УДК 372.881.1

ВЫКАРЫСТАННЕ ГУЛЬНЁВАЙ ТЭХНАЛОГІІ НА ЎРОКАХ БЕЛАРУСКАЙ МОВЫ Ў 5–6 КЛАСАХ ДЛЯ ПАВЫШЭННЯ МАТЫВАЦЫІ НАВУЧАННЯ

Балычава Наталля Іванаўна
настаўнік беларускай мовы і літаратуры дзяржаўнай установы адукацыі
“Сярэдняя школа № 39 г. Магілёва”
(г. Магілёў, Беларусь)
mogilev_school39@octroo.datacenter.by

Праблема матывацыі да вучобы, прывіцця цікавасці да ведаў застаецца актуальнай. У сваёй працы я выкарыстоўваю элементы гульнёвай тэхналогіі. Гульнёвая дзейнасць ствараецца на ўроках пры дапамозе гульнёвых прыёмаў і сітуацый, якія выступаюць як сродак стымулявання вучняў да навучальнай дзейнасці.

Сёння адукацыйны працэс вырашае два важныя пытанні: чаму вучыць і як вучыць. Чаму вучыць – гэта пытанне зместу адукацыі. А вось як вучыць – гэта праблема больш складаная, яна датычыць метадаў і адукацыйных тэхналогій, галоўная задача якіх – не толькі даваць веды, але і развіваць асобу навучэнца. Развіццё ніколі не можа быць дасягнута шляхам прымусу, яно мае месца толькі тады, калі чалавек сам цягнецца да ведаў, да творчасці [2, с. 3].

Праблема матывацыі да вучобы, прывіцця цікавасці да ведаў застаецца актуальнай і зараз, асабліва пры пераходзе з 1-й ступені навучання на 2-ю.

У сваёй працы элементы гульнёвай тэхналогіі я выкарыстоўваю даўно. Але асаблівую ўвагу пачала надаваць гульні, калі заўважыла, што яе сістэматычнае выкарыстанне садзейнічае павышэнню якасці ведаў вучняў, развівае цікавасць да прадмета, павышае матывацыю да навучання. Падштурхнула да дзейнасці і тое, што кожны год мне даводзіцца працаваць у 5-6 класах. Спачатку я прааналізавала псіхолага-педагагічную, лінгвістычную і навукова-метадычню літаратуру па дадзенай тэме, азнаёмілася з праграмай па беларускай мове для 4-га класа, пагутарыла з настаўнікамі пачатковых класаў, пазнаёмілася з методыкай іх выкладання, наведала ўрокі беларускай мовы з выкарыстаннем элементаў гульнёвай тэхналогіі ў 3-м і 4-м класах. Затым спланавала сваю далейшую работу з улікам прынцыпу пераемнасці “пачатковая школа – сярэдняе звяно”.

Гульнёвая дзейнасць ствараецца на ўроках пры дапамозе гульнёвых прыёмаў і сітуацый, якія выступаюць як сродак стымулявання вучняў да навучальнай дзейнасці.

Электронный архив библиотеки МГУ имени А.А. Кулешова

Гульнёвая тэхналогія можа быць выкарыстана на розных этапах урока. На любым этапе ўрока гульня павінна адказваць наступным патрабаванням: быць цікавай, даступнай, уключаць розныя віды дзейнасці дзяцей [1, с. 34]. У пачатку ўрока мэта гульні – арганізаваць і зацікавіць дзяцей, стымуляваць іх актыўнасць. У сэрэдзіне ўрока дыдыктычная гульня павінна вырашыць задачу засваення тэмы; у канцы ўрока гульня можа насіць пошукавы характар. Важна з самага пачатку зацікавіць вучняў, каб яны разумелі, што менавіта ім трэба вывучаць і засвойваць на ўроку. Але дзеці ўсе розныя. Значыць, падыходы ў навучанні павінны быць рознымі не толькі з педагагічнага пункту гледжання, але і з псіхалагічнага. Плануючы свой урок, я ў першую чаргу думаю аб тым, каб на ім было цікава і моцным вучням, і слабым. Вельмі важна цікава пачаць урок, бо 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. Так, на матывацыйным этапе ўрока выкарыстоўваю гульню "Я буду шчаслівы, калі...". Для таго, каб зацікавіць вучня з першых хвілін урока, выкарыстоўваю такі прыём: да ўрока ў якасці эпіграфа выкарыстоўваю словы вядомых людзей. Такія радкі ствараюць эмацыянальны настрой, маюць выхаваўчае значэнне. У пачатку ўрока беларускай мовы практыкую лічбавую гульню- дыктант "Так ці не?". Я прапаную сцвярджэнне, а вучням неабходна адказаць, правільныя яны ці не. Калі адказ "так" – запісаць 1, калі "не" – 0. На такім этапе ўрока, як праверка дамашняга задання, эфектыўным і цікавым будзе правядзенне гульні "Разумная парачка", у час якой вучні самі павінны фармуляваць і задаваць пытанні па пройдзеным матэрыяле сваім аднакласнікам. На сваіх уроках даволі часта прымяняю гульню "Тэлеграма" пры акрэсліванні задач па тэме ўрока. На дошцы запісваецца слова, на кожную літару якога трэба сфармуляваць задачы па тэме ўрока.

Асаблівую ўвагу надаю рэфлексіі, якая садзейнічае развіццю рэфлексіўных здольнасцей, павышэнню вучэбнай матывацыі і лепшаму засваенню вучэбнага матэрыялу. Гэта могуць быць сінквейн, "Пісьмо самому сабе". Пазнавальную цікавасць дзіцяці я развіваю і пры выкананні дамашняга задання. Можна практыкаваць нетрадыцыйныя віды дамашняга задання: складанне слоўнікаў, табліц, схем, алгарытмаў, напісанне казак, вершаў.

Знаходзячыся ў пошуку вырашэння праблемы павышэння матывацыі вучняў на ўроках беларускай мовы і прывіцця цікавасці да прадмета, я вырашыла апрабаваць элементы гульнёвай тэхналогіі пры вывучэнні розных

Электронный архив библиотеки МГУ имени А.А. Кулешова

раздзелаў лінгвістыкі. Гэтая праблема падштурхнула мяне размеркаваць дыдактычныя гульні ў залежнасці ад тыпу ўрока, этапу ўрока і раздзела лінгвістыкі. Гэта дапамагло зрабіць працэс навучання больш асэнсаваным, эмацыянальна афарбаваным і, як вынік, больш эфектыўным. Так, пры вывучэнні раздзела "Фанетыка" выкарыстоўваю гульню "Чый букет лепшы ?" Прапаную вучням назбіраць кветак, у якіх ёсць хаця б адзін мяккі гук (цыкорый, вяргіня, рамонак, фіялка, язмін, нарцыс, бэз, гваздзік, ружа, шыпшына, валошка, гладыёлус, настурка, званочак). Словы на лістах паперы надрукаваны загадзя, "букет" трэба назбіраць ў сшытак. Гэты гульнёвы момант дапамагае лепш запомніць цвёрдыя і мяккія гукі, пазнаёміцца з назвамі кветак на беларускай мове.

Пры вывучэнні назоўніка ў 5–6 класах выкарыстоўваю гульню "Што ёсць у лесе…". Перад вучнямі ставіцца задача – па чарзе называць назоўнікі ў адзіночным ліку назоўным склоне, толькі тыя назоўнікі, якія абазначаюць існуючыя ў лесе прадметы або з'явы. У ходзе дадзенай гульні дзеці выпрацоўваюць навыкі ўжывання назоўнікаў у маўленні, развіваецца іх уважлівасць, памяць, пры гэтым назоўнікі не павінны паўтарацца, а калі вучань называе нейкі незвычайны назоўнік, я захоўваю за сабой права задаць пытанне вучню пра тое, што азначае дадзены назоўнік. Калі вучань не можа назваць патрэбны назоўнік, ён выбывае з гульні. Пераможцам становіцца той, хто застаецца ў гульні апошнім.

Пры вывучэнні таго ж назоўніка ў 6 класе праводжу гульню "Падарунак для…". Вучні па чарзе называюць назоўнікі, якія абазначаюць людзей, іх спецыяльнасці, нацыянальнасць і г.д. Пры гэтым вучні павінны назваць слова ў родным склоне. Я захоўваю за сабой права выправіць няправільна ўжыты канчатак або даю магчымасць гэта зрабіць іншым вучням. У ходзе гульні магу папытацца пра тое, што азначае тое ці іншае слова. Думаю, што гэта важна, бо вучні папаўняюць свой слоўнікавы запас. Пераможцамі могуць стаць некалькі вучняў.

Працуючы штогод у 5–6-х класах, прыйшла да высновы: гульня садзейнічае стварэнню ў вучняў эмацыянальнага настрою, паляпшае агульную працаздольнасць, дае магчымасць шматразова паўтарыць адзін і той жа матэрыял без манатоннасці, тым самым павышаючы ўзровень матывацыі да вывучэння роднай мовы.

Гульнёвая тэхналогія выкарыстоўваецца для рашэння комплексных задач засваення новага, замацавання матэрыялу, развіцця творчых здольнасцей, фарміравання агульнавучэбных уменняў, дае магчымасць вучням зразумець і вывучыць матэрыял з розных пазіцый.

Электронный архив библиотеки МГУ имени А.А. Кулешова

Спіс літаратуры

1. Беспалько, В. П. Педагогика и прогрессивные технологии обучения / В. П. Беспалько. – М. : Просвещение, 1995. – 347 с.

2. Жуковіч, М. В. Фарміраванне ў школьнікаў матывацыі да навучання на ўроках беларускай мовы і літаратуры / М. В. Жуковіч // Беларуская мова і літаратура. – 2004. – № 6. – С. 3–5.

3. Жуковіч, М. В. Сучасныя педагагічныя тэхналогіі на ўроках беларускай мовы і літаратуры: дапам. для настаўнікаў устаноў агул.сярэд. адукацыі з беларус. і рус. мовамі навучання / М. В. Жуковіч. – Мінск : Аверсэв, 2015. – 252 с.

4. Паўлоўская, В. І. Мова: цікава і займальна / В. І. Паўлоўская. – Мінск : Народная асвета, 1989. – 221 с.

5. Солахаў, А. В. Займальны матэрыял па беларускай мове: дапаможнік для настаўнікаў / А. В. Солахаў. – Мінск : Лексіс, 2004. – 176 с.

6. Старычонак, В. Д. Займальная філалогія: дапаможнік для настаўнікаў/ В. Д. Старычонак. – Мінск : Вышэйшая школа, 1998. – 253 с.

Электронный архив библиотеки МГУ имени А.А. Кулешова