

Гуляем і вучымся
Выкарыстанне гульні на ўроках беларускай мовы ў пачатковых
класах

І. К. Жукоўская,
настаўнік пачатковых класаў першай катэгорыі

*Не сілай выкладай дзецям навукі, шаноўны,
а ў працэсе гульні, тады ты лепш убачыш,
хто да чаго схільны.*

Сакрат.

Вядомаму вучонаму А.Эйнштэйну належаць словы: «Пазнанне атама – дзіцячая гульня ў параўнанні з загадкамі дзіцячай гульні.»

У практыцы навучання назіраецца супярэчнасць паміж зніжэннем пазнавальнай цікавасці дзяцей да вучэння і патрабаваннямі сучаснага грамадства да павышэння якасці адукацыі. Дадзеная супярэчнасць дазваляе сфармуляваць наступнае пытанне: як пабудаваць работу на вучэбным занятку, каб павысіць пазнавальную актыўнасць і цікавасць вучняў? І менавіта пры рабоце з малодшымі школьнікмі і неабходна ўсё часцей выкарыстоўваць новыя гульні.

Прапануем вашай увазе вопыт выкарыстання гульні на уроках беларускай мовы ў пачатковых класах.

У сучасных умовах арганізацыі адукацыйнага працэсу гульня выкарыстоўваецца ў якасці:

- самастойнага метаду навучання для асваення пэўнай вучэбнай тэмы;
- элемента іншага метаду навучання або гульнявога прыёму навучання;
- формы правядзення цэлага вучэбнага занятку або яго часткі;

- формы арганізацыі пазакласнага мерапрыемства.

Выкарыстанне гульні на навучальным занятку адбываецца па алгарытму:

- ✓ дыдактычная мэта ставіцца перад навучэнцамі ў форме гульнявой задачы;
- ✓ вучэбная дзейнасць падпарадкоўваецца правілам гульні;
- ✓ вучэбны матэрыял выкарыстоўваецца ў якасці сродку гульні;
- ✓ у вучэбную дзейнасць ўводзіцца элемент спаборніцтва, які перакладае дыдактычную задачу ў гульнявую;
- ✓ выкананне дыдактычнага задання звязваецца з гульнявым вынікам.

Перавагай выкарыстання гульні з'яўляецца тое, што яна адпавядае узроставым і індывідуальным магчымасцям вучняў, можа прымяняцца на любым этапе вучэбнага занятку, спрыяе актывізацыі пазнавальнай дзейнасці дзяцей, развіццю іх увагі, мыслення, павышэнню якасці адукацыі.

У залежнасці ад дыдактычнай мэты ўрока прапануем наступную класіфікацыю гульняў.

1. Гульні, накіраваныя на асэнсаванае ўспрыманне беларускай мовы. Дапамагаюць навучэнцам устанаўліваць значэнне слова.

Гульня «Складальнікі слоўніка»

Мэта: вучыць устанаўліваць значэнне слова, фарміраваць асэнсаванае ўспрыманне беларускай мовы.

Правілы: настаўнік дае тлумачэнне слова, а дзеці яго называюць.

Напрыклад: восьмы месяц года (*жнівень*), жаданне есці (*апетыт*), скрыначка для школьных прылад (*пенал*) і г. д.

Гульня «Пагавары з іншапланецянінам»

Мэта: вучыць устанаўліваць значэнне слова, фарміраваць асэнсаванае ўспрыманне беларускай мовы.

Правілы: растлумач слова так даступна, каб зразумеў іншапланецянін, які ніколі не бачыў гэтага прадмета ці з'явы.

Гульня «Свята літары»

Мэта: фарміраваць маўленча-камунікатыўныя ўменні і навыкі.

Правілы: падабраць як мага больш сказаў, у якіх кожнае слова пачынаецца з адной пэўнай літары. (*Мама мыла мылам маленькую Машу.*)

Своечасовая і свядомая работа вучняў па выпраўленні сваіх памылак – найважнейшая ўмова забеспячэння іх арфаграфічнай граматычнасці. Сістэматычная і мэтанакіраваная работа над памылкамі выхоўвае ў дзяцей арфаграфічную пільнасць, адказныя адносіны да пісьма.

2. Гульні, накіраваныя на фарміраванне арфаграфічнай граматычнасці.

Гульня «Бюро знаходак»

Мэта: фарміраваць арфаграфічную пільнасць.

Абсталяванне: літары і знакі прыпынку на магнітных картках.

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

Гульня «Супермаркет»

Мэта: адпрацоўваць навык граматычнага пісьма (у залежнасці ад вучэбнага матэрыялу).

Правілы: настаўнік – прадавец, вучні – пакупнікі. Пакупнік мае права купіць толькі той тавар (слова на картцы або на дошцы), у якім ёсць арфаграма на пэўнае правіла (у залежнасці ад тэмы урока).

3. Гульні, якія знаёмяць вучняў з напісаннямі, заснаванымі на марфалагічным прынце правапісу.

Гульня «Лішняе слова»: пошук у літарным радзе «лішняга слова», разбор па саставе аднакаранёвых слоў.

Гульня «Аўкцыён» : падбор як мага больш аднакаранёвых слоў.

Гульня «Збяры слова» : утварэнне новых слоў з прапанаваных частак.

4. Гульні, накіраваныя на фарміраванне ведаў, уменняў і навыкаў па пэўнай тэме.

Гульня «Шпагалка»

Мэта: фарміраваць веды, уменні і навыкі па пэўнай тэме.

Абсталяванне: аркушы паперы аднолькавага фармату, падручнік.

Правілы: у гульні ўдзельнічае ўвесь клас. Вучням прапануецца скласці шпаргалку па вывучаным раней тэмам. Яна павінна быць мінімальнай па аб'ёме і максімальнай па інфармацыі, каб зразумець яе мог той, хто атрымае. Пры складанні шпаргалак дазваляецца карыстацца падручнікам. Пасля выканання задання вучні садзяцца ў круг і па сігналу настаўніка перадаюць шпаргалкі з рук у рукі. Пасля сігналу «стоп» перадача шпаргалак забараняецца. Выбраны вучань чытае шпаргалку, якую трымае ў руках, пераказвае зашыфраваны ў ёй вучэбны матэрыял.

Гульня «Каляровыя сцяжынкi»

Мэта: замацоўваць вывучаны матэрыял.

Абсталяванне: карткі рознага колеру з заданнямі на вывучаныя тэмы (заданні па адной тэме прапануюцца 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.

Прыводзім прыклады гульнявых прыёмаў.

1. Гульнявыя прыёмы, накіраваныя на развіццё вуснага маўлення.

Дазваляюць развіваць творчыя здольнасці і даследчыя ўменні, фантазію і мову.

«Загадалкі» : вядучы выходзіць да дошкі; дзеці па чарзе задаюць яму пытанні. (Колькі табе гадоў? Калі ў цябе дзень нараджэння? Якога колеру у цябе вочы?). Калі вядучы памыліўся, яго месца займае другі вучань.

«Сачынялкі»: прыдумаць некалькі спосабаў прымянення любому прадмету – пустой скрынцы; шарыку, які лопнуў; фанціку ад цукеркі.

«Магазін цацак»: на стол выстаўляецца некалькі цацак. Настаўнік аб'яўляе аб адкрыцці магазіна. Каб купіць цацку, трэба выканаць правіла: не называць яе, а апісаць прыкметы. Па апісанню прадавец пазнае цацку і прапануе яе.

2.Гульнявыя прыёмы, якія выкарыстоўваюцца пры дыферэнцыраваным падыходзе да навучання.

«*Гара дасягненняў*» уяўляе сабой плакат з выявай гары. Для яе падножка – макеты чалавечкаў з імёнамі вучняў класа (на магнітах). На верхняй частцы гары вешаюцца заданні для вучняў. Па меры іх выканання дзеці рухаюцца на вяршыню гары. Дадзены прыём можна выкарыстоўваць на ўсіх этапах урока. Можна падрыхтаваць два «шляхі ўзыходжання»: адзін з заданнямі базавага ўзроўню, другі – больш складанага ці творчага (усё залежыць ад узроўню падрыхтоўкі вучняў). Гульнявы прыём дазваляе кожнаму вучню рухацца ў сваім асабістым тэмпе, адносна сваёй траекторыі развіцця, з вялікай цікавасцю і імкненнем да поспеху.

«Алігарх»

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

Абсталяванне: заданні рознай складанасці, гульнявыя грошы.

Правілы: на наборным палатне выстаўлены каляровыя канверты, на якіх указаны кошт заданняў. Клас дзеліцца на каманды. Кожная атрымлівае заданне (заданні могуць быць дыферэнцыраваныя). Перамагае тая каманда, якая заробіць больш грошай (балаў).

Якое месца павінна займаць гульня на ўроку? Вядома, не можа быць канкрэтнага адказу на гэтае пытанне. Галоўнае, каб гульня дапамагала дасягнуць вучэбнай і выхаваўчай мэты. Колькасць гульняў на ўроку павінна быць разумнай. У пачатку ўрока гульня мае на мэце зацікавіць, арганізаваць вучняў, у сярэдзіне ўрока – павінна дапамагчы засвоіць вучэбны матэрыял, а ў канцы – гульня можа насіць пошукавы характар. Але на любым этапе яна павінна быць цікавай, даступнай, уключаць розныя віды дзейнасці вучняў, бо, як адзначыў некалі А.Эйнштэйн, «Гульня – найвышэйшая форма даследаванняў.»

Літаратура

1. Бесова, М. А. К познанию мира – через игру: метод. пособие / М. А. Бесова – Минск: Инвеста, 1995. – 192 с.

2. Газман, О. С. В школу с игрой / О. С. Газман, Н. Е. Харитонова. – М.: Просвещение, 1991. – 96 с.

3. Филлипенко, Н. Д. Учебно-дидактические игры как средство развития познавательной деятельности учеников / Н. Д. Филлипенко // Пачатковая школа. – 2009. – № 7. – С. 55–58.