

РАЗВІЦЦЁ АРФАГРАФІЧНАЙ ПІЛЬНАСЦІ МАЛОДШЫХ ШКОЛЬНІКАЎ НА ўРОКАХ БЕЛАРУСКАЙ МОВЫ ПРАЗ ГУЛЬНІ І ГУЛЬНЯВЫЯ ПРАКТЫКАВАННІ

Баніна Алена Сяргеёўна

настаўнік пачатковых класаў дзяржаўнай установы адукацыі
«Сярэдняя школа № 39 г. Магілёва»
(г. Магілёў, Рэспубліка Беларусь)

Анацыя. У артыкуле разглядаецца праблема выкарыстання гульніявых практыкаванняў на ўроках беларускай мовы як сродка развіцця арфаграфічнай пільнасці малодшых школьнікаў і спосабы яе рашэння.

Ключавыя словы: камунікатыўная кампетэнцыя, гульні, гульніявыя практыкаванні, этапы ўроку.

Мэта навучання беларускай мове – авалоданне навучэнцамі камунікатыўнымі ўменнямі і навыкамі, неабходнымі для эфектыўнага выкарыстання мовы ў розных сітуацыях зносін, развіццё іх творчага патэнцыялу, далучэнне праз мову да культурных традыцый беларускага народа. Асноўнымі задачамі навучання беларускай мове выступаюць:

- у межах фарміравання моўнай кампетэнцыі: асэнсаванне тэксту, сказа, слова і гука з пункту гледжання іх функцыянавання; авалоданне графікай беларускай мовы; засваенне фанетычных, лексічных і граматычных ведаў для іх прымянення ў маўленчай дзейнасці; узбагачэнне слоўнікавага запasu навучэнцаў, засваенне вымаўленчых нормаў, правілаў правапісу;

- у межах фарміравання маўленча-камунікатыўнай кампетэнцыі: развіццё камунікатыўных уменняў і навыкаў навучэнцаў; развіццё практычных уменняў і навыкаў выкарыстання беларускай мовы ва ўсіх відах маўленчай дзейнасці; развіццё творчых здольнасцей навучэнцаў пры стварэнні ўласных вусных і пісьмовых выказванняў;

- у межах фарміравання лінгвакультуралагічнай і сацыякультурнай кампетэнцыі: развіццё пачуццёва-вобразнага ўспрымання беларускай мовы і ўмення адрозніваць яе ад рускай мовы; асэнсаванне беларускай мовы як нацыянальнай культурнай каштоўнасці; развіццё асэнсаванага ўспрымання беларускай літаратурнай мовы як сродку замацавання культурных традыцый, маральных каштоўнасцей грамадства; засваенне правілаў маўленчага этыкету, сацыяльных норм маўленчых паводзін у розных сітуацыях зносін; развіццё ў навучэнцаў пачуцця прыгажосці, мілагучнасці, выразнасці, эстэтычнай вартасці беларускай мовы.

Вынікі кантрольных дыктантаў па беларускай мове ў пачатковых класах сведчаць аб тым, што 86 адсоткаў вучняў дапускаюць арфаграфічныя памылкі.

Адной з асноўных прычын гэтага з’яўляецца недастаткова сфарміраваная арфаграфічная пільнасць навучэнцаў (няўменне бачыць арфаграмы на пісьме і дыферэнцыяваць іх). У працэсе працы мы прыйшлі да высновы, што на цікавым пазнавальным матэрыяле ў гульні і гульніявых сітуацыях можна дасягнуць пэўных вынікаў, развіць арфаграфічную пільнасць. Актуальнасць выкарыстання гульніявых практыкаванняў заключаецца ў тым, што гульні – гэта абавязковая актуалізацыя, прыцягненне індывідуальнага вопыту ведаў, дзейнасць, якая патрабуе поўнага ўдзелу. Лічым, што гульні садзейнічае развіццю пазнавальных і стваральных здольнасцей вучняў, ключавых кампетэнцый. На думку М.А. Бесавай, адной з іх з’яўляецца камунікатыўная кампетэнцыя [1, с. 25].

На ўроках беларускай мовы мы выкарыстоўваем ліст з пропускаямі, дазваляем прапускаяць напісанне тых літар у словах, у якіх вучань не ўпэўнены. Прапануем ліст з арфаграфічным дробам, дзе вучань адлюстроўвае выбар арфаграмы ў слове. Найбольш эфектыўнымі бачым заданні, пры выкананні якіх ад навучэнцаў патрабуецца самастойна вырашыць арфаграфічную задачу, напрыклад: вырашыце крыжаванку, знайдзіце памылку, дакажыце, што... Дадзеныя заданні навучэнцы выконваюць як індывідуальна, так і ў групах ці парах. Арганізуючы такі від дзейнасці, зважаем на правілы гульні, якія спрыяюць выразным паводзінам навучэнцаў, забяспечваюць ім роўныя ўмовы, выступаюць рэгулятарам гульніявога дзеяння. На першае месца ставім правілы міжасобасных адносін, спрыяючы тым самым кіраванню гульні.

У 1 класе навучэнцы даведваюцца, што вымаўленае ці пачутае слова складаецца з гукаў. Яны вучацца праводзіць гукавы аналіз слова: дзеляць слова на склады, вылучаюць націскны склад, называюць у вызначанай паслядоўнасці гукі, з якіх складаецца слова, характарызуюць, усталёўваюць іх колькасць. Прапануем гульні “Знайсіці памылку ў схеме”, “Угадай слова па схеме”. Практыкаваць дзяцей у дзяленні слоў на склады нам дапамагаюць гульні “Пасажыры, па вагонах”, “Збяры букет”, “Трэці лішні”, “Абяры падарунак”, дзе навучэнцы дзеляць словы на склады, выбіраюць патрэбную літару.

Пры выкананні гульніявых практыкаванняў спалучаем розныя віды дзейнасці. Так, на пачатковым этапе працы мы даем эмацыйную ўстаноўку на гульнію, на ўспрыманне гульніявых задач, у выніку чаго актывізуецца разумовая дзейнасць і ўяўленні навучэнцаў. Робім ўсталёўку на гульнію ў займальнай форме, што дазваляе захапіць усіх навучэнцаў класа. Гэта дае магчымасць увесці навучэнцаў у гульніявую сітуацыю. Напрыклад: “Давайце ўявім сабе, што наша экспедыцыя апынулася ў Пячэрскім лесапарку...”.

Навучэнцы асабліва захапляюцца гульніямі, у якіх трэба раскрыць таямніцу ці зрабіць адкрыццё, таму ў гульніявыя практыкаванні мы ўкладваем элементы сумеснага пошуку, творчай працы. Гульнію выкарыстоўваем на розных этапах

навучальнага занятку. Напрыклад, для фармулявання тэмы ўрока прапануем гульні “Збяры слова”. Дадзенае заданне выконваецца ў групах. Так, сабраныя слова з’яўляецца тэмай урока. З мэтай уключэння навучэнцаў у працэс мэтапакладання прапануем адказаць на пытанні “Веру – не веру” або пабыць у ролі даследчыкаў. Напрыклад, задаем пытанне “Ці верыце вы, што слова карова пішацца з дзвюма літарамі О? Чаму?” Такі прыём павышае цікавасць вучняў да вывучэння тэмы, актывізуе мысленне, садзейнічае ўсвядомленаму расшэнню пастаўленых задач і набыццю ведаў.

Пры вывучэнні тэмы “Невымоўныя зычныя” прапануем вучням гульні “Успомні слова”. Хлопцы павінны напісаць пяць слоў з невымаўляльнымі зычнымі і абавязкова падкрэсліць іх. Калі навучэнец, напісаўшы слова, прапусціць невымаўляльную зычную, яму няма чаго будзе падкрэсліваць. Дадзеную працу часам выконваюць у парах.

На думку Д. Н. Багаяўленскага, добра развівае арфаграфічную пільнасць гульні “Ліхтарыкі” [2, с. 36]. На дошцы запісваем прапановы: “запаліць” ліхтарыкі пад вывучанымі арфаграмамі. Спачатку “ліхтарыкі запальваем” на дошцы з дапамогай чырвоных магнітаў, затым вучні запісваюць прапанову і праводзяць тую ж працу ў сшытку з дапамогай простага алоўка. Напісанне кожнай арфаграмы тлумачыцца ў час працы на дошцы. На этапе замацавання атрыманых ведаў прапануем гульні “Паштальён”, задачамі якой з’яўляецца замацаванне ўменняў па падборы правяральнага слова, пашырэнне слоўнікавага запasu, развіццё фанематычнага слыху. У ролі паштальёна – вучань, які раздае групе запрашэнні. Навучэнцы вызначаюць, куды іх запрасілі. Дзецям неабходна выканаць наступныя заданні: растлумачыць арфаграмы, падбіраючы правяральныя словы; скласці сказы, выкарыстоўваючы дадзеныя словы.

Выкарыстоўваючы ў працы гульні і гульніявыя практыкаванні, мы прыйшлі да высновы, што іх можна выкарыстоўваць на розных этапах урока. Важным для нас з’яўляецца і тое, што гульні і гульніявыя практыкаванні садзейнічаюць павышэнню матывацыі да вывучэння цяжкіх правілаў арфаграфіі. У працэсе гульні навучэнцы вучацца супрацоўнічаць, што садзейнічае выхаванню такіх маральных якасцей, як узаемадапамога, жаданне і ўменне суперажываць; фарміруюцца творчыя, даследчыя здольнасці. Гульні і гульніявыя практыкаванні ўдасканальваюць агульную культуру зносін і сацыяльных паводзін навучэнцаў у цэлым і могуць выкарыстоўвацца на ўроках замацавання, паўтарэння і абгульнення матэрыялу.

Спіс літаратуры

1. Бесова, М. А. К познанию мира – через игру : метод. пособие / М. А. Бесова. – Минск : Инвеста, 1995. – 192 с.
2. Богоявленский, Д. Н. Психологические принципы усвоения орфографии, обучение орфографии / Д. Н. Богоявленский // Начальная школа. – 2015. – № 8. – С. 32–39.