

МІНІСТЕРСТВО ОСВІТИ І НАУКИ УКРАЇНИ
МАРІУПОЛЬСЬКИЙ ДЕРЖАВНИЙ УНІВЕРСИТЕТ
ФАКУЛЬТЕТ ФІЛОЛОГІЇ ТА МАСОВИХ КОМУНІКАЦІЙ
КАФЕДРА УКРАЇНСЬКОЇ ФІЛОЛОГІЇ

До захисту допустити:
Зав. кафедри
«__» _____ 2020 р.

Кваліфікаційна робота
за освітнім ступенем «Магістр» на тему:
«Впровадження ігрових технологій у процесі навчання української мови»

Студентки факультету філології
та масових комунікацій
спеціальності 014 «Середня освіта»
спеціалізації 014.01 «Українська мова
і література»

ОПП «Середня освіта. Українська
мова і література»
освітнього ступеня «Магістр»

Рибалки Ольги Миколаївни
Науковий керівник:

Мельничук Ірина Вікторівна,
кандидат філологічних наук, доцент
кафедри української філології

Рецензент:

Пономарьова Людмила Володимирівна,
кандидат філологічних наук, доцент
кафедри української мови та
слов'янської філології ДВНЗ
«Приазовський державний
університет»

Кваліфікаційна робота захищена
з оцінкою _____
Секретар ЕК _____
«__» _____ 20__ р.

ЗМІСТ

ВСТУП	3
РОЗДІЛ I. ТЕОРЕТИЧНІ ОСНОВИ ВИКОРИСТАННЯ ІГРОВИХ ТЕХНОЛОГІЙ В НАВЧАЛЬНОМУ ПРОЦЕСІ	8
1.1. Поняття і структура дидактичної гри	10
1.2. Класифікація ігор	16
1.3. Умови ефективного застосування ігрових технологій на різних етапах уроку	20
Висновки до Розділу I.	27
РОЗДІЛ II. ВПРОВАДЖЕННЯ ІГРОВИХ ТЕХНОЛОГІЙ В ПРОЦЕСІ НАВЧАННЯ УКРАЇНСЬКОЇ МОВИ	
2.1. Особливості застосування ігрових технологій на уроках української мови	28
2.2. Практичні основи використання гри в процесі навчання української мови	42
Висновки до Розділу II.	66
ВИСНОВКИ	67
ДОДАТКИ	72
СПИСОК ВИКОРИСТАНОЇ ЛІТЕРАТУРИ	88

ВСТУП

За останні роки реформами було стимульовано докорінні зміни в освітній галузі. Відбулося оновлення програм, шкільних підручників, навчально-методичної літератури. Педагогічна наука знаходиться у пошуку тих технологій навчання, які допоможуть більш ефективній реалізації Концепції нової української школи: формуванню всебічно розвиненої особистості, здатної до критичного мислення; патріота з активною позицією, що діє згідно з морально-етичними принципами, який здатний приймати відповідальні рішення, поважати гідність і права людини; інноватора, який здатний змінювати навколишній світ, розвивати економіку за принципами сталого розвитку, бути конкурентним на ринку праці, навчатися впродовж життя тощо. [37].

Серед нових практично орієнтованих технологій перевага сьогодні надається інтерактивним та ігровим, оскільки їхній дидактичний матеріал здатний розвивати інтерес учнів до предмета, вміння працювати в команді, ініціативність.

Значущість ігор та ігрових моментів у навчально-виховному процесі обумовлена тим, що у традиційному розумінні, власне навчальна діяльність спрямована на засвоєння вимог базової шкільної програми, яка достатньою мірою не сполучається із діяльністю творчого характеру. Поняття «ігрові педагогічні технології» включає достатньо велику групу методів і прийомів організації навчального процесу у формі різних педагогічних ігор. На відміну від власне ігор, педагогічна гра має суттєву ознаку – чітко поставлену мету навчання й наявність відповідних їй педагогічних результатів, що мають обґрунтування, постають у явному вигляді, характеризуються навчально-пізнавальною спрямованістю. Вона привертає особливу увагу й тому, що здатна допомогти опанувати досвід правильної поведінки, вміння відстояти власну позицію, можливість впоратися із страхом, безпорадністю,

непевненістю в собі, неспроможністю контролювати свої почуття та вчинки.

Актуальність дослідження. На сьогодні школа потребує такої організації своєї діяльності, що забезпечувала б розвиток індивідуальних здібностей і творчого ставлення до життя кожного учня, можливості впровадження різних навчальних програм інноваційного характеру, реалізовувала б принцип гуманного підходу до дітей. Сучасна школа також надзвичайно зацікавлена у знанні про особливості психічного розвитку кожної конкретної дитини. Одним із видів таких інноваційних технологій є ігрові технології. Їх використання на уроках відповідає природним потребам дитини, бо за своєю природою гра є найважливішою формою життєдіяльності дітей. Саме під час гри відбувається процес вільного розвитку особистості. Можна стверджувати і те, що гра є специфічною формою прояву активності та саморозвитку дитини, а гра в навчанні є способом зробити серйозну роботу цікавою. Вона розвиває психологічну гнучкість, комунікабельність, розкутість, емоційно-вольовий вплив, є засобом розвитку дитячої уяви, пізнавальних здібностей, емоційного боку особистості, а також збагачує словниковий запас. Використання ігрових прийомів формує творчу індивідуальність.

Актуальність теми магістерської роботи зумовлена також потребою у створенні сучасних оптимальних та прогресивних методик викладання, впровадження нових освітніх технологій у зв'язку з активним реформування системи освіти (перехід від традиційної до інноваційної парадигми освіти) та впровадженням принципів Нової української школи.

Ігри в педагогічній науці розглядаються як «форма вільного самовияву людини, яка передбачає реальну відкритість світові можливого й розгортається або у вигляді змагання, або у вигляді зображення (виконання, репрезентації) якихось ситуацій, смислів, станів» [24, с.12].

Дослідження О. Леонтєва та Д. Ельконіна підтверджують те, що в ігровій діяльності відбувається розвиток дитини як суб'єкта діяльності, тобто

формується спрямування на досягнення мети, урівноваженість, саморегуляція, чітко розмежовуються способи, прийоми, завдання. За словами С. Міллера, гра – це парадоксальна поведінка, дослідження вже відомого, тренування у вже засвоєному, дружня агресія, соціальна поведінка, прикидання не для обману [24, с.12]. На думку Л. Виготського, дитина, яка не навчилася гратися, не готова до навчання в школі. Питання важливої ролі гри в навчанні та вихованні неодноразово торкалися й такі педагоги, як Я. Коменський, П. Лесгафт, К. Ушинський, А. Макаренко та ін. Зокрема саме Макаренко зазначав, що: «...тільки та гра є педагогічно цінною, в якій учень активно діє, мислить, будує, комбінує, моделює людські взаємини» [24, с.12].

На думку В.Сухомлинського, без гри немає й не може бути повноцінного розумового розвитку, гру він порівнює з іскоркою, що запалює вогник допитливості та любові до знань [24].

Методично та філологічно спрямованою є думка В. Л. Федоренка про гру як найбільш емоційну форму здобуття знань, що дає радість дитині, створює стабільну ситуацію успіху і водночас щонайповніше забезпечує мовний розвиток, пробуджуючи прагнення збагачувати свій інтелектуальний набуток у лінгвістичній сфері. Ідея урізноманітнення навчальних форм вимагає від учителя творчого підходу до своєї праці, «щоб учні одержували велемудрі лінгвістичні знання у формі доступних, цікавих методичних модусів» [66, с. 6]. Про роль гри та ігрової діяльності у становленні особистості висловлювалися Л.Виготський, В.Давидов, Н.Співаковська та ін., у розвитку комунікативних умінь – О.Газманова, Н.Клюєва. О.Касаткіна, М.Лісіна.

Проблеми використання ігор на уроках української мови, їх педагогічне значення досить ґрунтовно були розглянуті низкою вчених: А. Арсірієм, В. Бадером, О. Біляєвим, Л. Варзацькою, І. Діваковою, Т. Донченком, Р. Жуковською, Л. Ільяницькою, С. Караманом, М. Пентилюк, Т. Чумак, П. Щербанем та іншими.

Робота сучасного педагога має ґрунтуватися на принципах рівності позицій, відкритого зворотного зв'язку, довіри у спілкуванні, експериментуванні тощо. Результатом такої педагогічної моделі навчання є те, що учні перестають бути пасивними слухачами і перетворюються на активних учасників освітнього процесу.

Метою дослідження є обґрунтування доцільності використання ігрових технологій на уроках української мови; окреслення практичних аспектів їх використання.

Досягнення зазначеної мети передбачає реалізацію таких **завдань**:

- 1) опрацювати наукові та науково-методичні матеріали за темою;
- 2) визначити сутність понять «гра», «дидактична гра», «ігрові технології»;
- 3) визначити структуру дидактичної гри, її функції;
- 4) з'ясувати умови ефективного застосування ігрових технологій на різних етапах уроку;
- 5) розробити ігри для практичного застосування в процесі навчання української мови.

Об'єкт дослідження – процес навчання української мови з застосуванням ігрових технологій на різних етапах уроку.

Предмет дослідження – методика впровадження ігрових технологій в процесі вивчення української мови у закладах середньої освіти, спрямована на стимулювання розвитку усіх сфер учнівської діяльності: інтелектуальної, емоційно-вольової, комунікативної, морально-естетичної.

Методологічна основа дослідження – використання теоретичних методів: аналіз і синтез, порівняння, класифікація, систематизація, осмислення досвіду викладання, узагальнення.

Теоретичне значення дослідження полягає в опрацюванні методик впровадження ігрових технологій в навчальний процес, зокрема під час навчання української мови.

Практичне значення магістерської роботи полягає в тому, що її матеріали можуть бути використані на заняттях, що присвячені вивченню інноваційних технологій, і зокрема ігрових технологій та їх впровадження в процес викладання мовних дисциплін у закладах загальної середньої освіти, при написанні наукових посібників та методичних рекомендацій, а також під час викладання української мови у Новій українській школі.

Наукова новизна магістерської роботи полягає в тому, що вперше зроблено спробу детально схарактеризувати одну з сучасних освітніх концепцій, що може бути застосована вчителями-словесниками на уроках української мови, та репрезентовано її практичне застосування.

Апробація результатів дослідження. Основні положення роботи висвітлено у публікаціях:

1. Рибалка О. Використання ігрових технологій на уроках української мови в процесі профільного навчання. *Fundamental and applied research in the modern world*: збірник матеріалів IV Міжнар. науково-практичної конференції 18-20 листопада 2020 р.: Зб. тез наук. праць. США, Бостон: 2020 с. 830 – 834.

2. Рибалка О. Впровадження ігрових технологій в процесі навчання української мови. *Сучасні славістичні студії: основні напрями і перспективи досліджень*: збірник матеріалів Міжнар. інтернет-конф. здобувачів вищої освіти та молодих вчених 18 - 29 травня 2020 р.: Зб. тез наук. праць. Маріуполь: МДУ 2020. С. 117 – 120.

3. Рибалка О. Ігрові технології на уроках української мови: особливості впровадження. *Декада студентської науки – 2021* : зб. тез доп. студ. факультету філології та масових комунікацій за результатами Декади студентської науки – 2021. Маріуполь : МДУ, 2021. (у друці)

Структура і обсяг роботи. Магістерська робота складається зі вступу, двох розділів, висновків до розділів, загальних висновків та списку

використаної літератури (73 позиції). Повний обсяг роботи – 93 сторінки, текстову частину викладено на 71 сторінці.

РОЗДІЛ І.

ТЕОРЕТИЧНІ ОСНОВИ ВИКОРИСТАННЯ ІГРОВИХ ТЕХНОЛОГІЙ В НАВЧАЛЬНОМУ ПРОЦЕСІ

Поняття «технологія» суттєво змінювало своє змістовне навантаження протягом функціонування у педагогічному лексиконі.

Так, перший період припадає на 1940 – 1950 рр. і характеризується появою у закладах вищої освіти і школах США різноманітних технічних засобів одержання інформації (запис, відтворення звуку, проекція зображення), які об'єднувалися поняттям «аудіовізуальні засоби»: магнітофони, телевізори, програвачі, проектори, що мали побутове призначення. Відповідно термін «технологія в освіті» означав впровадження інженерної думки в навчально-виховний процес.

Другий період припадає на 1950-ті – 60-ті рр. і позначений виникненням і використанням технологічного підходу, теоретичною базою якого стало програмоване навчання, було розроблено аудіовізуальні засоби, призначені виключно для навчальної мети, а саме: засоби зворотного зв'язку, електронні класи, навчальні машини, тренажери, лінгафонні кабінети і под. На відміну від терміна «технологія в освіті», що був ідентичний поняттю ТЗН, під технологією освіти почали розуміти науково-педагогічну сукупність засобів і методів педагогічного процесу. У 60-ті роки спеціалісти з питань програмованої освіти знаходять спільний науковий дискурс в межах нової дисципліни – педагогічної технології.

У третій період (з 1970 по 1985 рр.) відбувається розширення бази педагогічної технології – окрім аудіовізуальної освіти і програмованого навчання розглядаються основи інформатики, теорія телекомунікацій, системний аналіз та нові досягнення психолого-педагогічної науки. Відбуваються зміни і в методичній основі педагогічних технологій, поступово здійснено перехід від вербального до аудіовізуального

навчання. Саме тоді технологія навчального процесу розробляється на основі системного підходу, а педагогічна технологія тлумачиться як процес вивчення, розроблення та використання принципів оптимізації навчальної діяльності на основі досягнень науково-технічного прогресу.

Четвертий період, починаючи з 1981 року, позначений створенням комп'ютерних аудиторій і дисплейних класів, зростанням кількості та якості педагогічних програмованих засобів, використанням систем інтерактивного відео [42, с.128 – 130].

Технологія навчання моделює шляхи засвоєння конкретного навчального матеріалу в межах відповідного навчального предмету, теми, питання [16, с. 68 – 69]. У роботах В. Беспалько, Б. Блума, М. Кларіна, М. Чошанова та інших визначено такі ознаки педагогічних технологій:

- чітке визначення мети (будь-яка технологія має містити опис мети і завдань, на вирішення яких спрямовано проєктовані способи і дії, застосування норм, введення стандарту тощо);
- спрямованість процесу через пропозицію алгоритмізації педагогічної діяльності (визначається послідовність, терміни, взаємозв'язок дій та ін.);
- моніторинг процесу отримання кінцевого продукту і рівня його підготовки (вхідний, поточний та заключний контроль, тестування знань, умінь, навичок, якостей особистості й тощо);
- конкретна кількісна оцінка результатів шляхом рейтингового та інших видів тестувань;
- постійне використання засобів механізації й автоматизації навчального процесу (ТЗН, комп'ютерні класи, мережі комп'ютерного зв'язку, Інтернет і под.) [28, с.41 – 42 ; 5, 98].

Вищезгадані ознаки підкреслюють вагомість педагогічних технологій у досягненні навчальних цілей. Педагогіка давно цілеспрямовано шукала шляхи досягнення якщо не абсолютного, то більш високого результату в роботі з групою, класом і знаходилася у процесі постійного вдосконалення

засобів, методів і форм. Проте проблеми стабільності в навчанні, а також досягнення кожним учнем високих результатів залишаються актуальними і на сьогодні. На думку багатьох дослідників, вирішенню цієї проблеми сприятиме саме технологізація процесу навчання. Якщо під технологією розуміється сукупність і послідовність методів і процесів перетворення вихідного матеріалу, що дозволяє отримати продукцію із певними визначеними параметрами, то порівняно з навчанням, побудованим на основі методики, технологія навчання має суттєві переваги:

- основою технології є чітке визначення кінцевої мети. У традиційній педагогіці проблема мети не виступає як провідна, ступінь її досягнення визначений не точно. У технології мета розглядається як осердя, компонент, що дозволяє визначити ступінь її досягнення більш точно;
- технологія, в якій ціль (кінцева і проміжна) визначена дуже точно (діагностично), сприяє розробці об'єктивних методів контролю її досягнення;
- технологія дозволяє мінімізувати ситуації, коли вчитель постає перед вибором і змушений переходити до педагогічних експериментів у пошуку найбільш прийняттого варіанта роботи;
- на відміну від раніше використаних методичних наукових розробок, орієнтованих на вчителя і види його діяльності, технологія пропонує проєкт навчального процесу, який визначає структуру змісту навчально-пізнавальної діяльності учнів [28, с.42].

Вказані переваги звичайно стосуються й ігрових технологій навчання.

1.1. Поняття і структура дидактичної гри

Термін «ігрова технологія» з'явився в освіті нещодавно. Щодо навчального процесу його було використано у 1886 році англійцем Джеймсом Салі (1842-1923). Проте дискусія з приводу того, чи існує взагалі у природі ігрова технологія як певний інструмент навчання й виховання, яким може оволодіти кожний педагог, триває дотепер. У ній відбулося

окреслення двох принципових позицій. Прихильники однієї переконані, що виховання й навчання є процесами творчого характеру, інтуїтивним осягненням світу іншої людини і відповідним впливом на цей світ. Опоненти ж доводять, що педагогічний процес має інструментальний характер і його мета полягає у вихованні особистості із властивостями, визначеними заздалегідь.

Значний внесок у вивчення дитячої гри зробили Л. Виготський, С.Рубінштейн, Д. Ельконін та інші. Першим визначним кроком у цій царині можна вважати дослідження Л. Виготського. Його зацікавленість психологією гри виникла з одного боку у зв'язку із вивченням психології мистецтва, а з іншого – в процесі вивчення проблеми розвитку вищих психічних функцій. Під час роботи над цією темою над цією темою, вчений дійшов цікавих висновків, він намагався зрозуміти: гра – це переважаючий тип діяльності чи провідний? «Можливо, гра – це тільки дзеркало процесів, які здійснюються в інших галузях. Не можна сприймати дзеркальне відображення як відображаючий предмет, хоча можна через дзеркальне відображення вивчати цей предмет» [20]. Тому дитяча гра і є тим дзеркалом, в якому відображається доросле життя, до якого так тягнеться дитина, і за допомогою якого дитина вивчає світ дорослих, а дорослий – світ дитини.

Грунтовними також є висновки С. Рубінштейна: «Гра – це осмислена діяльність, тобто сукупність осмислених дій, об'єднаних єдиним мотивом, під час яких виявляється певне ставлення особистості до навколишнього світу» [20, с. 320]. При цьому мотив виявляє себе у таких процесах: вираження різноманітних переживань, які є важливими для дитини; здійснення дій, цілей, які важливі за їх власним внутрішнім змістом. Все, чим гра живе, і що вона містить у собі, джерелом усього цього є дійсність. Гра виходить за межі однієї ситуації, відволікається від одних сторін дійсності для того, щоб ще глибше виявити щось інше. Можливо, у цьому випадку гра і справді є

своєрідним дзеркалом, відображення якого допомагає дитині досліджувати довкілля.

Дискусії про завдання педагогічної науки, про педагога, що являє собою центральну фігуру в оновленні національної школи, про нове педагогічне мислення, педагогіку співробітництва, призводять до одного важливого методологічного висновку: маємо давно назрілу потребу такої теорії, а шляхом до неї має стати гуманізація педагогіки, пізнання особистості, розкриття її творчого потенціалу.

Останнім часом практика застосування ігрових завдань визначила методичну думку, зараз наразі настав час, коли відбувається узагальнення практичного досвіду, об'єктивної оцінюється доцільність застосування ігрових завдань, визначається їх питома вага та місце у системі навчання. Гра дає простір для яскравої реалізації усіх провідних функцій навчання: освітньої, виховної та розвивальної, що діють в органічній єдності.

Використання ігор допомагає сформувати пізнавальну самостійність, тобто якість особистості, яка проявляється у готовності власними силами здійснювати цілеспрямовану пізнавальну діяльність, пізнавальна самостійність формується у різних навчальних ситуаціях: сприйнятті готового матеріалу, спрямуванні пізнавальної активності, дослідницькій пізнавальній діяльності.

Ігри уможливають внесення проблемності у пізнавальний процес, успішне проведення ігор веде до розвитку пізнавальної самостійності учнів, а також здійснення самоконтролю та самокоригування пізнавальної діяльності.

Ігрові завдання становлять основний методичний апарат навчання предмета на етапі активізації навчального матеріалу, що раніше подавався іншими способами. Виняткове значення ігрової технології організації навчальної діяльності пояснюється ще й тим, що у розгорнутому вигляді гра реалізує психологічний механізм власне пізнавальної діяльності. У

розв'язанні питання про можливість побудувати цілісну систему навчання на основі ігрових завдань необхідно також виходити із здатності ігрової діяльності до розвитку мотивації специфічної навчальної діяльності. Саме у грі відбувається ефективне включення функції орієнтування, що забезпечується на основі адекватної мотивації ігрової діяльності, обумовленої її природою, чим власне і пояснюється більш висока продуктивність ігрового способу навчання.

Отже, ігрова навчально-виховна, розвивальна діяльність необхідна, оскільки вона відкриває широкі можливості для навчання учнів.

Грі властиві певні загальні, універсальні **ознаки**, зазначимо окремі з них:

1. Гра є активною формою пізнання навколишньої дійсності. Різноманітність її форм вводить дитину до сфери реальних життєвих явищ, завдяки чому пізнаються якості та властивості предметів, їх призначення та способи використання; дитина засвоює особливості стосунків між людьми, правила і норми поведінки, пізнає себе, свої здібності і можливості. Гра іншим чином відкриває шляхи пізнання світу порівняно з працею і навчанням. Практичне, дієве освоєння дійсності у ній відбувається раніше, ніж здобуття знань. Зацікавлення дитини грою поступово вичерпується внаслідок засвоєння знань і умінь, це спричиняє розвиток сюжету гри, появу нових ролей у ній.

2. Гра є діяльністю свідомою і цілеспрямованою діяльністю. Кожній грі властива наявність значущої для дитини мети. Навіть найпростіші ігри-дії з предметами мають певну мету (нагодувати, одягти, покласти ляльку спати тощо). Чим меншою є дитина, тим більше наслідування у її ігрових діях. Поступово зростає рівень усвідомленості дітей у грі. Для того, щоб досягти мети, вони здійснюють підбір необхідних засобів, іграшок, здійснюють відповідні дії, вступають у різноманітні стосунки з товаришами. Діти домовляються про тему і зміст гри, розподіляючи ролі, певною мірою

планують свою діяльність. Усе це свідчить про наявність у гри цілеспрямованого, усвідомленого характеру.

Крім загальних, гра наділена специфічними, характерними тільки для неї ознаками:

1. Гра функціонує як вільна, самостійна діяльність, що ініціюється особисто дитиною, у грі дитина реалізує свої задуми, змінює за своїми уявленнями реальне життя. Гра є сферою самостійності дитини, вільною від обов'язків перед дорослими, оскільки у грі дитина керується власними потребами та інтересами. Воля і самостійність дитини виявляються у тому, що вона обирає гру, її зміст, добровільно об'єднується з іншими дітьми, вільно входить і виходить з гри.
2. Наявність творчої основи: гра завжди пов'язана з ініціативністю, вигадкою, кмітливістю, винахідливістю, передбачає активність уяви, емоцій і почуттів дитини. Ініціативу і творчість у різних ситуаціях діти виявляють по-різному: в одних іграх їхня творчість пов'язана з побудовою сюжету, вибором змісту, ролей; в інших – виявляє себе у тому, що дитина обирає спосіб дії, варіює гру (жмурки, м'яч, ігри у доміно, класики тощо). Багато ігор вимагають уміння узгоджувати свої дії з іншими, швидко змінювати тактику своєї поведінки чи способи дій (рольові, рухливі ігри). Значної творчої роботи потребують також дидактичні ігри, що мають на меті розвиток пізнавальної активності, швидкості розумових дій, допитливості, ініціативності у прийнятті рішень.

Творчий елемент виступає як носій індивідуальності кожного гравця, тому відповідно гра є засобом розвитку творчості, формування дитячих здібностей.

3. Емоційна насиченість. У процесі гри діти переживають певні почуття, пов'язані з тими ролями, які вони обирають, – турботливість, ніжність «матері», справедливість «вихователя», відповідальність «лікаря»

тощо. У колективних іграх вони виявляють дружбу, товариську, відповідальність, відчувають радість від наявності результату, радіють подоланню труднощів. Більшість ігор супроводжується естетичними емоціями.

Отже, гра як один з провідних видів діяльності дитини поєднує в собі як загальні для будь-якої соціальної діяльності ознаки (цілеспрямованість, активність, усвідомленість мети), так і специфічні (наявність творчих первнів, свобода і самостійність, відчуття радості й задоволення, самоорганізація).

На думку С. А. Шмакова, як феномен педагогічної культури гра виконує такі важливі **функції**:

- Функція соціалізації визначається тим фактом, що гра є сильним засобом включення дитини в систему суспільних відносин, засвоєння дитиною усього багатства і розмаїття культури.
- Комунікативна функція гри яскраво ілюструє той факт, що гра є діяльністю комунікативною, вона дозволяє дитині увійти в реальний контекст складних людських комунікацій.
- Функція міжнаціональної комунікації полягає в тому, що саме гра дозволяє дитині засвоювати загальнолюдські цінності, культуру представників різних національностей, оскільки «ігри національні і в той же час інтернаціональні, міжнаціональні, загальнолюдські».
- Функція самореалізації дитини у грі як на «полігоні людської практики». Гра дозволяє, з одного боку, побудувати і перевірити проєкт додання конкретних життєвих ускладнень у практиці дитини, з іншого – виявити недоліки досвіду.
- Діагностична функція гри надає можливість педагогові діагностувати різні прояви дитини (інтелектуальні, творчі, емоційні та ін.). Водночас час гра є «полем самовираження», де дитина перевіряє свої сили та

можливості у вільних діях, відбувається процес самовираження і самоствердження.

- Терапевтична функція гри полягає у використанні гри як засобу подолання різноманітних труднощів, які виникають в поведінці дитини, у спілкуванні, навчанні. «Ефект ігрової терапії визначається практикою нових соціальних відносин, які дитина отримує у рольовій грі. Саме практика нових реальних відносин, в які рольова гра ставить дитину як з дорослим, так і з однолітками, відносин свободи і співпраці, натомість відносин примусу і агресії, призводить зрештою до терапевтичного ефекту» [17, с.124.]
- Функція корекції, тобто внесення позитивних змін, доповнень до структури особистісних показників дитини. У грі цей процес природній, м'який. Окрім вищезазначеного, необхідно наголосити і на виховній ролі гри. Гра має значення і для формування дружнього колективу, і для формування самостійності, позитивного ставлення до праці, виправляє деякі відхилення в поведінці дітей тощо. Усі ці виховні ефекти спираються на той вплив, який гра здійснює на психічний розвиток дитини, на становлення її особистості.

У структурі гри як діяльності особистості можна визначити **етапи**:

- визначення мети;
- планування;
- реалізація мети;
- аналіз результатів, в яких особистість повністю реалізує себе як суб'єкт.

Мотивація ігрової діяльності забезпечується її добровільністю, можливістю вибору й наявністю елементів змагальності, задоволенням потреб, самоствердженням, самореалізацією.

Структуру гри як процесу становлять:

- ролі, які беруть на себе учасники гри;
- ігрові дії як засіб реалізації цих ролей;

- ігрове використання предметів, а саме заміщення реальних речей ігровими, умовними;
- реальні стосунки між учасниками гри;
- сюжет (зміст) –певна царина дійсності, що умовно відтворюється в грі.

Педагогічні ігри являють собою досить велику групу методів і прийомів організації педагогічного процесу. Основною відмінністю педагогічної гри від гри взагалі є те, що вона наділена суттєвою ознакою, а саме – наявністю чітко поставленої мети навчання і відповідних педагогічних результатів, що можуть бути обґрунтовані, виділені в явному вигляді і мають навчально-пізнавальний характер.

1.2. Класифікація ігор

Одна з перших класифікацій гри належить **К. Гросу**, який розподілив ігри на дві групи: **експериментальні** та **спеціальні**.

Експериментальні або ігри звичайних функцій – у своєму підґрунті ці ігри побудовані на інстинктах, які забезпечують функціонування організму як цілісного утворення і визначають зміст ігор. До них належать сенсорні, моторні, інтелектуальні, афективні ігри, вправи на формування волі тощо.

Спеціальні або ігри спеціальних функцій – до цієї групи належать ігри, під час яких розвиваються часткові здібності, необхідні для використання в різних сферах життя (суспільного, сімейного). Їх поділяють за інстинктами, які в дітей проявляються і вдосконалюються.

Відомий німецький психолог **Вільям Штерн** поділяв ігри на *індивідуальні* (за задумом дитини) та *соціальні* (спільні з іншими). При цьому він спирався на положення своєї теорії конвергенції про необхідність розвитку внутрішніх сил дитини, її здібностей й водночас врахування впливу середовища, в якому вона перебуває.

Швейцарський психолог **Ж. Піаже** виокремлював такі ігри: *ігри-вправи* (вони виникають у перші місяці життя дитини); *символічні ігри* (ігри

найпоширеніші у дітей віком від двох до чотирьох років); *ігри за правилами* (ігри дітей від семи до дванадцяти років).

Більш детальну класифікацію ігор запропонувала сучасна американська дослідниця **Кафін Гарвей**, розподіливши їх на:

- ігри з рухами і взаємодією (відображають надлишок енергії та емоційний настрій дітей);
- ігри з предметами (починаються з маніпуляції, далі йде практика і тренування до повного вдосконалення);
- мовні ігри (створення дітьми римованих творів, які не несуть смислового навантаження, пісеньок, лічилок, приказок, жартів тощо);
- ігри із соціальним матеріалом («драматичні» або «тематичні»). Діти організують їх самостійно, розвивають за власним задумом. Як правило, у таких іграх наявні персонажі двох типів: стереотипні (мама, лікар та ін.) і ті, що змінюються;
- ігри за правилами, заданими дорослими;
- ритуальні ігри (засновані на рухах, ігрових предметах, мові, соціальній умовності).

В основу класифікації, яку розробив **П. Лесгафт**, покладено психологічний принцип. Він поділяє ігри на:

- *сімейні* (імітаційні), в яких діти імітують дії своїх батьків;
- *шкільні*, які мають певну форму, мету і правила;
- *зовнішнього середовища*, в яких діти повторюють те, що бачать в навколишньому середовищі.

Класифікація **С. Новосолової**, в основі якої лежить організаційно-функціональне джерело ігор, розрізняє:

1) самостійні ігри (виникають з ініціативи дітей):

- ігри-експериментування;
- сюжетні ігри (сюжетно-відображальні, сюжетно-рольові, режисерські, театралізовані);

2) ігри, що виникають з ініціативи дорослого, який використовує їх з освітньою та виховною метою:

- навчальні ігри (дидактичні, сюжетно-дидактичні, рухливі);
- розважальні ігри (ігри-забави, ігри-розваги, інтелектуальні, святково-карнавальні, театральні-постановчі);

3) ігри, які мають своїм джерелом історичні традиції етносу (народні).

Такі ігри можуть виникати з ініціативи дорослого, старших дітей тощо.

Сучасна педагогіка найчастіше послуговується класифікацією ігор, яка була розроблена **Н. Кудикіною**. Дослідниця поділяє їх на **творчі ігри** та **ігри за правилами**.

Творчі ігри – *сюжетно-рольові* (сімейні, побутові, суспільні); *будівельно-конструкційні*; *ігри за тематикою літературних творів* (драматизації і інсценування).

Ігри за правилами – *рухливі* (великої, середньої, малої рухливості: сюжетні, ігри з предметами; з переважанням руху: бігу, стрибків); *дидактичні ігри* (словесні, з іграшками, настільно-друковані).

Г. К. Селевко пропонує класифікувати педагогічні ігри за декількома принципами [58, с.58.]

1. Розподіл ігор за видом діяльності на: *фізичні* (рухові), *інтелектуальні* (розумові), *трудові*, *соціальні* та *психологічні*.

2. За характером педагогічного процесу:

- навчальні, тренувальні, контролюючі, узагальнюючі;
- пізнавальні, виховні, розвиваючі;
- репродуктивні, продуктивні, творчі;
- комунікативні, діагностичні, профорієнтаційні, психотехнічні та інші.

3. За характером ігрової методики педагогічні ігри поділяються на: *предметні*, *сюжетні*, *рольові*, *ділові*, *імітаційні*, *ігри-драматизації*.

Предметними є ігри з усіх шкільних циклів.

У ігровому середовищі, що значною мірою визначає специфіку ігрової технології, розрізняють ігри з предметами і без них, настільні, кімнатні, вуличні, на місцевості, комп'ютерні та інші.

Загальна класифікація ігор збагачується обґрунтуванням С. Русової народних ігор як прадавнього засобу виховання і навчання дітей, нескінченного джерела духовних сил, патріотичних почуттів, формування характеру і світогляду дітей. Ці ігри залучають дітей до народної мудрості, досвіду поколінь. До сьогодні вони не мають наукової класифікації і використовуються для розвитку мовлення дітей, ознайомлення з природою, життям і працею дорослих тощо.

Кожна класифікація є досить умовною і не вичерпує всього розмаїття ігор. Наприклад, творчі ігри теж підпорядковуються певним правилам, оскільки без правил неможливою є будь-яка спільна діяльність, а ігри за правилами передбачають елементи творчості. У творчій грі їх установлюють діти, у рухливих і дидактичних іграх – дорослі, переслідуючи виховну та навчальну мету. У творчих іграх і в іграх за правилами наявні мета, уявна ситуація, самостійність дій, активна робота уяви, творчість. Різняться ці дві великі групи ігор спрямованістю творчої активності дітей: творчі передбачають реалізацію задуму, розвиток сюжету; ігри за правилами – вирішення завдань і виконання правил.

1.3. Умови ефективного застосування ігрових технологій на різних етапах уроку

Активне реформування сфери освіти стимулює педагогів-словесників до впровадження інноваційних концепцій під час викладання курсу української мови у закладах середньої освіти. На сьогодні методика викладання пропонує велику кількість новітніх технологій, серед яких чи не найголовніша роль відведена ігровим технологіям.

Гра виступає нестандартною формою навчання, вона допомагає педагогу урізноманітнити навчальний процес та зацікавити учнів,

сформувати у них вміння поєднувати теоретичну базу знань з практичною діяльністю та у невимушеній формі визначити рівень підготовки школярів.

Дидактична гра передбачає наявність таких обов'язкових структурних компонентів, як мета, завдання, правила, обладнання та результати, вона виконує низку важливих функцій:

- *спонукальну* (заохочує до навчання);
- *діагностичну* (дозволяє педагогу виявити лакуни у знаннях учня);
- *комунікативну* (розвиває вміння спілкуватися у колективі);
- *розвивальну* (формує необхідні вміння та навички);
- *розважальну* (створює невимушені умови для засвоєння навчального матеріалу) [63].

Крім того, ігрові форми навчання мають вагомий мотиваційний вплив на застосування. В. Кукушин визначає такі мотиви ігрової діяльності в процесі навчання:

1) мотиви спілкування:

- учні, спільно вирішуючи завдання, беручи участь у грі, вчаться спілкуватися, враховувати думку товаришів;
- під час вирішення колективних завдань використовуються різні можливості учнів; спільні емоційні переживання під час гри сприяють зміцненню міжособистісних відносин;

2) моральні мотиви:

- у грі кожен учень має виявити себе, свої знання, вміння, свій характер, волюваті якості, своє ставлення до діяльності, до людей;

3) пізнавальні мотиви:

- кожна гра має близький результат (закінчення гри), стимулює учнів до досягнення мети (перемоги) й усвідомлення шляху досягнення мети (треба знати більше від інших);

- у грі команди чи окремі учні споконвічно рівні (немає відмінників і тих, хто не встигає, є учасники гри). Результат залежить від гравця, рівня його підготовленості, здатностей, витримки, вмінь, характеру;
- знеособлений процес навчання у грі набуває особистісного значення. Учні одягають соціальні маски, поринають в історичну обстановку, відчуваючи себе частиною досліджуваного історичного процесу;
- ситуація успіху створює сприятливе емоційне тло для розвитку пізнавального процесу, невдача сприймається не як особиста поразка, а як поразка у грі й стимулює пізнавальну діяльність (реванш);
- змагальність – невід’ємна частина гри – є притягальною для дітей;
- у грі завжди є якась таємниця – неотримана відповідь, яка активізує розумову діяльність учнів, штовхає на пошук відповіді [30, с. 7].

При відборі ігор педагог повинен передусім керуватися відповідністю певних ігор поставленій навчальній меті. Необхідно врахувати інтелектуальний розвиток, особливості віку, фізичну підготовленість, інтереси, рівність спілкування й сумісності учнів.

Обладнання й оснащення ігрового простору має відповідати сюжету і змісту гри, підходити за розміром для кількості учасників гри, бути безпечним, гігієнічно нормативним, зручним для дітей, не містити факторів, що відволікали б. Під час розподілу командних ролей варто робити так, щоб роль допомагала неавторитетним зміцнити авторитет, неактивним – виявити активність, недисциплінованим – стати організованими, дітям, які чимось себе скомпрометували, відновити реноме, новачкам і дітям, які цураються дитячого колективу, – здружитися з усіма.

В. Кукушин вказує на такі принципи організації гри:

- відсутність примусу будь-якої форми під час залучення дітей у гру;
- принцип розвитку ігрової динаміки;

- принцип підтримування ігрової атмосфери (підтримка реальних почуттів дітей);
- принцип взаємозв'язку ігрової та неігрової діяльності;
- принцип переходу від найпростіших ігор до складних ігрових форм;
- логіка переходу від простих ігор до складних пов'язана з поступовим поглибленням різноманітного змісту ігрових занять і правил [30].

При використанні ігрових технологій навчання вчитель повинен спиратися на досягнення попереднього віку, прагнути мобілізувати потенційні можливості конкретного віку, підготувати ґрунт для наступного віку, тобто орієнтуватися не тільки на наявний рівень, а й на поле найближчого розвитку.

Варто зазначити, що урок-гра є дуже специфічним, його проведення вимагає дотримання певних правил: 1) попередня підготовка; 2) обов'язкові атрибути гри; 3) обов'язкова констатація результату гри; компетентне журі; обов'язкові ігрові моменти ненавчального характеру. Звичайно, головним завданням уроку-гри є повага до особистості учня, підтримування інтересу до навчання [30, с. 9].

Навчання в ігровій формі знімає напруження на уроці та створює позитивний клімат, допомагає розкрити лідерські якості учнів, виховує навички роботи в групі.

Дидактична гра має складатися з декількох етапів:

- перший етап – підготовчий;
- другий етап – проведення гри;
- третій етап – аналіз та узагальнення результатів.

Етап підготовки починається з розробки сценарію, тобто умовного відображення ситуації й об'єкта. До змісту сценарію входять: навчальна мета заняття, опис досліджуваної проблеми, обґрунтування поставлених завдань, план гри, загальний опис процедури гри, зміст ситуації і характеристика діючих осіб.

Далі йде введення в гру, визначається режим роботи, відбувається орієнтація учасників і експертів, формулюється основна мета заняття, відбувається постановка проблеми і вибір ситуації; учасники отримують пакети матеріалів, правил, інструкцій, збирається додаткова інформація. За необхідності учні можуть звертатися до ведучого й експертів за консультацією. Можливими є попередні контакти між учасниками гри, негласні правила забороняють відмовлятися від отриманої за жеребкуванням ролі, виходити з гри, пасивно ставитися до неї, порушувати регламент і етику поведінки, придушувати активність,.

Етап проведення являє собою сам процес гри. Як тільки гра розпочалася – ніхто не повинен втручатися і змінювати її хід, виняток становить тільки ведучий, який може корегувати дії учасників, якщо вони походять від головної мети гри. Розрізняють три способи розвитку ігрового процесу: спонтанний, детермінативний, змішаний (сполучає алгоритмізацію з урахуванням ймовірного характеру подій, найбільш властивих цій грі).

У залежності від модифікації обраної гри може бути введено різні типи ролевих позицій учасників: а) стосовно змісту роботи в групі – генератор ідей, ерудит, розробник, діагност, імітатор, аналізатор; б) відносно організаційних позицій – організатор, тренер, координатор, інтегратор, контролер, маніпулятор; в) відносно новизни – ініціатор, обережний критик, консерватор; г) за методологічними позиціями – методолог, критик, проблематизатор, методист, програміст; д) за соціально-психологічними позиціями – лідер, прийнятий, незалежний, неприйнятий, що відкидається.

Етап аналізу, обговорення й оцінки результатів гри передбачає виступ експертів, обмін думками, захист учнями своїх рішень і висновків. Підсумовуючи, учитель зауважує на досягнутих результатах, акцентує на допущених помилках, формує остаточний підсумок заняття.

Акомулюється також увага на зіставленні використаної імітації з відповідною сферою реальності, на встановленні зв'язку гри зі змістом навчального предмета.

Ділові ігри допомагають наблизити навчальний процес до реальної діяльності, застосовувати на практиці теоретичні знання.

Рольові ігри здатні допомогти учням проникнути у глибинний зміст художнього твору, зрозуміти його ідею, відчувати характери персонажів шляхом спонтанної постановки певного фрагменту, сцени. Завдяки такому методу школярі можуть навчитися співпереживати, не боятися розкриватися, ставити себе на місце іншої людини.

Навчання у формі гри якнайкраще допомагає учням самореалізовуватися та розвивати свої комунікативні вміння та навички, а педагогам – надихати, зацікавлювати, розважати школярів, донести їм у незвичній (нетрадиційній) формі навчальний матеріал. Вибір учителем-словесником дидактичної гри обов'язково має бути обґрунтованим, оскільки навчальні ігри є доречними не на всіх заняттях: він повинен залежати від вікових, індивідуальних та психологічних особливостей школярів. Лише за цих умов гра здатна ефективно вплинути на освітній процес та допомогти досягти поставлених цілей [63].

Створення ігрових ситуацій можливе на кожному уроці. Гру можна пропонувати на початку уроку, на цьому етапі ігри мають збудити думку учня, допомогти йому зосередитися і визначити основне, найважливіше, активізувати самостійну діяльність. Інколи гра може бути фундаментом для побудови всього уроку в цілому. Ігри важливо проводити систематично і цілеспрямовано, починати потрібно з елементарних ігрових ситуацій, поступово ускладнювати і урізноманітнювати їх у міру накопичення в учнів знань, напрацювання умінь і навичок, засвоєння правил, розвитку пам'яті, наполегливості, кмітливості, самостійності, тощо.

Дидактичні ігри доцільно використовувати для ознайомлення дітей з новим матеріалом, також на етапі його закріплення, для повторення раніше набутих знань, для більш повного і глибокого їх осмислення, засвоєння, формування умінь та навичок, для розвитку основних прийомів мислення. Систематичне впровадження ігрових ситуацій на уроці підвищує ефективність навчання, дидактичні ігри, як правило, добираються відповідно до програми навчального курсу. Щоб ігрова діяльність на уроці відбувалася ефективно і давала бажані результати, нею потрібно керувати, забезпечивши виконання таких вимог:

- забезпечити готовність учнів до участі у грі (кожен учень повинен засвоїти правила гри, усвідомити її мету, послідовність дій, її кінцевий результат, мати потрібний запас знань для участі у грі);
- потрібно забезпечити кожного учня необхідним дидактичним матеріалом;
- має бути чітка постановка завдань гри, зрозуміле і чітке пояснення власне процесу;
- складну гру бажано проводити поетапно, поки учні не засвоять окремих дій, а вже тоді можна пропонувати всю гру цілком у різних її варіантах;
- дії учнів потрібно тримати під контролем, своєчасно, спрямовувати, виправляти, оцінювати;
- неприпустимим буде приниження гідності дитини (образливі порівняння, глузування тощо);
- доцільно розсадити учнів таким чином, щоб за кожною партою сидів учень сильніший, а другий більш слабкий. У такому випадку ігри між сусідами по парті відбуваються ефективніше і постійно контролюються сильнішими. Розсадити учнів за рядами парт, формуючи команди, треба так, щоб рівень їхніх знань і розвитку був приблизно ідентичним, це дає шанс виграти будь-якій команді;

- гра на уроці в жодному випадку не повинна відбуватися стихійно, вона має бути чітко цілеспрямованою і організованою.

Учні повинні засвоїти правила гри, окрім того зміст гри, її форма мають бути доступними для усіх учнів, що беруть участь у грі. Правила відіграють надзвичайно важливу роль в ігровій ситуації: якщо вони заздалегідь не продумані, не сформульовані чітко і ясно, то це певним чином ускладнює пояснення сутності процесу гри, осмислення учнями її змісту, викликає у школярів втому і байдужість. Правила гри зобов'язують учнів виконувати певні дії по черзі або разом з усією групою, відповідати, коли викликають, уважно слухати як і що відповідає товариш, щоб вчасно виправити його і не повторювати вже того, що було сказане, дотримуватися дисципліни, не заважати іншим, чесно визнавати помилковість своїх дій.

Правила гри виконують функцію організуючого і стабілізуючого елемента, є засобом керування грою. Вони визначають спосіб дії, послідовність дій, ставлять вимоги до поведінки, регулюють певним чином взаємини дітей у грі. Правила вчать учнів співвідносити свої дії з діяльністю інших школярів, задіяних у грі, виховують наполегливість, чесність, кмітливість тощо. В жодному разі порушення правил не повинно залишатися поза увагою вчителя: в залежності від обставин він повинен знайти час і виможливо та справедливо вказати учню на недоліки його поведінки у грі, доступно пояснити, до чого можуть призвести подібні вчинки у повсякденному житті. Проте під час гри не треба робити довгих зауважень, повчати і читати нотації, оскільки це погіршить настрій учнів, послабить їхній інтерес, буде гальмувати увагу.

Висновки до Розділу I.

Гра є однією з найбільш емоційних форм здобуття знань, вона дає дитині радість, створює ситуацію успіху і водночас забезпечує мовний розвиток. Гра, як і інші форми діяльності на уроці, сприяє активному формуванню світогляду дитини, її ідейних, моральних, духовних

пріоритетів. Доведено, що гра розвиває увагу, пам'ять, уміння здійснювати аналіз і синтез, порівнювати й зіставляти мовні явища, стимулює стрімкість реакції, скоординованість дій – ці та інші якості, які є необхідними для подальшого навчання, формуються саме під час гри.

Гра – це вид діяльності в умовах ситуацій, що спрямовані на відтворення і засвоєння суспільного досвіду, в якому формується й удосконалюється особистість. Більшість ігор відзначається такими рисами [68, с.14.]: вільна діяльність, що розвиває і відбувається лише за бажанням дитини, заради задоволення від власне процесу діяльності, а не тільки від результату (процедурне задоволення); творчий, значною мірою імпровізаційний, активний характер цієї діяльності («поле творчості»); емоційна піднесеність діяльності, суперництво, змагальність, конкуренція («емоційне напруження»); наявність прямих або непрямих правил, що відображають зміст гри, логічну та тимчасову послідовність її розвитку.

Крім вищезазначеного необхідно наголосити і на виховній ролі гри. Гра має значення і для формування міцного дружнього колективу, і для формування самостійності, позитивного ставлення до праці, для виправлення деяких відхилень у поведінці окремих дітей тощо. Усі ці виховні моменти спираються, як на підґрунтя, на той вплив, який гра здійснює на психічний розвиток дитини, на становлення її особистості.

РОЗДІЛ II.

ВПРОВАДЖЕННЯ ІГРОВИХ ТЕХНОЛОГІЙ В ПРОЦЕСІ НАВЧАННЯ УКРАЇНСЬКОЇ МОВИ

2.1. Особливості застосування ігрових технологій на уроках української мови

На сучасному етапі розвитку суспільства й освіти мовні комунікативні здібності, вміння висловитися з конкретного питання наразі є актуальними як для молоді, так і для людей більш старших, саме тому надзвичайно важливою є проблема формування україномовної особистості, здатної володіти комунікативними компетентностями в різних соціальних ситуаціях. Забезпечення комунікативної компетентності учнів – один із пріоритетів змісту загальної середньої освіти. Відповідно до нового Державного стандарту базової та повної загальної середньої освіти в 5-9 класах передбачається формування мовної, мовленнєвої, соціокультурної й діяльнісної компетентностей як складників комунікативної компетентності [62, с. 4 – 16].

Актуальність зазначеного питання полягає ще й в тому, що незважаючи на те, що українська мова є державною, вона ще тільки набуває належного поширення у всіх сферах життєдіяльності. Так, аналіз ситуації свідчить, що велика кількість населення, зокрема шкільного віку, недостатньо добре володіють вміннями та навичками вільно, комунікативно доцільно користуватися засобами рідної мови – її жанрами, типами, стилями включно в усіх видах мовленнєвої діяльності, що забезпечувало б належний рівень комунікативної компетентності.

Сучасний урок української мови, за словами М. Пентилюк, – це насамперед урок, на якому вчитель уміло використовує всі можливості учня, весь його потенціал з метою активного розумового розвитку, глибокого й усвідомленого засвоєння лінгвістичних понять, формування комунікативної компетентності та морально-вольових якостей, виховання мовної

особистості [45, с. 5]. Загальновідомо, що головним завданням стандартизованої мовної освіти є формування комунікативної компетенції, бо базується вона на знаннях, уміннях пізнавального і творчого типу, соціальних навичках, світоглядних переконаннях [62, с. 4]. Саме на виконання цього завдання і має бути спрямована діяльність учителя, й цьому підпорядковуються усі уроки української мови.

Комунікативне спрямування у вітчизняній лінгводидактиці дає змогу реалізувати ціннісний, розвивальний і виховний аспекти української мови як навчального предмета. Наявність різноманітних завдань комунікативного характеру спрямовує учнів на засвоєння певних знань, формує уміння й навички контролю за власним висловлюванням. Але щоб це стало можливим, кожен учитель-словесник має намагатися урізноманітнити традиційні навчальні форми певними оригінальними новаціями: для того, щоб уроки були цікавими та корисними для учнів, дарували їм радісне відчуття від усвідомлення власних розумових сил, стимулювали творчі первні, розвивали уважність, спостережливість, уміння швидко та якісно аналізувати мовний матеріал.

З усього розмаїття методичних інструментів використання ігрових технологій на уроках української мови забезпечує формування комунікативних мовленнєвих умінь, створює ситуацію успіху, пожвавлює пізнавальні можливості учнів. Уроки, в яких задіяно елементи гри, сприяють розвиткові думки, мислення, мовлення, вони характеризуються активністю, динамічністю, змагальністю, колективністю, емоційністю тощо.

Зважаючи на шкільну практику, якщо гра проведена вдало, то вона вдало стимулює в школярів інтерес до мови, формує комунікативні здібності, посилює зацікавлення предметом, сприяє емоційному й інтелектуальному збудженню, що власне позитивно впливає на засвоєння матеріалу. Саме тому словесник на уроці не має бути суто учителем-транслятором, а повинен у процесі навчальної діяльності активізувати думку

школярів, їх бажання опанувати матеріал програми. Завданням педагога є усвідомлення того, що ігрові технології навчання допоможуть уникнути одноманітності в навчально-виховному процесі, а також стимулюватимуть в учнів бажання навчатися.

Слід зазначити, що ефективне використання ігрових прийомів найкраще може реалізуватися під час проведення нестандартних уроків або як елемент традиційного уроку [55, с. 30-31]. Саме уроки з елементами гри сприяють розвитку творчих здібностей, уяви, мислення, мовлення учнів. Доречними будуть такі уроки з української мови, адже уроки з мови спрямовані насамперед на формування мовної та мовленнєвої компетентності дітей, розвиток комунікативних, творчих здібностей, вміння створювати оригінальні усні й письмові висловлювання, користуючись фонетичним, лексичним, граматичним, стилістичним багатством рідної мови.

Так, наприклад, у процесі вивчення лексикології в 5 класі, доцільно провести *урок-подорож* з метою зацікавити учнів, сприяти розвитку їхньої уяви, мислення, комунікативних здібностей. У процесі пояснення нового матеріалу є чудова нагода для використання такого виду гри, як *кросворд*.

Можемо навести приклади мовних ігор для учнів 5-х класів, які було розроблено на основі інтелектуальних ігор Федоренка В. Л. [66], ці ігри можливі для застосування на етапі закріплення вивченого матеріалу з метою розвитку мовленнєво-комунікативних умінь школярів.

Дуель. Ця гра сприяє розширенню словникового запасу учнів, збагачує його питомо українськими лексемами, значно підвищує культуру мовлення школярів.

Правила гри: учитель наводить слова або фразеологізми граматичним з уживанням помилок, почергово адресуючи їх учням; їхнім завданням є: якомога швидше пригадати й назвати український відповідник до цього слова або фразеологізму. Потім, використовуючи подані слова, скласти

невелике висловлювання. Для цього пропонується певна ігрова ситуація: уявити, що ви прийшли: до книгарні, до шкільної бібліотеки, на засідання мовного гуртка. Переможцем вважається той, хто правильно виконає всі завдання вчителя, використовуючи у своїй розповіді більше слів.

Завдання для гри: жильє – оселя, земляника – суниця, иметь – мати, крестьянин – селянин, наводнение – повінь, небосклон – небосхил, опушка – узлісся, отменить – скасувати, охота – полювання, посвященный – посвячений, учебный – навчальний, свободный – вільний, незалежний, самостійний; бить баклуши – бити байдики, горд как павлин – пишається як пава, больное место – вразливе місце, бросаться в глаза – впадати у вічі, воображать о себе – високо нестися, встать поперек горла – стати кісткою в горлі, дело плохо – кепська справа, заговаривать зубы – забивати баки, куда глаза глядят – світ за очі, не хватило терпения – терпець увірвався, строить глазки – пускати бісики, грати (прясти, стригти, стріляти) очима.

Ідентифікація слова. Ця гра дає змогу поповнити словниковий запас учнів, зміцнити навички роботи зі словом, а також сприяє виробленню уміння швидко орієнтуватися в лексичному матеріалі.

Правила гри: учні отримують аркуші, на яких віддруковано певні слова та їхні можливі тлумачення. Завдання учня: ідентифікувати ці слова, розпізнаючи шляхом добору визначень, синонімів, відповідників. Потім, з'ясувавши значення слів, побудувати з них синонімічний ряд й ввести слова-синоніми в діалог «Розкажи мені». Перемагає той, хто правильно розпізнає всі слова та якнайбільше слів з синонімічного ряду використає в діалозі.

Завдання для гри: газда – пшоно, дядько, господар, штани; легінь – лікар, юрист, племінник, парубок, черевик; файно – гарно, швидко, правильно; ватра – вата, кукурудза, вода, вогонь; вербальний – безслівний, словникарський, словниковий, словесний, словотвірний.

Конструктор. Ця гра розвиває творчі здібності школярів, збагачує їх словниковий запас, навчає правильно добирати частини слова.

Правила гри: із поданих префіксів, суфіксів, коренів слів, записуючи решту слова, учні мають скласти слово і ввести його в речення.

Завдання для гри: добрий, шитий, погано, бити, роз-, без-, прі-, зі-, с-.

Павутинка. Ця гра розвиває комунікативні та творчі здібності учнів, формує в них увагу до слововживання та контексту.

Правила гри: побудувати речення, поєднавши довільно розкидані слова. Скласти діалог, взявши за основу відредаговані речення.

Завдання для гри: 1. На, щастя, народи, боротися, земля, за,. 2. Мир, буде, землі, на, всій, хай,. 3. Свято, ми, відзначаємо, квітні, яке.

Одним словом. Ця гра розширює словниковий запас учнів, розвиваючи навички синтезу, аналізу, зіставлення мовних явищ.

Правила гри: учні мають замінити речення словом синонімом і на основі малюнків скласти та розіграти мовленнєві ситуації.

Завдання для гри: 1. Дівчина, яка дружить із ким-небудь (подруга). 2. Сота частина метра (сантиметр). 3. Завіса з тканини на дверях (порт'єра). 4. Той, хто любить свою Батьківщину (патріот).

Комбінаторика. Ця гра сприяє розвитку творчих здібностей, фантазії та мислення школярів, формує комунікативні навички, посилює увагу до слововживання та контексту.

Правила гри: з метою переконати співрозмовника в красі навколишнього світу, створити ситуацію опису зимового дня, використавши в ньому слова в переносному значенні, в яких відбувається чергування.

Завдання для гри: прокидатися, сумний, летіти, дорога, засинати; рука, ноги, сиджу, ловити, співати, сказати.

Редактор. Ця гра сприяє розвитку культури мовлення школярів, вдосконаленню навичок редагування, виробленню вміння глибоко осмислювати чуже мовлення.

Правила гри: учитель записує на дошці неправильно побудовані словосполучення, речення, учні самостійно редагують висловлювання й розігрують ситуацію телефонної розмови на основі такої мовленнєвої ситуації: «Уявіть, що вам потрібно забронювати місце у готелі для літнього відпочинку».

Завдання для гри: у готелі «Києві» – у готелі «Київ», іти коло години – іти близько години, дві неділі – два тижні, по адресу – на адресу, за адресою, поштовий адрес – поштова адреса.

Епітет. Ця гра збагачує словниковий запас школярів, розвиває творчі здібності, художнє мислення, виробляє вміння зосереджувати увагу.

Правила гри: учитель називає певне слово, до якого учні мають дібрати якомога більшу кількість епітетів. Використовуючи епітети, побудувати діалог так, щоб у словах одного співрозмовника звучало переконання, а в словах іншого – згода.

Завдання для гри: пісня – рідна, лірична, прекрасна, любовна, тиха, весела, довга, , ніжна, улюблена, материнська, гарна, гучна, радісна, сумна, лебедина тощо; мова – багата, дивовижна, розкішна, свята, рідна, чиста, точна, жива, народна, унікальна, загадкова, барвиста, незламна.

Наскрізний алфавіт. Ця гра сприяє збільшенню словникового запасу учнів, залучає до роботи весь клас, сприяє виробленню навичок швидкого обдумування відповідей, поживляє розумову діяльність.

Правила гри: перед початком гри пари учнів записують послідовно у колонку (зверху донизу) всі літери українського алфавіту. Учасники гри вписують словникові слова так, щоб кожна з написаних у колонці літер ставала другою (третьою, четвертою і т.д.). Після цього ланцюжком учні складають з записаних слів речення, що мають утворити текст. Виграє той,

хто за певний час напише всі слова правильно та складе вдалий розгорнутий твір.

Завдання для гри:

Вир **а** зно

Вер **б** люд

Киї **в**

Чер **г** овий

Дзи **г** а

Зав **д** ання

Лел **е** ка...

У процесі гри діти активізуються, підтримують один одного, вони зацікавлені в результативності завдань. Учні намагаються швидко оволодіти новими знаннями та використовувати їх на практиці. Безперечно, під час ігрових завдань діти радіють своїм досягненням, а хороший настрій, емоційне піднесення є запорукою успішного розвитку.

Використання дидактичних ігор можливе на різних етапах уроку: на етапі актуалізації опорних знань, вивчення і закріплення нового матеріалу, перевірки знань учнів. Приміром, на уроці з мови у 5 класі, у процесі вивчення речень з однорідними членами, можна запропонувати гру «*Веселка*». Це завдання допоможе учням краще зрозуміти тему та сприймати її більш емоційно.

Під час закріплення знань, умінь, навичок у процесі вивчення вставних слів і словосполучень, можна використовувати гру «*Шифровка*», вона вимагає від учнів швидкості та точності у виконанні. Гра «*Віднови речення*» розвиває творчі здібності школярів. Оскільки усі діти дуже люблять уроки музики, то, безперечно, їм сподобається гра з нотами «*Розшифруй приказку*», для розвитку усного й писемного мовлення можна запропонувати також кросворд.

Дидактичні ігри є унікальною формою навчання, яка дозволяє зробити цікавою та захоплюючою роботу школярів на проблемно-пошуковому рівні, вони розвивають пізнавальний інтерес і здібності, ігри посутньо допоможуть учням на уроках добре засвоїти матеріал, відчутти красу і багатство української мови.

Уроки української мови, на яких використовуються дидактичні ігри, відбуваються цікаво, жваво, образно, активно. Застосування ігрових ситуацій, як правило, сприяє кращому засвоєнню навчального матеріалу, розвитку образного, логічного та аналітичного мислення, формуванню творчої уяви, також впровадження інтерактивних технологій, посилює виховний ефект заняття.

Дидактичні ігри і прийоми :

- підвищують ефективність сприйняття школярами матеріалу, що вивчається;
- урізноманітнюють навчальну діяльність, посутньо вносять у неї елемент цікавості;
- дають можливість учителеві посилити активність учнів, залучити того, хто є пасивним, до творчої розумової діяльності.

Найбільш ефективними є ті уроки, де використовуються різноманітні форми роботи, де учитель збагачує їх знахідками своїх творчих шукань. У процесі гри в учнів, як правило, виробляється звичка зосереджуватися, самостійно думати, розвивати увагу. Коли діти захоплюються грою, вони не помічають, що навчаються, до активної діяльності залучаються навіть найменш активні учні.

Якщо вчитель використовує на уроці української мови елементи гри, то це створює в класі доброзичливу атмосферу, встановлює бадьорий настрій, посилює бажання вчитися. Учитель має зважати на всіх учнів, плануючи урок, пропонувати ігри, що були б цікаві й зрозумілі усім.

Як загальновідомо, гра належить до традиційних і визнаних методів навчання і виховання дітей дошкільного віку, молодших і старших школярів. Цінність цього методу полягає в тому, що в ігровій діяльності освітня у тісному взаємозв'язку діють розвиваюча й виховна функції. Застосована на уроці української мови, гра як метод навчання, розвиває учнів, організовує їх, розширює їхні пізнавальні можливості, виховує їх особистість. Задовольняючи дитячу допитливість, залучає до активного пізнання навколишнього світу, допомагає оволодіти способами пізнання зв'язків між предметами та явищами.

Дидактичною грою називають практичну групову вправу з вироблення оптимальних рішень, застосування методів і прийомів у штучно створених умовах, що моделюють реальну обстановку. У процесі гри в учня виникає мотив, сутність якого полягає в тому, щоб дитина успішно виконала взятую на себе роль. Таким чином, система дій у грі виступає як мета пізнання і втілюється безпосереднім змістом у свідомості школяра.

Вікторина. Цю гру ще називають грою переможців, у ній змагаються, щоб швидше і повніше відповісти на поставлені запитання. Таким чином, вікторина – це конкурс, в процесі тривання якого учні самостійно відповідають на запитання.

Рольова гра. Головною її метою є розвиток здібностей школярів, можливість прищеплювати їм уміння приймати правильні рішення. У рольових іграх виявляється особистість учня, його здібності та перспективи на майбутнє.

Для того, щоб урок був цікавим і ефективним, на його різних етапах можна використати кросворди за темами уроку чи розділу. Будуючи

кресворд, учитель має дотримуватися вимог, які висуваються до проведення дидактичних ігор. У процесі цілеспрямованої підготовчої роботи учні розв'язують запропоновані кресворди з теми, що вивчається. Таким чином, кресворд, з одного боку, вносить в урок елемент гри, а з іншого – сприяє глибшому засвоєнню навчального матеріалу.

Методика гри «Мозкова атака» запозичена з телевізійної вікторини «Що? Де? Коли?». Отримавши запитання чи завдання, учасники гри протягом однієї хвилини дискутують, висловлюють різноманітні гіпотези, віддаючи перевагу тій чи іншій ідеї, а по закінченню часу пропонують свою відповідь як єдине рішення.

На уроках в процесі закріплення пройденого матеріалу чи повторення й узагальнення вивченого учні віддають перевагу роботі у динамічних парах. Учитель попередньо має підготувати готує з декількома практичними завданнями за темою, що вивчається. Двоє учнів, після того, як отримають картку, перше завдання виконують спільно, один учень пояснює іншому, яким чином потрібно виконувати певне завдання, а той уважно слухає, запитує або висловлює своє розуміння; друге і третє завдання школярі виконують самостійно, занотують їх до зошитів, а потім з відповідним коментуванням допущених помилок перевіряють один одного.

Різноманітні види ігор мають своє призначення і певне конкретне застосування. Так, метою дидактичних ігор є сформувати в учнів уміння поєднувати теоретичні знання з практичною діяльністю. Оволодіти необхідними знаннями, уміннями й навичками учень зможе лише тоді, якщо він виявлятиме до них інтерес, і за умови, що вчитель зуміє зацікавити учнів.

У навчальних іграх немає тих, хто програв або виграв, оскільки тут виграють усі.

Традиційні уроки дають учневі змогу бути активним всього кілька хвилин протягом навчального дня, наприклад, коли він відповідає біля дошки. Більшу частку навчального часу учень, у кращому випадку, слухає

вчителя, а частіше – просто пасивно очікує перерви. Пасивність неминуче призводить до втрати інтересу до навчального предмета, енергія знаходить вихід у порушеннях дисципліни тощо.

Тож виникає необхідність знайти засіб, що залучає учня до навчальної праці, дозволяє йому відчутти радість і піднесення у процесі пізнання. Таким засобом, на думку дослідників-методистів, може стати гра. Породжена дитинством людства, гра супроводжує всю його історію, і тому зрозуміло, чому саме вона посіла таке почесне місце в народній педагогіці, ввійшла у психічний і фізичний світ дитини з перших днів її існування.

І.М. Чорноморець стверджує, що основними вимогами до організації та проведення дидактичних ігор на уроках української мови є:

- 1) наявність навчального завдання (формування, систематизація, розвиток, закріплення певних знань, умінь, навичок тощо);
- 2) визначення чітко сформульованої проблеми з аргументацією мети і завдань діяльності;
- 3) наявність учасників гри та чіткий розподіл ролей серед учнів і визначення функцій кожного з них;
- 4) наявність системи об'єктивних стимулів (або мотивів), які спонукають учасників гри активно працювати на кінцевий результат;
- 5) створення особливих навчальних умов, так званої ігрової ситуації;
- 6) доступність завдань дидактичної гри;
- 7) емоційність дидактичної гри;
- 8) наявність елементів змагання між командами чи окремими учасниками [67, 187].

Дидактичні ігри на уроках української мови повинні включати об'єкт моделювання, введення у гру, опис провідних способів взаємодії учасників, чіткі правила гри, визначену кількість команд чи учасників, розподіл ролей і функцій гравців, інструкцію для кожного учасника або команди стосовно участі у грі, етапи проведення гри, умови і критерії підведення підсумків.

У процесі організації дидактичних ігор на уроках української мови необхідно дотримуватися певних положень. І.М. Чорноморець пропонує такі положення:

- 1) правила гри мають бути простими, чітко сформульованими, а зміст матеріалу – доступним розумінню учнів;
- 2) завдання гри повинні містити достатню кількість інформації для активної мисленевої діяльності учнів на уроці, це забезпечить досягнення розвиваючої та навчальної мети уроку;
- 3) дидактичний матеріал, який використовують у процесі гри, має бути цікавим, педагогічно доцільним і зручним у користуванні;
- 4) якщо дидактична гра має ознаки змагання, то слід забезпечити справедливий і об'єктивний контроль її результатів;
- 5) під час дидактичної гри від учнів слід вимагати чіткого і грамотного вираження своїх думок, проведення послідовних логічних міркувань, обґрунтування висновків;
- 6) дидактична гра буде результативнішою, якщо вона закінчиться на тому ж уроці, якому і почалася [67, 189].

Навчально ефективною буде та гра, у якій учні, беручи участь в ній, набувають нових знань, умінь і навичок.

Уведення профільного рівня в старших класах робить можливим створення підґрунтя для певної суттєвої диференціації змісту навчання, ефективної підготовки випускників школи до засвоєння в подальшому програми вищої школи, «забезпечує поглиблення знань із предмета, обраного учнем за основу в його майбутній професійній діяльності» [24, с. 10]. Тому особливе місце в системі національної профільної освіти відводиться гімназії як складному педагогічному утворенню, «середньому загальноосвітньому навчальному закладу, що забезпечує гуманітарну, а також професійно зорієнтовану підготовку обдарованих і здібних учнів» [21, с. 4].

В Україні з'являється все більше навчальних закладів, що обирають

головною спеціалізацією поглиблене вивчення української мови, що формує готовність випускника школи до комунікації в повсякденному житті та професійній діяльності. Як засіб пізнання українська мова сприяє забезпеченню розвитку інтелектуальних і творчих здібностей учнів, розвиває мислення, пам'ять, удосконалює навички самостійної навчальної діяльності, самоосвіти й самореалізації.

Зміст гімназійного курсу мови має свої певні особливості й передбачає поглиблення знань старшокласників про лінгвістику як науку, а мову – як багатофункціональну систему, усвідомлення взаємозв'язків основних одиниць і рівнів мови, засвоєння мовних норм та мовленнєвої поведінки в різноманітних сферах спілкування, розуміння функційно-стилістичної системи мови. Окрім того, на профільному рівні забезпечується оволодіння учнями такими вміннями і навичкам, як: аналіз, класифікація мовних явищ, зіставлення, фактів з урахуванням їхніх різноманітних інтерпретацій; історичні коментарі до мовних явищ; оцінювання мовних фактів із позицій нормативності, відповідності ситуації спілкування; розмежування варіантів норм та мовленнєвих порушень. Також профільний рівень сприяє застосуванню здобутих учнями знань і вмінь у власній мовленнєвій практиці, зокрема в професійно зорієнтованій сфері навчання.

Варто зауважити, що серед найбільш уживаних засобів інтерактивних технологій, які використовуються у гімназії, є ігрові технології навчання. У навчальному процесі гімназії поєднання гри і навчання залежить від розуміння учителем функцій і класифікації ігор. Основна відмінність педагогічної гри від гри взагалі полягає в тому, що перша має чітку навчальну мету і спрямована на педагогічний результат; має навчально-пізнавальну спрямованість. Пропонуємо фрагмент мовознавчої бліц-гри.

Конкурс 1. Розминка «Творимо слова». Записати якомога більше слів, складених із букв слова «Україна» (1 бал за кожне слово).

Конкурс 2. Бліц-турнір. Дати відповідь на запитання (1 бал за кожну правильну відповідь).

Конкурс 3. Ребуси. Розшифрувати ребуси (1 бал за кожне слово). 40 А (сорока), 3 буна (трибуна), Пі 2 л (підвал).

Конкурс 4. Відгадай, з якого твору? Назвіть з якого твору ці рядки, хто їх автор, продекламуйте уривок (1 бал – за названий твір, 1 – за вказаного автора, 1 – за декламування)

*Тече вода з-під явора
Яром на долину,
Пишається над водою
Червона калина.*

Конкурс 5. Мовознавчий. Виконайте завдання (1 бал за кожну правильну відповідь).

Конкурс 6. Народна мудрість. Продовжити прислів'я (1 бал за кожну правильну відповідь).

Конкурс 7. Літературний: «Великі творці великої країни»

Як бачимо, бліц-гра являє собою ігровий аналіз конкретної ситуації, що дає змогу підтримувати в обдарованого учня творчу та поведінкову активність.

Ця гра дозволяє акцентувати увагу на включенні кожного учня в моделювання процесу художньо-педагогічної діяльності для розвитку особистісних якостей. Характерними рисами бліц-гри є:

- несподіваність і неординарність змісту;
- привабливість і легкість форми;
- обов'язковість оцінки результатів (кількісної або якісної);
- можливість включення їх у структуру традиційних видів навчальних занять;
- обмежена функціональна спрямованість, реалізована відповідно до педагогічних цілей;
- обмеженість часу, відведеного на вирішення проблеми;
- проектована і керована емоційна напруженість у процесі гри;

- динамічність виникнення та вирішення ситуації (проблеми, завдання);
- можливість об'єднання в єдиний комплекс (систему) ігор відповідно до педагогічних цілей;
- включення визначеного контексту професійної діяльності, імітації деяких її умов і форм.

Практика бліц-гри складається з техніки гри (технологічної структури), теорії та методології гри (загальних підходів до проєктування й аналізу дій), а також етики гри (наявність моральних ідей та змісту).

Під час вивчення теми «Жанри публічного виступу» доцільно провести **гру-тренінг**, що передбачає дискусію на запропоновану тему, наприклад, «Прийом імуностимуляторів: користь чи шкода для організму». Організація дискусії як форми колективного обговорення, в процесі якого якого виявляються різні позиції, а емоційно-інтелектуальний поштовх активізує бажання активно мислити, складається з трьох основних етапів.

Підготовчий етап передбачає виконання таких завдань:

- формулювання теми дискусії;
- визначення основних питань, що обговорюватимуться;
- підготовка основної літератури з проблеми, яка виноситься на дискусію;
- визначення місця та часу проведення дискусії.

Основний етап: власне обговорення визначених раніше питань із дотриманням основних правил ведення дискусії.

Основні правила ведення дискусії:

1. Відверто висловлювати думки.
2. Слухати інших, не перебиваючи.
3. Поважати точки зору всіх членів дискусії.
4. Одночасно може говорити лише одна особа.
5. Не говорити надто довго і надто часто.
6. Дотримуватися позитивних ідей та відносин.
7. Не піддавати критиці інших та себе.

8. Незгоди й конфліктні ситуації відносно ідей не повинні бути спрямовані на конкретну особу.

Підсумковий етап: формулювання висновків, що склалися в процесі обговорення (ведучий або хтось із учасників дискусії). Основні форми проведення дискусії, які можуть бути застосовані на такому занятті «Дерево рішень», «Мозковий штурм», «Ток-шоу», «Круглий стіл».

Метою є вироблення навичок публічного виступу як можливої форми реалізації професійного спілкування.

Стимул: якщо я виробляю навички публічного виступу, то я вмію правильно й доладно говорити і вмію уважно слухати, а отже почуваюся вільно і впевнено в професійних ситуаціях, які вимагають застосування таких навичок і вмінь – формую високий рівень мовної та мовленнєвої професійної компетенції.

2.2. Практичні основи використання гри в процесі навчання української мови

Запропоновані вправи, завдання, ігри, спрямовані на розвиток пам'яті, мислення, уваги, мовлення школярів на уроках української мови. Саме у такій формі матеріал підвищує ефективність сприймання учнями навчального матеріалу, урізноманітнює їхню навчальну діяльність, вносить у неї елемент зацікавленості.

Повідомлення теми і змісту уроку у віршованій формі викличе неабиякий інтерес та допоможе учням без усяких зусиль засвоїти правила, що вивчаються:

Починаємо вивчати

Ми тепер частини мови.

Всі їх треба добре знати,

Щоб здобути знань основи.

Перша з них - іменник, друзі.

*Цю частину люблять дуже,
Бо усе вона назве,
Дасть імення золоте.*

*Мама, мир і Україна.
Сонце, небо, світ, людина,
Звуки, букви, слово, мова –
Ось частина ця чудова.*

*Іменник має два числа –
Однина і множина.
Один предмет – це однина,
Два і більше – множина.*

Оскільки діти середнього шкільного віку ще люблять казки, то можна широко застосувати їх на уроках. Пропонуємо декілька зразків.

Чому іменник має таку назву

Є десь на світі звичайна і незвичайна країна Предметія. Звичайна тому, що живуть у ній предмети і речі, люди і тварини. А незвичайна, оскільки має вона тільки два міста: Хто? і Що?. У місті Хто? Мешкають тільки люди і тварини. Місто Що? населене всіма іншими предметами. Царює тут незвичайний король – Іменник. Його назвали так після того, як почав давати назви, прізвиська, імена усім мешканцям країни. І от, зібравшись на велику раду і порадившись, жителі країни вирішили називатися іменем свого короля – іменниками.

Казка про антоніми

Жили на одній вулиці по сусідству два хлопчики. І хоч однакове ім'я мали – Антон, були вони зовсім різні. Один був низький, інший – високий, один був добрий, інший – злий, один був щедрий, інший – скупий. Виросли Антони і вирішили вирушити подорожувати. Один пішов на південь, а інший

– на північ. А коли прощалися, то один плакав, а інший – сміявся. Не судилося Антонам повернутися до рідного села, і в пам'ять про них люди стали називати слова з протилежним значенням антонімами.

Казка про синоніми

У далекому гірському селі жила старенька мама і було у неї троє синів. Старшого звали Мужній, середнього – Хоробрий і молодшого – відважний. З дитинства росли сини чудовими людьми з добрим серцем і великою силою. Коли на рідне село напали вороги, мати благословила синів на бій. Змагаючись з ворогом, дістали вони страшних смертельних ран і померли на очах у матері. Відтоді і стали слова-сини однієї матері «синонімами», хоч і звучать по-різному, та виходять з однієї сім'ї.

Казка про роди іменників

Давним-давно в незапам'ятну годину, в якійсь країні жив собі король і звали його Іменник. Іменник був він дуже багатим і пишався цим, а також дуже любив порядок.

І от одного разу він завів собі великий товстий журнал, щоб вести облік усіх, хто мешкає у його королівстві. Ось прилетів горобець. Іменник сказав: «Він мій!» Заспівав соловейко: «Він мій!», спурхнув метелик – «Він мій!», стрибнув коник-стрибунець: «Він мій!», йде маленький хлопчик: «Він мій!». Коли ж король побачив гарненьку дівчинку, то сказав: «Вона моя!». Моя також земля, трава, липа, осика, береза, сосна, білка і багато всього. Вказуючи на все інше, Іменник сказав: «Воно моє»: моє озеро, поле, кошени, море, курча, вікно, білчєня та інше. Все було записано у великому журналі у три стовпчики: «чоловічий рід – він мій», «жіночий рід – вона моя», середній рід – воно моє».

Також можна застосувати на уроках української мови такі ігри:

Лото.

Хід гри: кожному учневі роздаються картки і кружечки; за сигналом учителя учні розпочинають закривати іменники, що відповідають на питання

хто? червоним кружечком, а зеленим кружечком – іменники, які відповідають на питання *що?* Переможцем вважається той, хто правильно виконав усе завдання.

Іменники на одну букву.

Хід гри: учитель пропонує дібрати і записати іменники, які розпочинаються на певну букву, що відповідали б на питання *що?* (або на питання *хто?*). Наприклад, на букву **в**: *веселка, ворота, віник, велосипед*. Переможцем вважається той, хто протягом певного визначеного часу (3-5 хв.) правильно запише найбільше таких слів.

Продовж ланцюжок.

Хід гри: діти отримують аркуш паперу, на якому записаний іменник, і продовжують ланцюжок іменників – власних назв, щоб кожен кінцевий звук попереднього слова був першим звуком наступного слова.

Матеріал для гри:

1 варіант: Полтава - ... - ... - -

2 варіант: Харків - ... - ... - ... -

3 варіант Люксембург - ... - ... - ... -

Змійка.

Хід гри: учні розподіляються на групи. Кожен член групи по черзі виходить до дошки, записує одне словникове слово і підкреслює орфограму в ньому. Записи можна робити не тільки на дошці, а й на аркуші паперу. Тоді учень, який записав слово, передає виконану роботу однокласникові.

Хто більше?

Хід гри: учитель розподіляє клас на дві групи (по 5 осіб у кожній), потім включає секундомір, а діти почергово (за 10 секунд) називають іменники, що відповідають на питання *хто?* (як варіант – *що?*)

Кола на воді.

Хід гри: учні довільно обирають слово, воно записується на дошці стовпчиком. На ці букви добираються нові слова, до слів – речення. На

основі отриманих результатів складають оповідання, казку, вірш, веселу історію.

С - сніжок – *вранці рано з першим сонячним промінням прокинулася мала сніжинка;*

Т - танок – *радісно закружляла вона у веселому танку;*

І - іней – *і тоді одразу вкрив усе навкруги іней;*

Н - небо - *небо посилало яскраве сонячне проміння;*

А - акація – *а мала сніжинка, втомившись, сіла на акацію перепочити.*

Такі вправи розвивають мовлення, допомагають в написанні яскравих оповідань про навколишній світ, розвивають уяву, вчать фантазувати,.

Словограй.

Хід гри: ця гра має на меті розвиток орфографічних навичок дітей. Учитель готує декілька наборів карток, складає їх у конверти. На картках записано словникові слова, деякі слова навмисно написані з помилками. Діти розпочинають роботу у малих групах, серед запропонованих учителем карток, школярі вибирають тільки ті, де словникові слова записані правильно. Один із учасників групи називає слова, які обрано, та пояснює контрольні моменти в них.

Ланцюжок.

Хід гри: Учитель показує учням ланцюжок (на малюнку або справжній), звертаючи увагу дітей на те, як одне кільце з'єднане з іншим. Пропонує зробити ланцюжок із слів так, щоб вони з'єднувалися однаковими складами. Наприклад: *Віра – ракета – тато – товар – варениця - ...*

Якщо хтось із дітей дуже довго розмірковує, помиляється чи повторює вже назване той вибуває з гри, перемагає той, хто залишиться до кінця гри.

Мавпа – панчоха – халва – валянки – килим – лимон...

Сова – вага – галка – канапа – парта – тато...

Фарба – бабуся – сяйво – дама – мама...

Ваза – заголовок – вокзал – залізо – золото – товариш...

Слова-переверти.

Хід гри: Учитель пропонує школярам прочитати незвичайні слова-переверти і пояснити значення їх, якщо читати зліва направо та справа наліво.

Еге, Ада, ага, Пилип, біб, шалаш, тут, Алла, пуп, дід, піп, око, Аза, корок, зараз, потоп, кабак, наган.

Учитель пропонує дітям прочитати інші слова-переверти спочатку зліва направо, пояснити, яке значення має кожне з них.

Бук, кіт, рим, сир, раб, касир, серп, луг, куб.

А вже відповідно потім – прочитати ці слова справа наліво і порівняти, чи змінився їхній зміст, значення.

Хто більше?

Хід гри: Учитель пропонує дітям зі слова «ластівка» скласти якомога більше слів, використовуючи тільки ті букви, з яких воно складається. Перемога дістається тому, хто складе найбільше слів.

ЛАСТІВКА

Стіл, тікав, лак, вітала, тікала, сітка, віл, кіт, світ, лавка, сіла, Савка, салат, літа, кава, така...

МУЗИКАНТ

Танк, муза, музика, зима, таз, кант, кузина, туз...

Пізнай мене.

Хід гри: На столі розкладаються картки зі словами, на яких під певними номерами написано терміни за темою, що вивчається. Учень має скласти систематичну папку, згрупувавши картки відповідно до значення термінів. Груп карток має вийти стільки, скільки наявно загалом термінів. Наприклад: термін «дієслово», до нього слова – вид, особа, час, спосіб, число; термін «словотвір» до нього слова – суфіксальний, префіксальний, ..., і т.д.

Пелюстки ромашки.

Хід гри: На дошці прикріплено декілька макетів ромашок, кожна з яких має по сім пелюсток. На пелюстках записано найрізноманітніші завдання, що починаються, наприклад, так: подумайте..., поміркуйте..., оберіть..., поясніть..., згадайте..., уявіть..., і т.п. Учні підходять до вчителя і обирають (найдоцільніше – шляхом жеребкування). Потім учень тягне пелюстку, виймає її з ромашки і зі зворотної сторони читає завдання. Йде готуватися, а інший тим часом, тягне свою пелюстку і т.д. Кожен учень готується від трьох до п'яти хвилин. Поки один з них відповідає вчителю – інші готуються. Таким чином кожен учень виконує за урок декілька мислительних операцій, а учитель може перевірити рівень засвоєних знань, набуття умінь та навичок і виявити лакуни у знаннях, якщо такі є.

Мікрофон.

Хід гри: ведучим обираються такі діючі особи з числа учасників: репортер, глядачі (3-5 осіб) і доповідачі (решта класу). Учитель ставить певне питання, репортер підходить до учня і пропонує йому дати відповідь на це питання. Учень відповідає у мікрофон, який йому передає репортер (це може бути справжній мікрофон, макет або будь-який предмет, який домовлено буде вважати мікрофоном). Глядачі оцінюють відповідь доповідача, учитель знову ставить питання за темою.

Рецензисти кросворду.

Хід гри: Клас розподіляється на три групи (команди). Команди розміщуються напівколом, обличчям до дошки. Кожна з команд по чергово пропонує тему, питання (слід поставити в якомога більш нестандартних питань, у несподіваній формі) і відповідь – 1-ша команда пропонує тему, 2-га ставить питання і вказує межі і місце відповіді, 3-тя дає відповідь, потім 2-га пропонує тему, 3-тя – ставить питання, 1-ша – дає відповідь., і так далі, ланцюжком. Відповідь кожної команди записується.

Не перерви ланцюжок.

Хід гри: Діти почергово, одне за одним читають по одному реченню (можна по одному слову, строфі) текст. Усі мають слідувати, щоб ланцюжок не перервався.

Заверши речення.

Хід гри: Учням пропонується переписати у зошит речення і доповнити їх словом із протилежним значенням.

- Річки бувають глибокі й....

- Улітку дні довгі, а взимку....

-Люди, коли веселі – сміються, а коли сумні ...

- У лісі ростуть дерева товсті й....

Діти оцінюють свою роботу, враховуючи каліграфію.

Склади речення.

Хід гри: На дошці написано частини речень. Школярі читають спочатку ліву, а потім праву частини, з'ясовують, як доповнити ліву частину, щоб вийшло речення.

Утвори слово.

Хід гри: Від поданих слів учням пропонується утворити нові слова з апострофом.

Солома –солом'яний;

Трава – ...;

Дерево –...;

Торф - ...;

голуб – голуб'ята;

горобець – ...;

ластівка –

Віднови слово.

Хід гри: На дошці записано слова з пропущеними літерами:

лос_, пен_, тін_, пал_то, пал_ма.

Учням потрібно записати в зошит відновлені слова.

Словниково - логічні вправи

1. Учням потрібно назвати предмети одним узагальнюючим словом:

- а) курка, гуска, качка, індичка, ... - це
- б) помідор, картопля, огірок, капуста, ... - це
- в) ялина, верба, тополя, явір ... - це
- г) калина, бузок, ліщина, ... - це

2. Дібрати видові назви до родових:

Жіночі імена – це...

Одяг – це...

Дерева – це...

Кіногерої – це...

Квіти – це...

Дитячі журнали – це...

3. а) дуб – дерево, а ліщина - ...

б) сукня – одяг, а чоботи - ...

в) капуста – овоч, а яблуко - ...

4. Розподілити ряд видових назв між двома родовими:

Ластівки, журавлі, фламінго, горобці, орли, синиці, снігурі, щиглі, ворони, дятли, шаки,

(визначити перелітних птахів і тих, що залишаються зимувати)

5. Потрібно прочитати слова, знайти серед них слова з подовженими приголосними звуками. З'ясувати, якими саме буквами позначено подовжену вимову приголосних?

На узліссі на видноті росла стара старезна сосна.

Вирує життя в прозорім озерці.

У зеленому верховітті озивається голосно зозуля.

Звідкись згори долинуло потужне гудіння літака.

Золоті роботящі руки посіяли зерно у м'яку чорну ріллю.

Виписати слова з буквами, які позначають м'які подовжені звуки.

6. Потрібно записати слова, поділивши їх для переносу, з одним із слів скласти речення

Полісся, коріння, колосся, Ілля, життя, змагання, проміння, волосся, каміння, зілля, бадилля.

7. Потрібно записати слова у дві колонки, розкриваючи дужки: у першу колонку ті, в яких подвоєння відбувається, а в другу – ті, в яких подвоєння не відбувається.

Воло(с)я, насі(н)я, вугі(л)я, знаря(д)я, падін(н)я, світа(н)я, стер(н)я, господи(н)я, Ва(с)я, бага(т)я, сер(ц)я, поколі(н)я, лю(т)ь, колю(т)ь,.

8. Потрібно прочитати вислови і пояснити значення кожного вислову. Записати з пам'яті два – три прислів'я, підкреслити у словах подвоєні букви.

1. *Маленька праця краща за велике безділля.*
2. *Радість на обличчях, бо врожай на полицях.*
3. *Літо дає коріння, а осінь – насіння.*
4. *Слова щирого вітання дорожчі за частування.*

Така система ігор допоможе ефективно забезпечити позитивну мотивацію учнів на уроках української мови.

Щоб відкрити дітям дивовижну красу і загадкову, чарівливу вибагливість і складність нашої мови, щоб озброїти їх необхідною інформацією про мову та її закони для компетентного мововживання і сміливої мовотворчості, вчителі-словесники повинні уникати штампів у своїй роботі і дбайливо витворювати власний спектр методичних прийомів, доповнюючи оригінальними новаціями палітру традиційну методів, що за умов їхнього широкого використання у практиці під час вивчення рідної мови і дозволить постійно підтримувати високий тонус дитячої уваги на уроці.

На уроках української мови впроваджуються ігри, які мають різноманітну методичну цінність, що в тій чи іншій грі або повторюється, або переплітається між собою. Так для вироблення поняття нормативного

мовлення, розуміння обов'язкового дотримання норм вимови, збільшення та активізації словникового запасу на різних етапах уроку проводяться такі ігри:

Антисуржик.

Правила гри: учні отримують роздруковані тексти, до яких внесено зміни шляхом їхньої «суржикізації», тобто такого їх перетворення, яке наповнює текст невластивими для української мови елементами, породженими тісною взаємодією нашої мови з російською і невмінням розрізнявати форми обох цих мов. Завдання гравців полягатиме не тільки в «очищенні» тексту від суржикових елементів, а й розробці супровідних пояснень, які з'ясуватимуть, чому не можна так сказати й написати. Перемагає у грі той з-поміж учнів, хто швидше і правильніше виконує завдання.

Завдання гри:

Текст 1

Американські вчені після довгих досліджень дійшли висновку: якщо людина часто думає про щось погане, вона починає чаще хворіє. Оказалося, негативна активність мозгу безпосередньо пов'язана з послабленням імунітету. Такий висновок було зроблено після опиту 50 добровольцями, яким пропонували згадати одне з подій власного життя, яке або принесло їм найбільшу радість, або розстроїло, налякало чи розізлило їх. Потім з кожному з підопитних вводили вакцину проти грипу. З'ясувалося, що на тих, хто думав про негатив, вакцина здійснювала найменше вплив, а на тих, хто настроювався на добро, - наоборот. Отже, наше мислення впливає на тіло, емоції тісно пов'язані з системами, що визначають здоров'я (з газети).

Текст 2

Пословиця про те, що велика кількість інформації призводить до передчасного старіння, оказалося вірною. Американські учні визначили, що багато думати справді шкідливо для здоров'я. До сьогодні вважалося, що

глюкоза, необхідна для нормальної активності, поступає на самперед у мозг , а потім у другі органи. Одні учоні університету Іллінойс прийшли до виводу, що це не зовсім так. Дослідження проводилися на лабораторних крисях, і їхні результати оказались доволі несподіваними. У стані покою глюкоза постуила у мозг криси традиційним шляхом, але коли гризуна помістили до лабіринту і звіряті прийшлося думати про те, у яку сторону йти, щоб вибратися, картина склалася децю інше. Мозг криси, через деякий час оказався, образно кажучи, «висушеним», і шлюкоза до нього практично не поступала. Учоні збираються продовжити експерименти у цій області і вияснити, наскільки ізбиточна розумову діяльність негативно впливає на мозг (з газети).

Текст 3

Від черезмірного перебування на сонці можна получить не лише сонячний ожог, а й серйозну бюлезнь. Крім того, що усилюється процес старіння кожи і появляються глибокі морщини, ультрафіолетові лучі можуть стимулірувать також виникнення злокачественной опухолі меланому. Лікарі не радять загорять людям, які страждають гіпертонією, малокрів`ям, сахарним діабетом, туберкульозом, неврастинією та неврозом. Не стоїть також піставляти під яскраві жагучі лучі ноги, якщо на них уже помітні венозні узли. А загалом, повні люди чутливіші до підвищеної дози сонячного опромінення, а жінки, як утверждають врачі, легше переносять сонце, ніж мужчини. Однак дамам з децю підвищеною природною – волосатістю, також стоїть утримуватися від іскушення мати – шоколадний вид. (з газети)

Ідентифікація слова.

Правила гри: Дітям роздаються аркуші, на яких віддруковано певні слова та їхні можливі тлумачення, у їхнє завдання входитиме ідентифікація цих слів, розпізнавання їх шляхом добору визначень, синонімів, відповідників і под.. Вибравши один із пропонованих варіантів, учні

записують його в зошити, потім зачитують, спільно аналізують. Перемагає той, хто правильно виконує всі завдання.

Брак слів.

Правила гри: учитель, відповідно до певної ситуації, яка виникає на уроці в процесі спілкування з учнями, дає їм завдання дібрати протягом обумовленого часу (до п'яти хвилин) якомога більшу кількість словесних формул, за допомогою яких повинна оформитися реакція однієї зі сторін спілкування на цю ситуацію. Перемагає той з учнів, хто добере найбільше (кількісно) або більш вдалих (якісно) таких словесних формул. Власне визначення переможців може здійснюватися й учнями.

Завдання гри:

Доберіть словесні формули, які оформлювали б такі комунікативні ситуації: 1. Репліка на адресу учня, який уже вкотре забув удома зошит. 2. Настанови вчителя перед контрольної роботою. 3. Похвала учневі, який найкраще написав контрольну. 4. Зауваження учневі, який їсть на уроці. 5. Подяка учнів за цікавий проведений урок. 6. Нагадування учнів про мовленнєвий етикет. 7. Привітання учневі, який переміг у конкурсі знавців української мови. 8. Тактовне (нетактовне) зауваження учневі, який порушує дисципліну.

Тексти для гри 1.

Доберіть варіанти словесних формул, за допомогою яких вчитель міг би похвалити учня, який найкраще написав твір. - *Це просто геніально! Так пишуть майбутні нобелівські лауреати в галузі літератури; Ви перевершили всі мої сподівання! Так ще ніхто не писав твори з літератури за всю історію нашої школи; Ви справжній «профі» в царині літератури! Ваша робота бездоганна! Це неперевершено! Це справжній шедевр! Так народжуються великі письменники; Ваш твір викликав у мене захват і неймовірні почуття! Ваш твір звор ушив мене до сліз!; Геніям доведеться потіснитися; На літературному Олімпі загальне пожвавлення, а спричинив ажіотаж саме*

ваш твір; Мені бракує слів, аби виразити своє захоплення; Для такого твору оцінки 12 балів замало; Такого майстерного твору мені не доводилося читати впродовж усього мого життя; Найімовірніше, ваш твір незабаром введуть до шкільної програми з літератури; Ваш твір – найвищий здобуток літератури останніх років!

2. Доберіть варіанти словесної реакції вчителя на жування гумки на уроці. - *Який це лікар вам прописав жувати гумку на уроці?; У такий спосіб ви краще засвоюєте нову інформацію?; Ви надто буквально зрозуміли фразу – «Хто більше жує, той довше живе»; Смачного!; То ти там часом не свого сусіда зажував?; На уроці не можна жувати, то коли раптом до класу зайде стороння людина, то подумає, що потрапила в корівник; Не дай, Боже, й мені так зголодніти, щоб посеред уроку жувати.*

Знак рівності.

Правила гри: учні отримують дві групи карток зі словами, приказками та прислів'ями, фразеологізмами, тощо. Їхнє завдання полягатиме в тому, щоб встановити відповідність між картками цих двох груп, поставити між ними знак рівності. Перемагає той з учасників, хто першим правильно виконає завдання.

Завдання гри:

1. Установіть відповідність між запозиченими та власне українськими словами, які пропонуються нині до вжитку як їхні абсолютні синоніми.

Перша група карток (запозичені слова).

Результат, шприц, штепсель, сифон, прес, аеродром, горизонт, фонетика, артерія, артилерист, конус, фільтр, масштаб, поршень, атом, піраміда, паралельний, вертикаль, тротуар, вокзал.

Друга група карток (українські відповідники).

Вислід, штрикавка, притичка, прямовис, духовик, звучня, гармаш, стіжок, цідило, мірило, толок, чав, неділка, бр`ючня, гостриця, рівнобіжний, позем, летовище, хідник, двірець.

2. Установіть відповідність між фразеологізмами.

Перша група карток (українська мова).

Доводити до відома, дати спокій, завдати удару, завдавати собі клопотів, мати рацію, не в тім`я битий, тягар обов`язків, виконувати поради, дібрати смаку, давати згоду, оцінити належно, стояти стіною, просто неба, звести нанівець, дуці не чути, та й по всьому, упадати в очі собі на втіху, допекти до живого, з дорогою душею.

Друга група карток (російська мова).

Под открытым небом, бросаться в глаза, давать добро, ставить в известность, стоять горой, давать себе отчет, оставить в покое, наносит удар, быть правым, не лыком шит, груз обязанностей, следовать советам, войти во вкус, оценить по достоинству, свести на нет, души не чаять, и дело с концом, для своего удовольствия, довести до белого колена, за милую душу, быть в покое.

Камінь спотикання.

Правила гри: учням роздаються картки з надрукованими десятьма реченнями, у кожному з речень підкреслено по одному слову, значення якого і треба буде з`ясувати. Переможцем стає той з учнів, хто найшвидше і найправильніше з`ясує значення підкреслених слів. Гру можна проводити як за варіантами, так зі спільним для всіх завданням. Можна також варіювати час, який відводиться на гру, – від трьох хвилин і більше або ж до першого повного виконання завдання.

Коріння.

Правила гри: учням пропонується висхідне слово, до кожної з початкової літер якого треба дібрати і записати вертикально по одному слову з певною кількістю літер. Час гри може обмежуватися в залежності від кількості літер, які мають міститися в дібраних словах, як також гра може тривати до першого правильного виконання її завдань. З дібраними словами можна виконувати і інші завдання: пояснювати значення, добирати синоніми,

відмінювати, вводити у контекст тощо. Добір слів може обмежуватися за певними ознаками: слова слід добирати певного роду, , з певних тематичних груп чи груп за походженням, з певними словотвірними елементами і под.

Нитка.

Правила гри: учні отримують по шість слів, у кожному з яких є спільна літера і які розташовуються одне під одним так, щоб ця спільна літера утворювала своєрідну нитку. У словах цю спільну літеру пропущено, тож завдання гравців полягатиме в її щонайшвидшому встановленні; аа перемагає той, хто впорається з цим завданням правильно і швидше за інших.

Лінгвостафета.

Правила гри: клас поділяється на шість команд, кожна команда отримує картку із певною кількістю різнотипних завдань, виконати які мають почергово усі учасники команди. Картка переходить до наступного учасника тільки в тому випадку, якщо його попередник виконав свою частину завдання. Перемагає в змаганні команда, яка швидко і правильно виконала всі завдання.

Словесне плетиво.

Правила гри: учні отримують завдання побудувати якнайдовший ланцюжок зі слів, розташувати їх за принципом: остання літера попереднього слова має відповідати першій літері наступного. Цей принцип може варіюватися різними способами. Гра проводиться парами, групами, або усім класом. Переможцем стає той, хто записує слово останнім.

З метою вдосконалення правописних граматичних, лексичних та ін. мовних навичок школярів, поглиблення їх знань на уроках української мови доцільно проводити такі ігри:

Від добрих сусідів.

Правила гри: учні кожної групи отримують аркуш з надрукованим текстом та чистий аркуш; на чистий аркуш переписується отриманий текст з трикрапкою на місці орфограм та розділових знаків. Після виконання цього

завдання учні обмінюються підготовленими текстами й переписують їх, правильно заповнюючи пропуски і розставляючи розділові знаки. Потім відбувається перевірка: тексти зіставляються, допущені підраховуються помилки. За кожну подолану орфограму й пунктограму учні, які працюють у парі, отримують один бал; за непомічені помилки та незаповнені пропуски чи неправильно записані слова, пропущені розділові знаки по одному балові одержує команда суперників, яка готувала текст. Після проведення обрахунків виставляються оцінки відповідно до кількості набраних балів.

Зайвина.

Правила гри: учні одержують аркуші, на яких по груповано подається перелік певних лінгвістичних термінів, понять, мовних одиниць; їхнє завдання полягатиме в тім, щоб знайти й вилучити зайве, тобто все те, що не підлягатиме об'єднанню спільною ідеєю, правилом, визначення і под.. Перемагає і найвищий бал одержує той з-поміж учнів, хто виконує завдання швидше за інших і без помилок.

Каталогізація помилок.

Правила гри: ця гра передбачає аналіз учнями всіх власних письмових робіт, виконаних упродовж семестру, і визначення типових, найпоширеніших помилок, яких вони припустилися. Помилки згодом каталогізуються, тобто оформлюються у вигляді окремих статей, з певною будовою – довільною або чітко визначеною. Матеріали окремих розробок об'єднуються в єдиний цілісний каталог, який учень презентує. Журі, до складу якого входять найсильніші учні класу, оцінює ці виступи-презентації й визначає переможця. Згодом ці каталоги можна використовувати в навчальному процесі.

Лови помилку.

Правила гри: учням пропонується текст науково-лінгвістичного характеру, який містить навмисне введену неправильну інформацію;

завдання учнів полягає в тому, щоб знайти помилки й усунути їх; в особливо складних випадках помилкові твердження у тексті підкреслюються.

Завдання гри:

Текст 1

Орфоенія (від лат. orthos – правильний, epos – слово) – це система загальноприйнятих правил літературного правопису, які забезпечують єдність графічного оформлення висловлювання відповідно до діалектних особливостей мови. Основним поняття орфоенії є орфоенічна норма, тобто науково обґрунтоване, соціально узаконене правило написання звуків, звукових комплексів, відтворення на письмі звукового потоку. Орфоенічні норми бувають компаративними, порушення яких розглядається як факт слабого володіння мовою, та дистинктивними, що допускають варіанти вимови. Кодексами орфоенічних норм є орфоенічні словники, які допомагають виробити потрібні правописні навички.

Для перевірки. Не від латинських, а давньогрецьких. Не слово, мова. Не правопис, а вимови. Не графічного, а звукового. Не діалектних особливостей, а норм літературної мови. Не написання, а вимова. Не відтворення на письмі, а організація. Не компаративними, а імперативними. Не дистинктивними, а диспозитивними. Не необхідні правописні навички, а правилу артикуляцію слів.

Текст 2

Дієприкменник – це особова форма дієслова, яка поєднує в собі ознаки дієслова, іменника та прикметника. Він називає предмет за виконуваною ним дією. Як і іменники, дієприкметники мають категорію часу, виду, стану, особи. Дієприкметник зберігає вид того іменника, від якого від утворений (написання – написаний), і прилягання, властивий цьому іменнику (написання пером – написаний пером). Як і прикметник, дієприкметник має категорію роду й відмінка, ступені порівняння й ступені якості і керуються іменником який пояснює, в роді, в числі, відмінку, особі. За ознакою стану

дієприкметники поділяються на dokonані й недоконані. Кожна з цих груп має давноминулий, минулий, теперішній і майбутній час.

Для перевірки. Не особова, а неособова. Зайве – іменника. Не називає предмет, а виражає ознаку предмета. Не іменники – а дієслова. Зайве – особи. Не іменника, а дієслова. Не написання, а написати. Не прилягання, а керування. Не іменнику, а дієслову. Не написання, а написати. Зайве – ступені порівняння та ступені якості. Зайве – особи. Не dokonані й недоконані, а активна та пасивні. Зайве – давноминулий, майбутній.

Кліше.

Правила гри: учні отримують схеми-моделі речень, які являють собою перелік частин мови, що їх треба замінити конкретними словами, тобто скласти речення, які відповідали б цим схемам. Час гри обумовлюється, головною вимогою є відповідність складених речень схемам і їхня художня цінність, доладність; дотримання цієї вимоги та випередження інших учасників гри приносить перемогу.

Плюс завдання.

Правила гри: учні отримують роздруковані тексти, які супроводжуються певними завданнями. Той, хто найшвидше і найякісніше виконає це завдання, є переможцем гри. Завдання можуть бути спільними для всіх, можуть подаватися за варіантами, вони покликані створити умови для застосування знань учнів з фонетики, орфографії, пунктуації, лексики і фразеології, морфології та синтаксису, стилістики й інших розділів науки про мову. Кожен текст може також супроводжуватися творчим завданням.

Пунктуаційна тотожність.

Правила гри: учні отримують два аркуші, на одному з них подано текст середнього обсягу будь-якого стилю, без розділових знаків, на іншому – тільки розділові знаки, вжиті в реченнях цього тексту. Завдання гравців полягає в тому, щоб провести ототожнення між реченнями й пунктуаційними

схемами. Переможцем стає той з учнів, хто першим правильно виконає завдання.

В умовах білінгвізму постає проблема щодо вироблення стійких перекладацьких навичок. У такому випадку на різних етапах уроку, в тому числі на уроках з розвитку мовлення можна використовувати такі ігри:

Правописна подорож.

Правила гри: учні побудувати маршрут мандрівки Україною або світом, спираючись на одне з правописних правил. Пункти зупинки (столиці, міста, села, будь-які географічні об'єкти, астрономічні об'єкти тощо) обов'язково обумовлюються, так само як і час, що відводиться на побудову маршруту. За кожен пункт гравці одержують по одному балу, що в підсумку і визначить оцінку для кожного з учасників гри. Висхідним пунктом усіх «Правописних подорожей» є столиця України Київ. Для полегшення виконання завдання гравцям можна запропонувати атлас світу. Власне завдання можуть стосуватися будь-яких правописних тем – правопис апострофа, правопис слів з м'яким знаком, слова з подовження/подвоєння/вживання певних літер, морфологічні особливості слів тощо. Таких завдань може бути й кілька. Також вони можуть виходити поза межі правопису й стосуватися будь-якого розділу шкільного курсу мови.

Принцип Попелюшки.

Правила гри: учні отримують аркуші з дванадцятьма, двадцяти чотирма або сорока вісьма мовними одиницями, які потрібно «посортувати», тобто розподілити між певними групами згідно з їх характеристиками. Той з учнів, хто швидше за інших упорається з завданням, буде вважатися переможцем гри. Час, який відводиться на проведення гри, залежить від кількості запропонованих учням карток для «сортування».

Завдання гри:

Розподілити подані слова на такі групи: грецизми, латинізми, германізми, англiцизми: *штурм, автобіографія, комп'ютер, діагональ,*

ганчірка, шафа, кітель, бульдозер, тунель, конгрес, демонстрація, політика, адвокат, кухоль, трамвай, сейф, пластика, стадіон, зона, сатира, імунітет, абзац, катер, бацила, шрифт, прокурор, бюджет, бокс, галстук, турбіна, метр, лінія, футляр, бункер, цикл, антена, снайпер, ембріон, аудиторія, штраф, клоунгармонія, літера, вексель.

Перекладач.

Правила гри: учні отримують тексти іноземними мовами, їхнє завдання – якомога більш точно перекласти запропоновані фрагменти, зберігаючи при цьому авторський стиль. Переклад може мати синхронний характер, що залежить насамперед від ступеня змістової складності й стильової вибагливості самого тексту; так само можливою є й перевірка якості виконання завдання іншим учнем, що дає змогу вчителю оцінити роботу обох. Перед безпосереднім виконанням роботи можна оголосити конкурс на звання кращого перекладача і тому, хто його здобуде, додатково поставити найвищу оцінку. Тексти слід добирати насамперед із газет, популярних журналів, оскільки вони подані літературною мовою й не містять діалектизмів, складних стильових елементів.

Завдання гри:

Текст 1

Вот утро. Солнце сегодня непостоянно. Но теплее будет, его будет ещё достаточно много. И все ещё можно исправить. И может быть, я успею найти того, кому смогу предложить: «Пойдем копить приметы осени». Кому мне подарить все это? Осенний город – уютный, притихший, умиротворенный. Это – бал, этот вихрь разноцветных листьев – ветер нарочно, по-хозяйски распределяет их: на скамейках, на тротуарах, во дворах. И кажется, что кто-то собрал эти охапки листьев, разложил да забыл унести. Парк становится полупрозрачным, насквозь хрустящим, и откуда – то веет сладковатой гарью – листья жгут. И пока еще не все потеряно (М. Некрасова).

Текст 2

Осенние вечера.. Эти дымные, ароматные ранние вечера, когда озаряются светом городские окна – нарядные, интригующие. Какую удобную, красивую, гармоничную жизнь за ними рисует воображение! Мне грустно. Я никому не могу подарить все это. Как мне хотелось любить того, кто не любит меня. Чтоб заслужить любовь. Чтоб радость стало ожидание меня и счастьем – меня обретение. Я бы могла глядеть в чьи-то глаза и видеть в них боль и правду – то настоящее, что не доверяют чужим. Но никто не знает, что я – могла бы! (М. Некрасова).

Текст 3

Поздней осенью мне снится ожидание. Предвосхищение. Я верю, жду и не обретаю. Осень, ты – родня мне... Ты так же неприкаянная. Чем виновата ты? Тем, что ветер и небо тоже хотят проскользнуть – скорее, скорее, дальше, в зиму. Люди, разве вы правы? Ведь только осенью в нас живет такая яростная, такая жадная вера в то, что будет, обязательно будет ослепительная, счастливая, всепобеждающая весна...(М. Некрасова).

Вкрапления.

Правила гри: учні отримують роздруковані перекладні тексти, у яких залишаються неперекладеними певні елементи – слова, фразеологізми, словосполучення. Перемогу отримує той учень, який правильно і швидше за інших ліквідує ці чужомовні елементи. Власне вкраплень у тексті має бути дванадцять або двадцять чотири, що зробить більш зручним виставлення оцінки за роботу – один або пів бала за правильний переклад. У тексті вкраплення беруться в дужки. Гру можна будувати не лише на матеріалі текстів, але й на матеріалі окремих речень, які об'єднуються або не об'єднуються тематично, всі інші особливості залишаються тими самими.

Під час вивчення української мови завжди постає питання розвитку творчих здібностей учнів, тому на різних етапах уроку та уроках розвитку мовлення доречно проводити такі ігри:

Комбінаторика.

Правила гри: учні отримують по п'ять – шість слів, з якими повинні скласти речення протягом обумовленого часу (5-10 хв). Основний принцип гри – висхідні слова можна варіювати шляхом заміни частиномовної приналежності, граматичної форми, місця розташування в реченні тощо. Перемагає той з учасників, хто протягом певного визначеного часу складає більшу кількість речень; відзначити у грі варто також авторів найбільш змістовних, оригінальних, художніх, речень.

Завдання гри:

1. Висхідні слова: серце, кохання, хрест, мати, грати.

Маєш серце – покохай грайливий хрест. Грає серце – матимеш хрест кохання. На серці маю хрест коханої гри. Грати коханням – мати серцевий хрест. Хрест гри має кохання серця. Кохаючи гру – матимеш хрест на серці. Маєш серце – грай у хресне кохання. Кохатимеш серцем – матимеш хресну гру. Гратимеш з коханням – матимеш хрест на серці. Гратимеш в кохання – матимеш серце на хресті.

2. Висхідні слова: мова, любити, знати, краса, чистота, берегти.

Любимо й бережимо знання чистої та красивої мови. Бережимо в чистоті мову – то знатимемо красу любові. Люблячи і знаючи мову, бережемо чисту красу. Люблена і знана мова береже чистоту краси. Збереження мовної чистоти – краса незнаної любові. Красу чистої мови бережи – знатимеш любов. Бережена мовна краса знає любов чистоти. Люблена мова – краса знання і збереження чистоти. Бережена в чистоті мова знає красу любові. Любити мову – знати і берегти чистоту краси.

3. Висхідні слова: добро, краса, творити, жити, мудрість.

Твори добро – житимеш у мужності та красі. Мудро живімо, добре красу творімо! Добре творити красу й жити в мужності! Добро і красу твориш – мудро живеш. Живучи, твори добро, мудрість, красу! Краса життєвої мудрості – у творенні добра. Творімо добро, живімо красиво – ось мудрість!

Мудро твори добро – житимеш красиво. Красуйся добром, твори мудрість життя! Творитимеш у красі, добрі, мудрості – житимеш!

Нескінченність.

Правила гри: учням дається початок речення, яке вони мають продовжити певними мовними елементами (однотипними або різнотипними), щоб утворилося зв'язне висловлювання. Час гри завжди має бути чітко обумовлений. Перемога дістається тому з учнів, хто поширить речення більшою кількістю потрібних елементів, або тому, чиє доповнення буде найбільш яскравим, оригінальним, дотепним.

Рекламний ролик.

Правила гри: учням дається завдання підготувати сценарій ролика, у якому було б розрекламовано те чи інше мовознавче поняття – якась мовна одиниця (фонема, лексема, фразеологізм, речення тощо), орфографічне правило, частина мови, синтаксична конструкція і под. учні готують рекламний ролик індивідуально або в групі, а потім демонструють його перед однокласниками. Журі, обране зі школярів, оцінює кожен виступ, враховуючи його змістові й формальні показники, дотепність, артистизм виконавців, сугестивність та ін. Найвищий бал, який виставляє журі, означає перемогу команди або учня. Можливим є також визначення переможця шляхом голосування всього класу.

Усі ігри, незалежно від їх методичної цінності формують в учнів низку особистісних рис, а саме: спостережливість, вміння аналізувати, уважність, працювати в колективі, прислухатися до думки іншого. Такими є ігри «Лінгвобитва», «Визбирувач», «Пастка», «Взаємовигідний обмін» тощо.

Визбирувач.

Правила гри: учням отримують аркуші з роздрукованими текстами: завдання, яке вони повинні виконати, полягає в тому, щоб вибрати з одержаних текстів потрібні мовні одиниці – слова певних груп, фразеологізмів, словосполучення, речення тощо. Перемога віддається тому з

учнів, хто перший «визбирає» з тексту всі потрібні мовні одиниці. Текст може бути спільним для одного варіанту. Основне, що має пам'ятати вчитель під час добору текстів – вони повинні містити однакову кількість одиниць і мати однаковий ступінь складності завдання, що створить рівні умови для всіх гравців.

Завдання гри:

1. Визбирайте з пропонуваного тексту іншомовні слова й поясніть їхнє походження та значення.

Шанс, яким ми скористалися десять років тому, – останній. Більш історія нам його не подарує. Тепер усе залежить тільки від нас самих. Ми розраховувалися з історією, і вона нам нічого вже не винна. Живіть, як можете і як хочете. Після цього мусимо собі твердо і жорстоко сказати: українська свобода і незалежність – це, звичайно, втіха для чесної української душі. Але коротка і минуца втіха. Далі – важка, часто ризикована і, якщо хочете, каторжна повинність. Дім, міст, через ріку, фортеця, собор будуть тимчасово (з погляду вічності), держава навіки. Що ж ми маємо сьогодні, після першого десятиліття волі? Український народ. Він є. Недруги й вороги кажуть, що він недержавний, комунізований і нездатний до самостійного життя, що він приречений на другорядні історичні ролі. Неправда. Наш перший «реєстровий» філософ Сковорода сказав про нього: «Не вчіть яблуню родити яблука. Краще відженіть від неї свиней». Просто з його дороги до самого себе, до здатності само відродження й істинної величі треба прибрати перепони, які й нині стоять на шляху (Віктор Ющенко).

2. Визбирайте з наведених текстів дієприкметники і виконайте їх морфологічний розбір.

Світ як вітраж. Потім глухо вдарить постріл і зніметься з осокорів наполохане гайвороння, шмаття паленого паперу покружляє в зеленкуватому небі, покряче і вмоється в гніздах, схожих на кошлаті

баранячі шапки, і заляже неторкана передосіння тиша. І попливе вже з вечірнім туманцем над степами, разом із ніччю над балконами й річками, великими й меншими, попливе, під спокійним лагідним небом – над Березовою Кладдю попливе. Мабуть, немає кращого місця у цьому глухому закутку на межі степу і лісостепової зони, ніж Березова Кладь. Зелені в підніжжі пагорби, вигнувши свої велетенські, густо притрушені щедрим сонцем спини, аж засмагли під його променями, од сотворіння світу бредуть на південний захід, а на схід і південь вирівнюються, стеляться степами десь до Таврії і далі, загнуті югою. Біля річок тутешніх поросли вони гіркою лозою шелюги, срібною осикою, подекуди й сосна розкошує на худих сунісках, вона нещодавно справила новосілля і цупко вп'ялася в землю, надовго (Олександр Васильківський).

Висновки до Розділу II

Кожному вчителеві на власному досвіді засвідчив правдивість твердження, що гра є найбільш емоційною формою здобуття знань, вона дарує дитині радість, створює стабільну ситуацію успіху і водночас в повній мірі забезпечує мовний розвиток. Гра, використана на уроці, урізноманітнює види діяльності, сприяє глибшому засвоєнню знань у гармонійному поєднанні з іншими методичними формами, забезпечує індивідуалізований підхід до навчання, сприяє визначенню й виявленню особистих інтересів учнів, рівня сформованості у них необхідних умінь і навичок.

Цілком умотивованою і доречною виступає гра і як форма контролю знань дитини, оскільки дає змогу оцінити роботу всього класу, зняти з дітей напругу, уникнути сполоханості, нервування, скутості, властивих для контрольних робіт. Форма гри найбільш результативно вивільняє дитину, її творчі сили, знімає її скутість, оскільки помилки, яких дитина припускається під час гри, не дошкуляють так сильно, як під час звичайних вправ. До того ж учитель у грі виступає є контролером, а гравцем або ведучим, що додатково полегшує налагодження спілкування «учитель-учні»

на уроці. Ці причини й зумовлюють розробку цілісної системи вивчення української мови засобами ігрових технологій. Подані наразі матеріали мають допомогти учителям-словесникам здійснити оновлення системи методичних форм вивчення української мови в школі, допоможуть педагогам зацікавити школярів навчальною діяльністю, стимулюватимуть їх до творчого пошуку.

Підсумовуючи результати проведеного аналізу педагогічного досвіду використання ігрової діяльності в процесі розвитку особистості дитини на уроках української мови, з впевненістю можемо стверджувати, що дидактична гра є важливим фактором в набутті учнів певних необхідних компетенцій.

ВИСНОВКИ

Мова являє собою багату і розмаїту систему. У ній закарбовано все, що пізнала, пережила і відчула людина. Мова українського етносу зафіксувала історію, традиції, культуру, інтелектуальну і виробничу діяльність, світобачення, дух нашого народу, його менталітет. Тому рідна мова є однією з найважливіших ознак і чинників освіченої, національно свідомої людини, вона і займала, займає і буде займати чільне місце у системі середньої освіти, а працювати над нею учні мають охоче, з радістю і задоволенням.

Вивчення української мови в школі передбачає, як відомо, реалізацію трьох основних, тісно пов'язаних між собою завдань: 1) дати школярам знання з мови і вміння використовувати їх у практиці спілкування; 2) розвивати мислення, творчі вміння й здібності; 3) виховувати національно свідому особистість.

Навчальна мета включає передусім базову мовну освіту – опанування школярами знань про мовну систему, її рівні, структурні одиниці та засвоєння норм літературної мови і на цій основі формування вмінь і навичок свідомого використання мовних ресурсів у процесі мовленнєвої діяльності в різних сферах суспільного життя. Результативність реалізації навчальної мети – свідомість, міцність і глибина знань учнів з української мови, як і будь-якої іншої навчальної дисципліни, перебуває у прямій залежності від активної зацікавленості предметом, бажання знати його. Збудження пізнавального інтересу до українського слова, любові й поваги до нього винятково актуальні нині.

Зацікавити школярів українською мовою як предметом навчання можна передусім шляхом уникнення одноманітності, шаблону і схематизму в роботі над словом, позбавлення учнів необхідності нудно зубрити визначення і правила. Чітке і доказове опрацювання мовних явищ та варіювання форм, методів і прийомів навчання, адекватних виучуваним фактам, є тими

чинниками, які збуджують пізнавальний інтерес і стимулюють самостійне мислення школярів. У зв'язку з цим має бути належно оцінена роль і місце у навчальному процесі ігрових вправ на уроках української мови.

Вивчення української мови відбувається згідно із програмою загальноосвітньої школи, у якій чітко визначено чотири змістові лінії – комунікативну, діяльнісну, лінгвістичну, лінгвокраїнознавчу. Також визначено три мети навчання: навчальну, розвивальну, виховну.

Навчання української мови ефективно, якщо на кожному уроці засвоюються мовні і мовленнєві знання, формуються навчально-мовні, правописні та комунікативні вміння і навички, розширюється читацький рівень школярів (бо дитина, яка більше читає, краще говорить і пише), збагачується їхній мовний запас, відбувається оволодіння мовною нормою, здійснюється усвідомлення неповторності мовної особистості. Учні одержують зразки комунікативно досконалої мови й навчаються доцільно й правильно використовувати засоби мови для побудови власних висловлювань, а також набувають найрізноманітніших загально-предметних умінь.

Відбір дидактичного матеріалу та різні види роботи з ним мають допомогти дітям усвідомити мову, як матеріал передачі думки і змісту, відчутти красу слова, виховати потребу в творчості, прагнення до точності, виразності, образності власного мовлення, намагання дотримуватися норм у використанні мовних одиниць різних рівнів мовної системи, бажання навчитись майстерно оперувати мовою.

Особливо актуальним є застосування на уроках української мови дидактичних ігор. Адже саме дидактичні ігри, ігрові заняття і прийоми підвищують ефективність сприймання школярами навчального матеріалу, урізноманітнюють їхню навчальну діяльність, вносять у неї елемент цікавості.

На уроці доцільно використовувати такі дидактичні ігри, організація яких не потребує від учителя багато часу для приготування відповідного обладнання, а від учнів запам'ятовування громіздких правил. Щоб гра викликала інтерес, варто використовувати різноманітні елементи унаочнення, а умови гри – ускладнювати.

Дидактичні ігри використовуються під час засвоєння, поглиблення, систематизації знань учнів та розвитку їхніх здібностей, інтересів. Часто дидактичні ігри та ігрові ситуації є найкращим початком уроку.

На етапі засвоєння нового матеріалу можна використовувати складніші ігри частково-пошукового характеру: «Чарівний стілець», «Лото», «Хто перший», «Продовж ланцюжок», «Подай сигнал», «Утвори слово», «Пропоную – вибираю», «Відмінковий ланцюжок». Учасникам гри надається можливість відчути, яким чином від якісного виконання завдання кожним учасником залежить виконання ігрового завдання партнером і, в кінцевому підсумку, результат гри. Учитель на цьому етапі формує у школярів уявлення про значимість якісного виконання свого ігрового завдання.

На етапі актуалізації знань учням варто пропонувати дидактичні ігри репродуктивного характеру: «Засели будиночки», «Телефон», «Відшукай іменник», «Хто? Що?», «Рід», «Іменники на однакову букву». Увага гравців фіксується на пошуках раціональних шляхів виконання завдань, допомоги одне одному, у результаті учні вчаться правильно оцінювати свої ігрові дії, зіставляти з ігровими діями інших учнів.

Під час закріплення і повторення навчального матеріалу пропонуємо планувати дидактичні ігри пошукового характеру: «Хто більше», «Ланцюжок», «Однина і множина» Учні вчаться моделювати, аналізувати та оцінювати дії партнерів по гри. Позитивні взаємовідносини між гравцями, вміння розподілити матеріал, уміння домовитись у гри позитивно впливають на активізацію навчальної діяльності учнів.

На етапі контролю знань можна застосовувати дидактичні ігри творчого характеру: «Кола на воді», «Весняні іменники», «Ідемо в ліс», «Ланцюжок загадок», «Римування», «Квіти рідного краю», «Професія». Учні мають можливість творчо виконувати ігрове завдання. Опора на творчість передбачає зацікавленість учасників в кінцевому результаті гри команди, прагнення виконувати ігрове завдання швидко і правильно.

Результатом дидактичної гри є її фінал. Відгадування загадок, виконання доручень, ігрових завдань, вияв кмітливості є результатом гри і сприймається дитиною як досягнення. Виявляється він і в задоволенні учасників гри від участі в ній. Для вчителя результатом гри є рівень засвоєння школярами знань, їхній успіх у розумовій діяльності, налагодження гармонійних взаємин.

Встановлено, що організація уроку з використанням дидактичних ігор дає можливість оперативно внести в навчальний процес необхідні корективи. Дидактичні ігри на уроці української мови, ігрові вправи і прийоми дають можливість учителеві не тільки підвищити активність учнів на кожному етапі уроку під час вивчення, а й залучити пасивних до творчої розумової діяльності. Крім того, вони знижують утому школярів, зацікавлюють змістом уроку, створюють емоційне піднесення, захоплення, радість. Якщо дитина здійснює розумову діяльність із захопленням, вона не відчуває втоми, навіть якщо витрачає багато часу на виконання завдань. І навпаки, дитина швидко втомлюється, якщо виконує легкі й одноманітні завдання.

Отже, у системі сучасного навчання ігрові технології посідають чільне місце. Навчальна гра ефективно сприяє розвитку комунікативної компетентності школярів, що є головною метою стандартизованої мовної освіти. В основній школі ігрові форми навчання можуть бути ефективними, якщо їх правильно організувати. Ігрова діяльність найбільш вдало й результативно розкріпачує учня, знімає його скутість, бо ж помилки, яких він припускається під час гри, не дошкуляють так сильно, як під час

звичайних вправ. До того ж учитель у грі не контролер, а гравець або ведучий, що додатково полегшує налагодження спілкування на уроці.

ДОДАТОК

План-конспект уроку. 6 клас.

ТЕМА: Частина мови (іменник, прикметник). Основні способи їх розпізнавання .

МОРСЬКА ПОДОРОЖ ВОЛОДІННЯМИ МОРФОЛОГІЇ

Мета: повторити й узагальнити відомості про частини мови, зокрема про основні граматичні ознаки іменників, прикметників; формувати загальнопізнавальні вміння знаходити названі частини мови в текстах, реченнях, визначати їх морфологічні ознаки та синтаксичну роль; виховувати увагу до слова, любов до природи, сприяти естетичному розвитку учнів засобами музики, живопису, кіномистецтва.

Обладнання: сигнальні картки для визначення настрою учнів, плакат із зображенням корабля, ринда (корабельний дзвін), таблиці «Бортовий журнал», кінострічка «Мандри Одісея», картки із фразеологізмами у формі морських жителів, «чарівна» скринька, пляшкова пошта, ліхтарики, відеозапис «Звернення Морфології до учнів», аудіозапис пісні «Матроси», ілюстрації із зображенням моря, шторму, мультимедійний проект «Морська подорож володіннями Морфології», ТЗН.

Тип уроку: урок повторення, узагальнення й систематизації вивченого.

Форма уроку: урок-подорож.

ХІД УРОКУ

I. Організація учнів до уроку.

1. Вітання.

*Уже дзвінок нам дав сигнал,
І на урок він нас покликав,
А , отже, часу не втрачаймо,
Роботу швидше починаймо.
Я бачу, ви сьогодні – схвильовані і веселі,
Гості завітали до нашої оселі.*

*Весна принесла нам безліч турбот,
А сьогодні у нас його величність - Відкритий урок.*

2. З'ясування емоційної готовності до уроку («Побажай мені успіху»).

– Любі діти, погляньте за вікно. Яка сьогодні погода? Яким словом можна висловити настрій? А тепер посміхніться один одному, мені. Стало сонячно. Давайте бачити добре і красиве довкола нас!

Найнеобхіднішою умовою успішного проведення уроку є ваша емоційна готовність до нього. Побажайте успіху один одному.

З хорошим настроєм, бажанням учитися і дізнатися щось нове розпочинаємо наш урок рідної мови. Сьогодні нам треба виконати багато цікавих завдань. Щоб досягти успіху, треба всім працювати дружно, з натхненням, використовувати знання і навички з попередніх уроків. Мені б хотілося, щоб девізом нашого уроку було українське прислів'я:

*Не намагайся бути першим,
А намагайся бути кращим.*

Вірю в те, що з усіма завданнями ви успішно впораєтесь і під кінець уроку хай серце ваше запалає великою любов'ю до слова рідного, до української мови, до неньки України.

II. Мотивація навчальної діяльності учнів.

– Діти, чи любите ви подорожувати? Сьогодні на вас чекає загадкова морська подорож володіннями Морфології.

III. Актуалізація опорних знань.

«Коло ідей».

Хоч урок наш незвичайний, але все ж таки – урок. І сьогодні, подорожуючи океаном знань, ми повинні показати всі наші здобутки, які отримали на попередніх уроках.

Як ви думаєте, для чого потрібно закріплювати отримані знання? З якою метою вчитель пропонує виконати творче завдання? (Перевірити

знання матеріалу, вміння, узагальнювати, а також систематизувати матеріал, добирати приклади. Крім цього, такі завдання допомагають розвивати пам'ять, усне мовлення, додають почуття впевненості в собі.

Для чого потрібно виробляти вміння оцінювати відповіді однокласників? (Помічати чужі помилки – значить не допускати власних. Також цей вид роботи сприяє кращому засвоєнню матеріалу, вимагає об'єктивності.)

Давайте поміркуємо, що нам потрібно для того, щоб вирушити у загадковий океан знань. (Очікувана відповідь: збудувати корабель.)

Тож для початку ми з вами повинні спроектувати наш вітрильник для далекої подорожі. Дайте відповіді на запитання, аргументуючи висловлені судження.

Конкурс «Збудуй корабель своєї мрії»

На дошці прикріплено два зображення вітрильників, частини яких закриті аркушами, що містять запитання. Команди по черзі відповідають на питання і відкріплюють аркуш з макету корабля.

Запитання

Як називається розділ мовознавчої науки, що вивчає частини мови?

Як називається частина мови, що відповідає на питання який? яка? яке?

Що таке прикметник?

Які розряди прикметників ви знаєте?

Скільки ступенів порівняння мають якісні прикметники?

Яку синтаксичну роль у реченні виконує прикметник?

Що таке іменник?

На які питання відповідає іменник?

За якими відмінками змінюється іменник?

Які роди іменників ви знаєте?

Скільки є відмін у іменника?

Яку синтаксичну роль у реченні виконує іменник?

III. Повідомлення теми і мети уроку.

Сьогодні на уроці ви закріпите знання про іменник та прикметник, будете удосконалювати орфографічні уміння і навички, знаходити в тексті слова даних частин мов, використовувати їх в усному та писемному мовленні,

IV. Виконання вправ на закріплення.

ВИКОНАННЯ СИСТЕМИ ТВОРЧИХ ЗАВДАНЬ

Для того щоб було цікавіше подорожувати, я пропоную вам об'єднатися у два екіпажі, які будуть вести свій корабель, долаючи шторми й випробування, і тільки та команда, яка діятиме злагоджено, згуртовано, творчо ставитиметься до виконання завдань, зможе першою прийти у порт, де на неї чекатиме сюрприз. Не забувайте, що успішність будь-якої команди, певною мірою, залежить від вправності капітанів. Тож зараз дайте назву своїй команді й оберіть капітана.

Я запрошую вас у незабутню морську подорож. Отже, ми знімаємося з якоря й вирушаємо в путь!

Запишіть дату і тему уроку.

Не гаймо часу, поспішаймо. І подорож морську розпочинаймо:

Гей, нові Колумби й Магелани,

Напнемо вітрила наших мрій!

Кличуть нас у мандри океани,

Бухту спокою облизує прибій.

(В. Симоненко)

Звучать гудки корабля, що відшвартовується від берега.

Конкурс «Логічний ланцюжок».

Зараз ми й перевіримо, як уважно ви вивчали тему іменника і прикметника.

Пригадайте, у якому порядку (у якій послідовності) ми вивчали вказані теми.

(За кожну правильну відповідь один екіпаж отримує позначку «дельфін», а інший – «чайку», які прикріплюють до таблиці «Бортовий журнал». У ньому фіксують результати роботи кожної команди.)

Конкурс «Найкращий капітан»

Капітани виконують завдання на дошці, а учні відмінюють ці слова в зошиті.

I команда

Прочитати речення, провідміняти іменник, що вжитий у називному відмінку множини.

Я вже не раз бачив, як оті дельфіни гралися в морі, переплигували з хвилі на хвилю (Ю. Збанацький)

II команда

Прочитати речення, провідміняти іменник, що вжитий у називному відмінку однини.

Дельфін зомлів, і його викинули на берег, як чорну копицю

(І. Нечуй-Левицький)

Конкурс «Врятуймо слово»

Ми не випадково взяли речення про дельфінів, адже вони дуже часто рятують людей. Ви хоч і не дельфіни, але справжні мореплавці, тож сьогодні спробуйте свої сили у службі порятунку. Але за бортом у нас опинилися не люди, а слова. Вони написані на аркушах, які досить тривалий час були у солоній морській воді, тому частина записів зникла. Ви повинні відновити написане, вказавши рід іменників.

Учні передають один одному рятівний круг, на якому записані іменники, визначаючи по черзі їх рід. Команда здобуває перемогу, якщо першою виконає завдання.

Слова для 1-го екіпажу: *якір, акула, матрос, море, мушля, шторм, туман, русалка.*

Слова для 2-го екіпажу: *Нептун, камбала, пірат, сонце, хвиля, острів, горизонт, медуза.*

Конкурс «Випробування Посейдона»

Долаючи величезні відстані, моряки стикаються з багатьма труднощами, які готує їм цар морів і океанів Посейдон. Зараз ви побачите, наскільки жорстоким може бути морський володар.

Перегляд кадрів з фільму «Мандри Одиссея».

Стало страшно? Давайте спробуємо задобрити цього грізного володаря, вживаючи гарні чарівні слова. Такими, як ви знаєте, є прикметники, які вказують на ознаку предмета. Тож ваше завдання – скласти асоціативний куц до слова, вказуючи на його ознаки. Якщо ви правильно виконаєте це завдання, то море стане тихим і спокійним, а сонце знову засяє в небесах.

Молодці, ви гарно впоралися із завданням. Давайте подивимося, яким стало море зараз (учні переглядають кадри з фільму «Мандри Одиссея»). Дібрані вами чарівні слова зробили бурхливе море спокійним.

Конкурс «Морські глибини»

Подорожуючи морськими просторами, ви можете не тільки насолоджуватися чудовими краєвидами, але й зробити ще якусь корисну справу. Наприклад, досліджувати, спостерігати, вивчати життя морських глибин. Так, як це робив французький дослідник Жак Ів Кусто (кадри з програми «У світі тварин»), який віддав більшу частину свого життя вивченню морської фауни.

Тож залучайтеся до цього процесу.

Завдання для роботи в групах:

Встановити відповідність між словами, утворюючи фразеологізми. Пояснити значення стійких словосполучень та визначити відміну іменників. Частинки фразеологізмів записані на картках із зображенням медуз, крабів, риб, які команди повинні правильно з'єднати.

Конкурс «Вправний штурман»

Усім відома істина, що на кораблі аж ніяк не обійтись без штурмана, адже тільки він – досвідчений знавець карти, тільки він може вправно користуватися компасом і мапою для того, щоб корабель не збився з курсу

Шлях для корабля уміло штурман прокладає.

Про небезпеку він здаля попереджає.

Тож зараз ми перевіримо, наскільки ви можете оперативно працювати у морі тексту, знаходячи в ньому координати іменників та прикметників, користуючись своєрідним «компасом» – вашими знаннями про ці частини мови.

Завдання

Якнайшвидше виписати з тексту всі іменники (I команда), прикметники (II команда).

Море... Я дуже люблю море. Воно ніколи не буває одноманітним, нецікавим, бо щодня, навіть щохвилини воно різне. Таємниче, мінливе, неосяжне — воно хвилює душу, не залишає байдужим серце. Одного дня воно тихе й спокійне, наче велике дзеркало, холодне й прозоре. Сонячні промінчики, пронизуючи солону воду, сягають дна, лагідно торкаються золотавого піску та яскравих сяючих мушлів, гладеньких камінців та зеленуватих водоростей, ловлять маленьких спритних рибок, що зграйками весело бавляться біля берега.

Словникова робота

Мушля (черепашка) – захисний скелетний утвір, що вкриває тіло багатьох найпростіших, більшості молюсків та деяких ракоподібних.

Черепашки безхребетних вивчає наука конхіологія.

З мушель молюсків з давніх часів виготовляли посуд, ложки, ножі, скребки, риболовні крючки, сигнальні ріжки, амулети, прикраси.

Водорості – хлорофілоносні рослини, що ростуть переважно у воді морів, озер, рік, ставів, боліт. При світлі вони асимілюють вуглець з вуглекислого газу, розчиненого у воді, виділяючи при цьому кисень.

Наука про водорості називається альгологією.

Конкурс «Піратський скарб»

Дуже багато сьогодні ви вже здолали перешкод. І у вас є можливість відкрити для себе скарби, які залишили морські пірати. Зараз за допомогою компаса ви повинні знайти скриньки зі скарбами.

(Діти шукають за картою скарб)

Відкрийте скриньки, подивіться, що ви там знайшли. (У коробці монетами, прикраси, гроші та клаптики паперу із прислів'ями.)

Прислів'я – це зерна народної мудрості, які нам дають моральні орієнтири в житті, вчать як поводитися серед людей.

Завдання

Знайти прикметники у прислів'ях, визначити їх групу за значенням.

Діти – найбільша радість у світі.

Здоров'я – найдорожчий скарб.

Осіння муха боляче кусає.

Весняний день рік годує.

Ситий голодному не товариш.

Ледачий двічі робить, а скупий двічі платить.

Дай, Боже, старим очі, а молодим розум.

Добрий доброго навчає, а злий на зле наставляє.

Пірати нам залишили іще одну скриню з коштовностями. Але це було б занадто легко – просто забрати скарби без жодних зусиль. Тому я запрошую по двоє сміливців від кожної команди, щоб спробувати розшифрувати закодовані піратами слова.

Закодовані слова

Для I команди: г1а, пі100лет, мі100, пі2л;

Для II команди: 7я, 100лиця, р1а, ві3ло.

Конкурс «Змагання лоцманів»

Наш маршрут пролягає через Мовні рифи. Вони небезпечні тим, що корабель, оминаючи їх, може отримати пробоїну і затонути. Тому оголошуємо конкурс лоцманів, які мають бути добре обізнаними з навігаційними умовами певної ділянки моря, щоб провести кораблі без будь-яких пошкоджень.

Завдання

Прочитайте текст. Які недоліки ви помітили в ньому? Виправте їх .

Коралові рифи – унікальні своєю (краса) та екологічною доцільністю. Протягом тисячоліть коралові рифи склали основу життя цілих (народ), споконвічних (мешканець) островів Океанії. Ці острови, населені полінезійцями, меланезійцями, складені з чистісінького коралового вапняку. Багатовіковий досвід цих народів дозволяє їм користуватися всіма (благо) рифу, не підриваючи його основу.

Телебачення і книги про (природа) зробили рифову тематику досить популярною. В останні (рік) багато туристичних підприємств стали включати у свої (маршрут) відвідування коралових рифів, які завдяки цьому виявилися доступними дуже великому числу (люди) з різних країн.

Конкурс «Протока несподіванок»

Входимо в протоку Несподіванок, де на вас чекає пляшкова пошта. Нумо швиденько відкоркуймо пляшки і дістаньмо «послання».

Завдання

Прочитати слова, скласти речення й розібрати його синтаксично.

Перша команда

Море стогне, хлюпоче і грає, хвилі прозорі розбиває.

Друга команда

Величезний і залізний пароплав підходить до рідної пристані.

Конкурс «Сигнали маяка»

За бортом – хвилі вороні

І море в темряві гуркоче,

*Та ось, як вогник у вікні,
Маяк заблимав серед ночі.
Він випромінює тепло,
До себе кличе всіх в імлі...*

Щоб не заблукати у морі, не втратити курс, морякам у пригоді стають сигнали маяка. Давайте і ви скористаетесь світловими сигналами, щоб показати свої знання про іменник та прикметник.. Зараз ми проведемо незвичайний вибірковий диктант. Ви не будете ні виписувати слова в зошит, ні говорити їх вголос, а використовуватимете розпізнавальні сигнали маяка (ліхтарика). Прошу вас встати, щоб ваші сигнали помітили кораблі, що втратили курс.

Завдання

Прослухати речення і виділити почутий іменник та прикметник світловим сигналом ліхтарика (підняти руки вгору, коли почуєте іменник, розвести в сторони, коли прикметник).

Зранку люто бурхав шторм, а капітанові, що довго стояв на якорі, кортіло пливати далі. Хоч як його переконували цього не робити — все надаремно. Це був високий та дужий чоловік, який зник голосно наказувати. Капітан був добрий, справжній морський вовк. Найлютіша негода, навіть взимку, не лякала його. Найсильніший ураган був йому до вподоби. Зрештою, жоден капітан не плавав так швидко й так безпечно. (З легенди «Летючий голландець»).

Подорожуючи морем, ви переконалися, що робота команди залежить як від керівного складу, так і від тих, хто своєю повсякденною службою забезпечує життєдіяльність корабля. Їх робота нагадує роль службових частин мови, які допомагають самостійним і служать для зв'язку слів і речень у текстах. Тому перед нами ще багато цікавих тем із розділу морфології

*Ми усміхаємось, але на серці сум,
Бо профіль вітру прощавання – строгий.*

Поглянь: у гавань корабель прибув,

Готовий до майбутньої дороги!

Ось ми з вами підходимо до берега. Ви виконали всі завдання уроку, впоралися з усіма поставленими завданнями.

VII. Умотивоване оцінювання роботи учнів на уроці.

Запишіть у бортовий журнал ваші досягнення.

VIII. Підсумок уроку.

Ми будемо й надалі знайомитися з володіннями Морфології, розпізнавати вивчені частини мови, знайомитися з новими. Знайте, що відомості про частини мови вам знадобляться кожного дня під час виконання вправ, складання творчих завдань, усних відповідей, створення власних висловлювань на різноманітні теми. Частини мови завжди вам стануть у пригоді. А ви віддячуйте їм шанобливим ставленням та влучним вживанням у своєму мовленні. Тож подорож наша добігає кінця.

Збіг наш урок, як коротка мить.

Дуже швидко час біжить

Ще попереду у нас багато кроків,

І цікавих, і важких уроків.

XIX. Домашнє завдання з інструктажем

Скласти твір-мініатюру (10-15 речень) «Цікава морська пригода», використовуючи вивчені частини мови. Намалювати карту країни Морфологія, зафарбувавши зеленим кольором ті частини мови, про які можна сказати: «Я вже знаю...». За своєю картою підготувати розповідь про дивовижні володіння Морфології.

План-конспект уроку. 6 клас.

Тема: Іменник як частина мова: загальне значення, морфологічні ознаки, синтаксична роль.

Мета: повторити і поглибити знання учнів про іменник як частину мови, сприяти зміцненню навичок знаходження іменників у текстах; формувати вміння визначати морфологічні ознаки іменників та їх синтаксичної ролі, розвивати творче вміння використання іменників, розвивати пам'ять; виховувати повагу до свого народу і його традицій.

Обладнання: картки зі словами, роздатковий матеріал, тестові завдання, проектор.

Тип уроку: урок повторення з елементами поглиблення.

Форма уроку: урок-ярмарок.

ХІД УРОКУ

I. Організаційний момент.

II. Мотивація навчальної діяльності.

1. Слово вчителя.

Осінь. Урожай зібраний. Пора ярмарків - де можна все купити і продати. І ми з вами також вирушаємо на ярмарок (гарні малюнки ярмарку ви намалювали). А на чому раніше їздили на ярмарок? Кіньми, волами, ходили пішки. Ми відправляємось 3-ма возами, у які ви об'єднались. Кожна група буде намагатись придбати якнайбільше товару, щоб наповнити свій віз. А наскільки ви готові до ярмаркування, зараз перевіримо.

- Який мовознавчий розділ вивчаємо?

- Дайте визначення «Морфології».

- Яка відмінність між самостійними та службовими частинами мови?

Я також підготувалась до подорожі, маю кошик, у якому дещо є. Перевіримо ваші знання. Виймаємо те, що є у кошику, уважно читаємо і вказуємо частину мови.

2. Завдання. «**Ярмарковий кошик**» (учні достають із кошика овочі, на яких є написи, і вказують частину мови)

Молодці! Гарно підготувались до ярмарку!

-А до якої ж частини мови належить слово «ярмарок»? Так, це іменник!

III. Оголошення теми і мети уроку.

1. Слово вчителя. Тема нашого уроку...

Ви знайомі із цією частиною мови. Сьогодні ми поглибимо знання про іменник, пригадаємо його граматичні ознаки, синтаксичну роль у реченні, будемо знаходити іменники в текстах та визначати їх граматичні ознаки.

2. Робота з таблицею. Подивіться на дошку. Іменник - це...

(вчитель з учнями підводить підсумок за матеріалом таблиці).

IV. Виконання практичних завдань.

1. Ми ще більше поповнили запас своїх знань, щоб потрапити на ярмарок! Отже, вмощуємось зручненько. Та будьте уважні, щоб усе почули, побачили, запам'ятали. В дорогу! Нехай щастить.

А який же віз поїде першим, ми дізнаємось, виконавши таке завдання.

Завдання 1.

Із поданого тексту потрібно виписати підряд всі іменники. Який «віз» впорається першим, той і поведе інших за собою.

Ярмарок! Сонечко племенисто грається в небі. Вітерець жвавенько хитає деревами і шумить. Народ гучно йшов вулицею. Вози веселенько риплять.

Люди, птиця, овочі – усе рухається, миготить, знов з'являється. А голоси тебе глушать і повертають туди і сюди.

Та що й казати! Треба самому там бути і все бачити.

(ярмарок, сонечко, в небі, вітерець, деревами, народ, вулицею, вози, люди, птиця, овочі, голоси)

(Група, яка виконала, піднімає руки. Усі інші зупиняються. Перевіряємо. А інші групи мають такі ж слова? Чи щось перша група пропустила? Скільки слів у кожного воза?)

Вчитель ставить картонки з номерами возів на стіл.

Завдання 2.

Дісталися ми до ярмарку, аж тут ворота з написом:

«Заїде той, хто вміє визначати граматичні ознаки іменників».

Уважно читаємо текст, знаходимо і виписуємо іменники, вказуючи їх граматичні ознаки (працюють всі в зошитах, яка група готова – підняли руки. Зупиняються всі).

На ярмарку нашим, веселім, багатім,

Є чим дивуватись і є що придбати.

Тут щедрі дарунки із саду й городу,

Тут пісня і жарти усім в нагороду.

Мерцій ви на ярмарок усі поспішайте,

Уважними будьте і часу не гайте.

(ярмарку – М.в.,одн.,ч.р; дарунки – Н.в., множ.; із саду – Р.в.,одн.,ч.р; городу – Р.в.,одн., ч.р; пісня – Н.в., одн., ж.р; жарти – Н.в., множ; в нагороду – З.в., ж.р.,одн; на ярмарок - З.в.,одн.,ч.р; часу - Р.в.,одн.,ч.р)

(по одній дитині з кожної групи - питаю - 3 слова)

Молодці! Гарно виконали завдання. Можемо в'їжджати.

Стрічечку перерізайте

І гостей всіх закликайте.

Хай і дивляться, й купують,

Нехай гривень не жалкують.

Завдання 3.

От і ярмарок! І кого тут тільки не побачиш! І чого тут тільки не побачиш. Той купує, той торгує, той прицінюється. А ми з вами проберемось

крізь натовп і все добряче роздивимось. Бо ж усього так багато! Дізнаємось, який віз побачить якнайбільше.

Я називаю іменник, а ви продовжуєте ланцюжок так, щоб кожне наступне слово починалось буквою, якою закінчується попереднє.

(яка група не знає, дає хід іншій. Враховується тільки піднята рука)

«Ярмарковий ланцюжок»

Ярмарок – картопля – яблуко... (перша група, яка вибула 1 фрукт, друга група – 2, третя – 3)

Завдання 4.

Так багато всього на ярмарку і всіх. А гомін який стоїть! Такого ніде не почуєш. Жіноцтво щебече, усі разом розказують, і жодна не слухає. Собаки скавучать, музики грають. А чи вмієте ви уважно слухати, а не тільки роздивлятися.

Вибірково-розподільний диктант на слух.

Слухаємо дуже уважно продавця. Перший віз виписує іменники жіночого роду, другий – середнього, третій – іменники в множині (всі працюють у своїх зошитах)

Беріте калину – червоні корали!

Ці кетяги небо і сонце ввібрали.

Напоїть матуся калиновим чаєм,

Недугу ураз, як рукою знімає.

(ж.р. – калину, матуся, недугу, рукою, с.р. – небо, сонце, множ – корали, кетяги.)

Уважно слухаєте! Нічого не пропустили!

Завдання 5.

Їдемо далі. Та що це? Знов перепона. Поспішають перекупки з паляницями, з бубликами, з м'ясом. А перед веде Явдоха – гарна молодиця. Над усіма верховодить. Доки не виконаємо її завдань – далі не підемо.

а) тест

(1-Г, 2-Д, 3-В, 4-А, 5-Б, 6-Є)

(із кожної групи – один учень по два слова)

б) Ніяк не поступиться Явдоха. Ще завданнячко «підкинула».

Записуємо речення. Визначаємо синтаксичну роль іменників.

Повертався Петро додому з ярмарку, продав городину, добрі гроші торгував. Господині купив гарну хустку, молодій доньці везе червоні чобітки. Бредуть воли, порипує віз. А Петро тільки посміхається.

(по одному реченню один учень із «воза»)

Хто спродався, хто скупився на ярмарку. Ми з вами також скрізь побували, час повертатись додому.

На доброму ярмарку ми побували.

Одні - продавали, інші - купували.

А тепер вже й додому час.

А чи вдалось вам наповнити свої вози? Із чим повертаємось? Ану, покажіть, хто поярмаркував найкраще? (діти рахують овочі і фрукти, які отримували після виконання завдань)

Чудовий день видався. Накупили усього так багато!

V. Рефлексія уроку.

А тепер підведемо підсумок. Що ми вміємо, знаємо, можемо? (діти відповідають за поданим початком.)

VI. Оцінювання учнів.

Виставлення оцінок.

VII. Завдання додому.

Усі добре ярмаркували та були активні.

Я бажаю усім, щоб завжди у ваших оселях був достаток! Було, що продавати і за що купувати!

СПИСОК ВИКОРИСТАНОЇ ЛІТЕРАТУРИ

СПИСОК ВИКОРИСТАНОЇ ЛІТЕРАТУРИ

1. Арсірій А. Відмінюємо прикметники ... граючись. *Урок української*. 2000. №3. С. 14 – 18.
2. Арсірій А. Гра зі словом-дієсловом. *Урок української*. 2000. №9. С. 11 – 12.
3. Арсірій А. Прислівник у лінгвістичних іграх. *Урок української*. 2000. №1. С. 5 – 7.
4. Басиста Л. Ігри на уроках української мови. Вивчаємо українську мову та літературу. 2012. №30. С. 29 – 33.
5. Белікова І., Шухніна Н. Ігрові проєктні технології. *Трудове навчання. Шкільний світ*. 2009. № 12. С. 3-4.
6. Білоус Д. Диво калинове; Чари барвінкові. К.: Веселка, 1994. 205с.
7. Біляєв О.М. Концепція інтенсивного навчання мови. *УМЛШ*. 2001. №6. С. 26-30.
8. Борщ О. Дидактичні ігри на допомогу вчителю під час вивчення теми “Іменник”. *Початкова школа*. 2012. №3. С. 10 – 12.
9. Булигіна О. Д. Ігрові технології: шляхи забезпечення умов для інтелектуального, соціального і морального розвитку молодших школярів. *Початкове навчання і виховання*. 2009. №19-2. С. 2-21.
10. Вітковська Т. Дидактична гра на уроках української мови. *Початкова школа*. 2015. №5. С. 50– 56.
11. Воробйова С. Дидактична гра в процесі навчання. *Рідна школа*. 2002. №10. С.46-48.
12. Гамалій А.Т. Ігри та цікаві вправи з української мови. К.: Рад. школа, 1980. 112 с.
13. Грачова Т. М., Жукова М. Л. Інтерація на уроках української літератури у сучасній школі. *Молодий вчений*. 2018. № 9. С. 24-27.

- 14.Долбенко Т. Активізація пізнавальної діяльності підлітків: ігрові технології. *Рідна школа*. 2004. № 10. С 36-39.
- 15.Дон О. Дидактичні ігри. *Шкільний світ*. 2001. №35. С.5.
- 16.Дичківська. Інноваційні педагогічні технології: Навчальний посібник. К.: Академвидав, 2004. 352 с.
- 17.Ельконін Д.Б. Психологія гри. М., 1999. с.124.
- 18.Жорник О. Формування пізнавальної активності учнів у процесі спільної ігрової діяльності. *Рідна школа*. 2000. №2. С.26-28.
- 19.Ільяницька Л.С. Ігрові проблемні ситуації. *Школа*. 2004. №7. С. 27-28.
- 20.Інтелектуальні ігри на уроках української мови та літератури / Упорядник К.Ю.Голобородько. Х.: Вид. група «Основа». 2006.
- 21.Караман С. О. Зміст і технологія навчання української мови в гімназії : дис. ... доктора пед. наук : 13.00.02. К., 2000. 425 с.
- 22.Караман С. О. Методика навчання української мови в гімназії : навч. посіб. для студ. вищ. закладів освіти / Станіслав Олександрович Караман. К. : Ленвіт, 2000. 272 с.
- 23.Кожуленко О. Б. Грайлики: Ігри на уроках української мови та літератури у 5-6 класах. Чернівці, 2006. 72 с.
- 24.Концепція вивчення української мови в 5–12 класах загальноосвітніх навчальних закладів з українською мовою навчання. Книга вчителя української мови та літератури : довідниково-методичне видання. Харків : ТОРСІНГ ПЛЮС, 2005. С. 7–13.
- 25.Копосов П. Місце початкової гри у методичній системі сучасної дидактики. *Рідна школа*. 2000. № 11. С. 65-66.
- 26.Космідайло І. Розвивальний потенціал дидактичної гри на уроках української мови в 10 класі з поглибленим вивченням філології. *Українська мова і література в школах України*. 2018. №12. С.29-31.

- 27.Котенко В. Застосування ігрових і мовленнєвих технологій на уроках рідної мови. *Сучасна школа. Український шкільний світ*. 2010. № 9. С. 25-27.
- 28.Краснов Ю. Освіта як гуманітарна технологія. *Відкритий урок: розробки, технології, досвід*: Науково-методичний журнал. 2005. № 19–20. С. 41–48.
- 29.Кудикіна Н. Психологія та педагогіка гри. *Відкритий урок*. 2006. №5-6. С.32-36.
- 30.Кукушин В. Ігрові технології на уроках. *Відкритий урок*. 2006. № 11-12. С. 3-9.
- 31.Кушнірук С. Дидактична гра: теоретико-методологічний аспект. *Педагогічні науки*. К.:НПУ, 2002. С.114 – 121.
- 32.Луцюк Н. С., Собчук О. М. Інформаційні технології особистісно зорієнтованого навчання в сучасній школі. *Педагогічний пошук*. 2012. № 4. С. 22-26.
33. Мелешко Л. Навчальна гра як засіб розвитку комунікативних здібностей учнів на уроках української мови. *Методичний пошук: Викладацько-студентські наукові роботи з питань методики викладання мови і літератури*. Житомир: Вид-во: ЖДУ ім.І.Франка, 2014. Вип.12. Ч.І. С.150 - 158.
- 34.Мадзігон В. М. Інформатизація освіти в Україні: стан, проблеми, перспективи. *Директор школи, ліцею, гімназії*. 2012. № 1. С. 16-26.
- 35.Невмержицький О. Педагогічні технології зваби і загрози. *Вища освіта України*. 2006. № 1. С. 97–101.
- 36.Нісімчук А. С., Падалка О.С., Шпак О.Т. Сучасні педагогічні технології: Навчальний посібник. К. : Просвіта, 2000. 368 с.
37. Нова українська школа URL: <https://mon.gov.ua/ua/tag/nova-ukrainska-shkola>
- 38.Одинцова Г., Кодлюк Я. Цікавинки на уроках рідної мови. Тернопіль: Підручники і посібники, 2003. С.128.

39. Оліфіренко В. Застосування комп'ютерних технологій у професійній діяльності викладача-філолога. Донецьк : Східний видавничий дім, 2004. С. 24-29.
40. Омельчук С. Практикум з правопису української мови: загальні питання // Дивослово. 2008. № 3. С.15.
41. Очеретянко Н. Використання технології ігромоделювання на уроках української мови. Запоріжжя, 2016.
42. Падалка О.С., Нісімчук А.М., Смолюк І.О., Шпак О.Т. Педагогічні технології. Київ. «Українська енциклопедія» ім. М.П. Бажана. 1995. 252 с.
43. Паламарчук В. Ф. Першооснови педагогічної інноватики. Київ : Освіта України, 2006. 420 с.
44. Пентиліук М. І., Горошкіна О.М., Нікітіна А.В. Концептуальні засади комунікативної методики навчання української мови. *Українська мова і література в школі*. 2006. №1. С. 15-20
45. Пентиліук М. І., Окуневич Т.Г. Сучасний урок української мови. Х.: Основа, 2007. 176 с.
46. Пехота О. М. Особистісно орієнтована освіта і технології. *Освітні технології* : навч.-метод. посіб. Київ : А.С.К., 2001. 256 с.
47. Пилипенко В. Д. Особистісно орієнтовані технології у школі. Харків : Основа, 2007. 159 с.
48. Підкасистий П. І., Хайдаров Ж. С. Технологія гри в навчанні і розвитку: Навчальний посібник. М., 1996. С. 5.
49. Пометун О. І., Пироженко Л. В. Розвиток компетентнісного підходу: стратегічні орієнтири сучасної школи. *Реалізація європейського досвіду компетентнісного підходу у вищій школі України* : матеріали методол. семінару. Київ, 2009. С. 332-344.
50. Пометун О. І., Пироженко Л. В. Сучасний урок. Інтерактивні технології навчання : наук.-метод. посіб. Київ : в-во А.С.К., 2004. 192 с.

- 51.Посаченко І.М. Ігрові методи у навчальному процесі. *Рідна школа*. 1992. № 1. С. 72-74.
- 52.Програма для загальноосвітніх навчальних закладів. *Міністерство освіти і науки України*: веб-сайт. URL: <https://mon.gov.ua/storage/app/media/zagalna%20serednya/programy-5-9-klas/onovlennya-12-2017/na-sajt-ukrayinska-literatura-5-9-z-chervonimdoc-2.pdf> (дата звернення : 11.10.2018).
- 53.Прокопенко І. Ф., Євдокимов В. І. Особистісно орієнтоване навчання як інновація. *Засоби навчальної та науково-дослідної роботи*: Збірник наукових праць. Харків: ХДПУ, 2000. Вип. 13. С. 5–11.
- 54.Прокопенко І. Ф., Євдокимов В. І. Педагогічна технологія: Посібник. Харків: Основа, 1995. 374 с.
- 55.Радченко Ю. Використання навчально-дидактичних ігор на уроках: Методичні рекомендації для вчителів української мови та літератури. *Школа*. 2013. №2. С.30-31.
- 56.Савчук Н. Г. Навчальні літературні ігри. *Українська мова та література*. 2005. № 34-34 (434-435). 40 с.
- 57.Саюк В. Історико-педагогічний аналіз використання гри у навчальному процесі. *Рідна школа*. 2005. №7. С. 50-52.
- 58.Селевко Г.К. Сучасні освітні технології. М.: Народна освіта, 1998. С.58
- 59.Слінчук В. І. Науково-методичний супровід компетентнісно орієнтованої освіти. *Управління школою*. 2011. № 25/27. С. 61-68.
- 60.Слюсаренко Н. Ігрова діяльність як засіб активізації навчально-пізнавальної діяльності учнів. *Вивчаємо українську мову та літературу*. 2011. № 22-24. С.10-18.
- 61.Сухомлинський В. О. Серце віддаю дітям. Вибрані твори: в 5-ти томах. К.: Рад. школа, 1977. Т.3. 670 с.

62. Таранік-Ткачук К., Шелехова Г. Методичні рекомендації щодо вивчення української мови в загальноосвітніх навчальних закладах у 2013-2014 н.р. *Українська мова та література*. 2013. №15. С.4-16.
63. Толстолицька А. С. Ігрові технології як невід'ємна складова освітнього процесу. *Сучасний рух науки: матеріали міжнар. наук.-практ. інтернет-конф.*, 2-3 груд. 2019 р. Дніпро, 2019.
64. Уліщенко А. Б. Комп'ютер і вивчення словесності. Корисні поради. *Дивослово*. 2006. №10. С.7-11.
65. Уляницька Л.С. Ігрові проблемні ситуації. *Початкова школа*. 2006. №9. С.27-28.
66. Федоренко В. Енциклопедія інтелектуальних ігор на уроках української мови: навч. вид. Х.: Вид. група «Основа», 2007. 432. С.4.
67. Чорноморець І.М. Сучасний підручник як засіб реалізації ігрових технологій навчання в основній школі. *Проблеми сучасного підручника: зб. наук. праць*. К.: Педагогічна думка, 2006. Вип.6. С.185-193.
68. Чумак Т. Ігрові елементи на уроках мови. *Дивослово*. 2001. №7. С.44.
69. Шмаков С.А. Ігри учнів - феномен культури. М., 1994. с.14.
70. Щербань П. Дидактичні ігри у навчально-виховному процесі. *Початкова школа*. 2005. № 9. С.18.
71. Щербина Д. Дидактична гра в системі особистісно-зорієнтованого навчання. Педагогіка вищої та середньої школи. Кривий Ріг, 2006. вип.14. С.254-256.
72. Щербина Д. Ігрове навчання як засіб активізації комунікативної позиції учнів. Педагогіка вищої та середньої школи. Кривий Ріг, 2007. вип.17. С.353-358.
73. Яценко Т. О. Інформаційно-комунікаційні технології в системі шкільної літературної освіти: теоретико-методичний огляд. *Вісник Чернігівського нац. пед. ун-ту ім. Т. Г. Шевченка*. 2016. Вип. 139. С. 144-150.

74.Яценко Т. О. Сучасні підходи до шкільної літературної освіти. *Рідна мова* : кварталник українського учительського товариства у Польщі. 2013. № 20. С. 40-44.