А. Я. РЭБКАВЕЦ
Пінскі р-н, ДУА «Навадворская базвая школа»

ВЫВУЧАЕМ БЕЛАРУСКУЮ МОВУ ГУЛЯЮЧЫ

Згодна з сістэмна-дзейнасным падыходам Адукацыйнага стандарта навучальнага прадмета “Беларуская мова”, “навучанне і выхаванне ажыццяўляўляецца праз актывізацыю дзейнасці вучняў” [1].

У цяперашні час відавочна выражаны заказ грамадства на так званую крэтыўную асобу, г.зн. асобу гнуткую, адкрытую, з развітымі творчымі здольнасцямі. Гульня выдатна спраўляецца з гэтай задачай: развівае пазнавальную актыўнасць, матывацыю, мысленне вучняў, узбагачае вопыт творчай працы, спрыяе асэнсаванаму авалодванню вучэбным матэрыялам.

“А давайце зараз мы з вамі пагуляем!” – прапаноўвае настаўнік і адразу заўважае іскрынкі радасці і цікаўнасці ў вачах сваіх вучняў. Напэўна, кожнаму педагогу знаёма такая сітуацыя.Гульня ўяўляе сабой натуральную асаблівасць дзіцячай прыроды. Дыдактычная гульня дапамагае рашаць разумовыя задачы праз займальныя практычныя дзеянні. Захопленыя гульнёй вучні лепш засвойваюць праграмны матэрыял, набываюць пэўныя веды, уменні і навыкі.

Сістэмнае выкарыстанне дыдактычных гульняў на ўроках беларускай мовы спрыяе актывізацыі пазнавальнай дзейнасці пяцікласнікаў. Актыўнасць вучняў забяспечвае не толькі паспяховае засваенне імі вучэбнага матэрыялу па беларускай мове, але і іх творчае развіццё.

Гульнявыя прыёмы і сітуацыі рэалізую па наступных напрамках:

- дыдактычную мэту стаўлю перад вучнямі ў форме гульнявой задачы;
- вучэбную дзейнасць падпарадкоўваю правілам гульні;
- вучэбны матэрыял выкарыстоўваю ў якасці гульнявога сродку;
- у навучальную дзейнасць уключаю элемент спаборніцтва, які пераводзіць дыдактычную задачу ў гульню;
- паспяховае выкананне дыдактычнага задання звязваю з гульнявым вынікам.

Прымяняю розныя віды дыдактычных гульняў і гульнявых прыёмаў на ўсіх этапах урока: пры праверцы дамашняга задання, тлумачэнні новага матэрыялу, паўтарэнні вывучанага, замацаванні, абагульненні, кантролі ведаў. У сваёй працы выкарыстоўваю дыдактычныя гульні, класіфікацыя якіх заснавана на тэматычным прынцыпе, калі гульні размеркаваны па раздзелах лінгвістыкі: лексіка-фразеалагічныя, гульні па арфаграфіі, фанетычныя, гульні па марфеміцы і словаўтварэнні, марфалагічныя гульні,

гульні па сінтаксісу і пунктуацыі. Прапаную разглядзець гульні па тых раздзелах мовазнаўства, якія вывучаюцца ў 5 класе.

Дыдактычныя гульні да раздзела “Сінтаксіс і пунктуацыя”

Адмысловыя дыдактычныя гульні і прыёмы садзейнічаюць фарміраванню пунктуацыйных уменняў і навыкаў. Імкнуся запэўніць вучняў, што мова – з’ява жывая, ёй таксама баліць, калі мы неабачліва ставімся да любой яе састаўной часткі, нават знаку прыпынку. І вучні разумеюць, што такая дробязь, як коска, часам можа прывесці да непаразумення ўсяго выказвання. Ад пастаноўкі знака прыпынку залежаць не толькі акцэнтаванне ўвагі на пэўных адрэзках сказа, але і тып сказа па мэце выказвання. Згадваю вядомы сказ *“Пакараць нельга памілаваць”*, у якім ад пастаноўкі знакаў прыпынку залежыць сэнс. Для мяне важна сфарміраваць у школьнікаў станоўчыя, адказныя адносіны да пунктуацыйнага афармлення ўласных тэкстаў. Гульня ў такім выпадку не адцягвае ўвагу ад правіла (лінгвістычнага матэрыялу), а, наадварот, сцвярджае неабходнасць паважлівых адносін да мовы. Прыклад гульні - *“Які настрой у знакаў прыпынку?”*

Праца ў групах. Першая даказвае, што ў клічніка заўсёды толькі добры настрой, а другая, адпаведна, абвяргае такое сцверджанне і прыводзіць свае прыклады. У выніку пяцікласнікі прыводзяць прыклады сказаў, у якіх клічнік выражае радасць (Ура! Канікулы!), задавальненне (Якая прыгажосць!”), здзіўленне (Рашыў-такі!), а таксама трывогу і расчараванне (Вось няўдача!).

Заўважыла, што актывізацыя пазнавальнай дзейнасці вучняў выразна праяўляецца на ўроках з выкарыстаннем міжпрадметных сувязей. У пятым класе гэта яшчэ блізкая інтэграцыя (мова і літаратура), якую ахвотна практыкую. “Асноўны акцэнт на такім уроку прыпадае не толькі на засваенне ведаў ва ўзаемасувязі прадметаў і з’яў, але і на развіццё аналітычнага, вобразнага мыслення, творчай актыўнасці вучняў” [5, с. 3]. Прыклад такой дыдактычнай гульні – “*Словазлучэнні-ўцекачы”*.

Класу дэманструюцца ланцужкі словазлучэнняў з вядомых ім літаратурных твораў. Неабходна назваць, з якіх твораў “паўцякалі” словазлучэнні, аўтараў твораў, а таксама вызначыць від гэтых словазлучэнняў.

1. У любімай мове, сардэчнаю струною, дарагой дзяўчыне, дождж вясновы, з нябёсамі размова, ранішняму сонцу, роднай мовы, шчырыя словы. (Пятрусь Броўка. “Калі ласка”. Назоўнікавыя.)

2. Прывозяць восень, у моры мільгатнулі, у лісце апранулі, глядзіць з галоўкі, шыбуюць у край. (Якуб Колас. “Дырэктар”. Дзеяслоўныя.)

Згодна з каляндарна-тэматычным планаваннем, вывучэнне галоўных членаў сказа (на ўроках мовы) і загадак як жанру (на ўроках літаратуры)

адбываецца прыкладна адначасова. Так у маёй скарбонцы з'явілася гульня *"Адгадай дзейнік!"*

Чытаю загадкі, у якіх ёсць выказнікі, але адсутнічаюць дзейнікі. Дзеці адгадваюць кожную загадку і ўстаўляюць адгадку-дзейнік у тэкст. Прыклады: 1. Ляціць без крылаў, бяжыць без ног, плыве без ветразя. (Воблака.) 2. У вадзе нараджаецца, а вады не баіцца. (Соль.) 3. Лажыцца вусаты, устае гарбаты. (Кот.)

З дапамогай падобных гульняў вучу дзяцей бачыць узаемасувязь лінгвістыкі і літаратуразнаўства. Непарыўную сувязь сінтаксіса і пунктуацыі асабліва выразна можна паказаць, на мой погляд, падчас працы з аднароднымі членамі, звароткамі, простай мовай і дыялогам. **"**Puzzle**"** - вядомая ўсім гульня, дзе з маленькіх фігурак складваецца агульная карціна.Дыдактычную гульню*"Пазлы"*прапаную па такім жа прынцыпе, толькі замест карціны патрэбна сабраць тэкст, а ў якасці фрагментаў тут карткі з урыўкамі тэксту.

Пазлы патрэбна размясціць так, каб атрымаўся тэкст. Даць яму назву, падзяліць на абзацы і расставіць знакі прыпынку.

Першымі ў вёсцы прачынаюцца не пеўні а птушкі.	*Яны прымошчваюцца на плоце скачуць з калка на калок трашчаць мітусяцца.*	*Яшчэ не ўзышло сонца а на вішні ўжо ўсчынаюць гамонку вераб'і.*
Вішня старая разгалістая абымшэлая ягад на ёй даўно няма.	*Няма вераб'ям пажытку і яны проста радуюцца дню і святлу.*	*Потым прылятае варона і доўга аднастайна каркае.*
Так пачынаецца раніца.	*Затым варона знікае а на змену ёй прыбываюць сарокі.*	*Назва тэксту* _____

Правільны варыянт:

Першымі ў вёсцы прачынаюцца не пеўні, а птушкі.

Яшчэ не ўзышло сонца, а на вішні ўжо ўсчынаюць гамонку вераб'і. Вішня старая, разгалістая, абымшэлая, ягад на ёй даўно няма. Няма вераб'ям пажытку, і яны проста радуюцца дню і святлу.

Потым прылятае варона і доўга, аднастайна каркае. Затым варона знікае, а на змену ёй прыбываюць сарокі. Яны прымошчваюцца на плоце, скачуць з калка на калок, трашчаць, мітусяцца.

Так пачынаецца раніца. (Паводле І. Навуменкі)

Заўсёды з цікавасцю вучні ўпрымаюць гульню "*Куды падзеліся знакі?"*

Вучням неабходна так расставіць знакі, каб было зразумела, што гэта верш: Кожны кут радзімы гэта боль і казка кліча край любімы дзеці калі ласка я вачэй цікаўных з даўніх пор чакаю дам прытулак слаўны вам у кожным гаю. (Эдзі Агняцвет. "Кліча вецер свежы")

Яшчэ прыклад гульні такога тыпу - *"Карэктар"*.

Заданне: аформіць дыялог, расставіўшы знакі прыпынку, якіх не хапае.

Сярожа засцялі свой ложак *А я не ўмею* *Кніжку чытай Сярожа* *Яшчэ паспею* *Сяргейка пачысці боты*	*Ай, шмат работы* *Сяргей ідзі паглядзі кіно* *О, я гатовы даўно* *І на марожанае – заадно…* (Васіль Жуковіч. "Не ўмею, паспею")

Дыдактычныя гульні да раздзела "Фанетыка і арфаэпія. Графіка і арфаграфія"

Як паказвае вопыт, фанетыка – надта складаны для вучняў раздзел навукі аб мове. Каб засваенне вучэбнага матэрыялу адбывалася больш эфектыўна і цікава, выкарыстоваю фанетычныя гульні, якія дазваляюць пяцікласнікам атрымаць вялікі эмацыйны зарад і садзейнічаюць больш лёгкаму засваенню матэрыялу. Навучанне беларускай мове – гэта не толькі засваенне пісьмовага маўлення, але і арфаэпічных, акцэнталагічных нормаў. Таму стараюся на кожным уроку знаходзіць магчымасць для адпрацоўкі вымаўленчых нормаў. Арганізую *хвілінкі-размінкі* пад агульнай назвай "Размаўляем па-беларуску!" Гульні могуць быць розныя: "*Састаў меню", "Конкурс дыктараў", "Самы гаварлівы"*. Напрыклад, пры вывучэнні тэмы " Цвёрдыя і мяккія зычныя, іх вымаўленне і правапіс" праводжу гульню *"Збяры словы і прачытай"*.

Праводжу гульню пры вывучэнні тэмы " Цвёрдыя і мяккія зычныя, іх вымаўленне і правапіс". За 5-7 хвілін вучням неабходна скласці з прапанаваных слоў тэкст і прачытаць яго, захоўваючы арфаэпічныя нормы. Словы даю такія, пры вымаўленні якіх звычайна ўзнікаюць цяжкасці: схіляць, згінаць, скідаць; на рэчцы, у лодцы, у хатцы, гарадскі, сустракаешся, смяешся, без шкадавання і г.д. Атрымліваюцца прыкладна такія тэксты.

З жартамі, з песняміпад'язджалагарадскаямоладзь да вёскі. Брат з сястрою без шкадаваннясскінуліз сябештодзённыяклопаты, кабгэтыявольныядзянькі з радасцюправесці ў гасцінныхсваякоў. Кожныўсведамляўважнасць і неабходнасцьсваёйдапамогі тут, у схіленайхатцы, на роднайсядзібе. Якоегэташчасце:калі сустракаешся са шчырымі позіркамі расчуленых бацькоў;калі без стомы завіхаешся ад світання да змяркання,

не разгінаючы спіны;калі купаешся ў рэчцы, ходзіш па кладачцы, плаваеш у бацькавай лодачцы, не зважаючы нават на дождж;калі на сняданак – пухкія аладкі са смятанай, а на вячэру – бульба з салам, смажаным, канечне.

Дзе яшчэ столькі мудрасці і вопыту набярэшся?!Дзе яшчэ так пасмяешся? Гаючай энергіі і прыемных уражанняў – на цэлы наступны тыдзень!

Вядома, у пяцікласнікаў не адразу і не заўсёды атрымліваюцца звязныя, удалыя тэксты. Галоўнае, што яны працуюць з гэтымі словамі, запамінаюць іх, могуць прывесці аналагічныя прыклады, заўважаюць і выпраўляюць памылкі ў выказваннях таварышаў.

У якасці матэрыялу для хвілінак-размінак выкарыстоўваю таксама *скорагаворкі, прыказкі і прымаўкі*.

Скорагаворкі: 1.Чэрвень. Чарнеюць чарніцы і чырванеюць суніцы. (В. Жуковіч) 2. Улавілі кобру, пасадзілі ў торбу. Калі ў торбе кобра – гэта вельмі добра. (В. Вітка)

Прыказкі і прымаўкі:1.За справу бярэшся – не бойся і не хваліся. 2. На чужы каравай рота не разявай: караваю не праглынеш, а рот да вушэй раздзярэш. 3. Ашчаджаўся, ашчаджаўся, хлеб з'еў, а квас астаўся. 4. Нясмелае з няўмелым не распазнаеш.

*Скорагаворкі*дазваляюць адпрацоўваць навыкі правільнай і дакладнай артыкуляцыі, удасканальваць плаўнасць і тэмп маўлення. Гэта эфектыўны сродак развіцця маўлення, увагі, памяці. Для прыкладу лічу мэтазгодным выкарыстоўваць скорагаворкі беларускіх дзіцячых пісьменнікаў В. Жуковіча і В. Віткі. Пры планаванні ўрокаў звяртаюся да *прыказак і прымавак*, бо гэтапрыдатны матэрыял не толькі для практычнага замацавання нормаў беларускай арфаэпіі, развіцця маўлення, але ўвогуле для выхавання асобы школьніка. Яны трапныя, лаканічныя, дзеці іх любяць і лёгка запамінаюць.

З мэтай узбагачэння слоўнікавага запасу, развіцця маўленчай пільнасці, удасканальвання навыку дакладнага выбару слова ў адпаведнасці з кантэкстам, выкарыстоўваю *гульню "Перакладчык"* у розных яе варыянтах. Дзецям хутка надакучае проста перакладаць асобныя словы. Каб праца з перакладам праходзіла больш якасна, даю дадатковыя заданні.

Адзначце словы, пры перакладзе якіх з рускай мовы на беларускую мяккі знак не пішацца: дождь, олень, восемь, надпись, июльский, мышь, воробьи, беленький.

Часта прымяняю*"Вершы-запаміналкі"* – кароткія мнеманічныя фразы, якія садзейнічаюць лёгкаму запамінанню інфармацыі праз стварэнне штучных асацыяцый. Асабліва яны карысныя, калі патрэбна

вывучыць словы-выключэнні з правілаў. Напрыклад, словы, у якіх каранёвае *я* пішацца незалежна ад націску, пяцікласнікі хутка засвойваюць з дапамогай рыфмаванай запаміналкі.

Каб запомніць словы, у якіх каранёвае я пішацца незалежна ад націску, прапаную вучням наступную запаміналку:

Прыпяць з Бесяддзю вязалі,
Клятву месяцу давалі:
Сувязь з ярыной трымаць
І вадзіцу ёй даваць.
З ядлаўцом не святкаваць,
У ядлаўцовы святы ткаць.
Повязь важна з цягнікамі,
З тысячай дарог, з лясамі.
А сяржант (ён сёння вольны)
Каляндар набыў настольны.

Гульня *“Загадкавае поле цудаў”*- слоўнікавы дыктант са слоў-адгадак - заўсёды выклікае цікавасць вучняў. Можна прапанаваць схему слова з адной літарай для падказкі, і атрымаецца накшталт гульні *“Поле цудаў”*.

Чытаю загадкі, а вучні пішуць адказы.

				Б		

Што за цуда раскладное
На стале стаіць нямое.
Толькі клавіш дакранешся –
У віртуальнасць акунешся. (Ноўтбук.)

М				***О***	

яч
па полі хутка мчыць,
Варатар увесь дрыжыць.
Вось ужо і пяты гол!
Надта любім мы… (Футбол.)

С					***Ы***		

та
іць на камодзе домік шкляны,
Празрысты, бліскучы ды поўны вады.
І розныя рыбкі знайшлі тут прапіску.
Чамусьці так сумна глядзіць на іх кіска. (Акварыум.)

Пяцікласнікі – дзеці адкрытыя, шчырыя, гатовыя заўсёды дапамагаць, выратоўваць, выпраўляцца ў падарожжа, пераадольваць розныя выпрабаванні і абавязкова перамагаць. Пры складанні гульні часта

“скарыстоўваю” названыя ўзроставыя асаблівасці вучняў. Напрыклад, гульні *“Паляўнічыя за памыкамі”, “Дапамажы Федзю Памылкіну”*.

Прапаную наступныя заданні.

1. Раскідаў Памылкін напісаў з літарай з. Ён разважаў так: “Прыстаўкі, якія заканчваюцца на зычны, пішуцца нязменна”. Ці так гэта?

2. Непакоіў у Федзевым сшытку напісана асобна. “Не з дзеясловамі пішацца асобна”, - заявіў ён.

3. Не паспеў Федзя Памылкін напісаў разам. “Гэтае слова, - сказаў ён, - можна замяніць сінонімам без не – “спазніўся”. Федзя тут мае рацыю?

4. У слове марскі Федзя напісаў галосную о. “Праверачнае слова – мора”, - растлумачыў ён. Ці згодны вы з Федзем?

5. У слове салаўём Федзя напісаў апостраф. Растлумачыў гэта так: апостраф пішацца пасля цвёрдых зычных перад е, ё, ю, я, і. Ці правільна разважае Памылкін?

6. Алея Федзя напісаў з дзвюма літарамі л. “Гук [л’] у становішчы паміж дзвюма галоснымі падаўжаецца”, - свярджае Памылкін. А вы таксама так лічыце?

На жаль, часта назіраю, замест сур’ёзнай дамашняй працы, працы па самаадукацыі, бяздумнае капіраванне падручніка, співанне і зазубрыванне. Каб пазбегнуць гэтага, мэтанакіравана практыкую *нетрадыцыйныя віды дамашніх заданняў*. Напрыклад, прапанова зарыфмаваць вывучанае на ўроку правіла заўсёды з задавальненнем успрымаецца вучнямі. Прыклад гульні - *“Вершы-жарты”*.

Запазычаныя словы-выключэнні, у якіх адбываецца падаўжэнне, аказаліся зарыфмаванымі ў такім вершы-жарты:

Панна Сюзанна мылася ў ваннай,
Прыснілася манна ёй над саваннай.
“Мадонна, ратуй!” – закрычала Сюзанна.
“Ты дома”, - запэўнілі Жанна і Ганна.

Часам вынікам падобнага задання становіцца займальны матэрыял, які можна выкарыстоўвасць у далейшым.

З задавальненнем дзеці гуляюць *“У школу”*. Спачатку яны выконваюць ролю вучняў, якія у вызначаных словах дапускаюць максімальную колькасць памылак, а потым самі ж, ужо як настаўнікі, іх выпраўляюць. Гэта не проста забава, бо школьнікі вучацца бачыць арфаграмы, а практыкаванні такога кшталту здымаюць боязь няправільнага напісання.

“Задачы на фантазію”. Не сакрэт,што дзеці не надта любяць і ўмеюць пісаць сачыненні, складаць вусныя паведамленні. Але калі ў назву

тэмы работы ўнесці крышачку фантазіі, то вучні з задавальнннем бяруцца за справу. Напрыклад, сачыненне “Выпадак з майго жыцця” прашу напісаць ад імя грыба, дрэва, ката, сабакі, а замест выказвання “Мая вёска” прапаную скласці выказванне “Мая вёска ў 2050 годзе”.

Дыдактычныя гульні да раздзелаў “Лексіка і фразеалогія”

Раздзел “Лексіка і фразеалогія” з’яўляецца, на мой погляд, самым спрыяльным для прымянення гульняў. Тут іх магчымасці бязмежныя: трэніроўка вучняў ва ўжыванні лексікі ў сітуацыях, якія блізкія да натуральных абставін, актывізацыя разумовай дзейнасці вучняў, развіццё культуры маўлення, узбагачэнне слоўнікавага запасу школьнікаў.

“Лекі ад сумненняў” – так мае пяцікласнікі называюць слоўнікі. Бясспрэчна, на кожным уроку вывучэння такога раздзела як “Лексіка. Фразеалогія” абавязкова прадугледжваю працу са слоўнікамі. На ўроку разгарацца сапраўднае *лінгвістычнае спаборніцтва.* Так, пры вывучэнні тэмы “Адназначныя і мнагазначныя словы” вучні шукалі словы з найбольшай колькасцю лексічных значэнняў. Для дзяцей адкрыццём стала тое, напрыклад, што слова “вольны” мае 12 значэнняў, “толькі” – 14, а “па” - 24 значэнні.

Дзеці самі складаюць *загадкі,* тым больш, што гэтую тэму яны вывучалі на ўроках літаратуры ў першай чвэрці. Ім ужо знаёма адмысловая структура і мова гэтага жанру. Прымяняючы загадкі, маю на мэце развіваць у вучняў вобразнае і лагічнае мысленне, уменне выдзяляць істотныя прыкметы і параўноўваць, трэніраваць хуткасць і памяць, знаходлівасць, здольнасць прымаць арыгінальныя рашэнніі і адлюстроўваць іх у творчых працах. *Анаграмы, метаграмы, шарады*– гэта своеасаблівыя загадкі. Спачатку вучні высвятляюць значэнне састаўных частак з дапамогай апісальных выказванняў, сінонімаў, а потым значэнне цэлага.

Першае – частка расліны,
Другое – свята Новы …
А разам – ля яліны
Мы водзім … (Адказы: кара, год, карагод.)

Падчас вывучэння фразеалагізмаў для мяне важна навучыць дзяцей іх тлумачыць. Прапаную намаляваць адзін, і вучні адразу бачаць розніцу паміж значэннямі таго, што малююць, і таго, што ўжываюць у маўленні. Тут фантазія праяўляецца ў поўнай ступені. Прыклад гульні - *“Рассыпаны фразеалагізм”.*

Са спачуваннем паведамляю дзецям, што хтосьці пажартаваў з іх і рассыпаў шэсць фразеалагічных адзінак. На свабодным стале раскладваю карткі з асобнымі словамі. За адну хвіліну вучням патрэбна як мага больш скласці фразеалагізмаў.Біць, кляваць, на вус, як кура, лынды, як кот,

<u>варона, носам, лапай, наплакаў, белая, матаць</u>. (Адказ: біць лынды, кляваць носам, як кура лапай, белая варона, як кот наплакаў, матаць на вус).

Пяцікласнікам падабаецца працаваць з фразеалагізмамі, бо яны значна ажыўляюць мову, робяць яе эмацыйнай і сакавітай. Упэўнілася, што фразеалагізмы – прыдатны матэрыял і для фізкультхвілінак. Прыклад -*фізкультхвілінка «Рухальная сіла»*

З дапамогай мімікі і жэстаў вучням неабходна паказваць фразеалагізмы, якія назвывае настаўнік. Напрыклад: кішэнь трэсці, закасаўшы рукавы, з нагі на нагу, намыліць галаву (шыю), абводзіць вакол пальца, вадзіць за нос, язык прыкусіць, звязаць рукі, брацца за жывот, матаць на вус і г. д.
Эфектыўныя гульні тыпу *"Словы са слова", "Словаведы*", бо скіраваны на ўзбагачэнне слоўнікавага запасу вучняў, прыдатныя як для пяцікласнікаў, так і для старэйшых школьнікаў. Часам праводжу іх у форме аўкцыёну.

Дзеці па чарзе называюць састаўленыя з яго літар новыя словы. Напрыклад: пралеска- палка, лес, парк, лепка, раса, пара, рака, лак, сера, лекар, кара, сала, ласка, рак, лапа.

Крыжаванкі, чайнворды і рэбусы прапанаваноўваю для актуалізацыі ведаў або пастаноўкі праблемы, у канцы ўрока – для своеасаблівага падвядзення вынікаў працы. На этапе кантроля вучні іншым разам самастойна складаюць крыжаванку па тэме. Незаменны галаваломкі ў тых выпадках, калі дзецям патрэбна даць хвілінку для адпачынку. *"Жарты з жыцця", "Смяшынкі", "Анекдоты"* – змест падобных гульняў пабудаваны на непаразуменнях, якія ўзнікаюць "дзякуючы" словам у пераносным значэнні, мнагазначначным словам, фразеалагізмам.

Кожнай камандзе чытаецца жарт. Задача гульцоў растлумачыць, чаму ўзнікла непаразуменне.

-Бабуля, а што наш дзядуля захварэў?

-Чаму ты так вырашыла?

-Сёння, калі вы аб нечым спрачаліся, ты сама спытала, чаму ён заўсёды такі гарачы.

Адказ: Гарачы ўжыта ў пераносным зачэнні: пра чалавека азартнага, паспешлівага, мітуслівага.

- Глядзі, сынок, на свайго дзеда і вучыся, як трэба суп есці. Ён ужо дзве талеркі з'еў!

- Асцярожна, дзядуля, на парэжся! Талеркі ж шкляныя!

Адказ: З'еў дзве талеркі ўжыта ў пераносным значэнні: назва таго, што ўмяшчае, на тое, што ў ім умяшчаецца (метанімія).

Гульні тыпу *"Веру – не веру", "Так – не", "А ці верыце вы, што…"* не толькі абуджаюць цікавасць да ўрока, але і фарміруюць крытычнае мысленне, развіваюць памяць, знаходлівасць.

Дыдактычныя гульні дапамагаюць актывізаваць даследчую дзейнасць вучняў, засвойваць асновы самастойнай дзейнасці, развіваць нестандартнае (крытычнае) мысленне. У пятым класе гэта такія гульні, як *“Следапыт”, “Эрудыт”, “Пабудзем даследчыкамі”, “Юныя мовазнаўцы”* і іншыя. Напрыклад, пры вывучэнні тэмы “Агульнаўжывальныя словы і словы абмежаванага ўжытку” ўлічваю той факт, што дзеці добра ведаюць мясцовую гаворку. Прапаную пабыць даследчыкамі і прыняць удзел у гульнях*“Як хто гаворыць?”*(дыялектныя словы), *“Адкуль пайшла назва вёскі?”* (амонімы), “*Гульня наадварот”* (антонімы).

Гульня “Наадварот”

Форма ўрока – урок-падарожжа (квэст). Паведамляю, што мыапынуліся ў вёсцы Ботава. Нас сустракаюць ветлівыя старажылы, якія падрыхтавалі невялікае паведамленне пра свой населены пункт, пра сябе. І тут жа прыхавалі для нас наступнае заданне: запісаць у клеткі супрацьлеглыя па значэнні словы і прачытаць зашыфраванае слова.

У вёсцы людзей засталося ***МАЛА***					
Народ у нас адкрыты, ***ВЯСЁЛЫ***					
Жыццё ідзе размерана, ***ПАВОЛЬНА***					
Не сустрэнецца вам тут чалавек ***ЗЛЫ***					
Не ўбачыш і дом ***ВЫСОКІ***					
Асабліва ў нас шануюць свята Дзясятуху (Дзясятая пятніца пасля Вялікадня). У гэты дзень падчас вайны (1941 год) усім жыхарам пагражала знішчэнне, але ўратаваў шчаслівы выпадак: загад у апошні момант чамусьці адмянілі. І гэта быў час ***ЛЕТНІ.***					
Амаль усе жыхары вёскі выйшлі на заслужаны ***АДПАЧЫНАК***					
Міласці просім у любую хату! Усюды вас сустрэнуць гасцінна і ***ШЧЫРА****!*					

Адказы: многа, сумны, хутка, добры, нізкі, зімні, стома, лжыва.

Зашыфраванае слова – антонімы.

Гульня “Як хто гаворыць?”

Кажу, што мы наведаем суседнюю вёску Чухава. Здаецца, усяго толькі тры кіламетры паміж населенымі пунктамі, а гаворка (ды і менталітэт) жыхароў некалькі адрозніваецца. Чухаўцы падрыхтавалі няпростае заданне: падабраць да слоў з іх дыялекта адпаведныя па сэнсе словы навадворскай гутаркі, а таксама словы беларускай літаратурнай мовы (заданне на картках).

Чухаўскі дыялект	*Навадворскі дыялект*	*Беларуская мова*
Кл**ю**ка	Драп**а**к	Капачка
Штах**е**тына	Бал**я**сына	Штыкеціна
Пог**а**ны	Ныч**о**гі	Дрэнны
Гор**а**	Пок**о**т	Гара, паддашак
В**у**зке	Г**у**зке	Вузкае
Озыро	Г**о**зыро	Возера
Лоп**а**тка	З**а**ступ, ш**у**фля	Лапата, рыдлёўка, шуфель

Пры складанні гульняў, распрацоўцы планаў урокаў актыўна прымяняю мясцовы матэрыял. З пачуццём павышанай увагі да родных мясцін, сваіх землякоў вучні ўспрымаюць рэаліі малой радзімы, уяўляюць яе як непаўторную частку Беларусі. Такім з'яўляецца ўрок па тэме "Падагульненне і сістэматызацыя вывучанага па раздзеле "Лексіка і фразеалогія", дзе выкарыстоўваю многія вышэйназваныя гульні.

На мой погляд, дыдактычная гульня з'яўляецца такой мадэллю навучання, якая выклікае ў вучняў непадробную цікавасць і жаданне праявіць свае магчымасці, часта прыхаваныя ў ходзе традыцыйнага навучання. Памятаю і тое, што гульня – не самамэта, яна не павінна быць адзіным сродкам навучання і выхавання. Як вучыць нас народная мудрасць, лекі ад атруты адрознівае толькі доза, таму вельмі важна спалучаць гульню з іншымі відамі дзейнасці на ўроку.

Зыходзячы з патрабаванняў, якія прад'яўляюцца на сучасным этапе да якасці і зместу выкладання беларускай мовы, аналізуючы практычны вопыт, адзначаю, што вышэйакрэсленыя дыдактычныя гульні з'яўляюцца дзейснымі сродкамі актывізацыі пазнавальнай дзейнасці вучняў.

Спіс выкарыстанай літаратуры

1. Адукацыйны стандарт базавай адукацыі [Электронны рэсурс] : Пастанова Міністэрства адукацыі Рэсп. Беларусь ад 26.12.2018 №125 ЭТАЛОН-ONLINE. — Рэжым доступа: https://www.adu.by/images/2019/01/obr-standarty-ob-sred-obrazovaniya.pdf. – Дата доступа 22.03.2019.
2. Рачэўскі, С. Р. На скрыжалях моўнай і літаратурнай адукацыі / С. Р. Рачэўскі // Роднае слова. – 2017. - № 7. – С. 51-54.
3. Рубіс, Л. М. Праект "Гульня як сродак навучання беларускай мове" / Л. М. Рубіс // Народная асвета. – 2012. - №1. – 74-77.
4. Подласый, И. П. Педагогика: новый курс: учеб.для студ. высших учеб. заведений: в 2 кн. Ч.1 / И. П. Подласый. – М.: ВЛАДОС, 2003. – 528 с.
5. Руцкая, А. В. Інтэграваны ўрок як сродак павышэння эфектыўнасці навучання /А. В. Руцкая // Беларуская мова і літаратура. – 2014. – №10. – С. 3-8.

6. Солахаў, А. В. Займальны матэрыял па беларускай мове: дапаможнік для настаўнікаў / А. В .Солахаў // Мінск: ТАА “Лексіс”, 2004. – 176 с.