

9

ВЕРЕСЕНЬ

1965

Досвід
ВИХОВАННЯ



	Стор.
А. Г. Бондар — Вище рівень роботи дошкільних закладів на селі	1
А. Степаненко — Невпинно розвивати суспільне дошкільне виховання	7
М. Коваленко — Піклування про жінок-трудівниць — піклування про дітей	12
І. Кравченко — Змалку правильно виховувати дітей	13
В. Марушевський — Наш дошкільний заклад	14
О. Стеблина — Щоб дітям було добре	15
О. Супрун — Ростити людину, яка буде прикрашати землю нашу	15
М. Іващенко — В єдиному педагогічному колективі	16
Р. Данилова — Постійно підвищувати педагогічну майстерність	18
П. Інютін — Спільна робота двох кабінетів	22
В. Мусієнко — Друковане слово — велика сила	23
Є. Кузьменко — Міцніють дошкільні заклади Донеччини	24
О. Караджа — Керівництво роботою дошкільних закладів	28

З досвіду

Ю. Водоп'янов — Посібник з лічби	33
М. Богданович, З. Лебедєва — Геометричне доміно	34
С. Крижановська — Конспекти занять з лічби	36

Сторінка для дітей

Г. Бойко — Прапорець	39
Я. Аким — Цветные огоньки	39
Як весело сьогодні (сл. Н. Найдьонової, муз. С. Разорьонова)	40
Батьківщина дбає про нас (сл. Т. Волгіної, муз. А. Лазаренка)	42
Збираємо урожай (муз. І. Кишка, рухи В. Кукловської)	43

Педагогічне життя

А. Гейко — Республіканська нарада-семинар з питань керівництва дошкільним вихованням	46
--	----

У цьому номері вміщено безплатний кольоровий додаток «Посібник з лічби».

Редакційна колегія:

Д. О. Дорохова, Н. О. Красіна, Н. Ю. Переверзева, Є. К. Сухенко, Г. І. Сушан (головний редактор), П. С. Ходченко, Т. І. Цвєлих, П. Р. Чамата, М. Є. Шевченко.

Журнал «Дошкольное воспитание»
(на українском языке)

Техредактор О. О. Чала.

Коректор Л. І. Тищенко.

Адреса редакції: Київ, 53, Ю. Коцюбинського, 5. Тел. Б 1-08-35 дод. 3-12.

БФ 07013. Замовлення К-195. Тираж 32950. Фіз. арк. 3, умовн. арк. 4,2, обліково-видавн. 4,7, додаток 0,5. Формат паперу 70 × 108¹/₁₆. Підписано до друку 27.VIII 1965 р.

Київська обласна друкарня, вул. Леніна, 19.

На вкладному аркуші розміщено: чотири екрани (малюнки, що зображують акваріум, крону дерева, галявину, озеро), по дві бокові стінки до кожного з них (вони є по суті відокремленими частинами малюнків, поданих на екранах) та фігурки — рибки, пташки, зайчики, качки.

Виріжте екран разом з боковими стінками і такого ж розміру тверду основу для них з картону або фанери. Далі, відрізавши бокові стінки, наклейте екран на основу так, щоб з обох боків залишилося вільне місце для бокових стінок.

Фігурки наклейте на цупкий папір і виріжте кожен по контуру. Голкою з сурою, злегка навощеною ниткою прошийте їх великим стібком (проколить у двох місцях так, щоб нитка пройшла не з лицьового, а зворотного боку фігурки). Покладіть фігурку з ниткою на картон або фанеру з наклеєним екраном, натягніть кінці нитки і зав'яжіть їх на зворотному боці. Щоб нитки не спадали з екрана, по

краях фанери або картону треба зробити насічки так, щоб нитки розміщувалися паралельно.

Тепер по боках екрана прикладіть його бокові стінки, попередньо наклеївши їх на цупкий папір. Зігнувши їх в місцях, позначених пунктиром, приклейте до картону чи фанери із зворотного боку.

Прикріплені до екрана тільки вгорі і внизу, бокові стінки стають своєрідними кишеньками, звідки з'являються і куди ховаються фігурки.

Користування посібником

Демонструючи посібник, його слід тримати в руках так, щоб і дітям і вихователю було видно екран. Для зручності його можна ставити на високий стіл або виготовити для цього спеціальну підставку.

Пересуваючи на зворотному боці екрана нитку, вихователь пересуває фігурки: рибки впливають з-під бокових стінок на екран, пташки сідають на гілки дерева, зайчики вибігають на галявину і т. д.

Геометричне доміно

М. БОГДАНОВИЧ, З. ЛЕБЕДЄВА

(Науково-дослідний інститут педагогіки УРСР)

Елементарні знання, початкові просторові уявлення формуються у дітей в дошкільному віці.

Складовою частиною просторових уявлень є уявлення про форму. Знання геометричних форм допомагає пізнавати навколишні предмети. І в перші ж дні перебування в школі діти зустрінуться з гострою необхідністю розрізняти форму під час навчання письма, читання, малювання і т. д.

Учителям добре відомі досить численні помилки, зв'язані з неточністю зорового розрізнення форми, що їх роблять діти в початковий період навчання в школі. Аналіз цих помилок показує, які саме труднощі зустрічають діти у виділенні, розрізненні, визначенні та зображуванні форм.

Необхідно в дошкільному віці навчити дитину розрізняти найпростіші геометричні фігури, формувати у неї відповідні уявлення і поняття про них, якими вона надалі користуватиметься як еталоном для визначення форми різних предметів. «Оволодіння такими еталонами відіграє надзвичайно важливу роль у сенсорному вихованні дитини», підкреслює О. П. Усова¹.

Наприклад, під час малювання будинку для уточнення форми дах порівнюють з трикутником, користуючись геометричною фігурою (трикутником) як еталоном. Крім того, якщо дитина буде оперувати лише формою конкретних предме-

¹ Усова А. П., «Сенсорное воспитание дошкольников», 1963.

тів, то в своїх уявленнях і в словнику вона довго відставатиме від можливих узагальнень.

Пропоноване нами «Геометричне доміно» є спробою створити дидактичну гру для ознайомлення дітей з деякими геометричними фігурами, які в умовах однієї і тієї самої форми відрізнялися б іншими ознаками. Це допомагає формувати розуміння того, що геометрична фігура незалежна від її величини, кольору, розміщення в просторі.

На рис. 1* подано всі 28 карток із зображеними на них геометричними фігурами. Однакові за формою фігури відрізняються одна від одної (круги — величиною і кольором, овали та прямокутники — величиною, кольором і розміщенням, ромби та трикутники — кольором і розміщенням).

У цій грі дії дітей, спрямовані на вичленення шуканої ознаки — форми, повинні сприяти формуванню у них узагальнених понять про геометричні фігури. Проходить вона так само, як і звичайна гра в доміно. Можливі такі варіанти об'єднання дітей в грі:

перший — в грі бере участь четверо дітей; кожен грає за себе;

другий — кількість гравців та сама, але грають вони партіями (два на два);

третій — в грі беруть участь двоє чи троє дітей; кожен грає за себе.

Перший варіант. Кожен гравець бере 7 карток і ставить їх на столі лицьовою стороною до себе так, щоб інші учасники гри не могли бачити зображені на них фігури.

Гру починає дитина, яка має «пустишку». Далі робить хід сусід зліва, прикладаючи свою картку тією половиною, яка теж не має рисунка. Якщо у гравця немає карток з потрібними фігурами, то він пропускає хід. Наступний учасник гри шукає серед своїх карток таку, яка має «пустишку» або фігуру, однойменну з виставленою попереднім учасником, і прикладає її з відповідного боку, голосно називаючи фігуру.

Примірний порядок прикладання карток зображено на рис. 2.

* Див. 3-ю сторінку обкладинки.

Необхідно звернути увагу дітей на те, що вибирати картку з потрібною по ходу гри геометричною фігурою треба незалежно від її кольору, величини, розміщення.

Гра закінчується, якщо один з учасників виграв, тобто виставив усі свої картки, або якщо у всіх гравців немає потрібної фігури (ніхто не виграв — «закритий» варіант гри).

Гравець, що допустив помилку, тобто виставив не ту картку або неправильно назвав фігуру на своїй картці, позбавляється права на черговий хід.

Другий варіант. Умови гри ті самі, що й при першому варіанті. Виграє та пара, в якій один з гравців першим виставив свої картки. При «закритому» варіанті (коли у всіх немає потрібної картки) виграш нікому не присуджується.

Третій варіант. Кожний учасник бере сім карток, решта карток залишається в запасі (лежать збоку). Гра проходить так само, як і вчотирьох. Однак, якщо у кого-небудь немає потрібної фігури, він бере одну картку із запасу. Якщо і на цій картці немає потрібної фігури, вона залишається у того, хто взяв її, а хід робить наступний гравець. Виграє той, хто перший виставив усі свої картки.

Ми подали опис гри в доміно з зображеннями плоских фігур. Подібно до цього можна виготовити картки з зображеннями об'ємних геометричних тіл (куб, куля, циліндр, піраміда, конус).

Спостереження, зроблені авторами в дитячих садках київського заводу «Арсенал» і в перших класах шкіл, показали, що діти з захопленням граються в геометричне доміно і що це дає бажані результати.

Можна рекомендувати кожному дитячому садку виготовити кілька комплектів такого доміно. Бажано зробити це і вдома.

Виготовлення доміно. Розкресліть аркуш паперу на клітки, що відповідають розмірові карток (5 × 3,5 см). На кожній картці треба зобразити (нарисувати, наклеїти) відповідні фігури (див. рис. 1), наклеїти аркуш на картон, потім роз-

різати його на окремі картки. Замість картону, картки можна наклеювати на порожні коробки з-під сірників, попередньо обклеєні кольоровим папером. Зберігати картки доміно слід у коробці з картону або фанери.

Наприкінці хочеться побажати, щоб випуском геометричного доміно, красиво художньо оформленого, зайнялися підприємства, що виготовляють навчальні наочні посібники.

Конспекти занять з лічби

С. КРИЖАНОВСЬКА

(дитячий садок № 13 м. Черкаси)

Гра «Ведмедик шукає гриби»

Програмний зміст: формувати кількісні уявлення «багато», «мало», «один»; вчити розрізняти колір (зелений, жовтий); виховувати у дітей добрі почуття — бажання поділитися з товаришем, бути уважним до інших.

Хід заняття

В руках у мене ведмедик. Він вітається з дітьми, пропонує їм подивитися ліс і будиночок, у якому він живе.

На столі розміщено ліс і будиночок ведмедика (з фанери).

— У цьому лісі живе ведмедик, — розповідаю дітям. — Ось його будиночок, а навколо ростуть ялинки. Сашко, якого кольору ялинки?

— Зеленого.

— Правильно, зеленого. Ось стоїть одна ялинка, ось ще одна, ще одна, ще одна. Оля, скільки тут ялинок росте?

— Багато.

— Так, навколо будиночка росте багато ялинок. А біля ялинки пеньок стоїть. Галю, скільки біля ялинки стоїть пеньків?

— Один.

— А де ж це ведмедик? (Ведмедик виходить з будиночка). Ось він! Захотілось йому вийти погуляти. Подивіться, що це він несе?

— Кошик.

— А скільки у нього кошиків?

— Один.

— Бачить ведмедик: у лісі багато грибів росте. Взяв одного гриба. А якого кольору грибок?

— Жовтого.

— Правильно, жовтого... Взяв ведмедик одного грибка і дав Олі, взяв ще одного — дав Колі. (Ведмедик роздає усім дітям по грибку). Скільки тобі, Таню, ведмедик грибків дав?

— Одного.

— А тобі, Вітя?

— Одного.

Запитавши 4—5 дітей, роблю висновок: «Усім дітям ведмедик дав по одному грибку».

— А тепер ведмедик почав збирати гриби для себе. Взяв одного, поклав у кошик. Взяв ще одного і теж у кошик по-

клав. А більше грибків немає. Подивіться, багато чи мало грибків у ведмедика в кошику?

— Мало.

— Так, мало. Засмутився ведмедик... А ми, діти, давайте свої гриби віддамо йому! Сашко, скільки грибків ти дав ведмедика?

— Одного.

— А ти, Лідіо?

— Одного...

— Подивіться тепер, скільки грибів у ведмедика в кошику?

— Багато.

— Ведмедик задоволений і всім дітям говорить: «Дякую». (Ведмедик вклоняється і йде в будиночок. Потім він виходить з другим кошиком, у якому лежать шишки. Дарує шишки дітям).

— Ой, як багато шишок ведмедик нам подарував! І мені одну велику... Подякуємо йому за подарунок. Ми підемо на прогулянку, візьмемо шишки з собою і будемо ними гратися.

Гра «Пастух і кози»

Програмний зміст: формувати у дітей поняття «багато», «один»; закріпити поняття «великий», «маленький».

Хід заняття

На столі зроблено галявинку, на якій пасуться кози і козенята. Стоїть хлопчик-пастух.

— Вийшов ранком на лужок хлопчик-пастух, — розповідаю дітям, — і заграє на дудочці «ру-ту-ту». Почули його дудочку маленькі козенята і прибігли до хлопчика. (Ставлю біля нього 2—3 козенят). А потім прибігли і великі кізоньки: одна, ще одна, ще одна... (Ставлю на стіл 6—8 кіз). Скільки кіз прибігло?

— Багато.

— Правильно, багато. А козенят скільки — багато чи мало?

— Мало.

— Пасуться кізоньки, а пастушок на дудочці грає. Почув дудочку ведмедик і теж вийшов на лужок. Ведмедик один, а кізоньок багато. Злякалися кози ведмедика