А. І. АКСЮТЧЫК
Пінск, ДУА «СШ № 9 г. Пінска”

ГУЛЬНЁВАЯ ДЗЕЙНАСЦЬ НА ЎРОКАХ БЕЛАРУСКАЙ МОВЫ

Галоўная задача дзяржаўнай адукацыйнай палітыкі-стварэнне ўмоў для дасягнення новай якасці адукацыі ў адпаведнасці з патрэбамі сучаснага жыцця, забеспячэнне даступнасці адукацыі для ўсіх дзяцей.

Гульнёвыя тэхналогіі ў выхаванні і навучанні, мабыць, самыя старажытныя. Магчыма, менавіта таму дыдактычная гульня застаецца вельмі дзейсным метадам для развіцця і ўдасканалення пазнавальных, разумовых і творчых здольнасцей дзяцей. Гульня прыадчыняе дзіцяціне знаёмыя грані вывучаемай навукі, дапамагае па-новамузірнуць на звыклы ўрок, спрыяе ўзнікненню ў школьнікаў цікавасці да вучэбнага прадмету, значыць, працэс навучання становіцца больш эфектыўным.

Гульнёвая форма заняткаў ствараецца на ўроках пры дапамозе гульнявых прыёмаў і сітуацый, якія выступаюць як сродак падахвочвання, стымулявання навучэнцаў да вучэбнай дзейнасці.

Рэалізацыя гульнявых прыёмаў і сітуацый прыўрочнай форме заняткаў адбываецца па такіх асноўных напрамках: дыдактычная мэта ставіцца перад навучэнцамі ў форме гульнявой задачы; вучэбная дзейнасць падпарадкоўваецца правілам гульні; навучальны матэрыял выкарыстоўваецца ў якасці сродкаў, у вучэбную дзейнасць уводзіцца элемент спаборніцтва, які пераводзіць дыдактычную задачу ў гульнёвую; паспяховае выкананне дыдактычнага задання звязваецца з гульнявым вынікам.

Гульнявыя тэхналогіі я выкарыстоўваю ў 5-6-ых класах. Гэта звязана з тым, што пяты клас-пераходны этап у жыццідзяцей: з першай ступені – на другую. Задача настаўнікаў у гэты час-зрабіць так, кабсустрэча з незнаёмым не спалохала, не расчаравала, а, наадварот, спрыяла ўзнікненню цікавасці да вучэння. Мне як настаўніку беларускай мовы і літаратуры даводзіцца вырашаць такую задачу амаль кожны дзень. Праграма прадугледжвае 5 гадзін (як і ў 6-ым класе) беларускай мовы і літаратуры на тыдзень. Багацце новых тэм і арфаграм. Для мяне важна зрабіць амаль штодзённыя сустрэчы з фанетыкай, марфалогіяй, сінтаксісам радаснымі і цікавымі.

На сваіх уроках у 5 і 6 класах я выкарыстоўваю розныя фанетычныя гульні. Пры вывучэнні тэмы ці паўтарэнні тэмы (як у 5 класе) “Назоўнік” дзеці з задавальненнем гуляюць у “Замяні фанему”.Таксама вучні любяць адгадваць анаграмы(“Згубілася слова”(вучні самі знаходзяць тэму ўрока або нейкі ключавы момант), “Пазбаўцеся на адну фанему”(пры вывучэнні

закончанага і незакончанага трывання ў дзеясловах), з метаграмамі мае вучні пачынаюць знаемства ў 6 класе, а працягваюць да 7 класа пры вывучэнні часцін мовы.

Больш шырока выкарыстоўваю на ўроках лексіка-фразеалагічныя гульні незалежна ад узросту вучняў, пачынаючы з 5 класа: на значэнне слоў (крыжаванкі, сканворды); сістэмнае запамінанне ў лексіцы (“Прапорцыі”, “Трэці (чацвёрты) лішні”, “Асацыяцыі”, “Гібрыды”, “Лато”). Гульні на развіццё навыкаў вуснай маналагічнай і дыялагічнай прамовы, пашырэнне слоўнікавага запасу (“Арфаграфічная эстафета”, “Шукай сваю палову”, “Карэктар”, “Збярыце прымаўкі”, “Хто здагадлівы?”, “Самы назіральны” і мн. інш.)

Без увагі не застаюцца і гульні пасловаўтварэнні: гульні, якія развіваюць уменне дзяліць слова на марфемы і выявіць спосабы словаўтварэння (“Ад аднаго кораня”, “Корань і дрэва”,”Знайдзіце адзін аднаго!”,”Словы па схеме”.) Падобным чынам падбіраюцца гульні, якія дапамагаюць асвойваць арфаграфію, марфалогію, сінтаксіс.

Гульнёвая дзейнасць, як элемент урока,можа прымяняцца на любым этапе: ад праверкі дамашняга задання да выканання кантрольнай работы і абагульнення.

На мой погляд, найболь цікавымі і эфектыўнымі для вучняў з’яўляюцца наступныя гульні:

“Арфаграфічная эстафета”

Мэты: удасканальваць у вучняў уменне запісваць тэкст у адпаведнасці з арфаграфічнымі і пунктуацыйнымі правіламі; развіваць лагічнае мысленне, памяць і ўменне працаваць у групе.

Ход гульні. Некалькісказаў празаічнага тэксту дыктоўкі трэба размясціць на сцяне ці дошцы школьнага кабінета за 3 –5 метраў ад вучняў класа. Клас падзяляецца на групы па 3 – 4 чалавекі і трэба ў кожнай вызначыць ролі: 1 – 2 “кур’еры”, 1 – 2 “пісьменнікі”, 1 – “карэктар”. “Кур’ерам” трэба пабываць ля тэксту вызначаную настаўнікам колькасць разоў і дакладна запомніць як мага больш, нічога не запісваючы. “Пісьменнік” у сшытку павінен правільна запісаць тэкст, прадыктаваны “кур’ерам”. За працай сваёй групы сочыць “карэктар”. Пасля сігналу настаўніка ён правярае тэкст “пісьменніка”, выпраўляе памылкі, параўноўвае запісанае з арыгіналам і ацэньвае працу згодна з прапанаванымі крытэрыямі.

“Арфаграфічную эстафету” можна выкарыстаць практычна ў кожным класе, асабліва на трэніровачна-карэкцыйным ці кантрольна-рэфлексійным этапах сучаснага ўрока мовы.

“Карэктар”.

Мэты: фарміраваць у школьнікаў пісьменнасць праз параўнанне слоў і знакаў прыпынку прапанаванага тэксту з эталонам; развіваць уважлівасць у працэсе пошуку памылак; выхоўваць супрацоўніцтва ў час працы ў міні-калектыве і цікавасць да прафесіі карэктара.

Ход гульні. Выкладчык мовы павінен загадзя падабраць і размножыць тэкст з запланаванымі памылкамі. Іх агульная колькасць павінна быць вядомая ўсім удзельнікам гульні.

Вучні падзяляюцца на групы ад 3 да 6 чалавек. Настаўнік знаёміць іх з ходам і правіламі гульні.

1. Кожны вучань-“карэктар” атрымлівае тэкст і самастойна выпраўляе ў ім памылкі алоўкам.

2. Пасля індывідуальнай праверкі ўдзельнікі групы калектыўна абмяркоўваюць выпраўленае. Узгодненыя недахопы пажадана пазначыць фіялетавым стрыжнем.

3. “Карэктары” мяняюцца тэкстамі, параўноўваюць выпраўленае аднакласнікамі з тэкстам-эталонам, ацэньваюць працу паводле прапанаваных крытэрыяў (на гэтым этапе гульні выпраўленні робяцца чырвоным стрыжнем).

У эталоне месцы памылак пажадана пранумараваць.Гульню можна закончыць агульным аналізам дапушчаных памылак [1].

На ўроках беларускай мовы дыдактычныя гульні дапамагаюцьмне ў фарміраванні пазнавальнай цікавасці да прадмета, актывізацыі разумовай дзейнасці; развіцці назіральнасці, кемлівасці, забяспечванні даступнасці праграмнага матэрыялу і цікавасці. Заўсёды лягчэй запомніць тое, што цікава. Гульня дапамагае вучням і ў зніжэнні псіхічных і фізічных нагрузак.Настаўнік павінен не толькі выкладаць свой урок, але і захапляць дзяцей і тым самым ствараць глебу для лепшага ўспрымання вялікага і складанага матэрыялу.

Спіс выкарыстанай літаратуры

1.Жуковіч, М. В. Сучасныя педагагічныя тэхналогіі на ўроках беларускай мовы і літаратуры:дапаможнік для настаўнікаў агульнаадукацыйных устаноў/ Жуковіч М. В. // – Мінск, 2007. – С. 50 – 85

2.Пташкина, В. Н., Виноградова К. Е. Игровые технологии на уроках русского языка. 5 – 9 классы. / В. Н Виноградова. / – Волгоград: Учитель, 2009. – 238 с

3.Кукса, В.М. Колеры вясёлкі: Вучымся гаварыць па-беларуску / В. М. Кукса. // – Мінск, 1998. – 43 с.