

# РУССКИЙ ЯЗЫК. РУССКАЯ ЛИТЕРАТУРА. БЕЛОРУССКИЙ ЯЗЫК. БЕЛОРУССКАЯ ЛИТЕРАТУРА

УДК 373.2

А. І. Галавач

Установа адукацыі «Баранавіцкі дзяржаўны ўніверсітэт», Баранавічы, Рэспубліка Беларусь

## АКТИВІЗАЦЫЯ ПАЗНАВАЛЬНАЙ ДЗЕЙНАСЦІ ВУЧНЯЎ НА ўРОКАХ БЕЛАРУСКАЙ МОВЫ ПРАЗ ВЫКАРЫСТАННЕ ГУЛЬНЁВЫХ ТЭХНАЛОГІЙ

**Уводзіны.** Перад сучаснай школай стаіць задача «развіваць у вучняў індывідуальныя здольнасці, уменні бачыць перспектыву прымянення атрыманых ведаў, таксама дапамагчы рэалізаваць сябе і адаптавацца ў сучасным свеце» [1, с. 31]. Для таго, каб вырашыць такія пытанні, настаўнік прымяняе сучасныя педагогічныя тэхналогіі, якія даюць магчымасць разнастайць формы і сродкі навучання, павысіць творчую актыўнасць вучняў, а таксама актывізаваць пазнавальную дзейнасць. Актывізацыя пазнавальнай дзейнасці — гэта ўдасканаленне метадаў і арганізацыйных форм пазнавальнай дзейнасці, што забяспечвае актыўную і самастойную тэрэтычную і практычную дзейнасць вучняў на ўсіх узроўнях адукацыйнага працэсу. У навучальным працэсе пазнавальная дзейнасць вучняў ўяўляе сабой складаны працэс пераходу школьніка ад няведання да ведаў. Пазнавальная дзейнасць ажыццяўляецца вучнямі ва ўсіх сферах жыццядзейнасці, а таксама праяўляецца ва ўсіх відах узаемаадносін вучняў. Аднак «толькі ў працэсе навучання набывае дакладнае афармленне, якое ўласціва толькі чалавеку ў рэалізуемых ім відах дзейнасці» [1, с. 34]. Адна з тэхналогій, якая дапамагае актывізаваць пазнавальную дзейнасць — гульнёвая.

**Асноўная частка.** У працэсе навучання выкарыстоўваюцца розныя віды гульніў. Вядомыя айчыныя даследчыкі тэорыі і тэхналогіі педагогічна арганізаванай гульні (Ю. П. Азараў, Н. П. Анікеева, В. М. Букатаў, А. С. Газман, В. Ф. Мацвееў, С. А. Шмакаў, М. Г. Яноўская) класіфікуюць іх па розных асаблівасцях: па прадметным абсталяванні (з прыроднымі матэрыяламі, цацкамі, спартыўным інвентаром); у адносінах да вучэбнай дзейнасці (дыдактычныя і забаўляльныя); па меры творчасці (гульні па правілах, творчыя гульні); па характары ролевага пачатку (сюжэтна-ролевыя, гульні-драматызацыі); па працягласці (кароткачасовыя, працяглыя, шматфункцыянальныя конкурсы і турніры і г. д.). Неабходна адзначыць, што любы вучэбны матэрыял значна лепш засвойваецца ў гульні, таму што «выклікае найбольшую цікавасць, вучань хоча знайсці адказ на зададзенае пытанне, пачынае працаваць у калектыве» [1, с. 36]. Навучэнцы заўсёды з цікавасцю адносяцца да гульні. Вельмі важна настаўніку загадзя прадумаць падбор гульніў, а таксама гульнёвых прыёмаў на ўроку. Педагог павінен разумець і прытрымлівацца пастаўленых мэт гульні: у пачатку ўрока — зацікавіць навучэнцаў, на этапе тлумачэння — дапамагчы дасканала засвоіць матэрыял і на этапе замацавання — адшукаць вивучаемую з'яву. Гульня — гэта натуральная для дзіцяці форма навучання. У жыцці гульня выконвае такія найважнейшыя функцыі, як: «забаўляльную (асноўная функцыя гульні — пацешыць, даставіць задавальненне, натхніць, абудзіць цікавасць); камунікатыўную (засваенне дыялектыкі зносін); тэрапеўтычную (пераадоленне розных цяжкасцей, якія ўзнікаюць у іншых відах жыццядзейнасці); дыягнастычную (выяўленне адхіленняў ад нарматыўных паводзін, самапазнанне ў працэсе гульні) і інш. У педагогічным працэсе гульня выступае як метада навучання і выхавання, перадачы назапашанага вопыту, пачынаючы з першых крокаў развіцця чалавечага грамадства» [2, с. 8]. Нельга ўводзіць у навучальны працэс гульні дзеля гульні. Настаўнік павінен дакладна сістэматызаваць працэс і разумець, ці апраўдвае сябе метада гульні ў адносінах да канкрэтнай вучэбнай тэмы. Варта адсочваць і кантраляваць увядзенне забаўляльнага аспекту, бо пераважаць павінна вучэбна-пазнавальная скіраванасць зрока. Гульня ўдасканальвае маўленчыя і камунікатыўныя навыкі, стымулюе працэс мыслення. Пры дапамозе гульнёвай сітуацыі на ўроку больш трывала засвойваецца матэрыял, бо навучэнцы звязваюць навучальны матэрыял з яркім эмацыйным вобразам гульні. Дадзеныя тэхналогія дапамагае па-новаму зірнуць ўрок. У выніку працэсу навучання становіцца больш эфектыўным. Для актывізацыі пазнавальнай дзейнасці на ўроках беларускай мовы можна выкарыстоўваць «наступныя гульні: «Злаві памылку» (адзін вучань называе назоўнік, вызначае яго род, а астатнія «ловяць памылку», калі яна была, і выпраўляюць яе); гульня «Аўкцыён» (трэба падабраць як мага больш аднакаранёвых слоў: *трава* (1-шы рад); *бяроза* (2-гі рад); *агарод* (3-ці рад)); гульня «Эрудыт лато» (выберы правільны адказ), гульня «Чарадзеі» (ад назоўнікаў утварыць прыметнікі і дзеясловы), «Упрыгожце слова» (*надвор'е* (якое?)...; *вечер* (які?)...; *дождж* (што робіць?)...; *лісты* (што робяць?))» [2, с. 10]. Таксама і тэарэтычны матэрыял можна замацоўваць з дапамогай гульні, напрыклад, «Граматычнае лато». У пачатку ўрока раздаць вучням карткі з адказамі. У ходзе працы дзецям задаюцца тэрэтычныя пытанні. Той вучань, у якога знаходзіцца картка з адказам, падымае руку і зачытвае яго. Так на працягу 4—5 хвілін на кожным уроку паўтараецца матэрыял. Пры выкарыстанні дыдактычных гульніў вырашаюцца і выхаваўчыя задачы, напрыклад, фарміраванне акуратнасці, уменне даводзіць пачатую справу да канца [3, с. 7]. У групавой працы — развіваюцца

ўменні працаваць разам, прысялухоўвацца да меркаванняў іншых вучняў, памяркоўна ставіцца да крытыкі ў свой адрас, далікатна адклікацца пра памылкі сваіх таварышаў; набываць навыкі публічных выступленняў.

**Заклучэнне.** Такім чынам, у працэсе гульнівай дзейнасці матэрыял забываецца навучэнцамі ў меншай ступені. Дадзеная тэхналогія дазваляе павысіць эфектыўнасць навучання беларускай мове. Грунтуючыся на вопыце выкарыстання гульні ў навучанні, можна сказаць, што рэалізацыя сістэмна-дзейнаснага падыходу забяспечваецца напаўненнем урока спецыфічным зместам, выбарам формаў, метадаў і сродкаў, адэкватна пастаўленым адукацыйным, развіваючым і выхаваўчым задачам [4, с. 44]. Пры правільным выкарыстанні гульні на ўроках, акрамя спецыяльных адукацыйных мэтаў, вырашаюцца эмацыйныя, камунікатыўныя, асобасныя праблемы вучняў, гарманізуюцца адносіны педагога і вучняў. Выкарыстанне гульні эфектыўна ўплывае на якасць навучання, дазваляе стварыць спрыяльны эмацыянальны фон і пераадолець псіхалагічны бар'ер ва ўспрыманні беларускай мовы.

#### Спіс цытуемых крыніц

1. Агаджанова, М. С. Познавательная активность [Электронный ресурс] / М. С. Агаджанова. — Режим доступа: <https://nsportal.ru/nachalnaya-shkola/materialy-mo/2019/06/19/igrovye-tehnologii-kak-sredstvo-aktivizatsii-poznavatelnoy>. — Дата доступа: 21.02.2019.
2. Бушыла, Н. В. Актывізацыя пазнавальнай дзейнасці вучняў на ўроках беларускай мовы / Н. В. Бушыла // Беларуская мова і літаратура. — 2006. — № 6. — С. 8—10.
3. Выкарыстанне сучасных адукацыйных тэхналогій на ўроках беларускай мовы і літаратуры / В. У. Бухавец [і інш.] ; пад агул. рэд. С. І. Цыбульскай. — Мінск : Сэр-Віт, 2006. — 208 с.
4. Данильченко, Н. М. Использование приемов игровых технологий на уроках русского языка в 5—7 классах как средство повышения познавательного интереса [Электронный ресурс]. — Режим доступа: <https://leninski.schools.by/pages/ispolzovanie-priemov-igrovyyh-tehnologij-na-urokah-russkogo-jazyka-v-5-7-klassah-kak-sredstvo-povysheniya-poznavatel'nogo-interesa-uchaschihsja>. — Дата доступа: 11.06.2020.

УДК 398

А. В. Горячёва

Учреждение образования «Барановичский государственный университет», Барановичи, Республика Беларусь

#### ЭЛЕМЕНТЫ МАТЕРИАЛЬНОЙ КУЛЬТУРЫ В РУССКИХ БЫЛИНАХ

**Введение.** Былины как героические эпические песни о подвигах богатырей поэтически изображают военно-политические столкновения, социально-бытовые ситуации, дают относительно отчетливую и полную картину исторической бытовой обстановки Киевской Руси. Историки, археологи и этнографы широко привлекают былинный эпос как источник разнообразных сведений историко-культурного и этнографического характера. «Эпос глубоко соотнесен с реальной действительностью» [1, с. 104], в нем в определенной степени нашли отражение элементы материальной культуры Древней Руси — устройство жилища, оружие, утварь, одежда, продукты питания, украшения. В связи с этим проблема исследования элементов материальной культуры в былинном эпосе является актуальной в настоящее время.

**Основная часть.** Устойчивые фрагменты повествования в былинах, так называемые «общие места», сопровождаются «широким описанием подробностей военной и мирной жизни, поединков, обстановки и быта» [2, с. 325], вполне реалистическим, учитывая известную долю гиперболизации.

Былинные богатыри олицетворяют воинскую мощь, защищают русскую землю от внешних врагов, поэтому не расстаются с оружием даже на пиру. Вооружение богатырей соответствует определенной исторической эпохе. В героических былинах описано холодное оружие ближнего и дальнего боя, характерное для IX—XVI веков. У Ильи Муромца «палица тяжелая», «сабля вострая», «булатен нож», «копье бурзаменьское», «латы богатырские», а на коне его «седельшко кипарисное». Михайла Потык «в налучье» и с «палицей железной» или «вострым мечом». К тугому луку полагаются стрелы с железными наконечниками. В качестве защиты используются доспехи богатырские или сбруя богатырская — кольчуга, но среди доспехов отсутствует щит. Описание полного вооружения богатыря придает достоверность событиям: *«Крепки доспехи на могучих плечах, / Куюк и панцырь чиста серебра, / А кольчуга на нем красна золота, / А куюку и панцырю цена стоит на сто тысячей, / Кольчуги цена сорок тысячей, / Шелом на буйной голове замычется; / Шелому цена три тысячи. / Копье в руках мурзамецкое, как свеча горит, / Ко левой бедре приоясана сабля вострая, / Еще с ним тугой лук разрывчатой, / А цена тому луку три тысячи, / Потому цена луку три тысячи: / Полосы были булатные, / А жили слоны сохатные, / А рога красна золота, / А тетивочка шелковая, / А колчан с ним каленых стрел, / А в колчане было полтораста стрел»* [3]. Стремление сказителя детально описать доспехи богатыря объясняется тем, что в основе богатырской силы — «единство трех величин: возможностей самого богатыря, особенных качеств его коня и чудесных свойств его оружия» [1, с. 68].

Былинные враги используют другое вооружение: Тугарин действует кинжалом («кинжалище булатное») и мечом, а Идолище только кинжалом.