

Департамент освіти Полтавської міської ради
Полтавська загальноосвітня школа І-ІІІ ступенів №29
Полтавської міської ради Полтавської області

Яковенко А.М.

*Використання
ігрових технологій
на уроках української мови*

Полтава – 2023

Рецензенти:

Солончук І.В. консультант Центру професійного розвитку педагогічних працівників Полтавської міської ради;

Лебеденко Л.П. учитель української мови та літератури, зарубіжної літератури Полтавської загальноосвітньої школи І-ІІІ ступенів № 29 Полтавської міської ради Полтавської області», спеціаліст вищої категорії, «Старший учитель».

Яковенко А.М.

Навчальний посібник «Використання ігрових технологій на уроках української мови». – Полтава. – 2023

У посібнику подано вправи, ігри, завдання з різних розділів шкільного курсу української мови. Робота містить методичний коментар практичного спрямування ігрової технології на реалізацію компетентнісно орієнтованого навчання. Дібрано зразки ігрових методик та нестандартних форм викладу навчального матеріалу. Апробацію матеріалів посібника здійснено в Полтавській загальноосвітній школі І-ІІІ ступенів №29 Полтавської міської ради Полтавської області. Рекомендовано для вчителів української мови.

ВСТУП

Головна мета НУШ – створити школу, в якій буде приємно навчатись і яка даватиме учням не тільки знання, а й уміння застосовувати їх у повсякденному житті. Тож новий етап у розвитку освіти пов'язаний із впровадженням компетентнісного підходу до формування змісту й організації педагогічного процесу. Щоб якнайкраще підготуватися до майбутнього нинішнім та прийдешнім поколінням треба здобувати та відпрацьовувати такі навички:

- критичне мислення;
- комунікаційні навички;
- емоційний інтелект;
- аналітичні здібності;
- технічні навички (STEM)

Формування національно свідомої, творчої, успішної особистості можливе за умови саморозвитку та самопізнання, уміння продуктивно співпрацювати в команді, навчатися скрізь і будь-коли. Завдання учителя Нової української школи не давати певний об'єм знань, а формувати прагнення та уміння учнів самостійно здобувати їх. Педагог не повинен ізолюватися в межах свого предмета, а активно співпрацювати з педагогами інших спеціальностей. Головним завданням сучасного вчителя є надання дитині допомоги пізнати себе, відкрити її творчий потенціал, аби згодом вона стала гармонійною особистістю й займалася «спорідненою» (за Г.С.Сковородою) працею. Зважаючи на це, головним принципом педагогічної роботи може стати вислів : «Учень – це не чаша, яку потрібно наповнити, а факел, який слід запалити», пам'ятаючи, що «в кожній людині є сонце, тільки не потрібно його гасити» (за Сократом)

Для того, щоб реалізувати ці завдання, педагог постає перед вибором методик, які будуть ефективними й відповідатимуть вимогам часу. На наш погляд, одним із дієвих методів, які сприятимуть реалізації компетентнісного та інтегрованого підходів до організації освітнього процесу, є саме ігрові технології.

Сучасна психолого-педагогічна наука визнає гру важливою формою життєдіяльності, що охоплює всі періоди життя людини. Гра не є віковою ознакою; протягом життя вона супроводжує кожного, змінюються лише її мотиви, зміст, правила, форми, ступінь серйозності сприйняття та вияву емоцій. Інтелектуальний розвиток дітей неможливо уявити без мотиваційної сили гри через її дотичність до найцікавіших реалій життя, актуальних подій. Таку систему зв'язків не установити без ігрових технологій навчання, у яких учень активно діє, мислить, будує, комбінує, моделює світ взаємин засобами мови. Гра відтворює світоглядні установки, ідеали, погляди, переконання як результат освоєння дитиною певної сходинки соціального світу тими мовними засобами, якими вона володіє на рівні своїх розумових здібностей.

Саме творчі здібності учнів є однією з найважливіших проблем педагогіки, адже сучасне життя потребує молодих людей із багатим інтелектом і творчим потенціалом. Навчити дітей самостійно знаходити потрібну інформацію, а потім критично її осмислювати можна за допомогою ігрових технологій. Використання гри з метою виховання зустрічаємо в класиків педагогіки : Платона, Аристотеля, Коменського, Руссо. Психологи розглядають гру як форму включення дитини у світ людських дій та взаємовідносин. За теорією К.Гросса, автора першої в психології фундаментальної концепції гри, через гру дитина готується до майбутнього життя. Л.С.Виготський зазначав, що «гра створює зону найближчого розвитку дитини, яка стає наче на голову вище самої себе». Виконання ігрової ролі, рольових завдань забезпечує природну мотивацію і невимушений характер засвоєння знань, вимагає швидких дій, задовольняє різні потреби учнів. Сучасний розвиток рідномовної освіти потребує переосмислення як змісту, так і технологій навчання, що передбачають інтерактивну діяльність учнів. Особлива роль у цьому належить ігровим методам. У грі дитина має бути вільна у своїх творчих проявах, їй подобається сам процес навчання. Гра не вимагає від учнів безпосереднього швидкого запам'ятовування складних правил, що позитивно налаштовує на

роботу. Використання ігрових технологій на уроках забезпечує невимушене спілкування дитини з колективом класу, взаєморозуміння між вчителем і учнем; вдається залучити пасивних учнів до систематичної розумової праці, дати змогу дитині відчувати успіх, повірити в свої сили, навчатися без примусу. Учень є не просто слухачем, а дослідником, фантазером, винахідником; він має можливість бути щасливим.

Ігрові методи багатопланові. І кожен із них у той чи інший спосіб сприяє компетентнісному підходу до навчання. З огляду на це виокремлюють:

- ігри-вправи (кресворди, ребуси, вікторини та ін.);
- ігрова дискусія (обговорення спірного питання, обмін думками, ідеями);
- ігрова ситуація (створення проблемної ситуації);
- рольова гра (відтворення ситуації в ролях);
- ділова навчальна гра (моделювання складної ситуації і її розв'язання);
- комп'ютерні ділові ігри (із застосуванням ІКТ)

У даному посібнику представлено вказані види ігор у контексті вивчення різних мовознавчих розділів. Завдання методичної розробки полягає в тому, щоб відібрати, систематизувати і визначити доцільність використання ігрових технологій, які б сприяли розвитку ключових компетентностей учнів, допомагали легкому засвоєнню матеріалу.

Методичні матеріали допоможуть зробити урок цікавим, дієвим та ефективним. Рекомендовано для вчителів української мови.

РОЗДІЛ І

Фонетика. Графіка. Орфоепія. Орфографія

Сучасна методична література пропонує безліч нових форм роботи на уроці, які можна інтерпретувати по-своєму. Цьому сприяє цілий спектр ігор-вправ: кросворд, вікторина, аукціон, мовний конкурс, лінгвістична загадка, лінгвістична задача, ребуси, лінгвоестафети. Найоптимальнішими є ігри, організація яких не потребує від учителя багато часу для приготування. Це мовне лото, цифрове кодування, кола на воді, четверте зайве, метаграми, логогрифи. Діти залюбки складають сенкани, акровірші, виконують вправи з ключем. Запропоновані В.Л.Федоренком анаграма, асиндетон, біг з бар'єрами, зайвина, вкраплення, кліше, лови помилку, мовний ланцюжок завжди викликають зацікавленість учнів.

Під час вивчення у 5 класі розділу «Фонетика. Графіка. Орфоепія. Орфографія» для уроків можна пропонувати різнопланові вправи.

• **Анаграма.** Цінність гри полягає в тому, що за її допомогою тренується увага дітей, зосередженість, наполегливість, глибше засвоюються закони словотвору, фонетики, орфоепії, правопису. Учням пропонуються слова, із яких треба утворити нові шляхом перекомбінування літер, складів.

Сокіл (лісок), наказ (казан), банка (кабан), норма (роман), масло (смола), жало (ложа), салат (атлас), зірка (різка), гонор (гроно), дошка (шкода).

Якщо значення слів для дітей незрозуміле, обов'язково треба провести словникову роботу.

• **Метаграма** (метаграма – загадка, в якій із пропонованого слова шляхом зміни одного звуку отримуємо нове слово)

1. З [і] – лежу я на дивані,

З [и] – пливу я в океані.

(Кіт – кит).

2. З [о] мене не помічаєте,

Хоч щодня переступаєте.

З [и] помітять враз хлоп'ята,

Та буваю лиш на свята.

(Поріг – пиріг).

3. З [л] твердим – рудий, хвостатий.

З [л] м'яким – густий, листатий.

(Лис – ліс)

• **Логогрифи** (логогрифи – слова-загадки, які змінюють своє значення при відніманні або додаванні букв)

1. У майбутнє тебе я покличу,

Задумливим стане обличчя.

Та встав голосний лиш, і я –

Звичайне жіноче ім'я.

(Мрія – Марія)

2. Я одиниця довжини,

І висоти, і глибини.

А голосний в кінці додайте –

І швидше у вагон сідайте.

(Метр – метро).

• **Лінгвістичні загадки**

1. Як перетворити чаплю в краплю? 2. Які слова можна утворити, замінивши в слові ТОРТ перший звук? 3. Чи можна з кози зробити козака? 4. Що зробити, щоб слово грізний нікого не лякало? 5. Чим відрізняються одне від одного слова ГРАК і РАК, КІТ та КРІТ, ХМІЛЬ і ДЖМІЛЬ? 6. Що стоїть посеред землі? 7. Що стоїть посеред Полтави? 8. Чим закінчується день, а починається ніч?

• **Гра «Заблукав звук»**

Відшукай, у якому слові «заблукав» голосний звук. Зверни увагу, чи змінився попередній приголосний звук.

1. Ми з братом лісники ізроду –

Пиляємо палкою колоду.

2. Річку Гриць в дітей не просить,

Він її в портфелі носить.

3. Цвітуть на свято в небі квіти,

– Салат! Салат! – гукають діти. (І. Січовик)

• Гра «Слова-друзі»

Добери та запиши слова, які відрізняються від поданого лише одним голосним звуком.

Син, брід, валити, віник, гриб, дати, кошенья, лиман, маляр.

• Плетиво словес

У пропонованому слові відкинь :

а) приголосний звук на початку слова;

б) приголосний звук у кінці слова.

Назви новоутворене слово:

а) марка, клин, вголос, змова, грізний, брід;

б) козак, лист, казкар, колос, земляк, жарт.

Для кращого запам'ятовування теоретичного матеріалу Л.В. Федоренко пропонує дітям скласти **мнемонічну формулу** для губних приголосних (б, п, в, м, ф)

Бурундучок приніс вовкові маленький фартушок.

Фантазії, мрії, плани – будемо втілювати!

Мнемоніка – сукупність спеціальних прийомів і способів, що полегшують запам'ятовування.

На етапі актуалізації опорних знань або під час узагальнення засвоєного при вивченні теми «Алфавіт», пропонуємо дітям **вправу з ключем**.

Розставте прізвища в алфавітному порядку.

Гамалія, Чубинський, Заньковецька, Гжицький, Січинський, Кухаренко, Кальченко, Кметик, Івченко, Зюков, Абашев, Ухов, Опанасюк, Мстиславець.

Ключ. У кожному слові підкреслити другу від початку букву. Якщо зроблено правильно, діти прочитають вислів «Бажаю вам успіху»

Створюють ситуацію успіху на уроці пошукові завдання.

• **Число (цифра) в слові**

Пі2л, ві3ло, по3вожити, за3мка, мі100, 100рона, 100янка.

• **Займенник у слові**

Утворіть слово, додавши займенник.

...рина, ...кола, ...мофій, ...рій.

• **Гра «Чергова буква».**

Змінюючи місце букви в слові, утворіть нові слова.

Наприклад: сон, усмішка, посмішка, присмачити, перескочити.

• **Буквопошук**

Додавши глухий приголосний, утворіть нові слова від слів: коза, буря, трава, гра, оса, мак, міх, лан, лава, лід.

• **Гра «Незвичайний зоопарк»**

Для зоопарку треба розробити путівник. У першому вольєрі розміщуються звірі, у назвах яких наголошений перший склад; у другому – звірі, у назвах яких наголошений другий склад; у третьому – звірі, у назвах яких наголошений третій склад.

Верблюди, ему, дикобраз, барани, вовки, єноти, журавлі, єхидни, зайці, слони, зубри, віслюки, їжаки, качконоси, носороги, папуги, мавпи, солов'ї, кабани, лисиці.

• **Гра «Цікава крамниця»**

Розподіліть товари для продажу. На першому поверсі незвичайної крамниці продаються товари з наголошеним першим складом у назві, на другому – з наголошеним другим складом, на третьому – з наголосом на третьому складі.

А. Авторучка, азбука, акварель, альбом, барометр, баян, блокнот, ботаніка, бубон, буквар, зошит, пенал, портфель, олівець, книга, лінійка, циркуль, гумка, щоденник.

Б. Сорочка, сукня, фартух, шкарпетки, пальто, шуба, шапка, костюм, майка, штани, хустка, куртка, пуловер, джинси.

• **Знайди родичів**

Дібрати спільнокореневі слова або форми слова, у яких би вживався апостроф.

Вити, риба, солома, бити, жирафа, полива, камінь, полова, їздити, верф, черви, їсти, повірити, єднати, пити, соловей, корова, жаба, олово, дерево.

Будь-який за формою урок проходить цікаво й ефективно, якщо продуктивно реалізується соціокультурна змістова лінія. Наприклад, під час вивчення теми «Уживання м'якого знака», виконуючи завдання, п'ятикласники знайомляться із сюжетами з біографії Лесі Українки.

• **Вправа з ключем.**

Запропоновані слова записати в два стовпчики (1 — без «ь», 2 — з «ь»).

Ін..ший, ввічливіст.., Колодяж..не, чорнесен..кий, звір..те, блимают.., бояз..кий, агітатор.., зимон..ка, університетс..кий, Драгоман..щина, острівец.., Л..вів, матін..чин, скрипал.., здам..ся, щиріст.., ойкнут.. .

Підкресліть у словах кожного стовпчика другу від початку букву. Запишіть новоутворене слово.

інший

ввічливість

Колодяжне

чорнесенький

звірте

блимають

боязкий

зимонька

агітатор

університетський

Драгоманщина

острівець

матінчин

Львів

здамся

скрипаль

щирість

ойкну́ть

Ключ. Новоград-Волинський.

Створити ігрову ситуацію можна, якщо запропонувати дітям побувати в творчій майстерні Лесі Українки.

Проводимо гру **«Поет загубив слово»**

За допомогою малюнків відтворіть текст віршів Лесі Українки.

Малюнковий диктант

1. Ой вишеньки-.....

Червоні та спілі.

2.«Мамо, чи кожна пташина

У вирій на зиму літає?»—

У спитала дитина

3.Кінець подорожі, —

Уже гожі

Сіяють на небі ясному.

4.Колись нашу рідну хату

Темрява вкривала,

А чужа хата

Світлами сіяла.

5.Чому ж я не плачу ? Рясними

Чому я страшного вогню не заллю?

Урізноманітнюють урок і тематичні **фізкультхвилинки**, які можуть містити ігрові елементи.

Сонце (руки вперед) прокидається (руки вгорі),

Хмароньки (уліво) гойдаються.(управо)

День (на пояс) розпочинається (повернутися обличчям уліво)

У школу будить нас (вправо)

Личенько (руки вперед) вмивається,(до плечей)

Кіски (голову вправо) заплітаються (уліво)

Ненька усміхається (одне одному посміхнулися):

«В ляльки грать не час» (пальчиком помахали)

Кожен з нас старається,

Трудиться й навчається, (ходьба на місці)

Дружбою(руки вперед) пишається(угору)

Наш (у сторони) найкращий (до плечей) клас (угору) (Хором)

РОЗДІЛ II

Лексикологія. Фразеологія

Складовою частиною процесу формування мовленнєво-грамотної особистості є глибоке й міцне оволодіння учнями лексичним і фразеологічним багатством української мови. Застосування ігрових технологій сприяє ефективності цього процесу.

З метою формування учнівських компетентностей учитель пропонує дітям висловити свої думки щодо опанування теми:

• Мовна рефлексія

*Я знаю і можу пояснити ... (Що таке фразеологізми)

*Я вмю досліджувати й експериментувати ... (У яких стилях вони використовуються).

*Я можу застосовувати знання у повсякденному житті... (Побудуй діалог з товаришем по парті, використовуючи фразеологізми)

• Визбирувач

З отриманого тексту «визбирати» фразеологічні звороти.

Перемагає той, хто першим виконає завдання. Текст може бути спільним для всіх, індивідуальним або підібраний для окремої групи.

• Фразеологічна реконструкція

Учні працюють із реченнями, у яких пропущено вжиті авторами фразеологізми. Завдання полягає в доборі потрібних із довідки.

• Латка на фразеологізмі

У фразеологізмах пропущено певні компоненти, на їхньому місці поставлено три крапки. Учитель по черзі називає ці компоненти, учні мають заповнити ними пропуски. Із «залатаними» фразеологізмами можна виконувати інші завдання – пояснити значення, дібрати синоніми, антоніми, скласти речення.

«Латки»: ніс, язик, око, вухо, зуб, губи.

Тримати ... за вітром, розв'язався ..., полізти чортові в ..., і за ... не свербить, на ... нічого покласти, хоч в ... стрель, водити ..., хоч у ... бгай, виткнути ..., надути ..., впадати в ..., глядіти свого ..., ...не з лопуцька.

• **Гра «Склади вислів»**

Запитати в учнів

–А чи знаєте, як у народі кажуть про того, хто прийшов, як тільки його згадали?

Потім пропонуємо завдання

1. Закресліть зайве слово в кожній колонці.
2. Обведи в кружечок першу літеру всіх слів, що залишилися.
3. Складіть з цих літер фразеологізм, який буде відповіддю на запитання.

<u>ц</u> івонія	<u>В</u> інниця	<u>ц</u> исати
<u>р</u> омашка	<u>О</u> деса	<u>р</u> обити
<u>г</u> оріх	<u>А</u> мерика	<u>о</u> значати
<u>о</u> рхідея	<u>В</u> аршава	<u>м</u> ислити
	<u>К</u> ийв	<u>п</u> лавання
	<u>А</u> лушта	<u>о</u> бливати
		<u>в</u> исіти
		<u>к</u> рякати
		<u>а</u> дресувати

Про вовка промовка.

• **Камінь спотикання**

Учням роздаються картки з віддрукованими реченнями, у кожному з яких підкреслено по одному слову, яке потрібно замінити іншим. Перемагає той, хто першим правильно виконає завдання.

Боягуз своєї ліні боїться. Чоловік злякався, хотів уже руками наживати. Справжні друзі повинні пуд меду з'їсти. Чекай з горя погоди. Товкти воду в мисці. Тиха хода греблю рве. У здоровому тілі здоровий пух. Від бобра добра не шукають. Крутиться як булка у колесі. Битися мов голуб об лід.

• Гра-квест «Упізнай прислів'я»

Без вінчестера – півсироти, а без материнської плати – і вся сирота	Голова без розуму – що ліхтар без свічки
Комп'ютер без програми – що ліхтар без свічки	Золото не належить скупому, а скупий належить золоту
Комп'ютер не належить людині, а людина належить комп'ютеру	Скажи мені, який у тебе друг, і я скажу, хто ти
Не смійся над старими комп'ютерами, і твій буде старий	Книга – кращий друг
Комп'ютер – кращий друг	Без батька – півсирота, а без матері – і вся сирота
Скажи мені, який у тебе комп'ютер, і я скажу, хто ти	Не смійся над старими, і сам будеш старий

• Фразеологічне доміно

Записати ланцюжок фразеологізмів, щоб кожен наступний починався тією літерою, якою закінчується попередній.

Впадає в око, один крок, кинути якір, рука об руку...

• Відгадай фразеологічні загадки

* Їх вішають, коли журяться, засмучуються, втрачають надію. (Ніс.

Рідко – вуха)

* Як говорять про людину, яка зовсім не має музичного слуху? (Ведмідь на вухо наступив)

* Вона з п'ятки тікає, коли хто-небудь раптово відчуває сильний переляк, дуже страшно комусь. (Душа)

* Стримані, обачні у розмовах його тримають за зубами. (Язик)

* Її ламають, коли напружено думають, працюють над чимось, турбуються. (Голова)

* Їх кладуть на полицю, коли нічого їсти. (Зуби)

• Акрівірш

Запишіть будь-який фразеологізм у стовпчик і від кожної букви поданого фразеологізму запропонуйте новий

Д – до живих печінок дістати

У – узяти в шори

Ш – швидкий на рух

А – аж за вухами лящить

В – ведмідь на вухо наступив

Д – давати жару

У – увірвався терпець

Ш – шкірити зуби

У – узяти з молотка

• Гра «Ромашка»

На пелюстках надруковані слова. Учні по черзі зривають або прикріплюють до серцевини пелюстки, замінюючи слова синонімічними фразеологізмами.

Дуже веселий; працювати; плакати; бути невдоволеним кимось; розхвилюватися; замовкнути; добре запам'ятати; багато; посилити вимогу; збіговисько, шум, безладдя; бути лідером; обманути; товста людина; кмітливий; бідний; гордовито; агресивна людина; ледарювати; дуже швидко; сміятися

Довідка: на сьомому небі; ламати хребта; розсипати кислиці; мати зуба; душа не на місці; загородити пельку; зарубати на носі; як бджіл у вулику; вавилонське стовпотворіння; грати першу скрипку; обводити навколо пальця; і конем не об'їдеш; бистрий на розум; вітер у кишнях свистить; піднімати носа; пальця в рот не клади; справляти сім неділь на тиждень; семимильними кроками; вибілювати (сушити) зуби.

При вивченні теми «Подвоєння букв у загальних і власних назвах іншомовного походження» у 6 класі можна візуалізувати приклади слів-загальних назв, у яких подвоєння збережено. Робимо це за допомогою **хмари**

слів – відтворення списку слів на єдиному спільному зображенні. Залучення цього методу доречно на уроках вивчення орфографії, коли потрібно показати приклади слів за певним правилом, слова-винятки тощо.



• **Поетична синонімія**

Учні отримують поетичні фрагменти, у яких на місці вжитих авторами слів у дужках подано кілька синонімів, що з цими словами перебувають в одному синонімічному ряду. Завдання гри полягає у швидкому й правильному встановленні вжитого авторами слова.

Вигріваються на сонці

Осокори у (тузі, смутку, журбі),

А дуби, мов полководці,

Вийшли з вітром на (дуель, двобій, поєдинок)

Відповідь

Вигріваються на сонці

Осокори у журбі,

А дуби, мов полководці,

Вийшли з вітром на двобій.

РОЗДІЛ III

Будова слова. Орфографія. Словотвір

Багато правил правопису в українській мові базується на закономірностях будови слова та словотвору. Пропонуємо нестандартні вправи, кросворди, ігри з цього розділу.

При вивченні спільнокореневих слів та форм слова на початку уроку пропонуємо учням поетичну хвилинку.

• **Письмо по пам'яті.** Послухайте вірш, запам'ятайте спільнокореневі слова і запишіть їх по пам'яті, виділіть корені.

У полі на роздоллі Дзвінок веселий ріс,

А чарівник побачив,—

Школярикам відніс.

Тихенько чарівничі Слова промовив він,—

І став дзвіночок мідним,

Розсипав чистий дзвін.

(Б. Заверуха)

Відповідь. Дзвінок, дзвінничок, дзвін. Чарівник, чарівничі

Активізують роботу дітей ігри «Хто більше?», «Хто швидше?», «Хто спритніший», «Хто кмітливіший?»

• **«Хто більше?»** «Ланцюжок споріднених слів». Допиши споріднені слова

Людина ..., мова ..., хліб ..., гість ..., хмара ...

• **«Хто швидше?»** Допиши не менше 5 споріднених слів.

Гриб. Земля. Зелений. Золотий. Журавель.

• **«Хто спритніший?»** Добери спільнокореневі слова, в яких є чергування приголосних.

Зразок: крутий – круча, запах – запашний.

Ходити – , порох – , високий – , народити – , друг – , вухо – .

• **«Хто кмітливіший»** Перед вами слова з однаковим коренем «рад». Згрупуй їх у два рядки за змістом. Поясни значення слів кожного рядка.

Рада, радісний, радість, порадник, розрадити, радий, радіти, безпорадний, порада, порадувати, зраділий.

Може виникнути ігрова дискусія: рада (іменник), рада (прикметник жіночого роду)

• **«Сходинки споріднених слів».** До кожного слова добери і запиши споріднені слова так, щоб кожне нове слово було більшим від попереднього на один суфікс.

Зразок. Верх, верховий, верховина, верховинець.

Слова для роботи. Ліс. Учити. Зерно.

• **«Заповни клітинки»** Відгадай слова , спільнокореневі до наведених зліва, що відповідають на певні питання.

ЛИМОН										який?
ДИВАН										який?
ЗОЛОТО										що робити?
БЕТОН										який?
ВЕРЕСНЕВИЙ										що?

Ігрові ситуації дозволяють дітям ділитися враженнями про цікаві, повчальні випадки із життя. Тому на уроках варто пропонувати їх до розгляду. Олександр Авраменко в своїх «Експрес-уроках» описує таку ігрову ситуацію.

• **Сила суфіксів**

- Ти знаєш, чому Галька на мене сердиться?
- Знаю, бо вона Галя, а не Галька.
- Хіба це не одне й те саме?

Прочитавши матеріал з довідки, розкажіть, чи має Галя підстави ображатися?

Довідка. Суфікс – частина слова, що творить дива. За допомогою суфікса можна давати комусь (або чомусь) оцінку. Порівняйте пари слів: котик –котяра, свекрушенька – свекрушище, Любонька – Любка.

Прочитайте вірш і знайдіть слова з пестливими суфіксами.

В комп'ютера-мами,

В комп'ютера-тата

Є діти –

Маленькі комп'ютеренята (С.Цушко).

• Правописний тренажер

Вставте пропущені букви. Обґрунтуйте написання слів. Виділіть орфограму.

...хопити, ...дати, ...шити, ...творити, ...садити, ...чистити, ...ховати,

...фотографувати, ...цементувати, ...толочити, ...топтати, ...битий,

...формувати

РОЗДІЛ IV

Морфологія. Орфографія

Вивчаючи тему «Частини мови» можна використати малюнки-портрети частин мови у ролі казкових персонажів: Іменник – козак-характерник, Прикметник – художник, Дієслово – фокусник, Числівник – учений, Займенник – таємний агент, Прислівник – поліцейський.

Можна використати ігровий прийом **«Будьмо знайомі»**, звернувшись до дітей словами з вірша:

Якби наш сьогоднішній гість мав людську подобу, про себе він сказав би так:

–Скромну роль я маю,

Але слова я в мові сполучаю.

АБО

Слово я службове, але людині чесно я служу.

І, будьте певні, в інтересах мови

І так, і ні, де треба я скажу (З вірша Д.Білоуса «Злитки золоті»)

Діти залюбки відгадують і **«Лінгвістичну загадку»**:

Самі не значимо нічого:

Над, біля, без, в, до, за, на.

Та прийдемо на допомогу

Зв'язати в реченні слова.

Я сам нічого не скажу

І сам не значу я нічого,

Та в реченні слова зв'яжу,

Моя потрібна допомога!

Так що користь є від мене.

Звати як мене? (Прийменник)

Дати характеристику частині мови може й **«Мовне резюме»**

А вигук може пролунати, як дзвін,

У мові, мабуть, найщиріший він!

«Ура! – гукнеш ти друзям неодмінно.–

Сьогодні з мови я дістав відмінно!»

• **Гра «Оживи іменник»**

Утворіть від іменника, що відповідає на питання що?,
спільнокореневий іменник, який би відповідав на питання хто?

Наприклад:

Що? Хто?

Краса – красуня.

Сніг – снігур.

Лист – листоноша.

Трактор – тракторист.

Україна – українці.

• **Гру «Слухай! Називай якомога більше слів»** добре використовувати на етапі закріплення теми «Частини мови».

Учитель називає дію, а учні мають назвати якомога більше предметів, які виконують цю дію, та їх ознаки.

Пливе - пароплав, човен, плавець, качка, риба, кит (пасажирський, надувний, швидкий, дика, річкова, великий).

Летить –

Росте –

Шумить –

Хвилюється –

• **Гра «Розпізнай частини мови»**

Діти читають вірші-мініатюри та розрізняють різні частини мови, що пишуться та промовляються однаково, але мають різне значення. Цю вправу можна використовувати також в розділі «Лексикологія» при вивченні омонімів.

Деревце також живе,

Не ламай, нехай живе!

В зайчика немає хижі,

А навколо звірі хижі!

Чистий, як кришталь, потік

Хутко поміж гір потік.

Пави сплять. Чому напав

Сон посеред дня на пав

• Гра «Раз, два, три»

Використовуючи сигнальні картки (Ж, Ч, С) визначте рід названих іменників, прикметників, дієслів. З поданих слів складіть речення.

Іменники: ластівка, дерево, родич, зошит, рішення, писанка.

Прикметники: високе, швидка, правильне, близький, новий, яскрава.

Дієслова: літала, приїхав, лежав, росло, знайшлося, прикрасила.

Кросвордний акродиктант.

Приклад для уроку вивчення незмінюваних іменників.

Відгадайте слово іншомовного походження за його лексичним значенням.

Підкресліть першу літеру кожного слова. Запишіть відгадку та підберіть український відповідник.

1.Звертання до жінки у Німеччині.

2. Розмова журналіста з цікавою людиною.

3.Майстерня з пошиття одягу.

4. Акробатичний стрибок з перевертанням тіла у повітрі через голову.

5. Артист, який веде концертно-естрадну програму.

6. Назва традиційного новорічного салату.

Відповіді: фрау, інтерв'ю, ательє, сальто, конферансьє, олів'є.

Фіаско – поразка.

• Гра-естафета «Знайди слову родину»

Перед виконанням вправи запропонуйте учням слово родина розібрати за будовою, дібрати спільнокореневі слова.

Клас ділиться на дві команди. Кожен учасник прикріплює картку з написаним іменником на дошці відповідно до роду. Перемагає та команда, яка швидше і без помилок виконає завдання.

• Асиндетон

Гра сприяє практичному засвоєнню законів побудови речень, відомостей про сполучник та його функції в мовленні, привчає застосовувати на практиці здобуті лінгвістичні знання, розвиває мислення й увагу, цілеспрямованість.

Учні отримують тексти, складені з речень, у яких пропущено сполучники (у перекладі з давньогрецької мови «асиндетон» – безсполучниковість). Завдання гравців – правильно і швидко відновити пропущені сполучники. Час гри обмежується до першого виконання завдання.

Текст

...Київ... нараховував лише шість-сім тисяч мешканців, він був великим торговельним центром, ... стікалися товари не тільки з Польщі, Литви ... Московщини,зі сходу – з Персії, Індії, Аравії, Сирії, Каффи ... Трапезунда, прямуючи до Західної Європи. Ішли вони величезними караванами по тисячі чоловік, озброєних до голови. Навантажені товарами вози ...верблюди з важкими тороками йшли довгими валками, ... Київ мав від них велику користь. Заробляли не тільки воєводи, митники, крамарі ... міняйли,човнярі, шинкарі ...усі, ...давав подорожнім притулок.

Місто було переповнене найкращими фруктами, виноградом, рибою ...дичиною, коштовними шовками... самоцвітами. Шовк був у Києві дешевший від льону, ...перець – дешевший за сіль.

Текст для перевірки.

Хоча Київ і нараховував лише шість-сім тисяч мешканців, він був великим торговельним центром куди стікалися товари не тільки з Польщі, Литви й Московщини, але й зі сходу – з Персії, Індії, Аравії, Сирії, Каффи й Трапезунда, прямуючи до Західної Європи. Ішли вони величезними караванами по тисячі чоловік, озброєних до голови. Навантажені товарами вози й верблюди з

важкими тороками йшли довгими валками, і Київ мав від них велику користь. Заробляли не тільки воєводи, митники, крамарі й міняйли, але й човнярі, шинкарі й усі, хто давав подорожнім притулок.

Місто було переповнене найкращими фруктами, виноградом, рибою і дичиною, коштовними шовками й самоцвітами. Шовк був у Києві дешевший від льону, а перець – дешевший за сіль.

Щоб навчити учнів дискутувати, застосування інтерактивного навчання здійснюється шляхом використання фронтальних форм роботи. Найбільш уживаними є «Мікрофон», «Мозковий штурм», «Навчаючи – вчуся».

На етапі вивчення нового матеріалу використовуємо **«Мозковий штурм»**. На основі розглянутих прикладів поміркуйте про специфіку написання не з дієприкметниками.

Учитель збирає висловлені ідеї. Учні читають записані на дошці слова, словосполучення, речення.

1. Небачений, нечуваний.

2. Ніким не бачений, досі не чуваний.

3. Не позичений, а власний хліб

Бесіда.

– Чому в першому й другому рядках одні й ті самі дієприкметники написано з *не* по-різному?

– Чому в третьому рядку дієприкметник з *не* написано окремо? До правопису яких частин мови застосовуємо таке ж правило?

– Яким членом речення виражений дієприкметник в останньому реченні?

Надзвичайно важливим є підбір цікавих вправ, які полегшують розуміння нового матеріалу, його закріплення, сприяють розвитку в дітей уміння аналізувати, логічно висловлювати свої думки.

• Гра «Кола на воді»

Виберіть довільне слово, запишіть на дошці стовпчиком, на кожен букву доберіть нове слово. Складіть оповідання, казку, веселу історію, вірш.

М	Мрія	У кожного з нас є мрія.
О	Очі	Наші очі бачать не все.
Р	Радість	Радість окрилює нас, коли пізнаємо щось нове.
Ф	Фантазія	Світ фантазій відкривається перед нами.
О	Обрій	Його обрії несяжні.
Л	Любов	Любов до подорожей дає можливість драйвувати.
О	Оазис	Оазис світових таємниць стає близьким..
Г	Гора	Вершини непідступних гір вдається підкорити.
І	Історія	Наше життя поповнюється новими цікавими історіями.
Я	Яхта	Яхта для мандрівок чекає вас. Вирушаймо!

РОЗДІЛ V Синтаксис. Пунктуація.

Систематичний курс синтаксису є предметом вивчення у 8-9 класах. Попереднє пропедевтичне вивчення основних понять синтаксису і пунктуації проводиться в 5 класі. У 6-7 класах знання з синтаксису доповнюються під час опанування морфології, що дає можливість підготувати учнів до засвоєння систематичного курсу. Ураховуючи психологічні особливості вікового періоду дітей 8-9 класів, доцільно урізноманітнювати форми уроків: урок-турнір, урок почуттів, урок-аукціон, урок-дослідження, урок-репортаж та ін. Задля кращого усвідомлення теоретичних відомостей з синтаксису, для систематизації відповідних знань, розвитку логічного мислення, зв'язного мовлення, навичок виразного читання важливим є використання на уроках високохудожніх текстів, опорних схем, тренажерів, алгоритмів, що відбивають засоби зв'язку слів у словосполученні і реченні, смислові зв'язки і відношення між частинами складного речення.

При вивченні розділу «Відомості із синтаксису та пунктуації» в 5 класі акцентуємо увагу учнів на головних поняттях розділу. Допоможуть нам у цьому різноманітні за змістом і формою ігрові вправи.

«Лінгвістичний ключ»

Запишіть слова. Поясніть уживання м'якого знака та апострофа.

І Баский, хвилюється, донецький, п'ятсот (у кінці першої частини складних числівників не пишеться), стаття, лікарень, масці, бриньчати, гість.

Підкреслити третю від початку букву в кожному слові.

ІІ П'єса, узгір'я, надвечір'я, курйоз, тьмяний, ув'язнений, ад'ютант, цвях, ім'я, яструб'я.

Підкреслити першу букву в кожному слові.

З'ясувати роль розділових знаків у мовленні допоможуть **загадки**.

Ні з ким не стану на борню.

1. Маленька, менша від мишки,

Під час читання там, де треба,

Мову людини зупиню.

Що ж це таке? (Крапка)

2. Він після речення, цитати

Вмостився схожий на гачок.

Він нас примушує питати,

А сам ні пари з уст – мовчок! (Знак питання)

3. Що за знак – стрункий, мов спис,

Він над крапкою завис,

Спонука до оклику.

Хто ж він? (Знак оклику)

• **Комбінаторика**

Гра розвиває творчі здібності, фантазію та мислення школярів, формує в них увагу до слововживання та контексту, зміцнює навички лексичної, граматичної та стилістичної валентності слів, сприяє кращому засвоєнню ними законів логіки рідної мови.

Правила гри.

Учні отримують 5-6 слів, із якими мають скласти речення; головний принцип гри – опорні слова можна варіювати шляхом зміни їхньої частиномовної належності, місця розташування в реченні, граматичної форми тощо. Перемагає той з-поміж учасників гри, хто протягом визначеного часу складає більшу кількість речень. Відзначати в грі варто також авторів найбільш оригінальних, художніх, змістовних речень.

Приклад завдання.

Опорні слова: мова, любити, знати, краса, чистота, берегти.

Красу чистої мови бережи – знатимеш любов. Бережімо в чистоті мову, то знатимемо красу любові. Любити мову – знати і берегти чистоту краси

• **Лінгвістичний феєрверк**

Гра сприяє кращому засвоєнню учнями теорії з синтаксису, зокрема правил розташування слів у реченні, розвиває увагу й спостережливість, уміння

аналізувати мовний матеріал, збагачує лексикон і тренує мовленнєву пам'ять. Гра також учить дітей діяти швидко й цілеспрямовано, ощадливо використовувати час й інтелектуальні зусилля.

Правила гри: учні отримують індивідуально (за групами чи командами) віддруковані аркуші з реченнями, елементи яких розташовано хаотично. Потрібно відновити речення у первісному вигляді, якнайточніше.

1. Пароніми – за/складом/за але/різні/слова звуковим/це і значенням/близькі/вимовою..

2. Сам/люди/шануй/тебе/і/себе/шануватимуть.

Відповіді:

1. Пароніми – це слова, близькі за звуковим складом і вимовою, але різні за значенням.

2. Шануй сам себе, шануватимуть і люди тебе.

•Лінгвостафета

Гра глибоко знайомить учнів із певними мовними явищами шляхом активної діяльності, створює умови для повторення і закріплення знань, але крім навчальних завдань гра має на меті формувати в учнів уміння працювати в команді, швидко орієнтуватися в завданні, аналізувати мовний матеріал. Ми наводимо приклад синтаксичної лінгвостафети, хоча вона може бути лексичною, фразеологічною, морфологічною, словотвірною та ін.

Правила гри.

Клас ділиться на кілька команд. Кожна команда отримує картку із певною кількістю різнотипних завдань, які виконують по черзі всі учасники. Перемагає та команда, яка швидко і правильно виконала завдання.

Схема етапів лінгвістичної естафети:

I учасник. Підкресліть головні й другорядні члени речення.

II учасник. Дайте характеристику членам речення(наприклад: простий підмет, складений іменний присудок, прямий додаток, виражений ...і под.)

III учасник. Охарактеризуйте речення за функціями, емоційністю, зв'язком із дійсністю)

IV учасник. Охарактеризуйте речення за структурою (просте, двоскладне, поширене, повне, неускладнене)

V учасник. Складіть схему речення.

Речення для аналізу до теми «Складносурядне речення»

Усе потомилось, чекає, бажає спочинку, і сонце само поспішає до моря скупатись у хвилях холодних.

Цікавою для дітей є робота в групах – **складання пазла «Плутанка»**. Розгляньте елементи пазла. Знайдіть у реченнях звертання та поставте пропущені розділові знаки, позначте поширені й непоширені звертання. Розфарбуйте елементи пазла двома кольорами. Подумайте і поясніть, чому саме два кольори буде достатньо для виконання цього завдання? (Учні мають обрати два кольори на розрізнення власних і загальних назв). Складіть пазл.

Речення для оформлення пазлів (розділові знаки пропущено).

1.Граї ти Матвію бо я не вмію! 2.Терпи козаچه отаманом будеш. 3.Дай Боже так воювати, щоб шабель не виймати! 4.Чекай грибе і тебе хтось здиба.5.На тобі Гавриле що мені не миле! 6.На тобі небоже що мені негоже! 7.Антошку їж потрошку лиш не з'їж ложку! 8.Ти метелику не дуже б гордився бо сам із гусені вродився.9.Хоч нічого не виходить а ти Марку граї! 10. Хапай Петре поки тепле! 11.Ти рости моя берізонько рости! 12.Хто це сестриці так співає у пшениці?

У 8 класі під час вивчення теми «Вставні слова» можна попрацювати із **«хмарою слів»**, запропонувавши учням завдання скласти по два речення, щоб в одному випадку слово було вставним, а в іншому – членом речення. Можливі слова: на щастя, на диво, на радість, кажуть, як кажуть, чую, по-моєму, поперше, уявіть собі чуєте, здається, сподіваюся та ін..

• **Лови помилку**

Завдання такого типу навчають учнів осмислювати матеріал, контролювати змістову правильність інформації. Шляхом повторення учні пригадують вивчене раніше, тому засвоюють його краще, найдовше. Ця ігрова форма дає змогу тренувати увагу і пам'ять школярів.

Правила гри.

Учням пропонується текст науково-лінгвістичного характеру, який містить умисне введену неправильну інформацію; завдання полягає в тому, щоб знайти помилки й усунути їх. Особливо в складних випадках помилкові твердження у тексті підкреслюються.

Приклад тексту.

Дієприкметник – це *особова* форма дієслова, яка поєднує в собі ознаки дієслова, *іменника* та прикметника. Він *називає предмет* за виконуваною ним дією: «Весь степ червонів проти сонця, ніби вкритий червоним туманом» (І.Нечуй-Левицький). Як і *іменники*, дієприкметники мають категорію часу, виду, стану, особи. Дієприкметник зберігає вид того *іменника*, від якого він утворений (*написання* – написаний). Як і прикметник, дієприкметник має категорію роду й відмінка. За ознакою стану дієприкметники поділяються на *доконані й недоконані*. Кожна з цих груп має *давноминулий*, минулий, теперішній і *майбутній* час.

Важливе значення для самовираження особистості, прояву її креативності, вміння критично мислити має ділова гра. Прикладом може послужити гра, яка підвищує культуру мовлення і поведінки учнів.

• **Театр етикету «Здоровенькі були!»**

Підготовку до участі в цій грі можна здійснювати протягом одного-двох тижнів. Учні поділені на групи по 4-5 осіб, виконують завдання відповідно до визначеної моделі та конкретного завдання, розподіливши між собою обов'язки. Між групами обов'язково проводиться конкурс на кращий сценарій і виступ у театрі етикету, група, що її самими учнями буде визнано найкращою

отримує перемогу, інших відзначають у номінаціях «Артистичні», «Креативні», «Вигадливі».

Завдання до гри «Правила етикету»

Складіть сценки, які б ілюстрували такі правила етикету:

1. Запізнившись на якийсь захід, людина неодмінно має вибачитись перед присутніми, незалежно від того, куди саме вона запізнилася – на приватну зустріч чи на офіційну.
2. Не можна перебивати мовлення іншої людини; якщо ж це трапляється, слід неодмінно вибачитись перед тим, як висловлюватись самому.
3. Коли людина входить у приміщення, першою з присутніми має привітатися саме вона.
4. Щодо присутніх під час розмови людей не можна вживати займенникові форми третьої особи (він, вона, воно, вони), їх маємо називати на імена, прізвища тощо.

• Гумористичний етикет.

Учні, поділені на групи по 2-3 особи, обирають гуморески, сценки, анекдоти, які мають розіграти за ролями, з'ясувавши, які саме правила етикету вони ілюструють. Матеріалом для нашого прикладу може стати добре відома гумореска П.П. Глазового «Кухлик»

Дід приїхав із села, ходить по столиці.

Має гроші — не мина жодної крамниці.

Попросив він:

— Покажіть кухлик той, що з краю. —

Продавщиця:

— Что? Чево? Я не понимаю.

— Кухлик, любя, покажіть, той, що збоку смужка.

— Да какой же кухлик здесь, если это кружка. —

Дід у руки кухлик взяв і нахмурих брови:

— На Україні живете й не знаєте мови. —

Продавщиця теж була гостра та бідова.

— У мене єсть свій язик, ні к чому мне мова. —

І сказав їй мудрий дід:

— Цим пишатися не слід,

Бо якраз така біда в моєї корови:

Має, бідна, язика і не знає мови.

Пропонуємо творчій групі створити сюжет для **рекламного ролика**.

«Продавчиня рекламує кухлик».

• Лист-емоція

Це завдання має диференційований характер.

Напишіть лист автору поезії, висловлюючи думку щодо почутого, використайте емоційно забарвлену лексику.

Перша група висловлює захоплення.

Друга група – подяку.

Третя група – пораду.

Висновок

Провідною метою реформи освіти є підвищення якості знань. Найціннішим результатом є здорова дитина, мотивована на успішне навчання, дослідницьке ставлення до життя; це учень / учениця, які вміють вчитися з різних джерел і критично оцінювати інформацію, відповідально ставитися до себе та інших людей, усвідомлювати себе громадянином / громадянкою України. На основі ключових компетентностей, які має набути учень, сформоване поняття компетентнісного підходу до навчання. Зважаючи на такі особливості сучасного освітнього процесу, учитель здійснює вибір інтерактивних технологій, складовою частиною яких є гра.

Компетентнісний підхід до навчання потребує якомога ширшого різноманіття ігрових форм і методів. Вивчення мовознавчих розділів шкільного курсу значно ефективніший завдяки використанню ігрових технологій, які розвивають творчі здібності, уяву, почуття прекрасного. Адже, як говорив видатний педагог Я.А.Коменський, «треба встановити хороший, легкий, приємний і міцний метод навчання, щоб увесь процес і вправи починалися немовби з гри і думка молоді залучалася нею, наче приманкою, – чим довше, тим глибше»

Без гри немає і не може бути повноцінного розумового розвитку. Гра, поєднана з працею, є рушійною силою в інтелектуальному розвитку дитини. Повноцінне навчання не можна уявити без гри розумових сил, без творчої уяви. Використання ігрових технологій на уроці забезпечує атмосферу співробітництва, порозуміння, доброзичливості, надає можливості реалізувати компетентнісно орієнтоване навчання. Тож незаперечними є слова українського мовознавця, педагога Миколи Вашуленка: «Гра – це є творчість, гра – це є праця, а праця – шлях дітей до пізнання світу».

ЛІТЕРАТУРА

- 1.Басиста Л.С. Ігри на уроках української мови / Л.С.Басиста // Вивчаємо українську мову та літературу .– 2012.–№30.– С.29-33.
- 2.Бойко Н. Застосування ігрових моментів у мовленнєвому розвитку учнів на уроках української мови: (тема «Дієприкметник», 7 клас)/Н.Бойко//Українська мова і література в школі. – 2011.– №7.– С.42-46.
3. Григоренко В. Цікаві ігри та вправи на уроках мови: для 5-6 класів/В.Григоренко//Українська мова та література.–2009.– №42-43.– С.5-11.
4. Коробенко Т.В. Ігрові елементи на уроках української мови (тема «Фразеологія»)/Т.В.Коробенко// Вивчаємо українську мову та літературу .– 2014.– №1-2.– С.9-13.
5. Котенко В.Застосування ігрових та мовленнєвих ситуацій на уроках рідної мови/В.Котенко// Сучасна школа України. Шкільний світ. – 2010.– №9.– С.25-27.
6. Курманська В.А. Інтерактивні ділові ігри на уроках словесності/ В.А.Курманська, Д.П. Водвуденко//Вивчаємо українську мову та літературу .– 2008.–№22-23.– С.21-23.
- 7.Литвиненко О.Г.Ігрові технології на уроках словесності/О.Г.Литвиненко// Вивчаємо українську мову та літературу .– 2011.– №22-24.– С.19-21.
8. Озерна З.С. Ігри та вправи на уроках української мови/З.С.Озерна// Вивчаємо українську мову та літературу.- 2009.– № 8.– С.26-31.
- 9.Панькова Н.Лінгводидактичні ігри «Цікава фонетика» на уроках української мови в 5 класі/Н.Панькова// Українська мова і література в школі. – 2009.–№8.– С.32-35.
- 10.Федоренко В.Л. Енциклопедія інтелектуальних ігор на уроках української мови .– Х.–2011.–432с.

ІНТЕРНЕТ-РЕСУРСИ

<http://uhsirf.blogspot.com/>

<https://kopilkaurokov.ru/>

<https://www.stud24.ru/>

ЗМІСТ

ВСТУП	3
РОЗДІЛ I	
Фонетика. Графіка. Орфоепія. Орфографія	6
РОЗДІЛ II	
Лексикологія. Фразеологія	13
РОЗДІЛ III	
Будова слова. Орфографія. Словотвір	19
РОЗДІЛ IV	
Морфологія. Орфографія.	22
РОЗДІЛ V	
Синтаксис. Пунктуація	30
ВИСНОВКИ	38
ЛІТЕРАТУРА	39