гэтая гульня можа пераўтварыцца ў больш рэалістычны досьвед, у эксперымент у трамваі альбо аўтобусе, напрыклад, па дарозе ў басейн. Дзецим можна даць заданыне ўважліва паназіраць за пасажырамі, а паслья стварыць сэпсы „сумных”, „задуменных”, „знэрваваных” і іншых асобаў. Дадзеныя вучнямі апісаныні, напрыклад, „сумная жанчына з чырвоным парасонам”, могуць паслужыць тэмай дзеля творчых аповедаў, візуальных гісторыяў, сцэнак і да т. п.</p> |
|--|---|--|---|

| | | | |
|---|---|---|---|
| | <p>настрой дадзеных асабаў з дапамогай кожнага з прадметаў.</p> <p>Кантэкст і заўвагі: разъвіцьцё фантазіі тут звязанае з выкарыстаннем прынцыпу адкрытыасці на патрэбы другога чалавека. Дзеці маюць нагоду эмпатычна адчуць сытуацыю, у якой знаходзяцца іншыя асобы, і суперажываць ім.</p> | <p>функцыяў.</p> <p>3. Настаўнік паказвае дзесяцам выяўку з пэйзажам. Прапануе параважаць наконт таго, што акаляла мастака, калі ён пісаў гэты пэйзаж. Настаўнік задае пытаньні адносна таго, што магло быць за сыпінай мастака, ці быў зь ім хто побач, на што ён глядзеў (на выяве адлюстраваны толькі фрагмент таго, што мастак бачыў)? Вынікам гэтай гутаркі можа стаць мастацкая праца (рэпрадукцыя ў цэнтры аркуша, а дзеці па-свойму яе дамалёўваюць) альбо напісаныне сачыненьня.</p> <p>Кантэкст і заўвагі: арыентацыя ў прасторы, фармаванье здольнасцяў пабудовы перспектывнага паралінізму – гэта толькі некаторыя плюсы, якія заключае ў сабе праца над падобным заданьнем.</p> | <p>3. Групавыя імправізацыі на прапанаваныя тэмы, напрыклад, распакоўванье падарункаў, упрыгожванье торту, размініраванье міны, будаўніцтва картачнага доміка, надзяянье гарнітуру з паперы і да т. п. Кантэкст і заўвагі: супольныя дзеяньні дзяцей – гэта ўмова посьпеху і найважнейшая з мэтаў. Дзеці, якія арыентуюцца на супольную мэту, засяроджваюцца на ёй, пачынаюць спонтанна „подбірацца” між сабой, адчуваючы сытуацыю й свае ў ёй месца й ролю. Фантазія дыктуе ім далейшыя дзеяньні, але – у адрозненьне ад таго, што адбываецца ў рэальным жыцці, – гэтыя дзеяньні спачатку бліскавічна абмяркоўваюцца ў групе. Сыходзячы з вышэй згаданых аспектаў, можна скозаць, што выкананье прапанаванага заданья стаеца каштоўным трэнінгам жыцця.</p> |
| <p>III. ЦЕЛА Увага да паасобных частак цела; удасканальваньн</p> | <p>Кляса I</p> <p>1. Настаўнік прапануе вучням выцягнуць (усляпую) карткі з назвай частак цела (ногі, руکі, жывот і г. д.). Абраная частка цела стаеца сваеасаблівым героеем</p> | <p>Кляса II</p> <p>1. Настаўнік просіць вучняў паказаць, якімі часткамі нашага цела мы насамрэч можам рухаць. Тлумачыць, што калі ён назаве дадзеную частку, кожны павінен</p> | <p>Кляса III</p> <p>1. “Мяч”. Уяўны мяч судакранаеца з целамі вучняў: дакладна пад дыктоўку настаўніка, напрыклад, коціца зверху ад галавы ўніз па руках і ногах; адскоквае ад носа,</p> |

| | | | |
|---|--|--|---|
| <p>е іх, між іншым, дзеля экспрэсійных мэтай.</p> | <p>далейших дзеяньняў, якія адбываюцца згодна з наступнымі этапамі:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Што робяць мае... (ногі: бегаюць, маршыруюць). Дзеці ў адказ паказваюць, што робіць дадзеная частка цела. - Як яны гэта робяць? (хутка, павольна, нэрвова...) Настаўнік паказвае від дзеяньасці і тое, як яе выконваць. - Ці можа твая левая нога круціцца вакол правай? і да т. п. Настаўнік ініцыюе наступную частку заняткаў, якую можна было б назваць „Што ты можаш?” <p>Кантэкст і заўвагі: гэта, між іншым, добрае практиканье на арыентацыю ў прасторы, напрамках, у будове ўласнага цела. Яго лепш выконваць ня ў школе, а дзенебудзь на паляне, у парку і да т. п.</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. “Паўставанье зь нічога”. Настаўнік просіць дзяцей, каб яны “зменшыліся” настолькі, наколькі гэта магчыма (“стуліцяся наймацней, як толькі можаце, застаючыся на сваіх месцах”). Потым ён кажа вучням, што „ўтым месцы, дзе вы знаходзіцесь, з | <p>пасправабаваць ёй парухаць, не пакідаючи свайго месца.</p> <p>Напрыклад: „Галава. Выцягніце яе ўгару так, як быццам бы вы хochaце выцерці пыл са столі... Замрыце. Твар. Паварушыце кожным мускулам твару, можаце карыстацца жуйкай, памахайце вейкамі, пакрыўляйцеся... расслабдзеся”. Цікавым можа атрымацца рэзультат пры руху адначасова некалькімі часткамі цела. Настаўнік просіць, каб вучні выконвалі гэтае практиканье столькі, колькі змогуць вытрымаць.</p> <p>Кантэкст і заўвагі: тут можа атрымацца надзвычай каштоўнае спаборніцтва, не паміж асобнымі дзецьмі, а ў сферы індыўідуальных здольнасцяў і ўменньняў, напрыклад: „Яшчэ ўчора я гэтага ня мог зрабіць!”, „Я вытрымаў на пяць сэкунд даўжэй, чым папярэднім разам!” і да т. п. Можна зрабіць матэматычныя практиканье ні па вымярэнью даўжыні частак цела і вызначэнні колькасці часу на выкананье заданьяў.</p> <ol style="list-style-type: none"> 2. “Статуі” – гэта можа быць працяг папярэдняй гульні. Дзеці па | <p>плячэй, лакцей і г. д. Задачай вучняў (якія стаяць альбо сядзяць) з'яўляецца сачыць вачыма за шляхам мяча і рэагаваць на ягоныя лёгкія ўдары.</p> <p>Кантэкст і заўвагі: гульню можна мадыфікаўца, зъмяняючы тэмп руху мяча (павольна, хутка), ягоную вагу (лёгкі, як паветраны шарык, цяжкі, як лекарскі мяч, і да т. п.). Працэс апісаныя, які ідзе шляхам параўнаньня (падбор для яго з акаляючага розных прадметаў), напрыклад, „цяжэйшы за яблык” і „лягчэйшы за мяч”, можа быць выдатным трэнінгам перад тым, як пачаць вымяраць масу прадметаў і запісваць дадзеная вымярэння ў выглядзе двухчастковых выразаў (маса пэўнага прадмета большая, чым маса іншага прадмета).</p> <ol style="list-style-type: none"> 2. “Касманаўты”. Настаўнік дае дзесям заданье разбіцца на групы (экіпажы касьмічных караблёў) і прapanуе ім ўявіць сабе, што яны знаходзяцца ў космасе. Потым ён просіць вучняў паказаць, як яны будуть паводзіць сябе ў бязважкасці, дзе цела ня мае вагі й чалавек рухаецца ў запаволеным тэмпе. Перад |
|---|--|--|---|

| | | | |
|--|--|---|--|
| | <p>“ vas вырасьце... ”, і гаворыць, што зь іх мае “вырасьці”. Гэта можа быць “вельмі старое дрэва”, „разьюшаная птушка”, „лялька з тканіны”, у залежнасці ад магчымасці руху і рэзультатаў трэнінгу, да якіх імкненца настаўнік. Паўсталыя „зь нічога” фігуры могуць рухацца, ствараючы складаныя імправізацыі („Лес”, „Цацочная крама” і да т. п.). Пераўтварэнне фігураў у “ледзяшы, якія растаюць на сонцы”, можа быць завяршэннем гэтага практыкавання і адначасовас</p> | <p>сыгнале пераходзяць са стану ажыўлення, інтэнсіўнага руху ў стан „статуі”. Статуі, згодна з заду май вучняў, могуць быць брыдкія альбо прыгожыя, добрыя альбо злыя. Па сыгнале настаўніка яны “ажываюць” і пачынаюць рухацца.</p> <p>Кантэкст і заўвагі: „статуі” можна таксама апісваць. Дзеци, адгадваючы настрой статуі, матэрыйял, зь якога яна зробленая і да т. п., будуць выказваць ў некалькі сказаў на зададзеную тэму. Гэтыя выказванні могуць стаць падставай для супольна напісанага артыкула ў газэту альбо больш глыбокага знаёмства са статуяй (помнікам), які знаходзіцца ў дадзенай мясцовасці.</p> <p>3. “Што было б, калі б...” Вучні па чарзе паказваюць, напрыклад, як яны б хадзілі, калі б стопы ў іх былі павернутыя ў розныя бакі і да т. п. А калі б далоні зрасціліся са стопамі? А калі б вусны адкрываліся толькі тады, калі рухаеш левай стапой? Гульню можна ўскладніць, “пераўтвараючы” ўсіх, напрыклад, у жыхароў невядомай плянэты,</p> | <p>“палётам” чальцы экіпажаў могуць прадставіцца (адпаведныя жэсты, рухі, роля, якую яны выконваюць на касмічным караблі). Кантэкст і заўвагі: уяўленыне сябе ў стане бязважкасці дазваляе ўяўна адараўца ад зямлі, паглядзець на съвет зь іншай пэрспэктывы, атрымаць магчымасць для новых параўнаньняў разнастайных прадметаў і аб'ектаў. Гэтую гульню варт перавесці ў сферу моўных практыкаваньняў, у часе якіх дзеци змогуць расказаць, што яны бачылі, як адчувалі сябе ўздымаючыся над тэхнікай і іншымі людзьмі.</p> <p>3. Практыкаванні на адпачынак: іх трэба выконваць лежачы, у чатыры этапы:</p> <ul style="list-style-type: none"> - рукі: моцна съціснуць кулакі (да болю), а потым расслабіць рукі; - твар: вельмі моцна съціснуць вейкі, пакуль яны не забаліяць, расслабіць; - клубы: вельмі моцна напружыць клубы, расслабіць; - пальцы ног: моцна съціснуць пальцы ног – як толькі можна, потым расслабіць. |
|--|--|---|--|

| | | | |
|--|--|---|---|
| | <p>абедзьве рукі, нахіліше галаву, а потым паставае разам ногі”. Вучні нерухома застываюць, а адзін з іх па просьбе настаўніка называе атрыманую літарку. Кантэкст і заўвагі: створаная такім чынам літарка лепей запамінаецца. Яе асобныя структурныя элементы, “адчутыя” ў часе такога практикавання, становяцца нечым цэлым у працэсе пісаньня. Дзіця літаральна знаёміцца з пабудовай знаку пры дапамозе ўласнага цела.</p> | <p>якія ніколі не згінаюць ног у каленах.</p> <p>Кантэкст і заўвагі: дзякуючы простаму ўсьведамленню таго, што кожны з нас можа мець нейкія недахопы (ня можа згінаць палец як іншыя, ня можа хадзіць, ходзіць „качкай”, ня бачыць), у часе выкананьня падобных практикаваньня фізычныя й эмацыйнальныя ўражаньні зыліваюцца ў адно цэлае, спрыяюць грамадзкай інтэграцыі.</p> | <p>Кантэкст і заўвагі: важна, каб вучні съядома выконвалі гэтае практикаванье на адпачынак. Ім таксама трэба даць час пасля выкананьня практикаваня на тое, каб ”патануць у падлозе”. Гэта простая тэхніка адпачынку. Знаёмыства дзяцей зь ёй можа дазволіць ім самастойна шукаць спосабы змаганьня са стрэсам, непрыемным напружением мускулаў і да т. п.</p> |
| | <p>Кляса I</p> | <p>Кляса II</p> | <p>Кляса III</p> |
| <p>IV. МОВА Развіццё мовы й маўлення (як способу выказванья думак) у працэсе камунікатыўнага акту: развіццё формаў дыялёгу, пастаноўка пытаўніцтва, фармуляванье проблемаў.</p> | <p>1. Настаўнік апавядае – вучні дапамагаюць:</p> <ul style="list-style-type: none"> - настаўнік гаворыць частку (некалькі складоў) слова, а вучні павінны яго закончыць (назваць гукі, якіх не хапае), - настаўнік спыняе свой аповед у пэўны момант, а вучні павінны яго працягнуць (напрыклад: “Ішоў ён сабе ціхенька дадому, і раптам... што?”). <p>Кантэкст і заўвагі: такое супольнае прыдумванье апавяданьня дазваляе вучням максымальна „ўдзельнічаць” у кампанаванні зъместу чагосьці. Гэты зъмест дзеці зь лёгкасцю</p> | <p>1. “Дыктар” – настаўнік выбірае адвольны ўрывак з газеты альбо кнігі (калі дзеці чытаюць не дастаткова добра, можна выкарыстаць верш, які яны раней вучылі) і дае вучням розныя ролі, напрыклад: спартовы дыктар, які каментуе фрагмент футбольнага матчу перад самым забіцьцём голу, бабуля, якая чытае казку малому дзіцяці, ксёндз, які выступае з казаньнем у касьцёле і да т. п.</p> <p>Задачай дзяцей зъяўляецца прачытаць тэкст згодна з ролій.</p> <p>Кантэкст і заўвагі: усьведамленне ролі інтанациі,</p> | <p>1. “Аўтапрэзэнтациі” – вучні сядают у два рады, адзін насупраць другога. Па знаку настаўніка вучні з аднаго раду пачынаюць распавядаць пра сябе вучням з другога раду (калі нарадзіліся, дзе жывуць, колькі чалавек ў іхніх сем'ях і да т. п.). Праз 2-3 хвіліны па знаку настаўніка адзін са „слухачоў” перасоўваецца на адно месца, і сітуацыя паўтараецца. Калі кожны з вучняў выслушай ужо прынамсі трох аўтапрэзэнтаций, настаўнік просіць, каб усе вярнуліся на свае месцы. Потым адбываецца „іспыт”, у часе якога</p> |

| | | | |
|--|--|---|--|
| | <p>прыпомняць, апавядаючы ці граючы адпаведныя ролі ў сцэнцы на згаданую тэму.</p> <p>2. “У цацачнай краме”: кожны зъ вучняў выбірае сабе ролю якой-небудзь цацкі. Потым настаўнік „заводзіць” цацкі: яны рухаюцца й ўтвараюць розныя гукі.</p> <p>Кантэкст і заўвагі: дзеці ўваходзяць у свае ролі: прымаюць спосаб „паводзінаў” цацкі. Яны рэдка калі маюць нагоду расказаць нешта пра сваё жыццё, праблемы, радасці і да т. п.</p> <p>Настаўнік пры дапамозе “магічнага слова” дазваляе цацкам па чарзе выказацца. Дзіцячыя расповеды могуць даць пачатак для глыбокіх раздумаў пра адносіны паміж людзьмі.</p> <p>Прыдумванье, напісанье, рэдагаванье съвяточных пажаданньняў для цацак можа быць працягам гульні ў “цацачную краму”.</p> <p>3. “Супрацьлегласці” – па знаку настаўніка кожны з вучняў дае ўласнае тлумачэнне супрацьлеглым паняццям, напрыклад: калючы – гладкі, злы – лагодны, цяжкі – лёгкі, малы – вялікі, малы месяц – вялікая</p> | <p>якое расце дзякуючы гэтай гульні, стаецца таксама ўсьведамленьнем разнастайнасці міжчалавічых дачыненняў, паводзінаў у залежнасці ад сітуацыі і да т. п. Дзеці пераконваюцца, што пры дапамозе мовы яны здольныя фармаваць зъмест такіх узаемадачыненняў, што інтанцыя, агульны кшталт вэрбальнага выказвання – незалежна ад зъместу – гэта інфармацыя пра нас саміх.</p> <p>2. Гульня асацыяцыяў: дзеці падзеленыя на некалькі – па трох ці чатыры асобы – групу. У іх прыгатаваныя пісьмовыя прылады й чыстыя аркушы паперы. Пасля таго, як настаўнік гаворыць ключавое слова (напрыклад: замак, дом, кактус) кожная група стараецца прыдумаць і занатаваць максымальную колькасць выразаў (назоўнікаў, прыметнікаў, у залежнасці ад ранейшай дамоўленасці), якія асацыяюцца ў іх з дадзеным словам. Дзеці зачытваюць съпісы і закрэсліваюць тыя выразы, якія ёсьці і ў іншых. Выиграе, такім чынам, тая група, якая мае</p> | <p>вучні-“слушачы” распавядаюць аб сваіх “візвіві”. За кожную памылковую інфармацыю вучань аддае фант.</p> <p>Кантэкст і заўвагі: „вяртаньне” фантаў можа быць чарговай нагодай дзеля падобных практикаваньняў. Яны вучаць засяроджвацца на партнёры, уважліва слушаць, запамінаць пачутае. Звесткі, атрыманыя ў часе выкананья гэтага практикаваньня, можна выкарыстаць для рашэння матэматычных задачаў (падлічыць шляхам адымання і дзялення на колькі гадоў старэйшы дзядзька, у колькі разоў бабуля старэйшая? і да т. п.)</p> <p>2. “Сустрэча славутых людзей” – настаўнік прымацоўвае вучню (на сьпіну), які ўваходзіць у клясу, картку з імем славутага чалавека. Той, хто атрымаў імя славутага чалавека, стараецца даведацца ў іншых, якія „ён” мае рысы, каб зразумець, хто ён такі. Калі адгадае – прымацоўвае картку съпереду. Гульню можна паўтарыць некалькі разоў, каб як мага болей вучняў маглі прыняць ў ёй удзел.</p> |
|--|--|---|--|

| | | | |
|--|---|--|---|
| | <p>плянэта і да т. п.</p> <p>Кантэкст і заўвагі: выдатнае моўнае і матэматычнае практиканье (аўтаномныя кантрасныя формы).</p> <p>Прапанаваныя пары паняццяў й паасобныя слова можна выкарыстаць дзеля клясыфікацыі паводле розных крытэрыяў, у парадкаваць паводле фізычай велічыні, правесці падлікі па парах, выканаць задачы на складаньне, множаньне і да т. п.</p> <p>4. “Нешта прыемнае пра суседа” – раўнд выказваньняў (па адным сказе) усіх дзяцей па чарзе. Лепш за ўсё пасадзіць іх у кола. Кожны з вучняў стараецца заключыць у сваім кароткім выказваньні інфармацыю, якую будзе прыемна пачуць суседу ці суседцы. Важна, каб дзеці ў часе свайго выказваньня, звярталіся непасрэдна да гэтай асобы. Такое практиканье можа быць добрым пачаткам альбо заканчэннем школьнага дня.</p> <p>Выказваньні дзяцей не обавязкова павінны быць вялікімі. Адноўка добраі можа быць як пахвала, так і простая згадка пра тое, як прыемна апошнім разам</p> | <p>найбольшую колькасць арыгінальных асацыяцыяў.</p> <p>Кантэкст і заўвагі: гэта гульня можа быць пэўнай праверкай на веданье часцінаў мовы. У далейшым яе можна разьвіць у граматычна-артаграфічныя практиканьні (напісаньне сказаў, з выкарыстаньнем прыдуманых выразаў са словамі з пэўнымі артаграфічнымі цяжкасцямі і да т. п.). Асацыяцыі – гэта таксама выдатная нагода дзеля „лоўлі” ўласных думак. Варта зьвярнуць на гэта ўвагу, падштурхоўваць дзяцей да таго, каб яны атрымлівалі задавальненіе ад таго, што яны „зарэгістравалі”, „злавілі” свой працэс мыслення.</p> <p>3. “Хто я?” Кожны з вучняў абірае себе якога-небудзь героя (з казак, літаратуры, кіно), у якога яму хацелася б пераўтварыцца на нейкі час. Кожны сядзе асона, і на хвілінку задумваецца над наступнымі пытаньнямі:</p> <ul style="list-style-type: none"> - якая гэтая асоба ў тваім разуменьні? - як яна паводзіць сябе сярод іншых, які ў яе манеры? - якім чынам і што яна звычайна | <p>Кантэкст і заўвагі: узел у гэтай гульні прымушае фармуляваць пытаньні й задаваць іх, уступаць у адносіны зь людзьмі, старацца размаўляць зь імі. Таму такую гульню можна назваць інтэрперсанальным трэнінгам. Дзеці пераадольваюць ніякаватасць у адносінах між сабой, пераадольваюць свае адмоўныя эмоцыі, якія перашкаджаюць альбо не дазваляюць контактувацца зь іншымі і г. д. Гульню можна разъвіваць, павялічваючы колькасць узельнікаў, запрашаючы іншую клясу, бацькоў.</p> <p>3. Гульня ў сінонімі: вучні ў парах альбо ў групах спаборнічаюць, па чарзе называючы слова (напрыклад, дыван) і сінонім да яго (напрыклад, кілем). Як з першапачатковымі словамі, так і з сінонімамі можна скласці словазлучэнні. Выиграе асоба (група), якая назаве найбольш пар.</p> <p>Кантэкст і заўвагі: гульня можа мець шэраг варыянтаў (антонімы, кантрасныя пары, іншамоўныя адпаведнікі і да т. п.).</p> <p>Усьведамленыне багацця мовы</p> |
|--|---|--|---|

| | | | |
|--|--|--|--|
| | <p>было паразмаўляць з асобай, якая сядзіць поруч.</p> <p>Кантэкст і заўвагі: непасрэдныя звароты адзін да аднаго з прыемнымі індывідуальнымі заўвагамі могуць адбывацца згодна з прынцыпам „які дадзены чалавек наогул” („Ты заўжды ўсміхаешся”) або „які дадзены чалавек у дачыненіях са мной” („Ты ведаеш, мне вельмі падабаецца, калі ты чакаеш мяне ў гардэробе... У цябе заўжды знайдзецца час для мяне”). Гэтае практиканье дае нагоду сфермуляваць і выслушваць вельмі важную дзеля фармаванья ведаў пра самога сябе інфармацыю з боку іншых. Вынікам гэтых практиканьняў можа стаць стварэнне каталогу паводзінаў (ці нормаў), якія падабаюцца ўсім (для ўсёй клясы), напрыклад, пад назвой: „Мы любім, калі наша настаўніца...”, Я люблю, калі мае вучні...” і да т. п.</p> <p>5. Гульня ў пошту (альбо школьны сакратарыят, настаўніцкі кабінет, раённае ведамства аблслугоўвання жыхароў і да т. п.). Дзеці супольна падрыхтоўваюць тэрыторыю дзеля гульні, карыстаючыся тымі</p> | <p>гаворыць?</p> <ul style="list-style-type: none"> - як часцей за ўсё яна рухаецца? <p>Калі ўсе гатовыя, па знаку настаўніка вучні ўстаюць, і ўжо ўвайшоўшы ў ролі сваіх герояў рухаюцца па клясе, прадстаўляюцца адзін аднаму. Яны могуць таксама прадстаўляцца публічна, перад „мікрофонам”.</p> <p>Катэкст і заўвагі: тут адбываецца глыбокі ўваход у ролю. Дзеці адрозніваюцца ад сваіх герояў, яны не маюць тых рысаў, якія ўласцівыя ім. Гэта вымагае ад дзяцей удумлівага аналізу „першаўзору”, увагі да ўсіх іх адметнасцяў.</p> <p>4. “Мінакі”: па знаку настаўніка ўсе вучні стаюцца вулічнымі натоўпам, у якім кожны кудысьці съпяшаецца, у кожнага свае клопаты. Па наступным знаку настаўніка натоўп замірае. Настаўнік, кладучы руку на плячо якога-небудзь мінака, „выводзіць” яго зь нерухомасці і стараецца як найдакладней даведацца, куды съпяшаецца гэты чалавек. Па чарговым знаку настаўніка натоўп зноў ажывае, і сітуацыя</p> | <p>будзе яшчэ большым, калі мы пропануем дзецям адпаведныя крыніцы (слоўнікі, энцыклапэдыі, альбомы) альбо правядзем заняткі ў багатым „інфармацыйным асяроддзі” (бібліятэка й яе пэрсанал, камп'ютарная заля, наведванье старэйшых клясаў, сустрэча з бацькамі і іншага).</p> <p>4. Групавое разгадванье. Вучні хочуць абмеркаваць праблему, якая ўзыніла ў реальным жыцці альбо ўзятая з прачыната гатвору ці пабачанага фільму. Групавое разгадванье можа адбывацца наступным чынам: настаўнік раздае вучням камплекты картак розных колераў:</p> <ul style="list-style-type: none"> - сіні: “Згаджаюся з тым, што сказала асоба, якая выказвалася перада мной”; - чырвоны: “Не згаджаюся...”; - жоўты: “Я хачу дадаць нешта да таго, што сказала асоба...”; - белы: “Я слухаю”. <p>Дзеці выказваюцца пасля таго, як падымуць карткі адпаведнага колеру. Выказванні заўжды датычнацца раней пачутага. Гэта не абавязкова павінны быць дакладныя высновы.</p> <p>Такое групавое разгадванье можа</p> |
|--|--|--|--|

| | | | |
|--|---|---|--|
| | <p>прадметамі, што заходзіцца ў клясе. Настаўнік разам зь дзецьмі разъмяркоўвае ролі (касірка, паштальён і іншыя). Ёсьць таксама група „кліентаў”, якія на картках ці проста вусна атрымліваюць інструкцыі адносна таго, што яны „хочуць” зрабіць у дадзеным месцы (напрыклад, пазваніць да цёткі Марыны ў Каліфорнію”). Група „кліентаў” у канцы гульні апавядзе пра свой досьвед, іншыя дзецы дадаюць свае заўвагі, уносяць прановы, як па-іншому вырашыць проблемы. Кантэкст і заўвагі: перад пачаткам гульні можна сапраўды схадзіць у згаданыя месцы альбо наадварот такая гульня можа папярэднічаць экспкурсіі на пошту і да т. п. У ободвух выпадках зь дзецьмі можна паразмаўляць на наступныя тэмы: ці дойдзе ў патрэбнае месца пасланая пасылка? Чаму вы ўпэйненыя, што так? Як усё прайшло і як павінна быць? Што трэба зрабіць, каб было так, як павінна быць? Падобнага роду аналіз скіроўвае на мэту, стварае „настрой разумення”, дыстанцыюе дзяцей</p> | <p>паўтараецца, аднак наступнага мінака спыняе той, каго спыніў настаўнік.</p> <p>Добрым фіналам гэтай гульні было б прапанаваць каму-небудзь з вучняў паспрабаваць успомніць пляны ўсіх мінакоў.</p> <p>Кантэкст і заўвагі: Выказваныні дзецы будуць фармуляваць у цяперашнім часе, што можа быць крыніцай шматлікіх ідэяў для наступных практикаваньняў (напрыклад, цяперашні час замяняеца на прошлы ў выказваныні вучня, які апавядзе пра пляны іншых „мінакоў”, сказы, пабудаваныя ў будучым часе ў адказе вучняў на пытаньні адносна далейших плянаў і да т. п.). Інсцэнізацыя натоўпу і прапанаваныя тут заданьні даюць магчымасць для фармуляваньня важных абавязковых. Калі натоўп рухаецца, ён выглядае як адзіны арганізм. Дастаткова затрымаць некалькіх мінакоў, каб пераканацца, што натоўп складаецца з індывидуумаў, што няма дзівуючих аднолькавых справаў, двух аднолькавых выказваньняў, мэтаў дзейнасці, аднолькавых людзей.</p> | <p>завяршацца супольнай пастановай вярнуцца да гэтай тэмы пазней, сваесаблівым „замарожваньнем” актуальнага стану думак наконт дадзенай тэмы.</p> <p>Свае разважаныні вучні могуць таксама выказаць творча (пантаміма, малюнак і іншае).</p> <p>Праблемныя тэмы гутарак могуць быць і прапанаваныя настаўнікам. Частьцей за ўсё жыцьцё сама падказвае іх („Нашто мне хадзіць у школу?”, „Ці сябра заўжды пазычae?” і г. д.). Кантэкст і заўвагі: падобныя заданьні я прадставіла шырэй у якасці вэрсii дзіцячага філязафаваньня (другі раздзел).</p> <p>5. “Пераканаўчасць”. Настаўнік абірае трох судзьдзяў, дае ім час на распрацоўку ўласнай систэмы ацэнкі і дае ім у валоданьне ўзнагароды. Кожны з удзельнікаў гульні-турніру па чарзе становіща перад судзьдзямі (і публікай) і стараецца пераканаць іх у тым, што <u>ён</u>, і толькі <u>ён</u> павінен атрымаць узнагароду. Ачкі прысуджаюць за аргументальнасць аргументаў і іх пераканаўчасць. Кантэкст і заўвагі: „пераканаўчасць” – гэта панятак,</p> |
|--|---|---|--|

| | | |
|--|--|--|
| ад гульні, якая іх, як кожная гульня, уцягвае. | <p>5. “Размова за спадаром “Не””, якім можа быць лялька альбо праста палец-„суразмоўца”. Гутарку са спадаром “Не”, які ніколі ні з чым не згаджаеца й заўжды мае суправадылглы пункт гледжаньня, можна правесці тады, калі нехта выступіў зь меркаваньнем, якое ўзбудзіла хваляваньні, спрэчкі ў клясе, а да таго ж ня надта хоча размаўляць на гэтую тэму. У такой сітуацыі варта заахвоціць яго (без прымусу) паразмаўляць зь лялькай, якой ён сам укладзе ў вусны аргумэнты „другога” боку. Гэткім чынам вучні выпрацоўваюць свой уласны пункт гледжаньня на праблему, прымаючы й шануючы меркаваньні іншых.</p> <p>Кантэкст і заўвагі: размова са спадаром “Не” зъяўляеца нечым накшталт крытычнага аналізу фактаў, зъявоў, праблемных сітуацыяў, настрояў і да т. п. Апрача моўнага аспекту (форма дыялёгу) трэба падкрэсліць вялікую важнасць такіх практыкаванняў у сфэры крытычных кампэтэнцыяў. Апазыцыйны падыход заваstraе меркаваньні, дазваляе</p> | <p>зь якім варта пазнаёмішь дзяцей у часе выкананьня гэтага заданьня. Потым можа быць створаная занатоўка дэфініцыйнага тыпу, у якой варта прывесьці прыклады, звязаныя з паняткам “пераканаўчасць”, заўважаныя дзецьмі ў жыцці альбо па тэлевізіі. Тлумачэнне гэтага панятку на канкрэтных прыкладах, у кантэксьце розных сітуацый і асобаў партнэраў павінна паказаць, што яна (пераканаўчасць) вышэйшая й больш эфектыўная за гвалт, павінна фармаваць пазыцыю адкрытасці і здольнасці выкарыстоўваць сродкі вэрбальнай пераканаўчасці.</p> |
|--|--|--|

| | | | |
|---|--|--|---|
| | | дыстанцыявацца, з адлегласці глянуць на сфер маваныя раней погляды. | |
| | Кляса I | Кляса II | Кляса III |
| <p>V. ЭМОЦЫИ Усьведамленьне і адрозыніванье, вызначэнье і выкарыстоўванье не эмоцыяў; трэнінг асартыўнасці; пераадольванье адмоўных эмоцыяў; навык узаемнасці ў контактах між сабой; стварэнье групай падтрымкі.</p> | <p>1. Пантамічныя эцюды (могуць перайсьці ў імправізацыю) на такія тэмы, як: „Сумны стары чалавек”, „Ветлівы лекар”, „Нахраплівы хлапец”, „Бурклівы чалавек, які нешта купляе ў глухога гандляра”, “Вельмі сарамлівая асoba, якая размаўляе з разьюшаным прадаўцом” і да т. п. Настаўнік гаворыць кожнаму вучню індывідуальна (каб не ведалі іншыя), каго ён павінен граць без словаў. Дзеці глядзяць чарговыя презэнтацыі і стараюцца адгадаць „героя” пантамімы.</p> <p>Кантэкст і заўвагі: дзеці ў часе гэтай гульні выказываюць пэўныя вэрбальныя эмоцыі, а потым у групе іх ідэнтыфікуюць. У наступнай частцы заняткаў яны могуць узнавіць гэтую гульню для таго, каб яна дапамагла ім ў чытаńні (напрыклад, пры аднаўленні рассыпанай калекцыі подпісаў пад фотаздымкамі з прэсы, на якіх знятыя асобы ў розных эмацыйнальных станах).</p> <p>2. Забава зь люстрам. Яе лепш</p> | <p>1. Настаўнік просіць, каб дзеци растлумачылі значэнньне словаў, якія абазначаюць прыведзеныя ніжэй пачуцьці альбо эмоцыі: - боль, асалода, пагарда, стомленасць, троўюф, агіда, нецярпівасць, суzech, незадаволенасць, зьдзіўленье, абыякавасць, самота, узбуджанасць, палёгка, пагроза, страх, прыніжэнье, трывога, турбота, сорам.</p> <p>Потым ён заахвочвае дзяцей паспрабаваць перадаць кожную са згаданых эмоцыяў пры дапамозе адпаведнага выразу твару, позы.</p> <p>2. “Карыснае ў мяне...” Кожны з удзельнікаў павінен закончыць наступны сказ: „Карыснае ў мяне...”, хутка называючы ўсё тое, што зьяўляеца ягоным уласным апрышчам (напрыклад, асабістыя рысы, якія дапамагаюць яму ў розных сітуацыях), а таксама „пункты апоры”, якія ён мае ў сваім атачэнні (напрыклад, добразычлівия асобы). Гэтае практикаванье можна завяршыць</p> | <p>1. Групавыя імправізацыі. Дзеци атрымліваюць карткі, на якіх у некалькіх сказах апісаная пэўная сітуацыя, якую яны павінны разыграць, напрыклад: „Вы – сям’я, якая на машыне ездзе ў адпачынак. Толькі што вы сутыкнуліся зь іншай машынай...”, альбо „Вы – скайты, і вы згубіліся ў вялікай пушчы...” Пасля прадстаўлення сцэнак, дзеци па чарзе расказваюць аб тым, што яны адчуваюць, калі былі ў ролях герояў аповедаў.</p> <p>2. “Цяпер” – па парах, па трох асобы альбо ў большых групах вучні пачынаюць гутарку пра тое, што ў дадзены момант яны адчуваюць, напрыклад: „Я цяпер адчуваю стомленасць”, „Ты мяне злуеш”, „Я галодны” і да т. п. Працягам гэтай гутаркі можа быць прагнаванье таго, што добра га можа чакаць кожнага з партнёраў (згодна зь іх цяперашнім самаадчуваннем).</p> <p>3. Эмоцыі, якія спадарожнічаюць публічным прамовам. Вучні</p> |

| | | | |
|---|---|--|---|
| | <p>праводзіць ва ўмовах індывідуальных занятоўкай альбо ў групах. Вучань сядзіць перад люстрам і „робіць міны”. Потым ягоным „люстрам” стаецца напарнік, які называе кожную з убачаных мінаў, напрыклад: “Ты злушчашся”, „Ты нешта прыдумаў” і да т. п. Правілы гульні можна крыху змяніць: паразуноўваць ацэнкі напарніка з папярэдне прыдуманымі і запісанымі дзеяннямі.</p> <p>3. “Калі я адчуваю сорам?” – раўнд выказваньняў, якія апісваюць ситуацыі, у якіх дзецы змагаюцца са сваім сорамам. Добраахвотнікі могуць паказаць, як яны тады выглядаюць, як яны паводзяць сябе ў такія моманты. Настаўнік таксама апавядае пра подобныя моманты са свайго жыцця. Заканчэннем раўнду можа быць маляванье альбо стварэнне сьпісу выказваньняў дзяцей на тэму: што дапамагае нам змагацца з сорамам.</p> | <p>наступным чынам: пра панаўца дзецим стварыць сьпіс індывідуальных пра панаўца дапамогі іншым. Напрыклад, на сымбалічных аркушыках у форме чалавечка дзеці запісваюць, чым яны могуць дапамагчы іншым: “Я могу развеселіць любога, хто толькі хоча”, „Я цярплю слухаю”.</p> <p>3. “Стоп”. Вучні становяцца ў кола. Адзін зь іх з цэнтру кола па прамой ідзе да пэўнай асобы да таго часу, пакуль тая ня скажа „стоп”. Калі ўсе дзецы пройдуць праз кола, варта пагутарыць зь імі аб тым, што яны адчуваюць ў часе выкананья гэтага практиканьня.</p> | <p>абмяркоўваюць гэтую тэму, а пасля на дэзвюх асобных картках запісваюць, што ім перашкаджае і што дапамагае ў часе пра мовай перад клясай, школай і ўсёй сям'ёй (напрыклад: „М не дапамагае, калі я ведаю, што я спачатку пачырванею, потым мне зробіцца душна, і тады я праглыну сіліну й змагу нармальна гаварыць”, альбо „М не дапамагае, калі я бачу, што ўсе зацікаўленыя ў тым, каб я добра выступіў”, альбо „М не перашкаджае, калі нехта мяне перапыняе, устаўляе свае заўвагі й чакае, што я буду гаварыць далей”).</p> <p>З картак, прымацаваных да дэзвюх асобных дошак-рубрыкаў стараемся выбраць пэўнія парады для ўсяе клясы. Кляса можа быць вялікай падтрымкай для любога з вучняў, калі толькі яна ведае, якія падтрымаць.</p> |
| | Кляса I | Кляса II | Кляса III |
| VI. ИНТЕЛЕКТ Знаёмыя са стратэгіямі запамінання і | 1. “Складаныя імёны”. Настаўнік прапануе дзецим разъбіцца на каманды па 3-5 чалавек. Кожная група атрымлівае некалькі | 1. “Таямнічая просьба”. На пачатку заняткаў настаўнік просіць вучняў зашифраваць у выглядзе простых малюнкаў падаваныя па чарзе | 1. “Няўдача ў часе паходу за пакупкамі”. Вучні ў парах складаюць (адзін для аднаго) даволі складаны сьпіс пакупак |

| | | | |
|--|--|--|--|
| <p>актуалізаваньня; пераадольваньне стэрэатыпаў мысьленьня; адсочваньне парадку ўласнага мысьленьня, пошуку асалоды ў мысьленьні</p> | <p>ілюстрацыяў, па якіх ёй трэба скласці апавяданьне, прычым для герояў апавяданьня неабходнія прыдумаць максымальна складаныя ймёны. Можна падказаць, што дапамагчы прыдумаць такія ймёны могуць у любёныя стравы, слова, колеры, станоўчыя альбо адмоўныя рысы герояў апавяданьня. Пасыля прэзэнтацый ўсіх групаў, складаецца съпіс герояў. Настаўнік заахвочвае вучняў, якія маюць самую лепшую памяць, падзяліцца зь іншымі тым, як у іх атрымліваецца запамінаць такія складаныя ймёны (асацыяцыі, ланцужкі).</p> <p>2. “Чырвоны Каптурок – іначай”. Малюем кіёчком на зямлі (альбо крэйдай на падлозе) даволі доўгую й закручаную лінію. На адным яе канцы – бабуля, а на другім – Чырвоны Каптурок. На дарозе, у розных месцах лініі, становяцца астатнія вучні. Сустрэча зь імі павінна стаць неспадзянай прыгодай для дзяўчынкі па дарозе да бабулькі. Пасыля Чырвоны Каптурок распавядае бабульцы пра свае прыгоды, а ўсе астатнія слухаюць,</p> | <p>ключавыя слова, напрыклад: шчасце, хвароба, цёмнаяnoch і іншае (мінімум 10 выразаў). Ён зьбірае карткі ў падпісаныя канверты. У канцы заняткаў, калі міне 30-40 хвілін, настаўнік аддае карткі вучням і просіць падпісаць малюнкі адпаведнымі словамі. Параўнаньне подпісаў да малюнкаў з прапанаваным съпісам словаў зьяўляецца своеасаблівой праверкай здольнасцяў памяці дзяцей.</p> <p>2. “Як даць рады?” Настаўнік раздае кожнай з групаў (па 3-4 чалавекі) карткі, на якіх напісаныя пэўныя заданьні, напрыклад: „Вам трэба адкаркаваць бутэльку, але ў вас няма адкрывалкі”, „Вы хочаце папрасаваць штаны, але ў вас няма праса”, „Вы хочаце камусьці перадаць запіску, але ў вас няма ані чым пісаць, ані на чым” і да т. п. Потым кожная група расказвае і паказвае, як яна дала рады ў пэўнай цяжкай сітуацыі.</p> <p>3. “Вандроўкі без заплечнікаў”. У тым, што гэта магчыма, пераканаюцца ўсе, хто знайдзе спакойны момант і заглыбіцца ў свае думкі. Настаўнік заахвочвае ўсіх пайсьці ў такую вандроўку</p> | <p>(мінімум 12 тавараў, якія прадаюцца ў розных крамах). Потым абменьваюцца съпісамі ѹ стараюцца запомніць іх змест, бо „перед выхадам з дому” яны „выпадкова” (па сыгнале настаўніка) губляюць съпіс (пераварочваюць картку на другі бок). Цяпер пакупкі трэба зрабіць па памяці (вучні пішуць на адвартным баку карткі тое, што ім запомнілася). Калі яны памятаюць пра ўсё, яны атрымліваюць тытул майстра пакупак. Пра гэта абавязкова павіна даведацца мама. Важна таксама, каб вучні абмяняліся заўвагамі адносна таго, як яны запомнілі назвы пакупак (гэта канкрэтныя стратэгіі, якія варта выпрабаваць).</p> <p>2. “Бязълюдная выспа”. Кляса трапіла на бязълюдную выспу. Кожная з групаў вучняў атрымлівае сваё заданьне, напрыклад:</p> <ul style="list-style-type: none"> - як праакарміцца ў такіх умовах? - як спаць? - як ратавацца ў выпадку атакі дзікіх звяроў, людаедаў? - як пакінуць гэтую выспу й вярнуцца дадому? |
|--|--|--|--|

| | | | |
|--|--|---|---|
| | <p>і, калі трэба, папраўляюць.</p> <p>3. “Дадзены момант”. Настаўнік стварае ў клясе атмасфэру спакою і распавядае дзесям пра фэномэн актуальнасці, пра „<i>чапер</i>”. Просіць іх задумашца над тым, што ў <i>дадзены момант</i> робіць тата, і што – мама, што адбываецца на вуліцы, на панадворку.</p> <p>Настаўнік дае дзіцям час, каб пра ўсё гэта падумаць, а потым прапануе выказацца об тым, наколькі разнародным можа быць „<i>дадзены момант</i>” (вусна, пісьмовая, у малюнку), об магчымасці нашых думак, якія ня маюць абмежаваньня і ляцяць туды, куды нам хочацца, і яны – нашыя, уласныя, незалежна ад таго, што адбываецца вакол.</p> | <p>(прыблізна хвіліны на 3). Пасъля ён далікатна просіць дзяцей вярнуцца (напрыклад, съцішае музыку...) і прапануе расказаць, куды завялі дзяцей думкі. Важна, не прымушаць нікога апавядыць. Кожны выказвае выключна то е, што ён <i>хоча</i> сказаць (думкі – нашая ўласнасць).</p> | <p>Кожная група можа падрыхтаваць адказ на зададзеное ёй пытаньне па-свойму, напрыклад, намаляваць малюнак, разыграць сцэнку альбо напісаць апавяданье ці проста распавесыці пра свае “прыгоды”.</p> <p>3. “Скарбніца” – яе мае кожны з нас. Гэта рэсурсы нашых думак, памяці й фантазіі. Раўнды, якія складаюцца з чарговых выказваньняў вучняў і асачыюцца з „прывадкрыццём скарбніцы”, могуць адбывацца наступным чынам: настаўнік альбо адзін з вучняў падае яку-небудзь тэму ці выраз, які прыходзіць яму ў галаву (напрыклад, „птушкі ўзімку”, альбо “заапарк”, альбо „паводка”). Усе моўчкі “адкрываюць” скарбніцу сваіх думак, засяроджваюцца пэўны час над прапанаваным пытаньнем, а потым па чарзе дзеляцца сваімі думкамі зь іншымі. Трэба памятаць, што кожны мае права не выказваць сваіх думак.</p> |
|--|--|---|---|