



Гра як один із методів активного навчання на уроках української мови та літератури

Василь Корнійко,

вчитель української мови та літератури
Полтавської спеціалізованої школи I–III ступенів №3

Навчальні ігри допомагають запалити вогники думки, які стимулюють рухливість розумових процесів. Запалюється вогник — і дитині хочеться думкою проникати в нові явища. Це бажання і є поштовхом, який прискорює розумові процеси (В. Сухомлинський).

Гру вважають королевою дитинства, основним видом діяльності дитини, її способом пізнання світу, що полягає у довільному конструюванні діяльності в умовному плані. За словами В. Сухомлинського, гра завжди є величезним вікном, через яке в духовний світ дитини вливається потік уявлень та понять про довколишнє середовище. Гра як вид діяльності полягає у наслідуванні, імітує реальне життя і має чіткі правила та обмежену тривалість, гра — це природний спосіб самовираження для дитини, форма психічної діяльності, метод проведення дозволяє, прийом виховання і навчання, сфера культури, в якій дитина може проявити свою істинну сутність. Гра в навчальному процесі створює мотивацію, близьку до природної, збуджує інтерес, розвиває комунікативні навички, підвищує рівень навчальної праці. Порівняно з іншими формами навчання й виховання, перевага гри полягає в тому, що вона досягає своєї мети непомітно для учня. Жваво й ефективно проходить в ігровій формі підготовка до тематичної атестації, коли учні мають необхідний багаж знань і потрібно його актуалізувати та систематизувати.

Під час планування, підготовки й проведення гри на уроці необхідно дотримуватися таких принципів і правил:

— Учитель має чітко усвідомлювати дидактичні завдання використання ігрових елементів у навчальному процесі й організувати всю діяльність на уроці з орієнтацією на виконання цих завдань.

— Усі учасники повинні знати й виконувати правила гри, про які їх докладно інформують до її початку.

— Періодично слід змінювати правила гри, щоб вона не набридала і залишалася цікавою дітям.

— Учні, які не можуть похвалитися знаннями, необхідно підтримувати, створювати в них почуття впевненості.

— Потрібно передбачити розподіл ролей у команді (під непрямым керівництвом учителя).

— Гра неможлива без духу змагання, тому й переможці в ній мають бути обов'язково.

— Як і будь-який урок, ігровий так само завершується підбиттям підсумків. Усі бали учасників підраховують, переводять в оцінки й виставляють у класний журнал, але за бажанням учнів (гра несе тільки пози-



тивні емоції).

Розглянемо деякі конкретні приклади використання ігрових моментів на різних етапах уроку.

"Маршрутний лист": прикметник як частина мови.

1. Прикметник, морфологічні ознаки, синтаксична роль.

2. Якісні, відносні та присвійні прикметники.

3. Ступені порівняння прикметників.

4. Відмінювання прикметників.

5. Написання не з прикметниками.

6. Написання складних прикметників.

7. Тематичний контроль.

Практика показує, що учні, отримавши такий "Маршрутний лист", усвідомлюють якість засвоєних знань.

На початку уроку доцільно проводити орфографічну хвилинку **"Мозковий штурм"**. Учні пропонують картку типу:

темно/зелений, всесвітньо/відомий, суспільно/корисний, сніжно/білий, кисло/молочний, авто/мото/спорт, радіо/коментатор, жар/птиця.

Діти називають, як правильно пишеться те чи інше слово, наводять правила, або проводимо мовчазне письмо.

На етапі закріплення вивченого матеріалу дітям подобається мовна гра **"Вірю — не вірю"**. Відповідаючи, діти піднімають сигнальні картки "Так" або "Ні".

Захоплює учнів гра **"Редактор"**, яка спонукає дітей до активної думки, змушує згадати правила правопису слів чи будову речень.

У зв'язку з тим, що дуже поширеним є використання русизмів, слід проводити гру **"Антисуржик"**.

1. Учбовий процес (навчальний процес).

2. Не мішай мені (не заважай мені).

3. На дворі прохладно (холоднувати).

4. Вулиці пересікаються (вулиці перетинаються).

5. Опасний поворот (небезпечний поворот).

6. Слідуюче питання (наступне питання).

7. Купить пирожене (купить тістечко).

8. Більша половина урожаю (більша частина урожаю).

Дуже подобається учням гра **"Павутинка"** — з'єднай слова за їх лексичним значенням.

Гра **"Намистинка"** передбачає вироблення правильної літературної мови.

Завдавати (біль, клопіт, образа).

Дорікати (брат, товариш, влада).

Захворіти (ангіна, грип, пневмонія).

Навчитися (ремесло, мова, музика).

На уроці літератури слід запропонувати учням гру **"Розсипанка"**:

Зі слів склади прислів'я:

1. Те, посієш, пожнеш, що, й.
(Що посієш, те й пожнеш).
2. Своя, кожному, сторона, мила.
(Кожному мила своя сторона).

Пропоную ознайомитися з розробкою уроку в 6 класі з використанням ігрових моментів.

Тема уроку: Повторення вивченого про іменник.

Навчальна мета: повторити, узагальнити і систематизувати знання учнів про іменник, його граматичні ознаки; знаходити і виправляти в чужому і своєму тексті помилки; розвивати мовленнєве та логічне мислення учнів.

Тип уроку: змагання "Брейн-ринг" (навчальна гра).

Епіграф уроку: "Іменник" він узяв собі на плечі.

Велике діло — визначати речі.

Д. Білоус

Хід уроку

I. Організаційний момент

II. Оголошення теми, мети і завдань уроку

Вступне слово вчителя. До найкоштовніших надбань кожного народу належить мова.

Мова — найбільший духовний скарб, у якому народ виявляє себе творцем, передає нащадкам свій досвід і мудрість, культуру і традиції. Нас оточує безмежний світ предметів. Людина пізнає ці предмети і, звичайно, їх називає. Випередити іменник у кількості слів неспроможна жодна частина мови. У найбільшому 11-томному "Словнику української мови" нараховується близько 135000 слів. Іменників у словнику майже половина. Д. Білоус у вірші "Злитки золоті" написав: "Який співець, поет, який письменник уперше вигадав іменник?"

Сьогодні ми проведемо брейн-ринг за темою "Іменник". Отож з'ясуємо лексичне значення слів:

"брейн" — блискуча думка, ідея;

"ринг" — майданчик для змагання, арена.

Для вас ареною стануть класна дошка та ваші зошити. Отже, розпочинаймо. Урок у нас сьогодні не зовсім звичайний, не лякайтесь помилок, адже не буває ніякої праці, як і життя, без помилок і труднощів. А щоб навчання було результативним, продовжимо вчитися працювати.

1. Розминка "Держава і символи".

2. Кожне словосполучення замінити незмінюваним іменником.

Столиця Грузії (Тбілісі); столиця Японії (Токіо); підземна міська залізниця (метро); поїздка за кордон (турне); автомобіль з лічильником (таксі); окуляри без оправ (пенсне); невеликий гаманець (портмоне); музичний інструмент (піаніно); короткий зміст опери (лібрето); найменша пташка (колібри).

3. Конкурс капітанів команд.

Визначити спосіб словотворення іменників.

- | | |
|-----------------------------|------------------------------|
| 1) Водогін (основоскл.) | 1) Прадід (преф.) |
| 2) Безрукавка (преф.- суф.) | 2) Синь (безафіксний) |
| 3) Пагорбок (преф.- суф.) | 3) ООН (основоскл.) |
| 4) Вивіз (преф.) | 4) Придорожній (преф.- суф.) |
| 5) Солодке (перехід) | 5) Лісостеп (основоскл.) |

4. За 2 хвилини з тексту виписати іменники.

Горобина

Горобина і ялинка стояли поруч. Зовсім близьенько одна до одної. І тому вони часто шепталися між собою. На ялинці росли глиці й шишки, а на горобині — листя й пучки жовто-червоних ягід.

Прийшла осінь. Дихнула раз, другий. Пожовкли листочки горобини, і кожна ягідка зробилася ще червонішею. А ялинка зовсім не змінилася. Ялинка дивилася на свою подругу і милувалася нею. Яка-то вона гарна стала!

Та налетів осінній буйний вітер, загойдав горобину і почав зривати з неї листя. Посипалося воно жовтим рясним дощем додола. А ялинка не злякалася вітру. Наставила проти нього колючі голочки. Поколовся вітер й одлетів геть від ялинки. Не злякались вітру і маленькі ягоди-намистинки на горобині.

Міцно-міцно вони вхопились за гіллячки, щільніше притиснулись одна до одної і від напруження стали темно-червоними.

5. Загадки для команд.

А) Малеча Києвом гуляла,

Усе навколо розглядала.

"Що те? Хто це?" — питала.

Дніпро, майдан, каштани, магазин.

Вони користувались відмінком (називним).

Б) Зимі не треба дощику,

а літу — вітру шквального.

"Кому? Чому це треба?" —

Команда "А"	Команда "Б"
1. Країна, а також місцевість, де людина народилася, рідний край. (<i>Батьківщина, Вітчизна</i>)	1. Символічний знак держави, міста чи роду, зображений на прапорах, монетах, печатках. (<i>Герб</i>)
2. Урочиста пісня, що є символом державної єдності. (<i>Гімн</i>)	2. Країна зі своїм урядом, законами, кордонами та спеціальними органами. (<i>Держава</i>)
3. Встановлене державною владою загальнообов'язкове правило, що має найвищу юридичну силу. (<i>Закон</i>)	3. Територія, що становить єдине ціле з погляду історії, природних умов, населення. (<i>Країна</i>)
4. Державний орган України, що здійснює охорону громадського порядку. (<i>Міліція</i>)	4. Центральна урядова установа, що відає окремою галуззю господарства або державного управління. (<i>Міністерство</i>)
5. Незалежна суверенна держава у центрі Європи. (<i>Україна</i>)	5. Умовне позначення якогось предмета або поняття. (<i>Символ</i>)
6. Сукупність усіх збройних сил держави: сухопутних, морських, повітряних. (<i>Армія</i>)	6. У Київській Русі — збройний загін, що становив військову силу князя. (<i>Дружина</i>)
7. Назвати синоніми до слова кордон. (<i>Рубіж, межа</i>)	7. Межа між державами. (<i>Кордон</i>)
8. Палиця з кулястим потовщенням на кінці, що була у козаків символом влади і яку отримує на інавгурації Президент України. (<i>Булава</i>)	8. Організація українського козацтва XVI—XVIII століть у пониззі Дніпра. (<i>Запорозька Січ</i>)

спитали у (давального).

6. Мовна гра "Коректор" (правильний чи неправильний модуль). Знайти правильну відповідь.

(Давати правильну, давати вірну) — відповідь.

(Піднести, вручити) — квіти.

(Київляни, кияни) — виграли.

(Трудівники, працівники) — журналу.

(Перевертати, перевертати) — сторінки.

(Ставити, давати) — питання.

7. Рольова гра "Плюс — мінус".

Уявіть себе дикторами відомої радіопрограми. У вашому тексті є ряд "небезпечних слів" стосовно їх наголошення. До початку ефіру всі сумнівні питання треба з'ясувати. Поставте правильний наголос.

Фартух, навчання, Батьківщина, шестикласник, маслоробний, майстровий, літакобудування, залагоджений, жалюзі, Полтавщина, сільськогосподарський, медикамент, літературознавчий, вислизати.

8. Конкурс представників команд "Скажи без затримки" (слова-антоніми).

Команда "А"

Команда "Б"

Сміх (плач)

Навчання (відпочинок)

День (ніч)

Праця (ліноші)

Весна (осінь)

Урок (перерва)

Зима (літо)

Щастя (горе)

9. Гра "Розсипанка". З окремих слів скласти прислів'я.

Лине, серця, до, а, не, слово, стріла. (Слово не стріла, а до серця лине).

Слово, горобець, не, випустиш, не, спіймаєш. (Слово не горобець, випустиш — не спіймаєш).

10. Пояснювальний диктант (пояснити орфограми).

Т. Г. Шевченко, річка Дніпро, журнал "Дніпро", оповідання "Морозенко", Україна, газета "Голос України", Полтава, байка "Вовк та Ягня".

11. Поставити іменники 2-ої відміни у родово-му відмінку.

Берег(а), папір(у), Київ(а), вітер(у), гай(ю), вокзал(у), листопад(а), успіх(у), тролейбус(а), лист(а), підмет(а), Роман(а), роман(у), ґрунт(у).

12. Загадки.

А) Кручений, та не місяць, зелений, та не діврова; з хвостом, та не миша. (Кавун)

Б) Сам чорний, та не ворон, є роги, та не б'є, шість ніг без копит. (Рогатий жук)

В) Солоне, а не сіль; біжить, а не річка; блищить, а не золото. (Сльози)

13. Гра "Павутинка" — з'єднай слова за їх лексичним значенням.

1 Антракт

1 Перерва

2 Міксер

2 Лаштунки

3 Антагонізм

3 Терпимість до вимог

4 Аплодисменти

4 Подібність

5 Фарфор

5 Словесний

6 Куліси

6 Суперечність

7 Амбіція

7 Оплески

8 Вербальний

8 Краєвид

9 Толерантність

9 Порцеляна

10 Аналогія

10 Гонор, самолюбство

11 Пейзаж

11 Змішувач

14. Гра "Музичні слова".

Запишіть якомога більше іменників, до складу яких входили ноти: *до, ре, мі, фа, соль, ля, сі.*

Наприклад: дорога, редиска, місто, солянка.

15. Інформація про Україну (виступ учня).

Підсумок уроку (визначення переможців)

Написати твір-мініатюру "Україна".

Полтава — духовна столиця України. Ознайомити учнів з витоками художнього слова не тільки обов'язок, а й честь кожного учителя-словесника. Щороку з 9-класниками ми відвідуємо садибу, музей І. П. Котляревського. Разом із працівниками музею проводжу спільне опитування учнів за творами нашого славного земляка.

Пропоную урок з використанням ігрових моментів: **"Що? Де? Коли"** (сторінками біографії та творів І. П. Котляревського).

Клас ділиться на дві команди для участі у конкурсах.

Оцінювання за набраними балами.

1. Що таке поема?

2. Що таке бурлеск, травестія?

3. Що вам говорить дата — 1798?

4. Що потрібно було зробити Енеєві, щоб побачити батька?

5. Що спонукало І. Котляревського до написання "Енеїди"?

6. Що ви знаєте про переробки "Енеїди"?

7. Де вперше поставлено "Наталку Полтавку"?

8. Де в "Енеїді" згадуються сторінки козацької доблесті та героїзму?

9. Де у поемі описано вади суспільства?

10. Коли було написано "Наталку Полтавку"?

11. Коли вперше було екранізовано "Наталку Полтавку"?

12. Коли і хто досліджував творчість І. П. Котляревського?

Конкурс юних дослідників біографії митця

1. Місто, де народився письменник. (*Полтава*)

2. Який соціальний статус Котляревських? (*Дворяни*)

3. Ким за фахом був батько Івана Петровича? (*Канцелярист*)

4. Хто був першим офіційним учителем? (*Дяк*)

5. Прізвисько, яке дали семінаристи Івану Петровичу. (*Римач*)

6. Чим займається Котляревський протягом 1793—1796 рр.? (*Вчителює*)

7. В якому чині закінчує військову кар'єру? (*Капітан*)

8. Повна назва закладу, яким він керував? (*Будинок виховання дітей бідних дворян*)

9. Внесок І. П. Котляревського у війні 1812 року. (*Сформував 5-й козацький полк*)

10. Літературний рід "Енеїди". (*Ліро-епічна поема*)

11. Скільки років прожив письменник? (*69*)

Конкурс представників команд

1. Скільки слів було вміщено у словнику, який додавався до "Енеїди"? (*1547*)

2. Про кого йдеться у творі: "Така славна молодиця, і глянь! Умерла залюбки..."? (*Дідона*)

3. Хто звертався до Нептуна: "Коли мені, Нептун, ти дядько, А я племінниця тобі, Та ти ж мені хрещений батько"? (*Венера*)

4. Острів Середземномор'я, на якому гостював Еней. (*Сицилія*)

5. Як звався батько Енея? (*Анхіз*)

6. В якому місті було вперше надруковано "Енеїду"? (*Харків*)

7. Ім'я видавця перших трьох частин "Енеїди". (*Парпура*)

8. Нептун у греків. (*Посейдон*)

9. Кого описує автор: "тоді кружляв сивуху і оселедцем заїдав"? (*Зевс*)

10. Дата закінчення твору. (*1825*)

Підсумок уроку, визначення переможців.

Домашнє завдання: Скласти кросворд за творчістю І. П. Котляревського.