ствараецца праз ацэначныя эпітэты: *“нязнаных дарог”, “гарачых радкоў”, “буйным зернем”*, якія адназначна падкрэсліваюць няўрымслівасць асобы самога творцы.

Увасабленні ў дадзеным вершы дапамагаюць нам адчуць усю прагу лірычнага героя да адкрыцця новага. Напрыклад, *“ногі просяцца ў далеч…”, “свежасць ніў удыхнуць хочуць грудзі.”* Ужыванне такога ж мастацкага тропа мы бачым і ў фінале верша, у звароце да роднага краю : *“Родны край! Налівай.. Красуй, каласуй…Павер мне…”* Перадачы ўзрушанага пачуцця лірычнага героя спрыяюць сродкі паэтычнага сінтаксісу – воклічы, умаўчанне, рытарычныя пытанні.

Верш “Пакуль малады” сведчыць аб сапраўдным майстэрстве паэта адчуваць людзей і жыццё навокал. І хоць гэты верш з’яўляецца адным з самых “маладых” у творчасці пісьменніка, але ў ім мы ўжо можам заўважыць праявы індывідуальнага мастацкага стылю.

У многіх вершах зборніка М. Арочкі “Не ўсе лугі пакошаны” дакладна праявілі сябе рысы, характэрныя для ўсяго творчага пакалення “шасцідзясятнікаў” – узрушанасць перажыванняў, рамантычнасць, прага новага, светлага ў жыцці, прага творчай свабоды для кожнага чалавека. У той жа час вылучыліся і адзнакі індывідуальнага стылю – роздумнасць, лірычная спавядальнасць, асаблівы рытміка-інтанацыйны склад вершаў.

Літаратура:

1. Тычына, М. Уладзімір Калеснік і “шасцідзясятнікі” / М. Тычына // [Электронны рэсурс]. – Рэжым доступу: – https://www.brsu.by/kalesnik/uladzimir-kalesnik-i-shastsidzesyatniki. – Дата доступу: 10.03.2023.
2. Арочка, М. Не ўсе лугі пакошаны: вершы, паэма / М. Арочка. – Мінск, 1958. – 62 с.

ВЫКАРЫСТАННЕ ГУЛЬНЯВЫХ ТЭХНАЛОГІЙ З НАЦЫЯНАЛЬНЫМ КАМПАНЕНТАМ ЯК СРОДАК ПАВЫШЭННЯ ПАЗНАВАЛЬНАЙ АКТЫЎНАСЦІ ВУЧНЯЎ III КЛАСА

Казыра А. В.

Гродзенскі дзяржаўны універсітэт імя Янкі Купалы
г. Гродна, Рэспубліка Беларусь
Навуковы кіраўнік – к. філал. н., дацэнт Лапкоўская А. М.

Сучасная адукацыйная прастора не ўяўляецца без выкарыстання гульнявых тэхналогій з нацыянальным кампанентам выкладання, якія маюць шырокія магчымасці рэалізацыі мэтаў навучання і выхавання. Побач з традыцыйнымі формамі яны дазваляюць якасна вырашаць псіхолага-педагагічныя задачы, хутка задавальняюць патрэбы ў новых арганізацыйных формах, разам з гэтым развіваюць уменні самастойнай работы вучняў,

Рэпазіторый ГрДУ

садзейнічаюць павышэнню пазнавальнай актыўнасці вучняў, выхоўваюць нацыянальную самасвядомасць, любоў да роднай мовы.

У сувязі з вострай праблемай эканоміі часу ў ходзе навучальнага працэсу перад сучаснай школай таксама ставіцца задача – знайсці сродкі і прыёмы навучання, якія дазваляюць максімальна займальна праводзіць час на ўроку.

Сучасныя тэндэнцыі мадэрнізацыі адукацыйных праграм патрабуюць укаранення сучасных метадаў навучання. Расце ўкараненне новых камп'ютарных, гульнявых тэхналогій, і прымяненне кампетэнтнаснага падыходу ў адукацыйным працэсе спрыяе павышэнню эфектыўнасці працэсу выкладання беларускай мовы і літаратурнага чытання.

Мы лічым, што гульнявыя тэхналогіі спрыяюць сталаму інтарэсу да прадмета, актывізуюць пазнавальны інтарэс вучняў. Асаблівую ўвагу прыцягваюць гульні, якія ўтрымліваюць нацыянальны кампанент, гэта значыць, тыя, якія пабудаваны на нацыянальных асаблівасцях матэрыяльнай і духоўнай спадчыны беларусаў.

Гульня – гэта натуральная для дзіцяці і гуманная форма навучання. З дапамогай гульні мы вучым дзяцей не так, як нам зручна даць вучэбны матэрыял, а як дзецям зручна і натуральна яго ўзяць [1, с. 32]. Менавіта на гэта павінна быць накіравана методыка навучання беларускай мове на I ступені агульнай сярэдняй адукацыі.

У шматлікіх азначэннях гульнявой дзейнасці падкрэсліваецца адсутнасць практычнай накіраванасці, арыентацыі на вынік. А навучанне – гэта мэтанакіраваная дзейнасць, якую настаўнік па родзе сваёй прафесіі закліканы арганізоўваць. Аднак гэта супярэчнасць знікае, як толькі дадаецца паняцце «дыдактычная», «педагагічная» гульнявая дзейнасць, бо ў такім выпадку мэта задаецца настаўнікам.

Гульнявая форма заняткаў ствараецца на ўроках пры дапамозе гульнявых прыёмаў і сітуацый, якія выступаюць як сродак падахвочвання, стымулявання вучняў да вучэбнай дзейнасці. У аснове кожнай гульні ляжыць займальнасць і нестандартнасць [2, с. 66].

Розныя займальныя гульні дапамагаюць развіваць пазнавальны інтарэс. Сярод прыёмаў і форм работы, якія актывізуюць пазнавальную дзейнасць вучняў на ўроках беларускай мовы ў III класе, можна вылучыць наступныя гульні з нацыянальным кампанентам: ролевыя гульні (*гульні-імправізацыі, дзелавыя гульні*); сюжэтныя гульні (*урок-спаборніцтва, урок-падарожжа, урок-свята*); настольныя гульні (*лато, даміно*); гульні-галаваломкі, або слоўныя гульні (*рэбусы, крыжаванкі, загадкі, анаграмы, метаграмы, шарады*); прадметныя *(«Скажы ласкава», «Прыдумай сказ»).*

Навучыць дзяцей нацыянальным культурным традыцыям у пачатковай школе можа быць важным крокам для іх адукацыі і культурнага развіцця.

Вядома, гульні, звязаныя з нацыянальнымі традыцыямі, могуць займальным адукацыйным спосабам пазнаёміць дзяцей з культурнай спадчынай сваёй краіны. Вось некалькі прыкладаў такіх гульняў:

Гульня «Віктарына пра культурныя звычаі»: можна правесці віктарыну, пытанні якой будуць звязаны са звычаямі, традыцыямі і святамі з беларускай

Рэпазіторый ГрДМУ

культурай. Напрыклад, такую гульню можна выкарыстаць пры вывучэнні пэўнай часціны мовы, напрыклад, назоўніка, тады ўсе адказы да віктарыны павінны адносіцца да лексіка-граматычнай катэгорыі назоўнікаў.

Гульня «Карагод народных святаў»: можна таксама выкарыстоўваць у пазакласнай дзейнасці. Знаёмства з гісторыяй народа, тлумачэнне назваў старажытных беларускіх народных святаў, гульняў, знаёмства з каляндарна-абрадавай паэзіяй.

Таксама можна выкарыстоўваць і іншы займальны матэрыял, акрамя гульняў з нацыянальным кампанентам. Напрыклад, *гульні «Чацвёртае лішняе», «Хто больш?»* можна ўжываць пры вывучэнні любога раздзела мовазнаўства, *гульня «Складзі слова»* пры паўтарэнні і вывучэнні словаўтварэння і фанетыкі. *Гульню «Лаві слова»* можна выкарыстоўваць пры праверцы засваення вучнямі граматычных катэгорый назоўніка. На дошцы пішацца слова «лес». Ад яго дзеці ўтвараюць ланцужок слоў, каб кожнае наступнае слова пачыналася з літары, якая стаіць у канцы папярэдняга слова: *лес – слова – аловак – кацяня – ягада* і г.д.

Такім чынам, выкарыстанне гульнявых тэхналогій з нацыянальным кампанентам спрыяе павышэнню пазнавальнай актыўнасці вучняў, фарміраванню цікавасці да ведаў, развіццю вучэбнай матывацыі і ініцыятывы, імкненню да творчай дзейнасці. Акрамя таго, веданне і павага нацыянальных культурных традыцый дапамогуць фарміраваць талерантнае і рознабаковае выхаванне дзяцей на І ступені агульнай сярэдняй адукацыі.

Літаратура:

1. Дыбина, О. В. Игровые технологии ознакомления дошкольников с предметным миром. Практико-ориентированная монография / О. В. Дыбина. – М., 2008. – 128 с.

2. Ксенозова, Г. Ю. Перспективные школьные технологии. Учебно-метод. пособие / Г. Ю. Ксенозова. – М., 2000. – 157 с.

ФРАЗЕАЛАГІЗМЫ СА ЗНАЧЭННЕМ АСОБЫ: ЛІНГВАКУЛЬТУРАЛАГІЧНЫ АСПЕКТ

Магер Н. А.

Гродзенскі дзяржаўны ўніверсітэт імя Янкі Купалы
г. Гродна, Рэспубліка Беларусь
Навуковы кіраўнік – к. філал. н., дацэнт Хлусевіч І. М.

У працэсе навучання іншай мове асаблівую ўвагу неабходна звяртаць на вывучэнне яе фразеалогіі, якая найбольш яскрава адлюстроўвае культурную спецыфіку носьбітаў той ці іншай мовы.

Пад фразеалагізмам разумеецца такая «ўстойлівая, узнаўляльная, не менш як двухкампанентная моўная адзінка, якая спалучаецца са словамі свабоднага

Рэпазіторый ГрДУ