

Дзяржаўная ўстанова адукацыі  
“Маладзечанская сярэдняя школа № 1 імя Янкі Купалы”

АПІСАННЕ ВОПЫТУ ПЕДАГАГІЧНАЙ ДЗЕЙНАСЦІ  
“ПРАВЫШЭННЕ ПАЗНАВАЛЬНАЙ АКТЫЎНАСЦІ ВУЧНЯЎ  
V–VII КЛАСАЎ НА ЎРОКАХ БЕЛАРУСКАЙ МОВЫ  
ПРАЗ ВЫКАРЫСТАННЕ ГУЛЬНЁВЫХ  
МЕТАДАЎ І ПРЫЁМАЎ НАВУЧАННЯ”

Лычкоўская Ірына Францаўна,  
настаўнік беларускай мовы  
і літаратуры  
8 (029) 7030457  
e-mail: irina1969bel@rambler.ru

## *1. Інфармацыйны блок*

### **1.1. Тэма вопыту**

Павышэнне пазнавальнай актыўнасці вучняў V–VII класаў на ўроках беларускай мовы праз выкарыстанне гульнівых метадаў і прыёмаў навучання.

### **1.2. Актуальнасць вопыту**

Сучасныя ўмовы патрабуюць ад школы фарміравання ўсебакова развітай асобы. Як сцвярджаецца ў Кодэксе Рэспублікі Беларусь аб адукацыі, адным з асноўных кірункаў дзяржаўнай палітыкі ў сферы навучання з’яўляецца “стварэнне неабходных умоў для задавальнення патрэб асобы ў адукацыі, патрэб грамадства і дзяржавы ў фарміраванні асобы” [5]. Дзяржава і грамадства чакае падрыхтоўкі выпускнікоў творча актыўных, мабільных, здольных самастойна вырашаць праблемныя сітуацыі, гатовых прымяняць атрыманыя веды для рашэння новых задач, узбагачаючы тым самым і свой жыццёвы вопыт. Зменлівасць нашага жыцця вымагае ад кожнага чалавека быць крэатыўным, праяўляць адкрытасць да новага вопыту, шукаць шляхі вырашэння ўсё новых і новых задач. Валоданне гэтымі ўменнямі дапаможа выпускніку ўладкавацца ў жыцці. Таму іх можна разглядаць як найважнейшую частку агульнай сярэдняй адукацыі.

У наш час у вучняў назіраецца зніжэнне цікавасці да авалодвання новымі ведамі па розных прадметах, у тым ліку і па беларускай мове. А мова з’яўляецца інструментам пазнавальнай дзейнасці вучняў, сродкам іх развіцця і формай мыслення. Зрабіць урок беларускай мовы цікавым, а не забаўляльным, эфектыўным, а не эфектным, навучаць, гуляючы, а не проста гуляць – вось тыя галоўныя праблемы, якія неабходна рашаць нам, настаўнікам. Мяне як настаўніка роднай мовы і літаратуры ўвесь час непакояць такія пытанні, як зацікавіць вучняў беларускай мовай, што зрабіць для таго, каб вучні кожны раз адкрывалі для сябе нешта новае, лепш пазнавалі жыццё, былі не пасіўнымі сузіральнікамі падзей, а ішлі па жыцці з няўтомным жаданнем змяніць яго ў лепшы бок. На мой погляд, поспех

у выкладанні мовы, глыбокія і якасныя веды ў вучняў будуць тады, калі настаўнік на справе зможа зацікавіць вучняў. Таму ў мяне ўзнікаюць пытанні, як зацікавіць вучняў вывучэннем беларускай мовы, як актывізаваць пазнавальную дзейнасць, стварыць сітуацыю поспеху на ўроку для кожнага вучня. Гэта асноўныя пытанні, на якія я стараюся знайсці адказ у сваёй педагогічнай дзейнасці. За сваю шматгадовую педагогічную працу я знайшла рашэнне даннай праблемы. Адным са сродкаў развіцця пазнавальнай актыўнасці вучняў на ўроках беларускай мовы з'яўляецца гульня. Менавіта яна дае магчымасць дзіцяці быць самім сабою, праяўляць свае здольнасці, рэалізоўваць фантазію. Гульня з'яўляецца асаблівай формай грамадскага жыцця дзяцей, у якой яны па жаданні аб'ядноўваюцца, самастойна дзейнічаюць, ажыццяўляюць свае задумы, спазнаюць свет. Гульня – гэта найважнейшая і найбольш эфектыўная ў школьным узросце форма сацыялізацыі дзіцяці.

Даследчыкі (Л. А. Выгоцкі, Д. Б. Эльконін, А. П. Усава, Д. В. і інш.) адзначаюць, што менавіта самастойныя формы гульні маюць у педагогіцы самае важнае значэнне для развіцця дзіцяці. Чым менш будзе “шэрых” і сумных урокаў, тым больш дзеці будуць “жыць” на ўроку, выносячы з вучэбных заняткаў як інтэлектуальны, так і жыццёвы багаж, тым больш творчых агеньчыкаў цікавасці захаваецца ў вачах нашых дзяцей.

На асабістым вопыце я пераканалася, што гульня адкрывае перад намі шырокія магчымасці. Яна садзейнічае як набыццю ведаў, так і развіццю многіх якасцей асобы. Гэта ўніверсальны сродак, які дапамагае настаўніку ператварыць дастаткова складаны працэс навучання ў прыябны і любімы вучнямі занятак. Гульня дапамагае ўцягнуць у вучэбны працэс нават слабага вучня. Пачуццё роўнасці, атмасфера захопленасці і радасці, адчуванне пасільнасці заданняў – усё гэта дае магчымасць вучням пераадолець сарамлівасць і дабратворна дзейнічае на вынікі навучання. Адным з найбольш дзейсных сродкаў, здольных выклікаць цікавасць да заняткаў па беларускай мове, з'яўляецца менавіта гульня, мэтай якой абудзіць цікавасць

да пазнання, навукі, кнігі, вучэння. У школьным узросце гульня нараўне з вучэннем займае важнае месца ў развіцці дзіцяці. Пры ўключэнні дзяцей у сітуацыю дыдактычнай гульні цікавасць да вучэбнай дзейнасці рэзка ўзрастае, матэрыял становіцца для іх больш даступным, працаздольнасць значна павышаецца. Урокі беларускай мовы з прымяненнем гульні ў істотна павышаюць пазнавальную актыўнасць вучняў, бо спалучэнне розных відаў дзейнасці, нетрадыцыйная арганізацыя навучання дазваляюць вучням рэалізаваць свой патэнцыял. Улічваючы спецыфіку зместу вучэбнага матэрыялу пры навучанні беларускай мове, я адбіраю менавіта такія метады і прыёмы, якія дапамагаюць пераадолець цяжкасці навучання.

### **1.3. Мэта вопыту**

У выніку выяўленай праблемы была вызначана мэта вопыту: стварэнне спрыяльных умоў для развіцця пазнавальнай актыўнасці вучняў V–VII класаў на ўроках беларускай мовы праз выкарыстанне гульнівых метадаў і прыёмаў навучання.

### **1.4. Задачы**

1. Вывучыць гульнівыя метады і прыёмы, якія дазваляюць стварыць умовы для развіцця пазнавальнай актыўнасці вучняў.

2. Стварыць асабістыя гульнівыя метады і прыёмы, спрыяльныя для павышэння пазнавальнай дзейнасці вучняў на вучэбных занятках па беларускай мове ў V – VII класах.

3. Прадаставіць вопыт выкарыстання гульнівых метадаў і прыёмаў для павышэння пазнавальнай дзейнасці на вучэбных занятках па беларускай мове.

4. Прааналізаваць эфектыўнасць і выніковасць прымянення распрацаваных гульнівых метадаў і прыёмаў, якія дапамагаюць павысіць пазнавальную актыўнасць вучняў на вучэбных занятках па беларускай мове.

### **1.V. Працягласць работы над вопытам**

Этапы работы над вопытам:

1 этап – падрыхтоўчы (вывучэнне метадычнай літаратуры, перадавога педагагічнага вопыту, інтэрнэт-рэсурсаў па тэме, якая вывучаецца)

2 этап – практычны (стварэнне, прымяненне на практыцы гульніх метадаў і прыёмаў навучання, якія садзейнічаюць павышэнню пазнавальнай актыўнасці навучэнцаў).

3 этап – абагульняльны (абгрунтаванне эфектыўнасці і выніковасці выкарыстання гульніх метадаў і прыёмаў на асобных этапах навучальных заняткаў з мэтай павышэння пазнавальнай актыўнасці вучняў).

Працягласць работы над вопытам вядзецца з 2020 года і складае 3 гады.

## ***2. Апісанне тэхналогіі вопыту***

### **2.1. Вядучая ідэя вопыту**

#### **Вядучая ідэя вопыту**

Прымяненне гульніх метадаў і прыёмаў ў педагагічнай дзейнасці стварае спрыяльныя ўмовы для развіцця пазнавальнай актыўнасці вучняў, самастойнасці, развіцця камунікатыўных уменняў, павышае цікавасць да мовы, актывізуе ўнутраную матывацыю для вывучэння роднай мовы.

### **2.2. Апісанне сутнасці вопыту**

Гульня як метады навучання развівае актыўную і творчую вучэбную дзейнасць, як форма навучання забяспечвае добрыя адносіны паміж дзецьмі, з настаўнікамі. Гэты працэс вучыць дзяцей развіваць іх разумовыя здольнасці, фарміраваць станоўчыя ўзаемаадносіны вучняў у даступнай форме. Структурнымі кампанентамі гульні з'яўляюцца дыдактычная і гульнівая задачы, гульнівыя дзеянні і правілы, вынік. Асноўную дыдактычную задачу вызначаю зместам праграмага вучэбнага матэрыялу. дзеянні складаюць сюжэт гульні, калі неабходна нешта разгледзець, параўнаць, распрацаваць. Некаторыя ўрокі праводжу з разлікам на самастойны ўдзел кожнага вучня ў працэсе гульні. На кожным этапе ўрока, пачынаючы з арганізацыйнага моманту і заканчваючы падвядзеннем вынікаў, адбываецца ўплыў на свядомасць вучня, якая не магчыма без цікавасці да мовы. Таму

пры падрыхтоўцы да ўрока я падбіраю такія матэрыял, які быў бы цікавым у пазнавальных адносінах.

Напрыклад, задача арганізацыйнага моманту – забяспечыць спрыяльную знешнюю атмасферу для працы на ўроку, а таксама псіхалагічна падрыхтаваць вучняў да ўзаемадзеяння. Таму часта выкарыстоўваю гульні, якія фарміруюць трывалы інтарэс да вучэння і здымаюць напружанне. Напрыклад, урок пачынаю з гульні “Закончы прыказку”. На дошцы запісваю: Хто працуе, ... (той не сумуе). Хто пытае,... (той шмат знае). Вучні працягваюць прыказку і тлумачаць яе. Ці на этапе актуалізацыі ведаў мэтазгодна выкарыстоўваць гульні, дзе дзеці ўяўляюць сябе ў пэўных ролях, сумесна рашаюць пастаўленую задачу. Так можна ажывіць нават самы складаны матэрыял. Пospех такога ўрока ў яго незвычайнасці (выкарыстанне казачнага, фантастычнага сюжэту, запрашэнне любімых герояў), у даступнасці выкладу матэрыялу, у выкарыстанні яскравай нагляднасці.

Так на ўроку ў V класе пры вывучэнні тэмы “Правапіс у, ў” выкарыстоўваю гульнію “Вандроўнік”, дзе паказваю вучням фотаздымак памятнага знака літары “Ў” у Полацку і пытаюся, чаму менавіта гэтую літару алфавіта так ушанавалі. Пасля ўспамінаем, што вучні ведаюць пра правапіс у і ў.

У VI класе пры вывучэнні тэмы “Прыстаўка як значымая частка слова” я выкарыстоўваю гульнію “Чараўнік”, якая дазваляе вучням зрабіць выснову пра значэнне прыстаўкі. Прапаную папрацаваць чараўнікамі. Неабходна ўтварыць і запісаць аднакаранёвыя словы ад дзеяслова “пісаць” з дапамогаю розных прыставак (Дадатак 1).

Наступным важным момантам актывізацыі пазнавальнай дзейнасці вучняў, на мой погляд, з’яўляецца фарміраванне ўмення самастойна вызначаць тэму і мэты ўрока: сённяшні дзень патрабуе выхоўваць творцамі вучняў, таму гэту функцыю часам аддаю дзецям. Тады яны дакладна ўбачаць, што павінны засвоіць і да якога выніку прыйсці. У V класе па тэме “Фразеалагізмы” ўрок пачынаю з гульні-загадкі ”Самы здагадлівы”.

Прапаную малюнкi з прадметамi, дзецi называюць, што ўбачылі, і запісваюць словы, а па першых літарах скласці тэму ўрока ( Дадатак 2).

У VI класе па тэме “Лічэбнік як часціна мовы” прапаную гульнію “Хованкі”. Звяртаюся да дзяцей: “Лічэбнікі часам гуляюць у хованкі, і адшукаць іх бывае не так проста. Ці не хочаце іх пашукаць? Колькі лічэбнікаў схавалася ў кожным сказе? За кожны лічэбнік – бал” (Астап з Васем абедзвюма рукамі трымаліся за борт трохтонкі. Адвакат прыехаў без затрымкі ў чатыры гадзіны. На сталe ляжаў пачаты рыбны пірог).

Працэс засваення матэрыялу накіраваны на ўключэнне дзяцей у гульніёвае асяроддзе, стварэнне магчымасцей самастойнага пошуку спосабаў рашэння пазнавальных задач, забеспячэнне асваення інтэлектуальна-творчых гульніяў.

На этапе засваення матэрыялу ў V класе па тэме “Слова і яго лексічнае значэнне” прапаную гульнію “Крыжаванка”, дзе вучні па чарзе падыходзяць да дошкі, адказваюць на пытанні і запаўняюць палі крыжаванкі. А гульнія “SOS!” у VI класе па тэме “Ступені параўнання прыметнікаў” прадстаўлена ў выглядзе гатовага тэксту з дапушчанымі памылкамі, а вучань, прымяніўшы веды па дадзенай тэме, павінен выправіць тэкст ( Дадатак 3).

Па тэме “Склад. Націск. Правілы пераносу слоў” на этапе замацавання ў V класе праводжу гульнію “Мы– каманда!”. На дошцы запісваю словы для гульні. Вучні дзеляцца на тры каманды. Прадстаўнікі першай каманды запісваюць словы на дошцы з націскам на першым складзе, другой – з націскам на другім складзе, трэцяй – на трэцім складзе. Замест эстафетнай палачкі ўжываецца крэйда.

На ўроку ў VI класе па тэме “Колькасныя і парадкавыя лічэбнікі, зборныя і дробавыя” на этапе замацавання ведаў і ўменняў выкарыстоўваю эстафету “Хто хутчэй?”. Я называю лічэбнікі розных разрадаў, а вучні павінны падняць картку з адпаведнай літарай (К – колькасны, П– парадкавы і г. д.). Хто вызначае няправільна – выбывае з гульні. Такая гульнія спрыяе выпрацоўцы ўменняў вызначаць разрады лічэбнікаў.

На этапе замацавання ведаў і ўменняў матэрыял адпрацоўваецца шляхам выканання заданняў “ад простага да больш складанага”. Пры вывучэнні тэмы “Фразеалагізмы” ў V класе прапаную гульнію “Знайдзі пару”, дзе кожная каманда павінна знайсці пару – фразеалагізм і яго значэнне. Гульнія “Узыходжанне” па тэме “Дзеяслоў” у VII клас дазваляе замацаваць матэрыял: камандам па чарзе задаюцца пытанні, калі адказ правільны, каманда ўзнімаецца на адну прыступку ўверх, замацоўвае свой жэтон пэўнага колеру. Перамагае каманда, якая першая дойдзе да вяршыні (Дадатак 4).

Пры правядзенні гульніяў вучням даю заданні на групу: тут усе ролі размеркаваны. Вучні гуляюць па правілах, але калі нехта не ведае адказу, то вучань з каманды можа адказаць за яго. У такіх гульніях фармірую алгарытм працы ў групе, развіваю камунікатыўнасць, суперыжыванне, узаемавыручку. Інструментальная аснова актыўнасці разнастайная. І толькі ад нас, педагогаў, залежыць, што выберам мы, якія спосабы, прыёмы і метады будзем выкарыстоўваць.

На этапе падвядзення вынікаў і рэфлексіі перад настаўнікам стаіць задача арганізаваць працу такім чынам, каб ператварыць вынік выкананай работы ў стымул, у асэнсаваны матыў для наступнай дзейнасці.

На гэтым этапе я звяртаю ўвагу на вынік вучэбнай дзейнасці: Прапаную гульнію “Вясёлая сямейка”. У кожнага на парце змешчана вясёлая далонька з пальчыкамі-брацікамі, з якіх трэба выбраць той, з якімі вынікамі прыйшлі на канец урока, звяртаемся да мэт, якія былі пастаўлены ў пачатку ўрока, што зрабілі, а што не. Такім чынам, адбываецца фарміраванне і развіццё рэфлексіі (роздум пра сваю працу, дынаміку пазнання).

Гульнія “Святлафор” паказвае, з якім эмацыянальным настройем дзеці працвалі на ўроку. Настаўнік рыхтуе малюнак святлафора, раздае рознакаляровыя сцікеры. У канцы ўрока вучням прапануецца размясціць сцікеры ў адпаведнасці з колерам ( Дадатак 5).



Да дамашняга задання адношуся адказна: тлумачу спосаб выканання задання на некалькіх прыкладах, разбіраем з вучнямі найбольш складаныя элементы. На заключным этапе таксама можна выкарыстоўваць гульні. Пры вывучэнні тэмы “Дыялог” ў V класе прапаную гульнію “Рэжысёр”, дзе вучні дома рыхтуюць пастаноўку дыялога па канкрэтнай тэме (напрыклад, размова з сябрам). Па тэме “Алфавіт” у V класе можна выкарыстаць для дамашняга задання гульнію “Калектыў”, дзе трэба запісаць імёны хлопчыкаў і дзяўчынак класа ў алфавітным парадку ( Дадатак 6).

Такім чынам, уключэнне ў вучэбны працэс гульні ці гульнівай сітуацыі прыводзіць да таго, што вучні незаўважна для сябе набываюць пэўныя веды, у іх развіваюцца ўменні і фарміруюцца навыкі пазнавальнай дзейнасці па беларускай мове.

### 2.3. Выніковасць і эфектыўнасць вопыту

Укараненне даннага вопыту ў працэс навучання дазволіла дасягнуць наступных вынікаў:

1. Распрацавана і апрабавана сістэма ўрокаў па беларускай мове з выкарыстаннем гульніяў, накіраваная на актывізацыю пазнавальнай дзейнасці.

2. Аб эфектыўнасці павышэння пазнавальнай актыўнасці на маіх навучальных занятках сведчыць станоўчая дынаміка матывацыі вучняў да вывучэння вучэбнага прадмета “Беларуская мова” (была праведзена тэставая дыягностыка “Адзнака школьнай матывацыі” навучэнцаў V– VII класаў па методыцы Лусканавай Н.Г.). (Дадатак 7)

3. Аналіз паспяховасці вучэбнай дзейнасці вучняў з 2020 па 2023 навучальны год дазваляюць канстатаваць дастаткова высокі ўзровень засваення вучнямі вучэбнага матэрыялу па беларускай мове, павышэнне іх пазнавальнай дзейнасці.

Год	Клас	2020/2021	2021/2022	2022/2023
Якасць ведаў (%)	V	76	77	79
	VI	73,3	74	75

	VII	75	78	80
Сярэдні бал	V	7,4	7,6	7,8
	VI	7,1	7,3	7,4
	VII	7,0	7,2	7,4

4. Ускосным доказам эфектыўнасці выкарыстання гульніўных метадаў і прыёмаў для павышэння пазнавальнай дзейнасці вучняў з'яўляецца выніковасць іх удзелу ў разнастайных прадметных і творчых конкурсах і алімпіядах, канферэнцыях (Дадатак 8).

### **3. *Заклучэнне***

Выкарыстанне гульніў на ўроках беларускай мовы з'яўляецца не мэтай, а сродкам развіцця пазнавальнай актыўнасці вучняў. Урокі з выкарыстаннем гульніў незвычайныя па сваёй задумцы, методыцы выкладання больш падабаюцца вучням, чым звычайныя ўрокі са строгай структурай. Гульні садзейнічаюць фарміраванню ў вучняў пазнавальнага інтарэсу, актыўнаму ўключэнню ў вучэбную дзейнасць кожнага вучня асобна і ўсіх разам, дазваляюць якасна засвойваць матэрыял па беларускай мове і прымяняць яго на практыцы. Навучанне здзяйсняецца шляхам актыўнасці вучняў, асабістай дзейнасці, у працэсе якой засвойваецца большасць інфармацыі.

Развіццё пазнавальнай актыўнасці на ўроках беларускай мовы ўплывае на паспяховае засваенне вучнямі асноўных вучэбных уменняў і навыкаў, фарміраванне моўнай і камунікатыўнай культуры, садзейнічае станоўчай дынаміцы вынікаў вучэбнай дзейнасці і дабратворна ўплывае на стан эмацыянальнага і псіхічнага здароўя вучняў. Гэта спрыяе адаптацыі дзяцей не толькі да наступнага працэсу навучання, але і да жыцця ў сацыуме.

З мэтай дэманстрацыі эфектыўнага выкарыстання гульніў на ўроках беларускай мовы мною праводзіўся шэраг вучэбных заняткаў для педагогаў школы і раёна (Дадатак 9). Таксама вопыт выкарыстання гульніў на ўроках беларускай мовы і ў пазакласнай дзейнасці па прадмеце быў прадстаўлены мною на педагагічным савеце школы і пасяджэнні раённага навукова-

метадычнага аб'яднання настаўнікаў беларускай мовы і літаратуры. Практычнае выкарыстанне метадаў, прыёмаў па развіцці пазнавальнай актыўнасці вучняў было прадэманстравана на школьным пастаянна дзеючым семінары. Рыхтуецца матэрыял для публікацыі ў часопісе “Адукацыя Міншчыны”.

Лічу, што мой педагогічны вопыт карысны для тых настаўнікаў, якія жадаюць працаваць творча, знаходзяцца ў пастаянным пошуку спосабаў зрабіць урок цікавым і дапамагчы вучням палюбіць школу як месца, дзе ён не зубрыць, а адкрывае для сябе складаны свет.

## Спіс выкарыстаных крыніц

1. Активные методы обучения в педагогическом образовании: учеб.-метод. пособие / В.В.Чечет, С.Н.Захарова. – Минск : БГУ, 2015. – 127 с.
2. Арлова, А.Г. Каб праца дала жаданы плён: арсенал метадаў і прыёмаў – трывалы падмурак у працы настаўніка-філолага / А.Г.Арлова // Беларус. мова і літ. – 2012. – № 5. – С. 12–17.
3. Босы, І.Ч. Актывізацыя пазнавальнай дзейнасці праз дыферэнцыяцыю навучання / І.Ч.Босы // Беларус. мова і літ. – 2007. – № 4. – С. 3–7.
4. Жуковіч, М.В. Фарміраванне ў школьнікаў матывацыі да навучання на ўроках беларускай мовы і літаратуры / М.В.Жуковіч // Беларус. мова і літ. – 2004. – С. 3–5
5. Кодекс Республики Беларусь об образовании: по состоянию на 1 сентября 2022 г. – Минск: Национальный центр правовой информации Республики Беларусь, 2022. – 512 с.
6. Степанова, О.А. Игровая школа мышления / О.А.Степанова // Начальная школа: плюс – минус. – 2000. – №10. – С. 3–12.
7. Эльконин, Д.Б. Детская психология : учебное пособие / Д.Б.Эльконин. – 4-е издание, стереотипное. – Москва: Академия, 2007. – 384 с.
8. Язерская, С.А. Развіццё крэатыўнасці вучняў на ўроках беларускай мовы / С.А.Язерская// Беларус. мова і літ. – 2012. – № 12. – С. 3–8.

Дыдактычны матэрыял на этапе актуалізацыі

1. Гульня “Вандроўік”. Тэма “Правапіс у, ў”, V клас



Помнік літары «Ў» — помнік у Полацку, прысвечаны 22-й літары беларускага алфавіту. Размешчаны ў цэнтры горада, на бульвары праспекта Францыска Скарыны.

Усталяваны ў верасні 2003 года падчас святкавання 10-га «Дня беларускага пісьменства».

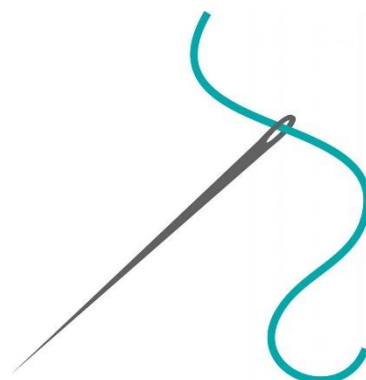
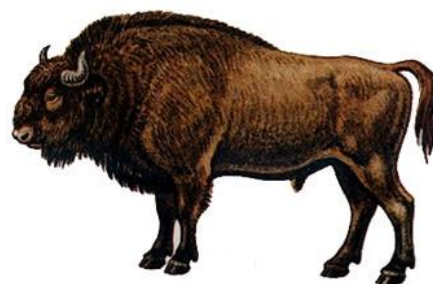
Помнік зроблены ў выглядзе вокладкі кнігі. Чаму менавіта гэту літару так ушанавалі?

2. Гульня “Чараўнік”. Тэма “Прыстаўка як значымая частка слова”, VI клас



Дыдактычны матэрыял на этапе вызначэння тэмы ўрока

1. Гульня “Самы здагадлівы”. Тэма “Фразеалагізмы”, V клас



**РЫБА   ЗВАНOK   ФАНТАН   ЕЛКА**  
**ЗУБР   ЛОСЬ   АПЕЛЬСІН   ІГОЛКА**  
**ГРЫБ   МАШЫНА   АРНАМЕНТ**

**ФРАЗЕАЛАГІЗМ**

Дыдактычны матэрыял на этапе засваення матэрыялу

1. Гульня “Крыжаванка”. Тэма “Слова і яго лексічнае значэнне”, V клас

*Пытанні для крыжаванкі*

1. Зжатае хлебнае поле, іржышча.
2. “Зямля пад белымі крыламі”.
3. Цёплы край, куды адлятаюць на зімоўку птушкі.
4. Мастацкі прыём і спосаб паказу жыцця, у аснове якога ляжыць скрытае параўнанне, перанясенне ўласцівасцей з адной з’явы на другую, чым-небудзь падобную.
5. Мастацкі прыём, характарыстыка аднаго прадмета, з’явы пры дапамозе яго супастаўлення з іншымі.
6. Балоцістая нізінная мясцовасць, прыродны рэгіён на поўдні Беларусі.
7. Мастацкае азначэнне, якое вобразна характарызуе прадмет, з’яву, чалавека.

			П	О	Ж	Н	Я			
Б	Е	Л	А	Р	У	С	Ь			
			В	Ы	Р	А	Й			
М	Е	Т	А	Ф	А	Р	А			
	П	А	Р	А	Ў	Н	А	Н	Н	Е
			П	А	Л	Е	С	С	Е	
			Э	П	І	Т	Э	Т		

2. Гульня “SOS !” Тэма: Ступені параўнання прыметнікаў”, VI клас

Выпраўце памылкі ў сказах.

*Дарога стала мени вузкатая. Маліны больш салатзейшыя за клубніцы.*

*Хто багатшы ад усіх на свеце?*

Дыдактычны матэрыял на этапе замацавання ведаў і ўменняў

1. Гульня “Знайдзі пару”. Тэма “ Фразеалагізмы”, V клас

Кожная каманда павінна знайсці пару- фразеалагізм і яго значэнне.

Рукой падаць	→	вельмі марудна
Як мокрае гарыць	→	пра кемлівага, разумнага чалавека
Галава як рэшата	→	вельмі блізка, плбач
На носе	→	пра дрэнную памяць
галава варыць	→	вельмі хутка, у самы блізкі час

2. Гульня “Узыходжанне”. Тэма “Дзеяслоў”, VII клас

Камандам па чарзе задаюцца пытанні. Калі адказ правільны, каманда ўзнімаецца на адну прыступку ўверх, замацоўвае свой жэтон пэўнага колеру.

Дзеясловы якога часу змяняюцца па ліках і родах?

Як утвараецца форма загаднага ладу?

Як утвараецца форма ўмоўнага ладу?

Колькі ладоў мае дзеяслоў?

Дайце азначэнне дзеяслова.

Перамагае каманда, якая першая дойдзе да вяршыні.

3. Гульня “Сонейка”. Тэма “Прыметнік”, VI клас

Вучні па ланцужку падыходзяць да дошкі, малююць па адным праменьчыку і пішуць адну з характарыстык прыметніка ( назоўніка, лічэбніка і г. д.).

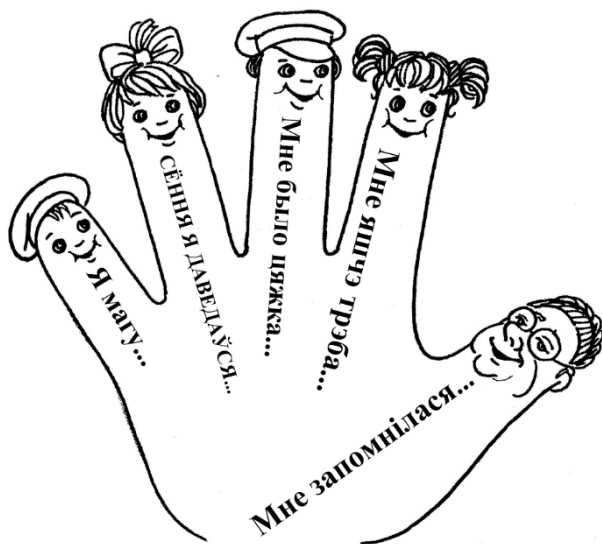
Пераможа той, хто запоўніць апошні прамень.





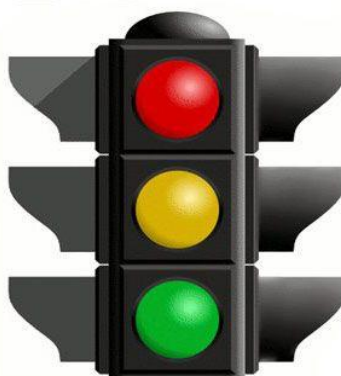
Дыдактычны матэрыял на этапе падвядзення вынікаў і рэфлексіі

1. Гульня “Вясёлая сямейка”. Выберыце пальчык, які асацыіруецца з урокам.



2. Гульня “Светлафор”

Які настрой у вас пасля ўрока? Як вы сябе адчуваеце?	Якім атрымаўся сёння ўрок?
вясёлы	цікавым
сумны	сумным
аб'якавы	карысным
радасны	займальным
стомлены	пазнавальным
узрушаны	нецікавым



Дыдактычны матэрыял для дамашняга задання

1. Гульня “Рэжысёр”. Тэма “Дыялог”, V клас



2. Гульня “Калектыў”. Тэма “Алфавіт”, V клас

Запісаць у алфавітным парадку наступныя імёны:

Мікалай, Васіль, Ганна, Алеся, Іван, Міхась, Сцяпан, Яўхім, Таццяна, Фёдар.

## Дадатак 7

Вынікі дыягностыкі ўзроўню матывацыі вучняў V– VII класаў да вывучэння вучэбнага прадмета “Беларуская мова” (дыягностыка “Адзнака школьнай матывацыі” па методыцы Лусканавай Н.Г.)

Пытанне	Клас	2020/2021	2021/2022	2022/2023
Ці падабаецца табе, калі на ўроках беларускай мовы выкарыстоўваюцца гульні?	V	Так – 61 Не – 3	Так – 63 Не – 1	Так – 64 Не – 0
	VI	Так – 21 Не – 4	Так – 24 Не – 1	Так – 25 Не – 0
	VII	Так – 39 Не – 3	Так – 40 Не – 2	Так – 42 Не – 0
Ці заўсёды ты прымаеш актыўны ўдзел у гульні?	V	Заўсёды – 47 Часам – 12 Не ўдзельнічаю – 5	Заўсёды – 51 Часам – 12 Не ўдзельнічаю – 1	Заўсёды – 57 Часам – 6 Не ўдзельнічаю – 1
	VI	Заўсёды – 21 Часам – 2 Не ўдзельнічаю – 2	Заўсёды – 22 Часам – 2 Не ўдзельнічаю – 1	Заўсёды – 23 Часам – 1 Не ўдзельнічаю – 1
	VII	Заўсёды – 35 Часам – 5 Не ўдзельнічаю – 2	Заўсёды – 37 Часам – 3 Не ўдзельнічаю – 2	Заўсёды – 41 Часам – 1 Не ўдзельнічаю – 0
Ці падабаюцца табе ўрокі беларускай мовы?	V	Падабаюцца – 60 Не заўсёды – 2 Не падабаюцца – 2	Падабаюцца – 61 Не заўсёды – 2 Не падабаюцца – 1	Падабаюцца – 64 Не заўсёды – 0 Не падабаюцца – 0
	VI	Падабаюцца – 20 Не заўсёды – 3 Не падабаюцца – 2	Падабаюцца – 21 Не заўсёды – 3 Не падабаюцца – 1	Падабаюцца – 24 Не заўсёды – 1 Не падабаюцца – 0
	VII	Падабаюцца – 37 Не заўсёды – 3 Не падабаюцца – 2	Падабаюцца – 39 Не заўсёды – 2 Не падабаюцца – 1	Падабаюцца – 42 Не заўсёды – 0 Не падабаюцца – 0

## Вынікі ўдзелу вучняў у прадметных конкурсах і алімпіядах

№ п.п.	Год	Назва конкурсу	Удзельнікі	Дасягненні
1.	2020	Рэспубліканская гульня-конкурс па беларускай мове і літаратуры “Буслік”	24 удзельнікі	4 прызы
	2021		22 удзельнікі	5 прызоў
	2022		22 удзельнікі	3 прызы
	2023		20 удзельнікі	4 прызы
2.	2021	Раённы этап конкурсу “Выратавальнікі вачыма дзяцей”	Міхалоўская Марыя, VIII “А” клас	I месца
3.	2021/2022	Раённы конкурс даследчых работ вучняў “Парад служэння навукам”	Капцюг Максім, VII “Б” клас	Дыплом II ступені
	2022/2023		Шасцілоўскі Мікіта, VIII “В” клас	Дыплом II ступені
4.	2021/2022	Раённы конкурс творчых работ, прысвечаны 110-годдзю зборніка вершаў максіма Багдановіча “Вянок”, “Ах словы, чароўныя словы...”	Малец Арына, VIII “В” клас	Дыплом II ступені
5.	2022/2023	Удзел у IV вучнёўскай навукова-практычнай канферэнцыі “Беларусь, ты саткана з беларускіх слоў”	Капцюг Максім, VIII “Б” клас	Дыплом III ступені
6.	2022/2023	Раённы этап рэспубліканскага творчага конкурсу юных чытальнікаў “Жывая класіка – 2023”	Вяршыцкая Анастасія, VII “Г” клас	Дыплом II ступені
7..	2022/2023	Абласны творчы конкурс “Янка Маўр: вандраванне па зорках”, прысвечаны 140-годдзю беларускага пісьменніка Янкі Маўра.	Міхалоўская Марыя, X “А” клас	Дыплом II ступені

## Вучэбны прадмет «Беларуская мова»

Фрагменты ўрокаў з выкарыстаннем гульнёвых метадаў і прыёмаў на арыентацыйна-матывацыйным і пазнавальна-операцыйным этапах урока

**Тэма:** Раздзяляльны мяккі знак і апостраф (V клас)

**Замцаванне ведаў.** Давайце зараз праверым, ці ўмеце вы адрозніваць словы з мяккім знакам і апострафам па іх вымаўленні. Я называю слова, а вы паднімаеце адпаведную картку (Гульня ”Самы ўважлівы”, сігнальныя карткі з ь і ‘). *Інтэр’ер, калье, з’езд, н’еса, атэлье, мільярд, пад’ём, сям’я, Ілья, бар’ер, більярд, надвор’е.*

Гульня “ Пазнай слова” Настаўнік: Вы ведаеце значэнні многіх слоў. Праверым, ці пазнаеце вы словы, якія пішуцца з раздзяляльным мяккім знакам, па іх лексічным значэнні.

1. Тысяча тысяч ( мільён).
2. Вайсковае падраздзяленне з некалькіх рот ( батальён).
3. Будынак для экспанатаў на выстаўцы ( павільён).
4. Той, хто складае кампанію каму-небудзь ( кампаньён).
5. Чалавек, які разносіць пошту( паштальён).
6. Артыст, які аб’яўляе нумары праграмы на эстрадным прадстаўленні, канцэрце
7. Занавеска з цяжкай тканіны на дзвярах або вокнах.

МІЛ	Ь	ЁН
БАТАЛ	Ь	ЁН
ПАВІЛ	Ь	ЁН
КАМПАН	Ь	ЁН
ПАШТАЛ	Ь	ЁН
КАНФЕРАНС	Ь	Е
ПАРЦ	Ь	ЕРА

## Гульня “Карэктар”

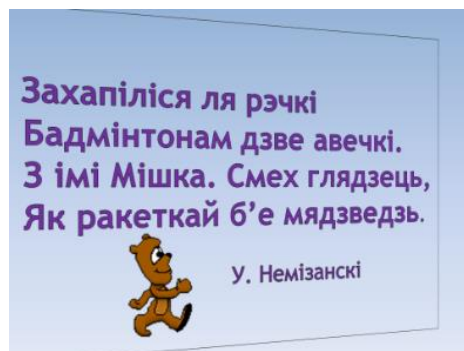
Настаўнік: Шкодніца Памылка разбурыла верш У. Немізанскага з чатырох радкоў, нарабіла памылак ў словах. Узнавіце верш і выпраўце памылкі.

Захапіліся ля рэчкі (1)

Як ракеткай б'е мядзвець. (4)

Бадмінтонам дзве авечкі. (2)

З імі Мішка. С'мех гледзець, (3)



*Праверка.* Вучні на дошцы выпраўляюць памылкі і тлумачаць арфаграмы.