



# МЕТОДЫКА І ВОПЫТ

*Настаўнік прапануе*

Ірына КАЗАЧЭНКА,  
настаўнік-метадыст,  
настаўнік беларускай мовы і літаратуры  
Лельчыцкай раённай гімназіі

## ЛІНГВІСТЫЧНЫЯ ГУЛЬНІ АНЛАЙН

Калі запытацца ў любога настаўніка сярэдняй школы, ці часта на яго ўроках прысутнічае элемент анлайн-гульні, то, хутчэй за ўсё, адказ будзе адмоўным. Выкладчыкі задаюць сабе пытанні: “Як гуляць анлайн? У што гуляць? Навошта гуляць на ўроку?” Але псіхологі лічаць, што гульня, з’яўляючыся галоўным і вечным атрыбутам дзяцінства, фактарам сацыялізацыі і развіцця дзіцяці любога ўзросту, павінна часцей выкарыстоўвацца ў сучаснай педагагічнай практыцы.

*Чаму неабходна гуляць на ўроку?* Для зняцця напружання ў вучняў і настаўніка, для адпачынку: поўная засяроджанасць і ўвага патрабуюць значных высілкаў (і ад настаўніка, і ад дзяцей). А перанапружанасць прыводзіць да таго, што ўвага слабее, засяроджанне даецца з большай цяжкасцю, ступень засваення матэрыялу зніжаецца і ў канчатковым выніку можна звесці да мінімуму намаганні настаўніка.

А калі гульнявыя моманты ўрока як прыватныя элементы цэлага навучальнага працэсу змяншаюць ступень стомленасці, напружанасці, то гульнявая тэхніка ўрока, злучаная з дыдактычнымі задачамі, стварае атмасферу пазнавальнай актыўнасці класа.

*Што такое атмасфера творчай актыўнасці?* Прапанаваны вучэбны матэрыял школьнік засвойвае і сістэматызуе не пасіўна, а актыўна, у працэсе пераўтварэння. Такім чынам, калі вучань адчувае сябе актыўным удзельнікам, то ў яго з’яўляецца жаданне працягнуць удалы вопыт – а гэта крок да самаразвіцця.

*Як гуляць на ўроку?* Па-першае, у гульні павінен браць удзел і настаўнік (як эксперт, таварыш па гульні, назіральнік, суддзя і інш.) у любой ролі. Па-другое, настаўнік удзельнічае ў размеркаванні роляў і заданняў гульні, накіроўвае ход урока / гульні незаўважна для вучняў.

*У што гуляць на ўроку?* У гэтым дапамогуць разнастайныя лінгвістычныя анлайн-гульні.

Прапануем шэраг лінгвістычных гульняў, размешчаных на ўласным настаўніцкім сайце

Presentdaymova\*. Іх можна выкарыстоўваць у працэсе ўрока па адным з раздзелаў падручніка, на ўроку падагульнення і сістэматызацыі ведаў, на факультатывных занятках па беларускай мове.

На галоўнай старонцы справа размешчаны раздзел “Лінгвістычныя гульні анлайн” (мал. 1). Сярод іх ёсць лінгвістычныя гульні, створаныя ў інтэрнэт-сэрвісе jeopardy.com. Яны размешчаны на старонцы сайта ў выглядзе спасылак, якія знаходзяцца ў свабодным доступе.

На пачатковай старонцы гульні ёсць “кнопка” Start, націснуўшы на якую, можна пачынаць гульнію. Настаўнік, які будзе карыстацца гульнёй на ўроку, можа раздрукаваць для сябе гульнёвае поле, націснуўшы на кнопку Print.

Рэдактар бясплатны і дазваляе размясціць на старонцы пытанні і адказы на іх у выглядзе тэкставай інфармацыі.

Націскаем Start, адкрываецца гульнёвае поле. У лінгвістычнай гульні па раздзеле “Назоўнік” яно выглядае наступным чынам: пяць тэматычных катэгорый, і кожная з іх мае пытанні рознага “кошту” (мал. 4).

Удзельнікі аб’ядноўваюцца ў каманды. Настаўнік выступае ў ролі вядучага. Добра, калі ёсць магчымасць запрасіць на гульнію членаў журы. Яны дапамогуць настаўніку падлічыць балы, набраныя камандамі, і вызначыць найлепшых. Па ходзе гульні можна рабіць запісы ў рабочых сшытках. Напрыклад, у катэгорыі “Правапіс назоўнікаў” 200 балаў, заданне сфар-



Малюнкi да артыкула.

\* <https://presentdaymova.wordpress.com/лінгвістычныя-гульні-анлайн/>.



мулявана наступным чынам: *Запішыце правільна: (агра)комплекс, (вела)завод, (грос)майстар, (мікра)элементы, (фота)мантаж*. Адказы на заданні такога кшталту лепш запісваць, абмяркоўваць, а карэкцыйную работу праводзіць адразу падчас гульні.

Адкрытае на табло пытанне выглядае так (мал. 5). Націснуўшы на кнопку Spacebar у правым верхнім кутку табло, можна праверыць правільнасць адказу (мал. 6).

Для таго каб весці гульнію далей, трэба націснуць у левым верхнім кутку табло Continue, тады адкрываецца табло з тэматычнымі катэгорыямі (мал. 4). Пытанне, якое ўжо было адкрыта, знікае з гульнівага поля. Паўторна выбраць пытанне немагчыма.

Анлайн гульні размешчаны па спасылках:

Назоўнік: <https://jeopardylabs.com/play/2019-11-12-225>;

Прыметнік: <https://jeopardylabs.com/play/2019-03-21-408>;

Лічэбнік: <https://jeopardylabs.com/play/2019-03-22-289>;

Займеннік: <https://jeopardylabs.com/play/2019-11-13-43>;

Дзеяслоў: <https://jeopardylabs.com/play/2019-11-13-277>;

Дзеепрыметнік: <https://jeopardylabs.com/play/2019-12-22-62>.

Адзін з самых цікавых і любімых вучнямі анлайн-сэрвісаў – Kahoot: бясплатная платформа для навучання ў гульнівай форме. Для правядзення гульні настаўніку неабходны камп'ютар, а вучням смартфоны. Працэс засваення тэарэтычнага і практычнага матэрыялу ператвараецца ў сапраўдную захапляльную гульнію. Па спасылцы\* пераходзім у гульнію (віктарына па тэме “Лічэбнікі”).

\* <https://create.kahoot.it/details/ef4977c5-2507-4ae4-93c3-84-b3d41074e3>.

Націскаем кнопку Classic. Вучні са сваіх смартфонаў пераходзяць па спасылцы kahoot.it, уводзяць код гульні, які генерыруецца аўтаматычна (і кожны раз мяняецца). Далей вучні ўводзяць сваё імя, і, калі ўсе ўдзельнікі ўвайшлі пад сваім імем у гульнію (імёны відаць на гульнівым полі), настаўнік запуская тэст, націснуўшы Start. Пытанні віктарыны і варыянты адказаў з'яўляюцца на экране настаўніка, а адказваюць вучні са сваіх мабільных прылад. Пытанні выглядаюць наступным чынам.

На смартфонах вучняў чатыры каляровыя квадраты з геаметрычнымі фігурамі (мал. 9). Задача вучняў не толькі правільна адказаць на пытанне, але і паспець гэта зрабіць у адведзены прамежак часу. Такім чынам, поспех складаецца з правільнасці і хуткасці адказу. Гэтая інфармацыя высвечваецца на камп'ютары настаўніка (мал. 10).

Неабходна прайсці віктарыну да канца, каб падвесці вынікі гульні. Па завяршэнні віктарыны / тэста вызначаецца тройка пераможцаў (п'едэстал гонару) з найвышэйшымі паказчыкамі. Далей высвеціцца шкала з вынікамі. Прагледзеўшы яе, настаўнік можа выставіць адзнакі ўсім удзельнікам тэсціравання / віктарыны. Важна абмеркаваць з вучнямі шкалу ацэньвання віктарыны. Гэта могуць быць “дзясяткі” першай тройцы гульцоў і “дзвяткі” двум наступным у шкале ўдзельнікам.

Займальнасць гульні робіць эмацыйна афарбаванай скрупулёзную дзейнасць па засваенні, запамінанні, замацаванні ці паўтарэнні інфармацыі, а станоўчая эмацыйнасць гульнівага працэсу актывізуе ўсе псіхічныя функцыі. Другі важны бок гульні – яна стымулюе прымяненне ведаў у новай сітуацыі, г. зн. вучэбны (тэарэтычны) матэрыял знаходзіць практычнае прымяненне ў займальнай форме, што ўносіць цікавасць у вучэбны працэс.