

ЗАСТОСУВАННЯ ЕЛЕМЕНТІВ ІГРОВОЇ ТЕХНОЛОГІЇ НА УРОКАХ УКРАЇНСЬКОЇ МОВИ ТА ЛІТЕРАТУРИ

Руслана МЕЛЬНИКОВА

*кандидат педагогічних наук,
доцент кафедри української мови та літератури
Ізмаїльського державного гуманітарного університету
вул. Рєпіна, 12, м. Ізмаїл
ORCID: 0000-0001-8187-1921
ryslana.melnikova@gmail.com*

Катерина АНГЕЛОВСЬКА

*кандидат філологічних наук,
викладач кафедри західних і східних мов та методики їх навчання
Південноукраїнського національного педагогічного університету
імені К. Д. Ушинського
вул. Старопортофранківська, 26, м. Одеса
ORCID: 0000-0001-9345-3655
djefik7@ukr.net*

Нині неможливо уявити організацію навчального процесу без залучення сучасних технологій, які перетворюють вивчення мови на творчий і захоплюючий процес. А одним із пріоритетних напрямів реформування освіти є виховання творчої особистості з асоціативно-критичним мисленням.

Реалізація творчого підходу до навчання рідної мови неможлива без розробки та впровадження відповідних технологій. Досягнути цього можна, створюючи інтерактивне середовище.

Досвід підтверджує, що традиційні форми навчання не завжди викликають інтерес до навчання, а отже, не дають ефективного результату. Використання ігрової технології на уроках української мови та літератури надає навчальному процесові різноманітності, зміцнює набуті знання, розвиває комунікативну компетентність, творчі нахили учнів, підвищує інтерес до навчання, знижує психологічне навантаження.

Саме цій проблемі присвячена стаття. Зазначається, що у Державному стандарті базової середньої освіти визначено важливість особистісної орієнтації освіти, що передбачає забезпечення належних умов для різнобічного розвитку кожного учня, врахування його індивідуальних особливостей, пізнавальних потреб, інтересів, прагнень, заохочення самостійності в навчанні, самопізнання і саморозвитку. Для цього навчальний процес має бути побудований з максимальним

наближенням до потреб і можливостей зростаючої особистості. Своєрідним дієвим засобом мотивації учнів до навчальної діяльності, спілкування, самореалізації, одержання радості від пізнання є навчальна гра.

У статті розглядається історія виникнення ігрової технології, подаються аспекти дослідження її. Зазначається, що особливого значення набуває використання ігрової технології під час навчання гуманітарних дисциплін учнів закладів загальної середньої освіти, оскільки гра добре відома, звична й улюблена форма діяльності для людини будь-якого віку; легше долає труднощі, психологічні бар'єри; мотиваційна за своєю природою; уможлиблює розвиток одночасно кількох компетентностей; продукує переважно колективну, групову чи парну форми роботи; має кінцевий результат.

Підкреслюється, що у лінгводидактиці є багато класифікацій ігор. Якщо розглядати гру з точки зору цільових орієнтацій, то в цьому випадку можна розділити її на дидактичні, виховуючі, розвиваючі, соціалізовані. За характером педагогічного процесу виділяють навчальні, тренувальні, контролюючі, узагальнюючі; пізнавальні, виховні, розвиваючі; репродуктивні, продуктивні, творчі. За змістом уроку української мови ігри поділяються на ігри з фонетики, лексикології, морфології, синтаксису, орфографії, пунктуації, розвитку зв'язного мовлення.

Зазначається, що ігрові технології можна використовувати на кожному етапі уроку залежно від мети навчання для актуалізації опорних знань і вмінь; вивчення нового матеріалу; перевірки знань; закріплення й узагальнення вивченого матеріалу; контролю набутих знань.

Відзначається, що залежно від того, скільки триватиме гра, можна виділити такі етапи: підготовчий (на ньому учні знайомляться з правилами гри, поділяються на команди, отримують пакети завдань); основний (на ньому безпосередньо виконуються завдання); підсумковий (на ньому аналізуються й оцінюються результати, виправляються помилки й визначаються переможці).

У статті наводяться яскраві приклади застосування ігрових технологій, які були апробовані у 5–8 класах закладів загальної середньої освіти.

Ключові слова: *етапи уроку, застосування ігрових технологій, ігрові технології, класифікації ігор, розвиток компетентностей, функції ігрових технологій.*

USE OF GAME TECHNOLOGY ELEMENTS IN UKRAINIAN LANGUAGE AND LITERATURE LESSONS

Ruslana MELNIKOVA

Candidate of Pedagogical Sciences, Associate Professor of the

Department of Language and Literature

Izmail State Humanitarian University

12 Repina str., Izmail

ORCID: 0000-0001-8187-1921

ryslana.melnikova@gmail.com

Kateryna ANHELOVSKA

Candidate of Philological Sciences, teacher of the Department of

Western and Eastern Language and Methods of their Education

South-Ukrainian National Pedagogical University named after K. D. Ushynskiy

26 Staroportofrankivska str., Odessa

ORCID: 0000-0001-9345-3655

djefik7@ukr.net

Today, it is impossible to imagine organizing the educational process without using modern technologies that turn language learning into a creative and exciting process. And one of the priorities of education reform is to foster a creative personality with associative and critical thinking.

Implementation of a creative approach to teaching the native language is impossible without the development and implementation of appropriate technologies. This can be achieved by creating an interactive environment.

The experience confirms that traditional forms of teaching do not always arouse interest in learning and, therefore, do not produce effective results. The use of game technology in Ukrainian language and literature lessons adds variety to the learning process, strengthens the acquired knowledge, develops communicative competence, creative inclinations of students, increases interest in learning, and reduces psychological stress.

The article is devoted to this issue. It is noted that the State Standard of Basic and Complete Secondary Education defines the importance of personal orientation of education, which provides for the provision of appropriate conditions for the comprehensive development of each student, taking into account his or her individual characteristics, cognitive needs, interests, aspirations, and encouraging independence in learning, self-knowledge and self-development. To achieve this, the educational process should be structured as closely as possible to the needs and capabilities of a growing personality. A kind of effective means of motivating students to learn, to communicate, to self-realize, to enjoy learning is a learning game.

The article examines the history of game technology and presents aspects of its research. It is noted that the use of game technology in teaching humanities to students

of general secondary education institutions is of particular importance, since the game is a well-known, familiar and favorite form of activity for a person of any age; it overcomes difficulties and psychological barriers more easily; it is motivational in nature: it makes it possible to develop several competencies at the same time; it produces mainly collective, group or pair forms of work; it has a final result.

It is emphasized that there are many classifications of games in linguodidactics. If we consider the game from the point of view of target orientations, then it can be divided into didactic, educational, developing, socialized. According to the nature of the pedagogical process, there are educational, training, controlling, generalizing; cognitive, educational, developing; reproductive, productive, creative orientation. According to the content of the Ukrainian language lesson, games are divided into games on phonetics, lexicology, morphology, syntax, spelling, punctuation, and development of coherent speech.

It is noted that game technologies can be used at every stage of the lesson, depending on the purpose of learning, to update basic knowledge and skills; to learn new material; to test knowledge; to consolidate and to summarize the material learned; to control the acquired knowledge.

It is noted that, depending on how long the game lasts, the following stages can be distinguished: preparatory (where students get acquainted with the rules of the game, are divided into teams, and receive task packages); main (where tasks are performed); final (where results are analyzed and evaluated, mistakes are corrected, and winners are determined).

The article provides vivid examples of the use of game technologies that have been tested in 5–9 grades of general secondary education institutions.

Key words: *stages of the lesson, application of game technologies, game technologies, game classifications, development of competencies, functions of game technologies.*

Інтегрування України в європейський освітній простір потребує кардинальних змін дидактично-виховних орієнтирів. З огляду на це метою сучасного навчання має бути формування особистості з гнучким розумом, зі швидкою реакцією на нововведення, з умотивованою потребою самостійної діяльності, з розвиненими творчими здібностями. Учитель нині втрачає функцію транслятора знань, його завдання – допомагати учням знаходити способи розв'язання проблемних ситуацій, виробляти навички рефлексії, вміння робити самостійні висновки, підкріплені переконливою аргументацією. Це допоможе школярам у майбутньому мислити й діяти незалежно, самостійно, успішно адаптуватись і реалізуватись у суспільстві. Саме це і є тією рушійною силою, яка спонукає вчителя до вибору методів навчання, які забезпечили б глибоко індивідуальний підхід до кожного учня.

Постановка проблеми. Однією з актуальних проблем сучасної методики викладання гуманітарних дисциплін є організація навчання дітей різного віку за допомогою ігор. Саме гра є засобом підтримки в учнів інтересу до матеріалу й активізації їхньої пізнавальної активності протягом уроку, поживляє пізнавальні

можливості дітей, створює ситуацію успіху, водночас щонайповніше забезпечує мовленнєвий розвиток. Уроки з елементами гри сприяють розвиткові критичного мислення, мовлення, пам'яті, уваги.

У Державному стандарті базової середньої освіти визначено важливість особистісної орієнтації освіти, що передбачає забезпечення належних умов для різнобічного розвитку кожного учня, урахування його індивідуальних особливостей, пізнавальних потреб, інтересів, прагнень, заохочення самостійності в навчанні, самопізнання і саморозвитку. Для цього навчальний процес має бути побудований з максимальним наближенням до потреб і можливостей зростаючої особистості. Своєрідним дієвим засобом мотивації учнів до навчальної діяльності, спілкування, самореалізації, одержання радості від пізнання є навчальна гра.

Аналіз останніх досліджень і публікацій. Ігрові технології навчання своїм корінням сягають ще Давньої Греції. Так, у давніх Афінах (VI–IV ст. до н.е.) процес навчання й виховання здійснювався в дусі змагань, діти самостверджувались і відшліфовували свої кращі якості. У Західній Європі в епоху Відродження й реформації Т. Кампанелла і Ф. Рабле пропагували принцип ігрового навчання, коли учні в грі опановували основи наук. У XV–XVII ст. Я.А. Коменський закликав усі «школи-майстерні» перетворити на місця ігор. На його думку, навчання в будь-якій школі може стати універсальною грою, яка відповідає віку кожного учня. У своїх працях гру як особливу форму навчання рекомендували Ж.Ж. Руссо та Ф. Фрабель [1].

У сучасних теоріях навчання є різні підходи до потрактування дидактичної суті гри: гра розглядається як метод, прийом, форма, засіб, технологія навчання. Багато педагогів визначають гру як метод навчання (О. Вербицький, О. Коваленко, М. Стельмахович та ін.). П. Абалкіна, А. Зоріна та інші широко тлумачать гру як прийом навчання. Цілком погоджуємося з ідеєю про взаємоперехід методів і прийомів навчання (О. Біляєв, О. Кучерук, Є. Пасічник та інші), бо навчальна гра залежно від конкретної навчальної ситуації становить метод (коли охоплює основний зміст матеріалу, підпорядковується основним цілям навчання) або прийом (його функція полягає у спрямуванні на розв'язання конкретної, найближчої, допоміжної навчальної мети).

А. Бондаренко, А. Венгер, К. Родкін та інші вчені розглядають гру як форму навчання. Таке потрактування виправдане, якщо тлумачити гру як форму організації навчання. До цієї категорії відносять уроки, семінари, екскурсії тощо, які можуть успішно реалізовуватись у вигляді навчальної гри.

Заслугують на увагу дослідження вчених В. Бондара, М. Вашуленка, О. Савченко, у яких знаходимо методичні прийоми ефективного застосування гри в навчанні. У працях цих педагогів гра трактується як засіб цілеспрямованого керівництва вчителем розумовою діяльністю учнів, формування в них пізнавального інтересу.

Л. Артемова, Л. Божович, Т. Олійник вважають гру видом навчальної діяльності.

Ми дотримуємося думки, що гра – це технологія навчання, спираючись на визначення цієї дефініції О. Пометун. Учена вмотивовано концентрує увагу на тому, що технологія навчання детально описує систему дій не тільки вчителя, а

й насамперед того, хто навчається, – учня; забезпечує, гарантує у разі конкретного застосування досягнення визначених результатів. Або О. Кучерук, яка під технологією навчання розуміє «системне лінгвометодичне утворення, у складі якого інтегруються методи, форми і засоби навчання, орієнтовані на формування елементів власне предметних компетентностей учнів як цілей навчання під керівництвом учителя» [2, с. 36].

Використання ефективних технологій у навчально-виховному процесі – досить актуальна дидактична проблема, якій присвячено праці І. Дичківської [3], О. Пехоти [4], Р. Орищина [5], О. Рудницької [6], інших дослідників. Одним із різновидів перспективних технологій є розвивальне навчання. До розвивальних технологій належать й ігрові, що передбачають використання різноманітних методів, прийомів і ситуацій. У навчальному процесі їх широко практикують Н. Бойко [7, с. 42–46], А. Обручар, О. Кожуленко, Т. Чумак, К. Голобородько [8], І. Куліш [9] та інші словесники. Окремі питання навчально-мовної гри, мовленнєвого розвитку зростаючої особистості в ігровій діяльності розглядалися в працях психолінгвістів (таких як І. Горелов, О. Леонт'єв, К. Сєдов та ін.); педагогів (таких як В. Краєвський, П. Підкасистий, О. Савченко, В. Сухомлинський, А. Хуторський та ін.); лінгводидактів (таких як А. Богуш, Л. Варзацька, М. Вашуленко, Н. Голуб, О. Кучерук, М. Пентилюк, Г. Шелехова, В. Федоренко та ін.). Цікавий дидактичний матеріал щодо застосування ігрових технологій пропонують учителі закладів загальної середньої освіти Н. Галаган, О. Калинич, Ю. Мухортова та багато інших.

Ігрова діяльність впливає на розвиток уваги, пам'яті, всіх пізнавальних процесів. Гра – це основний спосіб досягнення цілей навчання, тому необхідно точно знати, які саме навички і вміння потрібно розвинути, що дитина не вміє і чого має навчитися в ході гри; гра повинна поставити дитину перед необхідністю розумового зусилля [10].

Методично виправданою є думка В. Федоренка про гру як найбільш емоційну форму здобуття знань, що дає радість, створює стабільну ситуацію успіху і водночас щонайповніше забезпечує мовний розвиток, пробуджуючи прагнення збагачувати свій інтелектуальний набуток у лінгвістичній царині [11].

Особливого значення набуває використання ігрових технологій під час навчання гуманітарних дисциплін учнів закладів загальної середньої освіти, оскільки гра:

- добре відома, звична й улюблена форма діяльності для людини будь-якого віку;
- легше долає труднощі, психологічні бар'єри;
- мотиваційна за своєю природою (вимагає від учня ініціативності, творчого підходу, уяви, цілеспрямованості);
- уможливорює розвиток одночасно кількох компетентностей;
- продукує переважно колективну, групову чи парну форми роботи;
- має кінцевий результат (учасник отримує приз – матеріальний, моральний (грамота, заохочення тощо), психологічний (самоствердження, підвищення самооцінки) [12, с. 67].

Застосовуючи ігрові технології навчання, потрібно враховувати вікові особливості учнів. Необхідність застосовувати ігри в 5–8 класах зумовлюється психофізіологічними особливостями розвитку носіїв мови в ранньому підлітковому віці: молодші підлітки виявляють здатність до фантазування й мовленнєвої творчості, стрімко втрачають інтерес до одноманітного навчання, яке організовується суто традиційними методами, швидко втомлюються, люблять перевтілюватися, інсценувати, сперечатися, їм подобається виконувати завдання, засновані на спільній діяльності, змаганнях чи ігровій ситуації.

Є багато класифікацій ігор. Якщо розглядати гру з точки зору цільових орієнтацій, то в цьому випадку можна розподілити її на *дидактичні* (використовують для пізнавальної діяльності, формують певні вміння та навички, необхідні для практичної діяльності); *виховуючі* (які виховують самостійність, волю, співпрацю, колективізм); *розвиваючі* (які розвивають мотивацію навчальної діяльності, увагу, пам'ять); *соціалізовані* (долучають до норм і цінностей суспільства). За характером педагогічного процесу вчені виділяють такі групи ігор: навчальні, тренувальні, контролюючі, узагальнюючі; пізнавальні, виховні, розвиваючі; репродуктивні, продуктивні, творчі. За змістом уроку української мови ігри поділяють на ігри з фонетики, лексикології, морфології, синтаксису, орфографії, пунктуації, розвитку зв'язного мовлення.

М. Пентилюк розрізняє такі дидактичні ігри:

1) у вигляді ігор-задач, ігор-загадок (ребуси, шаради, кросворди, чайнворди тощо);

2) запитань-завдань для тематичних групових опитувань з елементами змагання («Що? Де? Коли?», «КВК», «Ерудити» та ін.);

3) створення ситуацій за типом «знайди вихід» для організації колективної творчої роботи;

4) ігри-казки з елементами спостереження, уяви, рахування та ін. [13, с. 40].

Як бачимо, єдиної точки зору щодо класифікації ігор немає.

Ігрові технології можна використовувати на кожному етапі уроку залежно від мети навчання: для актуалізації опорних знань і вмінь; вивчення нового матеріалу; перевірки знань; закріплення й узагальнення вивченого матеріалу; контролю набутих знань.

Гра може тривати від кількох хвилин до цілого уроку. Якщо ми будемо використовувати гру протягом уроку, необхідно до цього ретельно підготуватися. Можна виділити такі етапи:

– підготовчий, на якому учні знайомляться з правилами гри, поділяються на команди, одержують пакети завдань;

– основний, на якому безпосередньо виконуються завдання;

– підсумковий, на якому аналізуються й оцінюються результати, виправляються помилки й визначаються переможці [13, с. 42].

Мета статті полягає в тому, щоб виявити шляхи застосовування елементів гри на уроках української мови та літератури. З цією метою ми проводили

спостереження в 5–8 класах гімназії № 10 та екогімназії «Промінчики добра» м. Ізмаїл.

Виклад основного матеріалу дослідження. У зв'язку з впровадженням основних положень НУШ у навчальний процес, з урахуванням психологічних та індивідуальних особливостей учнів, з метою підвищення мотивації до вивчення української мови та літератури ми впроваджували на уроках ігрові елементи. Одним із них є хмари тегів.

Хмари тегів – це візуальне відтворення списку слів, категорій на єдиному спільному зображенні, який успішно можна використати в навчальній роботі. Кольорова хмара зі слів приковує погляд до об'єктів і змушує зосередитися на конкретних понятійних категоріях. Хмара містить у собі як візуальну інформацію, так і змістове навантаження – сам текст. Це сприяє більш ефективній роботі з інформацією. Вивчаючи в 6 класі тему «Велика буква та лапки у власних назвах», ми використовували хмарку, на якій було відтворено власні назви. Учні повинні були виписати слова, пояснюючи їх написання. Таке завдання ми пропонували під час закріплення нової теми.



Рис. 1. Хмара тегів

З метою залучення більшої кількості учнів до роботи на уроці або ж урізноманітнення домашніх завдань ми використовували картки. Вони допомагали зробити урок продуктивнішим, сприяли повторенню великої кількості матеріалу, підвищували інтерес до уроків. Картки можуть містити різні завдання: вставити пропущені букви, зробити розбір слова за будовою, фонетичний аналіз, дібрати спільнокореневі слова, антоніми, синоніми, з'ясувати значення паронімів, побудувати речення за поданою схемою та ін.

Вивчаючи в 6 класі тему «Рід незмінюваних іменників», ми використовували таку картку. Таке завдання ми застосовували на етапі закріплення теоретичного матеріалу.

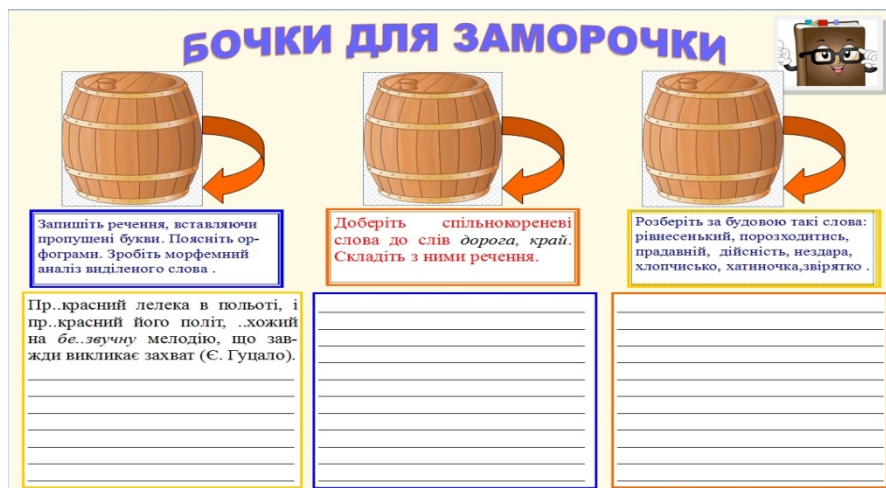


Рис. 2. Картка «Бочки для заморочки»



Рис. 3. Розподільний диктант

Дуже часто використовували цифрові диктанти, сутність яких полягає не в диктуванні тексту, а цифровому позначенні мовних явищ. Їхня перевага – швидке оцінювання учнів. Під час написання такого диктанту учні лише проставляють цифри, яким відповідає той чи інший вид. Такий вид роботи розвиває уважність, виробляє навички сприйняття тексту на слух. Вивчаючи в 5 класі тему «Ненаголошені голосні», пропонували такий диктант: запиши номери слів, які пишуться з - е - або - и -:

- | | | |
|-----------------|------------------|----------------|
| 1 – ож...ледиця | 5 – ел...гантний | 9 – дал...чїнь |
| 2 – др...жати | 6 – кл...котїти | 10 – печ...во |
| 3 – ож...вати | 7 – адр...сат | 11 – кр...хкий |
| 4 – л...генький | 8 – нап...кти | 12 – м...даль |

Вивчаючи у 8 класі тему «Односкладні речення. Види односкладних речень», виконували такий цифровий диктант: де під цифрою:

- 1 – означено-особове речення;
- 2 – неозначено-особове речення;
- 3 – узагальнено-особове речення;
- 4 – безособове речення;
- 5 – називне.

1. Шануйте здобуєте трудом покоління.
2. Ведуть коня вороного розбиті копита.
3. За вікном гуде, співає.
4. Здобудеш освіту – побачиш більше світу.
5. Сонцю над світом горіти.
6. Весна. Хліборобська весна. Перший день оранки.
7. Той монастир недавно збудували.
8. З повагою добре не зробиш.

9. Підеш тією стежкою, глянеш кругом себе, і скрізь бачиш зелене море верб, садків, конопель, соняшників та густої осоки.

10. Мело, крутило, скаженіло, огортаючи присмерками весь край.

Вивчаючи в 6 класі тему «Якісні, відносні та присвійні прикметники», проводили такий цифровий диктант: де під цифрою:

- 1 – якісні прикметники;
- 2 – відносні прикметники;
- 3 – присвійні прикметники.

Дерев'яний стіл, батькове майно, гостре слово, золотий годинник, матрина ласка, вовча нора, вовча натура, тепла усмішка, чиста блакить, чиста совість, високий дім, рожева мрія, тепле повітря, залізна воля.

Такі завдання ми застосовували на різних етапах уроку: під час закріплення набутих теоретичних знань, під час перевірки того, наскільки діти засвоїли вивчений матеріал.

Ігрові елементи використовували і на уроках української літератури. Вивчаючи біографію письменників у будь-якому класі, застосовували фб-сторінки письменників, літературних героїв. Користуючись різними джерелами, учні їх заповнювали вдома. Фб-сторінка може містити QR-коди, в яких міститься різноманітна інформація: документальні фільми, покликання на текст, кросворди, вправи та ін. Така робота підвищує інтерес до уроків української літератури, активізує мовну діяльність, формує критичне мислення, розвиває творчі здібності дітей. QR-коди дозволяють отримати миттєвий доступ до будь-якої інформації з мережі Інтернет за допомогою смартфонів, а також вміщує великі обсяги відомостей у невеликому зображенні.

Заповнюючи фб-сторінки письменників, учні мали можливість знаходити в різноманітних джерелах інформацію про життєвий і творчий шлях. Звертаючись до QR-кодів, діти дивилися документальні фільми, які розширювали їхній кругозір про того чи іншого письменника. Заповнюючи фб-сторінки літературних героїв, учні, користуючись текстом, знаходили в ньому риси характеру, які притаманні тому чи

іншому герою, підтверджували їх цитатами. Саме така робота привчає учнів працювати з текстом уважно, добирати потрібний матеріал, критично мислити.

Якщо учням 5–6 класів пропонувалися готові шаблони фб-сторінок, які вони заповнювали, то 7–8 класам – самим їх створити. Неабиякий інтерес викликав конкурс на кращу фб-сторінку. Діти намагалися вмістити в них якнайбільше цікавої інформації: фотокартки, ілюстрації книжок, які належать тому чи іншому письменнику, QR-коди з покликаннями на аудіокнижки, тестові завдання, хмарки тегів, які містили або біографічні відомості, або імена героїв того чи іншого твору, або риси характеру персонажів.



Рис. 4. ФБ-сторінка письменника

Досить часто як на уроках української мови, так і на уроках української літератури використовували розмальовки. Розмальовка – це книга або сторінка з контурними зображеннями для розфарбування різних композицій олівцями, фарбами, фломастерами або іншими художніми засобами. Всі контури зображення вже надруковані, але ціле зображення безбарвне. Розмальовка – це не тільки дієвий спосіб розвантажити дитину, а й ефективний інструмент для розвитку та навчання.

Підвищенню мотивації до навчання слугують кросворди. Їх розгадування дає можливість перевірити знання учнів з теорії літератури, знання текстів програмних творів, фактів біографії й творчості письменників. Кросворди розширюють кругозір, розвивають логічне мислення, пам'ять.

Цікавою вправою є й «кросворд навиворіт», коли діти не відповідають на питання, а самі формулюють їх. Така вправа вчить учнів правильно ставити питання, акцентуючи увагу на важливих моментах твору, біографії письменника.

Мова повісті «Захар Беркут»
 Діалектні слова – синій.
 Архаїзми – червоний.
 Історизми – жовтий.

Прізвище, ім'я _____



Повісті
 Соціально-побутова – коричневий.
 Пригодницька – червоний.
 Автобіографічна – жовтий.
 Фантастична – фіолетовий.
 Історична – зелений.
 Героїко-романтична – рожевий.

Прізвище, ім'я _____



Рис. 5. Розмальовка



Рис. 6. Кросворд

Частотним завданням, яке дає змогу перевірити знання біографії письменників, текстів є «Так чи ні». Після вивчення у 7 класі творчості М. Стельмаха, А. Чайковського, Т. Шевченка, І. Франка учням пропонували питання, на які вони мають дати відповідь: «так» або «ні»:

1. І. Франко народився на Волині.
2. «Гуси-лебеді летять» М. Стельмаха – автобіографічний твір.
3. І. Франко перекладав «Слово про Ігорів похід».
4. Перший «Кобзар» Т. Шевченка налічував всього 10 творів.
5. «За сестрою» А. Чайковського є історичною повістю.
6. А. Чайковський після закінчення Львівського університету працював адвокатом.
7. М. Стельмах є батьком Ярослава Стельмаха, автора повісті «Мітькозавр із Юрківки, або Химера лісового озера».
8. Твір Т. Шевченка «Тополя» – це поема.

9. Вірш Т. Шевченка «Як умру, то поховайте...» після смерті поета дістав назву «Заповіт».

Такі й інші ігрові елементи ми використовуємо на уроках української мови та літератури.

Як показують спостереження, класи, в яких вони застосовуються, мають більшу мотивацію до навчання, читання творів, виконання цікавих завдань, краще орієнтуються в інтерактивних засобах навчання й мають вищий навчальний результат.

Шляхи застосування ігрових елементів можуть бути, як було зазначено вище, різними (хмари тегів, картки, цифрові диктанти, фб-сторінки письменників, літературних героїв, розмальовки, кросворди, диктант «Так чи ні» та багато інших).

Висновки й перспективи подальшого дослідження. Отже, гра є інструментом викладання, який активізує розумову діяльність учнів, дає змогу зробити навчальний процес привабливішим і цікавішим, примушує хвилюватися і переживати, що формує могутній стимул до оволодіння мовою, а отже, й підвищує успішність навчання. Саме гра, як активна форма пізнавальної діяльності, сприяє реалізації діяльнісного підходу – одного з основних принципів активного навчання, адже в ігровій формі поєднуються різноманітні інтерактивні форми й методи навчання. Ігри мають на меті, крім засвоєння навчального матеріалу, вироблення практичних умінь і навичок, ще й надання учневі можливості самовизначитися, розвивають творчі здібності, сприяють емоційному сприйманню змісту навчання. Саме в цьому вбачаємо перспективи подальших досліджень.

ЛІТЕРАТУРА

1. Ігрові технології навчання. URL: <https://vseosvita.ua/library/igrovi-tehnologii-navcanna-31512.html>.

2. Кучерук О. Система методів навчання української мови в основній школі: теорія і практика : монографія. Житомир : Вид-во ЖДУ ім. І. Франка, 2011. 420 с.

3. Дичківська І. Інноваційні педагогічні технології : навчальний посібник. Київ : Академвидав, 2004. 179 с.

4. Пехота О.М. Освітні технології : навчально-методичний посібник. Київ : Просвіта, 2001. 256 с.

5. Орищин Р. Інтерактивні технології на уроках української словесності. Тернопіль : Підручники і посібники, 2008. 160 с.

6. Рудницька О. Нетрадиційні завдання з української мови: 5–9 класи. Тернопіль : Мандрівець, 2004. 146 с.

7. Бойко Н. Застосування ігрових моментів у мовленнєвому розвитку учнів на уроках української мови (тема «Дієприкметник», 7 клас). *Українська мова і література в школі*. 2011. № 7. С. 42–46.

8. Голобородько К. Інтелектуальні ігри на уроках української мови та літератури. Харків : Вид. група «Основа», 2006. 77 с.

9. Куліш І. Застосування дидактичних ігор у навчальному процесі. Нові технології навчання. 2002. 134 с.

10. Пентилюк М.І. Словник-довідник з української лінгводидактики. Київ : Ленвіт, 2003. 148 с.

11. Камінська Н. Ігрові моменти на уроках англійської мови. Тернопіль : Підручники й посібники, 2008. 80 с.

12. Федоренко В. Енциклопедія інтелектуальних ігор на уроках української мови. Харків : Основа, 2007. 432 с.

13. Мельникова Р., Ангеловська К. Використання ігрових технологій на уроках гуманітарного циклу. *Інновації в сучасній освіті: методологія, технології, ресурсне забезпечення, дидактичні та виховні аспекти* : збірник наукових праць. Ізмаїл : ІДГУ, 2022. 122 с.

REFERENCES

1. Ihrovi tekhnolohiyi navchannya [Game learning technologies]. Retrieved from: <https://vseosvita.ua/library/igrovi-tehnologii-navcanna-31512.html>.

2. Kucheruk, O. (2011). Systema metodyky navchannya ukrayins'koyi movy v pochatkoviy shkoli: teoriya i praktyka: monohrafiya [The system of methods of teaching the Ukrainian language in primary school: theory and practice: monograph]. Zhytomyr: Vyd-vo ZhDU im. I. Franka. 420 p. [in Ukrainian].

3. Dychkivska, I. (2004). Innovatsiyni pedahohichni tekhnolohiyi: navchal'no-metodychnyy posibnyk [Innovative pedagogical technologies: teaching manual]. Kyiv: Akademydav. 179 p. [in Ukrainian].

4. Piekhota, O.M. (2001). Osvitni tekhnolohiyi: navchal'nyy posibnyk [Educational technologies: teaching manual]. Kyiv: Prosvita. 256 p. [in Ukrainian].

5. Oryshchyn, R. (2008). Interaktyvni tekhnolohiyi na urokakh ukrayins'koyi slovesnosti [Interactive technologies in the lessons of Ukrainian literature]. Ternopil': Pidruchnyky i posibnyky, 160 p. [in Ukrainian].

6. Rudnyts'ka, O. (2004). Netradytsiyni zavdannya z ukrayins'koyi movy: 5–9 klasy [Non-traditional tasks in the Ukrainian language: grades 5–9]. Ternopil': Mandrivets', 114 p. [in Ukrainian].

7. Boiko, N. (2011). Vykorystannya ihrovykh momentiv u rozvytku movlennya uchniv na urokakh ukrayins'koyi movy (Tema «Diyeprykmetnyk», 7 kl.) [The use of game moments in the speech development of pupils in Ukrainian language lessons (Topic “Participle”, 7th grade)]. *Ukrayins'ka mova ta literatura v shkoli [Ukrainian language and literature at school]*. Vol. 7. P. 42–46 [in Ukrainian].

8. Holoborod'ko, K. (2006). Intelektual'ni ihry na urokakh ukrayins'koyi movy ta literatury [Intellectual games in Ukrainian language and literature lessons]. Kharkiv: Vyd. Hrupa “Osnova”, 77 p. [in Ukrainian].

9. Kulish, I. (2002). Zastosuvannya dydaktychnykh ihor u navchal'nomu protsesi. Novi tekhnolohiyi navchannya [Application of didactic games in the educational process. New learning technologies]. 128 p. [in Ukrainian].

10. Pentyliuk, M.I. (2003). Slovnyk-dovidnyk z ukrayins'koyi linhvodydaktyky [Dictionary-reference on Ukrainian linguistic didactics]. Kyiv: Lenvit. 148 p. [in Ukrainian].

11. Kaminska, N. (2008). Ihrovi momenty na urokakh anhliys'koyi movy [Game moments in English lessons]. Ternopil: Pidruchnyky i posibnyky. 80 p. [in Ukrainian].

12. Fedorenko, V. (2007). Entsyklopediya intelektual'nykh ihor na urokakh ukrayins'koyi movy [Encyclopedia of intellectual games in Ukrainian language lessons]. Kharkiv: Osнова. 432 p. [in Ukrainian].

13. Melnykova, R., & Anhelovska, K. (2022). Vykorystannya ihrovykh tekhnolohiy na urokakh humanitarnoho tsyklu [The use of game technologies in the lessons of the humanitarian cycle]. *Innovatsiyni u suchasniy osvity: metodologiya, tehnologiyi, resursne zabezpechennya, dydaktychny ta vyhovni aspekty: zbirnyk naukovyih prats*. Izmail. 122 p. [in Ukrainian].