

МІНІСТЕРСТВО ОСВІТИ І НАУКИ УКРАЇНИ
Глухівський національний педагогічний університет
імені Олександра Довженка

Кафедра української мови,
літератури та методики навчання

МАГІСТЕРСЬКА РОБОТА

ІГРОВІ ІНТЕРАКТИВНІ ТЕХНОЛОГІЇ НА УРОКАХ
УКРАЇНСЬКОЇ МОВИ

Виконали:

Журавель Алла Анатоліївна

014 Середня освіта

(Українська мова і література)

Науковий керівник:

доктор педагогічних наук

Кабін Мадина Юріївна

Допущено до захисту:

«13» серпня 2025 року

Звідувач кафедри

[Підпис]

Дата захисту: «13» серпня 2025 р.

Національна оцінка

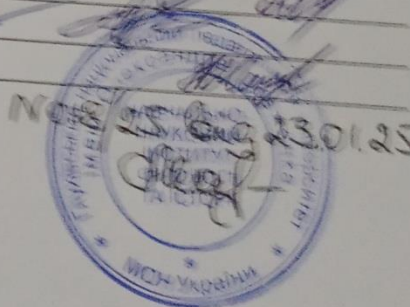
Кількість балів: 93 Оцінка ECTS: A

Підписи членів комісії:

[Підписи членів комісії]

[Підписи членів комісії]

Глухів - 2025



ЗМІСТ

ВСТУП	5
РОЗДІЛ 1. ТЕОРЕТИЧНІ ЗАСАДИ ДОСЛІДЖЕННЯ ІГРОВИХ ІНТЕРАКТИВНИХ ТЕХНОЛОГІЙ НА УРОКАХ УКРАЇНСЬКОЇ МОВИ	11
1.1. Характеристика базових понять ігрових інтерактивних технологій	11
1.2. Ігрові технології як один із різновидів інтерактивного навчання	22
1.3. Використання ігрових технологій в теорії та практиці навчання української мови.....	31
Висновки до першого розділу.....	43
РОЗДІЛ 2. ПРАКТИЧНІ АСПЕКТИ ЗАСТОСУВАННЯ ІГРОВИХ ІНТЕРАКТИВНИХ ТЕХНОЛОГІЙ НА УРОКАХ УКРАЇНСЬКОЇ МОВИ.....	45
2.1. Типологія ігрових технологій на уроках української мови.....	45
2.2. Особливості використання лінгвістичних комп'ютерних ігор на уроках української мови.....	59
2.3. Методичні рекомендації щодо організації уроків української мови з використанням ігрових інтерактивних технологій.....	69
Висновки до другого розділу.....	80
ВИСНОВКИ.....	82
СПИСОК ВИКОРИСТАНОЇ ЛІТЕРАТУРИ	86
ДОДАТКИ.....	95

АНОТАЦІЯ

Журавель А. А. Ігрові інтерактивні технології на уроках української мови. Магістерська робота на здобуття ступеня магістра зі спеціальності 014.01 Середня освіта (Українська мова і література) ННІ філології та історії Глухівського національного педагогічного університету імені Олександра Довженка. Кафедра української мови, літератури та методики навчання. Глухів, 2025. 108 с.

Магістерська робота присвячена дослідженню теоретичних і практичних аспектів використання ігрових інтерактивних технологій на уроках української мови. Актуальність дослідження зумовлена необхідністю впровадження сучасних методів навчання, які сприяють розвитку комунікативних умінь учнів, підвищенню мотивації до вивчення української мови та створенню сприятливого освітнього середовища.

У першому розділі розкрито теоретичні засади ігрових інтерактивних технологій. Представлено характеристику базових понять, проаналізовано ігрові технології як складову інтерактивного навчання, розглянуто їх використання в теорії та практиці вивчення української мови. Зроблено висновок, що ігрові технології є ефективним засобом розвитку пізнавальної активності, творчого мислення та мовленнєвої компетентності учнів.

Другий розділ присвячено практичному аспекту використання ігрових інтерактивних технологій. Розроблено типологію ігор для уроків української мови та визначено особливості застосування лінгвістичних комп'ютерних ігор у навчальному процесі. Сформульовано методичні рекомендації щодо організації уроків із використанням ігор різного формату, таких як рольові, дидактичні, комп'ютерні, спрямовані на розвиток мовних компетенцій та вдосконалення комунікативних навичок учнів.

Ключові слова: ігрові технології, інтерактивне навчання, урок української мови, лінгвістичні ігри, навчальна мотивація, комунікативні вміння, заклад загальної середньої освіти.

ABSTRACT

Zhuravel A. A. Game-Based Interactive Technologies in Ukrainian Language Lessons. Master's thesis submitted for the degree of Master of Education in specialty 014.01 Secondary Education (Ukrainian Language and Literature). Institute of Philology and History, Hlukhiv National Pedagogical University named after Oleksandr Dovzhenko. Department of Ukrainian Language, Literature, and Teaching Methods. Hlukhiv, 2025. 108 pages.

The master's thesis explores the theoretical and practical aspects of using game-based interactive technologies in Ukrainian language lessons. The relevance of the study is determined by the need to implement modern teaching methods that foster the development of students' communication skills, enhance their motivation for learning Ukrainian, and create a favorable educational environment.

The first chapter examines the theoretical foundations of game-based interactive technologies. It provides a characterization of basic concepts, analyzes game technologies as a component of interactive learning, and reviews their application in the theory and practice of teaching Ukrainian. The chapter concludes that game-based technologies are an effective tool for fostering cognitive activity, creative thinking, and students' language competence.

The second chapter focuses on the practical application of game-based interactive technologies. A typology of games for Ukrainian language lessons is developed, and the specifics of using linguistic computer games in the educational process are identified. Methodological recommendations are formulated for organizing lessons that incorporate various types of games, such as role-playing, didactic, and computer-based games, aimed at developing language competence and improving students' communication skills.

Keywords: game-based technologies, interactive learning, Ukrainian language lesson, linguistic games, educational motivation, communication skills, general secondary education institution.

ВСТУП

Актуальність дослідження. Організація найбільш продуктивної структури освітнього процесу, а також створення сприятливого для комунікації психологічного клімату – важливе завдання, розв'язанню якого сприяє застосування інноваційних форм занять, спрямованих на стимулювання активної діяльності учнів. З огляду на це нетрадиційні методики, пов'язані з ігровими інтерактивними технологіями, забезпечують інтенсифікацію та оптимізацію процесу формування мовної компетентності в здобувачів освіти.

Ігрові технології в освітньому процесі є джерелом підвищення навчального інтересу до предметів, формування різних компетентностей, які визначені Державним стандартом базової і повної загальної освіти. Також дуже важливо те, що в процесі використання гри на занятті змінюється підхід до навчання, що теж рекомендується чинними нормативними документами: використовуючи ігрові технології, замість суб'єкт-об'єктної взаємодії (як у класичному, репродуктивному методі навчання) відбувається суб'єктна комунікація.

Ідеї провадження ігрових елементів в навчання останнім часом приділяється все більше уваги. Як відомо, ігри використовуються для залучення учнів шляхом створення проблеми та занурення їх у середовище. У зв'язку з тим, що мотивація та залученість до активної навчальної діяльності є ключовими факторами досягнення успіху в освітньому процесі, потенціал ігрових технологій з погляду їхньої інтеграції в освітній контекст є дуже суттєвим. Ігри мають низку характеристик, які роблять їх привабливими з педагогічної та методичних точок зору. Вони залучають до освітнього процесу всіх учнів, сприяють активній взаємодії та підвищують навчальну мотивацію. Крім того, вони забезпечують необхідну для ефективного навчання інтерактивність (моментальний зворотній зв'язок), що

робить ігри привабливими для школярів, які можуть побачити результат навчальної діяльності «тут і зараз». Успішна інтеграція ігрових технологій, принципів та прийомів до навчального процесу створює комфортні умови навчання та сприяє підвищенню ефективності лінгвістичної освіти.

Вивченням феномена гри займалися різні зарубіжні та вітчизняні дослідники. Серед західних філософів та психологів необхідно відзначити таких учених: Е. Берн, Р. Вінклер, І. Кант, Платон, Г-Х. Гадамер, Ж.-П. Сартр, З. Фройд, Ф. Шиллер, Г. Спенсер, К. Грос, Л. Вітгенштейн та ін. Серед вітчизняних і зарубіжних дослідників, які розглядали гру в аспекті з'ясування її соціальної природи, внутрішньої структури та значення для психічного розвитку людини, можна відзначити Е. Берна, Л. Виготського, Д. Ельконіна, І. Зимню, Г. Костюка, О. М. Леонтьєва, В. Моляка, Ж. Піаже, К. Сєдова, К. Юнга та ін. Розробленню теорії ігрової діяльності в педагогічному процесі присвячені роботи Г. Ващенко, Д. Кавтарадзе, О. Савченко, В. Сухомлинського, С. Шмакова та ін.). Низка дослідників підкреслює важливе значення гри у навчанні української мови та пропонують опис окремих ігор, спрямованих на розвиток мовної та комунікативної компетентності (А. Богуш, Н. Гавриш, Н. Голуб, Ж. Горіна, О. Горошкіна, І. Дроздова, С. Караман, К. Климова, О. Копусь, О. Кучерук, С. Омельчук, Л. Попова, Т. Симоненко, С. Яворська та ін.). Однак серед деяких фахівців все ще існує думка про те, що ігрові технології обмежуються лише моделювання комунікативних ситуацій, і це не зовсім справедливо. Не менш важливий аспект, на який необхідно звернути увагу, полягає в необхідності наповнення ігрової діяльності прагматично актуальним змістом, що відображає запити учнів сучасної школи. Зазначені фактори визначають актуальність дослідження, що і **зумовило вибір теми дослідження «Ігрові інтерактивні технології на уроках української мови».**

Мета дослідження – теоретично обґрунтувати необхідність провадження ігрових технологій на уроках української мови на розробити лінгвістичні ігри та уроки із застосуванням ігрових інтерактивних

технологій.

Завдання магістерської роботи:

- 1) дослідити сутність понять «технології», «метод», «інтерактивне навчання», «ігрові технології»;
- 2) розглянути ігрові технології як один із видів інтерактивного навчання;
- 3) з'ясувати сучасний стан використання ігрових технологій в теорії та практиці навчання української мови;
- 4) здійснити аналіз чинних освітніх стандартів, програм та підручників з української мови для визначення їх потенціалу щодо провадження ігрових технологій;
- 5) розробити типологію ігрових технологій на уроках української мови;
- б) розробити методичні рекомендації щодо організації ігрової інтерактивної діяльності на уроках української мови в закладах загальної середньої освіти.

Об'єкт дослідження: процес вивчення української мови в закладах загальної середньої освіти.

Предмет дослідження: ігрові технології на уроках української мови в закладах загальної середньої освіти.

У результаті дослідження застосовувалися такі **методи:** 1) *теоретичний аналіз* проблеми шляхом вивчення різних джерел – спеціальної психолого-педагогічної, методичної та навчальної літератури, дисертаційних робіт, у яких розглядалися питання застосування гри у процесі навчання;

2) *педагогічний експеримент*, що охоплює: а) систематизацію та узагальнення передового педагогічного досвіду вчителів щодо використання ігрових технологій на уроках української мови; б) спостереження за освітнім процесом щодо застосування ігор на уроках української мови; в) анкетування.

Наукова новизна роботи визначається тим, що обґрунтовано теоретичні засади дослідження ігрових технологій на уроках української мови; з'ясовано сутність поняття «ігрові технології» в аспекті мовної освіти

школярів, розроблено основні вимоги до використання ігрових технологій на уроках української мови; запропоновано методичні рекомендації до організації ігрової діяльності на уроках української мови; досліджено стан готовності вчителів до провадження ігрових технологій на уроках в школі.

Теоретична значущість роботи полягає в тому, що розкрито теоретичну основу організації ігрової діяльності учнів з урахуванням особистісно-діяльнісного підходу, вікових та індивідуальних особливостей здобувачів освіти. Отримані результати та висновки магістерської роботи сприятимуть упровадженню ігрових технологій на уроках української мови в закладах загальної середньої освіти. Комплексність запропонованого підходу до організації ігрової діяльності дає змогу розширити та поглибити уявлення про ігрові технології як різновид інтерактивного навчання.

Практична цінність дослідження: розроблено типологію ігрових технологій на уроках української мови та подано їх класифікацію; подано методичні рекомендації щодо проведення уроків української мови з використанням ігрових завдань та комп'ютерних лінгвістичних ігор. Висновки та матеріали магістерської роботи можуть бути використані як дидактичний матеріал у процесі організації ігрової діяльності на уроках української мови; у методичних рекомендаціях до курсу української мови в закладах загальної середньої освіти; під час розроблення навчально-методичних посібників для вчителів та учнів, у процесі написання здобувачами освіти кваліфікаційних робіт.

Апробація і провадження результатів дослідження. Основні положення і висновки дослідження обговорювалися на: VI Усеукраїнській студентсько-викладацькій науково-практичній інтернет-конференції з міжнародною участю «Сучасні тенденції та перспективи мовно-літературної освіти в Україні» (м. Глухів, 15–16 лютого 2024 р.), Усеукраїнській студентській науково-практичній конференції «Тарас Шевченко і виклики сьогодення: постать, рецепція, роль» (м. Миколаїв, 7 березня 2024 р.), Усеукраїнській студентській науково-практичній конференції «Актуальні

проблеми лінгвістики та лінгводидактики» (м. Умань, 18 квітня 2024 р.), Всеукраїнській студентській науково-практичній інтернет-конференції «Актуальні проблеми організації освітнього процесу в умовах сьогодення» (м. Чернігів, 11 квітня 2024 р.), I Всеукраїнській студентсько-викладацькій науково-практичній конференції «Початкова школа в новій освітній реальності: традиції й інновації, проблеми й перспективи» (м. Полтава, 18–19 квітня 2024 р.), XII Всеукраїнських науково-педагогічних читань молодих учених і здобувачів освіти іноземними мовами «The 21st Century Challenges in Education and Science» (м. Глухів, 18–19 квітня 2024 р.), II Всеукраїнській науково-практичній конференції «Початкова освіта в парадигмі Нової української школи: виклики часу» (м. Глухів, 25 квітня 2024 р.), Звітній науково-практичній конференції викладачів, докторантів, аспірантів та молодих учених, здобувачів вищої та фахової передвищої освіти «Наука та освіта в умовах війни: Глухівський національний педагогічний університет імені Олександра Довженка» (м. Глухів, 23–24 травня 2024 р.), Всеукраїнській науково-теоретичній інтернет-конференції «XI Довженківські читання: «Олександр Довженко й українська культура: історія, традиції, сучасність», (м. Глухів, 24–25 жовтня 2024 р.), Всеукраїнській студентській науково-практичній інтернет-конференції «Розвиток особистості молодшого школяра: сучасні реалії та перспективи» (м. Івано-Франківськ, 7–8 листопада 2024 р.), Усеукраїнській науково-практичній конференції з міжнародною участю «Динамічні процеси в лексиці та граматиці слов'янських мов» (м. Умань, 20 листопада 2024 р.), Всеукраїнській науково-практичній конференції «XII Волошинські читання. Шкільна літературна освіта: традиції і новаторство» (м. Київ, 5 грудня 2024 р.), I Міжрегіональній науково-практичній конференції «Педагогічна майстерність учителя та інноваційні стратегії навчання» (м. Суми, 20 листопада 2024 р.).

За результатами конференцій надруковано тези і статтю:

Журавель А. А. Ігрові інтерактивні технології на уроках української мови. *Науковий потенціал дослідника: філологічні та методичні пошуки* :

збірник наукових праць викладачів і студентів. Вип. XII. Глухів, 2024, С. 311–317.

Журавель А. А., Кабиш М. Ю. Ігрові технології на уроках української мови. *Актуальні проблеми організації освітнього процесу в умовах сьогодення* : матеріали всеукраїнської студентської науково-практичної інтернет-конференції, Чернігів, 11 квітня 2024 р. С. 56–58.

Журавель А. А. Особливості використання лінгвістичних комп'ютерних ігор на уроках української мови. *Наука та освіта в умовах війни: Глухівський національний педагогічний університет імені Олександра Довженка* : збірник матеріалів звітної науково-практичної конференції здобувачів вищої та фахової перед вищої освіти, Глухів, 23-24 травня 2024 р., С. 296–298.

Структура дослідження. Магістерська робота складається зі вступу, двох розділів, висновків, списку використаної літератури (103 позиції) та додатків. Загальний обсяг роботи – 108 сторінок, із них – 82 основного тексту.

РОЗДІЛ 1

ТЕОРЕТИЧНІ ЗАСАДИ ДОСЛІДЖЕННЯ ІГРОВИХ ІНТЕРАКТИВНИХ ТЕХНОЛОГІЙ НА УРОКАХ УКРАЇНСЬКОЇ МОВИ

1.1. Характеристика базових понять ігрових інтерактивних технологій

З метою з'ясування особливостей ігрових технологій та оптимізації процесу досягнення мети навчання необхідно з'ясувати сутність та розмежувати такі поняття, як «метод», «технологія», «методика».

З'ясування специфіки цих понять дозволить підготувати теоретико-методологічну основу для систематизації та категоризації ігрових технологій.

У педагогіці та лінгводидактиці щодо **методу навчання** немає загальноприйнятого підходу до його трактування, що можна пояснити тим, що він є багатовимірним педагогічним явищем, тобто характеризується різноманітними особливостями, розглядається в різних аспектах, охоплює різні відношення в освітньому процесі.

У тлумачному словнику «метод» трактується як «прийом або система прийомів, що застосовується в якій-небудь галузі діяльності» [12, с. 522].

Під «методом» у педагогіці розуміють спосіб досягнення головної мети, «сукупність певних правил, прийомів, способів, норм пізнання та дії. Метод дисциплінує пошук істини, дозволяє економити сили та час, рухатися до мети найкоротшим шляхом» [80, с. 56]. У такому значенні ігровий метод, оснований на психологічній зацікавленості учнів, сприяє ефективності навчання (порівняно з деякими іншими традиційними методами) шляхом підвищення мотивації учнів.

Студіювання науково-методичних праць О. Біляєва, О. Потапенка, С. Карамана, О. Кучерук, М. Пентилюк, С. Яворської та ін. засвідчило, що в сучасній лінгводидактиці розглядається у вузькому (як спосіб навчання) та

широкому значенні (як сукупність способів і засобів навчання, організованих відповідно до педагогічної концепції: методика, загальний метод, методична система). Таке неоднозначне трактування окресленого поняття призводить до неоднозначних, часом суперечливих висловлювань та узагальнень учених-методистів.

На думку С. Бондар, найбільш специфічними рисами методу є такі: метод навчання – це засіб одержання інформації та оволодіння здобувачами освіти необхідними компетентностями; спосіб взаємодії вчителя й учнів, управління навчально-пізнавальною діяльністю школярів; сукупність прийомів, операцій, дій, необхідних для одержання результатів спільної діяльності педагога та дітей; спосіб і форма викладу змісту навчального матеріалу відповідно до індуктивно-дедуктивної логіки його розгортання; засіб визначення пізнавальної самостійності й активності школярів, спосіб мотивації та стимулювання до учіння, засіб емоційних переживань дітей та формування оцінних суджень [5, с. 492–493]. Варто зауважити, що інноваційні методи навчання – це не тільки новостворені методи, які набули поширення в теорії та практиці, а й традиційні, що набувають нового переосмислення та якості в процесі адаптації до сучасних умов освітнього середовища.

На сучасному етапі розвитку української лінгводидактики відбувається переосмислення методу навчання, яке починає трактуватися в широкому значенні як сукупність форм, способів, засобів навчання, які функціонують згідно з певною концепцією, тобто відбувається заміна поняття «метод» на «технологія навчання» чи «лінгвометодична технологія».

Можемо констатувати, що такі поняття, як «метод навчання», «технологія навчання», «методика навчання» є органічно взаємопов'язаними елементами. Зокрема, методи навчання обумовлюють та проєктують внутрішньопредметні освітні технології. Сукупність взаємозалежних методів навчання, що зорієнтовані на визначений освітній результат, є основою навчальної технології. З огляду на це необхідно чітко виокремлювати

поняття «**технологія навчання**», що сприятиме розвитку інноваційних підходів до модернізації освітнього процесу.

Поняття «технологія» має різні інтерпретації. У «Словнику української мови» «*технологія*» характеризується : 1. Сукупність знань, відомостей про послідовність окремих виробничих операцій у процесі виробництва чогось-небудь. Технологія – прикладна наука про методи перетворення сировини або напівфабрикатів у готовий виріб; Навчальний предмет, що викладає ці знання, відомості. 2. Сукупність способів обробки або переробки матеріалів, виготовлення виробів, проведення різних операцій тощо [85, с.106].

Це словникове визначення технології зорієнтоване на виділення технологій матеріального виробництва. У процесі дослідження ми спиралися на власне психологічний та педагогічний складник технології.

Технологія – це фіксована сукупність прийомів практичної діяльності, що призводить до заздалегідь визначеного результату. Технологія є зовнішньою формою методики, системою інструментальних дій, заснованою на прогностичному знанні про механізми отримання бажаного результату. Технологія як інструментальний складник навчання є операційним процесом людської діяльності, який дозволяє отримувати одні й ті самі результати всім індивідам, які оволоділи технологією. У цьому значенні метод і технологія є феноменами об’єктивними, максимально абстрагованими від умов навчання.

У педагогіці трапляються різні поняття: «педагогічна технологія», «освітня технологія», «технологія навчання», «технологія виховання», «технологія розвитку особистості», «технологія педагогічного впливу» та ін.

Освітні технології – це система діяльності вчителя та учнів в освітньому процесі, побудована на конкретній ідеї відповідно до визначених принципів організації та взаємозв’язку цілей змісту методів. У досвіді роботи закладів освіти та інших освітніх систем використовуються різні види освітніх технологій, зокрема й ігрові технології.

Зіставимо поняття «**методика навчання**» і «**технологія навчання**». У сучасній науковій літературі основна причина заміни терміна «методика

навчання» на «технологію навчання» часто пояснюється тим, що, незважаючи на значний арсенал методик, що подаються як нові, перспективні, високі та стабільні результати в оволодінні навчальним предметом досягаються не завжди і не всіма учнями. Педагог, зацікавлений у результативності та успішності своєї праці (а в умовах модернізації освіти ці вимоги до нього висувуються більш наполегливо), шукає свої прийоми, методики, зручні та особливо ефективні, що потребує чимало зусиль та часу. Часто практична робота з методик, що розробляються, не відповідає вимогам до рівня підготовки учнів. І в цьому контексті саме технологія називається альтернативою методиці навчання.

На основі аналізу праць із педагогіки та лінгводидактики [4;17; 33; 45; 48; 49; 60] узагальнимо основні позиції щодо співвідношення зазначених категорій:

- вони ідентичні або як мінімум взаємозамінні;
- поняття «технологія» – ширше, ніж поняття «методика», остання може розглядатися як елемент технології;
- методика розглядається у межах загальної технології, виступаючи інколи вихідним пунктом розроблення педагогічної технології;
- технологія є логічним ядром, специфічною основою методики;
- технологія – форма реалізації методики;
- технологія – раціональне та стабільне поєднання операцій для отримання продукту (синонімічне поняття – «конкретна методика», наприклад «методика навчання української мови»);
- одна і та ж технологія може бути основою для побудови різноманітних методик, допускається можливість використання різного методичного інструментарію для одного і того ж технологічного ланцюжка і, навпаки, в основу однієї методики може бути покладено кілька різних технологій;
- технологія існує самотійно, незалежно від методики, що не співвідноситься з цілісною системою організації діяльності; вона

підпорядковується свідомо обраній стратегії та тактиці діяльності.

Якщо говорити про методику як про підхід до навчання, то поняття «методика» та «технологія» справді близькі (особливо якщо йдеться про педагогічну технологію), але необхідно зауважити, що у терміні «технологія» враховано принцип технологічності в методичній системі навчання, спрямованість на ефективний результат.

Періодично в науковій літературі порушується питання про можливості ідеалізації, удосконалення методики, а саме її «перетворення» на технологію. Існують такі погляди:

1. Метод може називатися технологією, але не кожен. Не будь-яка методика може бути за певних умов перетворена на технологію. Тобто технологією може називатися методика вищого рівня, якості, ефективності.

2. Ні педагогічний досвід, ні методичні розробки не втрачають своєї значущості, вони мають лише отримувати нову «технологічну» оболонку та нові обґрунтування. Ефективність методики залежить від рівня її технологічності. Тобто йдеться не про необхідність перетворення методики на технологію, а про надання їй такої якості як технологічність, що можливо за умови дотримання технологічного циклу.

3. Перетворення методики на технологію неможливе через занадто велику різницю. Предметом методики є методи навчання, їхня сукупність. Технологія навчання – це докорінна перебудова всього, що стосується процесу навчання, принципово інший підхід до його організації [49; 63; 68; 75].

Аналіз теоретичних праць засвідчив, що методика навчання дає відповідь на такі класичні запитання: *Що вивчати? Як? З якою метою?* Отже, **методика** є системою науково доведених форм, принципів, методів і допоміжних засобів навчання, які педагог повинен обрати відповідно до основною мети й цілей уроку, змістового наповнення теми, рівня складності опанування теоретичного матеріалу та особистої методичної майстерності.

Методика є системою відібраних для досягнення головної мети методів і технологій та саму процедуру їх застосування в конкретних умовах, що робить методику феноменом суб'єктивним, що враховує специфіку аудиторії (ступінь психологічної та інтелектуальної готовності до навчання, мотивацію тощо), реальні умови навчання, професійні можливості та інтереси вчителя. Спільним між цими поняттями є прагнення до підсумкового результату (матеріальному, інформаційному) до досягнення головної мети.

Н. Голуб зазначає, що методика навчання – це «модель навчального процесу, що інтегрує зміст навчання і навчальну технологію» [78, с. 306]. У понятті «технологія навчання» (основне завдання: *Як досягти навчального результату?*) відтворюється перенесення в галузь освіти виробничого підходу до побудови навчального процесу та його технологізації; це послідовне провадження заздалегідь спроектованого навчального процесу, *система форм, способів і засобів досягнення чітко визначених цілей, із подальшим діагностуванням навчально-виховних результатів.*

Отже, під **технологією навчання** мови необхідно розуміти *сукупність дидактичних форм, методів і засобів, пов'язаних із проектуванням, організацією та проведенням навчального процесу, що сприяє досягненню суб'єктами освітнього процесу визначеного результату, що спрямований на формування особистості, яка володіє ключовими компетентностями.*

У цьому значенні ігровий метод та ігрова технологія спрямовані на досягнення таких результатів: активізація пізнавальної діяльності, підвищення мотивації та якості успішності, розвиток навичок самоконтролю, підвищення активності та ініціативності та – як результат – формування високого рівня мовної та комунікативної компетенцій.

Технологія в цьому контексті буде охоплювати систему операцій чи дій, ретельно спланованих, продуманих для досягнення мети навчання. Сукупність взаємозумовлених методів і технологій, спрямованих на досягнення конкретної мети, становить методику навчання.

Позначимо ще один важливий аспект, пов'язаний із поняттям ігрової діяльності. У сучасній педагогічній і методичній літературі ігрові методи відносять як до активних, так і до інтерактивних методів навчання. Багато дослідників активні та інтерактивні методи ототожнюють, проте ці методи не є однаковими, оскільки вони різняться на підставі видової приналежності гри та форми її реалізації. Виділяються серед активних методів дидактичні ігри, що характеризуються чіткою регламентованістю та відсутністю вироблення логічного ланцюжка для вирішення проблеми [14, с.47].

Інтерактивні ігри орієнтовані на взаємодію учнів один з одним (ділові, рольові, імітаційні тощо). Інтерактивні методи можна розглядати як найсучаснішу адаптовану форму активних методів.

Останнім часом набув поширення ще один термін – **інтерактивне навчання**. Термін *interactive learning* (англ.) означає навчання, засноване на активній взаємодії із суб'єктом навчання (провідним, учителем, тренером, керівником). Фактично воно є одним із варіантів (моделей) комунікативних технологій: їх класифікаційні параметри збігаються. Інакше кажучи, інтерактивне навчання – це навчання з добре організованим зворотним зв'язком суб'єктів та об'єктів навчання, з двостороннім обміном інформацією між ними.

Інтерактивні методи навчання – *система правил організації продуктивної взаємодії учнів між собою та з учителем у формі навчальних, ділових, рольових ігор, дискусій, у яких відбувається засвоєння нового досвіду та отримання нових знань*.

Використання інтерактивних методів навчання на уроці дозволяє вирішувати такі завдання: активно залучати кожного учня в процес засвоєння навчального матеріалу; підвищувати пізнавальну мотивацію школярів; навчати навичкам успішного спілкування (вміння слухати та чути один одного, вибудовувати діалог, ставити питання на розуміння); розвивати навички самостійної навчальної діяльності (уміння визначати провідні та проміжні завдання, передбачати наслідки свого вибору, давати йому

об'єктивну оцінку); виховувати лідерські якості; вчити працювати з командою та в команді; бути відповідальним за спільну та власну діяльність щодо досягнення результату.

Інтерактивне навчання – це навчання за допомогою досвіду: переживання учасниками конкретного досвіду (гра, вправа, ситуація), осмислення отриманого досвіду, його узагальнення, застосування на практиці.

Основні особливості інтерактивного навчання: активізація пізнавальної діяльності; самостійний пошук розв'язання проблеми; зміна ролі вчителя на роль організатора чи консультанта; діалоговий характер.

Інтерактивне навчання є діалоговим, у якому здійснюється активна взаємодія між вчителем та учнем. З іншого боку, воно є спеціальною формою організації пізнавальної діяльності, у якій простежуються конкретні й прогнозовані цілі. Однією з них є створення комфортних умов для навчання, у яких школярі відчують свою інтелектуальну спроможність й успішність, що забезпечує продуктивність процесу навчання.

Можемо констатувати, що особливість інтерактивного навчання виявляється в тому, що освітній процес відбувається в умовах активної та постійної взаємодії всіх учасників навчання на основі співпраці, взаємонавчання: учитель – учень, учень – учень. Водночас учитель та учень є рівноправними суб'єктами освітнього процесу.

Під час інтерактивного навчання майже всі здобувачі освіти залучені до процесу пізнання, в учнів є можливість розуміти та рефлексувати з приводу того, що вони знають і думають. Спільна діяльність учнів у процесі пізнання, засвоєння навчального матеріалу означає, що кожен учасник робить свій внесок, у результаті – відбувається обмін знаннями, ідеями, способами діяльності в атмосфері доброзичливості та взаємної підтримки, що дозволяє не лише отримувати нові знання, а й розвиває пізнавальну діяльність, переорієнтовує її на вищі форми кооперації та співробітництва.

Інтерактивна діяльність під час уроків передбачає організацію та

розвиток діалогового спілкування, що веде до взаєморозуміння, взаємодії, до спільного вирішення спільних, але значущих для кожного учасника завдань. Інтерактив унеможлиблює домінування однієї людини, панування однієї думки над іншою. У процесі діалогового навчання учні навчаються критично мислити, вирішувати складні проблеми на основі аналізу обставин та відповідної інформації, зважувати альтернативні думки, приймати продумані рішення, брати участь у дискусіях, спілкуватися з іншими людьми. Для цього на уроках вчитель організує індивідуальну, парну та групову види роботи, застосовує метод дослідних проєктів, рольові ігри, проводить роботу з документами та різними джерелами інформації, використовує творчі види роботи.

Інтерактивне навчання → навчання, занурене у спілкування → зберігає кінцеву мету та основний зміст предмета → видозмінює форми та прийоми організації уроку.

Існують різноманітні форми інтерактивного навчання. До них відносять навчальні ігри (ігри-метафори, ілюстративні ігри), використання громадських ресурсів, соціальні проєкти та позааудиторні заходи, рольові ігри, нестандартні уроки (мовний експрес, урок-пошук; урок-роздум; урок-ринг; урок відкритих думок; урок-турнір та ін.).

У таблиці «Класифікація інтерактивних технологій навчання» відображені переваги та обмеження використання цих технологій на практиці.

Таблиця 1.1

Класифікація інтерактивних технологій навчання

Назва технології	Переваги	Недоліки
Лекція - усна форма або із застосуванням сучасних технічних засобів презентація	Незамінна під час передачі порівняно значного обсягу інформації у	Відсутність зворотних зв'язків

тощо.	структурованій формі	
Семінар – колективне обговорення проблеми або теми в різних формах	Активізація сприйняття інформації шляхом взаємодії вчителя та учня.	Обмеження за тривалістю, кількістю учасників, їх підготовленістю.
Імітаційна гра – модель певного середовища, що визначає поведінку людей та механізми їх дій в екстремальних ситуаціях («Конфлікт», «Робінзон» та ін.).	Дозволяє отримати навички адаптації до нового середовища	Учитель, який не володіє комунікативною компетентністю, не навчить новому досвіду
Ділова гра – модель взаємодії учнів у процесі досягнення цілей, що імітують рішення комплексних завдань у конкретній ситуації.	Дозволяє оволодіти системою навичок, умінь, моделями поведінки та соціально-психологічних відносин у реальній ситуації.	Не завжди розроблено механізм пізнавальної та розумової діяльності учасників, що провокує вчителя використовувати лише свій досвід та інтуїцію (не завжди результативно)
Рольова гра – метод інсценування	Власні переживання запам'ятовуються яскраво і зберігаються протягом тривалого часу	Гра містить ризик і приносить результат тільки тоді, коли група готова до неї залучитися. Не завжди вдається відтворити реальну

		життєву ситуацію
Евристичні технології генерування ідей: «мозковий штурм», синектика, асоціації (метафори)	Ідеї генерують усі учасники процесу; активізуються інтуїція та уява, відбувається вихід за межі стандартного мислення	Невміле керівництво з боку вчителя може призвести до уникнення реальної проблеми, втрати часу, слабкого синергетичного результату та ін.
Тренінг – активне оволодіння знаннями, вміннями та навичками, а також їх розвиток.	Дозволяє за короткий проміжок часу опанувати практичні ефективні вміння та навички.	Спрямований на оволодіння тільки вузькоспеціальними навичками без засвоєння загальних моделей та методів роботи.

Застосування інтерактивних методів навчання дозволяє: формувати інтерес до предмета, що вивчається; розвивати самостійність учнів; збагачувати соціальний досвід здобувачів освіти шляхом переживання життєвих ситуацій; комфортно почуватися на заняттях; учням виявляти свою індивідуальність у навчальному процесі.

Упровадження інтерактивних технологій вимагає від учителя розуміння суті моделі навчання, вміння старанно планувати свою роботу, значної кількості часу, особливо на початковому етапі. Вводити елементи інтерактивних технологій на окремих уроках необхідно поступово, починаючи з найпростіших: із роботи в малих групах, парах, трійках, «мозковий штурм», «мікрофон» та ін.

Педагогу необхідно усвідомити, що **змістом** такого уроку є програмний матеріал; **метою** – реалізація навчальних цілей, загальний

розвиток учнів, надання кожному з них оптимальної можливості в особистому становленні та розвитку, розширення можливостей самовизначення; *результатом* – створення дидактичних умов для ситуації успіху дитини в процесі навчальної діяльності, збагачення його мотиваційної, інтелектуальної та інших галузей.

Отже, у процесі дослідження ми з'ясували сутність понять «метод», «методика», «технологія», «інтерактивне навчання», що сприятиме усвідомленню особливостей провадження ігрових технологій на уроках української мови.

1.2. Ігрові технології як один із різновидів інтерактивного навчання

Ігрова стратегія – одна з найскладніших і творчих освітніх технологій, а тому – одна з найцікавіших щодо застосування та засвоєння матеріалу.

З освітньої точки зору, гра – це спосіб групового діалогічного дослідження можливостей дійсності в контексті особистісних інтересів [35, с. 152]. Отже, гра – це інтерактивний метод, який дозволяє навчатися на власному досвіді шляхом спеціально організованого та регульованого «проживання» життєвої та професійної ситуації.

Ігрові педагогічні технології складаються з проблемного навчання (створення на уроках проблемної ситуації), різнорівневого навчання (педагог приділяє увагу сильним учням та допомагає слабшим), проектних методів навчання (розвивають творчі здібності школярів), дослідницьких методів (учні самостійно поповнюють знання, формується їх погляд на світ), використання ділових та рольових ігор (розширюється кругозір, формуються навички та вміння), навчання у співпраці (робота в команді), інформаційно-комунікаційних технологій (використання інтернет-ресурсів).

Особливість гри як педагогічного прийому виявляється в тому, що, окрім засвоєння матеріалу, учень може бути особисто залучений до навчального процесу. Ігрові технології як частина педагогічного процесу

охоплюють досить значну групу прийомів та методів проведення занять, представлених різноманітними навчальними іграми. Відмінність педагогічної гри від звичайної в тому, що гра, запланована під час уроку, має певну мету (найчастіше – розвивальну, навчальну чи виховну) і результат, який чітко відповідає запланованій меті.

Безперечний плюс ігрової технології в тому, що гра, на відміну від стандартного уроку, на перший погляд (з точки зору гравця-учня) не має очевидної навчальної мети. У грі для учасників більш важливий процес, ніж результат. Варто сказати про те, що, на відміну від традиційного заняття (яке найчастіше проводиться як класичне заняття класно-урочної системи), усі учні перебувають у процесі активної комунікації. У процесі навчальної гри школярі здобувають деякі необхідні навички для подальшого життя.

До основних **принципів використання ігрових інтерактивних технологій** можна віднести:

систематичність (використання ігрових завдань протягом усього навчання з метою повторення лексичного та граматичного матеріалу);

тематична доцільність (зміст гри має бути співвіднесено з матеріалом, що вивчається);

свідомість та активність (навчання повинно мати двосторонній процес, у якому використовується індивідуальна, групова та колективна форма роботи);

спрямованість на креативність (необхідна реалізація творчого підходу до ігрової діяльності з боку кожного учасника навчальної комунікації).

Можна виділити такі **функції ігрової технології** у межах навчальних занять.

Навчальна функція ігрових технологій повністю залежить від предмета, тематики занять та поставлених педагогічних завдань. Якщо розглядати ігрові технології без зв'язку з конкретним предметом, то навчальна функція найчастіше передбачає розвиток творчого мислення учнів за допомогою моделювання певних життєвих ситуацій, з якими учні можуть зіткнутися в

майбутній професійній діяльності.

Підвищення інтересу до вивчення предмета. Мотиваційна функція гри може поєднуватися з розважальною. Гра як інструмент педагогічної технології дозволяє учням не лише вивчати новий матеріал, а й отримати задоволення від процесу гри.

Виховна функція полягає в характері ігрової діяльності, у наслідуванні певного зразка прийнятної поведінки в конкретній ситуації.

Комунікативна функція. Більшість ігор розраховані на групову роботу учнів, тому гра на занятті може сприяти формуванню позитивного мікроклімату навчальної групи. Також гра може бути одним із способів самовираження школярів, що сприяє певною мірою реалізації учня як особистості.

Рефлексивна функція. Кожен учасник гри постійно оцінює свої дії та вчинки інших учнів, співвідносить себе з іншими учасниками освітнього процесу, аналізує свої дії та дії інших гравців.

Корекційна функція. Гра може бути не тільки способом підвищення мотивації до вивчення предмета, а й варіантом вирішення певних виховних моментів: рольові ігри можуть допомогти у вирішенні комунікативних проблем. Також гра може допомогти учням впоратися зі страхом невдачі (отримання поганої оцінки, дати неправильну відповідь перед усією групою тощо), тобто гра може бути своєрідною ситуацією успіху для учня. Окремо, у межах корекційної функції, можна розглядати психокорекційну функцію, яка полягає в цінності комунікації, у можливості оцінити не тільки дії іншої людини, а й у здатності співчувати та співпереживати товаришу.

Культурологічна функція полягає в ознайомленні з історією, звичаями, традиціями країни, у якій живе учень. У межах культурологічної функції гри можна говорити і про соціокультурний чинник. З позиції носія мови – про престиж володіння рідною мовою на високому рівні.

У навчанні української мови ігрові інтерактивні технології сприяють вирішенню багатьох комунікативних завдань, дозволяють моделювати

конкретні ситуації спілкування (рольові ігри, проекти), що готує учнів до взаємодії в соціальному середовищі, комунікації. Ігрові завдання припускають різноманітні види (внутрішньогрупові, міжгрупові) активності школярів, які є вирішальною умовою ігрової ефективності взаємодії. Грамотне використання ігрових технологій дає можливість учителю досягати запланованого результату з максимальною точністю [44, с.34].

Роль ігрової технології в навчальному процесі залежить від розуміння вчителем цілей та функцій ігор. Кожна педагогічна гра має певні цілі та завдання. Гра може бути спрямована на те, щоб закріпити вивчений або повторити раніше засвоєний матеріал, ігрова діяльність на уроці може бути спрямована на розвантаження зорового або опорно-рухового апарату дитини. Педагогічна гра може бути використана за умови, якщо дітям потрібний невеликий відпочинок після складної роботи, яка потребує напруження (написання диктанту, твору, переказу тощо).

Безпосередньою метою педагогічної технології ігрової форми навчання є цілеспрямований розвиток особистості. Визнаними в усьому світі як найвищі цінності особистості та суспільства, які відображаються в ігровій технології, є цінності вільного спілкування, взаємної довіри, актуальної практичності знань, інтелектуального змісту та процесу гри, захопливого ігрового процесу.

Ігрова технологія спрямована на те, щоб навчити школяра усвідомлювати мотиви свого навчання, поведінки у грі та в житті, тобто формувати цілі та програми самостійної діяльності та передбачати її найближчі результати. Поступове усвідомлення мотивів своєї діяльності викликає у того, хто грає, сильне почуття особистої зацікавленості та стійке бажання довести розпочату справу до кінця. Одна з особливостей ігрової технології в тому, що в цілому позитивний результат щойно проведеної гри завжди можна повторити. У цьому одна з важливих цінностей ігрової технології.

З погляду отримання соціального досвіду ігрова технологія незамінна

для набуття учнями навичок прийняття відповідальних рішень у різноманітних складних життєвих ситуаціях. Гра – це модель, яка запускає соціальну взаємодію на різних рівнях і з різним змістом, що «змушує» гравців, ураховуючи ситуацію, що складається, брати на себе відповідальність і приймати конкретне рішення. І головне – після цього повністю відповідати за його наслідки.

У процесі ігрової взаємодії відбувається налагодження відносин між учасниками гри та педагогами, оскільки ігрова взаємодія передбачає неформальне спілкування і дозволяє розкривати і тим, і іншим свої особисті якості, найкращі риси свого характеру. Ігрова технологія гуманізує відносини, призводить до створення нових колективних, індивідуально-групових, індивідуальних форм виховної діяльності. Успішно проведена гра, а тим більше система таких ігор, підвищує самооцінку учасників, оскільки в них з'являється можливість від слів перейти до конкретної справи та перевірити свої здібності. Гра змінює ставлення до навколишньої дійсності, ігрова практика знімає страх перед невідомістю, тому що в учасника гри з'являється соціальний досвід [61].

Як будь-яка технологія, ігрова діяльність має не тільки переваги, а й недоліки, що представлені в таблиці 1.2.

Таблиця 1.2.

Переваги та недоліки ігрових технологій

Позитивні якості ігрових технологій	Недоліки ігрових технологій
Дозволяють урізноманітнити види діяльності на уроці та активізувати навчальний процес.	Підготовка заняття із застосуванням ігрової технології потребує набагато більше часу, ніж класичний урок.
В учнів виникає мотивація до вивчення предмета.	Учні можуть бути зосереджені на перемозі в грі, а не на засвоєнні матеріалу.

<p>Навчальний процес побудовано таким чином, що за допомогою ігрових видів діяльності забезпечуються міжпредметні зв'язки.</p>	<p>Не на кожному занятті можна використовувати ігрові методи навчання. Не в кожній групі можливе проведення занять із використанням ігрових технологій.</p>
<p>Під час проведення ділових ігор, що моделюють реальні ситуації, може бути скорочено час з накопичення життєвого досвіду.</p>	<p>Не можна часто використовувати ігрові методи навчання.</p>
<p>Розвиток комунікативних навичок в учнів.</p>	<p>Є ймовірність, що учні, на заняттях з якими дуже часто використовувалися ігрові технології, гірше виконуватимуть звичайну роботу (вивчення правил, виконання вправ для закріплення отриманих знань, написання диктантів, переказів, творів та ін.).</p>
<p>Створюються дружні взаємини в колективі та поліпшується психологічний клімат у навчальній групі.</p>	<p>Якщо в навчальний процес вводиться хоча б одна гра, то найчастіше доводиться змінювати методикау навчання. Насамперед це стосується ділових ігор, які вимагають досить серйозної самостійної підготовки учнів.</p>
	<p>Учасник гри може почати компенсувати у грі свої життєві невдачі. Це пов'язано з некоректною побудовою заняття із застосуванням ігрової технології та невиправданим</p>

	використанням великої кількості ігор, що передбачають дію за шаблоном.
	Учитель бере активну участь під час підготовки до гри та наприкінці проведення заняття (під час підбиття підсумків – рефлексії).
	Успіх реалізації ігрової технології залежить насамперед від особистості та професійної майстерності педагога

Дидактична мета ставиться перед учнями у формі ігрового завдання; навчальна діяльність підпорядковується правилам гри; навчальний матеріал використовується як її засіб, у навчальну діяльність вводиться елемент змагання; успішне виконання дидактичного завдання пов'язується з ігровим результатом [61; 77].

Аналіз наукових розвідок педагогів і методистів дозволив узагальнити теоретичні дослідження та узагальнити класифікацію ігор, що відображено в таблиці 1.3.

Таблиця 1.3.

Класифікація ігор

За видом діяльності:	<ul style="list-style-type: none"> • фізичні • інтелектуальні • трудові • соціальні • психологічні
За характером педагогічного процесу:	<ul style="list-style-type: none"> • навчальні, тренувальні, контролюючі та узагальнювальні; • пізнавальні, виховні,

	розвивальні; <ul style="list-style-type: none"> • репродуктивні, продуктивні, творчі; • комунікативні, діагностичні, профорієнтаційні та ін.
За характером ігрової методики:	<ul style="list-style-type: none"> • предметні • рольові • імітаційні
За ігровим середовищем:	<ul style="list-style-type: none"> • з предметами, • без предметів, • комп'ютерні та ін.

На уроках української мови виділяють такі найбільш поширені види дидактичних ігор:

Ігри-вправи. Вони вдосконалюють пізнавальні здібності учнів, сприяють закріпленню навчального матеріалу, розвивають вміння застосовувати їх у нових умовах. Приклади ігор-вправ: кросворди, ребуси, вікторини.

Ігри-подорожі. Ці ігри сприяють осмисленню та закріпленню навчального матеріалу. Активність учнів у цих іграх може бути виражена у формі дискусій, творчих завдань, висловлювань гіпотез. Учні пишуть щоденники, листи, збирають різноманітний матеріал пізнавального характеру. Відмінна риса цих ігор – активність уяви, що забезпечує своєрідність цієї форми діяльності.

Ігри-змагання. Такі ігри охоплюють усі види дидактичних ігор. Учні змагаються, розподілившись на команди. Вони використовуються для закріплення та узагальнення отриманих знань, а також для перевірки сформованості вмінь і навичок учнів. Введення ігрового сюжету дозволяє активізувати увагу класу [56].

Ігрові форми добираються за тематичним принципом для кожного розділу:

- ігрові завдання, спрямовані на відпрацювання та закріплення орфоепічних норм;
- лексико-фразеологічні ігри;
- ігрові завдання, спрямовані на відпрацювання орфографічних та пунктуаційних норм;
- ігри з морфеміки та словотвору [35;40;66].

Визначення характеру гри на уроці української мови необхідно для того, щоб поставити перед учнями мету, а також проаналізувати, чи досягається вона в результаті проведення гри.

Отже, органічне поєднання в дидактичній грі мислення, мовлення, уяви підвищує концентрацію уваги учнів на уроці, на якому вивчається чи повторюється тема. Введення в урок гри підвищує активність класу, вона захоплює учнів, разом із грою відбувається засвоєння нового, часом нелегкого матеріалу. У процесі закріплення школярам набагато цікавіше виконувати завдання в ігровій формі, ніж робити однотипні вправи з підручника.

До вибору ігрових технологій висуваються такі **вимоги**:

- ігри повинні відповідати навчально-виховним завданням, програмним вимогам до знань, умінь, навичок, вимогам освітнього стандарту;
- ігри повинні відповідати матеріалу, що вивчається, і будуватися з урахуванням психологічних особливостей учнів та рівня їх підготовленості;
- ігри повинні базуватися на певному дидактичному матеріалі та методиці його застосування [71; 83; 94].

У нашому дослідженні наголошуємо на понятті «*ігрові інтерактивні технології*», яке узагальнює *групу методів та прийомів організації педагогічного процесу, що реалізуються у формі гри з освітніми цілями.*

Ігрові технології ми розуміємо ширше, ніж технології інтерактивні, тому що не будь-яка гра має потенціал інтерактивності. У межах особистісно орієнтованого навчання ігрові інтерактивні технології мають високу дидактичну ефективність, активізують мовленнєву діяльність, а також забезпечують цікаву, захопливу організацію навчальної роботи, що враховує особистісні особливості здобувачів освіти.

Отже, ігрові технології – це методи та засоби, які використовуються на уроках і позаурочних заняттях, що мають чітку мету і результат (педагогічний та ігровий), що виконують низку дидактичних функцій, спрямованих на розвиток навчальних компетенцій в учня.

1.3. Використання ігрових технологій в теорії та практиці навчання української мови

У Державному стандарті базової середньої освіти визначено головну мету та основні принципи організації освітнього процесу в закладах освіти, подано загальну характеристику змісту навчального процесу, окреслено вимоги до результатів навчання та спроєктовано критерії їх оцінювання [19].

У чинному документі визначено ключові компетентності, серед яких важливе місце з погляду теми нашого дослідження мають такі: вільне володіння державною мовою; інноваційність; інформаційно-комунікаційна компетентність; громадянські та соціальні компетентності; культурна компетентність.

Відповідно до нових вимог Державного стандарту кожен учитель у своїй роботі повинен використовувати сучасні педагогічні технології для найкращого розвитку в школярів універсальних навчальних дій. Одним із засобів їх формування є, на нашу думку, застосування ігрових технологій на уроках української мови. Вони забезпечують вирішення соціально-культурних завдань (розуміння змісту освіти та реалізації творчого потенціалу, комфорту в процесі навчання та спілкування, відчуття особистісної гідності та поваги з боку всіх учасників освітнього процесу, соціальної допомоги); є засобом підготовки до виконання соціальних ролей та функцій у сучасному суспільстві, професійної та особистісної соціалізації, професійно-особистісного розвитку; формують відносини в колективі. Ігрова технологія є традиційною у сфері освіти, але також вона відповідає всім сучасним параметрам, які сприяють розвитку конкурентоспроможної особистості школяра. З огляду на це використання цієї технології відповідає Державному освітньому стандарту.

Шкільний курс української мови є важливим складником гуманітарної освіти школярів та зорієнтований на компетентісно орієнтовані методи

навчання. Такий підхід до навчання української мови вимагає розгляду принципів навчання з позиції змістовних ліній та тих компетенцій, які необхідно сформувати в учнів (мовленнєвої, мовної, соціокультурної та діяльнісної).

Метою вивчення української мови в школі є формування компетентного мовця, національно свідомої, духовно багатої мовної особистості [90].

Відповідно до поставленої мети головними завданнями навчання української мови в основній школі є:

- 1) формування уявлень про лінгвістику як частину загальнолюдського гуманітарного знання;
- 2) формування уявлень про мову як багатофункціональну систему, що постійно розвивається, про стилістичні ресурси мови;
- 3) володіння знаннями про мовну норму, її функції та варіанти, про норми мовленнєвої поведінки в різних сферах і ситуаціях спілкування;
- 4) володіння вмінням аналізувати одиниці різних мовних рівнів, а також мовні явища та факти, що мають неоднозначну інтерпретацію;
- 5) сформованість умінь лінгвістичного аналізу текстів різної функціонально-стильової та жанрової приналежності;
- 6) володіння різними прийомами редагування текстів;
- 7) формування вмінь проводити лінгвістичний експеримент та використовувати його результати у процесі практичної мовленнєвої діяльності» [90]. Саме в цих вимогах закладено основні компетенції, які потрібно розвивати в учнів.

Відповідно до Державного освітнього стандарту та чинних програм з української мови основним у процесі навчання є компетентнісний підхід, що забезпечує формування в учнів не лише предметної, а й ключових компетентностей, переорієнтовує зі знаннєвого на діяльнісний результат. Відповідно до компетентнісного підходу знання повинні бути насамперед інструментом для розв'язання життєвих проблем, основним чинником

особистісного розвитку дитини, її соціалізації, засобом успішного становлення в професійній сфері та особистому житті.

Цей підхід реалізується в активній самостійній діяльності учнів з метою набуття нових знань та у творчій реалізації вчителя для більшої ефективності процесу навчання. Чільне місце відводиться системно-діяльнісному підходу – організації процесу навчання, у якому акцентується на активній та різнобічній, максимально самостійній пізнавальній діяльності школяра. Ключовими моментами компетентнісного підходу є поступовий перехід від інформаційного репродуктивного знання до діяльнісного.

Активний пошук інноваційних технологій, зокрема провадження ігор на уроках української словесності, здійснювали відомі методисти та вчителі-практики Н. Голуб, О. Горошкіна, С. Караман, К. Климова, Л. Мелешко, М. Пентиліук та інші. Вони наголошують на тому, що головною умовою ефективності сучасного уроку є використання таких методичних підходів, які передбачають позицію учня як активного співтворця уроку.

Отже, сучасний урок української мови вимагає переосмислення пріоритету методів, прийомів та видів навчальної діяльності.

У наукових розвідках Л. Мелешко визначено педагогічні засади ефективної навчально-ігрової діяльності, що спрямована на формування мовленнєвої компетентності учнів 5–6 класів [57; 59; 58; 56]. Дослідницею запропоновано методику формування мовленнєвої компетентності учнів 5–6 класів на уроках української мови з використанням навчально-ігрової діяльності на засадах компетентнісного підходу.

Дослідивши різноманітні класифікаційні підходи учених Е. Азімова, Л. Кратасюк, А. Щукіна та ін. до ігор, Л. Мелешко класифікувала навчальні ігрові за критеріями: 1) *за навчальною метою*: формувальні, контрольнo-корекційні, комбіновані, узагальнювальні; 2) *за компетентнісним спрямуванням та предметним змістом*: мовні, мовленнєві, комунікативно-ситуативні; 3) *за тематичним спрямуванням мови*: фонетичні, орфографічні, лексичні, граматичні тощо; 4) *за видом навчальної діяльності*:

мовленнєві, інтелектуальні, навчально-практичні, риторичні, комунікативні;
 5) *за видом мовленнєвої діяльності*: ігри на різні види мовленнєвої діяльності (аудіювання, говоріння, читання, письмо); 6) *за жанровою специфікою*: ігри на пошук слів, розгадування ребусів, кросвордів, відгадування загадок, вебквести, головоломки, рольові, сюжетні, ситуативно-моделювальні та ін.;
 7) *за характером пізнавальної діяльності*: репродуктивні, пошукові, творчі;
 8) *за кількістю учасників гри*: індивідуальні, групові, парні, колективні;
 9) *за активністю*: активні, інтерактивні; 10) *за наявністю / відсутністю ігрової комп'ютерної програми*: комп'ютерні, традиційні [59; 56].

Л. Мелешко розробила такі типи навчально-ігрових завдань:

- 1) підготовчі (мовні, мовленнєвознавчі);
- 2) мовленнєві текстові;
- 3) комунікативно-ситуативні [58].

Практична цінність дослідження Л. Мелешко виявляється в тому, що вона розробила й апробувала інтерактивний навчально-ігровий комплекс із української мови для учнів 5–6-х класів, у якому представлено сукупність ігрових завдань з української мови, побудованих на засадах інтерактивного навчання з використанням комп'ютерного забезпечення. Пропонований комплекс складається з двох частин: у першій розроблено операційні та імітаційні ігри з лексикології, а у другій – ігрові завдання з морфології.

Українські науковці Н. Голуб, О. Горошкіна, К. Климова слушно зауважують, що гра є інтерактивним методом навчання, оскільки базується на інтеракції школярів, на взаємообміні досвідом та новою інформацією, а головне – створює необхідні умови для діалогізації навчального процесу. Оскільки дидактична гра забезпечує діалогову взаємодію між учасниками гри, то в ній формуються всі аспекти спілкування (комунікація, перцепція, інтеракція). Учені-методисти наголошують, що ігрова діяльність у шкільному курсі української мови повинна забезпечувати усвідомлене й мотивоване формування мовленнєвої компетентності здобувачів освіти, що передбачає мовну підготовку учнів, збагачення їхнього словника,

удосконалення граматичного ладу мовлення, формування зв'язного мовлення, розвиток чуття мови і мовної свідомості, здатності доцільно добирати мовні засоби відповідно до ситуації спілкування.

Сучасні методисти О. Горошкіна, Л. Попова, М. Пентилюк, І. Хом'як вважають, що в школі важливе місце належить інтерактивному навчанню, зокрема завданням в ігровій формі або нестандартним урокам (урок-подорож, урок-гра, урок-змагання тощо). Ігрові технології як форма навчання, як зауважують дослідники, «організують, розвивають учнів, розширюють їхні пізнавальні можливості, виховують учнів» [18, с. 27].

О. Горошкіна та З. Смелкова наголошують, що більш ефективними на уроках української мови є такі види ігор: гра зі словом, гра-вправа, яка може бути організована як мікрогра (пропонується одне завдання) і макрогра (вона передбачає завдання підвищеної складності та колективні форми їх розв'язання) та урок-гра, що сприяє розвитку інтелектуально-емоційної сфери дитини та реалізації її індивідуальних здібностей і можливостей [18].

Досвід роботи С. Романчук, Н. Мичак на посаді вчителя-словесника у закладах освіти школі переконав їх у тому, що важливим інтерактивним методом є гра. На практиці вони довели, що цікаві ігрові технології підвищують ефективність сприйняття школярами навчального матеріалу, зацікавлюють учнів, створюють позитивну атмосферу й підвищують рівень успішності. Вони пропонують використовувати на уроках та ігри: «Що? Де? Коли?», Брейн-ринг», рольові ігри, у яких учні виконують різноманітні соціальні ролі [79, с. 101]

І. Космідайло дослідила провадження мовних ігор з метою формування українськомовної особистості учнів. Учена-методистка мовну гру розглядає як ефективний метод навчання на уроці української мови, оскільки вона має значний дидактичний і розвивальний потенціал, спрямована на формування в учнів мовної стійкості, комунікативного досвіду та лінгвістичної креативності тощо [40, с. 37]. Необхідність упровадження мовної гри в процес навчання української мови виявляється в тому, що гра, на думку

дослідниці, створює можливість набути необхідні теоретичні знання норм і сформувані вміння успішно комунікувати, продуктивно спілкуватися, орієнтуватися в мовних ситуаціях, уміти прогнозувати результати спілкування; розвивати в учнів стійкі інтереси, потреби та прагнення брати активну участь у комунікативному процесі, отримувати емоційне задоволення від взаємодії з колективом; набути соціально-комунікативного досвіду, необхідного для подальшого життя, бути активним учасником комунікативної діяльності.

Алла Олійник розробила систему ігрових методів під час навчання морфології в профільних класах [66]. На думку філологині, гра як інтерактивний метод, успішно застосовується під час проведення нестандартних уроків, розробляючи які педагог добирає цікаві й нестандартні для учнів дидактичні ігри й завдання. На практиці А. Олійник довела, що завдяки тісній співпраці всіх суб'єктів навчального процесу можна організувати результативний урок, який пробуджує зацікавленість в учнів до опанування української мови, зокрема її розділу – морфології, розвиває їхні комунікативні, пізнавальні та творчі здібності. Зміст таких нестандартних уроків із ігровими технологіями інтегрує набуті компетентності, які в подальшому школярі можуть реалізувати на практиці. Серед ігрових методів навчання морфології в старшій школі, зокрема в профільних класах, дослідниця надає перевагу ігровим дискусіям, ігровим ситуаціям, навчально-рольовим іграм тощо. Ігрові дискусії, на думку вчителя, спонукають школярів до роздумів. Вона зауважує, що в умовах дистанційної освіти ігрові завдання є досить ефективними під час роботи на різних інтерактивних платформах (Google Classroom, ZOOM, Whats App, Instagram тощо).

У навчальному посібнику «Інтелектуальні ігри на уроках української мови та літератури» під редакцією О. О. Маленко [35] запропоновано плани-конспекти уроків з української мови та літератури, які розроблені в ігровій формі, для учнів 5–11-х класів. Широко представлені такі ігрові технології, як брейн-ринги, вікторини, ярмарки, інтелектуальні аукціони, КВК, ігри

«Крок за кроком», «Щасливий випадок», «Що? Де? Коли?», «LG єврика», «Морський бій», різні тематичні турніри та ігрові дидактичні матеріали. Запропоновані розробки уроків словесності були апробовані на уроках учителями-словесниками з різних регіонів України.

Стане в пригоді вчителям-практикам навчально-методичний посібник В. Федоренка «Енциклопедія інтелектуальних ігор на уроках української мови» [94], у якому вміщено різноманітні лінгвістичні ігри, які можна використовувати з метою мовної освіти школярів. Це видання може застосовуватися як додаткове джерело для створення позитивної мотивації до навчання мови й формування предметної компетентності здобувачів освіти. Навчально-методичний посібник сприятиме творчому використанню мовних ігор, їх проектуванню та реалізації на уроках.

У посібнику «Ігрові технології на уроках української мови: 5-8-й кл.» за ред. Г. Федяй (2012) систематизовано ігрові технології як одну з ефективних форм навчання, що дозволяє зробити захопливим і цікавим вивчення шкільного курсу української мови, активізує увагу здобувачів освіти, підвищує їхній інтерес до навчання.

Методичний посібник «Впровадження інтерактивних технологій на уроках української мови та літератури» Л. Левицької містить опис педагогічного досвіду вчителів-словесників та зразки відкритих уроків. Авторка методичного видання запропонувала різноманітні методи й засоби навчання залежно від мети та змісту уроку: рольові ігри, індивідуальні завдання, диспути, індивідуально-групові завдання, тестові завдання, різні інноваційні технології, інтерактивні методи навчання мови з урахуванням особистісних якостей учнів. Ігрові технології можна використати практичній діяльності вчителів-філологів.

Систематизація досвіду учителів-практиків, представленого на особистих сайтах педагогів, у журнальних статтях та навчально-методичних збірниках, дозволила виділити найбільш уживані лінгвістичні ігри, основний поділ яких здійснюється за тематичним принципом, згідно з яким, ігри

поділяються на фонетичні, лексико-фразеологічні, морфологічні, орфографічні та синтаксичні. Розглянемо кожну підкатегорію більш детально:

1. *Фонетичні ігри*. Усі фонетичні ігри умовно поділяються на власне фонетичні та комунікативно-фонетичні. До першої групи відносяться ігри, що містять завдання на фонемне розрізнення слів, розрізнення глухих і дзвінких, твердих і м'яких приголосних, визначення будови слова, його поділу на склади, омофонія (фонетична двозначність), омографія (однакове написання, але різна вимова), визначення наголошеного та ненаголошеного складів, особливості наголосу. До другої групи відносяться ігри на вдосконалення якісних характеристик мови, а саме, на відтворення тембру голосу, на розширення діапазону, на відпрацювання умінь адекватного вибору темпу та висоти звучання, на вміння витримувати паузи, дотримуватися загального ритму мовлення [53].

2. *Лексико-фразеологічні ігри*. До цієї категорії належать ігри – завдання, на виявлення семантичного значення слова (кресворд, сканворд, асоціації, словникове доміно і т.д.), а також ігри, що розвивають навички усного монологічного та діалогічного мовлення, спрямовані на збільшення активного та пасивного словникового запасу (складання фраз, тлумачення приказки; ігри, що пропонують відгадати значення слова за картинкою і т.д.) [59].

3. *Морфологічні та словотворчі ігри*. Основна мета цих ігор – розвинути навичку поділу слова на частини та виявити спосіб, за допомогою якого це слово було утворено. До цієї категорії належать ігри, що пропонують учасникам сформувати нові однокореневі слова, вигадати слово з новим префіксом або суфіксом, вгадати слово за морфемною схемою або вигадати свою схему [102].

4. *Орфографічні ігри*. Ігри, створені задля закріплення навичок правопису слів і морфем, відпрацювання вже вивчених орфограм, наприклад: правопис ненаголошених голосних у корені слова, правопис голосних е – и у

префіксах тощо [59].

5. *Синтаксичні ігри*. Лінгвістичні ігри, метою яких є відпрацювання навичок правильної побудови словосполучень і речень та їх взаємодія. Прикладами таких ігор є добре відомі завдання «сніговий ком» (кожен учень додає нове слово в речення, і записує схему, шляхом поступового додавання нових членів речення змінюється і структура) [35].

Ще однією поширеною класифікацією є поділ ігор залежно від цілей уроку, на якому передбачається проведення гри. Так, орієнтуючись на цю класифікацію, учитель може дібрати методичний матеріал відповідно до характеристики запланованої їм діяльності та бажаного результату. Серед ігор виділяють:

1. *Навчальні* (ігри, спрямовані на засвоєння матеріалу, відпрацювання навичок з конкретної теми);
2. *Контрольні та узагальнювальні* (ігри, спрямовані на оцінювання якості знань, часто використовуються в письмовому чи тестовому вигляді);
3. *Розвивальні* (ігри, створені для розвитку пізнавальних здібностей: уваги, пам'яті, сприйняття тощо);
4. *Репродуктивні* (ігри, спрямовані на відтворення отриманої інформації, повторення вивченого матеріалу);
5. *Продуктивні* (ігри, спрямовані на відкриття нових знань, визначення теми уроку, формулювання нових правил) [81; 34; 40].

І, нарешті, третьою найпоширенішою класифікацією є розподіл лінгвістичних ігор залежно від предметного завдання. Цю групу складають:

1. *Графічні ігри*, створені задля засвоєння значень, написань і вживань всіх літер українського алфавіту.
2. *Словникові ігри*, які сприяють збагаченню словникового запасу учнів, вдосконаленню лексичного складу мовлення.
3. *Граматичні ігри*, що прищеплюють навички практичного застосування правил орфоєпії, словотвору, морфології, синтаксису.
5. *Логічні ігри*, створені для розвитку логічного мислення учнів, вміння

виділяти предмет із сукупності подібних, вибудовувати метапредметні зв'язки, логічні судження, аргументовано доводити свою позицію [34; 40].

Представлені вище класифікації є найбільш поширеними в сучасній лінгводидактиці, їх опис найчастіше трапляється в навчальній та методичній літературі.

Відповідно до теми дослідження було здійснено аналіз чинних підручників з української мови для 5–9 класів [16; 29; 0; 15; 24; 28; 2; 27], який дозволив зробити загальні висновки. У навчальних виданнях з метою опанування теоретичних знань та умінь і навичок уміщено ігрові завдання. Загальна кількість вправ у формі гри по відношенню до загальної кількості вправ становить 6–7 %. Пропоновані в підручниках види ігрових завдань чітко відображають всі структурні елементи гри: є завдання, правила, ігрова дія. Завдяки таким вправам можна підвести учнів до вивчення нової теми або можна використовувати вправу для закріплення матеріалу. Ігрові завдання в чинних підручниках – різноманітні та є в усіх розділах. У вправах є наявність ігрової ситуації, є змагальний елемент, навчальна задача, прописані правила ігор. Підручники насичені різними видами дидактичних ігор, а саме є змагання, загадки, подорожі, вікторини, мовні ігри, евристичні бесіди тощо.

Проте варто відзначити, що більшість вправ, які мають елементи гри, відповідають не повною мірою сучасним вимогам до формування ключових компетентностей учнів, оскільки переважна більшість завдань спрямована на розвиток діалогічного мовлення. Уважаємо, що необхідно збільшити кількість ігрових завдань; оновити види ігор й запропонувати їй у формі ігрових квестів, ігор-пазлів, мовних лото тощо; приділити під час розроблення ігрових технологій більше уваги текстам різних типів, стилів, жанрів.

З метою виявлення готовності вчителів до провадження ігрових технологій було проведено анкетування на базі Куцеволівського ліцею Онуфріївської селищної ради Кіровоградської області, у якому взяли участь 26 учителів. На основі аналізу психолого-педагогічної літератури було

сформовано поняття готовності до використання ігрових технологій в освітньому процесі. Готовність охоплює:

1. *Професійні знання* в галузі ігрових технологій.
2. *Методичні компетенції*, що дозволяють побудувати траєкторію навчання з використанням ігрових технологій.
3. Бажання та позитивне ставлення до провадження нового освітнього підходу в навчанні.
4. *Інформаційні компетенції*, що дозволяють вчителю створювати освітній контент із використанням елементів геймізації – застосування комп'ютерних ігор.

Ми розробили опитувальник, що складався з 10 запитань, спрямованих на діагностику наведених вище компетенцій. Завданням цього тесту було виявити рівень сформованості компетенцій, необхідних для успішного впровадження ігрових технологій в освітній процес.

Розроблена нами анкета містить 4 блоки, що розкривають сформованість зазначених вище компетенцій, необхідних для вирішення завдань провадження ігрових технологій в освіті.

Ми проаналізували блок запитань *професійної компетенції* (1 – 3 питання), що спрямований на виявлення рівня обізнаності з поняттям «ігрові технології». У результаті було з'ясовано, що більшість учителів мають уявлення про ігрові технології, трактуючи їх як *«метод навчання, який дозволяє засвоювати навчальний матеріал у формі гри»*, *«ігрова форма взаємодії вчителя та учня, у якій вирішуються освітні завдання»*. Більшість опитаних (83%) орієнтується в різноманітті лінгвістичних ігор, назвавши «рольові», «імітаційні ігри», «ділові ігри», «сюжетні ігри», «ігри-драматизації», «дидактичні ігри», «КВК, змагання». 12% учителів указали на розвивальні та навчальні ігрові технології. 9% опитаних класифікували ігри за навчальним предметом на «математичні», «літературні», «мовні», «музичні», «театральні», «спортивні», «економічні» тощо. Значна кількість опитаних (84%) усвідомлюють, що ігрові технології роблять освітній процес

більш захопливим; ігровий процес у навчанні підвищує мотивацію учнів; завдяки навчанню в ігровій формі учні краще запам'ятовують матеріал; за допомогою гри можна згуртувати колектив класу; розкрити таланти, навіть розвинути посидючість, якщо має бути копітка, але цікава робота; ігрові технології можуть бути симулятором, що дозволяє моделювати і прогнозувати явища, що вивчаються. Аналіз отриманих результатів засвідчив, що вчителі мають достатній рівень сформованості знань про ігрові технології, їх види та роль у розвитку дитини.

Потім було проаналізовано блоки питань, що відповідають за *методичні та інформаційні компетенції* (4 – 6 питання). У питаннях розкривалася частота використання ігрових технологій вчителями на уроках; проблеми, що виникають під час підготовки до уроків з використанням педагогічних ігор, ресурси, що використовуються в навчальному процесі. Багато вчителів (67% від загальної кількості опитаних) висловилися про відсутність бази методичних рекомендацій щодо створення та використання цифрового контенту, що значно ускладнює роботу за допомогою ігрових технологій. Часто використовують ігри на уроках – 39% учителів, ще 48% застосовують ігрові елементи лише на уроках узагальнення знань, 13% респондентів віддають перевагу традиційним формам і методам навчання.

Одним із завдань опитувальника було написати ресурси, якими вчителі користуються у своїй професійній діяльності. 46% респондентів вказали освітні портали «На урок», «UROK-UA». 32% опитаних зазначили ресурси з електронними підручниками та розробками уроків (<https://ua.mozaweb.com>). Лише 2% не користуються електронними ресурсами, надаючи перевагу паперовим виданням. Проаналізувавши дані, можна зробити висновок, що більшість педагогів використовують можливості цифрових ресурсів.

Блок *особистісних компетенцій* складався з 3-х питань, які містили інформацію про бажання та можливості впровадження ігрових технологій в процес навчання, проблемах, пов'язаних із використанням ігор в урочний час, готовності до навчання та підвищення кваліфікації з цього напрямку.

З усієї кількості опитаних 68% позитивно сприйняли ідею про впровадження ігрових елементів в освітній процес, 32 % відповіли негативно. Це пов'язано з їх недоліками, а саме: «надмірне вживання ігрових елементів під час уроків погіршує сприймання на традиційному уроці»; «гра вимагає від вчителя багато часу як на підготовку, так і на її проведення»; «ігрові технології не дозволяють системно викладати навчальний матеріал»; «значні витрати часу на підготовку до уроків», «недостатня розробленість психолого-педагогічних умов для використання ігрових технологій»; «відсутність методичної бази під час проведення уроків із використанням ігрових технологій».

Отже, проаналізувавши отримані дані, можна зробити висновок про достатній рівень сформованості в учителів необхідних компетенцій для використання ігрових технологій у навчальному процесі. Для реалізації дидактичного потенціалу ігрових технологій необхідно створити необхідні психолого-педагогічні умови, які дозволили б підвищити рівень необхідних компетенцій для освітян.

Отже, Державний стандарт базової і повної загальної середньої освіти, Концепція «Нова українська школа», чинна програма з української мови, підручники з української мови потребують запровадження принципово інноваційної методики, яка б спонукала здобувачів освіти до активної діяльності на уроках. Актуальним є питання створення належних умов і залучення ігрових технологій щодо розвитку пізнавально-творчих здібностей учнів у процесі вивчення предмета «Українська мова» в школі.

Висновки до першого розділу

Аналіз науково-методичної літератури дозволив з'ясувати сутність основних понять нашого дослідження. Було встановлено, що необхідно розмежовувати такі поняття, як «метод», «методика», «технологія». *Метод*

у нашому дослідженні трактуємо як спосіб досягнення головної мети, сукупність певних правил, прийомів, способів, норм пізнання та дії. **Методика** є системою науково доведених форм, принципів, методів і допоміжних засобів навчання, які педагог повинен обрати відповідно до основною мети й цілей уроку, змістового наповнення теми, рівня складності опанування теоретичного матеріалу та особистої методичної майстерності. **Технологія навчання** – це сукупність дидактичних форм, методів і засобів, пов'язаних із проєктуванням, організацією та проведенням навчального процесу, що сприяє досягненню суб'єктами освітнього процесу визначеного результату, що спрямований на формування особистості, яка володіє ключовими компетентностями.

У процесі дослідження було виокремлено такі **функції ігрової технології**: *навчальна, мотиваційна, виховна, комунікативна, рефлексивна функція, корекційна, культурологічна.*

Аналіз науково-методичних праць дозволив узагальнити теоретичні дослідження та узагальнити класифікацію ігор: 1) **за видом діяльності** (фізичні, інтелектуальні, трудові, соціальні, психологічні); 2) **за характером педагогічного процесу** (навчальні, тренувальні, контролюючі та узагальнювальні; пізнавальні, виховні, розвивальні; репродуктивні, продуктивні, творчі; комунікативні, діагностичні, профорієнтаційні та ін.); 3) **за характером ігрової методики** (предметні, рольові, імітаційні); 4) **за ігровим середовищем** (з предметами, без предметів, комп'ютерні та ін.).

У процесі аналізу праць, чинних документів та за результатами опитування вчителів-практиків було встановлено, що проблемі провадження ігрових технологій на уроках української мови приділяється достатня увага. У лінгводидактиці представлено низку дисертаційних робіт, наукових праць, методичних посібників, розробок на сайтах учителів і методистів, у яких розробляються теоретико-методичні засади провадження ігор з метою формування комунікативної компетентності школярів. У методиці навчання української мови ігрові технології класифікуються за тематичним принципом

для кожного розділу: 1) ігрові завдання, спрямовані на відпрацювання та закріплення орфоепічних норм; 2) лексико-фразеологічні ігри; 3) ігрові завдання, спрямовані на відпрацювання орфографічних та пунктуаційних норм; 4) ігри з морфеміки та словотвору.

РОЗДІЛ 2

ПРАКТИЧНІ АСПЕКТИ ЗАСТОСУВАННЯ ІГРОВИХ ІНТЕРАКТИВНИХ ТЕХНОЛОГІЙ НА УРОКАХ УКРАЇНСЬКОЇ МОВИ

2.1. Типологія ігрових технологій на уроках української мови

У нашому дослідженні пропонуємо типологію ігор, що співвідносяться за цільовим призначенням та є актуальними на уроках української мови:

1) *лінгвістичні ігри*, які сприяють формуванню та розвитку власне мовної компетенції: ідентифікація звукових комплексів («фонетичні» ігри); побудова словотвірних ланцюжків («словотвірні» ігри); добір синонімів/антонімів, мовних одиниць для правильного встановлення можливостей лексичної сполучуваності та ін. («лексичні» ігри); встановлення морфологічних особливостей слова, відновлення структури речення або реконструкція синтаксичних одиниць та ін. («граматичні» ігри);

2) *рольові ігри*, орієнтовані на розвиток комунікативної компетенції (участь у визначених комунікативних ситуаціях);

3) *ігри з лінгвокраїнознавчим та лінгвокультурним складником*, спрямовані на розвиток лінгвокультурної компетенції;

4) *«креативні» ігри*, що сприяють розвитку творчих здібностей (наприклад, ігри-проекти).

Розглянемо кожен тип ігрових технологій та особливості їх використання на уроках української мови детальніше.

I. Лінгвістичні ігри.

1. *Ідентифікація звукових комплексів.* Завдання цього типу спрямовані на формування навички фонематичного слуху, диференціації звуків, встановлення звуко-буквених відповідностей, закріплення в пам'яті правильної вимови звуків. Наприклад:

1.1. *«Лото зі слів».* Учням пропонуються картки зі словами (15-20 слів), учителем зачитуються слова із середньою швидкістю в довільній послідовності. Завдання учнів – відзначити у своєму списку слова порядковим номером, відповідно до послідовності наголошування.

Мовний матеріал: *капелюх, українці, літак, феномен, громадянин, маршрут, скарга, вежа, вершина, втручання, посада, школяр, вінок, пісня, мужність, помилка, боротьба, руйнування.*

1.2. *«Звукові пари».* Гра спрямована на відпрацювання парних звуків: дзвінких і глухих, м'яких і пом'якшених. Учитель читає слова з цими звуками, під час читання слів з відповідними звуками учасники команди з відповідною назвою піднімають руки. Перемагає команда, у якої менша кількість помилок.

Мовний матеріал: *вимога, перевірка, управління, апарат, буряк, шипшина, жінка, батальйон, батарея, група, рубіж, оборона, лісник, сміливий, боротьба, комп'ютер, веселий.*

1.3. *«Відгадай слово».* На дошці кодується слово (кожна буква позначається прочерком), наприклад: - - - - - (перемога). Учні намагаються вгадати слово, називаючи літери. За правильної вказівки буква записується над прочерком на дошці. Ця лінгвістична гра може проводитися у вигляді змагання команд.

2. *«Лексичні ігри»* (добір синонімів/антонімів, одиниць для правильного встановлення можливостей лексичної сполучуваності та ін.). Виконання лексичних завдань спрямоване на активізацію лексики з вивченої теми, розвиток навичок монологічного та діалогічного мовлення, відпрацювання мовленнєвих формул, розвиток смислової гіпотези.

2.1. Учням роздаються заздалегідь підготовлені учителем картки, на яких написано фразеологізми чи прислів'я. Завдання учасників: пересуваючись по класу, знайти свою пару (синонімічну/антонімічну). Для полегшення завдання картки можна роздати у двох кольорах.

Мовний матеріал може бути таким:

Встановіть відповідність між фразеологізмами-синонімами:

ФРАЗЕОЛОГІЗМИ-СИНОНІМИ

В одну дудку грати	кістками лягти
Мороз поза шкірою	важкий хрест нести
До останньої краплі крові	гіркий талан
Тягти ярмо	до останнього подиху
Або вмерти, або перемогти	мурашки по тілу
Гірка доля	йти на повідку; в один глаз
Пробирають дрижаки	червоніти по самі вуха, зайнятися рум'янцем
Забиватися слізьми	зуб на зуб не попадає, мороз проймає; до самих кісток
Пекти раків	ридма ридати; ревма ревіти

ФРАЗЕОЛОГІЗМИ-АНТОНІМИ

№1 ***Встановіть відповідність між фразеологізмами-антонімами***

не покладати рук	аж кипить у руках
як мокре горить	як кіт наплакав
аж душа радіє	аби день до вечора
хоч греблю гати	крапля в морі
хоч лопатою горни	як у воду опущений
на сьомому небі	ятриться душа

2.2. «**Сніжний ком**». Учні по черзі називають слова однієї лексико-тематичної групи (наприклад, «Школа»), кожен повторює попередні та називає своє, вибуває той із гри, хто забуває правильну послідовність, хто перериває ланцюжок. Це завдання спрямоване на активізацію лексики щодо вивченої теми, відпрацювання вимови та розвиток пам'яті.

Мовний матеріал: *школа – учень – клас – учитель – знання – професія.*

2.3. «**Сліпий лексикон**». Один гравець із кожної команди сідає спиною до дошки, обличчям до команди. Позаду вчитель пише на дошці слово, команда дає визначення слова, не використовуючи однокореневих слів. Вгадавши, гравець вигукує слово, хто вгадав першим, той отримує бал. Кожен гравець вгадує по три слова, гра продовжується доти, доки в ролі того, хто вгадує, не виступить кожен член команди. За кожну правильну відповідь нараховується бал, наприкінці гри підраховуються бали.

Завдання спрямоване на перевірку рівня володіння лексикою і вміння пояснити значення нових слів, що забезпечує розвиток комунікативних умінь.

2.4. «**Перемішані літери**». Учитель пропонує відновити слово, в якому порушено послідовність букв. Гра спрямована на тренування правопису вивченої лексики.

Мовний матеріал: *клинаїуки, штози, нлроктоь, цконіна, варепер.*

2.5. «**Вігадай термін**». Група учнів розподіляється на дві команди, учасники першої групи називають визначення терміна, учасники другої — називають термін (учитель заздалегідь готує на картках визначення та терміни; для полегшення завдання учасники можуть назвати кількість букв у запропонованому слові).

Мовний матеріал:

1. Так називають програш, невдачу у боротьбі, війні чи іншому конфлікті — **поразка**.
2. Пристосування в процесі еволюції будови, функцій, поведінки організмів

Я

Л
О
Г
І
Я

2.7. «Знайди лексичну пару». Учні поділяються на дві команди, кожен гравець першої команди отримує картки з двома прикметниками, а інший гравець – з двома іменниками.

Мовний матеріал: *шкільний, навчальний, північний, захисний (прикметники); подвір'я, вітер, план, споруда (іменники).*

2.8. «Знайди пару». На дошці або екрані в стовпчик записані слова. Наприклад, синоніми – українські та запозичені слова. Учень чи учні ці слова читають, з'єднують стрілками, пояснюють, доводять, чому підібрано саме це слово в пару. Можна зіграти в лото.

юрист	заборона
біографія	правопис
табу	життєпис
Етнос	ініціатива
фініш	правник
Почин	народ
Орфографія	доказ
аргумент	завершення

2.9. «Замініть словосполучення». Пропонуємо учням замінити словосполучення потрібними словами іншомовного походження. Можна зіграти у лото.

1. Лікарняний лист – *бюлетень*.
2. Документ про закінчення навчального закладу – *атестат*.
3. Малюнки у книзі – *ілюстрації*.

4. Товариш по роботи – *колега*.
5. Співробітник газети, журналу – *кореспондент*.
6. Спортивний біг – *крос*.
7. Наскрізний коридор під землею чи горами – *тунель*.
8. Спортивна гра на льоду – *хокей*.
9. Спорт – один із видів гри в м'яч – *теніс*.
10. Навчання тварин – *дресування*.

3. **«Словотвірні» ігри.** Ігри цього типу спрямовані на засвоєння словотвірних моделей з різними суфіксами, свідоме осмислення зв'язку морфемного складу слова та його лексичного значення, формування умінь утворювати нові слова різними способами (префіксальним, суфіксальним, префіксально-суфіксальним) тощо.

3.1. **«Слова-родичі».** Учитель озвучує корінь, із яким необхідно буде скласти якнайбільше однокореневих слів. Учні поділяться на команди та колективно виконують завдання за відведений час. Після закінчення відведеного часу команди озвучують отримані слова.

Мовний матеріал: *Оборона – оборонятися, оборонний ...;*

Учити – учитель – учень – учитися – учительська....

3.2. Альтернативним варіантом гри є робота із заздалегідь підготовленими вчителем картками, у яких представлені списки слів. Завдання учнів – викреслити зайве (неоднокореневе) слово зі списку.

Мовний матеріал: *переправа, правий, переправний, переправлення.*

3.3. **«Збери слово».** Учасникам двох команд видаються картки з набором морфем (набір морфем для першої та другої команд однаковий). Необхідно, використовуючи поданий матеріал, скласти якомога більше слів. Перемагає команда, яка склала найбільшу кількість слів і не припустилася помилок. Приклад картки:

Утворіть нові слова за допомогою таких морфем:

Під -	Архі -	Без -	Ви-	На-	Перед-
-------	--------	-------	-----	-----	--------

-н-	-ськ-	-анн-	-ан-	-ен-	-ищ-
Над -+ н	Між -+ ськ	На -+ ен	На -+ ан	Без -+ н	Від -+ н

3.4. *«Утвори нові слова»*. Також можна запропонувати учням підібрати найбільшу кількість слів із міжнародними словотвірними елементами:

Анти (грецьк. проти)	антивоєнний
Ауді (лат. – слухати)	аудиторія
Гео (грец. – земля)	географія
Гуман (лат. – людський)	гуманіст
Лабор (грец. – праця)	лабораторія
Лог (грец. – слово)	філолог
Полі (грец. – багато)	полілог
Моно (грец. – один)	монолог
Псевдо (грец. – брехня)	псевдонім
Прото (грец. – перший)	прототип
Сан (лат. – лікувати)	санаторій
Тека (грецьк – ящик)	картотека
Тип (грец. – образ)	типовий
Фон (грец. – звук)	телефон
Філ (грец. – люблячий, друг)	бібліофіл
Фот (грец. – світло)	фотографія
Циркул (лат. – коло)	циркуляція
Еп (грец. – слово)	епос
Терра (від лат. – земля)	територія

3.5. *«Лінгвістичний баскетбол»*. Подано слова, від яких необхідно утворити нові за допомогою різних морфем. Необхідно виділити морфем у словах. Завдання можна виконувати у вигляді змагання з баскетболу.

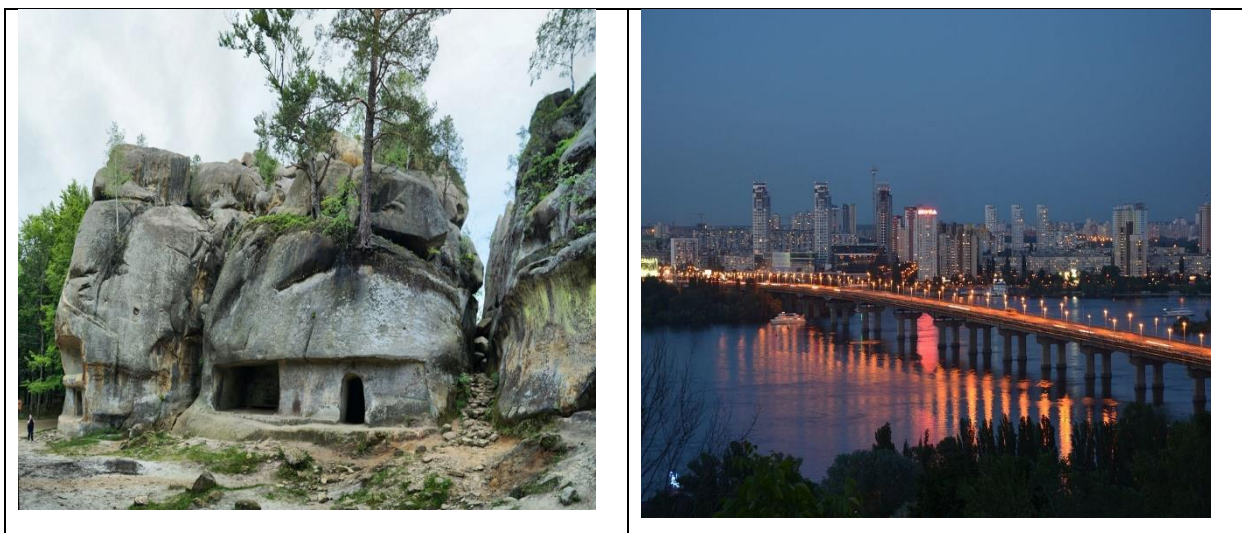
Мовний матеріал:

Глибокий, годинник, голос, гончар, горох, гострий, граф, груди, гудіння, густо, давно, дах, дев'ять, йти, праця, визнання, рішучість, линути, супутник, день, одяг, душа, дружба, зерно, підготовка, навчання, ходити.

Вчителю необхідно на дошку повісити або приклеїти два баскетбольні кільця, це можуть бути конверти і т.д. Для виконання гри учням необхідно розділитись на дві команди, учасникам дається час (1-5 хвилин), за який вони повинні придумати нові слова. Після того, як час минув, кожна команда кладе придумане слово в кошик суперника. Слова підраховуються, виграє команда, яка закинула до кошика суперників більше слів. Слова в одній команді не повинні повторюватися.

3.6. «Хто більше?». Тема: Правонис префіксів *пре-і при-*.

Розгляньте зображення, спробуйте здогадатися, де розташовані ці пам'ятки. Вам необхідно розподілитися на 4 групи. Групи пишуть текст по 3 речення до кожної картинки з використанням слів із префіксами *пре- та при-*. Кожна група презентує свої тексти, інші мають зіставити текст конкурентів, і вони повинні підрахувати, скільки слів з префіксами *пре- і при-* використовували їх суперники. Перемагає та група, яка швидше зіставила тексти до картинок суперників і використала більше слів із префіксами *пре- та при-*.



<i>Скелі Довбуша</i>	<i>Міст Патона</i>

Приклад речень:

*Перше фото. Дивлячись на зображення, з'являється неймовірне бажання подолати всі свої страхи та перешкоди, втілити мрію в реальність – перестати боятися висоти. Адже там, на висоті відкривається **прекрасний** вид, який може **прикрасити** твоє життя.*

*Друге фото. На цьому фото чудовий вид. Під час прогулянки хочеться **призупинитися** та милуватися цією **прекрасною** річкою, мостом та небом.*

4. Граматичні ігри. Запропоновані в цьому блоці ігри спрямовані на формування навичок осмислення та розуміння граматичного та смислового змісту речення, його побудови та трансформації синтаксичних конструкцій.

4.1. «Третій зайвий». Необхідно знайти слово, яке не відповідає правилу, частині мови, змісту та ін. Наприклад:

- *лимонний, відкриття, солом'яний* (зайве – солом'яний);
- *четвірка, чотири, четвертий* (зайве – четвірка);
- *революція, циркуль, нація* (зайве – циркуль).

4.2. «Четвертий зайвий». Завдання гравців – проаналізувати запропонований ряд із чотирьох елементів та назвати зайвий, тобто той, який не має ознаки, властивої іншим. Свою відповідь учень обов'язково пояснює, тому що принципів відбору має бути кілька.

Мільйон, басейн, ілюзія, Хонсю (числівник серед іменників; власне ім'я серед загальних назв).

Сніданок, комп'ютер, Діккенс, сек'юриті (власне ім'я серед загальних; споконвічно українське слово серед запозичених; іменник з подвоєними приголосними).

Дріжджі, шасі, таксі, візаві (змінюваний іменник серед іменників, які не змінюються).

Еміграція, белетристика, сума, іммігрант (іменник у формі чоловічого

роду серед іменників у формі жіночого роду; іменник з подвоєними приголосними серед іменників без подвоєння).

4.3. «*Щоб – треба*». Вивчаються речення з підрядними мети (робота виконується ланцюжком, кожен наступний підхоплює попередню частину, включаючи її в нове речення): *Щоб досягти чогось у житті, треба...*

Таке завдання дозволяє повторити не тільки структуру складнопідрядного речення, але також сприяє розвитку ментальної процедури встановлення логічних (причинно-наслідкових) зв'язків у реченнях.

4.3. «*Збери прислів'я/речення*». Кожен із гравців отримує картку зі словом у певній формі, потрібно вишикуватися в шеренгу так, щоб прислів'я було відновлено.

Мовний матеріал: *Не такий страшний чорт, як його малюють* (кількість слів у прислів'ях підбирається за кількістю учнів; для ускладнення роботи можна перемішати два прислів'я).

Варіант гри: учні розподіляються на дві команди, учасники кожної команди одержують картки з прислів'ями, поділеними на дві частини. Необхідно з'єднати першу і другу частину так, щоб вийшло ціле, логічно завершене прислів'я.

Мовний матеріал:

Давніх друзів забувають,....	а розум у нього стороною ходить.
Дерево міцне корінням,.....	...а погана намучить.
Гарна книга научить,	...що теплий дощик для посівів.
Дружба родиться в біді,....а при горі споминають.
З добрим дружись,.....	...будуть і дружки.
Були б піріжки,.... а лихого стережись.
Інший очима по книжці водить,...людина – друзями.
Книга для розуму,... а гартується в труді.

Варіант гри: Учням пропонуються крилаті вислови про мову.

Завдання – з'єднати першу та другу частину, щоб вийшло логічно завершене речення. Завдання може виконуватися як у командах, так і індивідуально з подальшою перевіркою, обговоренням.

Мовний матеріал:

Перша частина афоризму:

1. *Мова – це доля нашого народу, і вона залежить від того,*
2. *Хто нікчемну душу має,*
3. *Мова для культури – те саме,*
4. *Мова зникає не тому, що її не вчать інші, ...*
5. *Мов поганих не існує у світі, ...*

Друга частина афоризму:

1. *...є лише погані язики.*
2. *то така ж у нього мова.*
3. *...як ревно ми всі плекатимемо її.*
4. *.... що центральна нервова система для людини.*
5. *... а тому, що нею не говорять ті, хто її знає.*

4.4. «**Знайди речення**». На дошці написані слова. Учасники складають речення, з'єднуючи деякі слова, з слів, що залишилися, складається наступне речення і т.д.

Мовний матеріал:

Осінь, привела, прийшла, і, її, місяць, не схожий, з собою, свого, місяця, вона, на інші, бо вибрала, такий, сама, захотіла, якого, осінньому лісу, до смаку, осінньому полю, й.

Наче, коло, калини, червонястий, відсвіт, калиновий, лягає, додаючи, на місяць, йому насиченого, тривожного, тону.

II. Рольові ігри (запропоновані комунікативні ситуації). Використання рольових ігор у процесі навчання української мови спрямоване на вирішення комплексних завдань засвоєння та закріплення нового матеріалу, розвитку творчих здібностей та формування загальнонавчальних умінь. Вагомою перевагою рольових ігор є розвиток колективних форм спілкування, розвиток

комунікативної компетенції. Навчально-рольова гра дозволяє виховувати особистість у колективі та за допомогою колективу, вона є провідною формою навчально-педагогічного процесу. Наприклад:

Завдання. На одній виставці Ви познайомилися з талановитим художником, і він, запросивши Вас до своєї майстерні, обіцяв написати ваш портрет. Також Ви цікавилися: технікою малювання, якими фарбами він користуватиметься, на чому писатиме, скільки часу піде на написання портрета, скільки сеансів вимагає портрет, зручний час для написання тощо. Призначили день зустрічі. Але, з певних причин у цей день Ви не можете поїхати на цю зустріч. Зателефонуйте художнику, поясніть, що ви не зможете прийти. Попросіть його перенести зустріч на другий день.

До рольових ігор належать такі:

III. Ігри з лінгвокультурним та/або лінгвокраїнознавчим складником. Виокремлена група ігор спрямована на вдосконалення комунікативно-пізнавальних умінь, систематизацію та поглиблення знань про країну, зіставлення отриманої інформації з феноменами інших лінгвокультур, порівняння отриманих відомостей про Україну з фактами світової культури, науки та техніки.

Одним із завдань ігор цього типу є виховання патріотичної та гуманної особистості. Використання в навчальному процесі подібних ігор сприяє продуктивній міжкультурній взаємодії з представниками іншомовних культур, а також підвищення мотивації до вивчення української мови та культури.

1. **«Знайди пару».** Учасникам, розподіленим на дві групи, пропонуються картки: учням пропонуються фразеологізми, які необхідно розподілити відповідно до їх стилів і сфери уживання.

Розподіліть фразеологізми відповідно до їх стилів і сфери уживання:

Фразеологізми, що вживаються в науковому та офіційно-діловому	
---	--

стилях	
Розмовні фразеологічні одиниці	
Книжні фразеологізми	
Нейтральні (міжстильові) фразеологічні звороти	

Мовний матеріал: *брати участь, вискочив, як Пилип з конопель, мертва точка, хай тобі грець, підбивати підсумки, променева хвороба, заснути вічним сном, утерти носа, сидіти склавши руки, на рівні послів, виносити ухвалу, формальна логіка, у всякому (кожному) разі, без задніх ніг, авгієві стайні, голодній курці просо на думці; гра слів, посіяти іскру, вогнище освіти, договірні сторони, з позиції сили, відігравати роль космічний корабель, замилувати очі.*

IV. «Креативні» ігри. Навчальні ігри цього типу орієнтовані на розвиток лінгвокреативності, вони мають значний методичний потенціал, оскільки здатні забезпечити різні форми організації роботи (індивідуальні, групові, колективні) та дозволяють кожному учневі максимально ефективно використовувати навчальний час.

«Креативні» ігри передбачають роботу над індивідуальними та груповими проєктами різної цільової спрямованості. Основне призначення ігор цього типу – розвиток нестандартного мислення та одночасно комунікативної компетенції (уміння генерувати ідеї, відстоювати свою точку зору та вести дискусію, слухати співрозмовника, оперувати аргументами, виробляти конструктивне рішення, точно та грамотно висловлювати свої думки). Підготовка проєктів здійснюється в позаурочний час. Учні формулюють думку на обрану чи запропоновану проблему, висувають аргументи, добирають ілюстративний матеріал, пропонують композиційне оформлення тексту виступу, оформляють презентаційні матеріали.

Метод «проєктування» може бути реалізований під час виконання таких завдань:

Проект «Жартівний статут». Проект цього типу може мати як індивідуальний, і груповий характер. Учасникам необхідно скласти за аналогією зі Статутом школи вигаданий статут жартівливого характеру. Форма (структура, синтаксичні конструкції) має бути максимально наближеною до реального Статуту. У процесі виконання завдання активізується лексико-граматичний та синтаксичний матеріал, розвивається навичка продукування спеціального тексту. Деякі положення «Жартівного статуту» виносяться на обговорення в класі у вигляді дискусії, де команда має довести «доцільність» запропонованого. Наприклад: *Учень має право не приходити в школу, якщо по радіо повідомили про ураган, що насувається...*

Отже, на уроках української мови пропонуємо такі типи ігрових технологій: 1) лінгвістичні; 2) рольові; 3) ігри з лінгвокраїнознавчим та лінгвокультурним складником; 4) креативні.

2.2. Особливості використання лінгвістичних комп'ютерних ігор на уроках української мови

Використання на уроках української мови комп'ютерних програмних засобів дає вчителю можливість не лише перебудувати урок, зробити його цікавішим, а й дозволяє знайти шляхи розв'язання найрізноманітніших завдань навчання: підвищення його наочності, забезпечення диференціації навчання, полегшення контролю знань, підвищення інтересу до предмета.

Комп'ютерні ігри є одним з видів комп'ютерних навчальних матеріалів і мають всі дидактичні переваги. Комп'ютерні ігри можна використовувати як на занятті для організації спілкування за схемою «людина – комп'ютер – людина» (пошукові ігри), так і з метою заміни вчителя в певних межах під час самостійної роботи за схемою «людина – комп'ютер». З огляду на це комп'ютерні дидактичні ігри можуть бути автономними, тобто самодостатніми в межах поставленої мети, і неавтономними, тобто бути частиною навчально-методичного комплексу.

Сформулюємо загальні принципи, яких необхідно дотримуватися під час планування та проведення уроків української мови з використанням інформаційно-комунікаційних технологій, зокрема комп'ютерних ігор:

1. Принцип адаптивності, що виявляється в застосуванні комп'ютера чи комп'ютерної гри відповідно до індивідуальних й вікових особливостей дитини.
2. Принцип керованості передбачає можливість скорегувати навчальний процес навчання за необхідності в будь-який момент.
3. Принцип інтерактивності й діалогового характеру навчання.
4. Принцип раціонального поєднання індивідуальної й групової роботи на уроці української мови.
5. Принцип підтримання вчителем стану психологічного комфорту школяра у процесі спілкування з комп'ютером.

Під час відбору комп'ютерних ігор для навчання необхідно враховувати ергономічні вимоги. Однією з головних серед них – забезпечення гуманного ставлення до гравця, що передбачає:

- 1) організацію у комп'ютерній грі дружнього інтерфейсу;
- 2) забезпечення можливості використання учнями під час гри необхідних довідок, підказок чи методичних вказівок;
- 3) забезпечення можливості вибору послідовності та темпу роботи.

Зазначимо, що будь-яку комп'ютерну гру, що застосовується на уроці української мови, необхідно проаналізувати та визначити:

- 1) На якому етапі уроку застосовується гра?
- 2) Якими є навчальні цілі, що покладені в основу гри?
- 3) Який із методів класичного навчання може підтримувати гра?
- 4) Чи задовольняє матеріал, що міститься в грі, вимоги до змісту та доцільності матеріалу, раніше набутих знань, умінь та навичок?
- 5) Чи забезпечує гра зворотний зв'язок від учня до комп'ютера і навпаки?
- 6) Чи враховуються психофізіологічні особливості учня?

7) Чи відповідають способи керування в грі індивідуалізації навчання?

І тільки якщо у вчителя є відповіді на ці запитання, то він може відбирати та використовувати комп'ютерні ігри.

Технологія взаємодії та поєднання зусиль вчителя та роботи учнів за комп'ютером залежить від типу уроку. Найбільш поширеним типом уроку є комбінований, структуру якого ми і розглянемо:

Структура комбінованого уроку з використанням комп'ютерної гри може бути такою:

1. Оголошується вчителем тема, яка буде вивчатися на уроці, але учнів педагог попереджає про те, що з метою вивчення нової теми необхідно перевірити рівень засвоєння учнями попереднього матеріалу. Після цього можна всьому класу або частині школярів запропонувати працювати за комп'ютером, а з рештою можна організувати фронтальну бесіду, самостійну роботу, диктант тощо.

2. Після оголошення теми, плану уроку та мотивації навчальної діяльності вчитель переходить до наступного етапу уроку – пояснення нового матеріалу. Більш сильні учні можуть вивчати новий матеріал за комп'ютером, а з рештою учнів працює вчитель. Можна запропонувати інший варіант – вивчення усім класом матеріалу за допомогою комп'ютера: учитель демонструє презентацію та коментує вивчення нового матеріалу.

3. Опрацювавши новий матеріал, учні переходять до первинного осмислення вивченого матеріалу. Знову ж таки можна організувати групову роботу, коли окремі школярі працюють за комп'ютером самостійно, а з решта – вивчає матеріал із вчителем.

На завершальному етапі уроку вчитель може запропонувати учням комп'ютерну гру, основною метою якої є закріплення знань учнів з нового матеріалу.

Учитель, добираючи з метою навчання лінгвістичну комп'ютерну гру, повинен враховувати низку критеріїв:

1) гра має бути яскрава, динамічна, з відомою сюжетною лінією;

2) у грі повинні бути представлені як навчальні матеріали в різних формах подання (текст, відео, графіка, анімація тощо), так і різноманітні форми контролю знань (тести із закритою та відкритою формою відповідей, порівняння, встановлення взаємозв'язку, співвідношень тощо);

3) гра повинна представляти ієрархічну структуру, тобто складатися з кількох рівнів, залежних між собою;

4) результати контролю знань повинні фіксуватися, відображатися та враховуватись у процесі гри;

5) у грі має бути передбачена можливість отримання додаткових знань для подальшого стимулу проходження гри;

6) гра повинна бути демонстраційним прикладом можливостей мов програмування та стимулювати учнів до подальшого вивчення мов.

Серед комп'ютерних ігор можна виділити такі два види:

1) **мовні ігри** (лексичні, граматичні, орфографічні та фонетичні);

2) **комунікативні ігри** (для навчання видам мовленнєвої діяльності: аудіювання, говоріння, читання, письма та розвитку вмінь використання набутих мовних навичок у конкретних ситуаціях спілкування). У дослідженні ми також дотримуємося цієї класифікації.

Ігрові комп'ютерні програми можуть бути використані на уроках всіх типів: під час пояснення нового матеріалу, закріплення, повторення, контролю знань, умінь та навичок; на будь-якому етапі уроку: актуалізації знань, постановки цілей та визначення теми уроку, підведенні підсумків уроку, рефлексії тощо.

Ігрові комп'ютерні програми – це одна з форм навчання. Їх унікальність полягає в тому, що цей вид інтерактивного навчання робить цікавою та захопливою роботу дітей щодо вивчення української мови на уроках.

Комп'ютерна гра активізує учнів, забезпечує різноманітність монотонної діяльності на уроці, дозволяє покращити показники дітей із запам'ятовування, повторення, закріплення чи засвоєння інформації.

Під час використання ігрових програм важливо дотримуватися таких **основних умов:**

- 1) відповідність меті гри навчально-виховним завданням уроку;
- 2) вибір гри відповідно до вікових особливостей учнів;
- 3) помірне застосування ігор під час уроку.

Використовувати ігрові програми на уроці української мови можна двома шляхами:

- 1) придбати готові ігрові комп'ютерні програми («Фраза» – методичний комплекс; «Тренажер з української мови» та ін.).
- 2) створювати дидактичні ігри самостійно, користуючись програмою Microsoft PowerPoint.

Підбір ігрових програм вимагає особливої уваги з боку вчителя: у них має бути правильно та точно передано зміст теми уроку; матеріал має бути цікавим, емоційним; навчальна задача виступає як ігрова, для того, щоб показати дітям, що наука теж може бути веселою та цікавою.

Learning Apps – це онлайн-платформа, яка надає доступ до великого розмаїття навчальних програм та інтерактивних матеріалів для навчання та розвитку різних навичок. Вона створена з метою надання педагогам, батькам та учням зручного способу знайти, створити та використовувати навчальні ресурси.

Платформа містить велику кількість *навчальних матеріалів*, які охоплюють різні предмети, дисципліни та рівні навчання. Вона передбачає інтерактивні уроки, вправи, головоломки, тести та інші ресурси, які допомагають учням засвоювати нові знання та вміння.

Learning Apps має організований каталог навчальних ресурсів, який дозволяє користувачам шукати та відкривати матеріали за певними критеріями, такими як предмет, рівень складності, тип ресурсу тощо. Це спрощує пошук та вибір потрібних матеріалів для навчання.

Платформа дозволяє користувачам спілкуватися, обмінюватися думками та навчальними ресурсами. Вчителі та учні можуть залишати

коментарі, оцінювати та рецензувати матеріали, ділитися власними творіннями та ідеями.

Learning Apps доступна через веббраузер на різних пристроях, включаючи комп'ютери, планшети та смартфони. Користувачі можуть отримати доступ до навчальних ресурсів з будь-якого місця та в будь-який час, що робить навчання більш гнучким та доступним.

Розглянемо, які існують лінгвістичні комп'ютерні ігри та як їх можна використовувати на уроках української мови в середній школі.

1. Гра «Пазл відмін» (рис. 2.2.1). охоплює знання з теми «Відміни іменників» та є доречною для застосування на уроках у 6-му класі. Учням пропонуємо низку слів, які потрібно класифікувати згідно з правилами поділу іменників на відміни. Крім того, за умови правильного виконання завдання демонструється ілюстрація, розроблена освітнім проектом «Мова – ДНК нації» для глибшого розуміння багатства української мови, її популяризації, розвитку мовленнєвих навичок школярів.

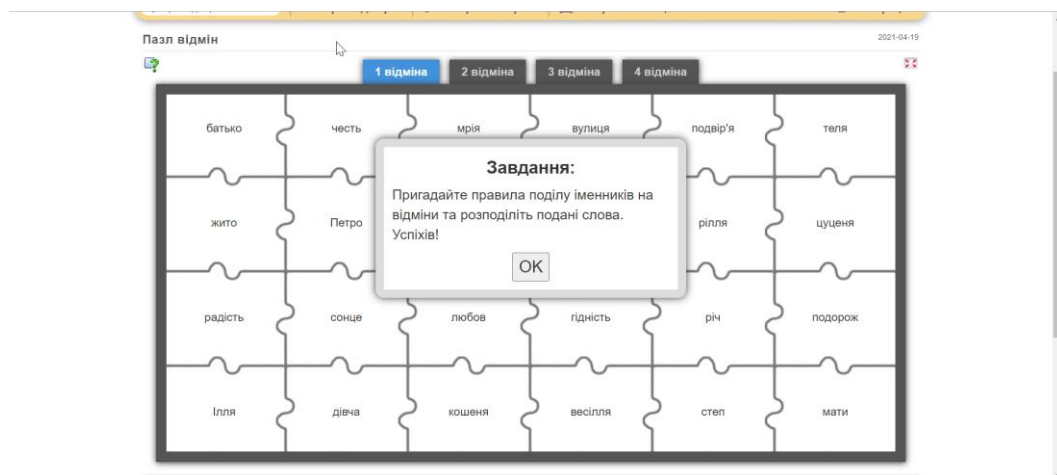


Рис. 2.2.1. Гра «Пазл відмін»

2. Гра «Їдемо до Лондона чи Лондону?» (рис. 2.2.2). Це – інтерактивна гра, спрямована на закріплення знань з теми «Особливості відмінювання іменників чоловічого роду в родовому відмінку». Школярам запропоновано слова, які потрібно розподілити до відповідної групи згідно з їхніми закінченнями. Вправа на розподіл слів на відповідні групи передбачає

повторення правил щодо згаданого явища, вміння співвідносити певну лексему до її лексико-семантичної або тематичної групи, аналіз визначальних чинників, що зумовлюють відповідну флексію.

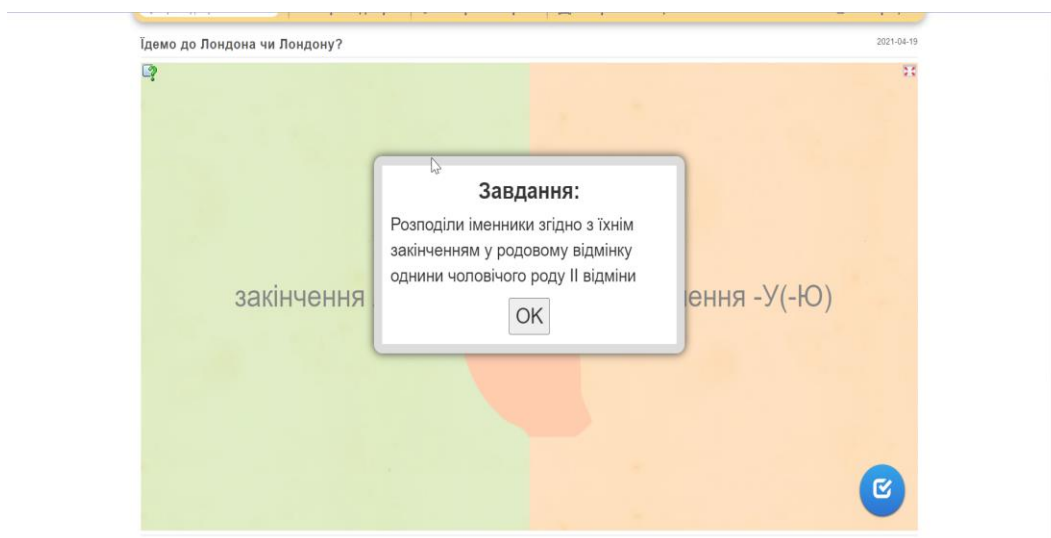


Рис. 2.2.2. «Ідемо до Лондона чи Лондону?»

3. «ВДПУ: величний чи величне?» (рис.2.2.3). Ця гра допоможе учням засвоїти основні правила визначення роду незмінюваних іменників іншомовного походження та складноскорочених слів, що є досить важкою для засвоєння школярів. Мета гри – візуалізація певних об'єктів, за допомогою яких учні більш глибоко усвідомлюють тенденції визначення роду. Особливо це стосується тих випадків, коли рід визначається за загальною назвою.

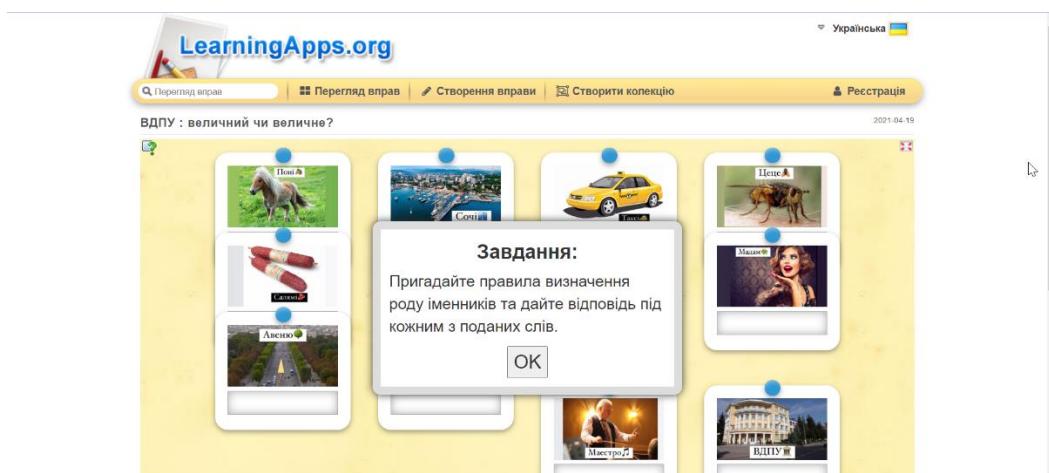


Рис. 2.2.3. Гра «ВДПУ: величний чи величне?»

4. Гра «Мовне асорті» (рис.2.2.4). За допомогою такої гри можна

збагатити мовлення учнів різними синонімами. Під час комп'ютерної гри школярі добирають до слів синонімічні ряди.

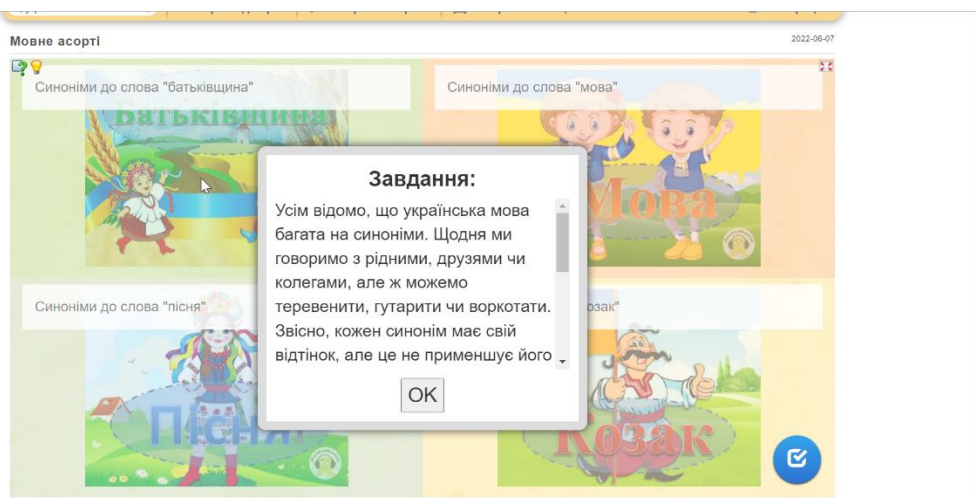


Рис. 2.2.4 Гра «Мовне асорті»

5. Гра «Українська мова: кросворди» (Ukrainian Language: Crosswords) (рис. 2.2.5). Ця гра містить велику кількість кросвордних головоломок, пов'язаних з українською мовою. Гравці можуть перевірити свої знання про правопис, лексику та граматику української мови, вирішуючи різні кросворди.

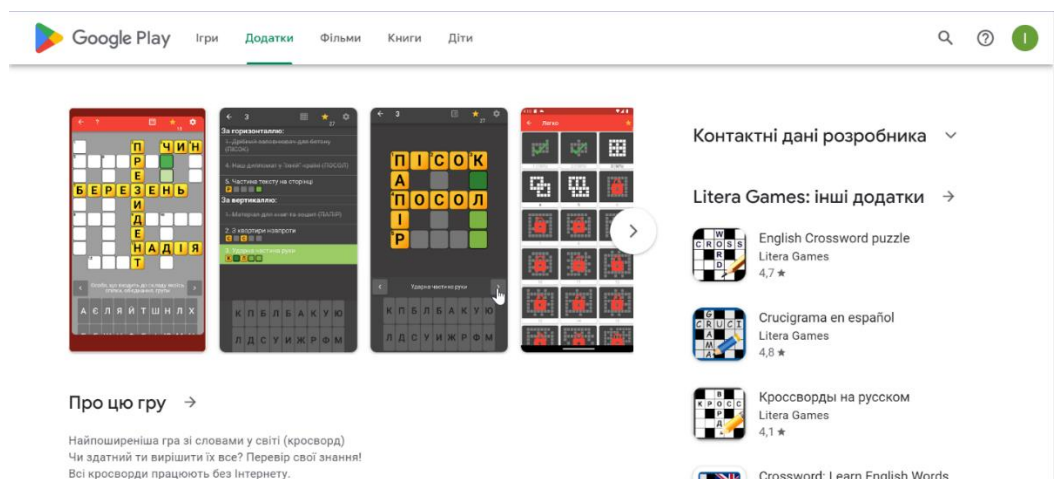


Рис.2.2.5. Гра «Українська мова: кросворди»

6. Гра «Незвичний потяг» (рис. 2.2.6). Мета цієї програми — закріплення навичок фонетичного аналізу слова. Учень збирає речення-потяг із окремих слів-вагонів. Щоб приєднати вагон до потяга він має визначити та

вказати кількість голосних та приголосних звуків у слові. Коли учень виставить кількість голосних та приголосних звуків у слові, що на вагоні, він має натиснути кнопку, що посередині (або клавішу «пропуск» чи «Enter»). Якщо він правильно порахував звуки у слові, на семафорі загориться зелене світло, і паровоз поїде далі. Якщо ж учень помилився, світло семафора лишиться червоним, і паровоз не поїде. Отже, не давши правильної відповіді, учень не зможе продовжити гру. За один сеанс гри учню пропонується 5 речень.

Програма має два режими роботи: «Голосні / приголосні» та «Тверді / м'які». У другому режимі необхідно порахувати кількість твердих та м'яких приголосних у слові.

7. **Гра «Порядок речень».** Програма зчитує речення з файлу, який знаходиться в тій самій папці, що й сама програма. Вчитель може визначити, в якому порядку пропонувати учням завдання — усі речення послідовно чи у випадковому порядку.

База речень цієї програми також відкрита для змін. Відкривши файл речень для редагування, ви побачите, що після кожного слова у квадратних дужках зазначено його звукову модель.



Рис. 2.2.6. Гра «Незвичний поїзд»

7. **Словесний калейдоскоп** (рис.2.2.7). Ця гра допомагає розширити словниковий запас української мови, зокрема більше дізнатися про

діалектизми. Гравці виконують завдання, пов'язані з вибором правильних слів, заповненням пропусків у реченнях та вирішенням словникових ГОЛОВЛОМОК.

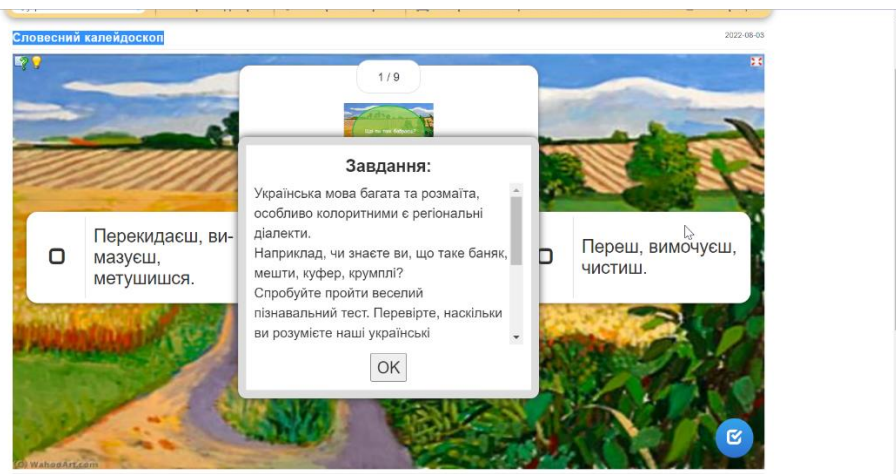


Рис.2.2.7. Словесний калейдоскоп

Окрім готових ігрових програм, Learning Apps дозволяє користувачам створювати власні навчальні ресурси та вправи. Вчителі та батьки можуть створювати інтерактивні матеріали, які відповідають конкретним потребам своїх учнів або дітей. Це надає можливість персоналізувати навчання та створювати індивідуальні завдання (рис.2.2.8).

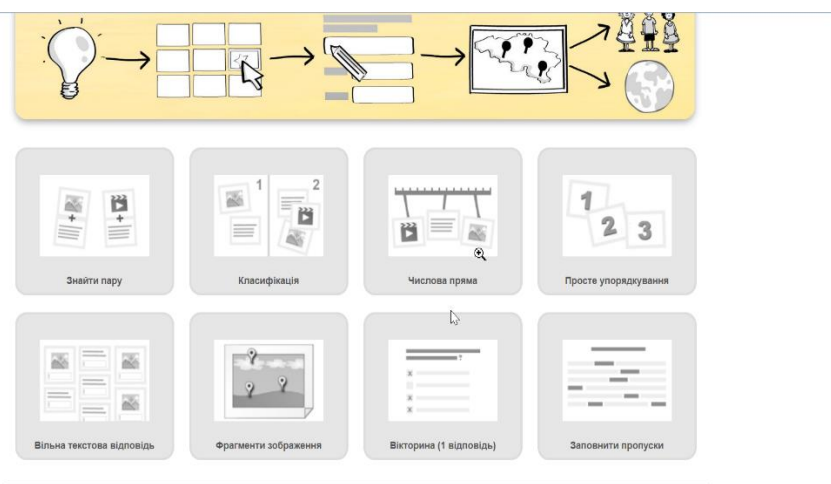


Рис.2.2.8. Можливості створювати власні вправи та ігри на платформі

Основна мета ігрових програм на уроках української мови – зацікавленість дитини у вивченні української мови. Ігрові програми є

ефективними, оскільки дозволяють ураховувати індивідуальні особливості дітей, активізувати їхні розумові здібності, сприяють самовдосконаленню.

Отже, використання комп'ютерних ігор на уроках української мови сприятиме формуванню однієї з ключових компетентностей – інформаційно-цифрової, сприятиме підвищенню ефективності навчання, поліпшенню аналізу та оцінювання знань учнів, збільшенню часу для надання допомоги учням. Комп'ютерні ігри є ефективним засобом навчання. Застосування ігрових технологій сприяє вирішенню цілої низки освітніх завдань, спрямованих на формування позиції дитини щодо власної діяльності, спілкування з іншими.

2.3. Методичні рекомендації щодо організації уроків української мови з використанням ігрових інтерактивних технологій

Доцільність використання лінгвістичних ігор на різних етапах уроку є різною. Під час засвоєння нових знань можливості ігор поступаються традиційним формам навчання. З огляду на це їх частіше застосовують під час перевірки результатів навчання, вироблення навичок та умінь.

Характерною особливістю уроку з лінгвістичною грою є її використання як одного із структурних елементів уроку. Лінгвістичні ігри доцільно використовувати на різних етапах уроку. Наприклад, ігрові ситуації можуть бути початком уроку, які проводяться для зацікавлення учнів, привернення уваги до теми на уроці. Можна запропонувати учням мовні репродуктивні ігри на етапі актуалізації знань з метою актуалізації уваги учасників гри з метою пошуку ефективних шляхів виконання лінгвістичних завдань, взаємодопомоги, як наслідок – учні вчаться оцінювати свої вчинки, зіставляти їх з діями інших школярів. На етапі засвоєння нового мовного матеріалу можна запропонувати частково-пошукові лінгвістичні ігри. Учасники гри мають можливість зрозуміти, як від якісного виконання завдання кожним учнем буде залежати виконання ігрового завдання іншим учасником гри і кінцевий результат ігрової діяльності. Учителеві на цьому етапі важливо сформулювати в школярів уявлення про значущість якісного й правильного виконання ігрового завдання. На етапі закріплення й повторення навчального матеріалу доцільно спланувати лінгвістичні ігри пошукового характеру. Здобувачі освіти вчаться аналізувати, моделювати й оцінювати дії інших учасників гри. Позитивні взаємини між гравцями, уміння розподілити мовний матеріал, уміння домовитися в грі впливатимуть на активізацію навчальної діяльності школярів. На етапі контролю знань пропонуємо застосовувати мовні ігри творчого характеру, що сприятиме підвищенню зацікавленості учасників гри у кінцевому позитивному результаті гри команди, прагненні виконувати ігрове завдання правильно і водночас

швидко.

Ігрова форма занять створюється під час уроків української мови за допомогою ігрових прийомів і ситуацій, які є засобом спонукання, стимулювання учнів до навчальної діяльності.

Реалізація ігрових прийомів та ситуацій відбувається за такими основними напрямками:

- дидактична мета ставиться перед учнями у формі ігрового завдання;
- навчальна діяльність підпорядковується правилам гри;
- навчальний матеріал використовується як засіб, у навчальну діяльність вводиться елемент змагання, який перетворює дидактичну задачу в ігрову;
- успішне виконання дидактичного завдання пов'язується з ігровим результатом.

Використовуючи ігрові технології на уроках української мови, необхідно дотримуватися таких умов:

- 1) відповідність гри навчально-виховній меті уроку;
- 2) доступність для учнів відповідного віку;
- 3) помірність використання ігор під час уроків.

Можна виділити такі види уроків із використанням ігрових технологій:

- 1) рольові ігри на уроці;
- 2) ігрова організація навчального процесу з використанням ігрових завдань (урок-змагання, урок-конкурс, урок-подорож, урок-КВК);
- 3) ігрова організація навчального процесу з використанням завдань, які зазвичай пропонуються на традиційному уроці (знати орфограму, зробити один з видів розбору тощо);
- 4) використання гри на певному етапі уроку (ознайомлення з новим матеріалом, закріплення знань, умінь, навичок, повторення та систематизація вивченого);
- 5) різні види позакласної роботи з української мови (лінгвістичний КВК, екскурсії, вечори, мовні олімпіади тощо).

Ігрові технології добираємо за тематичним принципом для кожного розділу: ігрові завдання, спрямовані на відпрацювання та закріплення орфоепічних норм; лексико-фразеологічні ігри; ігрові завдання, спрямовані на відпрацювання орфографічних та пунктуаційних норм; ігри з морфеміки та словотвору. Визначення характеру гри на уроці української мови необхідно для того, щоб поставити перед учнями мету, а також проаналізувати, чи досягається вона в результаті її проведення.

Використання ігрових технологій на уроках української мови допомагає подолати низку труднощів, пов'язаних із запам'ятовуванням матеріалу, здійснювати вивчення та закріплення матеріалу на рівні емоційного усвідомлення, що, безперечно, сприяє розвитку пізнавального інтересу до української мови як до навчального предмета. Важливим також є те, що гра під час уроків української мови сприяє збагаченню словникового запасу учнів, розширює їх кругозір.

Пропонуємо розроблений урок з української мови із застосуванням ігрової технології. **Грамматичний марафон** – це дидактична гра, яка ефективна на етапі закріплення, метою якої є підтримка інтересу учнів до предмета. Гра має тренінговий характер. Вона розрахована на цілий урок, на якому учні повторюють та узагальнюють знання та вміння з написання дієприкметників, готуються до контрольного уроку. Марафон наприкінці уроку виявляє переможців: золотих, срібних та бронзових медалістів.

Тема: Практикум з теми «Дієприкметник» (7 клас).

Мета діяльності вчителя: створити умови для закріплення вмінь та навичок правильно писати дієприкметники та речення з дієприкметниковими зворотами.

Мета:

Навчальна: удосконалювати навички правопису дієприкметників та вживання розділових знаків при дієприкметниковому звороті;

Розвивальна: розвивати інтелектуальні та творчі здібності учнів через різні форми та види діяльності, активізувати самостійну діяльність школярів

щодо узагальнення відомостей про дієприкметник;

Виховна: виховувати прагнення вдосконалювати своє письмове та усне мовлення, також дружні взаємини, дух суперництва.

Тип уроку – урок закріплення нових знань.

Форма уроку: дидактична мотивувальна гра «Граматичний марафон».

Технології: технології співробітництва, навчання.

Прийоми: дидактична гра, робота з тестами, картками.

Форми роботи на уроці: фронтальна, групова та індивідуальна

Обладнання: таблиці «НЕ з дієприкметниками», «Н і НН у суфіксах дієприкметників та прикметників дієприкметникового походження», «Правопис голосних у суфіксах дієприкметників»; роздатковий матеріал: тести, картки із завданням

Перебіг уроку

1. Організаційний момент

Традиційне вітання, а для створення дружнішого мікроклімату вчитель пропонує учням зробити приємні побажання на весь день.

2. Формулювання учнями теми та мети уроку.

Слово вчителя:

- Сьогодні ми узагальнимо знання, отримані під час вивчення теми «Дієприкметник», а пройде наш урок у формі гри «Граматичний марафон». (Тему уроку вчитель записує на дошці). На дистанції, що складається з 5 етапів, ми закріпимо навички правопису дієприкметників і вживання розділових знаків при дієприкметникову звороті;

3. Узагальнення та систематизація знань

Марафонна дистанція складається із 5 етапів. Переможе той, хто виконає всі завдання правильно, зможе пояснити будь-яку орфограму чи пунктограму. Хто виконає правильно, отримає червоний жетон, хто припуститься 1-2 помилки – зелений жетон, хто напише з 3-5 помилками – жовтий жетон.

Починаємо марафон.

Етап № 1. Дистанція «Орфографічний спринт – 10 км». Учитель читає слова, усі записують під диктовку (1 учень записує на внутрішній стороні дощці, під час перевірки відкриває).

Завдання: *Вставте, де потрібно пропущені літери -Н-, -НН-?*

Виточе..ий олівець, виснаже..ий чоловік, вибі..ені крейдою стіни, купле..ий товар, неодгородже..ий будинок, розкидан..і речі, обсадже..і деревами, нескінче..а розповідь, неоціне..і скарби, незнище...і слова (вічні), нездола..ий народ, незлічен..і гадки, незбагне..і слова.

(Перевірка виконання завдання. Роздавання жетонів учням).

Етап № 2. Дистанція «Орфографічний спринт – 20 км». Правопис НЕ з дієприкметниками. Виконання тестового завдання:

Запишіть номери словосполучень, у яких НЕ пишеться разом.

1 варіант

1. зовсім (не) розпещена дитина
2. вікно (не) завішене шторою
3. (не) достовірні інформація
4. (не) позбавлений гумору
5. (не) допомагає нікому
6. (не) залежна країна
7. (не) скошена трава
8. (не) завершена розповідь
9. (не) святковий настрій
10. ніколи (не) вихваляється

2 варіант

1. (не) вихована людина
2. (не) веселий день
3. (не) обмежені можливості
4. свобода (не) проголошена
5. нічим (не) володіє

6. (не) слухає нікого
7. (не) мріє про багатство
8. прикраси (не) вишукані
9. (не) бачена ніколи фортеця
10. видно (не) озброєним оком

(Самоперевірка. Роздавання відповідних жетонів).

Етап № 3. Дистанція «Орфографічний спринт – 30 км»

Вибірково-розподільний диктант (за варіантами)

Учням зачитуються словосполучення; I варіант – записує ті словосполучення, у яких НЕ є префіксом, а II варіант – словосполучення, в яких не є часткою (Двоє учнів працюють біля дошки).

Роботу не/зроблено

Не/накритий скатертиною стіл

Не/запалена лампа

Не/нависний погляд

Не/прочитана, а переглянута книга

Не/займаний сніг

Перевірка: відкриваємо дошку, учні звіряють написане на дошці та написане у зошиті; якщо все правильно, ставимо учням, які працювали біля дошки, додаткові запитання; оцінюємо їхні відповіді. Роздавання відповідних жетонів.

Етап № 4. *Дистанція «Орфографічний спринт – 40 км».* Роздаємо на кожну парту картку.

Завдання: Виберіть потрібну літеру. Укажіть суфікс дієприкметника.

Закле..ний, поміч..ний, полагодж..ний, покош..ний, розтрач..ний, посіч..ний, перевед..ний, наїждж..ний, почищ..ний, зробл..ний, втопл..ний, позбавл..ний, засоромл..ний, розграфл..ний, постриж..ний, зниж..ний, засво..ні правила, поран..ний.

Перевірка: учні читають суфікс, вставлену літеру, відзначають знаками «+» та «-». Роздавання відповідних жетонів.

Етап № 5. Дистанція «Пунктуаційний спринт – 10 км».

Актуалізація знань про дієприкметниковий зворот. Запитання:

- Що називають дієприкметниковим зворотом?
- Як позначається дієприкметниковий зворот на письмі?

Завдання: *Спишіть, розставте розділові знаки, графічно виділяючи дієприкметникові звороти.*

1. Стежка вела до річки порослої зеленим очеретом.
2. Маленькі грайливі хвилі народжені ласкавим подихом вітру тихо билися об скелю.
3. Зірване з дерев листя закружляло у вихорі і почало підніматися догори.
4. Висвітлений місяцем туман справляв враження то спокійного безмежного моря то величезної білої стіни.
5. Умившись Марко вийшов надвір.
6. Усе повітря було густо засноване майже не видимими нитями паморозі.

Підсумок уроку. Підбиття результатів марафону. Виявлення переможців – спринтерів.

Слово вчителя

Граматичний марафон завершено. Зараз підіб'ємо підсумки. У кого переважають жетони червоного кольору? Молодці, ви знаєте тему на «відмінно», заслуговуєте на золоту медаль. Піднесіть руки ті, хто має на партах зелені жетони. Зелений колір відповідає оцінці «добре». Молодці! Ви здобули срібну медаль. Вітаю! Бронзову медаль заслуговують ті, у кого на руках жовті жетони. Кожен побачив «темні плями» у своїх знаннях та вміннях на тему «Дієприкметник. Написання дієприкметників», потрібно до наступного уроку виправитися.

7. Інструктаж за домашнім завданням.

- 1) Повторити теоретичний матеріал на тему «Дієприкметник».
- 2) Підготуватися до контрольного диктанту.

3) Підготувати словниковий диктант на тему «Написання дієприкметників».

4) Скласти для однокласникам електронний перевірний тест на тему «Написання дієприкметників».

Рефлексія

- Кому на уроці було цікаво, хто узагальнив та систематизував знання, намалюйте веселого смайлика, а хто відчував труднощі – сумного.

Інтерактивні технології можна використовувати на уроках української мови й у старших класах. Пропонуємо розробку уроку з теми «**Синтаксис. Просте речення**» для учнів 8-го класу.

Метою уроку є активація та розвиток розумових і творчих здібностей, інтересу до української мови, формування ідей, поглядів, переконань, індивідуальних якостей, самооцінки та самостійності тощо.

Для досягнення поставленої мети необхідно:

- на основі повторення та узагальнення тем поглибити знання з синтаксису простого речення;
- сприяти формуванню в учнів умінь аналізувати, рецензувати;
- розвивати комунікативну діяльність школярів;
- формувати вміння доводити, аргументувати своє бачення і т.д.

Обладнання уроку: картки з різними завданнями, маркери, папери фліпчарта, проектор і т.д.

Учитель: Дорогі учні! Сьогодні у нас незвичайний урок, який буде для всіх цікавим і корисним. На уроці ми здійснимо подорож, щоб закріпити ті знання, які здобули на попередніх уроках. З різних життєвих ситуацій ми знаємо, що часто доводиться вибирати потрібне, корисне. Тому сьогоднішній урок також присвячений правильному вибору, прийняттю власного правильного розв'язання проблеми. Також кожен із вас може висловити свою думку, точку зору. Ми з вами – мандрівники, які шукають нові знання. У подорож вирушають ті, у кого є квиток. А щоб придбати квиток, ви повинні виконати такі завдання:

1. Перше завдання – «Допишіть правила».

Учні поділяються на дві команди. У роздавальних картках подано правила, які потрібно дописати:

1. Речення, у якому є одна граматична основа, називається _____.
2. Головний член речення, який позначає предмет та відповідає на питанням називного відмінка _____.
3. Головний член речення, який зазвичай узгоджується з підметом (у числі, в особі або в роді) і має значення, виражене у питаннях: що робить предмет? що з ним відбувається? який він? що він таке? хто він такий? _____.
4. В українській мові традиційно виділяють три основні другорядні члени: _____, _____, _____».

Кожна команда виконує завдання та отримує відповідні бали, далі вирушає в подорож.

2. Друге завдання – «Пункт контролю». На цьому етапі команди отримують папір для фліпчарта, на якому подано речення з граматичними завданнями: розставити знаки пунктуації, визначити тип простого речення: (за наявністю головних членів, за наявністю другорядних членів речення, за метою висловлювання, щодо емоційного забарвлення, чим ускладнено).

Мовний матеріал:

1. Перші ласкаві промені лягають на вкриті нічною росою трави і крони (І. Цюпа).
2. І за всім із гор високих стежать скелі-вартові (О. Олесь).
3. Минають роки (О. Іваненко).
4. Ти не лякайся, що змерзнеш, лебедонько (М. Старицький).
5. Ну яка на світі мова знає зменшувальні форми дієслова? (Д. Білоус).
6. Звичайно, можна прожити і без собору, і без бору, і без пісні, і без Рафаеля... (О. Гончар).
7. Нехай тендітні пальці етики торкнуться вам серце і уста (Л. Костенко).

8. *На селі почалися дівчачі та парубочі співи (І. Нечуй-Левицький).*

2. Третє завдання – «Острів простого речення».

Для обох команд диктуються прості односкладні речення. Перша команда виписує узагальнено-особові речення, а друга команда виписує неозначено-особові конструкції.

Мовний матеріал:

1. *Везли людей на заслання.*
2. *Слухай кожного, але не з кожним говори.*
3. *Поставили завідувати фермою.*
4. *Старого горобця на полові не обдуриш.*
5. *Вуглем полотна не білять.*
6. *Брехнею далеко не заїдеш.*
7. *Чіпчину хату опечатали, забили.*
8. *Тут тебе завжди чекають.*
9. *Учи народ, учися і в народу.*
10. *Вас просять заспокоїтись.*
11. *Дарованому коневі в зуби не дивляться*
12. *Решетом воду не носять.*
13. *Курчат по осені рахують.*
14. *Вам обов'язково повідомлять про мій приїзд.*

4. Четверте завдання – «Острів розділових знаків».

Кожній команді вчитель пропонує картки з реченнями, де вони повинні правильно розставити розділові знаки.

Мовний матеріал:

1. *Люблю я Києве тебе в ранковий час... (М. Успенник).*
2. *Захищаючи сьогодні українську мову ми беремо під захист плюралізм думок і свободу їх проголошення (В. Русанівський).*
3. *Отже дбати про мову це справа совісті кожної людини (В.Русанівський).*
4. *Я живу тобою і для тебе, вийшов з тебе, в тебе перейду (В.*

Симоненко).

5. *А по вулиці йде пританцьовує сміхом заливається молодість (І.Багряний).*
6. *Павлина присіла поруч, підібгавши під себе ноги (Ю. Мушкетик).*
7. *Поснідавши батько йшов на роботу (В. Скуратівський).*
8. *А може то йшов дух від паляниць (І. Цюпа).*
9. *Але найчастіше мабуть твій зір ловив її проворні руки (Є. Гуцало).*
10. *Зрештою, вся історія нашого народу пов'язана з історією хліба (В.Яворівський).*
11. *Дозволь мені мій вечоровий світе упасти зерном в рідній стороні.*
12. *Чого ти там діду стоїш над Дніпром? Чого ти там діду махаєш веслом? (І. Драч).*

5. П'яте завдання – «Умілий майстер».

Завдання: перетворити непоширені речення на поширені синтаксичні конструкції. На електронній дошці презентація завдань:

1. Настала весна.
2. Ранок.
3. Зірки сяють.

6. Шосте завдання – «Відділ маркетингу».

На цьому завершальному етапі кожній команді надається можливість продемонструвати свою творчість, винахідливість та креативність.

Завдання: сформулювати текст реклами, який надихає, спонукає до засвоєння теми «Просте речення».

Організація в такому нетрадиційному форматі уроку, а саме використання ігрових технологій, допомагають поглиблювати знання, формувати комунікативну активність, підвищувати самооцінку, почуття відповідальності, колективізму, активізувати мобільність, розвивати мислення, аналітичне мислення тощо.

На основі вивчення використання ігрових технологій на уроках української мови можна виділити такі переваги:

1. Забезпечується інтеграція теорії та практики, зменшується відстань між теорією та практикою.
2. Розвиваються навички комунікативного діалогічного спілкування.
3. Зростає зацікавленість учня у використанні додаткової спеціальної літератури.
4. Розвиваються можливості учасників гри приймати рішення в умовах неповної інформації; набувати досвіду щодо розв'язання проблемних завдань.
5. Удосконалюються навички ухвалення рішень в умовах обмеженого часу.
6. Забезпечується активна участь учня в колективній справі, інтенсивний обмін досвідом та знаннями між учасниками команд, можливість для кожного з них порівняти свої знання та дії з іншими, а також вміння скоординувати ці події.

Отже, ігрові технології є активними й інтерактивними методами навчання мови, що забезпечують не лише розвиток мовлення, формування та вдосконалення умінь та навичок комунікації в українській мові в різних ситуаціях, близьких до реальних, а й підвищення зацікавленості учнів до вивчення української мови.

Висновки до другого розділу

У процесі дослідження було розроблено такі види ігрових технологій на уроках української мови: лінгвістичні; рольові; ігри з лінгвокраїнознавчим та лінгвокультурним складником; креативні. Використання мовних ігор на різних етапах уроку є доцільним. На етапі засвоєння нових знань ігрові технології поступаються традиційним формам навчання. З огляду на це їх частіше використовують під час узагальнення та закріплення навичок та вмінь.

Ефективними є такі види уроків із використанням ігрових технологій: рольові ігри на уроці; ігрова організація навчального процесу з використанням ігрових завдань (урок-змагання, урок-конкурс, урок-подорож, урок-КВК); ігрова організація навчального процесу з використанням завдань, які зазвичай пропонуються на традиційному уроці (знати орфограму, зробити один з видів розбору тощо); використання гри на певному етапі уроку (ознайомлення з новим матеріалом, закріплення знань, умінь, навичок, повторення та систематизація вивченого); різні види позакласної роботи з української мови (лінгвістичний КВК, екскурсії, вечори, мовні олімпіади тощо).

Під час планування та проведення уроків української мови з використанням інформаційно-комунікаційних технологій, зокрема комп'ютерних ігор необхідно дотримуватися таких принципів: адаптивності, керованості, інтерактивності й діалогового характеру навчання, раціонального поєднання індивідуальної й групової роботи, підтримання стану психологічного комфорту школяра в процесі спілкування з комп'ютером.

З метою формування цифрової компетентності на уроках української мови значні можливості має Learning Apps – онлайн-платформа, яка надає доступ до різноманітних навчальних програм та інтерактивних матеріалів для навчання й розвитку різних навичок. Вона створена з метою надання педагогам, батькам та учням зручного способу знайти, створити та використовувати навчальні ресурси.

Використання ігрових технологій на уроках української мови сприятиме формуванню ключових компетентностей, підвищенню ефективності навчання, поліпшенню аналізу та оцінювання знань учнів, збільшенню часу для надання допомоги учням. Застосування ігрових технологій сприяє вирішенню цілої низки освітніх завдань, спрямованих на формування позиції дитини щодо власної діяльності, спілкування з іншими.

Запропоновані уроки з української мови із застосуванням ігрових

технологій на теми «Дієприкметник» (7 клас), та «Синтаксис. Просте речення» (8 клас) допоможуть учителеві активізувати розумові та творчі здібності учнів, інтерес до української мови, сформувати індивідуальні якості, підвищити самооцінку та самостійність у здобувачів освіти тощо.

ВИСНОВКИ

У цифрову епоху підвищення рівня навчальної мотивації стає дедалі більше стає актуальною проблема використання ігрових інтерактивних технологій в освітньому процесі.

У нашому дослідженні встановлено методичне значення ігрових технологій у системі навчання української мови; визначено чіткі межі термінологічних понять «ігровий метод», «ігрова технологія», «методика навчання з використанням ігрових технологій»; обґрунтовано зв'язок ігрових та інтерактивних технологій; здійснено систематизацію та категоризацію ігрових інтерактивних технологій, актуальних у системі мовної освіти учнів; відзначено доцільність типологізації ігрових інтерактивних технологій відповідно до лінгвістичних і професійних умінь та навичок; на прикладі представлених у дослідженні лінгвістичних ігор продемонстровано універсальність ігрових інтерактивних технологій, що дають практично безмежну можливість їх змістовного наповнення відповідно до поставлених педагогічних завдань.

Відповідно до **першого завдання** дослідження було визначено сутність понять «технології», «метод», «інтерактивне навчання», «ігрові технології». **Метод** у нашому дослідженні трактуємо як спосіб досягнення головної мети, сукупність певних правил, прийомів, способів, норм пізнання та дії. **Методика** є системою науково доведених форм, принципів, методів і допоміжних засобів навчання, які педагог повинен обрати відповідно до основною мети й цілей уроку, змістового наповнення теми, рівня складності опанування теоретичного матеріалу та особистої методичної майстерності. **Технологія навчання** – це сукупність дидактичних форм, методів і засобів, пов'язаних із проєктуванням, організацією та проведенням навчального процесу, що сприяє досягненню суб'єктами освітнього процесу визначеного результату, що спрямований на формування особистості, яка володіє ключовими компетентностями.

На виконання другого завдання магістерської роботи було охарактеризовано ігрові технології як один із видів інтерактивного навчання. У нашому дослідженні *«ігрові інтерактивні технології»* розглядаємо як *групу методів та прийомів організації педагогічного процесу, що реалізуються у формі гри з освітніми цілями*. Основними принципами використання ігрових інтерактивних технологій є такі: систематичність, тематична доцільність, свідомість та активність; спрямованість на креативність. Ігрові технології виконують такі функції: *навчальну, мотиваційну, виховну, комунікативну, рефлексивну, корекційну, культурологічну*.

Аналіз науково-методичних праць дозволив узагальнити теоретичні дослідження та узагальнити класифікацію ігор: 1) за видом діяльності (фізичні, інтелектуальні, трудові, соціальні, психологічні); 2) за характером педагогічного процесу (навчальні, тренувальні, контролюючі та узагальнювальні; пізнавальні, виховні, розвивальні; репродуктивні, продуктивні, творчі; комунікативні, діагностичні, профорієнтаційні та ін.); 3) за характером ігрової методики (предметні, рольові, імітаційні); 4) за ігровим середовищем (з предметами, без предметів, комп'ютерні та ін.).

З метою виконання **третього та четвертого** завдання дослідження було з'ясовано сучасний стан використання ігрових технологій в теорії та практиці навчання української мови та здійснено аналіз чинних освітніх стандартів, програм та підручників з української мови для визначення їх потенціалу щодо провадження ігрових технологій. Було встановлено, що проблемі провадження ігрових технологій на уроках української мови приділяється достатня увага. У лінгводидактиці представлено низку дисертаційних робіт, наукових праць, методичних посібників, розробок на сайтах учителів і методистів, у яких розробляються теоретико-методичні засади провадження ігор з метою формування комунікативної компетентності школярів. У методиці навчання української мови ігрові технології класифікуються за тематичним принципом для кожного розділу:

1) ігрові завдання, спрямовані на відпрацювання та закріплення орфоепічних норм; 2) лексико-фразеологічні ігри; 3) ігрові завдання, спрямовані на відпрацювання орфографічних та пунктуаційних норм; 4) ігри з морфеміки та словотвору.

Анкетування вчителів засвідчило, що педагоги активно використовують ігрові технології на своїх уроках. Учителі зазначили, що під час запровадження ігор виникають певні труднощі: такі уроки потребують значно більше часу на підготовку.

Було проведено аналіз чинних шкільних підручників з української мови мови щодо наявності в них мовних ігор. У процесі дослідження ми дійшли висновку, що ігрові технології представлені в процесі вивчення багатьох тем шкільних навчальних видань. Більшість вправ можна легко трансформувати в лінгвістичну гру, додавши елементи структури ігрової технології.

Відповідно до **п'ятого завдання** дослідження було розроблено типологію ігрових технологій на уроках української мови: лінгвістичні; рольові; ігри з лінгвокраїнознавчим та лінгвокультурним складником; креативні. До кожного виду вправ запропоновано різні види завдань та представлено мовний матеріал, який можна використовувати вчителям-словесникам під час вивчення різних тем на всіх етапах уроку. Використання представленої в нашому дослідженні типології ігрових інтерактивних технологій на заняттях з української мови дозволяє ефективно формувати мовну й комунікативну компетентність учнів.

На виконання **шостого завдання** магістерської роботи було розроблено методичні рекомендації щодо організації ігрової інтерактивної діяльності на уроках української мови в закладах загальної середньої освіти під час вивчення морфології та синтаксису. Завдяки розробленим рекомендаціям учитель може урізноманітнити навчальний процес, а здобувач освіти за допомогою гри буде легше й цікавіше опанувати навчальний матеріал, що дозволить ефективно засвоїти теми і підвищить інтерес до

вивчення української мови. Були розроблені такі ігри, як «Лото», «Доміно», «Лінгвістичний баскетбол», «Шифр» тощо. Запропоновані ігри були підібрані відповідно до програми курсу та вікових особливостей учнів, спрямовані на розвиток взаємодії в колективі, а також на формування пізнавального інтересу до предмету «Українська мова» у школі. Використання лінгвістичних ігор під час уроків української мови дозволяє одночасно реалізовувати навчальну, розвивальну та виховну функції. Ігри спрямовані на розвиток комунікаційних навичок, творчих здібностей, логічного мислення, креативності.

Варто наголосити, що використання ігрових інтерактивних технологій на уроках української мови дозволяє ефективно засвоювати весь комплекс компетенцій та активізувати розумову та мовленнєву діяльність у процесі оволодіння ними; забезпечує засвоєння мови на вищому рівні. Перевагою використання ігрових інтерактивних технологій є розвиток у процесі виконання завдань творчих здібностей учнів, позитивний вплив на психоемоційний стан дитини, підтримка інтересу, формування інтелектуального потенціалу та накопичення вмінь і навичок, що згодом забезпечить активну творчо усвідомлену самостійну діяльність.

Перспективи подальших наукових досліджень убачаємо в провадженні інших інтерактивних технологій на уроках української мови.

СПИСОК ВИКОРИСТАНОЇ ЛІТЕРАТУРИ

1. Авраменко О. Українська мова : підруч. для 8 кл. закл. загальн. середн. освіти. 2-ге вид., перероб. / Олександр Авраменко, Тамара Борисюк, Ольга Почтаренко. Київ : Грамота, 2021. 192 с.
2. Авраменко О. Українська мова : підруч. для 9 кл. загальноосвіт. навч. закл. Київ : Грамота, 2022. 159 с.
3. Біляєв О. Лінгводидактика рідної мови: навч.-метод. посібник. Київ : Генеза, 2005. 180 с.
4. Бойко Н. В. Застосування інноваційних методів навчання української мови в умовах карантину. *ΛΟΓΟΣ. ONLINE: International scientific e-journal*. 2020. № 8. URL: <https://www.ukrlogos.in.ua/10.11232-2663-4139.08.04.html> (дата звернення: 05.02.2024).
5. Бондар С. П. Методи навчання. *Енциклопедія освіти*/ Акад. пед. наук України; головний ред. В. Г. Кремень. Київ : Юрінком Інтер, 2008. С. 492–494.
6. Бондаренко Н. Вивчення мови за новою системою: попередні підсумки і найближчі перспективи. *Дивослово*. 2006. № 11. С. 2–6.
7. Боровик О. В. Сучасні технології навчання української мови. *Українська література в загальноосвітній школі*. 2003. № 6. С.33–34.
8. Варзацька Л. Інтерактивні технології в системі особистісно-зорієнтованої освіти. *Дивослово*. 2006. № 4. С. 15–25.
9. Василенко В. Лінгвістичні казки на уроках української мови. *Українська мова і література в школі*. 2005. № 7 (48). С. 35–39.
10. Васьков Ю. В. Сучасні освітні інноваційні концепції. *Педагогічні теорії, технології, досвід*. Харків, 2000. 120 с.
11. Великий тлумачний словник сучасної мови. URL: <https://slovnyk.me/dict/vts/%D0%B3%D1%80%D0%B0> (дата звернення: 11.01.2024).
12. Великий тлумачний словник сучасної української мови / уклад. і гол. ред.

- В. Т. Бусел. Київ; Ірпінь : ВТФ «Перун», 2001. 1440 с.
13. Волкова Н. П. Інформаційно-комунікаційні технології. Гейміфікація. Інтерактивні технології навчання у вищій школі : навч.-метод. посіб. Ун-т ім. Альфреда Нобеля. Дніпро, 2018. С. 162–206.
14. Воробйова С. Дидактична гра в процесі навчання. *Рідна школа*. 2012. № 10. С. 46–48.
15. Глазова О. П. Українська мова : підруч. для 6 кл. загальноосвіт. навч. закл. Київ : Видавничий дім «Освіта», 2014. 240 с.
16. Глазова О. П. Українська мова : підруч. для 7 класу закладів загальної середньої освіти. 2-ге вид., переробл. Київ : Видавничий дім «Освіта», 2020. 256 с.
17. Голобородько Є. П. Загальні питання інтерактивного навчання. *Збірник наукових праць: Інтерактивне навчання: Досвід впровадження* / За заг. ред. В. Д. Шарко. Херсон : ОЛДІ-плюс, 2000. С. 3–6.
18. Горошкіна О.М., Попова Л.О. Сучасний урок української мови: від планування до проведення. Харків : Видавнича група «Основа», 2010. 111 с.
19. Державний стандарт базової і повної загальної середньої освіти. URL: <https://zakon.rada.gov.ua/laws/show/1392-2011-%D0%BF#n9> (дата звернення: 12.01.2024).
20. Дзюба І. Які інновації потрібні науці та нації. *Урок української*. 2000. № 2. С. 6–8.
21. Долбенко Т. Активізація пізнавальної діяльності підлітків: ігрові технології. *Рідна школа*. 2007. № 10. С. 36–39.
22. Дубас О. П. Інформаційний розвиток сучасної України у світовому контексті: монографія. Київ : Генеза, 2004. 208 с.
23. Емерзіян Л. Нестандартні уроки мови та літератури. *Відкритий урок: розробки, технології, досвід*. 2014. № 7–8. С. 43–45.
24. Єрмоленко С. Я., Сичова В. Т., Жук М. Г. Українська мова : підруч. для 6 кл. загальноосвіт. навч. закл. Київ : Грамота. 2014. 272 с.

25. Єрмоленко С. І. Формування комунікативних компетентностей здобувачів освіти засобами технологій ОЗОН на уроках української мови та літератури. *Українські студії в європейському контексті*: зб. наук. пр. 2021. № 4. С. 155–160.
26. Жорник О. Формування пізнавальної активності учнів у процесі спільної ігрової діяльності. *Рідна школа*. 2008. № 2. С. 26–28.
27. Заболотний В., Заболотний О. Українська мова : підруч. для 9 класу загальноосвіт. навч. закладів. Київ : Вид-во «Генеза», 2022. 274 с.
28. Заболотний О. В., Заболотний В. В. Українська мова : підруч. для 6 кл. загальноосвіт. навч. закл. Київ : Генеза, 2014. 256 с.
29. Заболотний О. В. Українська мова : підруч. для 7-го кл. загальноосвіт. навч. закл. / О. В. Заболотний, В. В. Заболотний. Київ : Генеза, 2015. 256 с.
30. Загальноєвропейські рекомендації з мовної освіти: вивчення, викладання, оцінювання. Київ, 2003.
31. Закон України «Про освіту». (Відомості Верховної Ради (ВВР), 2017, № 38-39, ст.380). URL: <https://zakon.rada.gov.ua/laws/show/2145-19#Text> (дата звернення: 12.01.2024)
32. Закревська О. Використання мультимедійних технологій на уроках української словесності. *Дивослово*. 2009. № 2. С. 17–19.
33. Зінько С. Інноваційні методи в навчанні рідної мови. *Українська мова і література в школі*. 2007. № 2. С. 9–13.
34. Ігрові технології на уроках української мови : 5–8-й кл. / ред. рада : Г. Федяй та ін. Київ : Ред. газет гуманітар. циклу, 2012. 115 с.
35. Інтелектуальні ігри на уроках української мови та літератури. Випуск 2 / уклад. О. О. Маленко. Харків : Вид. група «Основа», 2009. 170 с.
36. Караман С. Практикум з методики навчання української мови в загальноосвітніх закладах : модульний курс : Посібник для студентів пед.університетів та інститутів/колектив авторів М. І. Пентилюк, С. О. Караман, О. В. Караман / за ред. М. І. Пентилюк. Київ: Ленвіт, 2011.

- 366 с.
37. Коваль І. Б. Дидактична гра на уроках української мови та літератури у середніх і старших класах. Методичний посібник. Вінниця: ММК, 2017, 71 с.
38. Когут О. І. Інноваційні технології навчання української мови і літератури. Тернопіль : Астон, 2005. 204 с.
39. Концепція мовної освіти 12-річної школи. Українська мова як рідна. *Дивослово*. 2002. № 8. С. 59–65.
40. Космідайло Ірина. Мовна гра як метод формування українськомовної особистості учня ліцею. *Методи навчання української мови: сучасний контекст*: збірник матеріалів круглого столу, присвяченого пам'яті члена-кореспондента НАПН України, доктора педагогічних наук, професора Біляєва Олександра Михайловича (25 березня 2021 р., м. Київ). Київ : Педагогічна думка, 2021. С. 35–40.
41. Костів О., Сколоздра-Шепітко О. Методика викладання української мови : Навчально-методичний посібник. Для студентів українського відділення філологічного факультету. Львів, 2018. 202 с.
42. Кравець М. В. Інтерактивна робота на уроках словесності. *Вивчаємо українську мову та літературу*. 2003. № 4 (4).
43. Кудикіна Н. В. Ігрова діяльність дітей: теоретичні основи й методика педагогічного керівництва. *Її величність гра: теорія і методика організації дитячої ігрової діяльності в контексті наступності дошкільної та початкової освіти*: зб. статей. Г. С. Тарасенко (ред.). Вінниця: ВДПУ ім. Михайла Коцюбинського, 2009. 321 с.
44. Кудикіна Н. Психологія та педагогіка гри. *Відкритий урок*. 2006. № 5–6. С. 32–36.
45. Кучеренко І. А. Теоретичні і методичні засади сучасного уроку з української мови в основній школі : дис. ...доктора пед. наук : 13.00.02. Херсон, 2015. 560 с.
46. Кучеренко І. Загальнодидактичні і лінгвометодичні вимоги до сучасного

- уроку з української мови. *Українська мова і література в сучасній школі*. 2013. № 20. С. 12–17.
47. Кучеренко І. Особистісно зорієнтоване навчання – домінантна модель реалізації концепції «Нова українська школа». *Дивослово*. 2018. № 11. С. 9–14.
48. Кучерук О. А. Система методів навчання української мови в основній школі: теорія і практика. Житомир : Вид-во ЖЖДУ ім. І. Франка, 2011. 420 с.
49. Кучерук О. Сучасні технології навчання мови як методична проблема. *Українська мова і література в школі*. 2006. № 6 (55). С. 17–21.
50. Кучерук О., Сушкевич Т. Гра як засіб розвитку пізнавального інтересу школярів до вивчення української мови. *Дивослово*. 2009. № 2. С. 28–31.
51. Лавренюк В. Інноваційні і традиційні підходи у викладанні лінгвістичних дисциплін. *Дивослово*. 2020. № 2. С. 2–5.
52. Левицька Л. В. Впровадження інтерактивних технологій на уроках української мови та літератури. Методичний посібник. Вінниця: 2015. 112 с.
53. Литвиненко О. Г. Ігрові технології на уроках словесності. *Вивчаємо українську мову та літературу*. 2011. № 22–24 (серпень). С. 19–21.
54. Макаренко А. С. Гра // Макаренко А. С. Твори: в 7 т. Київ : Рад. школа, 1954. Т. 4. С. 367–368.
55. Максимчук Г., Хом'як І. Інтерактивні методи навчання української мови. *Дивослово*. 2012. № 8. С. 18–21.
56. Мелешко Л. В. Концепції мовної гри як теоретичні засади організації навчально-ігрової діяльності. *Вісник Житомирського державного університету імені Івана Франка. Педагогічні науки*. Житомир: Вид-во ЖДУ ім. І. Франка, 2017. Вип.4 (90). С. 99–102.
57. Мелешко Л. В. Навчальна гра як засіб розвитку комунікативних здібностей учнів на уроках української мови. *Методичний пошук : зб. наук. праць*. Житомир : ЖДУ ім. І. Франка, 2014. Вип. 12. Ч. I. С. 150–158.

58. Мелешко Л. В. Формування мовленнєвої компетентності учнів у процесі навчання української мови з використанням комп'ютерних ігор. *Інформаційні технології і засоби навчання: електрон. наук. фахове вид.* 2017. Том 60. № 4. С. 87–94.
59. Мелешко Л. Гра на уроках навчання лексикології в 5–6 класах. *Українська мова і література в школі.* 2014. № 6 (116). С. 16–20.
60. Методика викладання української мови в середніх освітніх закладах / за ред. М. Пентилюк. Київ : Ленвіт, 2009. 400 с.
61. Мішкурова В. Ф., Пашенко М. І. Використання гри для активізації навчально-виховного процесу: Посіб. для студ. пед. вузу та викладачів. Київ : Наук. світ, 2011. С. 3–12.
62. Нестандартні уроки в школі та їх аналіз : навч.-метод. посібник / за ред. Н. М. Островерхової. Київ : Видавництво Харитоненка, 2003. 152 с.
63. Нісімчук А.С., Падалка О.С., Шпак О.Т. Сучасні педагогічні технології. Київ, 2000. 368 с.
64. Нова українська школа. Концептуальні засади реформування середньої школи. URL: <https://www.kmu.gov.ua/storage/app/media/reforms/ukrainska-shkolacompressed.pdf>. (дата звернення 12.01.2024).
65. Нова українська школа: poradnik dla vchytelja / za zag. red. N. M. Bibik. Київ : Літера ЛТД, 2019. 208 с.
66. Олійник Алла. Застосування ігрових методів у процесі навчання морфології української мови (профільний рівень). *Методи навчання української мови: сучасний контекст*: збірник матеріалів круглого столу, присвяченого пам'яті члена-кореспондента НАПН України, доктора педагогічних наук, професора Біляєва Олександра Михайловича (25 березня 2021 р., м. Київ). Київ : Педагогічна думка, 2021. С. 54–58.
67. Омельчук С. А. Усі уроки української мови. 5 клас. Харків : Основа, 2009. 478 с.
68. Остапенко Н., Симоненко Т. В., Руденко В. М. Технологія сучасного уроку з української мови : навч. посібник. Київ : ВЦ «Академія», 2011.

248 с.

69. Очкань Г. Інтерактивне навчання як спеціальна форма організації пізнавальної діяльності студентів на заняттях української мови в технікумах і коледжах. *Сучасні інформаційні технології та інноваційні методики навчання у підготовці фахівців: методологія, теорія, досвід, проблеми*. Зб. наук. пр. Випуск 50. Київ–Вінниця: ТОВ фірма «Планер», 2018. С. 187–191.
70. Пентилюк М. І., Онукевич Т. Г. Методика навчання української мови у таблицях і схемах: навч. посіб. Київ : Ленвіт, 2006. 134 с.
71. Передрій Г. Про цікаві завдання й ігрові форми роботи з української мови. *Дивослово*. 2008. № 1 (600). С. 7–14.
72. Подлевська Н. В. Лінгводидактична модель змісту роботи з формування культури спілкування в учнів 5–6 класів на уроках української мови. *Українська мова і література в школі*. 2012. № 1. С. 12–18.
73. Подлевська Н. В. Ситуативно-діалогічні завдання на уроках рідної мови як спосіб формування культури спілкування в учнів 5 класу. *Українська мова і література в школі*. 2005. № 1. С. 23–24.
74. Пометун О. І. Енциклопедія інтерактивного навчання. Київ : АСК, 2007. 144 с.
75. Пометун О. І. Інтерактивні методики та система навчання. Київ : Шкільний світ, 2007. 112 с.
76. Пометун О. І., Пироженко. Л. В. Сучасний урок. Інтерактивні технології навчання. Київ : А.С.К. 2004. 192 с.
77. Попова О. Лінгвістичні ігри як засіб формування комунікативної компетентності учнів в умовах Нової української школи. *Наукові записки БДПУ. Серія: Педагогічні науки*. Вип.1. Бердянськ : БДПУ, 2021. С. 144–152.
78. Риторика у вищій школі : монографія / Н. Б. Голуб. Черкаси : Брама-Україна, 2008. 400 с.
79. Романчук С., Мичак Н., Чичина Т. Інтерактивні методи вивчення

- української мови у середніх класах. *Актуальні питання гуманітарних наук*. Вип 36, том 3, 2021. С. 98–102.
80. Рудницька О. П. Педагогіка: загальна та мистецька : навчальний посібник. Тернопіль : Навчальна книга – Богдан, 2005. 360 с.
81. Рудницька О. Уроки української мови для 6 класу : навчальний посібник. Київ : Дивослово, 2020. 350 с.
82. Савчук Н. Г. Навчальні літературні ігри. *Українська мова та література*. 2006. № 34-34 (434-435). 40 с.
83. Саюк В. Історико-педагогічний аналіз використання гри у навчальному процесі. *Рідна школа*. 2009. № 7. С. 50–52.
84. Скрипник Л. Використання інноваційних методів і прийомів на уроках української мови і літератури. *Українська мова і література в школі*. 2006. № 2. С. 43–46.
85. Словник української мови: в 11 томах. Том 10, 1979. С. 106.
86. Словник-довідник з української лінгводидактики: навчальний посібник / за ред. М. І. Пентиліук, О. М. Горошкіної, Н. Єсаулової, О. Лук'янченко та ін. Київ : Ленвіт, 2003. 149 с.
87. Сороко Н. В. Реалізація діяльнісного підходу при комп'ютерному навчанні в умовах оновлення мовної освіти в Україні. *Засоби і технології єдиного інформаційного освітнього простору: Зб. наук. праць / За ред. В.Ю. Бикова, Ю.О. Жука*. Київ : Атіка, 2004.
88. Сухомлинський В. О. Серце віддаю дітям. Вибрані твори: в 5-ти томах. Київ : Рад. школа, 1977. Т. 3. С. 95–98, С. 176–185.
89. Тополя Л. В. Дидактичні ігри, їх види, цільове призначення і функції в навчальному процесі. *Міжнародний збірник наукових робіт*. Донецьк: ТЕАН, 2011. Вип. 16. С.167–173.
90. Українська мова. 5–9 класи. Програма для загальноосвітніх навчальних закладів. URL: <https://mon.gov.ua/ua/osvita/zagalna-serednya-osvita/navchalni-programi/navchalni-programi-5-9-klas>
91. Український педагогічний словник / Семен Гончаренко ; гол. ред.

- С. Головка. Київ : Либідь, 1997. 373 с.
92. Уліщенко А., Уліщенко В. Застосування інформаційних технологій у навчанні мови та літератури : методичний посібник. Харків : ХОНМІБО, 2006. 96 с.
93. Федоренко В. Модернізуючи національну освітню систему. *Українська мова й література в середніх школах, гімназіях, ліцеях та колежіумах*. 2006. № 7–8. С. 160–166.
94. Федоренко В.Л. Енциклопедія інтелектуальних ігор на уроках української мови. Харків: Основа, 2010. 424 с.
95. Фурсова Л. Інтегровані уроки мови й літератури : проблемний підхід / Л. Фурсова, Н. Гайдукова, С. Гулькіна, Є. Ісайкіна, І. Коробко та ін. Тернопіль Мандрівець, 2008. 224 с.
96. Хом'як І., Каркіч І. Компетентнісний підхід до навчання лексики в загальноосвітніх навчальних закладах. *Дивослово*. 2019. № 10. С. 2–5.
97. Хом'як І. Програмоване навчання. *Вісник Львівського університету*. 2010. № 50. С. 135–143.
98. Чепіль М. М., Дудник Н. З. Педагогічні технології: навч. посіб. Київ: Академвидав, 2012. 224 с.
99. Чумак Т. Ігрові елементи на уроках мови. *Дивослово*. 2009. №7. С. 44.
100. Шарко В.Д. Сучасний урок. Київ, 2006. С. 180–193.
101. Шелехова Г. Використання комп'ютерних технологій на уроках української мови. *Українська мова і література в школі*. 2006. № 8. С. 4–8.
102. Щербина Д. Ігрове навчання як засіб активізації комунікативної позиції учнів. *Педагогіка вищої та середньої школи*. Кривий Ріг, 2007. Вип.17. С. 353–358.
103. Щербина В., Волкова О., Романенко О. Інтерактивні технології на уроках української мови та літератури. Харків : Основа. 2005. 96 с.

ДОДАТОК А

**АНКЕТА ДЛЯ ВЧИТЕЛІВ
З МЕТОЮ ВИЯВЛЕННЯ СТАВЛЕННЯ ДО ПРОВАДЖЕННЯ
ІГРОВИХ ТЕХНОЛОГІЙ НА УРОКАХ**

1. Як ви розумієте сутність поняття «ігрові технології».

2. Які види ігор ви знаєте? _____
3. Які психологічні якості дитини розвиває гра? _____
4. Як часто ви використовуєте ігрові технології на уроках?

5. На яких етапах уроку краще використовувати гру або її елементи?

6. Які виникають проблеми під час підготовки до уроків з використанням педагогічних ігор?

7. Які види ресурсів, ви використовуєте в навчальному процесі?

8. Чи вважаєте ви за доцільне використовувати гру на уроці?

9. Які складнощі виникають у вас під час застосування ігор на уроці?

10. Скільки часу ви готові приділити підготовці до уроку з використанням ігрових технологій?

ЛІНГВІСТИЧНІ ІГРИ ДЛЯ ВИКОРИСТАННЯ НА УРОКАХ УКРАЇНСЬКОЇ МОВИ

1. ГРА «ПРАВОПИСНА МАНДРІВКА»

Методична цінність: гра допомагає створити якнайкращі умови для глибокого засвоєння школярами правописних правил, передовсім написань географічних назв, сприяє виробленню в дітей аналітичних здібностей, формує в них спостережливість, уважність, зосередженість.

Правила гри. Учні мають вибудувати 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 балові, що в кінцевому підсумку і визначить оцінку для кожного з-поміж учасників гри. Висхідним пунктом усіх «Правописних мандрівок» є столиця України Київ. Для полегшення виконання завдань гравцям можна видати атлас світу. Самі завдання можуть стосуватися будь-яких правописних тем – апостроф, м'який знак, подовження/подвоєння, вживання певних літер, морфологічні особливості тощо. Цих завдань може бути й кілька. Також вони можуть виходити поза межі правопису й стосуватися будь-якого розділу шкільного курсу мови.

Завдання 1. Побудуйте маршрут мандрівки, спираючись на правило написання географічних назв із подвоєнням/подовженням приголосних. Приклад: Київ – Таллінн – Брюссель– Марокко – Сьєрра-Леоне – Аддис-Абеба – Амман – Дакка...

Завдання 2. Побудуйте маршрут мандрівки, спираючись на правило написання географічних назв із літерою и. Приклад: Київ – Братислава – Рим

– Париж – Мадрид – Вашингтон; Бразилія – Аргентина – Чилі...

Завдання 3. Побудуйте маршрут мандрівки, спираючись на правило правопису географічних назв із апострофом. Приклад: Київ – Кам'яний Брід – Білогір'я – Мар'янка – Кам'янка-Бузька – Міжгір'я – Кам'янець-Подільський...

2. ГРА «БІГ ІЗ БАР'ЄРАМИ».

Методична цінність. Гра дає змогу комплексно повторити ключові моменти виучуваного матеріалу, перевірити і відшліфувати практичні навички володіння мовою, а також привчає дітей працювати злагоджено, з урахуванням навчальних можливостей і рівня знань кожного.

Правила гри. Усі учні класу поділяються на дві, чотири або шість команд, кожна з-поміж яких має здолати кілька «бар'єрів» – виконати певні завдання. Ці завдання можуть бути орфоепічного, орфографічного, словотвірного, лексичного, фразеологічного, синтаксичного, пунктуаційного або стилістичного характеру. Переможницею визначається та команда, яка першою здолала всі «бар'єри», не збивши й не зачепивши жодного (тобто не припустившись при виконанні завдань помилок). Завдання для команд можуть бути як однаковими, так і різними.

Завдання до теми «Прислівник»

1. Орфографічний бар'єр. Запишіть наведені прислівники разом, окремо або через дефіс.

Без/відома, в/цілому, аби/куди, над/міру, без/упину, о/пів/ночі, по/українськи, врешті/решт, пліч/о/пліч, де/інде, чим/раз, до/останку, раз/у/раз, де/не/де, по/зможі, по/нашому, ані/скільки, до/віку, в/ногу, сам/на/сам, у/стократ, хтозна/де, віч/на/віч, аби/куди, що/сили, кінець/кінцем, під/кінець.

2. Акцентуаційний бар'єр. Поставте наголоси в наведених прислівниках.

Чудно, допізна, злегка, ласкаво, легко, наголову, лежма, темно, виразно, натщесерце, завбільшки, завтовшки, горічерева, знехотя, наздогад,

осторонь, зрання, зокола, зопалу, вряди-годи, всередині, втридорога, врозбрід, врозтіч, підтюпцем, поблизу, позаторік, позаду, присмерком, проїздом, разом, корисно.

3. Лексичний бар'єр. Поясніть значення наведених прислівників, складіть із ними речення.

Притьмом, збіса, назирцем, миттю, навпомацки, поспіль, допіру, наввипередки, крадькома, вистрибом, навпочіпки, знестяму, завширшки, горілиць, обмаль, заздалегідь, позаторік, надвечір, знічев'я, хутко, нишком, удосвіта.

4. Словотвірний бар'єр. Згрупуйте наведені прислівники відповідно до частин мови, від яких вони утворилися.

Знизу, потім, весело, відколи, ридма, удесятеро, байдуже, нехотя, гордо, щороку, навхрест, повсюди, жартома, потай, кудись, по-перше, всупереч, побатьківськи, надвоє, внічию, по-моєму, заодно, доволі, спочатку, залюбки, підтюпцем, тричі, удесятьох, подекуди, потроху, боляче, ззаду.

5. Морфологічний бар'єр. Утворіть, де це можливо, вищий і найвищий ступені порівняння прислівників.

Гаряче, довго, далеко, згарячу, старанно, голосно, добре, давно, вчетверо, важко, високо, погано, близько, легко, навмисно, дружно, уліво.

6. Синтаксичний бар'єр. Знайдіть у наведеному тексті прислівники і визначте групу обставин за значенням, до якої вони належать.

Хтось ударив безжалісно, тяжко – Закричали в строю журавлі. І упала обпалена пташка На зажурені груди землі. Підібрали хлоп'ята журавку... Є що їстоньки й питоньки їй... Тільки журиться птаха щоранку – Кличе простір принадний, стрімкий, І коли пролітали ключами Журавлі з України за Ніл, Із відчаєм вона закричала, І почувли той клич в вишині. І спустились журавликів троє, І розмову палку повели... Потім злинуло двоє за строем, Довго чулось прощальне «курли». Залишивсь тільки друг журавлиці, Щоб не знала сердешна біди... Дивувались хлоп'ята, що птиці Пам'ятають про вірність завжди. (Степан Литвин).

3. ГРА «ДОМІНО».

Методична цінність. Гра сприяє виробленню у дітей швидкої реакції, уміння швидко орієнтуватися в навчальному матеріалі, сприяє закріпленню навичок лінгвістичного аналізу, створює умови для кращого практичного закріплення складних теоретичних понять, розвиває кмітливість, уміння зосереджуватися.

Правила гри . Учні, поділені на групи по четверо чоловік, одержують по 7 карток. Загальна кількість карток, що перебувають у грі, 28. Завдання гравців – побудувати з одержаних карток ланцюг за всіма правилами гри в доміно: картки мають долучатися одна до одної, щоб утворилося слово. Виграє, ясна річ, той з-поміж учнів, у якого не залишилося карток.

♦ Завдання Картки для гри. **Творення пасивних дієприкметників** тий здійсн юваний зігрі тий вимір юваний зби тий випил юваний зри тий виліпл юваний зши тий висмі уваний загорн тий викон уваний спеч тий випис уваний збереж ений опис уваний скош ений розріз ований виїждж ений вирощ ований винош ений вимош ований посі ений куп аний зжа ений збуд аний зня юваний пови яний загарт.

4. ГРА «АНАГРАМА».

Методична цінність Цінність гри виявляється в тому, що за її допомогою тренується увага дітей, зосередженість, наполегливість, глибше засвоюються закони словотвору, орфоєпії й правопису.

Правила гри. Учням пропонуються слова, із яких треба утворити нові шляхом перекомбінування літер, складів. За кожне правильно утворене слово гравці одержують по одному балові, які потім додаються і дають остаточний результат оцінювання.

Тексти для гри.

I варіант. Зерно (резон), актор (токар), ракета (карета), краб (брак), ранок (Коран), клапан (планка), гонор (гроно), волос (слово), касир (рисак), голова (волога), зірка (різка).

II варіант. Сокіл (лісок), наказ (казан), банка (кабан), шарф (фарш),

норма (роман), попіл (поліп), кілер (лікер), масло (смола), насос (сосна), пошта (поташ), чумак (кучма), жало (ложа).

III варіант. Сарай (сайра), липа (пила), салат (атлас), докер (кредо), осел (село), вибір (виріб), сода (осад), канал (ланка), колба (бокал), бузок (козуб), дошка (шкода), замок (мазок), морока (комора).

5. ГРА «КОМБІНАТОРИКА».

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

Правила гри. Учні одержують по 5 – 6 слів, із якими мають скласти найбільшу кількість речень протягом обумовленого часу (5-6 хв). Слова можна змінювати. Крім тих, хто складає більшу кількість речень, варто відзначати також авторів найбільш оригінальних, художніх, змістових речень.

Завдання. Висхідні слова: добро, краса, творити, жити, мудрість. Зразки відповідей: Творитимеш добро – житимеш у мудрості та красі. Мудро живімо, добре красу творімо! Добре творити красу й жити в мудрості! 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!

6. ГРА «ЗМІЙКА».

Хід гри: Кожний член групи по черзі виходить до дошки, записує по одному словниковому слову і підкреслює орфограму в ньому. Записи можна робити не тільки на дошці, а й на аркуші паперу. Тоді учень, який записав слово, передає папір однокласникові.

7. ГРА «СЛОВОГРАЙ».

Гра, яка має на меті розвиток орфографічної пильності дітей. Учитель готує декілька наборів карток, які складає у конверти. На картках написані

словникові слова. Деякі слова навмисно написані неправильно. Діти працюють у малих групах. Серед запропонованих учителем карток, школярі вибирають тільки ті, на яких словникові слова записані правильно. Один із членів групи називає слова, які вибрано, та пояснює контрольні моменти в них.

8. ГРА «ЛАНЦЮЖОК».

Учитель показує учням ланцюжок (на малюнку або справжній), звертає 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, хто залишиться до кінця гри.

Сова – вага – галка – канана – парта – тато...

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

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

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

9. ГРА «СЛОВА-ПЕРЕВЕРТИ»

Учитель пропонує дітям прочитати незвичні слова-переверти і пояснити значення їх, якщо читати зліва направо та справа наліво.

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

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

Бук, сир, раб, серп, рим, луг, касир, куб, кіт. А потім – прочитати ці слова справа наліво і порівняти, чи змінився їхній зміст, значення.

10. ГРА «ХТО БІЛЬШЕ?». Учитель пропонує дітям із слова «ЛАСТІВКА» скласти якнайбільше слів, використовуючи тільки ті букви, з який воно складається. Перемагає той, хто складе найбільше слів.

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

МУЗИКАНТ: *Танк, музика, кант, кузина, муза, зима, таз, туз...*

11. ГРА «МІКРОФОН».

Обираються такі діючі особи: репортер, глядачі (3-5 осіб) і доповідачі (решта класу). Вчитель ставить питання, репортер підходить до учня і пропонує йому відповісти. Учень дає відповідь в мікрофон, який йому передає репортер (це може бути справжній мікрофон, макет або будь-який предмет, який домовлено буде вважати мікрофоном). Глядачі оцінюють відповідь доповідача. І вчитель знову ставить питання.

12. ГРА «ПІЗНАЙ МЕНЕ».

На столі розкладені картки зі словами папки, на яких під номерами написано терміни з теми, що вивчається. Учень має скласти систематичну папку, згрупувавши картки відповідно до термінів. Купок карток має вийти стільки, скільки термінів. Наприклад: термін «дієслово», до нього слова – вид, час, спосіб, особа, число; термін «словотвір» до нього слова – суфіксальний, префіксальний, ..., і т.д.

13. ГРА «РЕЦЕНЗИСТИ КРОССВОРДУ».

Клас ділиться на три групи (команди). Команди розміщуються напівколом обличчям до дошки. Кожна з команд по черзі пропонує тему, питання (слід поставити в якомога нестандартній 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 т.д. Кожна відповідь записується.

14. ГРА «ПЕЛЮСТКИ РОМАШКИ».

На дошці висить декілька макетів ромашок з 7-ма пелюстками кожна. На пелюстках найрізноманітніші завдання, наприклад: подумайте..., 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 3-5 хвилин. Поки перший відповідає вчителю, інші готуються. Таким чином кожен учень виконує за

урок декілька мислительних операцій, а вчитель може перевірити рівень засвоєння знань і виявити прогалини, якщо такі є.

15. ГРА «НЕ ПЕРЕРВИ ЛАНЦЮЖОК»

Діти одне за одним читають по одному реченню (можна по одному слову, строфі) текст. Усі мають слідкувати, щоб ланцюжок не перервався.

16. ГРА «ЛОТО»

Клас поділяється на 4 команди. Кожна команда отримує однакові картки. Перша група карток містить прізвища авторів, друга група карток — назви творів, третя — фрагменти з творів.

Завдання: вибрати із загальної кількості карток ті, що стосуються одного автора. Перемагає команда, яка швидше і правильніше виконає завдання.

17. ГРА «ЗАВЕРШИ РЕЧЕННЯ».

Дітям пропонують переписати речення і доповнити їх словом із протилежним значенням.

- У лісі ростуть дерева товсті й...
- Річки бувають глибокі й...
- Улітку дні довгі, а взимку...
- Діти оцінюють свою роботу, враховуючи каліграфію.

18. ГРА «СКЛАДИ РЕЧЕННЯ»

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

19. ГРА «УТВОРИ СЛОВО»

Від поданих слів утворіть нові слова з апострофом.

*Дерево — дерев'яний; солома —...; трава —...; горобець —;
голуб —...; ластівка —*

20. ГРА «ВІДНОВИ СЛОВО».

На дошці написані слова з пропущеними літерами:

лос_, пен_, тін_, пал_то, пал_ма.

Записати в зошит відновлені слова.

ДОДАТОК В

КОНСПЕКТ УРОКУ УКРАЇНСЬКОЇ МОВИ З ВИКОРИСТАННЯМ ІГРОВИХ ТЕХНОЛОГІЙ (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.

Тип уроку: урок повторення з елементами поглиблення.

Форма уроку: урок – ярмарок.

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

Перебіг 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.

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 їй 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 нашім, веселім, багатім,

Є чим дивуватись і є що придбати.

Тут щедрі дарунки із саду й городу,

Тут пісня і жарти усім в нагороду.

Мерщій 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)

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!