

# ДЫДАКТЫЧНАЯ ГУЛЬНЯ ЯК СРОДАК ПАВЫШЭННЯ ЭФЕКТЫЎНАСЦІ ЎРОКА БЕЛАРУСКАЙ МОВЫ

**Н. П. Горбель,**

настаўнік беларускай мовы і літаратуры вышэйшай катэгорыі  
Жамчужненскай СШ Баранавіцкага раёна

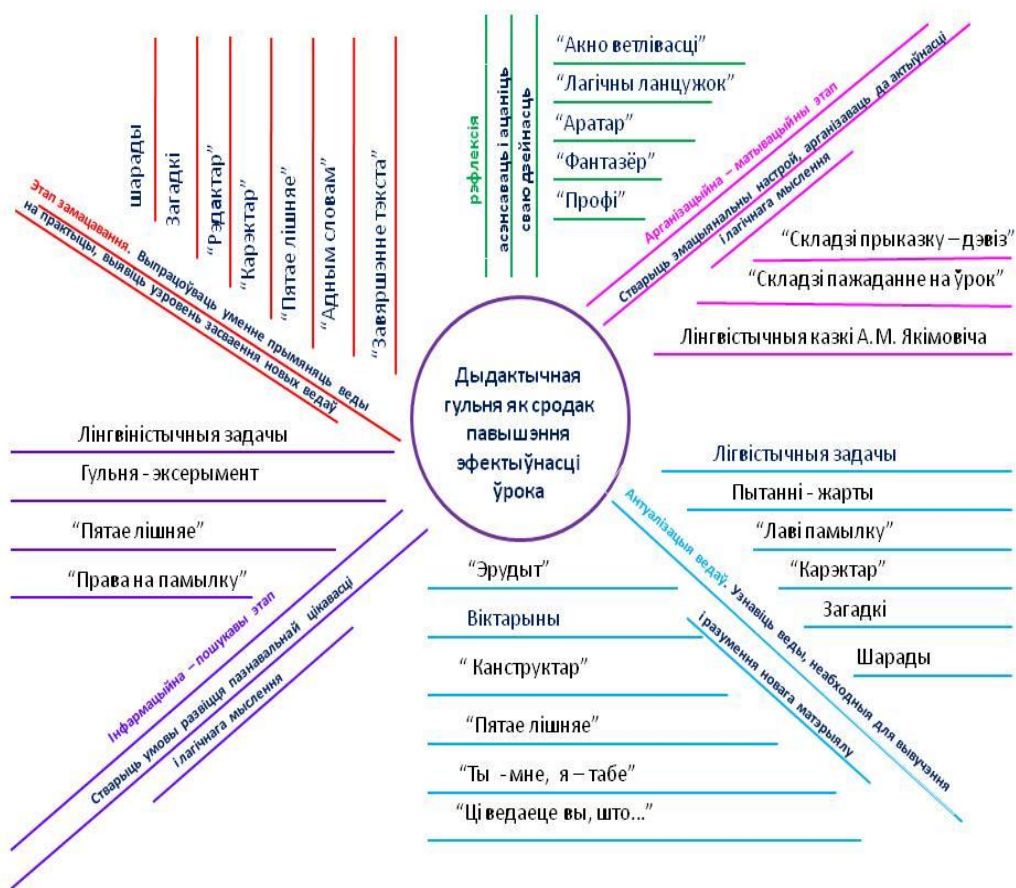
У адпаведнасці з сучаснымі патрабаваннямі асноўнай мэтай навучання беларускай мове ў школе з’яўляецца развіццё камунікатыўнай, духоўна-маральнай, грамадзянскай і мастацка-эстэтычнай культуры вучняў. Фарміраванне ў школьнікаў сістэмы ведаў пра мову і маўленне, умення карыстацца беларускай мовай ва ўсіх відах маўленчай дзейнасці (чытанне, слуханне, гаварэнне, пісьмо) патрабуе ад настаўніка пошуку новых форм, метадаў і прыёмаў навучання. Як зацікавіць дзяцей родным словам і актывізаваць разумовую і творчую дзейнасць вучняў?

Гэтаму спрыяе выкарыстанне *дыдактычных гульняў*, асабліва ў пятым класе, бо гэта пераходны этап у жыцці школьніка, перыяд адаптацыі, калі вучні трапляюць у зусім іншую сферу, дзе прадметы выкладаюць розныя настаўнікі і ў кожнага свой падыход да навучання, свае патрабаванні. Таму гульня застаецца для дзяцей самым цікавым відам дзейнасці. Акрамя гэтага, пяцікласнікі адрозніваюцца высокай успрымальнасцю, а родная мова – адзін з тых прадметаў, сродкамі якога можна ўздзейнічаць на пачуцці, выхоўваць асобу, фарміраваць каштоўнасныя ідэалы, дапамагаць адчуць нацыянальную прыналежнасць.

Настаўніку неабходна прадумаць паэтапнае размеркаванне гульняў і гульнёвых момантаў на ўроку. У пачатку ўрока мэта гульні – арганізаваць і зацікавіць дзяцей, стымуляваць іх актыўнасць. У сярэдзіне – дыдактычная

гульня павінна вырашаць задачы засваення тэмы, у канцы ўрока гульня можа насіць пошукавы характар.

Прапануем сістэму дыдактычных гульняў, якая ўключае ў сябе як уласныя распрацоўкі, так і здабыткі іншых настаўнікаў.



На арганізацыйным этапе навучэнцам прапануецца *лінгвістычная казка А. М. Якімовіча, або загадка пра пэўную літару*, правапіс якой будзе вывучацца, або гульня *“Складзі пажаданне на ўрок”* ці *“Складзі прыказку-дэвіз”*.

На этапе праверкі дамашняга задання выкарыстоўваецца гульня *“Ты – мне, я – табе”*, якую дзеці праводзяць самі. Вучні задаюць пытанні на веданне тэарэтычных паняццяў, вучацца будаваць сваё выказванне, развіваючы лагічнае мысленне. З дапамогай гульняў *“Лінгвістычныя задачы”*, *“Эрудыт”*, *“Канструктар”*, *“Карэктар”*, *“Ці верыце вы, што?..”* настаўнік правярае, наколькі навучэнцы ўмеюць прымяніць тэорыю на практыцы. Разгадваюць загадак-паліндромаў, загадак-метаграм, загадак-

лагагрыфаў, шарад развівае здольнасць да аналізу, абагульнення, фармулюе ўменне разважаць, рабіць вывады. На гэтым этапе мэтазгодна дыферэнцыраваць гульні. Так, пры вывучэнні тэмы “Словазлучэнне” школьнікам прапануецца *гульня-практыкаванне “Выберы мяне”*, дзе з шэрагу спалучэнняў слоў вучні павінны выбраць толькі тыя, што з’яўляюцца словазлучэннямі, а высокаматываваным навучэнцам – гульня *“Лаві памылку”*.

На інфармацыйна-пошукавым этапе прапануюцца лінгвістычныя задачы, гульня *“Права на памылку”*, *“Пятае лішняе”*, а таксама гульня-эксперымент. Напрыклад, пры вывучэнні тэмы “Галосныя і зычныя гукі” праводзіцца *гульня-эксперымент “Якія гукі важнейшыя?”*. Для гэтага аналізуем смяшынку, запісаную на дошцы двума скарочанымі спосабамі: з дапамогай літар, якія абазначаюць толькі галосныя, і з дапамогай літар, якія абазначаюць толькі зычныя гукі. Вучням задаюцца пытанні: *Ці можна зразумець гэтыя тэксты? Чаму? Аднавіце смяшынку*. Пры выкананні гэтага задання актывізуецца разумовая дзейнасць навучэнцаў, яны вучацца слухаць адзін аднаго.

На этапе замацавання дыдактычныя гульні дапамагаюць настаўніку высветліць, наколькі вучні засвоілі матэрыял і ўмеюць прымяніць веды на практыцы. Тут можна выкарыстоўваць тыя ж самыя гульні, што і на этапе праверкі дамашняга задання і актуалізацыі ведаў.

Калі вучні ўжо пазнаёміліся з тыпамі тэкстаў і з іх схемамі, праводзіцца гульня *“Завяршэнне тэкста”*. Дзецям прапануецца пачатак тэкста, а ім неабходна прыдумаць працяг і заканчэнне адпаведна схеме. Гэтая гульня актывізуе творчае мысленне навучэнцаў.

Калі вучні ўжо маюць уяўленне пра галоўныя і даданыя члены сказа, прапануецца *гульня-шарада “Складзі сказ”*. Школьнікі, якія маюць добрыя адзнакі, у якасці дамашняга задання прыдумваюць падобныя шарады да наступнага ўрока. Гэтая гульня дазваляе развіваць уменне правільна будаваць свае выказванні.

Пры вывучэнні тэмы “Развітыя і неразвітыя сказы” выкарыстоўваецца гульня **“Серпанцін адной фразы”**, накіраваная на адпрацоўку ўменняў карыстацца развітымі сказамі і будаваць складаныя сказы. Гульня праводзіцца па радах. Задача кожнага вучня – працягнуць яе ў межах аднаго сказа. Напрыклад: *Я чытаю. Я чытаю кнігу. Я чытаю цікавую кнігу. Я чытаю цікавую кнігу пра школьнікаў. Я чытаю цікавую кнігу пра школьнікаў кожны вечар. Я чытаю цікавую кнігу пра школьнікаў кожны вечар, таму што гэта мой любімы занятак.*

Гульня **“Чый букет лепшы?”** дазваляе правесці ўменне вучняў знаходзіць мяккія зычныя, а таксама пашырае слоўнікавы запас. Праводзіцца як упары, так і ў групе. Дзецям раздаюцца ілюстрацыі розных кветак з падпісам іх назваў на беларускай мове. Рабяты павінны сабраць “букет” кветак, у якіх ёсць хаця б адзін мяккі зычны гук. Гульня дапамагае правесці не толькі веданне цвёрдых і мяккіх зычных, але і правапіс галосных пасля зацвярдзелых.

Пры вывучэнні тэмы “Устарэлыя словы” можна пагуляць у **“Перакладчыка”**. Сутнасць гульні заключаецца ў тым, што неабходна перавесці на сучасную мову ўстарэлыя словы. Такая гульня не толькі пашырае лексічны запас, але і дазваляе паўтарыць правілы на правапіс галосных і зычных, дае магчымасць вучням падрыхтавацца да ўспрымання тэкстаў на гістарычную тэматыку.

Адной з самых складаных, але і самых цікавых тэм у курсе 5 класа з’яўляецца “Фразеалогія”. Вучням прапануюцца гульні **“Падбярэ фразеалагізм”**, **“Закончы фразеалагізм”**, **“Пра каго можна так сказаць?”**, **“Знайдзі пару”**.

Не менш цікавы і займальны тып дзелавой гульні – імітацыі, калі ўдзельнікі выступаюць у пэўнай ролі: вядучага, экскурсавода, бібліятэкара, вучонага, героя і г.д. Дзякуючы ўвядзенню элементаў імітацыі, урок становіцца запамінальным і незвычайным. У школьнікаў фарміруюцца

артыстычныя здольнасці і цікавасць да прадмета, лепш запамінаецца матэрыял.

У гульні **“Пазнай фразеалагізм”** кожны вучань па чарзе выцягвае невялікую картку з запісаным на ёй фразеалагізмам і тлумачыць яго з дапамогай жэстаў і мімікі. Лепш выкарыстоўваць такія: *закінуць вуды, вадзіць за нос, з нагі на нагу, абвесці вакол пальца, брацца за жывот, звязаць рукі, намыліць галаву і інш.*

На этапе рэфлексіі можна прапанаваць гульню **“Профі”**. Вучням задаецца пытанне: *“Паразважайце, ці спатрэбяцца ў вашай будучай прафесіі веды па гэтай тэме?”* У гульні **“Аратар”** вучань за адну хвіліну павінен пераканаць свайго суседа па парце ў тым, што вывучэнне дадзенай тэмы жыццёва неабходна. Гэта дазваляе праверыць, ці змогуць вучні ў сваім жыцці выкарыстаць пэўныя веды. Гульня **“Лагічны ланцужок”** дазваляе ўпэўніцца, што вучні засвоілі не толькі ключавыя моманты правіла, але і выключэнні з яго.

Такім чынам, дыдактычныя гульні садзейнічаюць фарміраванню ў дзяцей увагі, памяці, назіральнасці. Яны вучаць прымяняць набытыя веды ў розных гульнёвых умовах, актывізуюць шматлікія разумовыя працэсы і прыносяць эмацыянальную радасць дзецям. Толькі сістэматычная, мэтанакіраваная праца з выкарыстаннем дыдактычных гульняў дазволіць дасягнуць станоўчых вынікаў у павышэнні эфектыўнасці ўрокаў беларускай мовы.

## Літаратура

1. **Бушыла, Н. В.** Актывізацыя пазнавальнай дзейнасці вучняў на ўроках беларускай мовы // Беларуская мова і літаратура. – 2006. - № 6. – С. 41-43
2. **Вахільчук, А. С.** Матывацыйная дзейнасць настаўніка на ўроках беларускай мовы. 5-10 класы: дапаможнік для настаўнікаў

агульнаадукацыйных устаноў з 12-гадовым тэрмінам навучання / А. С. Вахільчук і інш. – Мазыр: ТАА ВД “Белы вечер”, 2008. –146, [2] с.

3. **Віслабокава, Н.**, Урок беларускай мовы на сучасным этапе/ Н. Віслабокава // Беларуская мова і літаратура. – 2008. - № 12. – С. 38-40.

4. **Беларуская мова. Беларуская літаратура 5 – 9 кл.:** вучэбныя праграмы для ўстаноў агульнай сярэдняй адукацыі з беларускай і рускай мовамі навучання і выхавання / Міністэрства адукацыі Рэспублікі Беларусь. – Мінск: Нацыянальны інстытут адукацыі, 2017. – 115 с.

5. **Ляшчынская, В. А.** Методыка выкладання беларускай мовы: вучэбны дапаможнік / В. А. Ляшчынская. – Мінск: РІВШ, 2007. – 129 с.

6. **Солахаў, С. В.** Займальны матэрыял па беларускай мове: дапам. для настаўнікаў устаноў, якія забяспечваюць атрыманне агульнай сярэдняй адукацыі / С. В. Солахаў.– Мінск: Лексіс, 2007. – 221 с.

7. **Артемьева, Е. Н.** Игры на уроках русского языка и литературы [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <http://pandia.ru/text/79/404/23596.php>