

УДК 009

ІНАВАЦЫЙНЫЯ ТЭХНАЛОГІІ ЯК НОВАЯ ПЛЫНЬ У ПРАЦЭСЕ ВЫВУЧЭННЯ БЕЛАРУСКАЙ МОВЫ І БЕЛАРУСКАЙ ЛІТАРАТУРЫ

Новікава А.Г.

Установа адукацыі “Беларускі дзяржаўны ўніверсітэт інфарматыкі і радыёэлектронікі”
філіял “Мінскі радыётэхнічны каледж”,
г. Мінск, Рэспубліка Беларусь

Навуковы кираўнік: Блінова А.М. – выкладчык вышэйшай катэгорыі
дысцыплін сацыяльна-гуманітарнага цыкла

Анацыя. Выкарыстанне інтэрактыўных тэхналогій для большай эфектыўнасці працэсу навучання; развіццё крытычнага мыслення, памяці, логікі, крэатыўнага мыслення, працы ў калектыве.

Ключавыя словы: інтэрактыў, развіццё, навучальны працэс, беларуская мова і літаратура

Уступ. Інтэрактыўныя адукацыйныя тэхналогіі з’яўляюцца адным з відаў інавацыйных тэхналогій навучання. Яны арыентаваны на шырокае ўзаемадзеянне навучэнцаў з выкладчыкам, самастойнае набыццё ведаў і ўменняў. Асноўнай адметнай рысай інтэрактыўных адукацыйных тэхналогій з’яўляецца развіццё асабістай ініцыятывы, выпрацоўкі ў навучэнцаў імкнення да атрымання новых ведаў і ўменняў, што ляжыць у аснове кампетэнтнаснага і асобна-арыентаванага падыходаў у навучанні.

Выкладчык выконвае ролю каардынатора, кансультанта па пытаннях і праблемах, стварае ўмовы для самастойнага авалодання навучэнцаў ведамі і ўменнямі ў працэсе пазнавальнай дзейнасці праз дыялогавыя зносіны [1].

Інтэрактыўныя гульні дапамагаюць развіваць крытычнае мысленне і ўменне працаваць у камандзе, напружваюць памяць, прымушаючы яе працаваць больш інтэнсіўна. Ё гэтым навучальным годзе выкладчык прапанаваў стварыць шэраг інтэрактыўных гульняў па вучэбных дысцыплінах “Беларуская мова” і “Беларуская літаратура”.

Змест гульняў вызначаўся шэрагам тэм, якія вывучаюцца ў 10–11 класах па названых вышэй дысцыплінах і прадугледжаны праграмай для навучальных ўстаноў сярэдняй спецыяльнай адукацыі, зацверджанай Міністэрствам адукацыі.

Асноўная частка. Прааналізаваўшы правілы і ўмовы ўтварэння інтэрактыўных гульняў, намі былі створаны гульні па вучэбных дысцыплінах “Беларуская мова” і “Беларуская літаратура”:

Тэхналогія «Лэпбук» (рысунак 1)



Рысунак 1 – Фотаздымак лэпбука па творчасці ул. Караткевіча

Лэпбук (lapbook) – у даслоўным перакладе з англійскай мовы азначае «накаленная кніга» (lap – калені, book – кніга). Гэта самаробная інтэрактыўная папка з міні-кніжкамі, кішэнямі, дзверцамі, акенцамі, рухомымі дэталямі, устаўкамі, якія можна даставаць, перасоўваць, складваць. Гэтыя тэматычныя дапаможнікі маюць яркае афармленне і выразную структуру. У папцы збіраецца матэрыял па якой-небудзь пэўнай тэме. Выкарыстанне лэпбукаў на занятках дапамагае хутка і эфектыўна засвойваць новую інфармацыю і замацаваць вывучанае раней, гуляючы, у займальнай форме. Галоўная каштоўнасць лэпбука заключаецца ў тым, што ён дазваляе быць удзельнікам усяго працэсу на любым з яго этапаў [2].

Тэхналагічны прыём «Філворд» (рысунак 2)

Філворд (венгерскі красворд) – гэта галаваломка, для рашэння якой трэба знайсці словы ў квадраце, які запоўнены літарамі ў хаатычным парадку.

Правілы гульні:

У філвордзе, як і ў звычайнай крыжаванцы, апісваюцца паняцці, але не называюцца, іх і патрэбна разгадаць. Часам значэнні слоў (іх сэнсу) у філвордзе прыводзяцца ў выглядзе ілюстрацый.

Рашэнне крыжаванкі заключаецца ў наступным: патрэбна ў полі крыжаванкі, запоўненай літарамі, знайсці словы, што з’яўляюцца адказамі да прыведзеных значэнняў (апісанняў). Усе літары знойдзенага слова неабходна выкрасліць.

Выкарыстанне філвордаў на занятках дапамагае істотна абагаціць і актывізаваць слоўніковы запас навучэнцаў. Пры выкананні заданняў узмацняецца ўвага да кожнага слова, яго сэнсу, напісання. Філворды істотна палягчаюць запамінанне новых тэрмінаў і паняццяў.



Рысунак 2 – Фотаздымак філворда па тэме «Марфалогія»

«Свая гульня»

«Свая гульня» – інтэлектуальная віктарына, якая суправаджаецца дэманстрацыяй прэзентацыі, створанай ў прыкладнай праграме MS Power Point.

Правілы гульні:

Навучальная група дзеліцца на 4–5 каманд па 5 чалавек. Поле для гульні – слайд, на якім прадстаўлены катэгорыі (раздзелы), пытанні і заданні рознага ўзроўню складанасці. Кожнае пытанне мае свой кошт ў балах, на абмеркаванне пытання даецца 30 секунд, за выключэннем раўнда «Бліц-турнір». На сталах знаходзяцца сігнальныя карткі, як толькі каманда гатова даць адказ, падымаецца картка. Пры правільным адказе кошт пытання залічваецца ў скарбонку каманды, пры няправільным адказе – балы не залічваюцца. Пераможцам лічыцца каманда, якая набрала большую колькасць балаў.

Гульня спрыяе развіццю лагічнага мыслення і вуснай мовы навучэнцаў, дазваляе выходзіць цікавасць да беларускай мовы як да вучэбнага прадмета. Выкарыстанне «Сваёй гульні» на занятках дапамагае змацаваць вывучаную тэму ў цікавай для навучэнцаў форме.

Гульня «Чароўны куфар» (рысунак 3)

Спачатку выцягваецца скрутак паперы з першай скрынкі. У ім даецца апісанне героя з вядомага твора. Навучэнец павінен зразумець, пра каго ідзе гаворка, і ў другой скрынцы знайсці фотакартку гэтага героя. На адваротным баку фотакарткі напісана назва твора і яго аўтар. Неабходна зрабіць усё як мага хутчэй.

Гульня спрыяе замацаванню вывучанага матэрыялу, развіццю лагічнага мыслення і вуснай мовы навучэнцаў, уменню адстойваць сваю думку. Таксама гульня выходзіць цікавасць да беларускай літаратуры як да прадмета.

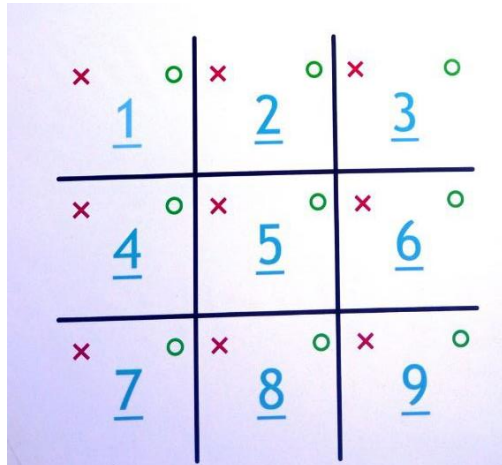


Рысунак 3 – Фотаздымак гульні «Чароўны куфар»

Гульня «Крыжыкі-нулікі» (рысунак 4)

Правілы гульні:

Навучэнцам на індывідуальных картках даюцца сцверджанні. Чытаючы сцверджанні, неабходна выразіць сваю згоду ці нязгоду з дапамогай значкоў: х – азначае згоду, о – нязгоду. Сваё меркаванне ўдзельнікі запісваюць у загадзя падрыхтаваную сетку, дзе кожная клетка пэўным чынам пранумаравана.



Рысунак 4 – Фотаздымак схемы гульні «Крыжыкі-нулікі»

Прачытаўшы першае сцверджанне, кожны ставіць значок ў першую клетку, прачытаўшы другое – у другую і г. д. Такім чынам запаўняюцца ўсе клеткі. Затым выкладчык задае пытанне ўдзельнікам гульні: «Хто перамог: крыжыкі ці нулікі?» Пры адказе на гэта пытанне, як правіла, адзінага меркавання няма. Так выглядае першы этап. Каб наглядна адлюстраваць меркаванне ўдзельнікаў аб сцверджаннях, на дошцы адзначаюць вынікі пасля галасавання. Калі колькасць крыжыкаў пераважае, то ў клетку з адпаведным нумарам на дошцы запісваецца Хо, калі пераважае колькасць нулікаў, то Ох, пры роўнасці меркаванняў абодва значкі аднолькавыя, калі меркаванне супала, то ставіцца адзін значок.

На наступным этапе выкарыстоўваецца тэкст падручніка. Калі аб'ём тэксту вялікі, то ён падзяляецца на некалькі ўрыўкаў, якія размяркоўваюцца па групам. Пры наяўнасці невялікага тэксту, яго чытаюць усе групы. Чытаючы тэкст, навучэнцы робяць заўвагі (паметкі): падкрэсліваюць тыя фразы і сказы, дзе змяшчаецца інфармацыя, якая пацвярджае ці асправажняе сцверджанне; на палях ставіцца нумар гэтага сцверджання. У ходзе працы могуць уносіцца змены ў сетку. Спачатку кожны навучэнец працуе індывідуальна, затым усе дзеляцца сваімі меркаваннямі ў групе і прыходзяць да адзінай высновы.

Пасля заканчэння групавой працы навучэнцы расказваюць аб тым, якія значкі павінны стаяць у кожнай клетцы, пацвярджаючы свае меркаванні аргументамі з тэксту. Апытанне можа праходзіць па нумары сцверджання ці па нумары ўрыўка з тэксту. Па меры адказаў у сетку на дошцы ўносяцца неабходныя выпраўленні. Затым падводзіцца вынік: яшчэ раз называюцца значкі, якія стаяць у сетцы, і аб'яўляецца пераможца.

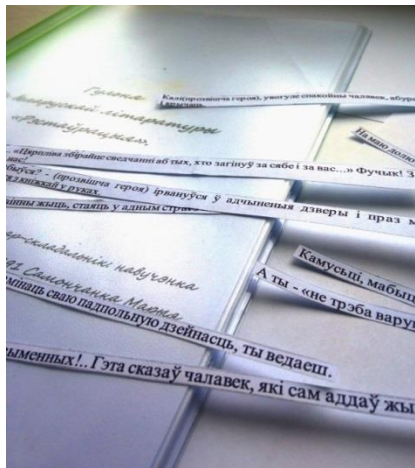
Гульня «крыжыкі-нулікі» спрыяе фарміраванню ўмення аргументаваць адказ, знаходзіць патрэбную інфармацыю ў тэксце, выказваць сваё меркаванне і слухаць іншых, быць уважлівым і абагульняць інфармацыю.

«Рэстаўрацыя» (рысунак 5)

Рэстаўрацыя – гэта гульня, сутнасць якой заключаецца ў аднаўленні мастацкага ўрыўка праз суадносіны яго з выявай аўтара і назвай твора.

Правілы гульні:

Для гульні выкарыстоўваюцца ўрыўкі з вядомых твораў беларускіх паэтаў і празаікаў, якія вывучаюцца ў рамках школьнай праграмы. Кожны прапанаваны мастацкі ўрывак разбіваецца на сказы (10–12 сказаў), якія трэба сабраць ў звязны тэкст. Пасля гэтага ўдзельнік павінен суаднесці сабраны ўрывак з яго аўтарам і назвай твора (выдаюцца дадатковыя карткі з выявай аўтара і назвай твора). Кожны папярэдне падзелены ўрывак складаецца ў асобны канверт. Гульня суправаджаецца прэзентацыяй. Перамагае той, хто хутка і правільна выканае пастаўленыя ў пачатку гульні задачы.



Рысунак 5 – Фотаздымак гульні «Рэстаўрацыя»

Гульня спрыяе паўтарэнню і замацаванню вывучанага матэрыялу, развіццю лагічнага мыслення, памяці, вуснай мовы навучэнцаў [3].

Вынік. Інтэрактыўныя заданні ў форме гульні ўзмацняюць матывацыю навучання і жаданне ісці на заняткі. Высокі ўзровень актыўнасці навучэнцаў дасягаецца амаль заўсёды добраахвотна, без прымушэння і дастаткова хутка.

Выкарыстанне розных тыпаў гульняў робіць навучальны працэс разнастайным, выклікае станоўчыя эмоцыі.

Гэтыя гульні цікавыя як удзельнікам, так і іх стваральнікам. Яны вывучаюць самастойна або разам з групай тэму, уносяць свае ідэі, уключаюць крэатыў і творчасць і выступаюць ў якасці вядучых на вучэбных занятках. Правядзенне такіх заняткаў стымулюе паз-

навальную актыўнасць навучэнцаў, спрыяе больш асэнсаванаму засваенню імі новых ведаў, развівае іх камунікатыўныя здольнасці. Інтэрактыўныя гульні выхоўваюць цікавасць да беларускай мовы і літаратуры як да навучальных дысцыплін і не толькі палягчаюць засваенне вучэбнага матэрыялу, але і ствараюць эфектыўную зваротную сувязь з выкладчыкам, неабходную для таго, каб навучэнцы маглі самастойна паўтарыць вывучаны матэрыял і больш поўна яго засвоіць, а таксама ацаніць узровень сваіх ведаў па адпаведнай тэме.

Спіс літаратуры

1. Шехонин А.А., Тарлыков В.А., Харитонова О.В., Багаутдинова А.Ш., Джавлах Е.С. Интерактивные технологии в образовательном процессе Университета ИТМО. Учебно-методическое пособие. - СПб.: Университет ИТМО, 2017. - 100 с.
2. Наука аб элементах: што такое лэпбукі? - Оклахома, 2008 - Режим доступа: <https://elementalscience.com/blogs/news/what-are-lapbooks.html> - Дата доступа: 14 снежня 2019 г.
3. Методическая копилка. – Старые Дороги, 2017 г. - Режим доступа: <https://pastovichi.starye-dorogi.html> - Дата доступа: 18 сентября 2018 г.

UDC 009

INNOVATIVE TECHNOLOGIES AS A NEW CURRENT IN THE PROCESS OF STUDYING THE BELARUSIAN LANGUAGE AND BELARUSIAN LITERATURE

Novikava A.G.

*Belarusian State University of Informatics and Radioelectronics
ate Minsk Radioengineering College, Minsk, Republic of Belarus*

affili-

Blinova A.M. - teacher of the highest qualification category in Social and Humanitarian disciplines

Abstract. Exploring interactive technologies to make learning more efficient; development of critical thinking, memory, logic, creative thinking, teamwork.

Key words: interactivity, development, educational process, Belarusian language and literature