

ФАРМІРАВАННЕ У НАВУЧЭНЦАЎ СІСТЭМНЫХ ВЕДАЎ ПА
ГІСТОРЫІ, КУЛЬТУРЫ, ПРЫРОДЗЕ РОДНАГА КРАЮ Ў РАМКАХ
ПРАГРАММЫ «ПАЗНАЙ СВАЕ КАРАНІ»

*Чалавенка Наталья Мікалаеўна,
культарганізатар ДУА «Цэнтр
дадатковай адукацыі дзяцей
і моладзі «Кантакт» г. Мінска»*

У цяперашні час кразнаўства стала вельмі вострай і актуальнай тэмай у адукацыі. Багацце недакладнай інфармацыі, сучасныя гаджэты, якія згубна ўплывае на псіхіку і фізічнае здароўе, а таксама ўздзеянне геапалітыкі ўплываюць на развіццё дзяцей і падлеткаў. У век высокіх тэхналогій губляецца нітка, якая звязвае нас з мінулым, сучаснасцю і будучыняй.

Сучасны чалавек павінен аднаўляць і захоўваць крохкую нітку, што прадугледжвае кразнаўства. Каму, як не нам, з вамі, педагогічным работнікам, настаўнікам неабходна і магчыма закласці асновы патрыятычных пачуццяў у навучэнцаў, праводзіць ґрунтоўную працу па азнаямленню з родным краем, з яго гісторыяй, культурай, прыроднымі краявідамі. Навучыць сучасных дзяцей адчуваць прыгажосць роднай зямлі, прыгажосць чалавека, які жыве на гэтай зямлі, фарміраваць любоў да родных мясцін да ўсяго, што акружае яго з дзяцінства, - я думаю, што гэта адна з галоўных задач педагогічных работнікам і людзей не абыякавых да выхавання сучаснага маладога чалавека.

З гэтай мэтай ў нашай ўстанове адукацыі «Цэнтр дадатковай адукацыі дзяцей і моладзі «Кантакт» г. Мінска» мы вырашылі распрацаваць шэраг інтэлектуальна-пазнавальных праграм, прысвечаных нашай роднай спадчыне.

Педагогічнымі работнікамі Цэнтра «Кантакт» спачатку была распрацавана гістарычна-пазнавальная гульня «Наша Спадчына» для навучэнцаў 4-х класа толькі адной устновы адукацыі, па запыту настаўніка пачатковых класаў, дзеля таго, каб дапамагчы дзецям глыбей і цікавей вывучаць такі прадмет, як «Мая Радзіма – Беларусь» (які быў у мінулыя гады), цяпер «Чалавек і грамадства», «Навакольны свет». З цягам часу, па меркаванню педагогічных работнікаў Цэнтра «Кантакт» і ўстаноў адукацыі яна пашырылася ў межах раёну. І дзеля гэтага былі распрацаваны раённыя гісторыка-пазнавальныя гульні: «Падарожжа па родным краі» (4-5 класы), «Адкуль наш род» (6-7 класы) і «Мінск – ці ведаеш ты яго» (7-8 класы), давалі да ўсіх устаноў адукацыі раёна «Палажэнне» у якім выкладзены мэты і задачы, раскрыты ўмовы правядзення конкурсу, пералічаны неабходныя рубрыкі да якіх павінны былі рыхтавацца вучні, указаны тэрміны, вынікі і правілы ўзнагароджвання, і пачалі сур'езную справу па арганізацыі гэтых інтэлектуальна-гістарычна-пазнавальных гульняў.

Гістарычна-пазнавальныя гульні – «Падарожжа па родным краі», «Адкуль наш род», «Мінск – ці ведаеш ты яго» за гады свайго існавання не

страцілі інтарэса не толькі ў вучняў, але і ў настаўнікаў, аб гэтым сведчаць вынікі анкетавання, прапанаванага на прыканцы гульняў. Адказ на пытанне «Што новага вы хацелі бы пазнаць на наступных гульнях?», патрабуе ад арганізатараў выкарыстоўвання новых рубрык і заданняў, сучасных інтэрактыўных формы і метадаў, таксама самаму знаходзіцца ў пастаянным пошуку.

Сёння ўсе гэтыя гульні аб'яднаны ў адзіную праграму «Пазнай свае карані», якая дае магчымасць дзецям і падлеткам больш глыбей пазнаёміцца з гісторыяй, прыродным асяроддзем, архітэктурай мястэчак, пасёлкаў, гарадоў нашай краіны, «малой радзімы», геральдыкай, народнымі святамі і абрадамі і многім іншым. І ўсе гэтыя гульні сёння накіраваны на дапамогу вучням у вывучэнні такіх прадметаў, як «Гісторыя Беларусі», Беларуская мова і літаратура», «Геаграфія» і інш, а таксама дае магчымасць удзельнічаць у розных гістарычных і краязнаўчых алімпіядах і творчых конкурсах раённага, гарадскога і рэспубліканскага ўзроўню.

Мэтай гістарычна-пазнавальных гульняў з'яўляецца фарміраванне гарманічнай, актыўнай творчай асобы, зацікаўленай айчынай гісторыяй і культурай.

Задачы:

- паглыбіць і ўдасканаліць веды пра гістарычнае і культурнае асяроддзе гарадоў, замкаў, населеных пунктаў Беларусі і горада Мінска;
- знаёміць з фальклорам і міфалогіяй беларусаў;
- паглыбляць веды па роднай мове і літаратуры;
- развіваць пазнавальную цікавасць і павагу да гістарычна-культурнай

спадчыны нашай краіны, усведамленне яе ўнікальнасці і арыгінальнасці;

- развіваць матывацыю навучэнцаў да спазнання і творчасці;
- развіваць інтэлектуальную дзейнасць дзяцей і падлеткаў;
- выходзіць беражлівыя адносіны да жывой і нежывой прыроды, цікавасць да біялагічнага развіцця жыццёвых прастораў жывёл і раслін;
- выходзіць агульначалавечыя духоўныя якасці асобы.

Раённыя конкурсы-гульні праходзяць у рознай форме: пазнавальныя праграмы, віктарыны, квізы, гульня- пажарожы па вуліцам горада і іншыя.

Па час правядзення гульняў мы выкарыстоўваем і спецыяльнае табло, удзельнікі маюць магчымасць выбраць лічбу і адкрыць адваротны бок табло – гэта і ёсць заданне, кожны малюнак, адзначае, тую, ці іншую рубрыку да гульні, напрыклад: лапці- гэта «Падарожнае», ручнік – гісторыя роднага краю, капялюш – родная мова і літаратура, птушкі – прыроднае асяроддзе, паданні і легенды, каза – народныя святы.традыцыі і абрады, і г.д.

Змест гульняў уключае паслядоўную сістэму заданняў з розных рубрык, да кожнай з іх падбіраецца адпаведны матэрыял (літаратурны, песенны, ілюстрацыйны, музычны, танцавальны, гульні і інш.), які ў розных формах выкарыстоўваецца пад час правядзення гульні.

Гісторыка-пазнавальныя гульні «Адкуль наш род», «Пазнай свае карані» ўключаюць наступныя рубрыкі:

– «Беларуская мова і літаратура» (загадкі, прыказкі, маўкі, пераклад слоў);

«Нашы славытыя пісьменнікі»,

«Мінск – ці ведаеш ты яго», які ўключае шэраг праграм: «Што, дзе, калі?», «Будзем памятаць», «Легенды Мінска» і інш.);

«Беларускія Багі і міфічныя істоты»;

«Фальклор»;

«Прырода Беларусі»;

«Падарожнае захапленне»;

«Культурная спадчына»;

«Геральдыка».

Сёння ўсе гульні маюць некалькі этапаў: першы – гэта конкурс паміж школамі раёна за выхад у паўфінал, другі – паўфінал і трэці – фінал. Каманды ўстаноў адукацыі, якія на першым этапе набіраюць найбольшую колькасць балаў, адразу пераходзяць у фінальную гульню, а каманды, якія займаюць па колькасці балаў 2 – 6 месца, выходзяць у паўфінал. Фінальная гульня праходзіць у канцы навучальнага года, прычым кожны раз у рознай форме.

Прапануюцца вучням і хатнія заданні: гэта і паказ у тэатралізаванай форме абрадавага свята, народнай песні, літаратурных твораў, дзейнасці знакамітых землякоў, сбор і афармленне матэрыялаў па гісторыі школы, вуліцы, раёна і інш. У гульні «Родны мой горад» ёсць завочны тур, на працягу якога вучні рыхтуюць пісьмовую работу пра мінулае і сённяшняе нашага горада, пра нашых вядомых знакамітых гараджан, што патрабуе шмат пошукавай работы.

Каманды-пераможцы ўзнагароджваюцца памятнымі прызамі і сувенірамі, для іх наладжваюцца экскурсіі па гістарычных мясцінах Беларусі. За мінулыя гады лепшыя ўдзельнікі гульняў былі ўзнагароджаны паездкамі ў Мір, Нясвіж, Полацк, Навагрудак і іншыя мясціны.

Такім чынам, на працягу ўсяго навучальнага года навучэнцы ўстаноў адукацыі прымаюць актыўны ўдзел у гульні, далучаюцца да невычэрпных каштоўнасцей нашай нацыянальнай традыцыйнай культуры, праз багаты запас сродкаў і метадаў народнай педагогікі ўсебакова развіваюцца, выхоўваюцца, пазнаюць шмат новага і цікавага, адбываецца актывізацыя не толькі пазнавальнай, але і інтэлектуальнай дзейнасці школьнікаў.

Пажадана, каб удзельнікі гульні размаўлялі на беларускай мове і былі апрануты ў беларускае народнае адзенне. Гэта, у сваю чаргу, адразу дазваляе стварыць своеасаблівы эмацыянальны фон гульні і адчуць сябе нашчадкамі гістарычнага мінулага сваіх продкаў.

А яшчэ, хочацца адзначыць, што ў час падрыхтоўкі да гульні мы выкарыстоўваем фота ці відэаматэрыял, які самі здымаем у час самостойных паездак па гарадах, паселках нашай краіны, па старадаўнім замкам і крэпасцям, сустракаемся з мясцовымі жыхарамі, якія разказваюць нам цікавыя гісторыі, падзеі, легенды пра сваі мясціны. Калі па час правядзення

гульняў, мы паказваем гэты матэрыял на экране, у хлапчукоў і дзяўчынак з'яўляецца магчымасць убачыць, тыя краявіды, тыя мясціны, дзе яны яшчэ не былі, а гэта ў сваю чаргу гэта стымулюе іх да асабістага даследавання роднага краю.

Падчас падрыхтоўцы да раённых гульняў далучаюцца і бацькі, якія дапамагаюць сваім дзецям вывучаць і пазнаваць розныя неабходныя матэрыялы, а часам нават прысутнічаюць на гульнях. Кожны год на паўфінальных і фінальных гульнях мы праводім апытанне, ці анкетаванне, як сярод кіраўнікоў каманд, так і вучняў, ў асноўным дзеля таго, каб даведацца аб тым, што падабаецца ў гульні, што з'яўляецца цяжкім у перыяд падрыхтоўкі, чым дапоўніць гульню і інш. І ведаецца, дзякуючы такім адказам, адчуваеш, што такія гульні, праграмы, віктарыны не толькі маюць права на існаванне, а на іх працяг і ўдасканаленне.

І хочацца з упэўненнасцю верыць у тое, што праца наша не прападзе дарма, што ўсе тое, што мы пасеем сёння дасць добрыя плоды заўтра.