**Выкарыстанне прыёмаў інтэлектуальных гульняў**

**на ўроках беларускай мовы і літаратуры**

Час не стаіць на месцы. Мяняюцца праграмы, здзяйсняюцца рэформы. Усе навіны прымушаюць воляй-няволяй трымаць сябе ў працоўным тонусе, быць гнуткім і не стамляцца шукаць новае.

Шмат гадоў я назіраю, як малыя дзеці ідуць у школу з вачамі, якія зіхацяць, а старэйшыя школьнікі дэманструюць значна менш энтузіязму ў гэтым пытанні. Што ж зрабіць, каб вучэнне стала больш займальным? Як зрабіць школьныя гады яркім водбліскам, цікавым і незабыўным перыядам жыцця чалавека, які падрастае? Гэтыя пытанні заўсёды суправаджаліся пошукам, імкненнем знайсці новыя, нестандартныя шляхі вырашэння, зрабіць адкрыццё для захавання станоўчай матывацыі ў вучняў.

Трэба вучыцца жыць у дзяцей.

А яшчэ – у вялікіх людзей

Бо ўсе мы – маленькія дзеці

Ў гэтым вялікім свеце.

Словам, вучыцца жыць трэба ў дзяцей…

І гэта справядліва. Ідучы за модай, выбіраючы новыя метады, прыёмы, тэхналогіі, канцэпцыі, настаўнік у першую чаргу, на мой погляд, павінен абапірацца на тое, што падабаецца дзецям, што выклікае ў іх цікавасць, што можа іх захапіць. А што можа захапіць дзяцей? Вядома, гульня.

"Няма нічога сказанага, што не было б сказана раней". Памятаючы гэта стары выраз, я ні ў якім разе не збіраюся прыпісваць сабе адкрыццё прыёмаў, аб якіх пойдзе гаворка. Я хачу толькі падзяліцца сваімі напрацоўкамі, якімі можна вырашыць шэраг праблем:

1. У школе сумна.
2. Паводле дадзеных навукоўцаў звычайны чалавек выкарыстоўвае магчымасці свайго мозгу толькі на 5-10%. І гэты паказчык не мяняецца, хоць за апошнія 10 гадоў нагрузка на мозг павялічылася ў 3 разы. Лавіна інфармацыі, якая не спрыяе трэніроўцы розуму і не замацоўваецца ў памяці, ніяк не мяняе гэтыя паказчыкі. Вось ужо сапраўды: у адно вуха ўлятае, у іншае - вылятае. А ў выніку - ізноў двойка.
3. “Ранняе далучэнне дзяцей да візуальнай масавай культуры і наступная праца з камп’ютарам (галоўным чынам, камп’ютарныя гульні) фарміруюць такія асаблівасці ўспрымання «культурнага асяроддзя», як фрагментарнасць, павярхоўнасць, няўстойлівасць. Замацаванне такіх рыс абцяжарвае чытанне ў традыцыйным сэнсе, працу з друкаваным словам, якая патрабуе ўвагі і засяроджанасці.” Сучаснае маладое пакаленне, на жаль, удзяляе мастацкай літаратуры не так шмат часу, як гэта было раней. Праграмныя творы, асабліва буйныя па памеру, прачытваюцца вучнямі ў лепшым выпадку па кароткім змесце ў інтэрнэце. “Сёння ва ўсім свеце праблема чытання стаіць даволі востра. Вучэбны прадмет “Беларуская літаратура” ўжо шмат гадоў не ўключаецца ў спісы экзаменацыйных, а таксама тых, якія патрабуюць падрыхтоўкі да ЦТ. Між тым няма патрэбы тлумачыць, што менавіта яна (разам з рускай, замежнай) фарміруе духоўную аснову асобы, робіць чалавека чалавекам.

Ці існуюць спосабы палепшыць свае разумовыя здольнасці, нягледзячы на прыродную ляноту? Ці можна захапіць дзяцей прадметам? Ці вырашальныя гэтыя агульнапедагагічныя і сацыяльна значныя праблемы? Так. Гэта магчымасць звярнуцца да інтэлектуальных гульняў, асабліва, калі творча і з розумам падысці да гэтага пытання..

За гады работы ў школе неаднойчы давялося задумацца над пытаннем, што я магу зрабіць для таго, каб маім вучням было цікава вучыцца, цікава чытаць. Пошук вырашэння гэтых праблем сутыкнуў мяне з інтэлектуальнымі гульнямі спачатку на ўзроўні асабістага і сямейнага захаплення, а затым запэўніў у магчымасці, калі не сказаць неабходнасці, выкарыстання іх у педагагічнай практыцы.

В.А. Сухамлінскага пісаў: «Гульня – гэта велізарная светлае акно, праз якое ў духоўны свет дзіцяці ўліваецца жывы струмень уяўленняў, паняццяў. Гульня – гэта іскра, якая запальвае агеньчык дапытлівасці».

Прыёмы інтэлектуальных гульняў можна прымяняць на-рознаму, на розных уроках і з вучнямі рознага ўзросту, хаця ў педагогаў дадатковай адукацыі лічыцца, што менавіта вучні IX - XI класаў могуць паказаць сур’ёзны ўзровень падрыхтоўкі да заняткаў гэтым відам пазашкольнай дзейнасці. Аднак шэраг прыёмаў адаптаваныя мной і для вучняў V-VIII класаў.

Амаль у кожнага трэнера, аўтара метадычных дапаможнікаў можна сустрэць сваё вызначэнне інтэлектуальных гульняў, але ў галоўным яны сыходзяцца ў наступным: **“Інтэлектуальныя гульні** –від гульняў, заснаваны на прымяненні гульцамі свайго інтэлекту ці эрудыцыі; індывідуальнае ці калектыўнае выкананне заданняў, якія патрабуюць прымянення прадуктыўнага мыслення (часта – ва ўмовах абмежаванага часу і спаборніцтва)”.

Інтэлектуальныя гульні, як любыя гульні ўвогуле, падабаюцца вучням любога ўзросту і акумулююць у сабе многія функцыі:

* стварэнне спрыяльнай атмасферы,
* арганізацыя камунікацыі,
* абмен думкадзейнасці, сэнсатворчасці, рэфлексіі.

Інтэлектуальныя гульні аптымізуюць творчыя здольнасці чалавека, развіццё яго інтэлекта, гэта значыць¸ фарміруюць універсальныя чалавечыя здольнасці, важныя для любой дзейнасці.

Уменне заахвочваць дзяцей, а не прымушаць да правільных крокаў, да актыўнай стваральнай дзейнасці – адна з найважнейшых праяў педагагічнага майстэрства.

Вядома, што і вучняў старэйшых класаў трэба матываваць да самаадукацыі, павышаць іх агульнакультурны ўзровень, удасканальваць іх навыкі сумеснай дзейнасці ў малой групе. В.А.Сухамлінскі пісаў: «Навучанне не павінна зводзіцца да бесперапыннага накаплення ведаў, да трэніроўкі памяці…хочацца, каб дзеці былі падарожнікамі, адкрывальнікамі і стваральнікамі ў гэтым свеце». Сітуацыя са старэйшымі школьнікамі адваротная: аб’ём ведаў, які павінен быць засвоены, павялічаны, а гульнёвы элемент у гэтым узросце, на першы погляд, адыходзіць на другі план. Але ж нягледзячы на тое, што старшакласнікі лічаць сябе ўжо дарослымі людзьмі, яны не супраць пагуляць. Стварэнне сітуацыі гульні не толькі зацікаўлівае вучняў, але і робіць урок вельмі прадуктыўным. Да таго ж інтэлектуальныя гульні, акрамя моманту вынаходлівасці і кемлівасці, прадугледжваюць добрае валоданне матэрыялам, значыць, вучань пастаўлены ў такія ўмовы, калі яму проста неабходна ўдумліва прачытаць параграф, твор, дасканала ведаць матэрыял. Менавіта прыёмы інтэлектуальных гульняў могуць заахвоціць вучня працаваць без прымусу, што, безумоўна, будзе садзейнічаць выніковасці вучэбнага працэсу.

Лічу, што выкарыстанне на ўроках прыёмаў інтэлектуальных гульняў прадугледжвае узмацненне разумовай актыўнасці, зніжэнне негатыўных эмацыянальных перагрузак, а павелічэнне долі праблемных сітуацый актывізуе пазнавальную дзейнасць вучня і фарміруе даследчы тып асобы.

«Мэта навучання дзіцяці ў тым, каб зрабіць яго здольным развівацца далей без дапамогі настаўніка», – сцвярджаў амерыканскі пісьменнік Э.Хабард.

Сваю дзейнасць я спрабую арганізаваць, кіруючыся дадзенай устаноўкай. Розныя прыёмы той ці іншай тэхналогіі – гэта не самамэта. У рабоце важны вынік. Выкарыстоўваючы прыёмы інтэлектуальных гульняў, упэўніваюся, што гэта дазваляе ўтрымліваць увагу вучняў на высокім узроўні, зніжае стамляемасць, павышае матывацыю да прадмета, фарміруе абставіны творчага супрацоўніцтва і канкурэнцыі, дае вучням адчуванне асабістай вартасці, творчай свабоды і, галоўнае, нясе радасць. Я назіраю, як гэтыя прыёмы змяняюць маіх вучняў, змяняюць атмасферу выхаваўчых спраў, павышаюць актыўнасць, як назіраецца шлях да поспеху нават у абыякавых да літаратуры вучняў.

Самае галоўнае, дзеці вучацца ўдумліва чытаць, кантактаваць паміж сабой, самастойна здабываць веды, самарэалізоўвацца ў сучасным свеце.

Навуковая тэрміналогія, часам не занадта зразумелая неспрактыкаванаму чытачу, не павiнна палохаць, бо ў тым, што тычыцца гульні, практыка заўсёды апярэджвае тэорыю: людзі спачатку кідалі косткі, раздавалі карты, расстаўлялі на карце войскі, забівалі гол, прайграваліся ў пух і прах і толькі потым падводзілі пад свой пройгрыш або выйгрыш навуковую базу.

Асноўнай функцыяй інтэлектуальных гульняў з'яўляецца развіццё мыслення, вышэйшых псіхічных функцый, логікі, працэсаў аналізу і сінтэзу, абагульнення і класіфікацыі, параўнання і супрацьпастаўлення.

Акрамя таго, яны арыентаваныя на развіццё нестандартнага самастойнага мыслення, інтуіцыі, пачуцця гумару, інтэлектуальнай рэакцыі. Гульнявы трэнінг пазнавальных працэсаў навучэнцаў усіх узростаў (мыслення, ўяўлення і памяці) атрымлівае ў апошнія гады ўсё большае распаўсюджванне. Многія псіхолагі і настаўнікі прыйшлі да высновы, што рабіць стаўку ў развіцці пазнавальных працэсаў толькі на навучальны працэс (уключаючы логіка-змястоўную пабудову курсу вучэбных прадметаў, стварэнне праблемных сітуацый, захаванне прынцыпу дыялагічнасці і інш.) відавочна недастаткова; неабходная яшчэ і арганізацыя спецыяльных заняткаў па ўдасканаленні, карэкцыі і трэнінгу працэсаў мыслення, прыёмаў уяўлення і спосабаў запамінання.

Сістэма дыдактычных гульняў, накіраваных на развіццё інтэлектуальных здольнасцяў дзяцей, распрацоўвалася ў працах айчынных і замежных псіхолагаў - Л. С. Выгоцкага, А.В.Запорожца, Г.П.Антонавай, Л.А.Венгер, Е.В.Заікі, Б.П.Нікіціна і іншых.

Усе інтэлектуальныя гульні ўмоўна можна падзяліць на элементарныя і складаныя (якія ўяўляюць сабой спалучэнне элементарных).

***па гульнявым дзеяння:***

**- Прадметныя**

• настольнага-друкаваныя

• настольнага-прадметныя - шашкі, шахматы, даміно, лато, сома, Го, Сого, гульні Рубіка, гульні Нікіціна, «Марскі бой», судоку

• прасторавыя

**- Славесныя**

• загадкі,

• лагічныя задачы (і загадкі-гісторыі),

• гульні ў словы («Эрудыт», «Гарады», «Так і Не» і інш.),

• рэбусы,

• крыжаванкі

• віктарыны

**- Камп’ютарныя**

***Па колькасці ўдзельнікаў:***

• Індывідуальныя

• Парныя

• Камандныя і масавыя віктарыны, «Што? Дзе? Калі? »,«Зразумей мяне»,« Брэйн-рынг »,« О, шчасліўчык»,«Поле цудаў»; мазгавы штурм – арганізацыя групавой формы мыслення, якая дазваляе не толькі аб'яднаць творчыя высілкі асобных індывідаў, але і спрыяць праяве і павышэнню творчага патэнцыялу кожнага члена групы. Яго мэта – фарміраванне алагічнага стылю мыслення, вольнага ад кантролю і крытыкі разумовай свядомасці; стварэнне творчай атмасферы, якая забяспечвае радасць інтэлектуальных зносін. Мазгавы штурм можа быць выкарыстаны ў пачатку вялікай працы (пошук рэжысёрскага рашэння пры пастаноўцы спектакля, выбар сродкаў візуалізацыі музычнага твора і да т.п.) і ў працэсе творчых заняткаў.

***Па гульнявой мэце:***

• спаборніцкай і інтэрактыўныя

• Прасторавыя і камбінаторныя

• Лагічныя

Што развіваюць інтэлектуальныя гульні:

* Інтэлект
* Эрудыцыю
* Інтуіцыю
* Логіку
* Памяць
* Асацыяцыі
* Уяўленне
* Уменне кантактаваць

Даследуючы апошняе сцвярджэнне, можна зрабіць выснову аб тым, што тая ці іншая інтэлектуальная гульня адлюстроўвае некаторую грань працэсу мыслення, прычым у параўнанні з іншымі гульнямі - найбольш поўна, а грані - найбольш ярка. Таму гульня "Што? Дзе? Калі? "Хутка заваявала папулярнасць і да гэтага часу любімая. Гульцы, якія маюць больш, чым 5-гадовы вопыт гульняў адзначаюць, што працэс мыслення ў іх змяніўся ў бок інтэнсіўнасці, вобразнасці, хуткасці разумовых працэсаў. Больш за 50% гульцоў адзначаюць, так бы мовіць, "пабочны эфект" гульні - абвастрэнне інтуіцыі.

Такія спаборніцтвы прыносяць вучню свабоду ад ілжывых канцэпцый, свабоду мыслення і, як следства, развіццё творчага мыслення. Падкрэслім, што паняцце "творчае мысленне" ахоплівае разумовыя працэсы, якія прыводзяць да атрымання рашэнняў, стварэння незвычайных і арыгінальных ідэй, абагульненняў, тэорый і, галоўнае (!) - мастацкіх формаў.

Прыклады? Калі ласка! Многія знаўцы элітарнага клуба "Што? Дзе? Калі? "Па прафесіі "фізікі"сталі выдатнымі "лірыкамі". Хімік Андрэй Казлоў стаў выдатным вядучым праграмы "брэйн-рынг", прадзюсарам тэлекампаніі "Гульня ТБ"; спецыяліст па металах Уладзімір Малчанаў – з 1994 года галоўны рэдактар ​​"Сваёй гульні"; інжынер-цеплаэнергетык па аўтаматызацыі Барыс Бурда – тэлевядучы, журналіст, пісьменнік, які шмат часу аддае аўтарскай песні; інжынер-сістэматэхнік Аляксандр Друзь – кіраўнік праграм на тэлеканале "СТА" (Санкт-Пецярбург).

Псіхолагі прыйшлі да высновы, што больш за ўсё эмацыйных нагрузак узнікае па дзвюх прычынах: няўменне працаваць і няўменне кантактаваць адно з адным. Інтэнсіўная работа – вось шлях пазбегнуць перагрузак, на якія скардзяцца дарослыя і дзеці, настаўнікі і вучні. Толькі эфектыўныя прыёмы самаарганізацыі дапамогуць ажыццявіць адвечную чалавечую мару – навучыцца працаваць хутка і добра. Для гэтага трэба так арганізаваць сваё мысленне, каб вырашаць задачы найлепшым чынам. Трэба так арганізаваць свае веды, каб яны актыўна працавалі на нас, а не ляжалі мёртвым грузам у далёкіх кутках памяці. Нарэшце, трэба арганізаваць свае пачуцці, навучыцца супрацоўнічаць з іншымі, улічваючы чужы характар. Гэта не толькі дапаможа пазбегнуць непатрэбных канфліктаў, але і зробіць працу больш плённай. Напэўна, ужо проста не варта казаць аб тым, што, акрамя найцікавага вольнага часу і добрай порцыі ведаў, акрамя любові да чытання і думкі, акрамя ўмення думаць і дакладна вырашаць, маладое пакаленне пазбаўляецца ад таго «цывілізацыйнага крэтынізму», культурнага нігілізму, якія так актыўна насаджаюцца цяпер у нашым грамадстве. Не хочацца высакапарна казаць, што я паставіла мэтай свайго жыцця выхоўваць свядомых грамадзян краіны. Не, мне проста падабаецца рабіць так, каб маленькія людзі выраслі ЛЮДЗЬМІ. Калі чалавек – ЧАЛАВЕК, то ўсё астатняе прыйдзе само сабой. Гульня – зусім не адзіны спосаб для гэтага. Але – вельмі важны, таму што гульня і ўменне гуляць – гэта першае, з чым сутыкаецца маленькі чалавек.

Дадзеныя прыёмы можна выкарыстоўваць на ўроках, а таксама плануючы мерапрыемствы ў рамках тэматычных тыдняў, выхаваўчай работы шостага школьнага дня, святкавання юбілейных дат, звязаных з ўгодкамі пісьменнікаў і іх твораў. Падкрэслім, што гэта толькі прыёмы, якія можна выкарыстоўваць, плануючы тую ці іншую выхаваўчую справу.

**Гульня "Медыя-азбука"**

Правілы: вучні адгадваюць малюнак на слайдзе. Адказ пачынаецца на адпаведную літару па алфавіце. Улічваючы высновы псіхолагаў, паводле якой прыкладна 40% любой аўдыторыі - візуалы, дадзены прыём - адзін з найбольш эфектыўных і любімых дзецьмі. Да таго ж ён універсальны: можа выкарыстоўвацца ў пазаўрочнай дзейнасці практычна па ўсіх вучэбных прадметах. Варта заўважыць, што адна і тая ж карцінка можа быць змешчана на слайдах з рознымі літарамі, паколькі і адгадкамі будуць служыць розныя словы.

Невялікай разнавіднасцю гэтай гульні, праўда, без візуальнага эфекту, з’яўляюцца “Пытанні з падказкай”, калі ў алфавітным парадку пасля літары-падказкі, на якую будзе пачынацца адказ, ідзе пытанне:

“К. Чорны “Пошукі будучыні”

А – прозвішча чалавека, які застрэліў графа Паліводскага (Акаловіч);

Г – імя немца – сына (Густаў);

З – менавіта гэта даў немец-бацька Волечцы (золата);

К– хвароба, на якую захварэла дачка Волькі і Костуся ў лагеры (коклюш);

Л– імя дачкі Сымона Ракуцькі і дачкі Волечкі (Ліза);

М – гэтай стравай Волечка адпойвала немца (малако);

Н – Прозвішча бацькі Волечкі (Нявада);

П – Прозвішча чалавека, які выгнаў Ракуцькаў з новай хаты (Паліводскі);

С – мястэчка, дзе разгортваюцца асноўныя падзеі (Сумлічы);

Т– імя сына Сымона Ракуцькі (Тамаш);

Ф – аўтар слоў:”Гэта ж ён думае, што я яму даў атруты”(фельчар);

Ш – прозвішча немца-старэйшага і маладога (Шрэдэр).

**Гульня “Перакрутышы”**

Перакрутышы выдатна гуляюцца хорам, што развівае "пачуццё локця", так неабходнае камандзе. Правілы: вядучы, у дадзеным выпадку часцей настаўнік, прапануе гульцам вядомыя фразы, выказвання, цытаты, у якіх кожнае слова ператворана ў супрацьлеглае. У выніку замест "Сонца" чуем "Месяц", замест "чорны" - "белы" і г.д. У нашым выпадку адказамі да перакрутышаў будуць назвы літаратурных твораў.

|  |  |
| --- | --- |
| Знаходка | Г.Далідовіч “Страта” |
| Дурны сын | “Разумная дачка” |
| Дужы сын | У. Караткевіч “Нямоглы бацька” |
| Свая беднасць | Г.Марчук “Чужое багацце” |
| Расказаная быль | А.Федарэнка “Падслуханая казка” |
| Падначалены | Я. Колас “Дарэктар“ |
| Летам | М. Багдановіч “Зімой” |
| Ваўкі | І. Пташнікаў “Алені” |
| На сушы | Я.Колас “На рэчцы” |
| Горкія грушы | В.Адамчык “Салодкія яблыкі” |
| Ворагі | А. Васілевіч “Сябры” |
| Рамонкі (Ружы) | М. Лынькоў “Васількі” |
| Раўніна | Я. Купала “Курган” |
| Чужая справа | Д. Бічэль “Роднае слова” |
| Хлопцы будучага міру | Е.Лось “Дзяўчаты мінулай вайны” |
| Бацька | Н. Гілевіч “Маці” |
| З Купалля ад бацькі | З.Бядуля “На Каляды к сыну” |
| Травы ўваскрасаюць | М. Танк “Дрэвы паміраюць” |
| Раніца | А.Дудараў “Вечар” |
| Сінічына маўчанне | В.Быкаў “Жураўліны крык” |
| Чужына | У. Караткевіч “Бацькаўшчына” |
| Старая вада | Я.Колас “Новая зямля” |
| Вырытая нара | Я. Купала “Раскіданае гняздо” |
| Чужыя верхавіны | М. Гарэцкі “Роднае карэнне” |
| Сябры | М. Зарэцкі “Ворагі” |

“Марскі бой” **–** гэта гульня, якая вельмі падобная да звычайнага клетачнага марскога бою, у які любяць гуляць вучні на сумных уроках. Розніца толькі ў тым, што ў нашым выпадку патрэбна веданне літаратурных твораў. Вучні атрымліваюць аркушы паперы з полем 10х10 квадратаў, а таксама 10 пытанняў. Кожнае пытанне разлічана на адзін радок поля. Словы ў гэтым радку **–** варыянты адказаў на гэта пытанне. Вучань павінен замаляваць тыя квадраты, у якіх, на яго погляд, змешчаны правільныя адказы. Трэба ўлічваць, што ў пэўным радку правільных адказаў увогуле можа не быць. Такім чынам, калі па ўсяму полі вучань замалюе патрэбныя квадраты, атрымаецца поле з караблямі, як у сапраўдным марскім боі.

Урок абагульнення і сістэматызацыі ведаў у канцы года. “Марскі бой”. Пытанні:

1. Месцы, дзе адбывалася дзеянне ў рамане Уладзіміра Караткевіча “Каласы пад сярпом тваім”. (Загоршчына, Азярышча, Вільня, Мінск)
2. Жаночыя імёны з рамана Івана Мележа “Людзі на балоце”. (Куліна)
3. Мянушкі герояў з беларускай літаратуры. (Канапляначка, Корч)
4. Беларускія паэты (П. Панчанка, А.Куляшоў)
5. Працаўнікі геалагічнага інстытута з п’есы Кандрата Крапівы “Хто смяецца апошнім”. (Зёлкін)
6. Імёны сялян з рамана Уладзіміра Караткевіча “Каласы пад сярпом тваім”. (Марта)
7. Імёны, выкарыстаныя ў аповесці Уладзіміра Караткевіча “Дзікае паляванне караля Стаха”. (Ігнась, Рыгор, Ясік)
8. Жывёлы, якія ўзгадваліся ў рамане Уладзіміра Караткевіча “Каласы пад сярпом тваім”. (Мядзведзь)
9. Прозвішчы герояў Зарэцкага. (Купрыянава)
10. Творы Уладзіміра Караткевіча. (“Зброя”, “Сіняя-сіняя”, “Маці ўрагану”, “Чазенія”)

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 1.Раўбічаўка | Дзеркачоў млын | Загоршчына | Гродна | Гомель | Слуцк | Пскоў | Азярышча | Вільня | Мінск |
| 2.Агрыпіна | Міхаліна | Куліна | Тэкля | Кацярына | Адэля | Настасся | Валянціна | Мар'я | Сцепаніда |
| 3.Канапляначка | Бульба | Корч | Шыпшынніца | Чырвоны Нос | Якбыццам-Ігнат | Безрайковы | Грошнік | Аўсянка | Валацужны сабака |
| 4. І. Мележ | М. Гарэцкі | П. Панчанка | Я. Корчак | В.Ластоўскі | М. Зарэцкі | В. Мураўёў | К. Чорны | А. Куляшоў | Яўхім  Глушак |
| 5. Ганна Паўлаўна | Трымайзяпа | Валя | Цёця Тася | Зёлкін | Жуляга | Нікановіч | Левандовіч | Цюцік | Свінтус |
| 6. Эвеліна | Франс | Алесь | Ілля | Марта | Ядвіга | Надзея | Антаніда | Мікіта | Яраш |
| 7. Наталля | Машэка | Ігнась | Кастусь | Васіль | Алена | Яўхім | Рыгор | Ясік | Міканор |
| 8.Мядзведзь | Кошка | Вавёрка | Чапля | Дзік | Каршун | Яшчарка | Шчупак | Авечка | Канарка |
| 9.Купрыянава | Свеціловіч | Біскуповіч | Крутагорскі | Марцінкевіч | Загорскі | Купрына | Клімчук | Крумкач | Шабета |
| 10."Нарач" | "Скрыпка" | "У лазні" | "Зброя" | "Сіняя-сіняя" | "Маці ўрагану" | "Рускі" | "Голы звер" | "Чазенія" | "Сцежкі-дарожкі" |

**Гульня “Гасцініца”**

(у колах аматараў інтэлектуальных гульняў часам можна сустрэць іншыя назвы гэтага прыёму – “Персанажы”, “Героі”, **–** але сутнасць тая ж). Гульня патрабуе ведання асноўных момантаў сюжэту твора, умення выдзяляць найбольш значныя з іх для характарыстыкі персанажаў. Асноўнымі яе ўдзельнікамі могуць быць 8 вучняў, усе астатнія – назіральнікі. Кожнаму з гульцоў на лоб (папярэдне настаўніку неабходна папрасіць прабачэння за тое, што этыкеткі будуць прымацаваны на лоб, але такія ўмовы гульні) прымацоўваецца этыкетка з абазначэннем ролі. Задача ўсіх удзельнікаў – праз ускосныя пытанні, на якія можна адказаць толькі “так” або “не”, дапамагчы кожнаму вучню вызначыць, якога героя ён прадстаўляе. Напрыклад, можна запытаць: “Я дзяўчына? Мужчына? Я малады (стары, малы)? Мой лёс у творы склаўся трагічна? Мая дзейнасць і маё жыццё мяне задавальняюць?” і да таго падобныя.

Метад паслядоўных набліжэнняў прывучае рабят прадумваць пытанні, мінімізаваць іх колькасць і час, які затрачваецца на разгадку. Падчас гульні нельга дапускаць “харавых” пытанняў, варта адсочваць паўторы, кожны раз заклікаючы не толькі абдумваць сваё пытанне, але і сачыць за ходам абмеркавання.

Пасля таго, як вызначаны ўсе героі, удзельнікі поўнасцю ўваходзяць у іх вобразы. Далей неабходна рассяліцца ў гасцініцы. У іх распараджэнні два 3-месныя нумары і адзін 2-месны (8 асноўных удзельнікаў). Пасяліцца ўсе павінны пры агульнай згодзе, пад прымусам нікога сяліць нельга. Героі могуць быць самыя розныя (з аднаго твора або з некалькіх). Пры размеркаванні герояў неабходна асцярожна і прадумана падыходзіць да іх выбару, каб не пакрыўдзіць вучняў. Удзельнікі гульні называюць варыянт рассялення ў нумары гасцініцы, да якога яны прыйшлі ў выніку абмеркавання, каменціруюць яго. Свае варыянты прапаноўваюць і назіральнікі, а таксама настаўнік.

Прыклады рассялення літаратурных герояў у “Гасцініцы” (II чвэрць, заключны ўрок) могуць быць наступнымі:

* героі: Аўдоцця, Даніла (З. Бядуля “Бондар”), Архіп Лінкевіч (М. Гарэцкі “Роднае карэнне”), Чарнавус, Вера, Гарлахвацкі, Туляга (К. Крапіва “Хто смяецца апошнім”, Самсон Самасуй (А. Мрый “Запіскі Самсона Самасуя”);
* варыянт рассялення: 3-месны нумар – Архіп Лінкевіч, Чарнавус, Туляга –сумленныя вучоныя, адукаваныя людзі, жыццёвае крэда якіх - самааддана служыць людзям на сваім месцы; 2-месны нумар – Вера, Аўдоцця – самаахвярныя жанчыны, кожная ў сваёй жыццёвай сітуацыі;
* 3-месны нумар – Гарлахвацкі, Самсон Самасуй, Даніла – эгаістычныя людзі з завышанай самаацэнкай, не цэняць тых, хто побач. Апошні герой, Даніла, выклікае шмат дыскусій і пытанняў, вырашыць якія дапамагае ізноў жа дабрае валоданне зместам апавядання.

Трэба заўважыць, што часцей выкарыстоўваецца першая частка гульні(да “рассялення”), дзе колькасць удзельнікаў можа лёгка вар’іравацца ў той ці іншы бок.

**“Свая гульня”**

Яна, як правіла, складаецца з некалькіх тэм. Кожная тэма - з пяці пытанняў рознай ступені складанасці: ад 10 да 50 балаў. У выпадку правільнага адказу балы дадаюцца, у выпадку няправільнага – «мінус». У выпадку пропуску адказу не адбываецца ні таго, ні іншага.Гульня складаецца з некалькіх тэм. Кожная тэма складаецца з пяці пытанняў рознага кошту (ад 10 да 50).   
У выпадку слушнага адказу вучань атрымлівае колькасць балаў, роўную кошту пытання. У выпадку няправільнага адказу вучань губляе колькасць балаў, роўную кошту пытання.

Жаночыя вобразы ў рамане Івана Мележа “Людзі на балоце”

10. Як завуць Чарнушкаву дачку? (Ганна)

20. Як завуць дзяўчыну, якая кахала Яўхіма Глушака? (Хадоська)

30. Як завуць другую жонку Чарнушкі? (Куліна)

40. Як завуць маці Васіля? (Алена)

50. Як людзі называлі глінішчанскую знахарку? ( Захарыха)

Прадстаўлены фрагмент, дарэчы, складзены вучнямі. Магчыма, не надта складаны, што яшчэ раз даказвае магчымасць выкарыстання прыёмаў інтэлектуальных гульняў у класах з розным узроўнем падрыхтаванасці і матывацыі.

**Гульнёвы прыём “Дэтэктыў”**

вымагае добразычлівай атмасферы ў класе, якая стварае ўмовы для прадуктыўнай гульні. Вучэбная прастора арганізавана так, што вучні пастаўлены ў сітуацыю, якая вымагае ад іх уступлення ў дыялог, палілог. Дэтэктыў  **–** гэта адзін з вучняў. Ён выдаляецца за дзверы на пэўны час. Пакуль тое, настаўнік выбірае літаратурны твор і прызначае героямі з гэтага твора вучняў. Задача дэтэктыва **–** вызначыць, дзе ён апынуўся, і кім з’яўляюцца людзі навокал, так сказаць, аднавіць карціну здарэння. Гульня ў свій час настолькі захапіла дзесяцікласнікаў, што іх творчая група стала пераможцай раённага і занальнага тураў абласнога краязнаўчага конкурсу “Галасы гісторыі”, адным з этапаў якога быў конкурс “Гістарычныя постаці”(па ўмовах правядзення нагадвае “Дэтэктыў” **–**  супернікі адгадваюць гістарычнага дзеяча па прапанаваным камандай тэатралізаваным урыўку).

**Гульня «Верыш - не верыш»**

Зачытваюцца нейкія сцвярджэнні, а вучні павінны ў сваёй камандзе выпрацаваць адказ тыпу «верым» або «не верым» (можна выкарыстоўваць для кожнай каманды карткі са словамі «ТАК» і «НЕ»). Напрыклад:

**Гульня «Гібрыд».**

Ад кожнага з двух твораў аднаго і таго ж аўтара ўзятыя кавалкі назваў і аб'яднаны ў нейкае «новы твор». Трэба вызначыць сапраўдныя назвы абодвух твораў і аўтара.

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| «Новы твор» | Сапраўдныя назвы двух твораў | Аўтар |
|  |  |  |
|  |  |  |
|  |  |  |
|  |  |  |
|  |  |  |

Пры вывучэнні жыццёвага і творчага шляху пісьменнікаў кантрольна-ацэначную дзейнасць можна ажыццяўляць з дапамогай **гульні “Міннае поле”,** калі настаўнік агучвае пытанне і варыянты адказу на яго. На першыя чатыры пытанні **–** 4 варыянты адказаў, на наступныя чатыры **–** тры варыянты адказаў, на апошнюю чацвёрку **–** 1 варыянт адказа. Заўсёды толькі адзін адказ правільны, але задача вучняў выбраць якраз дакладна няправільны адказ. Тыя, хто падняў рукі на правільны адказ, “падарваліся” на міне. Калі нават застаўся адзін “жывы” вучань, а пытанні не скончыліся, ён павінен дайсці да канца і не “падарвацца”. Толькі ў такім выпадку яго можна лічыць пераможцам. Гульня патрабуе, акрамя ведання матэрыялу, высокай ступені сканцэнтраванасці і ўважлівасці:

“Аркадзь Куляшоў. Выкарыстоўваецца гульня “Міннае поле”:

1. У Аркадзя Куляшова ёсць верш “Маё пасведчанне”, дзе ён гаворыць пра год свайго нараджэння:

Дадзена яно сабе самому  
У тым, што нарадзіўся ў год вайны.  
Нянек не было ў мяне, вядома,  
Песень не спявалі мне яны. Які гэта год?

**1)1914** 2)1915 3)1916 4)1917

1. Колькі год было пачынаючаму паэту, калі быў надрукаваны яго першы зборнік?

1)10 2)12 3)14 **4)16**

1. Назвіце жаночае імя, якое часцей за іншыя сустракаецца ў творах Аркадзя Куляшова.

1)Марыя **2)Алеся** 3)Ганна 4)Алена

1. У якім раёне нарадзіўся Куляшоў?

1)Магілёўскі 2)Крупкаўскі **3)Касцюковіцкі** 4)Клімавіцкі

1. З кім з рускіх паэтаў Куляшоў меў добрыя зносіны і сустракаўся адпачыць па-сяброўску?

1)Сіманаў 2)Маякоўскі **3)Твардоўскі**

1. Як звалі бацьку паэта?

**1)Аляксандр** 2)Георгій 3)Валянцін

1. У якую настольную гульню любіў гуляць Аркадзь Куляшоў?

**1)шахматы** 2)шашкі 3)даміно

1. Урыўкі з якога класічнага твора рускай літаратуры перакладаў Аркадзь Куляшоў?

1)“Мцыры” М. Лермантава **2)“Яўген Анегін” А.Пушкіна** 3) “Дванаццаць” А. Блока

1. Якія карані, акрамя беларускіх і ўкраінскіх, былі ў паэта?

**1)італьянскія** 2)іспанскія

1. У якім годзе Аркадзю Куляшову было просвоена званне Народнага паэта Беларусі?

**1)1968** 2)1956

1. Якое дзявочае прозвішча было ў жонкі паэта Ксеніі Фёдараўны?
2. Раніца  **2)Вечар**
3. У якім годзе заснаваны музей, прысвечаны Аркадзю Куляшову?

**1)1984** 2)1994

Пры вывучэнні тэм, звязаных з паэзіяй, натуральным будзе выкарыстанне **“Рэшата”.** Гэта гульня, у якой вучням прадстаўлены радок са словамі з пэўнага верша, але словы ўзяты з розных частак. Тым не меней дадзены радок можа мець сэнс. Задача вучняў – вызначыць, з якога верша складзены радок. Паэзія Максіма Танка:

|  |  |
| --- | --- |
| 1. | …кажы…сястра…не плач…стары…з-за крат…верыць мне…здаецца…ад слёз… |
| 2. | З легендаў…народа…ты правяла…туды, дзе…акрываўлены…дым…у хаце… |
| 3. | Расце…сасна…да дна…маткі…дзе…зоры…у выраі…дом. |
| 4. | Непакой…за твой…хлеб…быў часамі салёны…ад пораху…калі я…рукі складу. |
| 5. | О…хацеў…дзяўчыне…я…прызнацца…ні ў час…пра…каханне. |
| 6. | Звон…быццам…бровы…і…смуглыя рукі…набожна…шуміць…а потым…пад зводы… |
| 7. | …тыя…і я…спявалі…дзень…і ноч…ўсё жыццё. |

Адказы

1. “Спатканне”
2. “Родная мова”
3. “Каб ведалі”
4. “Мой хлеб надзённы”
5. “Завушніцы”
6. “AveMaria”
7. “Працягласць дня і ночы”

Пры вывучэнні гэтых жа тэм гуляю з вучнямі ў “Перакрутышы” – прыём , калі настаўнік зашыфроўвае назву твора,або радок з верша, замяняючы кожнае слова антонімам. Задача вучняў **–** здагадацца і адказаць, што зашыфравана.

Інтэлектуальных гульняў увогуле значна больш, чым прыведзена тут. Я ўзгадала толькі некаторыя з тых, што знайшлі шырокую практычную рэалізацыю ў маёй педагагічнай дзейнасці. Гульні могуць быць індывідуальнымі і групавымі, праводзіцца ў вуснай і пісьмовай форме. Падчас такой дзейнасці вучань павышае сваю ўнутраную матывацыю, атрымлівае новыя веды, здабытыя ў працэсе ўзаемадзеяння. Такія веды будуць больш трывалымі, свядомымі, а гэта значыць, больш якаснымі.

Каб прымусіць дзіця думаць, тварыць, ствараць, неабходны творчы падыход да кожнага прыёму. І як вынік гэтага – паўсядзённы пошук і пакуты: ці атрымаецца? Талент настаўніка раскрываецца тады, калі яму ўдаецца захапіць дзіця і павесці ў свет невядомага настолькі, каб яму самому захацелася спазнаць новае, самому вырашыць пастаўленую перад ім задачу.