Выкарыстанне дыдактычных гульняў на ўроках

беларускай мовы ў пачатковых класах

 Протас Марына Пятроўна,

 настаўнік пачатковых класаў

 У Кодэксе Рэспублікі Беларусь аб адукацыі сцвярджаецца, адным з асноўных кірункаў дзяржаўнай палітыкі ў сферы навучання з’яўляецца “стварэнне неабходных умоў для задавальнення патрэб асобы ў адукацыі, патрэб грамадства і дзяржавы ў фарміраванні асобы” (глава 1, артыкул 2). Мэтамі адукацыі і выхавання, акрамя фарміравання ведаў, уменняў і навыкаў, з’яўляюцца інтэлектуальнае, маральнае, фізічнае і творчае развіццё навучэнца, фарміраванне ўсебакова развітай, творчай асобы. Перад сістэмай адукацыі сёння стаіць задача: выхаванне гарманічна развітай асобы, здольнай да самавызначэння і самарэалізацыі.

 Працуючы настаўнікам доўгі час, прыйшла да высновы, што вучэбныя заданні, якія выконваюцца на ўроках, вызначаюцца аднастайнасцю мысліцельнай дзейнасці вучняў, рэалізуючы толькі адукацыйныя мэты – замацаванне ведаў, фарміраванне ўменняў і навыкаў. Гэта адмоўна ўплывае на развіццё вучняў і на наступнае засваенне вучэбнага матэрыялу. Сёння галоўная мэта адукацыі – развіццё творчай асобы вучня. Так, можна ўсадзіць дзяцей за парты, дамагчыся ідэальнай дысцыпліны. Але без заахвочвання, цікавасці, без унутранай матывацыі засваенне не адбудзецца, гэта будзе толькі бачнасць вучэбнай дзейнасці. Лічу, што на ўроку павінны быць створаны ўмовы для творчасці. Аўра творчасці павінна прысутнічаць на кожным уроку, таму што дзейнасць, у якой адсутнічае творчы пачатак, не прыносіць радасці, не можа зацікавіць дзіця.

 На ўроках мовы навучэнцы вучацца назіраць, аналізаваць, супастаўляць, рабіць вывады і абагульненні. Калі настаўнік здолее раскрыць перад імі мілагучнасць беларускай мовы, яе вобразныя і выразныя сродкі, пакажа багацце слоўніка, пазнаёміць навучэнцаў з сістэмай часцін мовы, то яны будуць з цікавасцю вывучаць родную мову, пранікнуцца глыбокай любоўю да яе, а значыць, і да свайго народа-творца, носьбіта гэтай мовы. Дасягнуць гэта магчыма гульнёвай дзейнасцю на ўроках.

 Перачытаўшы літаратуру па тэме “Выкарыстанне дыдактычных гульняў на ўроку беларускай мовы ў пачатковых класах”, я даведалася, што гульня, як сродак навучання дзяцей, выкарыстоўвалася яшчэ са старажытнасці. Вялікае значэнне гульні надаваў В. Сухамлінскі: “Без гульні няма, і не можа быць паўнацэннага разумовага развіцця. Гульня – гэта вялізнае светлае акно, цераз якое ў духоўны свет дзіцяці ўліваюцца ўяўленні, звесткі аб навакольным свеце. Гульня – гэта іскра, якая запальвае аганёк дапытлівасці і кемлівасці.”

 Гульня – найбольш даступны для дзяцей від дзейнасці, спосаб перапрацоўкі атрыманых з навакольнага свету ўражанняў і ведаў. Гуляючы, дзеці вучацца прымяняць свае веды і ўменні на практыцы. У гульні ярка выяўляецца асаблівасці мыслення і ўяўлення дзіцяці, яго эмацыянальнасць, актыўнасць, патрэба ў зносінах. Гульня займае значнае месца ў першыя гады навучання дзяцей ў школе. У пачатку вучняў цікавіць толькі сама форма гульні, а потым ужо і той матэрыял, без якога нельга ўдзельнічаць у ёй. Пад час гульні навучэнцы выконваюць розныя практыкаванні, дзе ім самім прыходзіцца параўноўваць, выконваць заданні. Гульня ставіць навучэнцаў ва ўмовы пошуку, абуджае цікавасць да перамогі. Такім чынам, дзеці імкнуцца быць хуткімі, знаходлівымі, дакладна выконваць заданні, прытрымлівацца правіл гульні. Гульня садзейнічае стварэнню ў вучняў эмацыянальнага настрою, паляпшае агульную працаздольнасць, дае магчымасць шматразова паўтарыць адзін і той жа матэрыял без манатоннасці.

 Увогуле, дыдактычная гульня – гэта актыўная вучэбная дзейнасць па імітацыйным мадэляванні сістэм, з’яў, працэсаў, якія вывучаюцца.

 Дыдактычная гульня з’яўляецца гульнявой формай навучання, у якой адначасова дзейнічаюць два пачаткі: вучэбны (пазнавальны) і гульнявы (займальны). Гэта абумоўлена патрэбай змякчэння пераходу ад адной вядучай дзейнасці да іншай, а таксама тым, што ў працэсе гульні дзеці лягчэй засвойваюць веды, атрымліваюць уяўленні пра навакольны свет. У адрозненне ад вучэбных заняткаў у дыдактычнай гульні вучэбныя, пазнаваўчыя задачы ставяцца не проста, калі педагог тлумачыць, вучыць, а ўскосна – навучэнцы авалодваюць ведамі падчас гульні. Вучэбная задача ў такіх гульнях як быццам замаскіравана на першым плане для таго, хто гуляе. Матывам яе выкарыстання становіцца натуральнае імкненне дзіцяці гуляць, выконваць пэўныя дзеянні.

 Сутнасць дыдактычнай гульні ў тым, што дзеці вырашаюць разумовыя задачы, прапанаваныя ім у цікавай гульнявой форме, самі знаходзяць адказы, пераадольваючы пры гэтым пэўныя цяжкасці. Дыдактычныя гульні даюць дзецям вельмі важны навык сумеснай работы. Характэрныя асаблівасці гульнявой дзейнасці звычайна бачаць у яе добраахвотнасці, у высокай актыўнасці і кантактнай залежнасці ўдзельнікаў. Гульня - амаль што адзіны від дзейнасці, які накіраны на развіццё не асобасных здольнасцей, а здольнасці да творчасці ў цэлым.

 Няцяжка заўважыць, наколькі важныя гэтыя якасці – арганізаванасць, самадысцыпліна, творчая ініцыятыва, гатоўнасць да дзеянняў у складанай сітуацыі, якая мяняецца – для чалавека сённяшняга і асабліва заўтрашняга дня.

 Выбар дыдактычнай гульнi абумоўлiваецца мэтамi, зместам, этапам урока. Так як i сам урок, гульня рэалiзуе пазнавальныя, развіваючыя і выхаваўчыя задачы.

 Пры выбары гульнi неабходна кiравацца патрабаваннямi праграмы, г.зн. падбiраць такiя дыдактычныя гульнi, якiя б адпавядалi тэме i дапамагалi настаўнiку ў рэалiзацыi задач урока. Пры гэтым паміж педагогам і вучнямі павінна быць атмасфера павагі, узаемаразумення, даверу і суперажывання.

 Дыдактычная гульня мае пэўную структуру. Структура - гэта асноўныя элементы, якія характарызуюць гульню як форму навучання і гульнявую дзейнасць адначасова. Можна вылучыць наступныя структурныя кампаненты дыдактычнай гульні: дыдактычная задача, правілы гульні, гульнявыя дзеянні, вынік.

 Дыдактычная задача – гэта вучэбная мэта, іншымі словамі, тое, чаму я збіраюся навучыць дзяцей, выкарыстоўваючы тую ці іншую гульню. У розных дыдактычных гульнях свая задача, але ва ўсіх групавых гульнях адзіная – знайдзі спосаб супрацоўніцтва, узаемадзеяння на шляху да агульнай мэты, дзейнічаць у рамках устаноўленных норм і правіл.

Правілы гульні – гэта патрабаванні да дзейнасці, узаемаадносін, паводзін дзяцей. Правілы, як дзейнічаць у гульні.З дапамогай правілаў педагог кіруе гульнёй, працэсамі пазнавальнай дзейнасці, паводзінамі дзяцей.

 Гульнявыя дзеянні – гэта аперацыі, якія дзіця робіць у гульні. Менавіта гульнявыя дзеянні складаюць аснову гульні. Ёсць гульнявое дзеянне – ёсць гульня. Няма гульнявога дзеяння – знікае гульня, застаецца звычайнае дыдактычнае практыкаванне. Калі правілы дыктуюць дзіцяці, як дзейнічаць, то гульнявыя дзеянні дэманструюць, што рабіць.

 Падвядзенне вынікаў праводзіцца адразу па заканчэнні гульні. Гэта можа быць падлік ачкоў, выяўленне дзяцей, якія лепш выканалі заданне.

 Выкарыстанне гульнi на ўроках мае свае асаблiвасцi:

1) гульня не павiнна быць простым практыкаваннем з выкарыстаннем наглядных дапаможнiкаў;

2) гульня не павiнна выпадаць з агульных задач урока;

3) павiнны ўлiчвацца псiхафiзiялагiчныя асаблiвасцi дзяцей;

4) абавязкова павiнны падводзiцца вынiкi.

 Выкарыстанне дыдактычных гульняў на вучэбных занятках адбываецца па асноўных напрамках:

— мэта перад навучэнцамі ставіцца ў форме гульнявой задачы;

— вучэбная дзейнасць падпарадкоўваецца правілам гульні;

— вучэбны матэрыял выкарыстоўваецца ў якасці сродку гульні;

— у вучэбную дзейнасць уводзіцца элемент спаборніцтва, які пераводзіць дыдактычную задачу ў гульнявую.

 Калі разглядаць структурныя кампаненты гульні з пункту гледжання цікавасці да іх з боку настаўніка і вучняў, то для настаўніка, вядома, важная дыдактычная задача (“Чаму я навучу дзяцей у гэтай гульні?”). Дзяцей цікавіць перш заўсё гульнявое дзеянне (“Што я буду рабіць у гэтай гульні?”)

 Выкарыстоўваючы дыдактычныя гульні, важна разумець схаваныя механізмы, дзякуючы якім адбываецца яе ўплыў на развіццё асобы школьніка.

 У працэсе гульні ў дзяцей узнікаюць тры віды мэт. Мэта першая – асалода, задавальненне ад гульні. Яе можна выказаць двума словамі: “Хачу гуляць!” гэта мэта ўяўляе сабой устаноўку, якая вызначае гатоўнасць да любых дзеянняў, звязанных з гэтай гульнёй.

 Другая мэта – гэта і ёсць уласна гульнявая задача, звязаная з выкарыстаннем правіл, разыгрываннем сюжэта, ролі. Пагаджаючыся гуляць, кожны аўтаматычна прымае і гульнявую задачу, якая існуе ў выглядзе правіл. Але калі першая мэта – “хачу!”, то другая мэта існуе ў выглядзе “трэба!”.

 Трэцяя мэта звязана з працэсам выканання гульнявой задачы. Школьнік, які ўключаецца ў гульню, абавязкова павінен адказваць на пытанні, выконваць шэраг заданняў: угадваць, знаходзіць, паказваць. Каб справіцца з гэтымі заданнямі, неабходна праяўляць кемлівасць, здольнасць арыентавацца ў сітуацыі. Такія дзеянні ўяўляюць творчасць. Таму трэцяя мэта – “я магу!”. Такім чынам, гульня ўплывае на самавыхаванне.

 Гульня садзейнічае стварэнню ў вучняў эмацыянальнага настрою, паляпшае агульную працаздольнасць, дае магчымасць шматразова паўтарыць адзін і той жа матэрыял без манатоннасці.

 **Практыка паказвае, што выкарыстанне дыдактычных гульняў садзейнічае і развіццю лексічнага складу мовы малодшага школьніка. У адукацыйным працэсе дыдактычныя гульні выкарыстоўваюцца ў якасці самастойнага метаду навучання пры засваенні пэўнай вучэбнай тэмы, элемента іншага метаду навучання, формы правядзення вучэбнага занятку цалкам або яго частак.**

 Урокі з выкарыстаннем гульні і гульнёвых элементаў з’яўляюцца важным сродкам павышэння пазнавальнай цікавасці. Для сябе я вызначыла, што пазнавальнасць - даступнасць пазнання, развіццё – шырыня кругагляду, цікавасць – жаданне даведацца пра што – небудзь. Адзінства гэтых умоў дзейнасці здольна абудзіць жаданне вывучаць мову. І роля гульні – дапамагчы павысіць якасць ведаў па прадмеце. У гульні вучні трапляюць у становішча, якое дазваляе ім ацаніць свае веды ў актыўнай дзейнасці, прывесці гэтыя веды ў сістэму.

 Я задумалася над тым, як прабудзіць пазнавальную цікавасць да ўрокаў беларускай мовы, як павысіць граматнасць, як актыўна развіваць слоўнікавы запас вучняў, моўныя і арфаграфічныя навыкі, магчымасць засвоіць беларускую мову ў вуснай і пісьмовай формах. Перачытала шмат літаратуры, прааналізавала свае ўрокі і прыйшла да высновы, што абудзіць цікавасць да свайго прадмета можна, калі сістэматычна назапашваць і адбіраць займальны матэрыял, які здольны прывабліваць увагу кожнага вучня.

Я імкнуся стварыць на ўроку такую сітуацыю, якая б дазволіла кожнаму дзіцяці праявіць сябе, зрабіць сур’ёзную працу займальнай і пазнавальнай. З вялікім поспехам праходзяць такія дыдактычныя гульні, як “Лішні вагон”, “Цягнік”.

Дыдактычная гульня «Лішні вагон».

 Мэта гульні: стварыць умовы для замацавання складу слова, вучыць бачыць слова, якое адрозніваецца ад астатніх па саставу.

 На станцыю прыбыло тры цягнікі. Кожны цягнік складаецца з чатырох вагонаў. Калі вагоны далучалі да цягніка, здзейснілі памылку, далучыўшы лішні вагон, які не падыходзіць. Дзецям неабходна знайсці гэты лішні вагон. Знайсці яго дапамогуць словы, напісаныя на кожным вагоне.

 Кожнай камандзе дастаецца свой цягнік. Дзеці абмяркоўваюць заданне ў камандзе і выбіраюць вучня, які будзе выказваць агульную думку.

 Цягнік № 1.

забег, заплыў, закон, запуск.

Лішні вагон са словам закон.

Словы, напісаныя на астатніх трох вагонах, маюць прыстаўку, а ў слове закон няма прыстаўкі.

Дзеці запісваюць ўсе словы, акрамя слова закон, і вызначаюць у іх прыстаўкі.

Цягніку № 1 дазваляецца ехаць далей.

 Цягнік № 2.

Пералесак, прагулка, пасадка, паход.

Лішняе слова паход, так як яно, у адрозненне ад астатніх словаў не мае суфікса.

Запішыце словы з суфіксамі.

Цягніку № 2 дазваляецца працягваць шлях.

 Цягнік № 3.

паглядзець, перамагчы, падумаць, паехаць.

Лішні вагон са словам перамагчы.

Словы, напісаныя на астатніх трох вагонах, маюць прыстаўку, а ў слова перамагчы няма прыстаўкі.

Дзеці запісваюць словы з прыстаўкамі.

Цягніку № 3 дазваляецца працягваць шлях.

  Для правядзення гэтай гульнi выкарыстоўваліся наглядныя сродкі: выява трох цягнікоў са словамі на кожным вагоне. Гэта спрыяла прыцягненню ўвагі навучэнцаў да выканання гульнявога задання.

 Кожнай камандзе трэба было знайсці лішні вагончык з свайго цягніка. Такім чынам, навучэнцы падзяліліся на тры каманды. Задачай навучэнцаў было знайсці слова, якое з'яўляецца лішнім сярод усіх астатніх. Для гэтага ім неабходна было ўспомніць склад слова, разабраць кожнае слова па саставу, затым, параўнаўшы словы, знайсці лішняе слова, якое адрозніваецца ад астатніх слоў па саставу.

 Праца па групах спрыяла згуртаванню калектыву вучняў, бо яны былі аб'яднаны агульнай задачай, важным было тое, што дзеці працавалі ўсе разам, выслухоўвалася меркаванне кожнага. Працуючы ў камандзе, дзеці маглі размеркаваць свае абавязкі, напрыклад: кожны член каманды, разбіраў сваё слова па саставу, а той, хто лепш за ўсё авалодаў гэтым матэрыялам, правяраў разбор дадзеных слоў. Дзецям таксама неабходна было выбраць таго, чалавека, які будзе адказваць на пытанне настаўніка і зможа дакладна растлумачыць.

  У працэсе гульні, дзеці паўтарылі склад слова, патрэніраваліся ў разборы слова па саставу, тым самым, замацаваўшы гэтую тэму.

 Гуляючы, веды засвойваюцца значна лепш, а іх замацаванне ідзе лягчэй. Школьнікі вучыліся супастаўляць, параўноўваць, аналізаваць прадстаўлены ім навучальны матэрыял, а затым рабіць адпаведныя вынікі. Таксама гульня развівае вусную мову навучэнцаў праз выказванне свайго меркавання. У школьнікаў фарміруецца ўменне даказваць свой пункт гледжання, пацвярджаць яго высновамі, атрыманымі падчас абмеркавання ў камандзе.

 Гульня была праведзена на завяршальным этапе ўрока, што спрыяла актывізацыі навучэнцаў у канцы ўрока, стымулявала іх дзейнасць і спрыяла зняццю напружання, стомы, бо на гэтым этапе стомленасць школьнікаў асабліва адчуваецца, яны горш працуюць.

 Гульня ж, у сваю чаргу, спрыяе канцэнтрацыі ўвагі на вучэбнай задачы, дазваляе школьнікам засяродзіцца на складаным матэрыяле нават у канцы урока, не патрабуючы ад іх асаблівага напружання.

 Гульня “Цягнік”

Мэта: замацоўваць (абагульняць) вывучаны матэрыял.

Абсталяванне: выявы цягнікоў з назвамі вывучаных тэм, картачкі ў выглядзе вагончыкаў з заданнямі на вызначаныя тэмы.

Правілы: кожны вучань атрымлівае картачку з заданнем. У розных месцах дошкі прымацаваны “вагончыкі” з назвамі тэм. Пасля выканання задання дзеці ўтвараюць “цягнікі”, выбраўшы той, тэма якога суадносіцца з выкананымі імі заданнямі. Аб’яднаўшыся ў групы, вучні рыхтуюць паведамленне па ўказанай тэме.

 Гульні выкарыстоўваюцца на працягу ўсяго перыяду навучання, паколькі іх змест можа мець варыяцыі на аснове рознага вучэбнага матэрыялу. У правядзенні дыдактычных гульняў існуе вялікі патэнцыял для міжпрадметных сувязей, адаптацыі зместу ўрока да рэчаіснасці. Яны эфектыўна суадносяцца з індывідуальнай, групавой і франтальнай формамі арганізацыі ўрокаў. Прычым адна і тая ж гульня можа падыходзіць да любога віду дзейнасці. Прыкладам могуць служыць гульні “Эстафетнае кола”, “Шпаргалка”.

Гульня “Шпаргалка”

Мэта: фарміраваць веды, уменні і навыкі па пэўнай тэме (у залежнасці ад вучэбнага матэрыялу, які выкарыстоўваецца ў гульні).

Абсталяванне: аркушы паперы аднолькавага фармату, падручнік.

Правілы: у гульні ўдзельнічае ўвесь клас. Вучням прапануецца скласці шпаргалку па вывучаных раней тэмах. Яна павінна быць мінімальнай па аб’ёме і максімальнай па інфармацыі, каб зразумець яе мог любы, каму яна пападзе ў рукі. Пры складанні шпаргалак дазваляецца карыстацца падручнікам. Пасля выканання задання вучні садзяцца ў круг і па сігнале настаўніка перадаюць зробленыя шпаргалкі з рук у рукі. Па сігнале “стоп” перадача шпаргалак заканчваецца. Выбраны вучань адкрывае шпаргалку, якая аказваецца ў яго і пераказвае зашыфраваны ў ёй вучэбны матэрыял.

Пры вывучэнні раздзела вучэбнай праграмы “Часціны мовы” ў 4 класе часта праводжу ўрокі ў форме гульні-падарожжа. Займальна, з захапленнем дзеці спасцігаюць граматычныя прыметы назоўніка, прыметніка, дзеяслова. Маршрут падарожжа адзначаны на контурных картах-блоках, якія раздаюцца вучням. У ходзе “вандровак” дзеці зафарбоўваюць на картах тыя мясціны, якія наведалі падчас урока. У выніку ў вучняў застаюцца маляўнічыя карты — своеасаблівыя апорныя схемы па тэмах. Яны ў далейшым дапамогуць арганізаваць работу па замацаванні і паўтарэнні пройдзенага матэрыялу.

 Пры вывучэнні назоўніка дзецям прапануецца адправіцца ў падарожжа па дзівоснай краіне Назовіі, у якой жывуць не людзі, а словы-прадметы. З выкарыстаннем карты-блока праводзяцца гульні “Адвядзі слова дадому”, “Знайдзі суседзяў” (групы назоўнікаў у пэўным склоне), “Пераезд” (назоўнік мяняе склон і “засяляецца” ў новую хатку).

 Вывучэнне раздзела “Прыметнік” прадстаўляецца ў выглядзе займальна-даследчага дэтэктыву “У пошуках Прыметніка”. Пры распрацоўцы карты-блока да раздзела “Дзеяслоў” слова “дзеяслоў” расшыфравана як “Дзівосная зямля бЕларуская — Яснае Сонца, Ласкавы пОдых вятроЎ”. Зроблена гэта невыпадкова. На ўроках плануецца не толькі сфарміраваць у вучняў пэўныя граматычныя паняцці, але і праз мастацкае слова пазнаёміць з дзівосамі і прыгажосцю роднай Беларусі, яе краявідамі і прасторамі. Для замацавання часцін мовы праводжу дыдактычную гульню “Назоўнік, прыметнік, дзеяслоў.” (дадатак 1)

 Акрамя дыдактычных гульняў на ўроках выкарыстоўваю гульнявыя прыёмы, таму што яны нясуць тыя ж функцыі, што і дыдактыяныя гульні, але патрабуюць менш часу на падрыхтоўку і правядзенне.

 Вывучэнне тэмы “Склад слова” праводжу з выкарыстаннем гульнявых прыёмаў “Лішняе слова” (вучні знаходзяць лішняе слова, аднакаранёвыя словы разбіраюць па саставу) (дадатак 2), “Аўкцыён” (падбор як мага больш аднакаранёвых слоў), “Збяры слова”, “Пераўтварэнні слоў” (утварэнне новых слоў з прапанаваных частак). Яны даюць магчымасць пазнаёміць дзяцей з напісаннямі, заснаванымі на марфалагічным прынцыпе правапісу.

 Якое месца павінна займаць гульня на ўроку? Вядома, не можа быць канкрэтнага адказу на гэтае пытанне. Галоўнае, каб гульня дапамагала дасягнуць вучэбнай і выхаваўчай мэт. Колькасць дыдактычных гульняў на ўроку павінна быць разумнай. У пачатку ўрока гульня павінна дапамагчы зацікавіць, арганізаваць вучняў, у сярэдзіне — дапамагчы засвоіць вучэбны матэрыял, а напрыканцы яна можа насіць пошукавы характар. Але на любым этапе гульня павінна быць цікавай, даступнай, спрыяць уключэнню розных відаў дзейнасці вучняў.

 Таму гульнёвыя элементы я выкарыстоўваю на розных этапах урока: праверка дамашняга задання – гульня “Не падвядзі свой рад” , арфаграфічная хвілінка – гульня “Хто хутчэй” (дадатак 3), тлумачэнне новага матэрыялу, у час замацавання - гульні “Эстафета знаўцаў”, “Знайдзі пару” (дадатак 4) , “ Хто хутчэй выправіць памылкі?”, “Знайдзі знаёмага” (дадатак 5), “Складзі словы”.

 Важна з самага пачатку зацікавіць вучняў, каб яны разумелі, што менавіта ім трэба вывучаць і засвойваць на ўроку. Але дзеці ўсе розныя, таму я ў першую чаргу думаю аб тым, каб на ўроку было цікава і моцным вучням, і слабым. Значыць падыходы ў навучанні павінны быць рознымі не толькі з педагагічнага пункту гледжання, але і з псіхалагічнага.

 Плануючы свой урок падбіраю такія сказы, тэксты, па якіх вучні маглі б выказацца. Вельмі важна цікава пачаць урок, так як арганізацыйны момант прызначаны для стварэння ў вучняў працоўнага настрою і таму патрабуе ад настаўніка творчага падыходу, варыяцыі розных прыёмаў, пошуку ўласнага стылю педагагічнай дзейнасці. Урок пачынаецца з матывацыі, калі мы павінны пераканаць вучняў у неабходнасці працаваць. Для таго, каб зацікавіць вучня з першых хвілін урока выкарыстоўваю такі прыём: да ўрокаў у якасці эпіграфаў выкарыстоўваю словы вядомых людзей. Такія радкі ствараюць эмацыянальны настрой, маюць выхаваўчае значэнне. У пачатку ўрока беларускай мовы практыкую знакавыя дыктанты. Я прапаную сцвярджэнне, а вучням неабходна адказаць правільныя яны ці не. Калі адказ “так” – запісаць +, калі “не” – - (Дадатак 6)

 Своечасовая і свядомая работа вучняў па выпраўленні сваіх памылак — найважнейшая ўмова забеспячэння іх арфаграфічнай пісьменнасці на будучыню. Сістэматычная і мэтанакіраваная работа над памылкамі развівае ў вучняў арфаграфічную пільнасць, адказныя адносіны да пісьма, імкненне афармляць свае думкі пісьмова.

 Гульнявыя формы ў гэтым напрамку работы пабуджаюць дзяцей працаваць актыўна і плённа. Так, суадносіць гукі і літары дапамагае дыдактычная гульня з выкарыстаннем “Гукавічкоў” (дзеці маюць магчымасць праз гульню рабіць фанетычны разбор, падзяляць вымаўленне слова на гукі, а надрукаванае — на літары, параўноўваць асабістае вымаўленне слова з яго напісаннем). Для запамінання графічнага складу слова, яго вобраза выкарыстоўваецца прыём пісьма “чароўнай вадзічкай”, каляровай крэйдай, магнітнымі літаркамі на дошцы. Праз гульнявое спаборніцтва “Хто хутчэй?” адшукваецца ў арфаграфічным слоўніку і запісваецца пэўнае слова(дадатак 7).

 Эфектыўнымі пры рабоце над памылкамі будуць дыдактычныя гульні “Бюро знаходак”, “Фатографы”.

Гульня “Бюро знаходак” (“Рэдактары”)

Мэта: фарміраваць арфаграфічную пільнасць.

Абсталяванне: літары і знакі прыпынку на магнітных картках.

Правілы: на дошцы запісаны словы (тэкст) з прапушчанымі арфаграмамі (знакамі прыпынку). Дзеці чытаюць словы (тэкст), знаходзяць у “бюро знаходак” патрэбныя літары (знакі прыпынку) і ўстаўляюць іх на прапушчанае месца, тлумачаць свой выбар.

Гульня “Фатографы”

Мэта: замацоўваць вывучаны матэрыял, развіваць увагу.

Правілы: на дошцы запісаны словы з памылкамі. Неабходна запомніць варыянт напісання, запісаць словы, выправіўшы памылку, і растлумачыць магчымую прычыну яе ўзнікнення.

Вучыць устанаўліваць значэнне слова, фарміраваць асэнсаванае ўспрыманне беларускай мовы дапамагае дыдактычная гульня “Складальнікі слоўніка”. Для замацавання вывучанага матэрыялу, абагульнення ведаў выкарыстоўваю гульні “Каляровыя сцяжынкі”, “Ключавыя словы”.

 Гульня “Каляровыя сцяжынкі”

 Мэта: замацоўваць вывучаны матэрыял, вучыць абагульняць веды.

Абсталяванне: карткі рознага колеру з заданнямі на вывучаныя тэмы (заданні па адной тэме змешчаны на картках аднолькавага колеру).

 Правілы: вучні, якія дастаюць са скрыначкі карткі аднолькавага колеру, збіраюцца ў адну групу. Удзельнікам групы неабходна сістэматызаваць усю атрыманую на картках інфармацыю, вызначыць тэму або расказаць правіла.

 Важную ролю ў адукацыйным працэсе адыгрывае самастойная работа. Для яе падбіраецца матэрыял, які не ўключае ў сябе зусім новыя і складаныя правілы. Віды кантролю розныя. Пры рабоце над слоўнікавымі словамі прапаную вучням адправіцца ў “Плаванне пад ветразем”. У словы ўстаўляюцца прапушчаныя літары на асобных лістках. Пры праверцы на месцы памылкі з’яўляецца “дзірка ў ветразі”. Дзеці імкнуцца не пашкодзіць свой “ветразь” і для гэтага запамінаюць напісанне слоўнікавых слоў. Сярод агульнавучэбных навыкаў і ўменняў асобае месца займаюць уменні кантролю і ацэнкі сваёй дзейнасці і дзейнасці сваіх таварышаў. Гэтыя ўменні фарміруюцца пры выкарыстанні дыдактычнай гульні “Эстафета знаўцаў” і могуць рэалізоўвацца ў групавой рабоце і ў парах.

 Гульня “Эстафета знаўцаў”

 Мэта: фарміраваць веды, уменні і навыкі па пэўнай тэме (у залежнасці ад вучэбнага матэрыялу, які выкарыстоўваецца ў гульні).

Абсталяванне: маршрутныя лісты, карткі з заданнямі.

 Правілы: вучні размеркаваны па групах. Парты, на якіх стаяць таблічкі з назвай пункта, расставіць у чатыры куты класа. Кіраўнік групы выбірае маршрутны ліст з інструкцыяй да заданняў. Выканаўшы заданні, дзеці астаўляюць іх на партах для другой групы і пераходзяць да наступнай парты. Аднак перад пачаткам выканання новага задання праводзіцца ўзаемаправерка. Калі група гатова перайсці да наступнай парты, а там яшчэ працуюць вучні другой групы, “перадавікі” выконваюць дадатковае заданне, якое атрымліваюць разам з маршрутным лістом. Перамагае тая група, у якой будзе найменш памылак, а таксама выканана дадатковае заданне.

 Асаблівую цікавасць у вучняў выклікаюць сюжэтныя гульні. Яны не патрабуюць асаблівай падрыхтоўкі, трэба толькі прадумаць ход такіх гульняў. Сюжэтныя гульні праводзяцца на працягу ўсяго вучэбнага дня, падпарадкоўваючы работу адзінай мэце. Тэматыка такіх гульняў разнастайная: “У свеце казак”, “Падарожжа ў горад Адгадайск”. Малодшыя школьнікі актыўна ўдзельнічаюць у ролевых гульнях, спектаклях, уроках-віктарынах, уроках-падарожжах, уроках-аўкцыёнах, але гульня на ўроку не з’яўляецца самамэтай, арганізуецца не дзеля забавы, а заўсёды падпарадкоўваецца рашэнню адукацыйных задач.

 Імкнуся на ўроку гульнёй развіваць пазнавальную цікавасць, творчыя здольнасці. Вельмі падабаецца дзецям гульня “ Апрані слова”. Вучням даецца слова ( працаваць, здольнасць, світанак і інш.). Яны павінны вызначыць яго лексічнае значэнне, падабраць, калі магчыма, сінонімы, антонімы, прааналізаваць фанетычныя асаблівасці, зрабіць марфемны, словаўтваральны разбор. Падабраць рыфмы, перакласці на рускую мову. Гэты прыём дазваляе хутка і дастаткова поўна актуалізаваць веды па розных раздзелах мовы, развівае пазнавальны інтарэс. Развіццю ўвагі вучняў, іх гатоўнасці ўмяшацца і імгненна зрэагаваць на памылкі садзейнічае гульня “Лаві памылку!” Работу па абмеркаванні памылак і іх прычын звычайна арганізоўваю ў парах. Супрацоўніцтва і ўзаемадапамога ствараюць добрую эмацыянальную атмасферу і садзейнічаюць развіццю камунікатыўных здольнасцей вучняў.

 Асаблівую ўвагу надаю рэфлексіі, якая садзейнічае развіццю рэфлексіўных здольнасцей, павышэнню вучэбнай матывацыі і лепшаму засваенню вучэбнага матэрыялу. Гэта гульня “Закончы сказ”.

 На маю думку, такія віды работ на ўроках беларускай мовы развіваюць уяўленне, кемлівасць, прымушаюць паглядзець на свет іншымі вачыма, развіваюць пазнавальную і творчую актыўнасць. А гэта станоўча ўплывае на якасць ведаў вучняў. Самым значным вынікам з’яўляецца тое, што вучні робяць менш памылак у дыктантах, пісьмовых работах, тэстах, цікава выражаць свае думкі ў пераказах і сачыненнях, павышаецца вучэбная матывацыя ў школьнікаў да вывучэння роднай мовы, пашыраецца іх слоўнікавы запас , а таксама павялічваецца колькасць удзельнікаў у міжнародным конкурсе “Буслік”.

 Гульня – не забаўленне, а асаблівы метад уцягнення школьніка ў творчую дзейнасць, метад стымулявання іх актыўнасці і цікавасці. Я ўпэўнена, навучаць дзіця неабходна радасцю, выхоўваць яго з любоўю, а ўсю працу будаваць на пазнавальнай цікавасці. Выхаванне гарманічнай і творчай асобы – галоўная задача настаўніка. Наяўнасць пазнавальнай цікавасці ў школьнікаў садзейнічае росту іх актыўнасці на ўроках, якасці ведаў, актыўнай жыццёвай пазіцыі, што ў сукупнасці і выклікае павышэнне эфектыўнасці працэсу навучання. Здавалася б, пастаўленая мэта дасягнута, накоплены пэўны вопыт работы, цяпер можна спакойна працаваць у рамках выбранай стратэгіі. Але я лічу, што працэс удасканалення бясконцы, мой вопыт – гэта толькі пэўны этап, маленькая прыступка. Ідэала не існуе, але да яго трэба імкнуцца! Дадатак 1

Дыдактычная гульня: “Назоўнік, прыметнік, дзеяслоў”

 Удзельнікі гульні бяруць мяч і становяцца ў круг. Першы ўдзельнік, кідае

мяч, называе назоўнік. Той хто злавіў мяч, назыве прыметнік і кідае мяч

трэцяму вучню, які называе дзеяслоў.

 Напрыклад: “Заяц”, - гаворыць першы, “шэры”, - гаворыць другі,

“бяжыць” – гаворыць трэці і, кідае наступнаму, які называе новы назоўнік.

 Дадатак 2

Гульня “Знайдзі лішняе”

Сыр, сырнік, сырны, сырок, сырасць.

Соль, сальніца, саліст, саліць.

Луг, лугавы, лужок, лужына.

Сонца, сонейка, сонны, сонечны.

 Дадатак 3 Гульня “Узнаві словы”

Выбраць патрэбныя літары і запісаць сказ.

У (о,а )рэшніку перагукваю(ц,цц)а м(о,а)лінаўкі, сала(ў,у)і, б(е,я)расцянкі.

 Дадатак 4

Гульня “Знайдзі пару”

Да прыказкі з левага слупка трэба падабраць працяг прыказкі з правага. Спісаць, устаўляючы прапушчаныя літары.

Як у лесе гукнеш, а раз а..рэж.

Не а..кладвай на заўтра тое, лекаў не па..бярэш.

Сем разоў а..мер, так і а..гукнецца.

Лянота горш за хваробу, што можна зрабіць сёння.

 Дадатак 5

Гульня “Знайдзі знаёмага”

Знайсці і падлічыць, колькі ў вершы слоў, у якіх схаваліся арфограмы.

Дружбай даражы сваёй,

Хай яна ў душы цвіце,

Бо без сябра і вясной

Снег дарогу замяце.

 Гульня “Так - не”

Дадатак 6

Блізкія па сэнсе словы называюць сінонімамі. Так (+)

Роднасныя словы блізкія па сэнсе. Так (+)

Сінонімы з’яўляюцца роднаснымі словамі. Не (-)

 Дадатак 7

Гульня “Хто хутчэй ” (па варыянтах)

Спісаць словы, устаўляючы прапушчаную літару.

б..рэт м..тро л..савік

л..генда з..мляны с..кунда

п..сняр м..даль бал..рына

л..снік кал..ндар г..рой