

# **Выкарыстанне дыдактычных гульняў для фарміравання арфаграфічных навываў вучняў пры вывучэнні раздзела “Гукі і літары”**

## **Фарміраванне навываў правапісу арфаграм, заснаваных на фанетычным прынцеце, сродкамі дыдактычных гульняў**

### ***1. Інфармацыйны блок***

#### **1.1. Назва тэмы вопыту**

Выкарыстанне дыдактычных гульняў для фарміравання арфаграфічных навываў вучняў пры вывучэнні раздзела “Гукі і літары”

#### **1.2. Актуальнасць тэмы**

Аснова арфаграфічна правільнага пісьма закладваецца ў пачатковых класах, таму адной з актуальных задач, якія паўстаюць перад настаўнікам, з’яўляецца пошук эфектыўных спосабаў навучання арфаграфіі малодшых школьнікаў.

Назіранне за вучнямі дазваляе мне сцвярджаць, што вывучэнне беларускай мовы з кожным годам выклікае ўсё большыя цяжкасці: дзеці выхоўваюцца ў рускамоўным асяроддзі, у многіх не сфарміраваны арфаэпічныя ўменні, малодшыя школьнікі хутка страчваюць увагу і пазнавальную цікавасць пры выкананні заданняў. Працэс засваення арфаграфічных нормаў адбываецца амаль адначасова ў рускай і беларускай мовах, што прыводзіць да моўнай інтэрферэнцыі.

У сувязі з гэтым для сябе я акрэсліла некалькі задач: навучыць дзяцей “бачыць” арфаграму і выкарыстоўваць правіла напісання; знайсці эфектыўныя спосабы падаць вучэбны матэрыял так, каб не толькі сфарміраваць трывалыя веды, уменні і навывы па арфаграфіі, але і развіваць у вучняў цікавасць да вучэбнага прадмета “Беларуская мова”.

Для павышэння эфектыўнасці засваення вучэбнага матэрыялу, фарміравання арфаграфічных уменняў і навываў я выкарыстоўваю ў сваёй педагагічнай дзейнасці дыдактычныя і інтэрактыўныя гульні. Акрамя таго

гульнявыя метады і прыёмы дапамагаюць павысіць матывацыю і зрабіць вывучэнне беларускай мовы цікавым.

### **1.3 Мэта вопыту**

Фарміраванне арфаграфічных навыкаў вучняў пры вывучэнні раздзела “Гукі і літары” праз выкарыстанне дыдактычных гульняў.

### **1.4 Задачы**

1. Прааналізаваць асабісты вопыт педагагічнай дзейнасці, вызначыць дыдактычныя і інтэрактыўныя гульні, эфектыўныя для фарміравання арфаграфічных навыкаў пры вывучэнні раздзела “Гукі і літары”.

2. Стварыць комплекс дыдактычных гульняў па развіцці ў навучэнцаў I ступені агульнай сярэдняй адукацыі арфаграфічных навыкаў, уключыць яго ў адукацыйны працэс.

3. Правесці маніторынг навыкаў правапісу арфаграм, заснаваных на фанетычным прынцыпе.

### **1.5. Працягласць работы над вопытам.**

Працягласць работы па тэме майго вопыту складае тры гады і ахоплівае перыяд з II па IV клас.

## **2. Апісанне тэхналогіі вопыту**

### **2.1. Вядучая ідэя вопыту**

Вядучая ідэя вопыту – выкарыстанне ў комплексе эфектыўных практыкаванняў і дыдактычных гульняў на ўроках беларускай мовы садзейнічае фарміраванню ў вучняў I ступені агульнай сярэдняй адукацыі трывалых арфаграфічных уменняў і навыкаў.

Умовай утварэння арфаграфічнага навыку з’яўляецца паслядоўная праца па падрыхтоўцы, вывучэнні, замацаванні і шматразовым паўтарэнні арфаграм. Звычайна гэта праца не абмяжоўваецца некалькімі ўрокамі, адведзенымі на вывучэнне тэмы, а таму выкарыстанне дыдактычных гульняў дазваляе не толькі адпрацоўваць і паўтараць правапіс арфаграм, але і рабіць гэта цікавым для дзяцей.

### **2.2. Апісанне сутнасці вопыту**

Вывучэнне беларускай мовы на I ступені агульнай сярэдняй адукацыі прадугледжвае фарміраванне арфаграфічнай пісьменнасці, у тым ліку фарміраванне арфаграфічных уменняў і навыкаў.

У адпаведнасці з Канцэпцыяй вучэбнага прадмета “Беларуская мова” раздзел ”Гукі мовы і літары“ вырашае задачы ўдасканалення фанетычных і графічных уменняў і навыкаў малодшых школьнікаў. Пры вывучэнні раздзела даецца агульнае паняцце аб гукавым саставе слова, ролі галосных і зычных гукаў, удасканальваюцца правапісныя ўменні, якія звязаны з напісаннем галосных у ненаціскным становішчы, абазначэннем цвёрдых і мяккіх, звонкіх і глухіх, падоўжаных зычных на пісьме. [5]

Раздзел ”Гукі мовы і літары“ даецца ў другім класе ў поўным аб’ёме.

Згодна з метадычнымі рэкамендацыямі Н.М. Антановіч у працэсе фарміравання арфаграфічнага навыку мэтазгодна вылучаць пяць паслядоўных этапаў:

1. Знаёмства з арфаграмай і яе апазнавальнымі прыкметамі.
2. Разуменне сутнасці арфаграфічнага дзеяння.
3. Запамінанне спосабу арфаграфічнага дзеяння.
4. Фарміраванне арфаграфічнага ўмення.
5. Аўтаматызацыя арфаграфічнага ўмення. [1]

Фундаментам для фарміравання навыкаў напісання арфаграм з’яўляецца арфаграфічнае дзеянне, якое складаецца з двух кампанентаў: пастаноўка арфаграфічнай задачы і яе рашэнне. Напрыклад, М.Р. Львоў вызначае наступную паслядоўнасць вырашэння арфаграфічнай задачы:

1. Знайсці арфаграму.
2. Вызначыць яе тып.
3. Намеціць спосаб рашэння задачы ў залежнасці ад тыпу арфаграмы.
4. Вызначыць паслядоўнасць крокаў. Складзі алгарытм рашэння задачы.
5. Выканаць паслядоўнасць дзеянняў па алгарытме.
6. Напісаць слова ў адпаведнасці з рашэннем арфаграфічнай задачы і ажыццявіць самаправерку. [6]

Для выпрацоўкі арфаграфічнага навыку ў сваёй педагагічнай дзейнасці я прымяняю дыдактычныя гульні і гульнівыя метады, накіраваныя на наступнае:

- развіццё фанематычнага слыху і правільнага літаратурнага вымаўлення;
- адпрацоўку навыкаў правапісу;
- развіццё арфаграфічнай пільнасці.

Структурнымі элементамі дыдактычнай гульні з'яўляюцца дыдактычная задача, змест, правілы, гульнівыя дзеянні. Такім чынам, мэту навучання можна фармуляваць перад вучнямі ў форме гульнівай задачы. Важна падпарадкаваць вучэбную дзейнасць правілам гульні, а вучэбны матэрыял выкарыстоўваць ў якасці зместу. Элемент супрацоўніцтва ці саборніцтва пераводзіць дыдактычную задачу ў гульнію, а паспяховае выкананне дыдактычнага задання можна звязаць з гульнівым вынікам.

Гульнія патрабуе ад дзіцяці ўвагі і пазнавальнай актыўнасці. Гульнівая дзейнасць з'яўляецца вядучай для дзяцей малодшага школьнага ўзросту.

У практычнай дзейнасці прымяняю дыдактычныя гульні на розных этапах урока: пры праверцы дамашняга задання, тлумачэнні новага матэрыялу, паўтарэнні вывучанага, замацаванні, абагульненні, кантролі ведаў. Часта выкарыстоўваю гульнівыя фізкультхвілінкі.

Урок паўтарэння і абагульнення вывучанага звычайна праходзіць як урок – гульнія (дадатак 4).

Шырока прымяняю дыдактычныя гульні ў пазакласнай рабоце па прадмеце.

Выкарыстоўваю толькі тыя дыдактычныя гульні, якія адпавядаюць праграмным патрабаванням да ведаў, уменняў, навыкаў навучэнцаў і задачам ўрока. Матэрыял гульні падбіраю зыходзячы з узроставых і індывідуальных асаблівасцяў вучняў класа. Эфектыўным сродкам пры ўстанаўленні адваротнай сувязі ў час гульні з'яўляюцца сігнальныя карткі, якія далучаюць да актыўнай работы ўсіх вучняў і дапамагаюць ажыццяўляць індывідуальны падыход да іх.

Паспяховае вывучэнне беларускай мовы немагчымае без авалодання вучнямі фанетыка-арфаэпічнымі ўменнямі і навыкамі. Вучні павінны засвоіць нормы літаратурнага вымаўлення, уменні праводзіць гука-літарны аналіз слова. Фанетычныя гульні выкарыстоўваю пры вывучэнні правапісу слоў з ў; о, э – а; е, ё – я; т – ц; д – дз; няпарнымі цвёрдымі і падоўжанымі зычнымі гукамі; раздзяляльнымі знакамі.

У якасці прыёмаў удасканалення фанематычнага слыху я выкарыстоўваю гульні на актыўнае слуханне:

- выяўленне слоў з зададзеным гукам : “Лаві гук”, “Семафор”, “Збяры букет”;
- фарміраванне ўменняў вызначаць колькасць гукаў або складоў у слове “Матэматыкі”, “Тэлеграф”;
- уменне характарызаваць гук дазваляе ўдасканаліць гульня “Здагадайся”.

Выпрацоўцы навыкаў правільнага вымаўлення садзейнічаюць арфаэпічныя зарадкі і гульні: “Лепшы дыктар”, “Размаўляй па-беларуску”, “Аукцыён” . У якасці матэрыялу для арфаэпічных зарадак выкарыстоўваю скорогаворкі, прыказкі і прымаўкі. Скорогаворкі дапамагаюць адпрацаваць навыкі правільнай артыкуляцыі і вымаўлення. Прыказкі і прымаўкі не толькі садзейнічаюць развіццю маўлення, засваенню арфаэпічных норм, але і выходзяць асобу вучня. Дадзеныя гульні мэтазгодна выкарыстоўваць, пачынаючы з першага класа.

Адным з напрамкаў работы з’яўляюцца заданні ў дзяленні слоў на склады, састаўленне слоў з асобна названых складоў: “Падбяры слова”, “Хітрае слова”.

З мэтай адпрацоўкі навыкаў і ўменняў вызначаць націскныя і ненаціскныя склады ўводзяцца наступныя дыдактычныя гульні: “Рэха”, “Мы – каманда!” (дадатак 1).

Фарміраванне арфаграфічнага навыку немагчыма без ўмення бачыць арфаграму, вызначаць яе тып і выбіраць адпаведны спосаб арфаграфічнага дзеяння, падбіраць спосаб праверкі. З мэтай адпрацоўкі дадзеных навыкаў і ўменняў на розных этапах урока прымяняю наступныя дыдактычныя гульні:

- “Знайдзі лішнія слова” (Назавіце лішнія слова. Чаму яно лішнія?),
- “Разгадай філворд” (Знайдзіце словы з ў. Растлумачце напісанне ў.) ,
- “Самы ўважлівы” (Знайсі і падлічыць усе словы з вывучаемай арфаграмай),
- “Рэшата” (Размеркаваць словы па слупках. Напрыклад, 1 слупок – словы з “о”, другі – “э”, трэці – “а”).
- “Кластар” (Дапоўніце схему для правільнага напісання слоў),
- "Рамонак" (на дошцы ў выглядзе кветкі прымацаваны пялёсткі, са зваротнага боку запісаны пытанні)
- “Крыжыкі – ноlíкі” (Калі вучань згодны з выказваннем настаўніка, малюе х, калі не – 0),
- “Гаварун” (Назавіце новае слова, замяніўшы гук),
- “Хто больш?” (Вучні падбіраюць словы на пэўную арфаграму),
- “Хуткі адказ” (Вучні называюць літару, якую трэба напісаць у слове).

У трэцім класе ідзе фарміраванне ўмення праводзіць марфемны аналіз слова. Малодшыя школьнікі вучацца знаходзіць і падбіраць аднакаранёвыя словы, абазначаць карань. Прымяняю такія гульні: "Радавое дрэва" (вучні аб'ядноўваюць аднакаранёвыя словы ў групы, свае "дрэвы"); "Аўкцыён" (падабраць як мага больш аднакарёвых слоў), "Літарная лесвіца" (падабраць аднакараневыя словы, каб у кожным было на адну літару больш).

На этапе замацавання вывучанага правіла я прапаноўваю вучням гульні “Раскладзі цукеркі”, “Пакармі пітомца”, “Робаты”, “Рыбалка”, “Алімпійскія гульні”, “Збяры ўраджай”, “Арфаграфічны дожджык”, “Альпіністы”, а таксама гульні электронных адукацыйных рэсурсаў, галоўнай задачай якіх з’яўляецца размеркаванне слоў з прапушчанымі літарамі па групам. Неабходна адзначыць, што такія заданні вучні выконваюць амаль без памылак, аднак яны не садзейнічаюць развіццю арфаграфічнай пільнасці, таму што арфаграма ў словах указана адразу (дадатак 2).

Пры сістэматычнай трэніроўцы арфаграфічны навык аўтаматызуецца, у вучняў фарміруецца арфаграфічная пільнасць.

Развіццю арфаграфічнай пільнасці садзейнічаюць гульні на знаходжанне арфаграм: “Небяспечнае месца” (падкрэсліце ў сказе вывучаныя арфаграмы) і займальныя заданні з выкарыстаннем адпаведнага матэрыялу “Разгадайце крыжаванку”.

Падбор вучнямі слоў з арфаграмай на прапанаванае правіла або з арфаграмай, якая ёсць у дадзеным слове: “Эстафета” (вучні перадаюць лісток па чарзе і запісваюць словы-прыклады на вывучанае правіла), “Кубік” (падбярыце слова з выпаўшай на грані кубіка пазначанай арфаграмай) дазваляе праверыць як адпрацавана правіла на практычным узроўні.

Асабліваю ўвагу ўдзяляю напісанню вучнямі розных відаў дыктовак праз выкарыстанне гульнівых прыёмаў: “Каментатары” (каменціраваннае пісьмо), “На сцежцы” (пад дыктоўку настаўніка вучні запісваюць парадкавы нумар слова з ь знакам на першым радку, парадкавы нумар слова з апострафам на другім радку) , “Следапыты” ( запісваюць словы выбарчна на дадзеную арфаграму”), Перакладчыкі” ( словы перакладаюцца з рускай на беларускую мову і запісваюцца ў сшытак), “Загадкавы дыктант” (запісваюцца адгадкі на загадкі настаўніка).

Пісьмо па памяці праводжу ў выглядзе гульні “Фотаатэль”. Для падрыхтоўкі матэрыялу часта выкарыстоўваю сэрвіс “Воблака слоў” <https://wordscLOUD.pythonanywhere.com>. Вучні ўважліва чытаюць словы, запамінаюць іх. Запісаць па памяці прашу словы з пэўнай арфаграмай.

Арфаграфічная пільнасць прадугледжвае ўменне заўважаць памылкі. Выявіць узровень сфарміраванасці арфаграфічнай пільнасці дапамагаюць гульні на выпраўленне вучнямі памылковых напісанняў “Лаві памылку”, “Карэктар” (дадатак 3).

Такім чынам, для сваёй практычнай дзейнасці я падабрала комплекс універсальных дыдактычных гульняў па фарміраванні ў навучэнцаў I ступені агульнай сярэдняй адукацыі арфаграфічных навыкаў і ўключыць яго ў адукацыйны працэс. Практыкаванні і займальныя заданні, змешчаныя ў падручніку, можна таксама выкарыстоўваць у гульнівай форме. Для

правядзення гульняў выкарыстоўваю таксама праграму Microsoft PowerPoint і канструктар інтэрактыўных заданняў LearningApps.

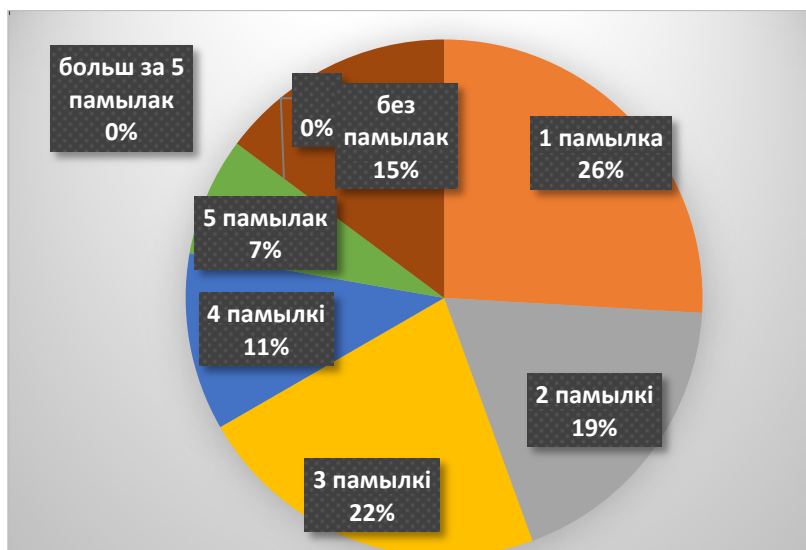
### ***Выніковасць і эфектыўнасць вопыту***

Для ацэнкі выніковасці і эфектыўнасці вопыту я вызначыла наступныя крытэрыі прапанаванага комплексу дыдактычных гульняў:

- уменне вучнямі знайсці арфаграму ў слове і вызначыць яе тып;
- уменне рашыць арфаграфічную задачу і ажыццявіць самаправерку;
- сфарміраванасць арфаграфічнай пільнасці вучняў.

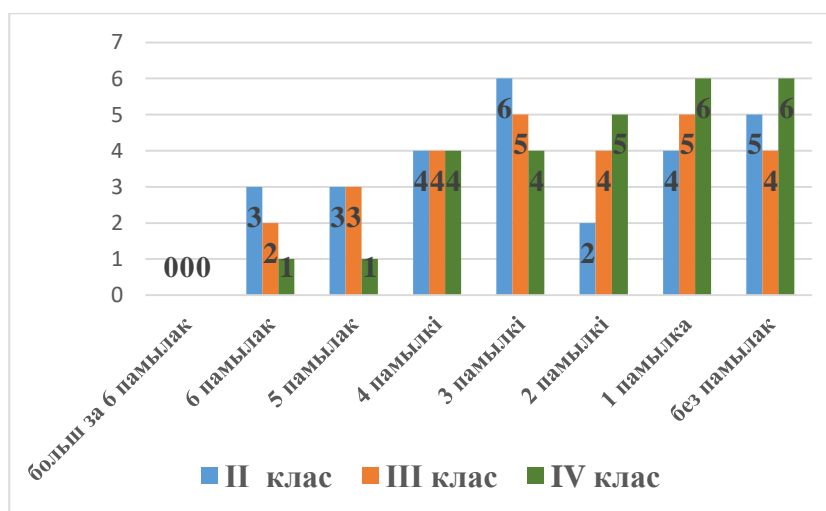
На працягу трох гадоў я сістэматычна назірала за вынікамі работы фарміраваннем навыкаў правапісу арфаграм, заснаваных на фанетычным прынцыпе.

Вынікі кантрольнай работы “Гукі і літары”, праведзенай у другім класе сведчаць аб тым, што навыкі правапісу арфаграм, заснаваных на фанетычным прынцыпе, сфарміраваны ў большасці вучняў майго класа (дадатак 5).



Эфектыўнасць вопыту даказвае параўнальны аналіз кантрольных дыктантаў, праведзеных у IV чвэрці у II, III і IV класах. У дыяграмах адлюстравана, як узрасце колькасць вучняў, якія напісалі дыктант з меншай колькасцю памылак.





Вынікі сведчаць аб тым, што навыкі правапісу арфаграм, заснаваных на фанетычным прынцеце, сфарміраваны ў большасці вучняў майго класа.

Станоўчая дынаміка павышэння якасці ведаў вучняў па беларускай мове ў III – IV класах дазваляе зрабіць вывад аб тым, што вопыт маёй работы па выкарыстанні дыдактычных гульняў для развіцця арфаграфічных навыкаў з’яўляецца эфектыўным.

### Заклучэнне

Выкарыстанне на ўроках беларускай мовы дыдактычных гульняў дазволіла вучням на максімальным для кожнага ўзроўні паспяхова засвоіць вучэбны матэрыял, сфарміраваць арфаграфічныя навыкі, а таксама быць актыўнымі ўдзельнікамі адукацыйнага працэсу. Неабходна адзначыць, што паспяховасць залежыць таксама ад мэтанакіраванасці і сістэматычнасці работы па вывучэнні арфаграфіі на кожным уроку беларускай мовы.

Вопыт маёй педагогічнай дзейнасці быў прадстаўлены калегам на паседжанні метадычнага аб’яднання.

Лічу, што дадзены вопыт работы з папраўкамі можа выкарыстоўвацца таксама настаўнікамі V – VI класаў.

Планую апрабіраваць выкарыстанне дыдактычных гульняў пры фарміраванні арфаграфічных навыкаў, заснаваных на марфалагічным прынцеце беларускай арфаграфіі.

## Спіс літаратуры

1. Антановіч, Н.М. Навучанне арфаграфіі ў пачатковых класах : вучэб.-метад. дапам. для настаўнікаў устаноў агул.сярэд. адукацыі з беларусою і рус. мовамі навучання / Н.М. Антановіч. – Мінск: Нац.ін-т адукацыі, 2015. – 206 с.
2. Бесова, М.А. Познавательныя ігры младшых школьнікаў: методика, технологии и практика / М.А. Бесова. – Мн.: УП «ІВЦ Минфина», 2005 – 194 с.
3. Вучэбныя праграмы па вучэбным прадметам для ўстаноў агульнай сярэдняй адукацыі з рускай і беларускай мовай навучання.
4. Выгонная, Л.Ц. Фанетыка беларускай мовы ў школе / Л.Ц. Выгонная. – Мінск: Народная асвета, 1995. – 240 с.
5. Канцэпцыя вучэбнага прадмета ”Беларуская мова“ І ступень агульнай сярэдняй адукацыі (для агульнаадукацыйных устаноў з беларускай і рускай мовамі навучання) [Электронны рэсурс ] // Міністэрства адукацыі Рэспублікі Беларусь. - Рэжым доступа: <https://edu.gov.by/sistema-obrazovaniya/glavnoe-upravlenie-obshchego-srednego-doshkolnogo-i-spetsialnogo-obrazovaniya/srenee-obr/kontseptsii-standarty-normy-otmetok-po-uchebnym-predmetam/index.php>. - Дата доступа: 20.10.2021.
6. Методыка выкладання беларускай мовы і літаратурнага чытання ў пачатковых класах : вучэбны дапаможнік / Н.М. Антановіч [і інш. ] ; пад рэд. М.Г. Яленскага. – Мінск: Вышэйшая школа, 2019. – 263 с.
7. Филиппенко, Н.Д. Учебно-дидактические игры как средство развития познавательной деятельности учеников / Н.Д. Филиппенко // Пачатковая школа. – 2009 – № 7 – С. 55-58

## Гульні і гульніавыя заданні на развіццё фанематычнага слыху і правільнага літаратурнага вымаўлення

### “Лаві гук”

Мэта: выяўленне слоў з зададзеным гукам.

Настаўнік называе словы. Вучні, калі чуюць слова з зададзеным гукам, пляскаюць у далоні (ловяць гук).

Напрыклад, пры вывучэнні ў.

Бусел, воўк, хутка, урок, вол, сяброўка, бурак, улетку, лаўка, вуліца, птушка, аўторак, музыкант, ластаўка.

### “Семафор”

Мэта: вылучэнне і дыферэнцыяцыя зададзеных гукаў.

Матэрыял: сігнальныя карткі.

Вучні пры дапамозе сігнальных картак сігналізуюць, які гук чуюць ў слове.

Варыянты заданняў

1. Прасігналізуйце зяленай карткай, калі пачулі ў слове гук [т], чырвонай – калі пачуеце гук [ц’].

Талерка, цягнік, птушка, цёплы, цюльпан, тыдзень, тэлефон, цырк, кватэра, цень, трамвай, чвэрць.

2. Прасігналізуйце зяленай карткай, калі пачулі ў слове гук [д], чырвонай – калі пачуеце гук [дз’].

Дарога, дошка, Радзіма, дзённік, дыван, дзяўчынка, дыктоўка, дэталі, дубы, дзяцел, дзюба, дзень, дзік, гняздо, дом.

### “Збяры букет”

Мэта: вылучэнне слоў з зацвярдзелымі зычнымі гукамі.

Матэрыял: малюнкi кветак.

Вучні збіраюць букет з кветак, у назвах якіх ёсць зацвярдзелыя зычныя гукі.



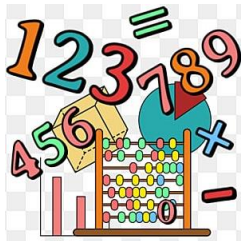


### “Матэматыкі”

Мэта: фарміраванне ўменняў вызначаць колькасць гукаў або складоў у слове.

Варыянты гульні:

1. Настаўнік называе словы, а вучні лічаць колькі ў іх гукаў і паказваюць на вееры лічбаў.
2. Вучням прапаноўваюцца карткі са словамі, у якіх яны павінны падлічыць колькасць гукаў.



Прымі ўдзел у саборніцтве матэматыкаў. Падлічы і запішы колькасць гукаў у словах.



**Кот, рысь, воўк, дзік, ліса, заяц, мядзведзь.**

### “Здагадайся”

Мэта: развіццё ўменняў характарызаваць гукі.

Па характарыстыцы гука вучні павінны яго назваць. Спачатку загадвае і характарызуе гукі настаўнік. Затым па чарзе дзеці загадваюць і характарызуюць гукі для аднакласнікаў.

### “Размаўляй па-беларуску”

Мэта: выпрацоўка навыкаў правільнага вымаўлення з захаваннем арфаэпічных норм беларускай мовы.

Вучні выступаюць у ролі перакладчыкаў: перакладаюць словы з рускай на беларускую мову. Словы на беларускай мове запісваюць.

Напрыклад,	дождь – дождж	реки – рэкі
	крючок – кручок	машина – машына
	желе – жэле	цемент – цэмент
	шишка – шышка	рис – рыс
	чек – чэк	шесть – шэсць

## “Аукцыён”

Мэта: выпрацоўка навыкаў правільнага вымаўлення з захаваннем арфаэпічных норм беларускай мовы.

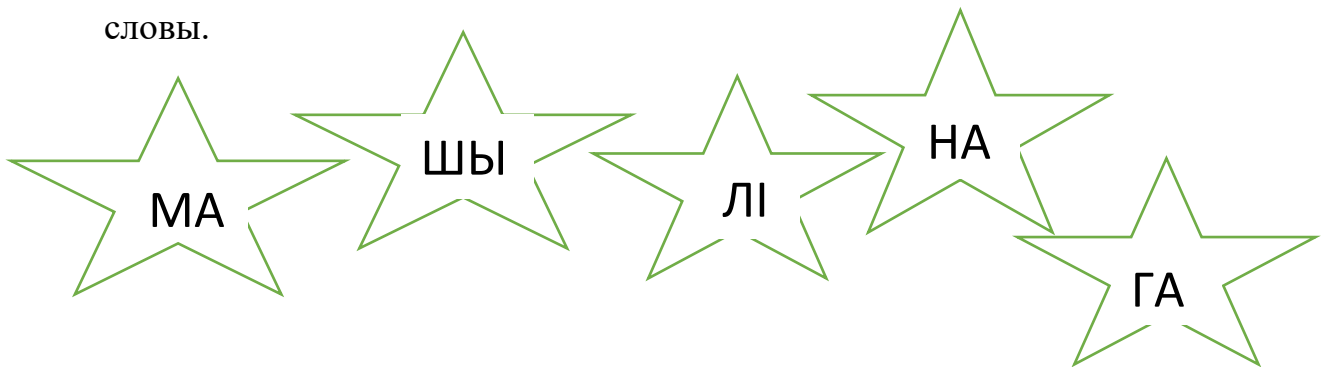
Вучні па чарзе называюць словы з зададзеным гукам. Перамагае той, хто назаве апошняе слова.

## “Хітрае слова”

Мэта: фарміраванне ўменняў састаўляць словы з асобных складоў або літар.

Варыянты гульні:

1. На партах карткі з надрукаванымі складамі. Дзеці скадаюць са складоў словы.

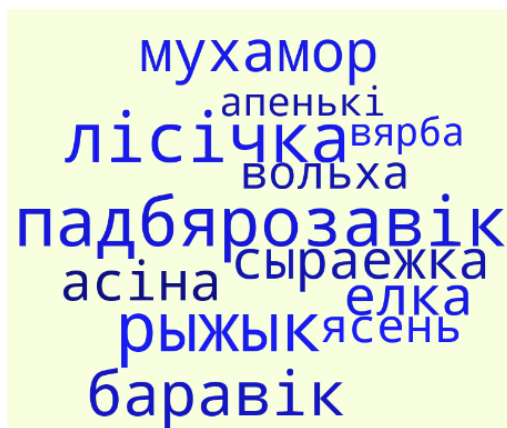


2. Складзі як мага больш слоў са слова **ТЭЛЕГРАМА**.

## "Мы – каманда!"

Мэта: адпрацоўка навыкаў і ўменняў вызначаць націскныя і ненаціскныя склады.

Вучні дзеляцца на каманды. Прадстаўнікі першай каманды вучняў запісваюць на дошцы словы з націскам на першы склад, другой – на другі, трэцяй – на трэці.



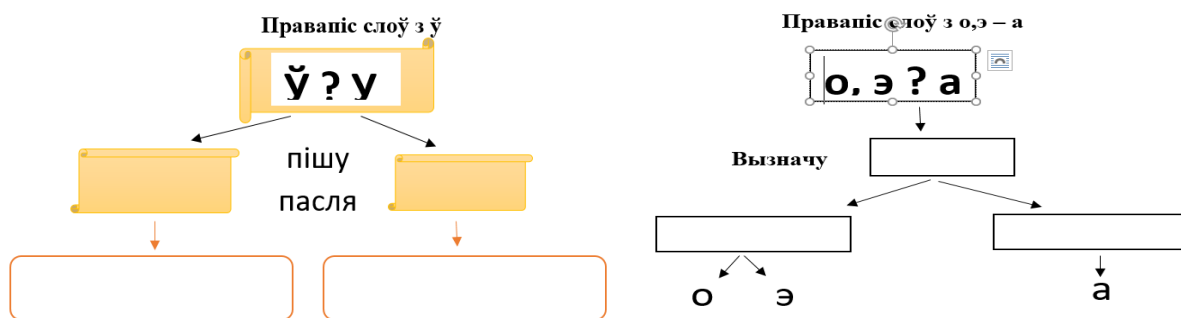
## Дыдактычныя гульні і гульніавыя прыёмы для адпрацоўкі навыкаў правапісу “Кластар”

Мэта: замацаванне алгарытмаў для вызначэння правільнага напісання арфаграм.

Варыянты гульні:

1. На этапе вывучэння новага матэрыялу навукоўцы – даследчыкі (групы вучняў) распрацоўваюць памятку для вызначэння правільнага напісання слоў з прапушчанымі літарамі.

2. На этапе замацавання ці праверкі дамашняга задання каманды вучняў павінны дапоўніць схему для правільнага напісання слоў.



### “Знайдзі лішняе слова”

Мэта: развіццё ўмення знаходзіць арфаграму ў слове.

На картках запісаны рады слоў. Самыя ўважлівыя знаходзяць лішняе слова, называюць яго. Адказваюць на пытанні: Чаму яно лішняе? Якімі словамі можна дапоўніць радок? Напрыклад,

1. Га(лл/л)ё, кры(лл/л)е, вуго(лл/л)е, ка(лл/л)ектыў, бы(лл/л)ё.
2. Пале(сс/с)е, кало(сс/с)е, кла(сс/с)ны, узле(сс/с)е, паднябе(сс/с)е.
3. Уме(нн/н)е, пыта(нн/н)е, стара(нн/н)е, кара(нн/н)і, дзё(нн/н)ік.

### “Самы ўважлівы”

Мэта: фарміраванне навыку вызначаць у тэксце арфаграмы.

Настаўнік павольна чытае тэкст. Вучні знаходзяць і лічаць усе словы з вивучаемай арфаграмай. Называюць колькасць, пералічваюць словы.

У якасці варыянта гульні можна запісаць словы з арфаграмай у ліст назірання.

Напрыклад. Клас дзеліцца на тры каманды. Першая каманда павінна падлічыць у тэксце колькасць слоў з раздзяляльным ь, другая з ь, які паказвае мяккасць папярэдняга зычнага гук, трэцяя – колькасць слоў з апострафам. Называюць словы.

#### Клапатлівая дзяўчынка

Ульянка – клапатлівая дзяўчынка. Раненька ўстане і хутчэй на падвор’е. А там певень ужо сваю сям’ю водзіць. Дзяўчынка збожжа насыпле, бульбай курак пачастуе. Потым коціку малачка налье, а сабаку адвядзе ў вальер. Цяпер можна і з сябрамі пагуляць. Чакаюць ужо Дар’я з Ільюшай.

#### “Крыжыкі- нолікі”

Мэта : праверыць узровень засваення новай тэмы.

Матэрыял: карткі з табліцай для гульні.

Настаўнік называе сцвярджэнні па вывучанай тэме. Калі вучань згодны з выказваннем настаўніка, малюе х, калі не – 0.

1	2	3
4	5	6

1. Літары е, ё ў беларускай мове могуць быць толькі пад націскам.
2. Літары е,ё ў беларускай мове ў першым складзе перад націскам пераходзяць у я.
3. Літара я ў беларускай мове ніколі не бывае пад націскам.
4. У другім, трэцім складах перад націскам, у складах пасля націска е,ё ў я не пераходзяць.
5. У слове “снягір” будзем рісаць е.
6. У слове “цецерукі” не пішам я.

#### “Хто больш?”

Мэта: развіццё ўмення падбіраць словы – прыклады на вывучанае правіла.

Матэрыял: мяч

Настаўнік кідае мяч. Вучань называе слова з пэўнай арфаграмай.

## “Хуткі адказ”

Мэта: фарміраванне арфаграфічнага навыку.

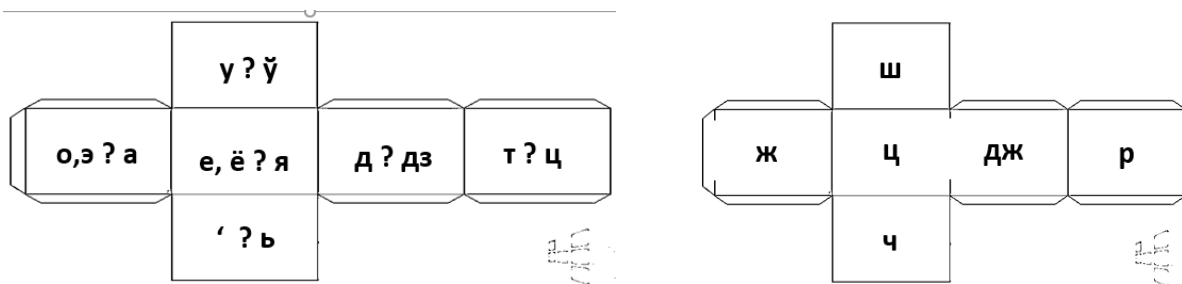
Матэрыял: мяч

Настаўнік кідае мяч і называе слова. Вучань называе літару. Якую будзе пісаць у дадзеным слове.

## “Кубік – паўтарайка”

Мэта : развіццё арфаграфічных навыкаў.

Варыянты гульні. 1. На этапе замацавання ведаў па тэме клас дзеліцца на групы. Вучні па чарзе кідаюць кубік, на гранях якога пералічаны вивучаныя арфаграмы. Вучань называе слова- прыклад на правіла з выпадчай арфаграмай.

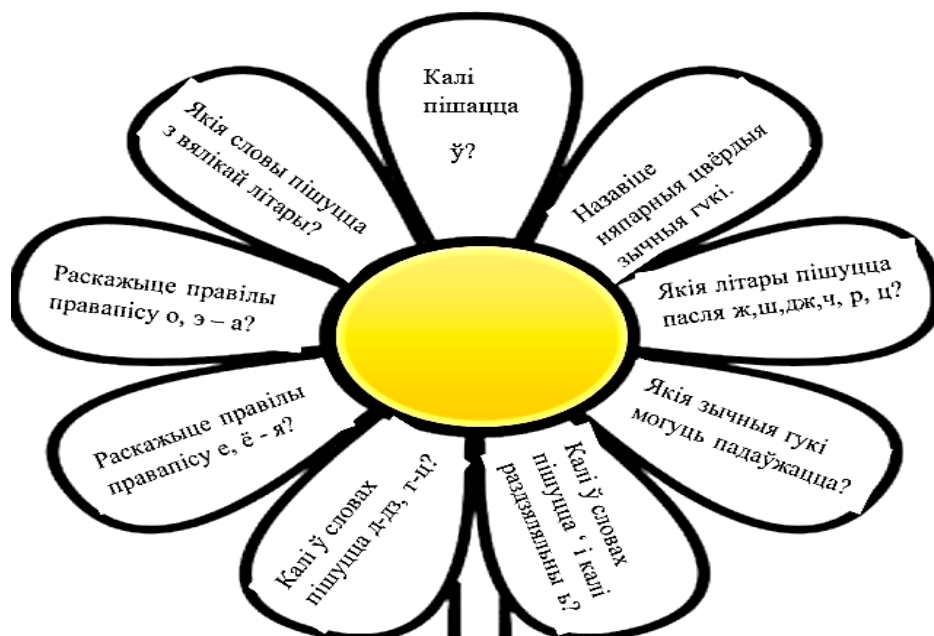


2. На абагульняючым уроку вучні расказваюць правіла з выпадчай арфаграмай.

## "Рамонак"

Мэта : замацаванне правіл беларускага правапісу.

На дошцы ў выглядзе кветкі прымацаваны пялёсткі, са зваротнага боку запісаны пытанні. Вучні пераварочваюць пялёстак і даюць адказ на пытанне.





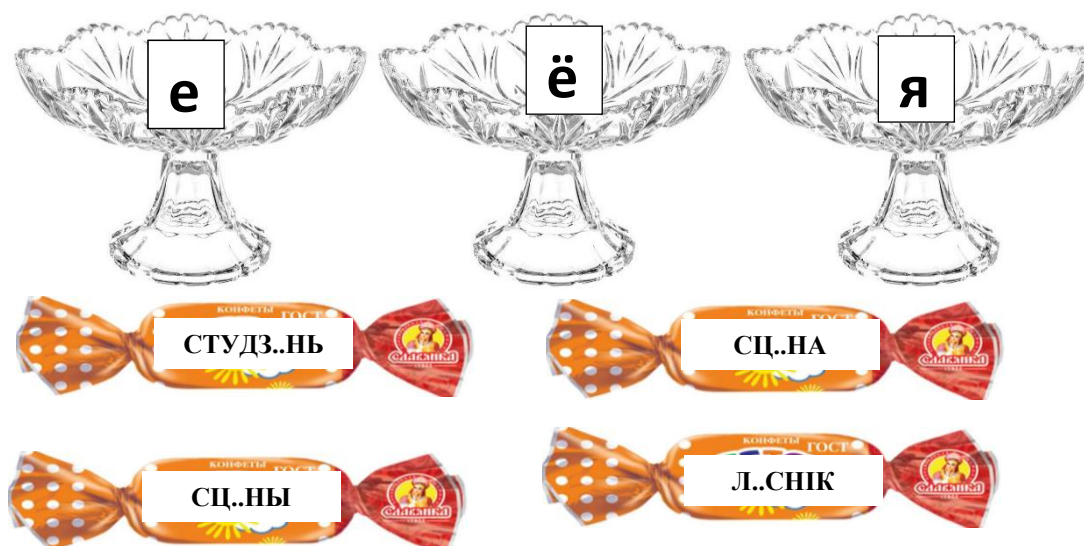
**“Раскладзі цукеркі”, “Пакармі пітомца”, “Робаты”, “Рыбалка”,  
“Алімпійскія гульні”, “Збяры ўраджай”, “Арфаграфічны дожджык”**

Мэта – замацаванне арфаграфічных навыкаў.

Матэрыял: карткі са словамі.

Вучні размяркоўваюць словы з прапушчанымі літарамі па групах.

Напрыклад,



Матэрыялы для правядзення гульняў



### **Інтэрактыўныя заданні LearningApps**

Гукі [ т ] і [ц']. Іх абазначэнне на пісьме.

<https://learningapps.org/watch?v=ps09tii2522>

Правапіс о, э – а.

<https://learningapps.org/watch?v=pwgoi7gic22>

Гукі [ д ] і [дз']. Іх абазначэнне на пісьме.

<https://learningapps.org/watch?v=ptvinch6j22>

Правапіс ў.

<https://learningapps.org/watch?v=pi3bhysyj22>

**Гульні і гульніавыя заданні на развіццё арфаграфічнай пільнасці****“На сцежцы”**

Мэта : замацаванне навыкаў правапісу, развіццё арфаграфічнай пільнасці.

Пад дыктоўку настаўніка вучні запісваюць парадкавы нумар слова з у на першым радку, парадкавы нумар слова з ў на другім радку.

Жораў, воўк, зубр, журавель, куніца, леў, сітаўка, ластаўка, пугач, бусел, аўсянка, кнігаўка, каршун, пума.

**“Загадкавы дыктант”**

Мэта : фарміраванне арфаграфічнага навыку.

Настаўнік чытае загадкі. Вучні запісваюць у сшытак адгадкі. Падкрэсліваюць арфаграмы. Напрыклад, падкрэсліваюць літары, якія абазначаюць зацвярдзелыя зычныя гукі.

Хоць малы ён, часам з кулак, але ў рукі не возьмеш ніяк. (Вожык.)

Паміж гуркамі, буракамі – каза з зяленымі рагамі. (Цыбуля).

Паміж гор сядзіць Рыгор, капелюшом накрыты. (Грыб.)

Не сякера, а шуміць, не пілот, а ляціць, не змяя, а жаліць. (Пчала.)

Са страхі морква вісіць, да зямлі не дастане, зімой вырастае. (Ледзяшы.)

Ішоў даўгавяз, у зямлі ўвяз. (Дождж.)

**“Фотаатэль”**

Мэта: развіццё арфаграфічнай пільнасці.

Вучням даецца 1 хвіліна на “фатаграфаванне” ( запамінанне) слоў. Словы, якія запомнілі, запісваюць у сшытак. Перамагаюць вучні, якія запісалі ўсе словы і без памылак.

калоссе  
стагоддзе  
насенне  
збожжа<sup>суддзя</sup>  
галлё

## Урок – інтэлектуальная гульня “Гукі і літары”

Тэма: абагульненне па раздзеле “Гукі і літары”

Мэта: сістэматызацыя і абагульненне ведаў вучняў па раздзеле “Гукі і літары”.

Задачы:

- сістэматызаваць ведаў вучняў аб гукі і літары беларускай мовы;
- паўтараць правілы беларускага правапісу, заснаванага на фанетычным прынцыпе;
- садзейнічаць развіццю арфаграфічнай пільнасці;
- развіваць пазнавальную цікавасць да вучэбнага прадмета “Беларуская мова”.

Абсталяванне: сігнальныя карткі, падручнікі, мультыборд.

### Ход урока

#### Арганізацыйны этап.

Празвінеў ужо званок,

Пачынаецца ўрок.

Будзем мы чытаць, пісаць

Правілы ўсе паўтараць.

Запішыце дату.

Сёння вас чакае ўрок-гульня па тэме “Гукі і літары”. Мы з вамі праверым свой ўзровень ведаў па гэтай тэме.



### Вызначэнне задач урока.

Падумайце, каб паспяхова выконваць заданні гульні, якія правілы арфаграфіі мы павінны ўспомніць і паўтарыць?

А якія яшчэ ўмовы паспяховай работы нам патрэбны?

**Правілы гульні.** Для вас падрыхтавана 12 пытанняў і заданняў па раздзеле “Гукі і літары”. Вызначаць заданні, якія трэба выканаць будзем пры дапамозе выпадковага выбару. За кожнае заданне, якое выканалі, мы атрымаем ад 3 да 5 балаў.

5 – заданне выканалі без памылак.

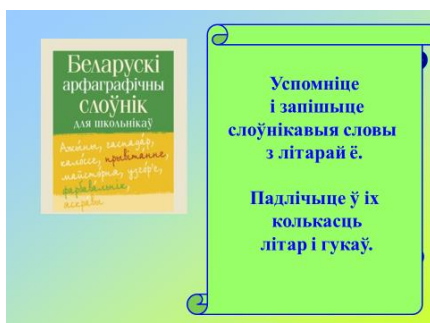
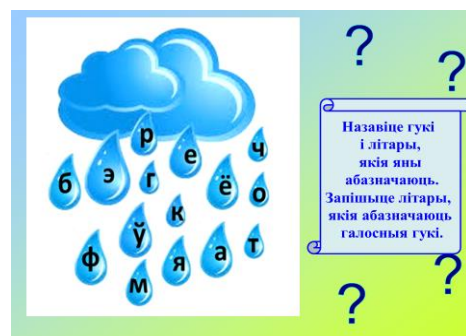
4 – заданне выканалі з 1-2 памылкамі.

3 – у заданні дапушчана больш за 2 памылкі.

Па колькасці балаў вызначым знаўцаў беларускай мовы.

Усе гатовы? Тады ўперад!

Вучні называюць літары і гукі, якія яны абазначаюць. Вызначаюць літары, якія абазначаюць галосныя гукі і прапісваюць іх.



У 2 раўндзе

праводзіцца слоўнікавая работа. Вучні ўспамінаюць словы з літарай ё, запісваюць іх і лічаць колькасць літар і гукаў.

З 3 па 9 раўнды для вучняў падрыхтаваны пытанні і заданні для абагульнення ведаў па правілах правапісу ў, о,э – а, е,ё –я, слоў з парнымі звонкімі і глухімі гукамі ў канцы ці ў сярэдзіне слова, зацвярдзелых зычных, слоў з падоўжанымі зычнымі, правапісу слоў з апострафам і раздзяляльным мяккім знакам



Які зычныя гукі ў беларускай мове могуць падаўжацца?

Як абазначаюцца падоўжаныя зычныя гукі на пісьме?

Прывядзіце прыклады.

Выканайце практыкаванне 141.

Правілі слоў з о, э – а

о, э ? а

Вылучу

Правілі слоў з е, ё – я

е, ё ? я

Вылучу

пішы е, ё замест е, ё пішы я пішы е, ё

Успомніце правілы правапісу літар о, э – а; е, ё – я. Дапоўніце схемы.

Калі ў словах пішацца апостраф, а калі – раздзяляльны мяккі знак?

пішу апостраф

пішу раздзяляльны ь

пішу ь, які паказвае мяккасць папярэдняга зычнага

Пры паўтарэнні правапісу слоў з апострафам і раздзяляльным мяккім знакам настаўнік дыктуе словы, а дзеці пры дапамозе ўмоўных знакаў пазначаюць у якім слове напісалі бы ‘, у якім – раздзяляльны ь, а якое слова з ь, які паказвае мяккасць зычнага гукі.

Словы: сям’я, батальён, канькі, надвор’е, вераб’і, мадэльер, гусь, більярд, пер’е.

У кожным раўндзе прадугледжаны слайд, па якому можна праверыць правільнасць выкананага задання.

На адным з этапаў прадугледжана самастойная работа вучняў з мэтай праверкі ведаў па раздзеле “Гукі і літары”.

У працэсе гульні праводзіцца музыкальная фізхвілінка.

**Этап падвядзення вынікаў уроку. Рэфлексія “Шкала эмоцый”.**

❖ Мне было цікава...

❖ Я паўтарыў...

❖ Мне трэба яшчэ працаваць...

❖ У мяне добра атрымалася...

❖ Я набраў баллы...

Наша гульня закончылася. Зараз час падвесці яе вынікі. Падлічыце, калі ласка, колькі балаў вы атрымалі. Запішыце. Раскажыце, што вам спадабалася ці не спадабалася на ўроку

**Кантрольная работа «Гукі і літары»****III чвэрць****Варыянт 1****1. Запішы словы, падкрэслі няпарныя цвёрдыя зычныя.**

Жыта, чапля, радыс, машына.

**2. Устаў у словы галосныя літары о, э – а або е, ё –я.**

ст...л – ст...лы

дз...нь – дз...нёк

ц...гла – ц...гляны

в...ска – в...сковы

**3. Запішыце словы, выбіраючы патрэбную літару.**

Ву(з/с)кі, голу(б/п), сто(г/х), сту(ж/ш)ка.

**4. Пры спісванні змяніць словы, што ў дужках, як патрабуе сэнс.**

Верш Міхася надрукавалі ў (газета). На (ўсход) заружавела неба.

**5. Перакладзі словы на беларускую мову. Запішы іх.**

Семена, дневник, богатство, столетие.

**Варыянт 2****1. Запішы словы, падкрэслі няпарныя цвёрдыя зычныя:**

Сонца, чалавек, рюкзак, джала.

**2. Устаў у словы галосныя літары о, э – а або е, ё –я.**

г...рад – г...радскі

з...млі – з...мля

стр...лы – стр...ла

с..стры - с..стра

**3. Запішыце словы, выбіраючы патрэбную літару.**

Сне(г/х), ка(з/с)ка, жолу(д/т), сце(ж/ш)ка.

**4. Пры спісванні змяніць словы, што ў дужках, як патрабуе сэнс.**

Па (вада) прабег ветрык. Сцёпа марыў палятаць на (верталёт).

**5. Перакладзі словы на беларускую мову. Запішы іх.**

Корни, вопрос, путешествие, судья.