

Займальны матэрыял на ўроках беларускай мовы, на якіх вывучаецца прыметнік

Дапамогай вучням у авалоданні слоўнікавым багаццем роднай мовы выступае займальны матэрыял. Ён пашырае магчымасці вучэбна-выхаваўчага працэсу, садзейнічае плённаму абнаўленню яго тэхналогіі.

Глыбокая творчая асэнсаванасць і сціплае паэтычнае выказванне пра такія моўныя з'явы, як анаграма, метаграма, лагарыф, шарада, паліндром, абуджае цікавасць да будовы слова, скіроўвае ўвагу на ролю структурных кампанентаў яго ва ўзнікненні тых ці іншых сэнсавых зрухаў.

Вялікую паслугу ў гэтым сэнсе аказваюць загадкі, прыказкі, дыдактычныя гульні. Усё гэта ажыўляе ўрок, звязвае вывучэнне граматыкі (у тым ліку і прыметніка) з іншымі раздзеламі мовазнаўства, абуджае цікавасць да мовы, актывізуе творчую думку дзяцей. Так, пры вывучэнні прыметніка можна рэкамендаваць загадкі (напрыклад: *летам шэранькі, зімой беленькі*), адгадваючы якіх садзейнічае пазнаванню дзецьмі асаблівасцей прымет колеру, формы, памеру і інш.

Дакладныя па сэнсе і мастацкія па форме апісанні розных прадметаў і з'яў актывізуюць пазнавальную дзейнасць дзяцей, развіваюць назіральнасць, уважлівасць, мастацкі густ, творчыя здольнасці.

Разгадваючы рэбусаў і іншых кампанентаў займальнага матэрыялу садзейнічае разумова-аналізатарскай дзейнасці вучняў: убачыць, выдзеліць, кваліфікаваць часткі цэлага і, наадварот, знайсці агульнае, вызначыць асновы іх узаемасувязі, узаемадапаўняльнасці ўзаемазалежнасці, акрэсліць межы цэласнага, завершанага.

Часта займальны матэрыял аформлены ў выглядзе паэтычных радкоў. Вобразнасць, звонкасць і лёгкасць гучання вершаў, імклівы рытм ці лагодная запаволенасць яго, мілагучная рыфма ў цэлым ствараюць той спрыяльны псіхалагічны фон, на якім узнікае жаданне прадоўжыць паэтычную развагу пра прадмет апісання, паглыбіцца ў стыхію моўных фактаў, разабрацца ў пярэстым перапляценні сродкаў і формаў мовы.

Аблегчыць пераход ад адной вядучай дзейнасці да другой пры вывучэнні прыметніка дапамагаюць дыдактычныя гульні. Яны даюць магчымасць педагогу ажыццяўляць навучанне, развіццё маўленчых здольнасцей, фарміраванне каштоўных якасцей асобы і ўзаемаадносін дзяцей у даступнай і цікавай для іх гульнівай форме.

Нягледзячы на тое, што гульні не з'яўляецца для школьніка вядучай дзейнасцю, з прыходам дзіцяці ў школу яна не знікае і захоўваецца на

працягу ўсяго перыяду навучання, пранікае ў іншыя яго заняткі, з'яўляецца сродкам актывізацыі вучэбнай, працоўнай, спартыўнай дзейнасці.

Таму апора на гульнію (гульніёвую дзейнасць, гульніёвыя формы, прыёмы) – гэта важнейшы шлях уключэння дзяцей у вучэбную працу, спосаб забеспячэння эмацыянальнага водгуку на выхаваўчае ўздзеянне і нармальнага (без перагрузак) умоў жыццядзейнасці.

Сутнасць дыдактычных гульніў заключаецца ў вырашэнні пазнавальных задач, пастаўленых у займальнай форме. Само рашэнне пазнавальнай задачы звязана з разумовым напружаннем, з пераадоўваннем цяжкасцей, што прывучае дзіця да разумовай працы. Адначасова развіваецца лагічнае мысленне дзяцей. Засвойваючы ці ўдакладняючы ў час дыдактычнай гульні той ці іншы праграмны матэрыял, дзеці вучацца назіраць, параўноўваць, класіфікаваць прадметы па тым ці іншым прыкметам; практыкаваць памяць, увагу; вучацца ўжываць дакладную тэрміналогію, звязна расказваць; апісваць прадмет, называць яго дзеянне і якасці.

Значэнне дыдактычных гульніў вельмі вялікае для іх развіцця яшчэ і таму, што ў працэсе гульніёвай дзейнасці сумесна з разумовым развіццём здзяйсняецца фізічнае, эстэтычнае і маральнае выхаванне.

Гульніёвая форма заняткаў ствараецца на ўроку пры дапамозе гульніёвых прыёмаў і сітуацый, якія выступаюць як сродак пабуджэння, стымулявання вучняў да вучэбнай дзейнасці.

Рэалізацыя гульніёвых прыёмаў і сітуацый пры ўрочнай форме заняткаў адбываецца па напрамках: дыдактычная мэта перад вучнямі ставіцца ў форме гульніёвай задачы; вучэбная дзейнасць падпарадкоўваецца правілам гульні; вучэбны матэрыял выкарыстоўваецца ў якасці яе сродку, у вучэбную дзейнасць уводзіцца элемент спаборніцтва, які пераўтварае дыдактычную задачу ў гульніёвую, паспяховае выкананне дыдактычнага задання звязваецца з гульніёвым вынікам.

Дыдактычныя гульні маюць своеасаблівую наступную структуру:

- навучальная задача;
- гульніёвае дзеянне ці гульніёвы элемент;
- правілы;
- заканчэнне гульні.

Навучальная задача вызначае змест, правілы гульні і накіроўвае гульніёвыя дзеянні. Аб'ём і змест навучальных задач адпавядаюць праграме навучання дзяцей пэўнага ўзросту.

Рэалізацыя навучальных задач адбываецца праз гульніёвыя дзеянні. Чым цікавейшыя гульніёвыя дзеянні, тым больш непрыкметна і эфектыўна дзіця выконвае гульніёвую задачу.

Гульнёвыя дзеянні ці **элементы ажыццяўляюцца** ў форме гульнёвых маніпуляцый цацкамі, прадметамі і малюнкамі (падбор, складванне, раскладванне), у форме пошуку прадмета і яго знаходжання; загадвання і адгадвання; выканання ролей; спаборніцтва; асобных гульнёвых рухаў (плясканне ў далоні і г. д.); у якасці гульнёвага элемента можа быць слова ці фраза – зачын. У адной гульні можа быць і некалькі гульнёвых элементаў.

Рэгулююць гульні **правілы**, выкананне якіх садзейнічае развіццю зместу гульні, ажыццяўленню дыдактычных задач. Правілы ўказваюць шлях рашэння задачы, вызначаюць прыёмы разумовай дзейнасці, рэгулююць узаемаадносіны гуляючых. Яны характарызуюць патрабаванні да паводзін дзяцей у час гульні, абумоўліваюць каштоўнасць гульні: выходзяць уменне суадносіць свае дзеянні з дзеяннямі сяброў, развіваюць адчуванне справядлівасці, уменне ацэньваць сябе і сяброў.

Правілы кіруюць пазнавальнай дзейнасцю дзяцей. Яны павінны быць аптымальнай складанасці, не надта цяжкімі і не надта лёгкімі. Цяжкасць – стымуляцыя разумовай дзейнасці дзяцей. Значныя цяжкасці прыводзяць да негатыўных адносін дзяцей да гульні. Калі правілы лёгкія – адбываецца зніжэнне зацікаўленасці дзяцей гульні.

Аднак разам з пералічанымі кампанентамі дыдактычнай гульні існуюць і іншыя: гульнёвая задача, задума, змест, ход гульні, вынік, працягласць і паўторнасць гульні.

1. Перадгульнёвая сітуацыя. З’яўляецца комплексным працэсам, які заключаецца ў прад’яўленні дзецям умоў і мэт дыдактычнай гульні. Яна патрабуе дакладнай пастаноўкі задачы ў захапляючай форме пры дапамозе моўных і іншых сродкаў зносін (эмацыянальнае тлумачэнне, міміка, жэсты, тон, голас, тэмп мовы), накіраванай на актывізацыю разумовай дзейнасці і ўяўлення дзіцяці, пазнавальнасці: цікавасці, жадання гуляць, эмацыянальнай прывабнасці дыдактычнай гульні.

Перадгульнёвая сітуацыя патрабуе выкарыстання гульнёвых прыёмаў: лічылкі, песні, загадкі і інш. – гэта стварае гульнёвы стан дзяцей.

2. Гульнёвая сітуацыя. Яна ствараецца педагогам. Дзейнасць педагога нясе наступныя элементы: загадкі, заданні на пошук, уяўленне, арганізацыю нечаканасці і сюрпрызаў, спаборніцтва і інш. Гульнёвая сітуацыя ў адносінах да дзіцяці праяўляецца ў яго дзейнасці: адгадках, знаходках, рашэннях, эмацыянальнай і пазнавальнай рэакцыі.

3. Задачы (вучэбная і гульнёвая). У аснове дыдактычнай гульні ляжыць пэўная задача, у вырашэнні якой заключаны сэнс гульні. Задача з’яўляецца сістэмаўтвараючым кампанентам дыдактычнай гульні і іменна яна надае ёй навучальны характар.

4. Правіла. Важная асаблівасць правіл дыдактычнай гульні заключаецца ў тым, што дзіця не ўдзельнічае ў іх устанаўленні. Іменна гэты факт збліжае дыдактычную гульню з вучэбным працэсам таму, што ва ўстанаўленні нормаў навучання дзіця не ўдзельнічае, яны задаюцца звонку, г. зн. педагогам. Таму актыўнасць дзяцей у дыдактычных гульнях ствараецца павышанай увагай да займальнасці зместу і формы.

5. Дзеянні. Імі лічацца тыя дзеянні, якія робяць дзеці ў час гульні. Чым больш яны своеасаблівыя і рознабаковыя, тым больш цікавай робіцца гульня і ў ёй удзельнічае большая колькасць дзяцей.

6. Гульні-стан. Гульні-стан складаецца з тых перажыванняў, якія адчувае кожнае дзіця ў час гульні. Значыць, уяўляемая сітуацыя дыдактычнай гульні заключае ў сабе сэнс гульні дзіцяці.

7. Вынік. Вынік гульні з'яўляецца яе неад'емным структурным кампанентам. Настаўнік у выніку гульні вызначае, якія веды набылі вучні, якія навыкі і ўменні сфарміраваны, ён павінен звярнуць вялікую ўвагу на эмацыянальны настрой, стан кожнага гуляючага.

На адным уроку ў залежнасці ад яго зместу і навучальных задач можа быць праведзена адна або некалькі гульняў. Працягласць гульняў розная: ад 3-5 хвілін да 15.

З улікам выкарыстання вучэбнага часу і ступені складанасці гульні-става дзеяння адрозніваюць гульні-мініяцюры, якія займаюць 3-5 хвілін, гульні-эпізоды – 5-10 хвілін, гульні-заняткі.

Гульні-мініяцюры, як правіла, патрабуюць большага напружання ўвагі, хуткай арыенціроўкі. Яны могуць праводзіцца ў сярэдзіне заняткаў, у канцы і зрэдку – у пачатку. **Гульні-эпізоды**, у якіх дзецям трэба ўмець параўноўваць прадметы і іх выявы, аб'ядноўваць прадметы па адной ці некалькіх прыкметах, пажадана праводзіць у канцы заняткаў, калі дзеці стомяцца ад сур'ёзных відаў працы.

Гульні-заняткі надаюць гульні-става форму ўсяму ўроку.

Поспех гульні у многім залежыць ад дакладнага тлумачэння правіл. Спачатку мэтазгодна растлумачыць дзецям гульні-става заданне, а затым спосаб яго выканання. Тады дзеці зразумеюць, чаму трэба выконваць правілы. Неабходна расказаць аб размяшчэнні ўдзельнікаў гульні, калі гульня звязана з рухальнай актыўнасцю.

Настаўнік павінен паказаць узор дзеяння. Зрэдку гэта можа зрабіць хто-небудзь з дзяцей. На вядучую ролю ў першы раз трэба назначыць загадзя падрыхтаванага вучня.

Пасля таго, як усе дзеці засвоіць правілы, можна прапанаваць кіраўніцтва гульні аднаму з дзяцей. Гэта прывучае вучня да самастойнасці,

умення слухаць сябра. Многія гульні яны змогуць праводзіць самі ў вольны ад заняткаў час.

Тэмп гульні ўзрастае пры разгортванні дзеянняў. Настаўніку трэба сачыць за ходам гульні, так як вельмі хуткі тэмп узбуджае дзяцей ці можа выклікаць разгубленасць, а запаволены – стамляе гуляючых.

Настаўніка павінен цікавіць вынік гульні, які з'яўляецца паказчыкам узроўню засваення дзецьмі ведаў, ступені сфарміраванасці навыкаў, здольнасці прымяняць атрыманыя веды. Акрамя таго, вынік гульні паказвае, ці наладжаны ў калектыве станоўчыя ўзаемаадносіны.

Па заканчэнні гульні настаўнік падводзіць вынік, вызначае разам з дзецьмі пераможцу, указвае на дапушчаныя памылкі, выказвае ўпэўненасць у тым, што пацярпеўшыя няўдачу абавязкова выйграюць у наступны раз, калі будуць больш уважлівымі, спрытнымі, знаходлівымі, своєчасова прыйдуць на дапамогу сваім сябрам.

Пры вывучэнні прыметніка можна выкарыстоўваць наступныя дыдактычныя гульні.

"Хто больш убачыць?"

Дыдактычная задача. Развіццё звязнай мовы. Выхаванне ўвагі, кемлівасці.

Правілы гульні. Уважліва слухаць расказ таварыша. Прадоўжыць расказ, не паўтараючы таго, што сказана.

Гульнівае дзеянне. Складанне апісання.

Змест. Перад дзецьмі – карціна. Вядучы пытаецца: "Што (ці каго) вы бачыце на карціне? Апішыце іх знешні выгляд, паводзіны, выкарыстоўваючы прыметнікі". Дзеці па чарзе адказваюць (назваць тое, што ўжо назвалі, нельга).

Выйграе той, пасля каго больш ніхто нічога не можа сказаць.

Роля выхавальніка. Падабраць карціны з такім сюжэтам, каб дзеці замацавалі веды, вызначаныя праграмай на пэўны адрэзак часу.

"Падарожжы"

Дыдактычная задача. Замацаванне ведаў аб Беларусі. Развіццё звязнай мовы, увагі, мыслення.

Правілы гульні. Кожны ўдзельнік гульні вусна (зрэдку пісьмова) апісвае прыроду, жывёльны, раслінны свет, пармысловасць і г.д. Беларусі.

Гульнівае дзеянне. Складанне апісання.

Змест. Можна прапанаваць карцінкі на зададзеную тэму.

Роля выхавальніка. Падабраць у пачатку гульні карцінкі.

"Што я бачыў?"

Дыдактычная задача. Развіццё звязнай мовы, памяці. Выхаванне ўвагі.

Правілы гульні. Уважліва разгледзець картку, запомніць, што на ёй намалявана, і раскажаць.

Гульніёвае дзеянне. Утрымаць у памяці тое, што бачылі, і потым вусна перадаць.

Змест. Дзіця бярэ адну з картак, якія ляжаць малюнкам уніз, і, паглядзеўшы на яе, перадае другому. Затым картка перадаецца вядучаму, і хто-небудзь з дзяцей раскажае, што на ёй намалявана, астатнія дапаўняюць, выкарыстоўваючы прыметнікі.

Роля выхавальніка. Спачатку падабраць карткі з невялікім сюжэтам, а потым паступова сюжэт ускладняць. Сачыць за мовай дзяцей. Выправіць недакладнасці, дапоўніць прапушчанае.

"Хто здагадаўся?"

Дыдактычная задача. Актывізацыя слоўніка дзяцей словамі-прыметнікамі. Развіццё звязнай мовы, выхаванне ўвагі, кемлівасці.

Правілы гульні. Складзі сказы з прыметнікамі – антонімамі (словамі з супрацьлеглым значэннем)..

Гульніёвае дзеянне. Складанне сказаў.

Змест. На дошцы ці табліцах напісаны пары слоў, напрыклад: снег – вугаль, мёд – рэдзька, баравік – мухамор, заяц – тыгр і г. д. Дзеці чытаюць словы, затым выбіраюць пару слоў і складаюць з імі сказы, ужываючы прыметнікі. Напрыклад: Снег белы, а вугаль чорны.

Роля выхавальніка. Падабраць пары слоў. Сачыць за мовай дзяцей.

Такім чынам, займальны матэрыял (у тым ліку дыдактычныя гульні) - гэта важнейшы шлях уключэння дзяцей у вучэбную дзейнасць, спосаб забеспячэння эмацыянальнага водгуку на выхаваўчыя ўздзеянні і нармальных ўмоў жыццядзейнасці.

РЕПОЗИТОРИЙ БГУ