

ЕЗИКОВИ ИГРИ И СЪСТЕЗАНИЯ В ЧАСОВЕТЕ ПО БЪЛГАРСКИ ЕЗИК И ЛИТЕРАТУРА В V И VI КЛАС

Румяна Събева-Шуманска

143. Основно училище „Георги Бенковски“ – София

Живеем в условия на ширеща се неграмотност, което до голяма степен се дължи на небрежното отношение към езика. За съжаление, промените в учебната програма не допринасят за преодоляването на тези проблеми. Поставянето на акцент в изпитните материали върху извличането на информация от текст измества вниманието от правилността на изказа.

Затова е особено важно да бъдат активизирани учениците при усвояването на правописните правила и при изграждането на умения за тяхното прилагане в езиковата практика. Забавните задачи, игровите елементи в урока са част от интерактивния подход в обучението. Особено широко те могат да се използват в часовете за разширена подготовка. Такива задачи са особено резултатни, ако присъства и състезателният елемент.

Първоначално материалите за тях се подготвят от учителя, но впоследствие учениците могат сами да участват в изработването на подобни задачи, които илюстрират други правописни и граматични правила. Този подход дава прекрасна възможност за осъществяване на връзки с други учебни предмети – история, география, изобразително изкуство, чужд език. Ако материалите се изработят от траен материал, например на 3D принтер, те могат да се използват многократно за различни упражнения.

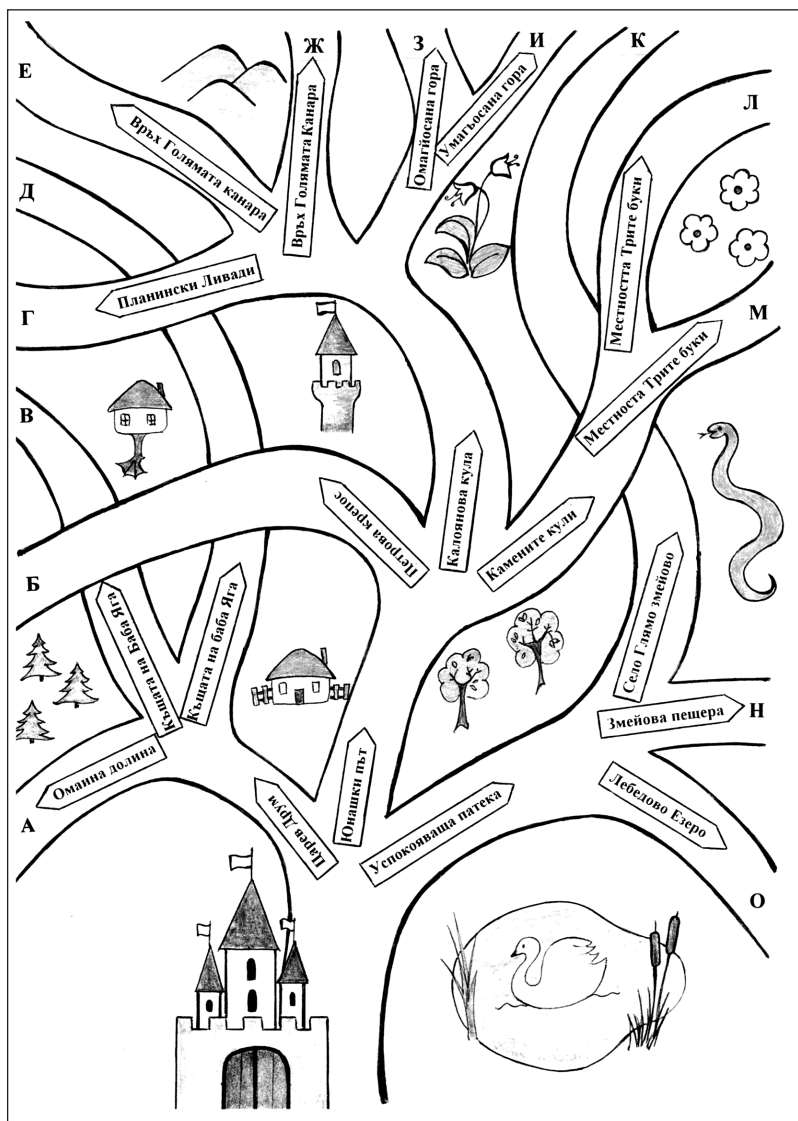
Предлагам състезание, в което е използван моделът на вълшебната приказка, като по този начин се осъществява връзка с обучението по литература. Езиковите задачи изпълняват ролята на „изпитания“ пред участниците в приказката.

Игра „Правописна приказка“

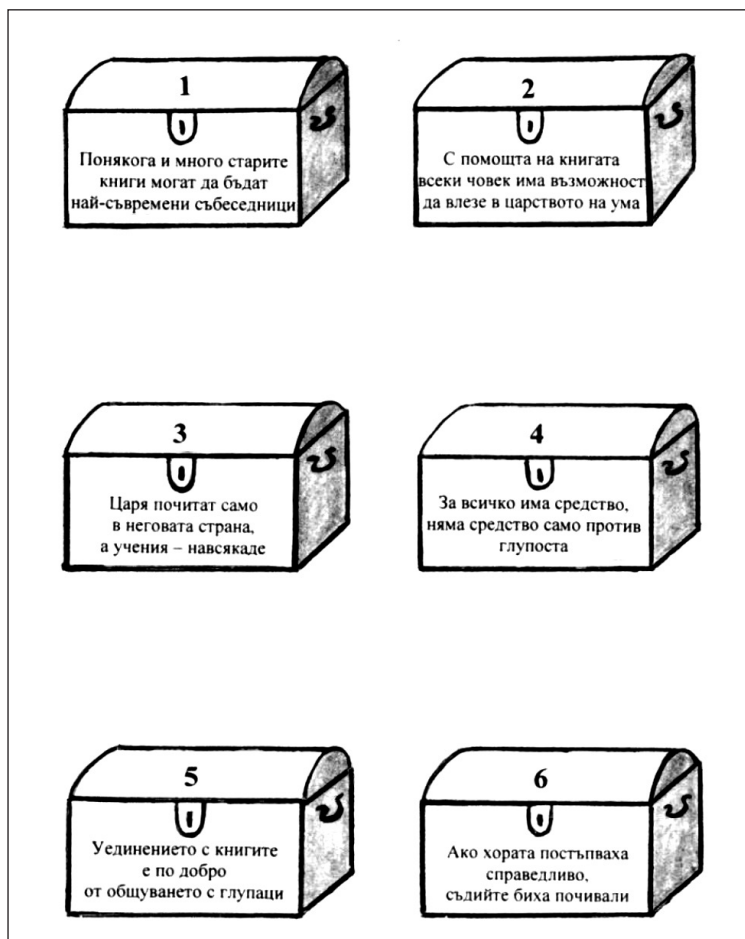
Живял някога един цар, който управлявал огромното езиково царство. Той бил много умен и държал неговите поданици да бъдат добре образовани. В това царство властта не се наследявала, а се придобивала по заслуги. Затова, когато решил да се оттегли, владетелят разпратил глашатая, който призо-

вали всички млади мъже да се явят в двореца, за да бъде избран за владетел най-грамотният от тях. Младежите щели да преминат през три изпитания.

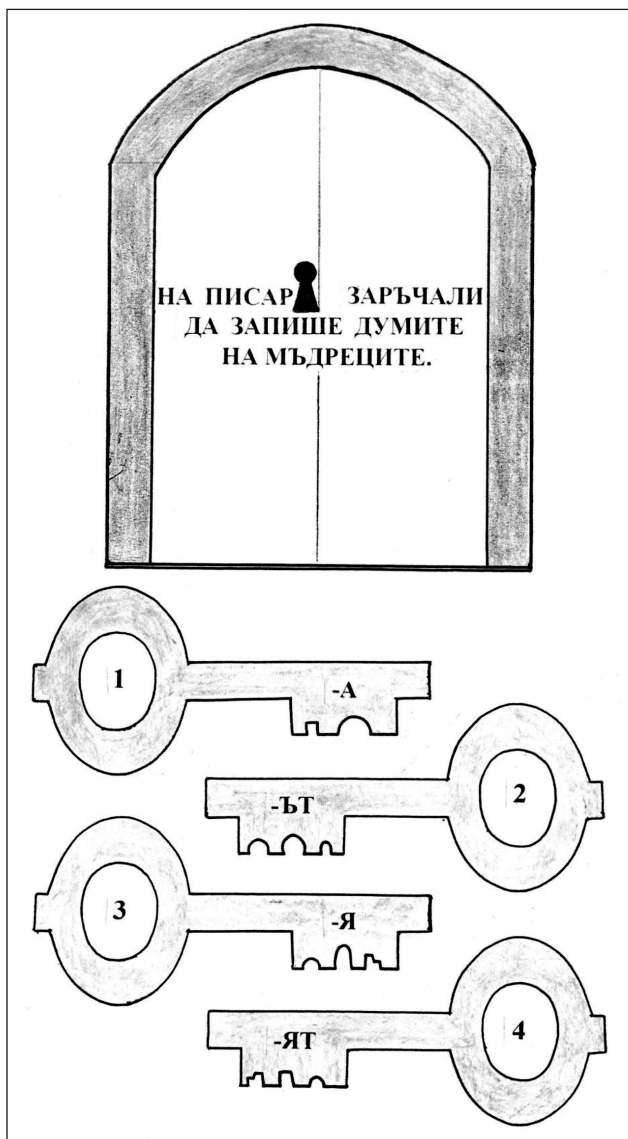
Когато всички се събрали, царят им раздал по една карта. По нея те трябвало да намерят пътя към съкровище, като следват правилно написаните табели. Младежите се отправили на път и повечето от тях лесно се ориентирали.



Вярната пътека ги отвела до тайнствена пещера, в която видели шест ковчежета. Без да ги отварят, те трябвало да познаят в кое от тях се пази ключът от съкровището. Младите мъже внимателно прочели мъдрите мисли върху ковчежетата. Някои от тях забелязали, че в пет от надписите са допуснати правописни грешки.



Най-досетливите момци отворили ковчежето и що да видят – вътре вместо един лежали четири ключа. В този момент пред тях се появила желязна врата със златен надпис. Младежите трябвало да изберат ключа, който отваря вратата.

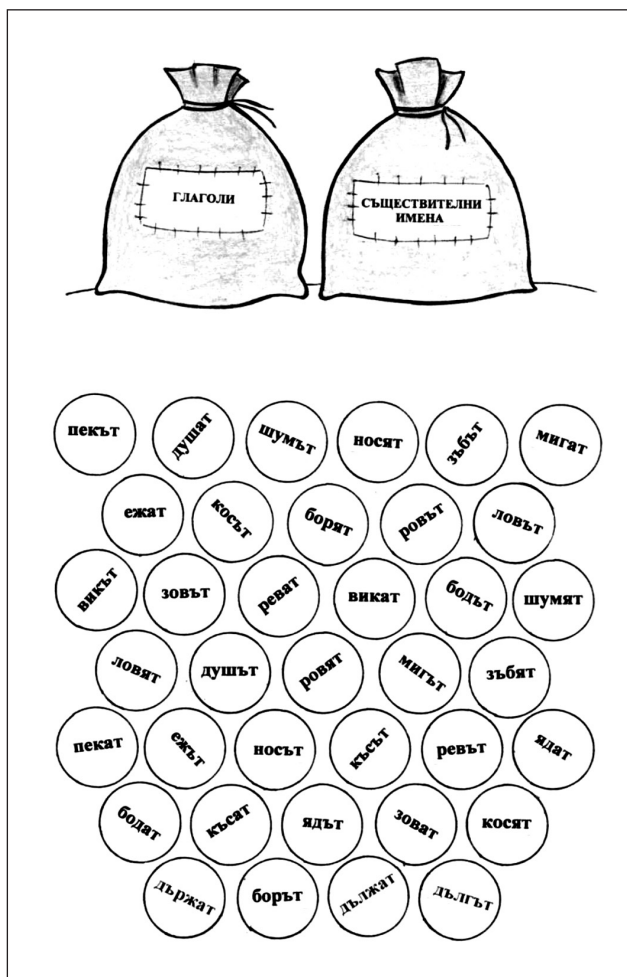


Най-съобразителният пъхнал ключа в ключалката. Огромната врата се отворила бавно и той попаднал в разкошна зала. Там с радост го очаквал царят, който рекъл:

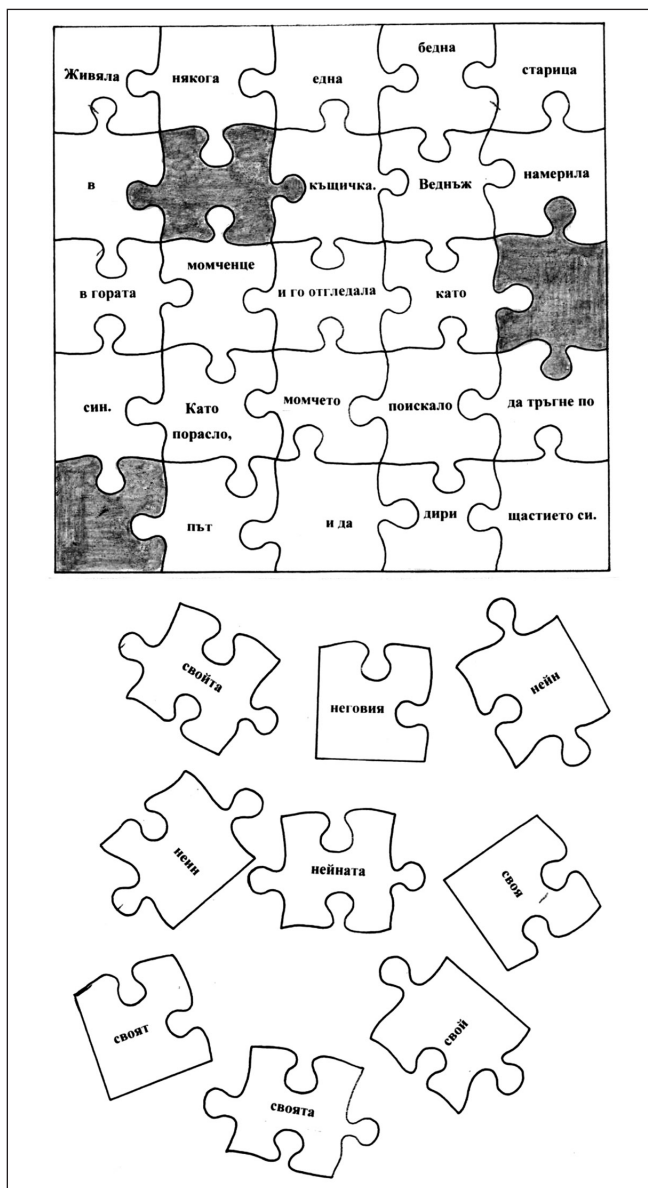
– Млади човече, ти ще седнеш на трона веднага щом си намериш достойна съпруга.

Още на другия ден глашатаяте разгласили заповедта на царя всички девойки да се явят в двореца, за да участват в езиково състезание. Която от тях премине през всички изпитания, ще се омъжи за бъдещия цар.

Най-напред момичетата трябвало да съберат в две отделни чувалчета разсипани глаголи и съществителни имена.

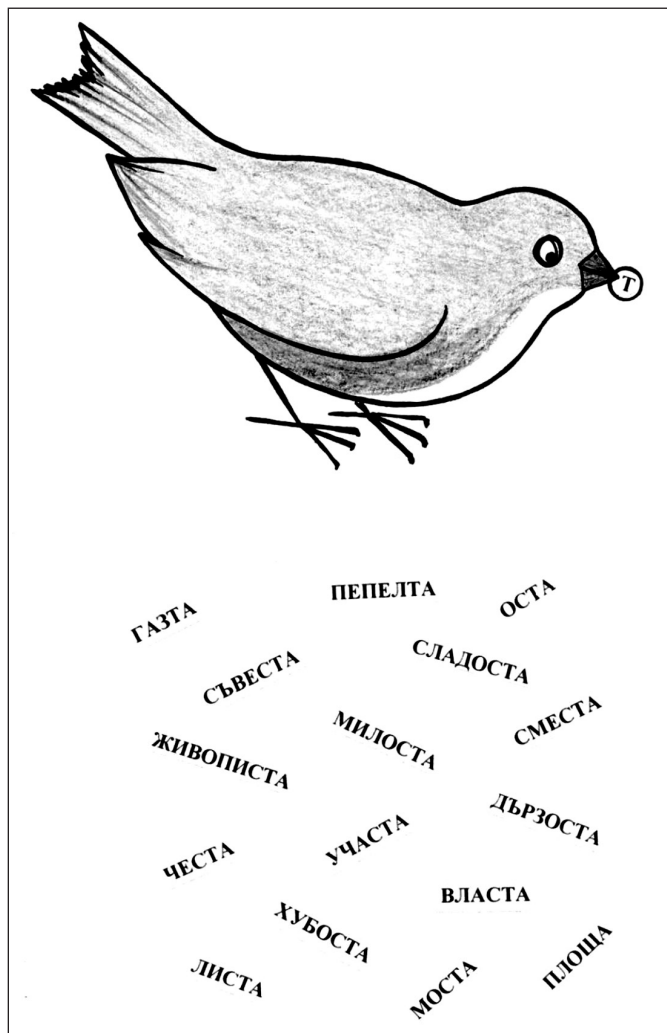


Девойките, които успели най-бързо да разделят думите, се изправили пред ново препятствие. Те били отведени в една зала, на чийто мраморен под бил нареден огромен пъзел. От него липсвали само три парченца, които момичетата трябвало да изберат от всички разпръснати.



(Тази задача е съобразена с учебния материал в V клас, но ако се промени текстът, тя може да бъде използвана и в VI клас – например при изучаването на въпросителни и относителни местоимения.)

Придворните повели най-грамотните девойки към голяма клетка, в която живеело златно врабче. Момичета трябвало да познаят от кои думи врабчето е изкълвало по една буква Т.



Една от хубавиците се справила най-бързо с тази задача.

Веднага вдигнали богата сватба и новите владетели започнали да управляват езиковото царство. На техните плеци легнала отговорността да опазят неговата красота и богатство.

Работата по този проект се осъществява в три етапа.

Първи етап – състезание в пети клас.

Предварителна подготовка

1. В беседа с учениците се припомня:
 - какво представляват приказките;
 - кои са задължителните елементи във вълшебната приказка: герой, лъже-герои, вредител, вълшебен помощник, изпитания, награда;
 - кои са „любимите“ числа в митологията и фолклора.
 2. След предварителни обяснения на учениците се поставя задача да напишат сценарий по предложената от учителя приказка (без да се запознават със задачите към участниците в нея).
 3. Петокласниците се разделят на два отбора – момичета и момчета.
 4. Избира се изпълнител за ролята на царя.
 5. На децата се предлага да доразвият приказката, като се обсъжда въпросът кой може да бъде „вредител“ в една правописна приказка.
 - Поставя се задача да открият „следи“ от присъствието на „вредител“ около себе си. Например: в надписа „Горна Баня“.
 - Децата лесно откриват грешката при употребата на малки и главни букви. Те разсъждават и върху въпроса може ли ние да се окажем в ролята на „вредители“.
- Тези предварителни задачи насочват вниманието на петокласниците към нарушаването на правописната норма като масово явление. Те осъзнават собствената си отговорност пред езика, което изгражда мотивация да се пише и говори правилно.
- Може да се предвиди възможност тези, които са се справили най-добре в ролята на „следотърсачи“, да получат право на „вълшебен помощник“ – еднократно използване на правописен речник или „помощ от приятел“.
6. Участниците се запознават с условията на играта и критериите за оценка на всяка задача – бързина и прецизност.
 7. В края на приказката тържествено се коронясват царят и царицата на правописното царство. Те остават негови владетели до следващото езиково състезание.

Втори етап – учениците подготвят сами материали с подобни задачи, подходящи за началния етап.

Те се организират в екипи и работят в сътрудничество с начален учител, за да съобразят трудността на „изпитанията“ с възрастовите особености и знанията на малките ученици.

Петокласниците търсят в правописния речник подходящи думи.

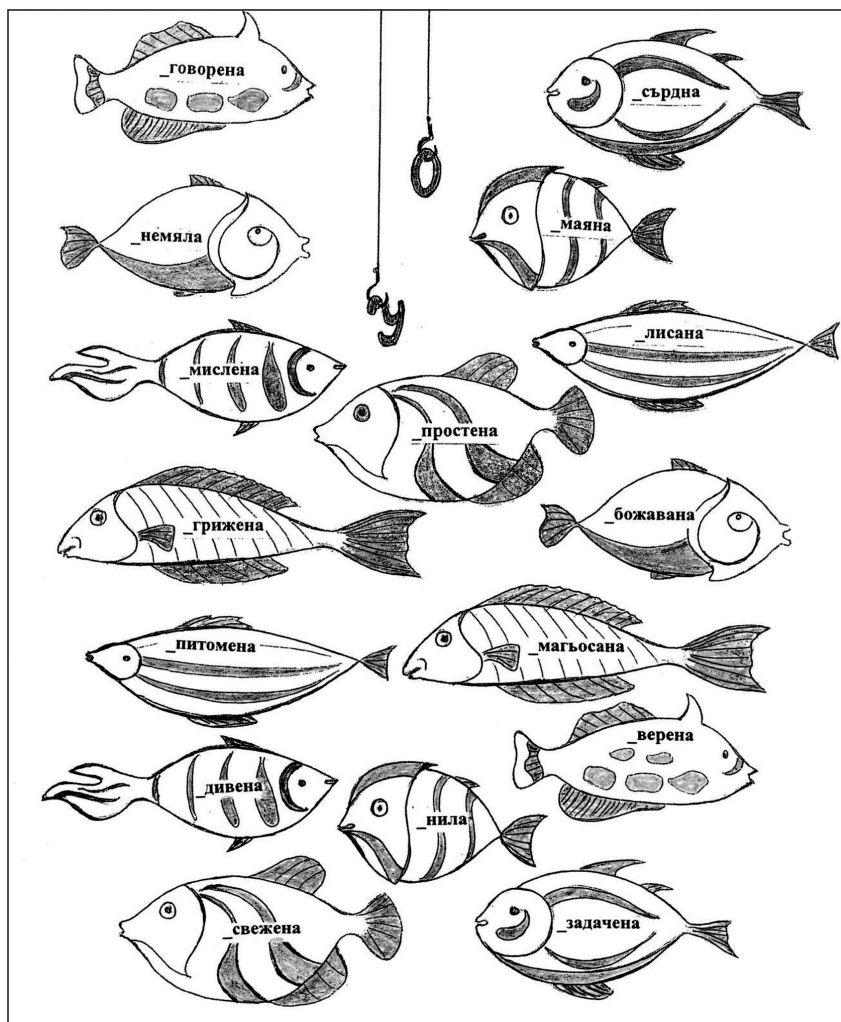
Измислят нови „изпитания“. Правят проекти на задачите.

Изработват материали за всяка задача (табла, пъзели, карти, таблици и др.), корони за царя и царицата на правописното царство, като използват помощта на учителя по изобразително изкуство.

Ето примери за състезателни игри, които могат да бъдат в електронен вариант и да се използват и поотделно в уроци за упражнение в различни класове.

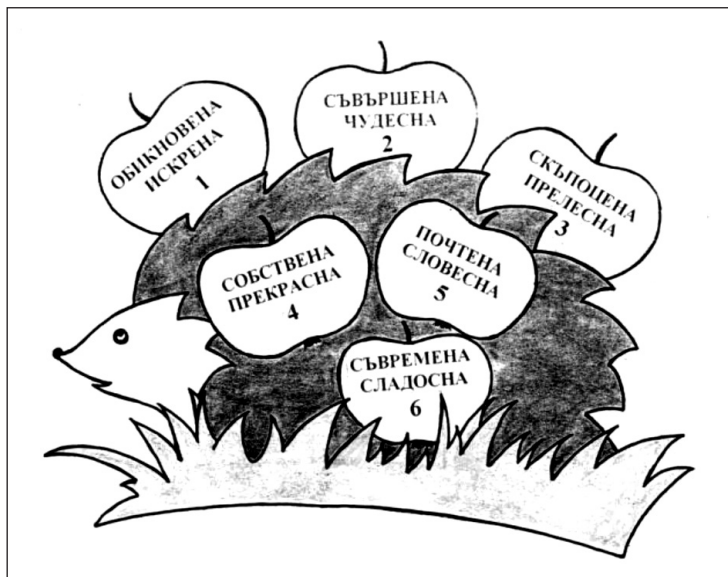
Риболов за грамотни рибари

Познайте коя риба на каква „стръв“ трябва да „клъвне“:



Правописен червей

В две от ябълките е влязъл „правописен червей“ и е изгризал букви от думите. Открийте ги и обосновайте отговора си, като предложите думи за проверка.



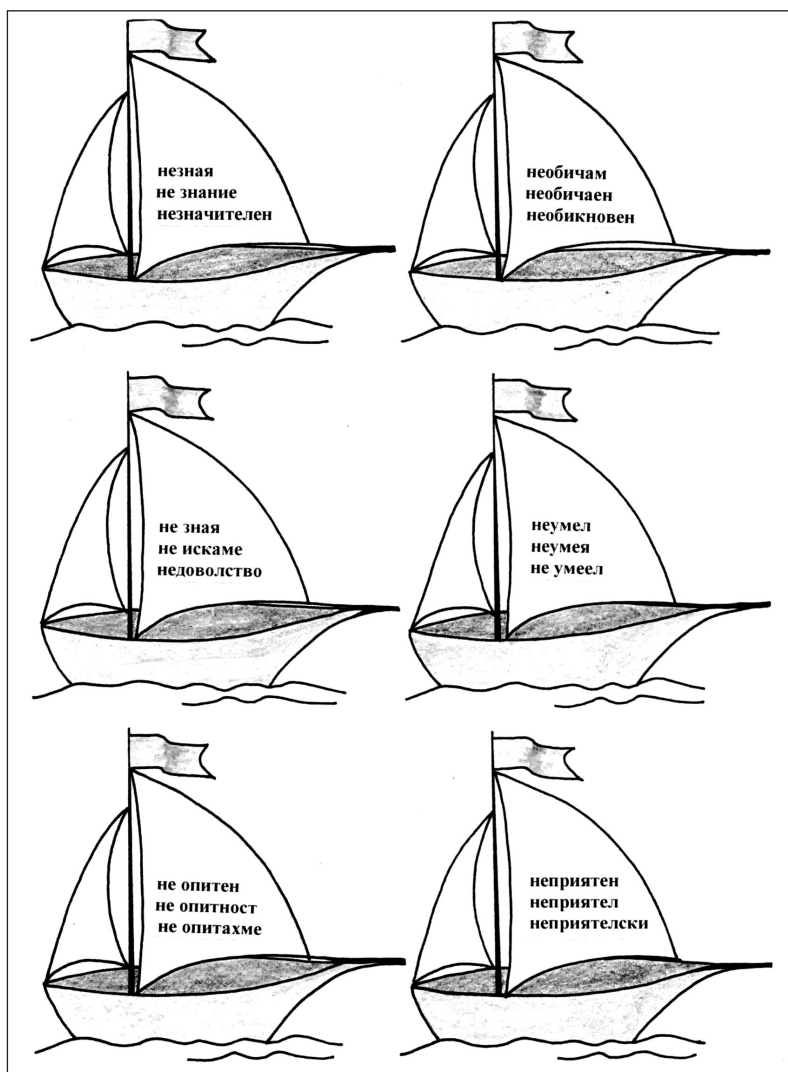
Познавате ли българската история?

Открийте и поправете правописните грешки в изреченията. Свържете всяко историческо събитие с годината, в която се е случило.

Цар Симеон разбива византийците край Река Ахелой.	1876 г.
Хан Крум побеждава император Никифор при Върбишкия Проход.	1205 г.
Цар Калоян побеждава Латинските рицари край Одрин.	1762 г.
Хан Аспарух основава Българската държава.	811 г.
Избухва Априлското въстание.	917 г.
Паисий Хилендарски написва „История Славянобългарска“.	681 г.

Регата

Отбележете върху флагчето на всяка лодка броя на правописните грешки в надписите на платната ѝ. Обосновете отговора си, като посочите кои правила са нарушени.



(Задачата е подходяща за упражнение след изучаване на причастията в VI клас.)

Трети етап – петокласниците организират състезание на по-малките, като изпълняват и ролята на жури, което оценява отговорите им.

Така, учейки другите, те по-добре осмислят правописните правила и обогатяват собствения си речник. Изграждат отношения на толерантност и уважение с деца от различни възрастови групи.

С езиковите игри и състезания се постигат много цели. Чрез интерактивните игрови форми се затвърждават знанията на учениците за правописните и граматичните правила и се усъвършенстват уменията за тяхното прилагане. Развиват се навиците за работа с речници. Децата стават активни участници в обучителния процес. Засилва се тяхната чувствителност към нарушаването на книжовната норма. Изграждат се личностни качества – чувство за отговорност, способност да работят в екип, да обосновават и отстояват собствено мнение, но и да приемат позицията на другия. Чрез емоционално преживяване се засилва интересът към българския език и се ангажират петокласниците с опазването на неговата чистота и богатство.

LANGUAGE GAMES AND COMPETITIONS IN BULGARIAN LANGUAGE AND LITERATURE EDUCATION IN THE 5th AND 6th GRADE

✉ **Ms. Romyana Sabeva-Shumanska**
143. Secondary School “Georgi Benkovski”
9, Todorini kukli St.
Sofia, Bulgaria
E-mail: rshumanska130@yahoo.com