

РАЗВІЦЦЁ ПАЗНАВАЛЬнай АКТЫЎНАСЦІ МАЛОДШЫХ ШКОЛЬнікаў ПРАЗ ВЫКАРЫСТАННЕ НА ўРОКАХ БЕЛАРУСКАй МОВЫ ГУЛЬНЯВЫХ ПРІЁМАў

Дзяцук Аксана Мікалаеўна
УА «Брэсцкі дзяржаўны ўніверсітэт імя А.С. Пушкіна»

У сучаснай школе вялікае значэнне надаецца аптымальнаму спалучэнню розных метадаў, прыёмаў і сродкаў навучання, што дазваляе больш эфектыўна вырашаць вучэбна-выхаваўчыя задачы. Важнай умовай актывізацыі пазнавальнай дзейнасці малодшых школьнікаў, развіцця іх самастойнасці, мыслення з'яўляецца гульня.

Гульнявыя тэхналогіі дазваляюць стварыць спрыяльныя ўмовы для атрымання ведаў па беларускай мове, забяспечваючы пры гэтым лёгкасць засваення матэрыялу. Гульня як дзейнасць садзейнічае асэнсаванаму выкарыстанню атрыманых ведаў і ўменняў ва ўласнай маўленчай практыцы. Мова – гэта духоўная каштоўнасць народа. Гульня на ўроках дапамагае прывіць дзецям любоў і цікавасць да беларускай мовы, усвядоміць яе нацыянальную своеасаблівасць. Авагоданне ўменнямі апазнаваць, аналізаваць, класіфікаваць моўныя факты, мадэляваць маўленчыя паводзіны ў адпаведнасці з задачамі зносін больш лёгка і цікава праходзіць пры выкарыстанні на ўроку гульнявой дзейнасці. Толькі сістэматычнае выкарыстанне гульнявых прыёмаў на ўроках беларускай мовы дапамагае актывізаваць пазнавальную дзейнасць малодшых школьнікаў, дазваляючы настаўніку разнастаіць урок, зрабіць яго яркім, эмацыянальным.

Гульні і гульнявыя прыёмы можна выкарыстоўваць на розных уроках. Гэта можа быць урок тлумачэння новага, урок замацавання пройдзенага, камбінаваны ўрок, інтэграваны ўрок і г.д. Гульні можна ўключыць і ва ўрок на розных яго этапах. Асабліва вялікае поле дзейнасці ў выкарыстанні гульні і гульнявых прыёмаў менавіта ў пачатковай школе.

З мэтай актывізацыі ведаў вучняў пачатковых класаў, развіцця іх пазнавальнай актыўнасці на ўроках беларускай мовы намі былі распрацаваны гульні да раздзелу «Значэнне слова» ў 3-ім класе.

«Здзівіся». Настаўнік знаходзіць такую падставу да вывучэння матэрыялу, пры якой нават звычайнае робіцца для дзіцяці незвычайным. Напрыклад, пры вывучэнні значэння слова настаўнік прапануе цікавы матэрыял пра паходжанне імёнаў такіх казачных істот, як, напрыклад, Лесавік, Вадзянік, Палявік, і расказвае невялікую казку пра аднаго з іх.

«Злучы палавінкі слоў». Словы дзеляцца на дзве часткі (ЗЕ-БРА, ПЫЛА-СОС, КРЫЖА-ДЗЮБ і інш.) Затым першыя часткі запісваюцца ўперамешку

ў левы слупок, а другія – у правы. Вучню прапануецца злучыць гэтыя палавінкі паміж сабой так, каб атрымаліся цэлыя словы і растлумачыць іх лексічнае значэнне.

«*Хто больш?*» Вучням неабходна скласці як можна больш слоў з літар, якія ўтвараюць якое-небудзь слова, і растлумачыць іх значэнне.

Напрыклад: *РЭСПУБЛІКА* – публіка, лік, суп, пуск, булка, сук, куб...

Дадаваць іншыя літары забараняецца.

«*Здагадайся*». Настаўнік кідае мяч вучню і называе слова. Вучань ловіць мяч і тлумачыць значэнне слова. Перамагае той, хто ні разу не памыліўся.

«*Змяні літару*». Вучням трэба змяніць у словах па адной літары так, каб атрымалася новае слова. Напрыклад: *муха* – *вуха*, *голад* – *холад*.

«*Ператвары слова*». Настаўнік прапануе дзецям рад слоў, якія пры рознай пастаноўцы націску мяняюць лексічнае значэнне. Дзеці павінны перанесці націск з аднаго складу на другі і паглядзець, як зменіцца пры гэтым лексічнае значэнне. Напрыклад: *замкі* – *замкі*, *мука* – *мука*.

«*Я табе – ты мне*». Настаўнік кідае вучню мяч і называе слова. Вучань павінен злавіць мяч, назваць слова з супрацьлеглым значэннем і вярнуць мяч настаўніку.

«*Збіраем ураджай*». Гэтую гульню можна праводзіць у час вывучэння ў 3-ім класе прыметніка (слоў, якія называюць прыметы). Настаўнік раздае дзецям малюнкi яблык, груш, сліў, вішань, абрыкосаў (можна па некалькі малюнкаў кожнаму вучню), на сталe стаіць кошык. Настаўнік прапануе дзецям: “Давайце збяром ураджай. Назавіце назвы прымет, якія характарызуюць гэтыя прадметы. Паглядзім, хто больш за ўсіх збярэ садавіны ў кошык”.

«*Знайдзі сваё слова*». У гульні ўдзельнічае ўвесь клас у складзе 3-х каманд (па радах). Гульня праводзіцца ў форме выбарчай слоўнікавай дыктоўкі. Настаўнік дыктуе слова, а каманда першага рада запісвае толькі словы-назвы прадметаў, каманда другога рада – словы-назвы прымет, каманда трэцяга рада – словы-назвы дзеянняў. Пераможцамі лічацца ўсе вучні, якія правільна запісалі ўсе свае словы.

«*Знайдзі памылку*». Гэта гульня развівае ў малодшых школьнікаў уменне выдзяляць у мове словы, якія абазначаюць прадмет. Настаўнік называе рад слоў, якія абазначаюць назвы прадметаў, і дапускае адну памылку. Вучні павінны знайсці, якое слова лішняе, і растлумачыць чаму. Вучань, які правільна адказаў, атрымлівае жэтон. Перамагае той, хто збярэ найбольш жэтонаў. Напрыклад: 1) мора, лялька, вучань, знайшоў, мел; 2) карта, сонца, жалезны, певень, камень; 3) замок, вішня, гаварыць, аловак, дзяўчынка.

«Знайдзі пару». Кожнаму вучню на парту даецца картка, на якой у адзін слупок запісаны словы-назвы прадметаў: *гром, сонца, вецер, дождж, снег, воблака*, а ў другі слупок – словы-назвы дзеянняў: *грыміць, свеціць, дуе, капае, падае, плыве*. Вучні павінны стрэлачкай супаставіць словы. Перамагае той, хто першы правільна супаставіць прапанаваныя словы.

«Шыфраванка». Для гэтай гульні выбіраюцца вывучаныя правілы. Першыя літары правіла складаюць шыфраванку. Неабходна яе разгадаць. Напрыклад: СНПАНПХШ (словы-назвы прадметаў адказваюць на пытанні хто? што?); СНПАНПЯЯЯЯ (словы-назвы прымет адказваюць на пытанні які? якая? якое? якія?); СНДАНПШРШЗШРШЗ (словы-назвы дзеянняў адказваюць на пытанні што робіць? што зробіць? што рабіў? што зрабіў?).

«Чужое сярод сваякоў». Вучням прапаноўваецца некалькі радоў слоў, з якіх трэба выпісаць толькі словы-сваякі. Напрыклад: *апельсін, сонца, канькі, рашаць, падручнік* (“чужое” слова *рашаць*).

«Эстафета». Клас дзеліцца на 2–3 каманды. Кожнай камандзе даецца ліст паперы і аловак. За пэўны час каманды павінны напісаць як можна больш слоў-назваў прадметаў (прымет, дзеянняў). Перамагае тая каманда, якая напісала найбольш слоў.

«Рэшата». Гэта гульня дапамагае замацаваць веды вучняў па тэме “Словы як назвы прадметаў, прымет, дзеянняў”. Вучні павінны “прасеяць” словы на тры групы: назвы прадметаў, назвы прымет, назвы дзеянняў. Словы для гульні, напрыклад, могуць быць наступныя: *аўтобус, памідоры, ехаць, прыгожы, трактар, Іван, высокі, духмяны, спелы, капаць, пісаць, радавацца, казка, зялёны, пачаставаць* і іншыя.

«Пазнай слова». Настаўнік прагаворвае лексічнае значэнне слова, а вучні запісваюць у сшыткі слова, для якога характэрна такое значэнне. Напрыклад: ‘домік, дзе жывуць пчолы’; ‘чалавек, які лечыць людзей’; ‘будынак для пасажыраў на чыгунцы’; ‘цёплыя краіны, з якіх вяртаюцца птушкі вясной’.

«Будзь уважлівы». Настаўнік прапаноўвае вучням знайсці памылковае тлумачэнне слова. Напрыклад: *ліпавы чай* – ‘чай з кветак ліпы’; *ліпа* – ‘дрэва з зубчастымі лістамі і духмянымі кветкамі’; *ліпучка* – ‘кветка ліпы’.

«Данішы слова». Вучні і павінны дапісаць слова-антонім. Напрыклад: 1. Сонца ўсходзіць і... (заходзіць). 2. На кожную загадку ёсць... (адгадка). 3. Кніга ўтрымлівае пытанні і ... (адказы).

Такім чынам, гульня на ўроках беларускай мовы з’яўляецца не толькі сродкам, але і адной з формаў навучання малодшых школьнікаў, садзейнічае фарміраванню вучэбнай дзейнасці, актывізуе пазнавальную дзейнасць вучняў пачатковых класаў. «Без педагагічнай гульні на ўроку, – падкрэсліваў Ш.А. Аманашвілі, – немагчыма далучыць вучняў да свету ведаў і духоўных перажыванняў, зрабіць іх актыўнымі ўдзельнікамі і творцамі ўрока» [1, с. 199]. Гульня адпавядае актыўнай прыродзе малодшага школьніка. Уключэнне ва ўрок беларускай мовы гульняў і гульнявых прыёмаў палягчае

пераадоленне вучнямі цяжкасцяў у засваенні матэрыялу. Многія гульні будуюцца на матэрыяле рознай ступені цяжкасці, а гэта дае магчымасць настаўніку ажыццяўляць індыўідуальны падыход, забяспечваць удзел у адной гульні вучняў з розным узроўнем ведаў. Такім чынам, уключэнне ў навучальны працэс гульні ці гульнівай сітуацыі прыводзіць да таго, што вучні, захопленыя гульніёй, незаўважна для сябе набываюць пэўныя веды, уменні і навукі.

Спіс выкарыстанай літаратуры

1. Амонашвили, Ш. А. Здравствуйте, дети! : пособие для учителя / Ш. А. Амонашвили. – М. : Просвещение, 1983. – 208 с.