

2. Білецький О. Жорж Санд // Всесвіт, 1984. – №11. – С. 150-160.
3. Величко Ф. Жорж Санд ищет Бога // Наука и релігія, 2002. – № 6. – С. 38-39.
4. Всеволожский А. Мятёжная Аврора // Вокруг света, 2004. – №7. – С. 130–136.
5. Жорж Санд – письменниця-феміністка // Давиденко Г.Й., Чайка О.М. Історія зарубіжної літератури XIX ст. Київ: Центр учбової літератури, 2007. – С. 73-80.
6. Жорж Санд // История зарубежной литературы XIX века / Под ред. М. Е. Елизарова, С. П. Гиждеу, Б. И. Колесников, Н. П. Михальская. – М.: Просвещение, 1972. – С. 214-122.
7. Облимиевский Д. Жорж Санд // Облимиевский Д. Французский романтизм. Очерки. – М., 1947. – С. 292 – 321.

*Горба Г.*

*Науковий керівник – доц. Сеньовська Н.А.*

### **ЗАСТОСУВАННЯ ДИДАКТИЧНИХ ІГОР У ПРОЦЕСІ ВИКЛАДАННЯ УКРАЇНСЬКОЇ МОВИ**

Певне, що не знайдеться такого вчителя, який би не хотів своїм предметом захопити, заповнити всіх учнів, викликати їхнє захоплення, щирий захват, бажання вчитися не тільки на уроці, а й у позаурочний час, прагнення постійно сягати все вищих і вищих висот у засвоєнні знань. Безбарвність у викладанні викликає збайдужіння дитини до навчання та будь-якої інтелектуальної діяльності. Тому, кожен день перебування в школі повинен стати для неї святом, надихати та пробуджувати інтерес до предмета. Саме вчитель має зацікавити учня, сприяти його творчості.

Донедавна одним із основних завдань шкільної освіти була підготовка учня, який засвоїв у межах програми певні знання, сформував уміння та навички. Нині ж пріоритетним напрямом стає оволодіння оперативними інтелектуальними вміннями, а не здобуття знань як таких. У зв'язку із зростанням обсягу навчального матеріалу необхідний новий підхід до вирішення цієї проблеми. Одним із провідних методів навчання, які можна застосувати для цього є дидактичні ігри. Гра, навчання і праця – це процеси, у ході яких особистість займається ігровою, навчальною, трудовою діяльністю. Гра -- форма вільного самовияву людини, що передбачає реальну відкритість світові можливого і розгортається у вигляді змагання чи зображення якихось ситуацій, смислів, станів.

Метод дидактичної гри посідає чільне місце у процесі навчання, бо окрім активізації та урізноманітнення навчального процесу, зняття скутості й напруженості учнів на уроці, створення стабільної ситуації їхнього успіху в навчанні, гра щонайповніше забезпечує розвиток кожної дитини – розумовий, світоглядний, особистісний. Ігрові методи ніяк не суперечать глибинному змісту освітньої діяльності, вони навпаки допоможуть школяреві засвоїти важливі для нього знання, оскільки їх використання спонукає до активності учнів.

Для того щоб дидактичні ігри стимулювали різнобічну діяльність і задовольняли інтереси учнів, вчитель української мови повинен добирати їх відповідно до програми для кожної вікової групи, враховуючи пізнавальний зміст, ступінь складності ігрових завдань і дій. Творче ставлення педагога до справи є передумовою постійного і поступового ускладнення, розширення варіативності ігор. Якщо в учнів згасає інтерес до гри, вчитель ініціює спільне придумування нових ігрових завдань, ускладнення правил, включення до пізнавальної діяльності різних аналізаторів і способів дій, активізацію всіх учасників гри.

**Метою роботи** є розгляд дидактичної гри на уроках української мови як методу активації та інтенсифікації навчального процесу.

Безперечно, існує багато методів та прийомів навчання, які сприяють зацікавленому та активному процесу, але ігри найбільше відповідають природі дітей, є для них органічним і комфортним станом. Гра спонукає учнів до інтелектуальної діяльності, викликає естетичне задоволення, забезпечує підтримання живого навчального процесу. Гра також здійснює формування та розвиток особистості учня.

Дидактичні ігри стимулюють загальний особистісний розвиток школярів, сприяють «*позитивній зміні рівнів активної діяльності учнів: від репродуктивного через пошуковий до творчого*» [2,20]. Поєднання готового навчального змісту з ігровим задумом і діями вимагає від вчителя майстерного педагогічного керівництва ними.

Гру як метод навчання, передачі досвіду старших поколінь молодшим люди використовували з давніх-давен. Широке застосування гра знаходить у народній педагогіці, у дошкільних і позашкільних установах. У сучасній школі, що робить ставку на активізацію та інтенсифікацію навчального процесу, ігрова діяльність використовується в таких випадках:

як самостійні елементи в технології для засвоєння поняття, теми та навіть розділу навчального предмета;

як елемент більш загальної технології;

як урок або його частина (введення, контроль);

як технологія позакласної роботи.

Ефективним видом роботи, що сприяє мовленнєвому розвитку школярів, є ситуативні завдання. Вони стимулюють мислення й збільшують інтерес учнів до програмового матеріалу, підвищують їхню пізнавальну активність.

Нові для себе предмети та явища школярі можуть пізнавати по-різному: за допомогою слова, найближчих до дійсності засобів (моделей, картин, малюнків, схем), а також через оригінальне сприйняття, тобто безпосереднє ознайомлення з ними (спостереження, перетворення предметів, читання літературних та прослуховування музичних творів).

Різноманітні інсценізації, рольові, ситуативні ігри, вправи, складання діалогів, монологів, всі ці види робіт сприяють розвитку ланцюгової реакції «Усне мовлення -- Внутрішнє мовлення -- Письмовий виклад». Сутність цих завдань показує, що реалізація їх ґрунтується на особистісній індивідуалізації, оскільки створення на уроці ситуацій як системи учня з навчальним матеріалом можливе тільки за умови врахування рівня знань особистості, її власного досвіду, вікових особливостей, контексту діяльності, інтересів, світогляду почуттів. Відчинити школяреві двері у світ мови, захопити його красою слова – значить використати інтерес до його використання, заохотити до осмисленої передачі звукового образу в усному і письмовому мовленні.

*«Магію впливу гри на перебіг навчального процесу, її першість посеред інших цікавих методичних форм пояснюється тим, що своїм матеріалом гра спонукає дітей до інтелектуальної роботи»* [1,9]. Дидактична гра зазвичай формує в учнів мотиви навчання. Якість поєднання елементів гри багато в чому залежать від розуміння вчителем функцій педагогічних ігор.

Дидактичні ігри використовують у навчанні та вихованні учнів усіх вікових груп за необхідності актуалізувати їхній досвід, повторити, уточнити, закріпити набуті знання і уявлення про природні явища, працю і побут людини. Вдаються до них і після спостережень, бесід тощо. Нерідко дидактичні матеріали є основними засобами навчання, за допомогою яких вчитель готує дитину правильно сприймати об'єкти і явища навколишнього світу.

Щоб гра було ефективною варто орієнтуватися на взаємозв'язки, що виникають у її процесі (див.рис.1):

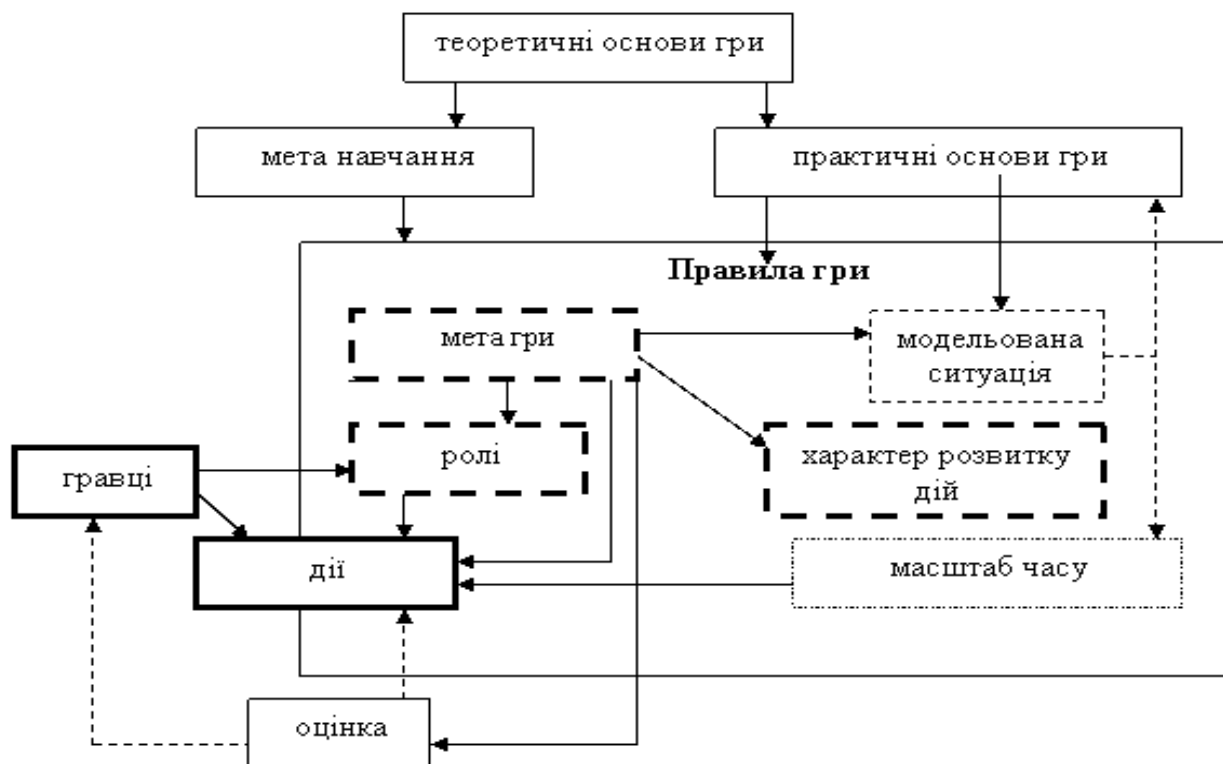


Рис.1. Структура взаємозв'язків процесу дидактичної гри.

Таким чином, як для учителя так і для учня гра є досить позитивною. Завдяки їй вчитель має можливість самореалізуватися, зокрема застосувати свої творчі задатки. Наша проблема у переважанні, у тому, що здебільшого проводять стандартні уроки і часу на метод гри залишається мало. Крім того, у процесі застосування дидактичних ігор в учителів виникає безліч проблем: за яким принципом відбирати навчальний матеріал для створення ігор, яке місце дидактичних ігор в ряді інших форм і методів навчання, як одному вчителю вправитися з класом учнів під час застосування цього методу. Школярі ж від таких уроків у захваті, на них вони мають не тільки простір для особистого розвитку та самовдосконалення, а й набагато ефективніше закріплюють отриману інформацію, ніж на стандартному уроці. Навчання української мови ефективно, якщо на кожному уроці засвоюються мовні і мовленнєві знання, формуються навчально-мовні, правописні та комунікативні вміння і навички, розширюється читацький рівень школярів (бо дитина, яка більше читає, краще говорить і пише), збагачується їхній мовний запас, відбувається оволодіння мовною нормою, здійснюється усвідомлення неповторності мовної особистості. Учні одержують зразки комунікативно досконалої мови й навчаються доцільно й правильно використовувати засоби мови для побудови власних висловлювань, а також набувають найрізноманітніших загальнопредметних умінь. Відбір дидактичного матеріалу та різні види роботи з ним мають допомогти дітям усвідомити мову, як матеріал передачі думки і змісту, відчуття красу слова, виховати потребу в творчості, прагнення до точності, виразності, образності власного мовлення, намагання додержувати норм у використанні мовних одиниць різних рівнів мовної системи, бажання навчитись майстерно оперувати мовою.

Найефективнішими є ті уроки української мови, на яких використовують різноманітні форми роботи, збагачують їх знахідками своїх творчих шукань. Дидактична гра сприяє підвищенню рівня культури учня. Серед ігор, що використовують учителі словесники, переважають кросворди, чайнворди, вікторини.

*«Отже, різноманітна інтелектуально-пізнавальна ігрова діяльність школярів має стати одним із активно використаних засобів у багатому арсеналі цілісної системи її духовно-культурного й інтелектуального розвитку, бо вона щонайліпше забезпечує підтримання постійного інтересу дітей до початкової праці, викрешує ту іскру, що запалює вогник допитливості та цікавості»*[3,102].

Значення гри неможливо вичерпати й оцінити розважально-реактивними можливостями. У тому і є її феномен, що, будучи розвагою, відпочинком, вона здатна перерости в навчання, у творчість, у терапію, у модель типу людських відносин і проявів у праці.

Гра - школа професійного та сімейного життя, школа людських відносин. Але від звичайної школи вона відрізняється тим, що людина, навчаючись у ході гри, і не підозрює про те, що чомусь учиться. У звичайній школі неважко вказати джерело знань. Це вчитель - особа навчальна. Процес навчання може вестися у формі монологу (вчитель пояснює, учень слухає) і у формі діалогу (або учень ставить запитання вчителю, якщо він чогось не зрозумів й у стані своє розуміння зафіксувати, або вчитель опитує учнів з метою контролю). У грі немає джерела знань, що пізнається легко, немає учнів. Процес навчання розвивається мовою дій, учаться й учать усі учасники гри в результаті активних контактів один з одним. Ігрове навчання ненав'язливе. Гра здебільшого добровільна й бажана.

Реалізація ігрових прийомів і ситуацій при визначеній формі занять відбувається за такими основними напрямками:

- дидактична мета ставиться перед учнями у формі ігрового завдання;
  - навчальна діяльність підкоряється правилам гри;
  - навчальний матеріал використовується в якості її засобу;
  - у навчальну діяльність вводиться елемент змагання, що переводить дидактичне завдання в ігрове;
  - успішне виконання дидактичного завдання пов'язується з ігровим результатом.
- Отож, у процесі дидактичної гри на уроках української мови:
- освоюються правила поведінки та ролі в них соціальних груп класу (міні-моделі суспільства), що переносяться потім у «велике життя»;
  - розглядаються можливості самих груп, колективів, аналогів підприємств, фірм, різних типів економічних і соціальних інститутів у мініатюрі;
  - здобуваються навички спільної колективної діяльності, відпрацьовуються індивідуальні характеристики учнів, необхідні для досягнення поставлених ігрових цілей;
  - накопичуються культурні традиції, привнесені у гру учасниками, учителями, притягнутими додатковими засобами: наочним приладдям, підручниками, комп'ютерними технологіями.

#### ЛІТЕРАТУРА

1. Непийвода Н. Мовні ігри та гумор у рекламному тексті. //Українська мова та література. - 2001. - №12. - С.9.
2. Саюк В. Ігрові методи та їх дидактичне значення. //Рідна школа.-- 201.-- №4. – С.20.
3. Сухомлинський В. Сердце отдаю детям. / Сухомлинський В. Избрание произведения: В 5-ти томах – К.: Радянська школа, 1979-1980 .—Т.3. – С.102.

*Горба Г.*

*Науковий керівник – доц. Данилевич М. М.*

#### ОСОБЛИВОСТІ ТВОРЧОЇ МАНЕРИ ЯРОСЛАВА ПАВУЛЯКА

Творчий доробок Ярослава Павуляка досить невеликий, «Та суть, зрештою, не в тому, – пише про Павуляка-поета літературознавець Петро Сорока. – Досить прочитати будь-яку ліричну мініатюру чи більший обсягом твір, аби відчути, що це справжня поезія. Поетів такого рівня в Україні одиниці»[2,77].

Ярослав Павуляк належить до тієї плеяди митців, які писали мало, друкувалися не часто, проте естетична вартість опублікованого завжди була високою і оригінальною. За своє творче життя він видав лише три поетичні збірки: «Блудний лебідь»(1993), «Могили на конях»(1999) та «Дороги додому»(незадовго до відходу в інший світ – 2009). Творчість Ярослава Павуляка на сьогодні мало дослідженою, тому тема роботи є доволі актуальною. Мета: з'ясувати специфічні ознаки творчої манери письменника.