

МІНІСТЕРСТВО ОСВІТИ ТА НАУКИ УКРАЇНИ
ХЕРСОНСЬКИЙ ДЕРЖАВНИЙ УНІВЕРСИТЕТ
ПЕДАГОГІЧНИЙ ФАКУЛЬТЕТ
КАФЕДРА ТЕОРІЇ ТА МЕТОДИКИ ДОШКІЛЬНОЇ ТА ПОЧАТКОВОЇ
ОСВІТИ

ВИКОРИСТАННЯ ІГРОВИХ ТЕХНОЛОГІЙ ЯК ЗАСОБУ
НАЛАГОДЖЕННЯ ВЗАЄМОДІЇ МІЖ УЧАСНИКАМИ ОСВІТНЬОГО
ПРОЦЕСУ НА УРОКАХ УКРАЇНСЬКОЇ МОВИ У ПОЧАТКОВІЙ
ШКОЛІ

Кваліфікаційна робота (проєкт) на здобуття
ступеня вищої освіти «магістр»

Виконав: здобувачка 2 курсу 211 М групи
Спеціальності 013 Початкова освіта
Освітньо-професійної (наукової)
програми Початкова освіта
Видахевич Тетяна Іванівна

Керівник к. філол. н., доцентка
Мироненко О.В.

Рецензент Мартіна О.В.
к.філол. н., доцентка кафедри теорії та
методик почтакової освіти
Кам'янець-Подільського
національного університету
імені Івана Огієнка

Івано-Франківськ – 2022

ЗМІСТ

ВСТУП.....	3
РОЗДІЛ 1. Теоретичні основи вивчення ігрових технологій на уроках української мови в початковій школі.....	7
1.1. Ігрові технології, їх характеристика	7
1.2. Значення ігрових технологій на уроках української мови в початковій школі.....	15
РОЗДІЛ 2. Робота над ігровими технологіями з молодшими школярами під час вивчення української мови.....	24
2.1. Аналіз програм та наукової літератури.....	24
2.2. Використання ігрових технологій на уроках української мови у початковій школі.....	32
2.3. Експериментальне дослідження.....	38
ВИСНОВКИ.....	43
СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ.....	46
ДОДАТКИ.....	52
ДОДАТОК А.....	52
ДОДАТОК Б.....	61
ДОДАТОК В.....	68

ВСТУП

Актуальність теми. На кожному етапі розвитку людства відбувалися події, які в подальшому вплинули на розвиток освіти. ХІХ століття – розвиток

науки, XX – технічний прогрес. XXI ж століття називають століттям інформаційного суспільства. Його особливість полягає в тому, що саме в цей час відбувається складний пошук нових технологій навчання.

Ефективна освіта – це завжди всебічний розвиток дитини, модифікація її цінностей, поглядів, норм, установок. Кожен урок української мови є складною суцільною динамічною системою, що містить у собі весь зміст навчального матеріалу й організовує вміння працювати з ним для засвоєння учнем матеріалу, зазначеного в темі уроку. Мета уроку зазвичай співпадає з метою навчального процесу.

Особливої уваги заслуговує специфіка формування національно-мовної особистості учня. Адже для досягнення цієї мети потрібно виробити усвідомлене ставлення до мови, виховувати увагу до слова, навчатися спілкуванню між людьми, вміти передавати свої почуття та емоції за допомогою слова.

Саме на уроках української мови у дитини розвивається зв'язне мовлення, а отже, й мислення, пам'ять, інтелект, естетичний смак, емоційна сфера, виробляється розуміння краси українського слова, багатства мовних засобів та виражальних можливостей [48].

Навчання української мови буде ефективним лише за тієї умови, якщо на кожному уроці учень засвоює мовні та мовленнєві знання, розширює свій читацький рівень, збагачує мовний запас. В нього формуються мовленнєві та мовні знання, а також поступово відбувається оволодіння мовними нормами, виникає усвідомлення неповторності мовної особистості.

Важливим аспектом у навчанні української мови молодших школярів є підбір дидактичного матеріалу. З його допомогою діти мають змогу усвідомити мову, як матеріал передачі думки і змісту, навчитися дотримуватися норм у використанні мовних одиниць, виховувати потребу в творчості, відчути красу слова, прагнути до досягнення виразності та лаконічності у власному мовленні.

Навчання української мови відіграє особливу роль у вихованні школяра. Згадаймо, як зазначив В.Сухомлинський: «Гармонійний шлях до знань і моральності полягає в цінностях від культури слова до емоційної культури, від культури моральних почуттів і моральних відносин, а убогість слова проявляється як убогість думки, та в свою чергу призводить до емоційної, моральної, інтелектуальної та естетичної товстошкірості» [57, с. 322].

Особливо актуальним є застосування на уроках української мови - ігрових технологій. Тому що саме вони, дидактичні ігри, ігрові заняття і прийоми сприяють підвищенню рівня сприймання здобувачами освіти навчального матеріалу, вдосконалюють навчальну діяльність і несуть у собі елемент цікавості. Використання ігор вчителем на уроці виховує в дитини самостійність, незалежність, вміння сприяє формуванню естетичних та світоглядних позицій.

При використанні ігрових завдань розвивається особистість, яка здатна критично мислити. Адже, по-перше, вони створюють позитивну мотивацію для навчання, пробуджують бажання знати. По-друге, учень дістає задоволення від освітнього процесу, адже самостійно відкриває для себе мовні явища. По-третє, такі завдання носять пошуковий характер, отже, спонукають дитину самостійно знайти шляхи розв'язання поставленої перед нею задачі.

Ігрові технології зумовлюють самореалізацію особистості молодшого школяра, а отже, формують впевненість у своїх здібностях.

Мета роботи – дослідити та проаналізувати особливості використання ігрових технологій як засобу налагодження взаємодії між учасниками освітнього процесу на уроках української мови у початковій школі.

Згідно з **метою** було сформовано завдання дослідження:

- 1) охарактеризувати ігрові технології та їх види;
- 2) розглянути значення ігрових технологій на уроках української мови в початковій школі;
- 3) проаналізувати програми та наукову літературу;

4) з'ясувати особливості використання ігрових технологій на уроках української мови у початковій школі;

5) здійснити експериментальну перевірку дослідного навчання.

Об'єкт дослідження – процес використання ігрових технологій молодшими школярами на уроках української мови.

Предмет дослідження – специфіка використання ігрових технологій як засобу налагодження взаємодії між учасниками освітнього процесу на уроках української мови у початковій школі.

Методи дослідження: аналіз психолого-педагогічної, методичної, мовознавчої літератури з теорії та методики навчання української мови, систематизація та порівняння передового педагогічного досвіду методистів та вчителів практиків, аналіз, класифікація та узагальнення, дослідження, створення та підбір вправ для ефективного засвоєння розвитку зв'язного мовлення в початковій школі.

Наукова новизна одержаних результатів. У магістерській роботі представлені різні види вправ на розвиток зв'язного мовлення під час використання ігрових технологій молодшими школярами на уроках української мови.

Практичне значення роботи полягає у тому, що матеріали дослідження можуть бути використані вчителями початкових класів в їх практичній роботі на уроках української мови та викладачами вищих навчальних закладів.

Апробація: основні положення наукового дослідження на тему: «Використання ігрових технологій як засобу налагодження взаємодії між учасниками освітнього процесу на уроках української мови у початковій школі» оприлюднено під час передзахисту на кафедрі теорії та методики дошкільної та початкової освіти Херсонського державного університету.

Публікації: на основі ключових положень магістерської роботи опубліковано статтю на тему: «Розвиток зв'язного мовлення молодших школярів шляхом гейміфікації на уроках української мови», яку було опубліковано у науковому журналі «Інноваційна педагогіка». Одеса:

Видавничий дім "Гельветика 2022" №44.Т.1.С.154-157. Журнал включено до Переліку наукових фахових видань України (категорія «Б») у галузі педагогічних наук. Режим доступу: http://www.innovpedagogy.od.ua/archives/2022/44/part_1/31.pdf

Структура роботи складається зі вступу, двох розділів, висновків, списку використаних джерел та додатків.

РОЗДІЛ 1

Теоретичні основи вивчення ігрових технологій на уроках української мови в початковій школі

1.1. Ігрові технології, їх характеристика

Слово «технологія» походить від двох грецьких слів, що означають майстерність та наука. Якщо бути більш точним «технологія» - це наука про майстерність. Педагогічна технологія – це система прийомів, форм, та методів організації освітнього процесі, що взаємопов'язані між собою та об'єднані за допомогою єдиної концептуальної основи. Дана система створює задану сукупність умов для розвитку, виховання та навчання учнів. Ігрові технології є невід'ємною складовою педагогічних технологій. Вони створюють ігрову форму взаємодії педагога й вихованця через реалізацію сюжету (спектаклі, казки, ігри). При цьому освітні задачі включаються у зміст гри [25, с. 4].

Ігрова технологія – це технологія у вигляді ігрової форми під час якої відбувається взаємодія вчителя та учнів, яка сприяє виробленню вмінь та навичок, що будуть спрямовані на виконання завдань на основі компетентного вибору альтернативних варіантів, які реалізуються через певний сюжет [17 с. 74].

Виокремити ігрову технологію від інших можна за тим, що гра:

- за своєю природою є мотиваційною (беручи до уваги пізнавальну діяльність, вона вимагає від учнів творчого підходу та ініціативності);
- багатофункціональна (впливає на учня абсолютно з різних аспектів);
- виступає ефективним засобом активізації (за допомогою гри набагато легше долаються бар'єри і труднощі);
- є улюбленою формою діяльності для будь-якого віку особистості;
- має чітку поставлену мету і кінцевий педагогічний результат;
- є переважно колективною формою роботи;
- в основі лежить змагання;

- наявний кінцевий результат. Будь-який учасник гри повинен отримати приз: моральний, матеріальний, психологічний [52, с. 104].

Виходячи з цього, поняття «ігрова технологія» містить у собі сукупність методів, способів, дій та форм ігрової діяльності в умовах ситуацій, що спрямовані на збереження, встановлення чи покращення спеціальної діяльності об'єкта, підтримки самореалізації особи, розвитку її творчого потенціалу, якостей та здібностей, а також на відображення та опанування громадського досвіду, у якому відбувається вдосконалення самоконтролю.

Педагогічні технології містять обов'язкові складові:

- достовірні характеристики проєктованого сталого підсумку;
- чіткий поелементний опис операції;
- визначений алгоритм рішення за допомогою якого педагог зможе забезпечити цілісний результат.

У сфері освіти поняття «ігрові технології» з'явилося зовсім не випадково, адже якщо розглядати їх з точки зору пріоритетної освітньої задачі, то можна сказати, що вони мають величезний потенціал, а саме: формування суб'єктивної позиції особистості щодо самої себе, власної діяльності та комунікації в суспільстві [26, с. 46].

За С. Шмаковим виділяють такі риси ігрових методик:

- наявність правил, що відображають зміст гри, її логічність та послідовність;
- творчий активний характер діяльності (поле творчості);
- емоційна піднесеність діяльності, конкуренція, змагання (почуттєва природа гри);
- вільна діяльність, яку дитина виконує лише за власним бажанням і отримує задоволення від процесу даної діяльності (процедурне задоволення) [11].

В ігрових технологіях завжди присутній спектр цільових орієнтацій:

- виховні орієнтації – виховання самостійності, формування етичних та естетичних поглядів, виховання співпраці;

- розвивальні – розвиток мисленнєвих процесів, уваги, пам'яті, творчих здібностей;
- дидактичні – вироблення вмінь застосовувати набуті знання, уміння, навички у практичній діяльності, розвиток, трудових навичок, розширення кругозору;
- соціалізуючі – навчити дитину пристосовуватися до умов середовища, залучати до цінностей та норм суспільства, вироблення навичок саморегуляції.

Одним із найскладніших завдань, які висуваються педагогові – є вміння поєднати гру з іншими формами навчально-виховного процесу. Адже учень відповідно до кожного вікового періоду має певні потреби та види діяльності, які продовжують включати гру у процес розвитку дитини [43, с. 19].

Ігрові методи роботи є дуже різноплановими, але кожен з них спрямований на вироблення певної навички. З огляду на це вчені виокремлюють ігри-вправи, рольові та навчальні ігри, ігрові дискусії та ситуації [8, с. 21].

Для того щоб визначити місце і роль ігрових технологій в навчальному процесі педагог повинен розуміти класифікації та функції педагогічних ігор. Проаналізуємо окремі види ігор.

Ігри-вправи. До них відносять ребуси, вікторини, кросворди тощо. Застосування таких вправ сприяє активізації в учнів психічних процесів, набуттю навичок, закріпленню знань. Ігри-вправи можна використовувати не лише під час уроку, а вони також можуть бути елементами позакласних і домашніх занять [9, с. 184].

Ігрові моменти виступають важливим засобом підсилення інтересу учнів до навчальної діяльності, спонукають молодшого школяра до мотивації в навчанні та попереджують втомлюваність учнів під час самопідготовки. Ігрові моменти – засіб активізації пізнавальною діяльності. З їх допомогою в здобувачів освіти покращується сконцентрованість уваги, з'являються

позитивні емоції, радість, задоволення, вони допомагають переключитись з одного виду діяльності на інший, знімають емоційну напругу.

Ігрова дискусія – це вид ігрової діяльності, яким передбачено колективне вирішення спірного питання, обмін ідеями та думками між учасниками обговорення. Даний метод використовується для того, щоб виявити відмінності у тлумаченні поставленої проблеми і встановити істину в процесі суперечки. Основне призначення ігрової дискусії – знайти та обрати оптимальний варіант рішення проблеми, розв'язати конфлікт, що виник між декількома сторонами.

Ігрова ситуація. В основу цього методу покладена життєва ситуація, але з умовними, вигаданими правилами. Педагог намагається створити ігрову форму, використовуючи на уроці ігрові ситуації і прийоми, які є засобом стимулювання учнів. Основою є покладена проблемна ситуація, рішення якої потребує активізації пізнавальної діяльності. Вирішуючи поставлене завдання учні навчаються аналізувати, робити висновки та самостійно приймати рішення. Також ігрова ситуація позитивно сприяє посиленню емоційно-психологічного стану, а саме: знімає напругу та втому, збуджує внутрішні стимули до навчальної діяльності [13, с. 104-107].

Ще одним видом ігор, які можна застосовувати в освітній діяльності для підвищення ефективності результату є рольові ігри. Вони відрізняються від звичайних шкільних завдань тим, що дозволяють учням вивільняти творчу енергію більш активним та доброзичливим способом. Рольова гра – це «безпечна» модель реальної життєвої ситуації, граючи в яку, здобувачі освіти можуть багато чого дізнатися про себе та навколишній світ. Даний вид вправ є дуже цікавим і веселим, а також допомагає дітям розвивати творче мислення.

В таких іграх учні зможуть навчитися вирішувати найрізноманітніші поведінкові або академічні проблеми та попереджати їх, а також матимуть змогу ознайомитися з правилами поведінки в мікрогрупах та оволодіти соціальними навичками [10, с.121].

Існує безліч сценаріїв рольових ігор. В залежності від віку дитини сценарій гри має поступово ускладнюватись.

Дидактичні ігри. Дидактична гра – це гра, спрямована на формування в молодшого школяра умінь поєднувати теоретичні знання з практичними навичками. Оволодіння потрібними знаннями, вміннями та навичками можливе лише за тієї умови, якщо учень виявлятиме до них інтерес. І. Підласний сказав: «головною особливістю методу дидактичних ігор є стимулювання пізнавального інтересу» [42, с. 121-126].

Виділяють чотири типи дидактичних ігор:

- ігри-доручення – завдання ґрунтуються на тому, щоб запропонувати учням якусь дію: “Збери до кошика усі іграшки жовтого кольору”, “Дістань із мішечка предмети, які мають круглу форму”;
- ігри-бесіди – спрямовані на активізацію емоційно-розумових процесів. Основне завдання учнів – навчитися слухати і чути один одного;
- ігри-мандрівки – реальні факти відображаються через щось загадкове. Основна мета: надання пізнавального змісту, посилення враження, представлення казкової незвичайності;
- ігри-загадки – ігри, основною метою яких є розвиток здатності аналізувати, узагальнювати, формувати вміння критично мислити, робити висновки [14, с. 20-24].

Відповідно до вікової категорії дітей педагогами застосовуються відповідні сучасні ігрові технології. Розглянемо їх особливості.

Технологія рольової гри. Основне завдання цієї технології – надати гравцям можливість «проживання» в іншій світоглядній системі. Це необхідно робити для того, щоб з’ясувати її вплив на розвиток особистості, адже в реальному в житті подібна можливість може і не виникнути зовсім.

Технологія рольової гри дозволяє молодшому школяреві «подивитися на світ чужими очима», що забезпечує здатність розуміти інших, не схожих на тебе людей. Використання такої технології передбачає декілька етапів, головним з яких є підготовчий. На цьому етапі вчитель повинен провести

вступні заняття. На них учасники освітнього процесу заздалегідь отримують інформацію про світ, в якому їм доведеться жити, про свої індивідуальні та соціальні ролі.

Другий етап – оформлення ігрового простору. Особливістю даного етапу є створення зовнішнього антуражу – оформлення ігрового поля, атрибути, маски, костюми, фонові діяльність гри тощо. Оформлюючи місце гри, гравець бере участь у створенні декорацій, має можливість познайомитися з іншими учасниками і проявити свою творчість.

Заключним етапом є моделювання соціально-психологічних та емоційних умов учасників в ігровому просторі. На даному етапі педагог має враховувати те, що ігрові події пред'являють учасникам високі вимоги. Гравець має розуміти, що від його втручання в хід гри залежить не лише власне благополуччя, а й благополуччя всієї команди учасників. Саме тому система рольових ігор повинна бути технологізована, адже завдяки дотриманню правил та методики гри можна врегулювати її хід, а при необхідності навіть скоректувати рольові позиції і психологічний стан гравців [59, с. 12-19].

Технологія ділової гри. На першому - підготовчому етапі відбувається підготовка до проведення гри. Перш ніж розпочати саму гру необхідно побудувати її сценарій – умовне відображення ситуації й об'єкта. У його зміст входять основні аспекти: визначення мети, опис поставленої проблеми, обґрунтування і визначення завдань відповідно до поставленої мети, складання плану, загальний опис процедури гри, розгляд ситуацій, характеристика дійових осіб. Після складання сценарію відбувається введення в гру учасників та експертів. Далі визначається режим роботи, відбувається видача пакетів з матеріалами, інструкціями, правилами гри. Якщо виникає потреба, учасник звертається до ведучого або експертів за консультацією. Негласні правила гри забороняють пригнічувати активність учасників, порушувати регламент та етику поведінки, виходити з гри, відмовлятися від отриманої по жребу ролі.

Наступний етап – сам процес проведення гри. Протягом всієї гри жоден із учасників процесу немає права втручатися та змінювати хід подій. Лише ведучий може робити зауваження і коректувати дії гравців, якщо вони відходять від головної мети гри. При модифікації ділової гри вводяться різні типи ролевих позицій учасників. Враховуючи певні ігрові позиції виділяють такі типові ролі:

- методичні позиції – критик, методист, підбурювач;
- позицій, що виявляються стосовно новизни – критик, ініціатор;
- соціально-психологічні позиції – незалежний, неприйнятний, лідер, прийнятний;
- позиції, що виявляються стосовно змісту роботи в групі – імітатор, аналітик, діагност, розробник, генератор ідей;
- організаційні позиції: координатор, організатор, маніпулятор.

Третій заключний етап – підведення підсумків. На даному етапі експерти обмінюються думками, аналізують, обговорюють і оцінюють результати гри, висловлюють власну думку щодо захисту учасників гри. На завершення ведучий висловлює вердикт (висновок) за результатами гри [1, с. 6-7].

Успіх гри значною мірою залежить від педагога – його професіоналізму, комунікабельності, організаторських здібностей, досвіду, наукової ерудиції. Не будь-яка ігрова діяльність може бути ефективною. Лише доцільне її використання, правильно встановлена дидактична мета дають змогу вважати гру ефективним засобом навчання [5, с. 17].

Правильно організована вчителем гра наближає її до реальної життєвої ситуації, тобто набір ігрових ролей не містить в собі «добрих» або «поганих» персонажей. Кожен з гравців має можливість обрати власний шлях і свою роль. В цьому і полягає позитивна якість гри. Вона допомагає дитині самовизначитися в житті, приймати власні рішення, обирати ідеали для себе. Важливим аспектом нейтралізації подібних негативних впливів гри є її аналіз. Варто звернути особливу увагу на негативні моменти, їх слід трансформувати

таким чином, щоб вони приносили лише користь для розвитку особистісних якостей учасників гри [39, с. 48].

Обираючи гру ігротехнік (вчитель, соціальний педагог, практичний психолог) повинен враховувати такі складові:

- рівень розвитку та психологічної підготовленості аудиторії;
- стадію групової динаміки;
- наявні часові рамки;
- завдання, які реалізуються на кожному етапі гри [22, с. 72].

Під час підготовки до заняття вчитель має детально ознайомитися з грою: перечитати декілька разів обрану гру та спробувати спроектувати якою буде реакція її учасників, якими можуть бути наслідки та як ними можна буде управляти.

Керувати грою означає управляти ставленням дітей до дійсності. Ведучий гри не повинен стримувати дитячих емоцій, а навчитися керувати ними, при цьому не нав'язуючи свої думки. Необхідно враховувати також віковий склад гравців. Адже з одного боку спілкування між молодшими та старшими школярами є необхідним для підтримки ігрової атмосфери, а з іншого – не є бажаним, тому що заважає розвитку духу змагання, творчої розкутості [61, с. 185-193].

Характер взаємодії дорослих і дітей можна визначити самою природою гри як діяльності добровільної, творчої та самостійної. Повністю виключається авторитарна форма спілкування, показується лише спільна діяльність і вміння співпрацювати в команді. Ігрова діяльність залишатиметься комплексною, самобутньою, коректувальною, профорієнтаційною грою лише за тієї умови, якщо її організатори будуть дотримуватися таких принципів:

1. Принцип підтримки ігрової атмосфери. Суть даного принципу полягає в підтримці реальних почуттів та емоцій дитини. Цьому сприяють такі способи ігрової атмосфери: умови ігрового спілкування; стимулюючий ефект суперництва та ін.

2. Принцип розвитку ігрової динаміки. Реалізація цього принципу відбувається через правила ігор, що зазначені в інструкціях до їх проведення. Ведучому гри необхідно зберегти нормативну схему гри, стимулюючи творчість гравців.

3. Відсутність примусової форми на занятті. Включення дітей до гри повинно бути абсолютно вільним та непримусовим.

4. Принцип переходу від простих ігор до більш складних ігрових форм. Даний принцип передбачає поступове поглиблення різноманітного змісту ігрових правил та завдань – від наслідування до ігрової ініціативи, від ігрового стану до ігрових ситуацій, від локальних ігор до ігор-комплексів.

5. Принцип взаємозв'язку ігрової та неігрової діяльності. Суть цього принципу полягає у перенесенні вчителем основного сенсу ігрової дії у реальний життєвий досвід учня. Співвіднесення ігрового й неігрового спрямоване на поступову заміну гри небажаного життєвого досвіду на позитивну модель усвідомленого поведіння в реальному житті [51, с. 27].

Отже, досконале керівництво грою як пізнавальною діяльністю школярів полягає в тому, щоб методично забезпечити ефективне функціонування всіх компонентів гри.

1.2. Значення ігрових технологій на уроках української мови в початковій школі

Урок української мови буде ефективним лише за тієї умови, якщо педагог використовуватиме різноманітні форми роботи, які збагатять його знахідками своїх творчих шукань.

Ігрові технології залишаються провідним засобом навчання початкової ланки, який дозволяє зробити навчання цікавим та захоплюючим. Технологія в загальному розумінні розглядається, як наука про майстерність, про те, як досягнути бажаного результату. Педагогічна технологія трактується як

науково обґрунтована системна модель, в якій міститься алгоритм дій вчителя для розв'язання поставленої навчально-виховної проблеми.

Ігрова педагогічна технологія – це технологія, основою якої є педагогічна гра, як вид діяльності в умовах ситуації, що склалася і спрямована на відтворення і засвоєння суспільного досвіду [53, с. 478-481].

На уроках української мови в початковій школі для розвитку зв'язного мовлення ми пропонуємо використання таких ігрових технологій, як: «Шість цеглинок» LEGO, lap book, інтерактивний метод «Шість капелюхів», технологія «Мозковий штурм», Кубик Блума, стратегія «ЗХД», прийом сторітелінгу, щоденні «5», фішбоун, сенкан.

«Шість цеглинок» LEGO – це ігри-завдання із набором з шести цеглинок LEGO певних кольорів (зеленого, блакитного, синього, червоного, жовтого та помаранчевого кольорів). Дана ігрова технологія не є фіксованим набором завдань з інструкціями, а є відкритою системою, яка стимулює робити відкриття, досліджувати, експериментувати, знаходити власні шляхи вирішення поставлених проблем.

LEGO є однією з найвідоміших педагогічних технологій з використанням тривимірних моделей реального світу і предметно-ігровим середовищем освітнього процесу, який відіграє значну роль в розвитку дитини. «Шість цеглинок» LEGO – це технологія, яка будується на інтегрованих принципах та об'єднує у собі елементи гри та експериментування. Ігри LEGO є засобом дослідження і орієнтації учня в реальному світі, часі та просторі [49, с. 32].

Lap book – це педагогічна технологія, яка має вигляд папки-складанки, що містить безліч картинок, кишеньок, вкладок, аплікацій, дверцят та віконць, що відкриваються, а також безліч інших видів дидактичного матеріалу. Фактично така технологія є чітко оформленим і структурованим посібником, що має певні особливості: може згортатися і займати невелику кількість місця або ж розгортатися у вигляді об'ємної папки, з якою має можливість працювати група учнів одночасно [30].

Метод «Шість капелюхів» - це ігрова технологія, сенс якої полягає в тому, щоб розглянути поставлену проблему з шести різних точок зору. Це потрібно для того, щоб сформувавши більш повне уявлення про предмет дискусії та оцінити всі переваги та недоліки на емоційному та логічному рівнях.

Кожен із капелюхів має свій колір та передбачає включення відповідного режиму мислення, яке учні мають наслідувати в процесі дискусійної гри:

- білий – відповідає за фокусування уваги на визначеній інформації (аналіз відомих фактів та відомостей);
- жовтий – спрямований прогноз події, що розглядається;
- червоний – спрямування уваги на емоції та відчуття (висловлення всіх інтуїтивних здогадок);
- синій – відповідає за управління процесом дискусії, обговорення та підбиття підсумків, доведення ефективності методу в конкретних умовах;
- зелений – відповідає за пошук альтернативних ідей та модифікацію вже наявних напрацювань;
- чорний – оцінювання ситуації з точки зору наявності недоліків [62].

Мозковий штурм – це технологія, яка спрямована на стимулювання творчого мислення для вирішення проблеми. Головна мета стратегії – одержання нових ідей і формування на їх основі теми для подальшого аналізу. Особливість технології полягає в застосуванні творчого, дивергентного мислення, адже завдяки йому можна отримати безліч різних варіантів та ідей для вирішення поставленої проблеми.

Кубик Блума – це звичайний кортовий кубик, який має 6 граней з назвами: назви, поясни, чому, поділися, придумай та запропонуй. Саме такі опорні фрази допомагають учневі зорієнтуватися для надання правильної відповіді:

- назви – питання, яке передбачає назву чи предмет, певну подію чи загальну інформацію;
- поясни – дозволяє виразити власну думку, аргументуючи доказами стосовно даного питання та розглянувши його з усіх сторін;
- придумай – дозволяє поставити творче питання, яке передбачає припущення стосовно його обговорення;
- чому – дозволяє встановити причинно-наслідкові зв'язки процесу і перевірити рівень розуміння взаємозв'язку між явищами;
- поділись – дозволяє виразити власний емоційний стан щодо предмета обговорення;
- запропонуй – дозволяє запропонувати власний варіант практичного застосування [27].

Ігрова технологія «ЗХД» - це технологія, що спрямована на передбачення учнями аналізу власних знань з теми, що вивчається; постановку власних питань, які викликали зацікавленість; планування власних кроків щодо можливих шляхів рішення поставленої проблеми. Технологія «ЗХД» подається у вигляді таблиці з трьома колонками, які мають назви – знаю, хочу дізнатися, дізнався. Заповнивши її, учень матиме стислий план того, що він дізнався на уроці.

Сторітелінг – стратегія, в основі якої лежить технологія створення історії та її передача за допомогою необхідної інформації. Її метою є вплив на мотиваційну, емоційну та когнітивну сфери слухача. Разом з тим, у сучасному світі діти губляться у величезному потоці інформації, їм буває досить важко запам'ятати великі обсяги фактів, внаслідок чого втрачається інтерес до навчання. Сторітелінг є дуже ефективним методом в освітньому процесі, адже молодші школярі більше люблять слухати історії, ніж доповіді чи визначення, тому що вони є легшими для сприйняття [56].

Ігрова технологія «Щоденні 5» - це щоденна діяльність, виконання якої вчить учнів бути самостійними під час читання, письма, в той час, як учитель може працювати з іншими дітьми індивідуально та в малих групах.

До методики «Щоденні 5» входять 5 видів діяльності: «Письмо для себе», «Читання для себе», «Читання для когось», «Робота зі словами» і «Слухання». Учні виконують їх кожного дня на уроках і тим самим це сприяє розвитку самостійності, витримки та зосередженості.

Фішбоун – це технологія критичного мислення, головний сенс якої полягає у встановленні причинно-наслідкових зв'язків між факторами та об'єктом аналізу.

Основу технології становить схематична діаграма, яка має форму риб'ячого скелета. З її допомогою можна наочно продемонструвати причини конкретних явищ, проблем, подій, а також їх наслідки і зробити відповідні висновки. Риб'ячий скелет має 4 інформаційні блоки:

- голова – подається проблемна ситуація чи запитання;
- верхні кістки скелету – розкриваються причини, що зумовили виникнення поставленої проблеми;
- нижні кістки скелету – наводяться факти, що підтверджують наявність вищесказаних причин;
- хвіст – підводяться підсумки, висновки та узагальнення [16].

Сенкан — форма навчання за якої учням пропонується скласти вільний вірш з п'яти рядків за ключовим словом, який синтезує всю інформацію, яка була отримана на уроці. Такий вид роботи застосовують для того, щоб спонукати дитину розмірковувати над темою. Структура сенкану:

- 1-ий рядок – один іменник, який є назвою вірша;
- 2-ий рядок – два прикметника, які описують іменник;
- 3-ій рядок – три дієслова, що пов'язуються з темою уроку;
- 4-ий рядок – речення з 4 слів, в якому автор вказує власне ставлення до теми вірша;
- 5-ий рядок – висновок вірша, підбір синоніма до теми [32].

Ігрова технологія «Акваріум» - це вправа, яка навчить здобувача освіти критично мислити. Суть даного прийому полягає в тому, що учні малої групи утворюють коло, в якому є начебто «рибками» в «акваріумі» і обговорюють

обрану тему, решта класу слідкує за перебігом розмови. Таким чином «рибки» пропонують вирішення проблеми зі своєї точки зору, а всі інші погоджуються або ж висловлюють власну думку з досліджуваної проблеми.

Ігрова технологія «Ажурна пилка» допомагає молодшим школярам засвоїти велику кількість інформації, що надходить. Суть методу полягає в тому, що учні діляться на дві групи – домашня група та група експертів. Перша – аналізує та засвоює певну інформацію на тому рівні, щоб мати змогу чітко і зрозуміло викласти її з метою навчання інших учнів. Друга група - навчають один одного певну частину навчального матеріалу, при цьому кожен з дітей відіграє важливу роль, адже навчаючи вчиться і починає глибше розуміти матеріал і використовувати мислення вищого рівня. На останньому етапі уроку здобувачі освіти знову мають повернутися до домашньої групи, щоб поділитися тією інформацією, яку вони отримали [33].

Карусель – це технологія, за якої учні початкової школи утворюють два кола – внутрішнє і зовнішнє. Внутрішнє коло є нерухомим, а зовнішнє – рухоме. Цю ігрову технологію можна застосовувати в двох варіантах – для обміну інформацією або ж для дискусії між учасниками команди.

У нашій роботі ігрову технологію ми розглядаємо як засіб розвитку зв'язного мовлення. Як зазначив М. Вашуленко, зв'язне мовлення – це вміння, головною метою якого є правильне і доцільне використання арсеналом всіх мовних засобів у побудові зв'язних висловлювань згідно з нормами літературної мови [45, с. 128].

О. Білан розглядає зв'язне мовлення у вигляді розгорнутого викладу певного матеріалу, який викладається послідовно, логічно та граматично правильно. Він говорить, що таке мовлення має формуватися за законами граматики, мати певну тематику і виконувати визначені функції [7, с. 64].

Мовленнєвий розвиток молодших школярів є досить широким поняттям, яке включає в себе рівень сформованості звуковимови, його відповідність загальноприйнятим орфоепічним нормам, збагаченню словникового запасу [48]. Головна функція зв'язного мовлення в початковій

школі – комунікативна. Вона здійснюється у двох основних формах – діалозі та монологі. Кожній з них притаманні свої особливості, що визначають характер методики їх формування. Враховуючи вищесказане можна зробити висновок: для того щоб оволодіти монологічним мовленням, навчитися будувати розгорнуті висловлювання необхідно оволодіти регулюючою та плануючою функціями мовлення [3].

Як мовна особистість педагог має сприяти продуктивному розвитку зв'язного мовлення дітей початкової ланки освіти. О. Мироненко вважає, що мовна особистість у спілкуванні повинна «вміти досконало користуватися нормами літературної мови, а саме: морфологічними (використанням граматичних форм слів), орфоепічними (довершеною вимовою звуків і звукосполучень), лексичними (вживанням лексичних одиниць у відповідності з їх лексичним значенням), орфографічними (безпомилковим написанням слів та їх частин), фразеологічними (правильним застосуванням фразеологізмів), акцентуаційними (стійким наголошуванням слів), стилістичними (використанням мовних засобів у визначених стилях мови) та синтаксичними (правильною побудовою словосполучень та речень)» [36, с.56].

Найбільш вагомим для дітей молодшого шкільного віку є поступовий перехід від ігрової діяльності до навчальної, адже це суттєво впливає на мотиви та пізнавальну активність здобувачів освіти.

Якість освітнього процесу в розвитку зв'язного мовлення з використанням ігрових технологій буде залежати від того, наскільки воно було сформованим в дошкільному віці. На сьогоднішній день виділяють наступні передумови формування зв'язного мовлення у дітей молодшого шкільного віку:

- розвинена загальна моторика і дрібна моторика пальців рук;
- розвинений фізичний слух;
- функціонування нервової системи відповідно до норми;
- належний фізичний розвиток;
- розвиток комунікативної діяльності;

- розвиток пізнавальної активності;
- розвиток опосередкованого запам'ятовування та довільної уваги;
- оволодіння знаннями, вміннями та навичками про довкілля, час, простір, рахункові операції [47, с. 136–144].

Розвиток зв'язного мовлення є провідним принципом навчання української мови в ланці початкової школи. Він спрямований на те, щоб охопити всі сторони мовленнєвої діяльності школярів. Це прописано в Пояснювальній записці до Програми з української мови: «Мовленнєва змістова лінія, яка є основною, передбачає розвиток усного і писемного мовлення учнів, їхнє вміння користуватись мовою як засобом спілкування, пізнавання, впливу» [46].

На думку О. Мироненко, педагог як «персона творча має володіти навичками інтегрування умов спілкування з мовною ситуацією, вміння підбирати мовні засоби згідно з роллю мовця в довколишньому оточенні, навчитися удосконалювати власні мовно-мовленнєві компетенції та втілювати їх в умовах компетентнісної освіти» [35, с.255].

Робота з розвитку зв'язного мовлення передбачає слідування певної системи, адже від цього буде залежати її успіх і наслідки. Вагому роль в ній має послідовність освітнього процесу: по-перше – учні мають навчитися аналізувати і засвоювати зразки різних творів за допомогою гри, а вже потім вести аналогію цих зразків і, врешті-решт, самостійно проявляти творчість. Отже, правильно підібрані ігрові технології сприятимуть розвитку комунікативних процесів в учнів початкової школи.

Отже, можна зробити висновок, що ігрові технології мають значний потенціал в освітньому процесі. Вони поєднують у собі комплекс прийомів та методів, головною метою яких є розв'язання певних проблемних запитань, застосування теоретичних знань на практиці. Використання ігор на уроках української мови в початковій школі сприяє встановленню міжпредметних зв'язків, збагачує чуттєвий досвід учня, забезпечує розвиток сприймання,

виробляє естетичний розвиток, забезпечує позитивну мотивацію учнів в процесі навчання та в цілому сприяє підвищенню успішності учнів.

РОЗДІЛ 2

Робота над ігровими технологіями з молодшими школярами під час вивчення української мови

2.1. Аналіз програм та наукової літератури

На сьогоднішній день в освітній процес початкової школи впроваджено ігрові технології, що спрямовані на становлення особистості молодшого школяра, розвиток його талантів та здібностей. Введення такого підходу до навчання зумовлено державними вимогами і концептуальними засадами реформування освіти в Україні [21]. Адже з кожним роком наука розвивається і вимагає переосмислення процесу виховання підростаючого покоління відповідно до сучасної оновленої мети повної загальної середньої освіти: «... різнобічний розвиток, виховання і соціалізація особистості, яка усвідомлює себе громадянином України, здатна до життя в суспільстві та цивілізованій взаємодії з природою, має прагнення до самовдосконалення і навчання впродовж життя, готова до свідомого життєвого вибору й самореалізації, трудової діяльності та громадянської активності» [6, с. 10]. Це також підкреслено в законодавчих документах, зокрема Законі України «Про освіту», Державному стандарті початкової загальної освіти, Концепції Нової української школи, Концепції громадянської освіти та виховання в Україні [15, 21].

Усвідомлення і розуміння того, що в центрі освітнього процесу знаходиться учень, вимагає пошуку та застосування сучасних засобів і способів розвитку його особистості. Враховуючи все це, сьогодні відбувається пошук новітніх технологій у виховній роботі, метою яких має бути створення таких умов, які б змогли максимально сприяти розкриттю творчого потенціалу кожного учня. Цьому можуть послужити ігрові технології, які на сьогодні є невід'ємною складовою не лише навчання, а й виховання, культури, дозвілля загалом [20, с. 26-28].

За Державним стандартом початкової освіти передбачено організацію освітнього процесу з використанням діяльнісного підходу з переважанням ігрових методів на інтегровано-предметній основі в першому циклі навчання.

Формування умінь і навичок зв'язного мовлення — одна з головних проблем сучасності в основі методики навчання мови. Як зазначено у

Державному стандарті початкової ланки, «мета і завдання навчального предмета українська мова у початковій школі полягає не лише в опануванні грамоти (початкових умінь читати і писати), а й у мовленнєвому розвитку молодших школярів — умінь висловлюватися в усіх доступних для них формах, типах і стилях мовлення. Розвиток мовлення має набути статусу провідного принципу навчання рідної мови в загальноосвітній школі, зокрема в її початковій ланці» [15].

Згідно з концепцією НУШ використання ігрових технологій на уроках української мови в початковій школі повністю відповідає природним потребам школяра, адже за своєю природою гра – це найвластивіша форма життєдіяльності дітей [40].

У poradniku «Нова українська школа» під керівництвом Н. Бібік виділено 2 цикли навчання, де перший має назву адаптаційно-ігровий (1-2 класи), а другий – основний (3-4 класи). Основною метою 1 циклу навчання є організація освітньої діяльності з використанням ігрових методів як у класі, так і поза його межами. У poradniku зазначено, що процес виховання передбачає динамічну взаємодію між вчителем і вихованцем через різноманітні види діяльності, за допомогою яких учень має можливість самореалізуватися і формує власну особистість.

Водночас у цьому документі подано формулу Нової школи, що включає в себе з дев'ять основних компонентів, серед них важливими для нашого дослідження можна виділити такі:

1. Дитиноцентризм (орієнтація на потреби вихованця, створення освітнього процесу, який би приносив радість, забезпечення прав і свобод дитини);
2. Сучасне освітнє середовище (забезпечення учня необхідними засобами та технологіями для навчання);
3. Педагогіка партнерства між вчителем, учнем та батьками (використання таких форм роботи, які б сприяли залученню дитини до

спільної діяльності, в основі якої повинен лежати доброзичливе ставлення, діалог та повага до особистості);

4. Наскрізний процес виховання (формування морально-етичних та соціально-політичних цінностей).

Також автори poradnika для вчителів стверджують, що гейміфікацію потрібно застосовувати у неігрових процесах дуже обережно. Адже неправильне застосування ігрових технологій в освітньому процесі початкової школи може призвести навіть до ігроманії. Психологи стверджують, що діти є дуже схильними до неї і це може призвести до невірних наслідків: деградації розумових процесів та зниженні інтелектуальної активності. При правильному ж впровадженні гейміфікації в навчальний процес даний підхід дозволяє в рази збільшити ефективність вирішення поставлених вчителем завдань [6, с.42].

На нашу думку, розвиток зв'язного мовлення в учнів початкової ланки шляхом застосування гейміфікації на уроках української мови сприяє виробленню таких вмінь і навичок:

1. активізація та розширення словникового запасу у мовно-мовленнєвій діяльності;
2. підвищення творчого потенціалу та інтелектуального розвитку учня;
3. опанування нормами української мови: морфологічними, фонетичними, лексичними, синтаксичними, акцентуаційними, фразеологічними та стилістичними;
4. вміння застосовувати певний вид мовлення (діалогічне, монологічне, полілогічне) під час ігрової діяльності;
5. переказування та складання власного тексту в усній та писемній формах [38, с.157].

Щоб досягти поставлених цілей та результатів на уроці при використанні ігрової діяльності необхідно дотримуватися виконання певних вимог:

1. Головна умова успішного впровадження ігрових технологій у практику роботи освітніх закладів – особиста зацікавленість і спеціальна підготовленість вчителя до організації даного виду пізнавальної діяльності здобувачів освіти початкової школи. Педагог перед тим, як запропонувати будь-яку гру має чітко продумати план її проведення і підготувати всі необхідні матеріали.

2. Забезпечити молодшого школяра потрібними дидактичними матеріалами.

3. Ставити перед учнями чіткі та зрозумілі завдання.

4. Перевірити готовність учнів до участі в грі.

5. Гру потрібно спланувати так, щоб вона не відбувалася стихійно, а була організованою і спланованою.

6. Педагог має контролювати і своєчасно виправляти дії учнівського колективу, а також не повинен допускати виникнення конфліктних ситуацій між дітьми.

7. Розробити систему оцінювання діяльності учасників гри.

8. Залучати до гри всіх учнів класу.

9. Розробляючи методику гри необхідно врахувати її дидактичну мету та рівень підготовленості учнів.

10. Передбачити та продумати способи заохочення здобувачів освіти.

11. Формувати в учасників гри логічне мислення, виховувати принциповість та культуру спілкування.

12. Створити творчу атмосферу, яка сприятиме інтелектуальному піднесенню учнів, але буде максимально наближеною до реальної трудової діяльності.

13. Перевіряти дотримання правил гри, адже вони виступають засобом її керування. Правила визначають спосіб дії та їх послідовність, вимоги до поведінки, регулювання взаємин учнів у грі. Якщо один з учасників порушує правила, то це не повинно залишатися поза увагою педагога. Залежно

від обставин потрібно вказати учневі на його недоліки і пояснити до чого призводять такі вчинки в реальному житті.

14. Продумати місце гри у системі інших видів діяльності учнів на уроці.

15. Обов'язково потрібно враховувати рівень знань і підготовки молодших школярів, звертати увагу на правильність їх мови, що є надзвичайно важливим для подальшої успішної навчальної діяльності.

16. Необхідно організувати міжособистісну діяльність учасників таким чином, щоб вона, з одного боку, забезпечувала виконання навчальних завдань, а з іншого – максимально відповідала реальній спільній діяльності.

17. Індивідуальні заняття педагог може диференціювати, тобто об'єднати в групи залежно від їх складності, враховуючи здібності та рівень підготовки учнів [31, с. 19-24].

На нашу думку провідним елементом гейміфікації є ігрове мислення. Опанувавши його, молодший школяр в простих діях вбачає особливий сенс, оскільки до них додаються такі елементи як, конкуренція, співробітництво та дослідження. Будь-яка гра на меті має створення системи, в якій перед її учасниками постає абстрактна задача, головним завданням якої є проходження певних випробувань та складнощів при її розв'язанні [37, с.593].

Ефективність застосування ігрових технологій у навчанні молодших школярів переконливо доведено в роботах Н.Бібік, М.Вашуленка, Г. Селевка, І.Дичківської, О.Савченко, С.Короткова, Н.Сівак, Ю.Калинецької, М.Микитинської, О. Мироненко, Н.Підгорної, Г.Цукерман, Н.Чканікова, Т.Шмакової, Г.Андрєєвої, Р.Осадчук, Л.Венгера, Н.Кудикиної, О. Жигайла, О. Вівсика, О. Мельника та інших учених. Вчені в своїх працях приділяли увагу загальним питанням організації ігрової діяльності з української мови та літератури, де вагоме значення надавали практичним матеріалам для використання на уроках та у позакласній роботі.

З точки зору Андрєєвої Г. ігрова технологія – технологія, що має на меті навчити учня відтворювати і присвоювати суспільний досвід. Граючись, учні

здобувають навичку вдосконалення самоуправління власною поведінкою. В практичному житті людини ігрова діяльність виконує такі функції:

- діагностичну: самопізнання в процесі гри;
- корекційну: внесення позитивних змін в структуру особистісних показників;
- комунікативну: освоєння діалектикою спілкування;
- розвивальну: розвиток інтересу до гри;
- ігротерапевтичну: вироблення уміння долати складнощі, які виникають не лише в грі, а й в інших видах життєдіяльності;
- соціалізуючу: введення в систему суспільних відносин;
- самореалізуючу: самореалізації в грі, як полігоні людської практики[4, с. 128].

В. Кукушин стверджує, що ігрові технології включають в себе велику кількість методів та прийомів, які реалізуються у формі різноманітних педагогічних ігор [29, с. 298].

Г. Селевко у своїй праці «Енциклопедія освітніх технологій» зауважив, що місце і роль ігрової технології в освітньому процесі, вміння поєднувати елементи гри та навчання багато в чому залежать від розуміння педагогом функцій і класифікації педагогічних ігор.

Г. Селевко розглядаючи поняття «ігрові технології» відзначив, що вони містять у собі широку групу прийомів і методів організації педагогічного процесу саме у формі різних ігор. З погляду вченого технологія гри є цілісним утворенням, що охоплює певну частину освітньо-виховного процесу та об'єднана загальним змістом, сюжетом та персонажами. До неї поступово включаються ігри та вправи, які спрямовані на формування в молодших школярів умінь виділяти основні, характерні ознаки предметів, навчитися порівнювати та зіставляти їх [53, с. 261].

За Г.Селевком ігрові технології поділяються на декілька груп:

- ігри на узагальнення предметів за певними ознаками;
- ігри на вироблення уміння володіти собою;

- ігри на вироблення вмінь відрізняти реальні явища від вигаданих;
- ігри на розвиток фонематичного слуху;
- ігри на вироблення швидкої реакції.

Незалежно від того, яка ігрова технологія застосовується на уроці в початковій школі, ігровий сюжет розвивається паралельно основному змісту навчання і цим самим допомагає активізувати освітній процес, освоювати низку навчальних елементів [53, с. 261].

Г. Топчій пропонує розглядати ігрові технології, як сукупність педагогічних ігор, які будуть підпорядковані певній меті і гарантують одержання позитивного результату [60, с.20].

З точки зору Т. Войця ігрові технології пов'язуються з ігровими формами через реалізацію певного сюжету: спектаклі, ігри, казки, ділове спілкування [12, с. 35].

У своїх працях Н. Сівак найбільше увагу приділяє тому, що сьогодні виховання ґрунтується на засадах особистісно-орієнтовного підходу, головним в якому є врахування конкретних вікових та індивідуальних особливостей кожного школяра [55 с. 410-419]. Організована позакласна виховна робота сприяє реалізації всього вищесказаного в освітньому процесі початкової ланки. Вона повинна бути повністю пронизана іграми, під час яких діти спілкуватимуться зі своїми однолітками; матимуть спільну мету; спрямовуватимуть спільні зусилля на отримання певного досягнення в діяльності; будуть об'єднані спільними переживаннями, які сприятимуть формуванню благородних почуттів і навичок колективного життя [23, с. 17].

Досліджуючи використання ігрових технологій в початковій школі Венгер Л. дійшов до висновку, що головна мета навчальної гри – виробити в учнів уміння поєднувати теоретичні знання з практичною діяльністю. Це є можливим лише за тієї умови, якщо молодший школяр не лише виявлятиме до цього інтерес, а й докладатиме певних зусиль у розв'язанні конкретно поставлених задач [9, с.126].

Великий внесок у вивченні ігрових технологій зробив Д. Ельконін. Вчений довів важливість рольової гри. Він вказав, що саме такий вид ігор є соціальним за своїм походженням і за змістом. Вчений довів, що саме рольова гра є соціальною за своїм походженням і за своїм змістом [59]. Ним також було сформовано необхідні умови виникнення рольової гри та рівні розвитку дитячих ігор.

О. Жигайло, О. Вівсик, О. Мельник приділяли увагу вивченню одному із видів ігрових технологій, а саме – квест-технологіям. Ними було визначено основні засади даного типу технологій: однозначність відповіді; регламентований час на пошук відповіді та обговорення питань дослідження; наявність певного сюжету; залучення всіх учасників до розв'язання поставленої проблеми; міжпредметні зв'язки; наявність мотиваційного моменту (винагорода); дослідницький характер [19, с. 114-119].

Н. Кудикіна досліджуючи ігрову діяльність молодших школярів у позаурочному навчально-виховному процесі обгрунтувала модель її структури. Вона вказала, що модель являє собою сукупність взаємопов'язаних та взаємозалежних компонентів, а саме:

- мотиваційно-цільовий (основна мета – передбачення зацікавленості подіями навколишнього середовища, бажання наслідувати емоційність дорослого);
- процесуально-операційний – включає в себе основні розумові процеси, предметно-практичні ігрові дії, враховуючи матеріальні умови гри та міжособистісну комунікацію;
- змістовий (його завдання полягає у забезпеченні відображення впливів навколишнього середовища);
- контрольньо-оцінний – спрямований на передбачення встановлення відповідностей між уявними ролями та власними вміннями відтворювати власне уявлення, задоволення або невдоволення від перевтілення, виникнення бажання внести свої корективи в подальший розвиток гри;

- результативний (основною метою компонента є формування чуттєво-практичного досвіду особистості, уточнення уявлень та збагачення знаннями, набуття навичок розв'язання конфліктних ситуацій, умінь перетворювати матеріальне середовище тощо) [28, с. 214].

Вашуленко М. у своїх працях зауважив, що застосування ігрових прийомів в освітньому процесі початкової ланки можливе лише за умови дотримання принципу «граючись-навчаємо». Він виділив основні види уроків-ігор, які можна використовувати на уроках української мови в початковій школі: уроки-змагання, уроки-дослідження, уроки-ігри уроки-мандрівки, уроки-дискусії, уроки-звіти, побудовані на конкретному театральному сюжеті (сюжетні замальовки) [34, с. 10-14].

На сьогоднішній день розуміння того, що в центрі освітньо-виховного процесу перебуває учень, потребує пошуку та застосування сучасних засобів розвитку його особистості. Тому багато вчених намагаються знайти нові технології у виховній роботі, метою яких є створення умов для максимального розкриття творчого потенціалу кожного учня. І саме такими технологіями служать ігрові технології, які є невід'ємною складовою не лише навчання, а й виховання, культури й дозвілля загалом [2, с. 54].

2.2. Використання ігрових технологій на уроках української мови у початковій школі

Впродовж останніх років відбувається реформування освітнього процесу початкової школи і педагоги всіляко намагаються оновити власну методичну палітру. Це спонукає вчителів до пошуку ігрових технологій навчання української мови, головна мета яких поживлення уроку, стимулювання пізнавального інтересу молодшого школяра до вивчення рідної мови, поєднання навчально-пізнавальної, ігрової та мовленнєвої діяльності в єдиному мовному просторі. Головне завдання вчителя – зробити навчальний процес цікавим, а предмет – улюбленим [63, с. 172].

Використовувати ігрові технології на уроках української мови можна починати з 1 класу і робити це можна на будь-яких етапах уроку. Молодші школярі з великим задоволенням грають у мовні розвиваючі ігри [64, с. 58-59]. І є очевидним те, що уроки-ігри мають займають почесне місце в навчанні шестирічних першокласників, адже вони поступово забезпечують перехід від ігрової діяльності до навчальної [24].

Ігрові технології навчання української мови базуються на знанні системних одиниць, розумінні норм їх використання і способів творчої інтерпретації, а також на вивченні мовного матеріалу. Ігрову форму на уроці вчитель створює, застосовуючи ігрові ситуації і прийоми, що є засобом стимулювання до освітньої діяльності [18, с. 71-74].

Ігрові технології, які ми розглянули у своїй роботі мають вагомe значення в освітньому процесі початкової школи, тому що з їх допомогою навчальний процес стає більш легким та доступним для кожного учня. Розглянемо значення кожної з технологій на уроках української мови в 4 класі.

LEGO технологію можна використати при вивченні теми «Розрізняю іменники — загальні та власні назви, назви істот і неістот». Для розпізнавання власних та загальних назв наклеюю на цеглинки різного кольору слова (жовта – вулиця, червона – Дніпро, синя – Антон, зелена – море) і пропоную розподілити слова на дві групки – власні та загальні назви тим самим будуючи з цеглинок 2 вежі (ідентично повторюю вправу на розпізнавання істот та неістот).

Така ігрова технологія спрямована на розвиток мотиваційної атмосфери, а також розвиває дрібну моторику у дітей та вміння працювати з дрібними деталями. Це в свою чергу розвиває творчість, спонукає дитину до вироблення власної тактики виконання завдань, а також сприяє братися за нові завдання і навчитися приймати рішення під час виконання складніших завдань. LEGO технологія розвиває зв'язне мовлення учнів, адже під час роботи з цеглинками вони вчаться ретельно пояснювати свої дії, розповідати історії, пояснювати міркування. Важливим також є те, що застосування такого прийому формує в

молодших школярів уміння працювати в парах або групах, уміння вчитися слухати своїх однолітків та розподіляти обов'язки між членами команди [41, с. 156].

Lap book ми пропонуємо використати при вивченні теми «Повторення і закріплення знань про текст» як домашнє завдання. Ділимо учнів на 3 групи: перша – створює лепбук, пригадуючи все про текст-міркування, друга – текст-розповідь, третя – ессе. Використання такого прийому, як «lap book» має ряд переваг: по-перше, взаємодіючи з дорослим дитина опановує способи діяльності, за допомогою яких пізнає себе, соціум, навколишній світ. По-друге, дана методика розвиває пам'ять, уяву, увагу, спрямовує учня на вироблення вміння порівнювати, обирати характерні властивості предметів, узагальнювати їх за певними ознаками, одержувати задоволення від отриманого рішення. По-третє, завдяки такій технології здобувачі освіти вчать послідовності виконання дій, логічному поєднанню усіх видів роботи.

Ігрова технологія «Шість капелюхів» допомагає здобувачам освіти в пошуках раціональних шляхів вирішення проблеми. Основою і головною перевагою використання такого методу є подолання 3 головних проблем – зайвих емоцій (оцінювання ситуації з декількох точок зору сприяє прийняттю рішення із здійсненням комплексного аналізу у 6 незалежних площинах); розгубленості (багаторівневість у завданнях підвищеної складності може створити почуття невпевненості у собі, але концепція паралельного мислення допомагає підійти до розв'язання проблеми систематично, узагальнивши всі факти та надаючи оцінку всім «за» і «проти»); та непослідовності (можливість структурувати масив інформації за певними ознаками, тобто вирішення питання з використанням системного підходу, але при цьому залишаючи місце для творчості). Приклад застосування технології «Шість капелюхів» пропонуємо розглянути під час вивчення теми «Правопис закінчень іменників чоловічого роду з основою на –р в орудному відмінку однини» (Додаток Б).

Завдяки використанню на уроках технології «Мозковий штурм» можна зібрати якомога більше ідей щодо поставленої проблеми від всіх школярів в

певний період часу. Даний метод розвиває уяву, дає можливість проявляти творчість, розвиває командну роботу, яка дозволяє підвищити групову згуртованість та зібрати до купи різноманітні точки зору з поставленої проблеми. Вправу «Мозковий штурм» ми пропонуємо використати під час вивчення теми «Розбираю прикметник як частину мови». Прикладами питань можуть бути такі:

- Яку частину мови ми вивчали на минулому уроці?
- На які питання відповідають прикметники?
- На які ознаки вказують прикметники?
- З якою частиною мови прикметник пов'язаний у реченні?
- Наведіть приклади прикметників.

Дієвим засобом у формуванні навичок молодших школярів є технологія «Кубик Блума», головною метою якої є збагачення активного словникового запасу учнів. Використання даного прийому на уроках української мови допомагає педагогові передбачити те, що буде відбуватися надалі та побудувати індивідуальну траєкторію кожного учня [44, с. 74].

Кубик Блума ми пропонуємо розглянути на прикладі уроку розвитку зв'язного мовлення при вивченні теми: «Враження від осінньої природи» (Додаток А).

Однією з технологій, яка сприяє розвитку зв'язного мовлення є кейс-технологія – сторітелінг. Її особливість полягає в тому, що завдання передбачені нею впливають на точність та чистоту мови, сприяють розвитку не лише усного, а й писемного мовлення. Історії, які розповідає вчитель розвивають емоційний інтелект дитини та впливають на її здатність до емпатії. Також застосування сторітелінгу сприяє підвищенню рівня культурної освіти та розвитку логіки і уяви в молодших школярів. Дану стратегію пропонуємо використати під час вивчення теми «Добираю синоніми й антоніми». Пропонуємо дітям скласти розповідь на тему «Дари осені», вживаючи якомога більше синонімів та антонімів.

Застосування ігрової технології «Щоденні 5» на уроках української мови в початковій школі сприяє розвитку в здобувачів освіти власної витривалості та самостійності під час виконання її компонентів. Застосування цього прийому забезпечує активну участь учнів у читанні та письмі протягом тривалого часу. Для прикладу застосування технології «Щоденні 5» ми обради твір Марини Павленко «Півтора бажання». Така вправа включає в себе 5 етапів, на кожному з яких виконуються завдання відповідно до етапу:

1. Читаємо текст для себе.
2. Письмо для себе: напиши текст (5-6 речень), які є продовженням думки; запиши героїв казки, підкресли ім'я головного героя; випиши прислів'я, які зустрічаються у творі; випиши з тексту незрозумілі слова; з'єднайте словосполучення-фразеологізм з його поясненням .
3. Читання для когось – читаємо текст для аудиторії.
4. Робота зі словами: прочитай слова, уважно розглянь малюнки; з'єднай слово з відповідним малюнком; виліпи з пластиліну композицію про значення слів; підійди і «піддивися» значення нових слів на Стіні слів; знайди незрозуміле слово у словнику, склади з ним речення; придумай і розкажи історію про нове слово.
5. Слухання – слухаємо текст.
 - 1) читання для себе; 2) письмо для себе; 3; 4); 5) слухання.

Використання технології «Фішбоун» має значний ряд переваг: по-перше, відбувається розвиток критичного мислення; по-друге, створюється інноваційне розвиваюче освітнє середовище; по-третє, діти набувають умінь ранжувати аспекти проблеми; по-четверте, учні ефективно працюють в парах або в групах; по-п'яте, формуються вміння знаходити рішення з будь-якої ситуації та генерувати власні нові ідеї [54, с. 18-21]. Як приклад, метод «Фішбоун» пропонуємо використати під час вивчення теми «Розпізнаю числівники в реченні і тексті». Формуємо групи з учнів, кожній з них надаємо зображення «риб'ячого скелету» або пропонуємо зобразити його самостійно і заповнити всі «кістки», вказавши проблему, причини, факти, та висновок.

Використання ігрової технології «Сенкан» в першу чергу розвиває критичне мислення здобувача освіти. Даний метод є універсальним засобом навчання, адже він підсумовує інформацію, висловлює складні ідеї та відчуття у декількох словосполученнях. Складаючи сенкан, молодший школяр реалізує всі свої здібності: творчі, наочно-образні та інтелектуальні. Прикладом для складання сенкану ми обрали урок розвитку зв'язного мовлення з темою для спілкування «Мій рідний край»:

1. Край.
2. Дивовижний, багатий.
3. Манить, зачаровує, приваблює.
4. Мій рідний край манить мене своїми безкраїми просторами.
5. Батьківщина.

Технологія «Акваріум» - це технологія, головним завданням якої є навчити робити узагальнення, враховуючи точку зору співрозмовника та як переосмислити власні думки після одержання нової інформації. Даний метод є особливо корисним за умови, якщо до бесіди потрібно залучити весь клас та налагодити комунікацію між школярами.

Застосування методу «Ажурна пилка» на уроках української мови допомагає засвоїти великий обсяг інформації. Кожен школяр навчається і навчає. Саме це допомагає глибше зрозуміти матеріал і перейти до використання мислення вищого рівня. Даний метод пропонуємо розглянути на прикладі інтегрованих уроків української мови та читання в 4 класі при вивченні біографії та творчості Тараса Григоровича Шевченка. Розподіляю учнів у 4 домашні групи:

- 1 група – Бібліографи. Вони займаються вивченням фактів з біографії поета.
- 2 група – Декламатори. Готують виразне читання поезій
- 3 група – Літературознавці. Аналізують твори Шевченка. Визначають художні засоби.

4 група – Художники. Учні цієї групи готують малюнки до творів Т.Г.Шевченка.

Далі слово надається “експертній групі” – до 8 хвилин.

Найефективнішою технологією для залучення великої кількості учасників є карусель. Її використовують для обговорення будь-якої проблеми, розгляд якої потребує її дослідження з діаметрально протилежних позицій. З допомогою цієї технології можна легко та швидко зібрати потрібну інформацію, перевірити обсяг і глибину вже наявних знань, розвивати вміння аргументувати та відстоювати власну позицію [50, с. 6-10]. Цей метод пропонуємо використати при розгляданні теми «Повторення і закріплення знань про текст». На чистому аркуші записую запитання: Яка побудова тексту-опису? Який це текст-міркування? У чому полягає особливість написання есе? Які стилі текстів ви знаєте? Який стиль ми використовуємо в повсякденному житті? Об'єднуємо учнів у 5 груп, кожна з них отримує по одному аркушеві. Обговоривши запитання, учні фіксують відповідь своєї команди, аркуш складається таким чином, щоб відповідь була схована, а залишалось лише запитання й місце для відповіді на нього.

Отже, розглянувши різноманітні ігрові технології які можна застосовувати на уроках української мови в початковій школі, робимо такий висновок: використання даних технологій є чудовим засобом розвитку пізнавального інтересу учнів, а також сприяє виробленню бажання долати складнощі навчальної роботи.

2.3. Експериментальна перевірка дослідного навчання

В основу магістерської роботи було покладено гіпотезу, що використання ігрових технологій активізує навчальну діяльність учнів, сприяє розвитку зв'язного мовлення та підвищенню їх навчальних досягнень на уроках української мови в початкових класах.

З метою перевірки ефективності застосування ігрових технологій, що сприяють розвитку зв'язного мовлення учнів в початковій школі на уроках української мови нами було проведено експериментальне дослідження.

Експеримент проходив на базі ЗЗСО № 16 міста Херсона Херсонської міської ради на уроках української мови.

У ході педагогічного експерименту було здійснено експериментальну роботу на двох етапах: перший – констатувальний (діагностичний), другий – формувальний (заклучний).

Основне завдання першого етапу експерименту полягало в тому, щоб перевірити рівень знань учнів з теми дослідження. Для проведення цього етапу учнів двох четвертих класів було розподілено на дві групи: експериментальну (ЕК) та контрольну (КГ). До експериментальної групи входило 25 учнів, а до контрольної – 32. Успішність учасників кожної групи в дослідженні була майже однаковою.

Перший етап дослідження характеризувався пропозицією учасникам обох груп спеціально підготовлених однакових за рівнем складності завдань та вправ.

Другий етап дослідження характеризувався визначенням критеріїв, за якими можна дослідити особливості розвитку зв'язного мовлення під час використання ігрових технологій молодшими школярами на уроках української мови:

- 1) вміння працювати з текстами різних типів;
- 2) робота над збагаченням словникового складу;
- 3) вміння правильно будувати синтаксичні одиниці.

З огляду на дані критерії нами було виділено рівні знань здобувачів освіти початкової школи: високий, середній та низький.

Отримані дані в групі визначались за формулою середнього арифметичного.

Таблиця 2.1. – Результати констатувального етапу

Критерії умінь	Рівень сформованих умінь					
	Високий (%)		Середній (%)		Низький (%)	
	ЕК	КГ	ЕК	КГ	ЕК	КГ
Вміння працювати з текстами різних типів	35	30	55	59	10	11
Робота над збагаченням словникового складу	46	42	34	39	20	19
Вміння правильно будувати синтаксичні одиниці	36	32	58	54	6	14

Отже, результати експерименту діагностичного етапу показали, що обидві групи учнів мають доволі добрий сформований рівень знань, проте в деяких школярів присутній не зовсім достатній рівень знань, що свідчить про наявність прогалин при засвоєнні навчального матеріалу.

Про низький рівень показників свідчить непродуктивна підготовка учнів до уроків української мови в початковій школі.

За результатами констатувального етапу дослідження було виявлено незначні розбіжності між показниками в експериментальній та контрольній групах, які свідчать про загальний низький рівень сформованості експериментальних груп умінь. Вищезгадані причини викликали необхідність підбору ігрових технологій для розвитку зв'язного мовлення, що й стало основою при проведенні формуючого етапу експериментального дослідження.

На формувальному етапі експерименту контрольна група продовжувала навчання, не використовуючи ігрові технології, а в експериментальній групі педагог проводив заняття з використанням ігор. Після чого було проведено повторну перевірку розвитку зв'язного мовлення за визначеними критеріями.

Таблиця 2.2. – Результати формувального етапу

Критерії умінь	Рівень сформованих умінь					
	Високий (%)		Середній (%)		Низький (%)	
	ЕК	КГ	ЕК	КГ	ЕК	КГ
Вміння працювати з текстами різних типів	39	36	52	54	9	10
Робота над збагаченням словникового складу	51	48	37	22	12	14
Вміння правильно будувати синтаксичні одиниці	40	38	50	51	10	11

Формувальний етап педагогічного дослідження показав позитивні результати, що свідчить про ефективність систематичної та цілеспрямованої роботи щодо розвитку зв'язного мовлення, якому сприяє використання ігрових технологій на уроках української мови в початковій ланці.

Заключний етап експериментальної роботи характеризувався порівнянням отриманих даних в експериментальній групі над контрольною щодо сформованості досліджуваних вмінь. (табл. 3)

Таблиця 2.3 – Порівняльний аналіз рівня засвоєних умінь в експериментальній та контрольній групах

Рівні сформованих умінь	Групи (%)	
	ЕК	КГ
Високий	59,4	50,7
Середній	30,0	24,6
Низький	10,6	13,2

Порівняльний аналіз показав, що високий рівень сформованих умінь учнів експериментальної групи зріс на 8, 7%, ніж у контрольній; середній – на 5,4%, а низький понизився на 2,6 %.

Отже, за результатами проведеного експериментального дослідження нами підтверджено гіпотезу стосовно того, що використання ігрових технологій активізує навчальну діяльність учнів, сприяє розвитку зв'язного мовлення та підвищенню їх навчальних досягнень на уроках української мови в початкових класах.

ВИСНОВКИ

Ігрові технології є невід'ємною складовою навчального процесу. Вони є унікальною формою навчання, адже дозволяють зробити захоплюючою і цікавою не тільки роботу школярів на творчо-пошуковому рівні, але і буденні кроки з вивчення навчальних предметів. Поринаючи в умовний світ гри дитина бачить життя емоційно забарвленим, а емоційність ігрової діяльності сприяє активізації всіх психологічних процесів та функцій учня. Саме завдяки впровадженню ігрових технологій в освітній процес початкової школи учні залучаються в систему суспільних відносин, краще пізнають один одного, збагачується досвід їх взаємин, пробуджується відчуття відповідальності за колектив.

Ігрові технології – це технології у вигляді ігрової форми під час якої відбувається взаємодія вчителя та учнів, яка сприяє виробленню вмінь та навичок, які допоможуть виконувати завдання, взявши за основу компетентний вибір альтернативних варіантів, що реалізуються через певний сюжет. На уроках української мови в початковій школі для налагодження взаємодії між учасниками освітнього процесу ми пропонуємо використання

таких ігрових технологій, як: «Шість цеглинок» LEGO, lap book, інтерактивний метод «Шість капелюхів», технологія «Мозковий штурм», Кубик Блума, стратегія «ЗХД», прийом сторітелінгу, «Щоденні «5», фішбоун, сенкан тощо.

Ігрові технології мають велике значення на уроках української мови в початковій школі. Якщо вчитель правильно підійде до побудови уроку з використанням гри, то гра в його руках стає тим інструментом, який комплексно зможе забезпечити: розвиток учня як суб'єкта власної діяльності та поведінки, закріплення та збереження морального і фізичного здоров'я. Застосування ігрових технологій на уроках української мови в початковій школі має лише позитивні наслідки: по-перше, під час гри створюється позитивний емоційний настрій і це ефективно сприяє вирішенню навчальної мети. По-друге, гра сприяє формуванню моральних взаємовідносин, тому що граючись учні колективно мають обговорити та розв'язати проблему. По-третє, у грі діти обмінюються знаннями та практичним досвідом. По-четверте, під час використання ігрових технологій можливе стимулювання як пізнавальною, так і творчої активності вихованців.

Багато вчених приділяли увагу вивченню ігрових технологій. Вони довели важливість ігрових технологій в освітньо-виховному процесі, обґрунтували модель їх структури. Гра, виступаючи методом навчання розвиває, організовує учнів, розширює їхні пізнавальні можливості, виховує особистість. Згідно з концепцією НУШ використання ігрових технологій на уроках української мови в початковій школі повністю відповідає природним потребам школяра, адже за своєю природою гра – це найвласивіша форма життєдіяльності дітей. Багато дослідників намагаються відшукати нові ігрові технології, які б створили умови для максимального розкриття потенціалу кожного школяра.

На сьогоднішній день ігрові технології залишаються провідним засобом навчання на уроках української мови в початковій школі, адже вони забезпечують формування однієї з головних компетентностей – мовленнєвої.

Їх використання дозволяє створити таке навчальне середовище, в якому теорія і практика засвоюватимуться учнями одночасно. Педагог може застосовувати технологію гри при вивченні будь-якої теми і на будь-якому етапі уроку. Сучасному вчителеві необхідно використовувати ігрові технології в цілому, або ж підбирати їх окремі елементи, які б були більш доцільними при вивченні обраної теми. Адже саме ігрові методи дають змогу учням формувати характер, розвивати логічне та критичне мислення, реалізовувати індивідуальні можливості.

З метою перевірки ефективності застосування ігрових технологій, що сприяють розвитку зв'язного мовлення учнів в початковій школі на уроках української мови нами було проведено експериментальне дослідження.

Порівняльний аналіз показав, що високий рівень сформованих умінь учнів експериментальної групи зріс на 8,7%, ніж у контрольній; середній – на 5,4%, а низький понизився на 2,6%.

Отже, за результатами проведеного експериментального дослідження нами підтверджено гіпотезу стосовно того, що використання ігрових технологій активізує навчальну діяльність учнів, сприяє розвитку зв'язного мовлення та підвищенню їх навчальних досягнень на уроках української мови в початкових класах.

СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ

1. Адруховець Л. Ігрова педагогіка. *Завуч*. 2004. № 1 (187). С.6-16.
2. Айламазьян А. М. Актуальні методи виховання і навчання: ділова гра: Уч. пособ. д. студ. - МДУ, 2005.
3. Акименко Ю. Є, Жорняк А. С. Особливості формування зв'язного мовлення у старших дошкільників та молодших школярів [Електронний ресурс]. Режим доступу до ресурсу: <https://sno.udpu.edu.ua/index.php/naukovo-metodychna-robota/85-neperervna-pedahohichna-osvita-v-ukrayini-stan-problemy-perspektyvy-2018-r/81-osoblivosti-formuvannya-zv-yaznogo-movlennya-u-starshikh-doshkilnikiv-ta-molodshikh-shkolyariv>.
4. Андреева Г. М. Соціальна психологія. М., 2009.
5. Андрощук І. Лекційно-семінарська (практична) система навчання у трудовій підготовці старшокласників. *Трудова підготовка в закладах освіти*. 2004. №4. С.16-20.
6. Бібік Н. М. Нова українська школа: poradnik для вчителя. К.: ТОВ «Видавничий дім «Плеяди». 2007. 64 с.
7. Білан О.І. Художньо-мовленнева діяльність дітей старшого дошкільного віку. Львів: Проман, 2007. 64 с.
8. Булигіна О. Д. Ігрові технології: шляхи забезпечення умов інтелектуального, соціального, морального розвитку молодших школярів. *Початкове навчання та виховання*. 2009. № 19-21 (205), липень. С. 2-21.
9. Венгер Л. А. Гра як вид діяльності. *Загальна психологія*. № 3 2008.
10. Вербитська А.А., Борисова Н.В. Методологічні рекомендації з проведення ділових ігор. М., 2004
11. Види ігор. Вчитель вчителю, батькам, учням [Електронний ресурс] / Збірник статей – Режим доступу: http://www.teacher.at.ua/publ/vidi_igor/38-1-0-01130
12. Войцях Т.В. Ігрові технології як інструмент профілактичної роботи спеціалістів психологічної служби закладів освіти. Черкаси: Черкаський ОПОПП. 2007. 264 с.

13. Галиця І. Інтелектуально-конкурентні ігри як креативний механізм активізації педагогічного , наукового та інноваційного процесів. *Вища школа*. 2011. №1. С.104-107.
14. Горбатенко Л. Ігрові технології для активізації пізнавальної діяльності учнів на уроках обслуговуючої праці. *Трудова підготовка в закладах освіти*. 2008. № 4 (56). С. 20-24.
15. Державний стандарт початкової освіти. [Електронний ресурс]. – 2018. – Режим доступу до ресурсу: <https://www.dano.dp.ua/attachments/article/303/Державний%20стандарт%20початкової%20освіти.pdf>.
16. Дидактичний лексикон. Фішбоун [Електронний ресурс]. – 2020. – Режим доступу до ресурсу: <https://osnova.com.ua/didaktichniy-leksikon-fishboun/>.
17. Дичківська, І. М. Інноваційні педагогічні технології. Київ: Академвидав. 2008. 264 с.
18. Єльнікова О.В. Інтерактивні методи навчання, їх місце у класифікації педагогічних інновацій. *Імідж сучасного педагога*. 2001. № 3-4 (14-15). С. 71-74.
19. Жигайло, О.О. Використання інноваційних технологій у позакласній роботі з математики вчителями початкових класів. *Педагогічні науки*, LXXISV, Т. 1, 114-119. 2000. №2.
20. Жорник О. Формування пізнавальної активності учнів у процесі спільної ігрової діяльності. *Рідна школа*. 2000. №2. С.26-28.
21. Закон України «Про освіту» від 05.09.2017 № 2145-VIII [Електронний ресурс] – Режим доступу до ресурсу: <https://zakon.rada.gov.ua/laws/show/2145-19#Text>.
22. Зінченко В.І Розробка уроків з використанням ігрових форм роботи. *Гра - це праця*. 2017. №4-5, лютий. С.70-79.
23. Зірка О. Розвиток інтелектуально-пізнавальної сфери школярів через гру: Корекційно-розвивальна програма. *Початкова освіта*. 2007. № 7.

24. Ігрові технології на уроках в початкових класах. [Електронний ресурс] – Режим доступу до ресурсу: <https://naurok.com.ua/igrovi-tehnologi-na-urokah-v-pochatkovih-klasah-279952.html>.
25. Караман С.О. Методика навчання української мови в гімназіях: Навч. посіб. К.: Ленвіт, 2000. 272 с.
26. Краснова Н. Ігрові художньо-педагогічні технології у формуванні світовідображення підлітків: художньо-дидактичні ігри; художньо-конструктивні технології; художньо-інтерактивні технології. *Мистецтво та освіта*. 2012. №4(66). С.46-56.
27. Кубик Блума: інтерактивний прийом для розвитку критичного мислення [Електронний ресурс]. – 2021. – Режим доступу до ресурсу: <https://op.ua/news/osvita-v-ukraini/kubik-bluma-interaktivniy-pri>.
28. Кудикіна Н.В. Ігрова діяльність молодших школярів у позаурочному навчально-виховному процесі: Монографія. К.: КМПУ, 2003. 272 с.
29. Кукушин В.С., Болдирєва-Вараксіна А.В. Педагогіка початкової освіти. М., 2005. 592 с.
30. Лепбук як новітній спосіб організації навчальної діяльності [Електронний ресурс] – Режим доступу до ресурсу: <https://nuschool.com.ua/lessons/world/1-2klas/18.html>.
31. Литвиненко О.Г. Ігрові технології на уроках словесності. *Вивчаємо українську мову та літературу*. 2011. №22-24(280), серпень. С.19-24.
32. Метод "Сенкан" [Електронний ресурс]. – 2022. – Режим доступу до ресурсу: http://lbkonenko.blogspot.com/2020/10/blog-post_22.html.
33. Метод «Ажурна пилка». Як засвоїти великий обсяг інформації за короткий час [Електронний ресурс] – Режим доступу до ресурсу: <https://osvitaua.com/2018/05/64605/>.

34. Методика навчання української мови в початковій школі: навчально-методичний посібник для студентів вищих навчальних закладів / За наук. ред. М. С. Вашуленка. К. : Літера ЛТД, 2011. 364 с.

35. Мироненко О.В. Творча особистість як цілісна людська індивідуальність в умовах компетентнісної освіти. *Педагогіка вищої та середньої школи*: [наук. ред. Бакум З.П.]. Кривий Ріг: ДВНЗ «КНУ», 2016. Випуск 47. С.251-255.

36. Мироненко О.В. Формування мовної особистості майбутнього вчителя початкової школи шляхом реалізації норм літературної мови. *Stav, problemy a perspektivy pedagogickeho studia a socialnej prace: zbornik prispevkov z medzinarodnej vedeckej konferencie*. Slovak Republic, Sladkovicovo: Vysoka škola Danubius. 2016. 28-29oktobra. С.56-58.

37. Мироненко О.В., Видахвевич Т.І. Гейміфікація як засіб навчання української мови молодших школярів. *The 8th International scientific and practical conference "World science: problems, prospects and innovations"* (April 21-23, 2021) Perfect Publishing, Toronto, Canada. 2021. P. 590 -596.

38. Мироненко О.В., Видахвевич Т.І. Розвиток зв'язного мовлення молодших школярів шляхом гейміфікації на уроках української мови. *Інноваційна педагогіка. Науковий журнал*. Одеса: Видавничий дім «Гельветика», 2022. № 44. Т.1. С.154-157.

39. Наумчук М.М. Уроки рідної мови в початковій школі. Тернопіль: ТДПУ, 1999. 48 с.

40. НУШ та сучасні технології в початковій школі [Електронний ресурс] – Режим доступу до ресурсу: <http://www.kharkivosvita.net.ua/files/Нуш%20та%20сучасні%20технології%20в%20початковій%20школі.pdf>.

41. Пироженко Л. Сучасний урок. Інтерактивні технології навчання: Науково-методичний посібник. К.: Видавництво А.С.К., 2004. 192 с.

42. Підласий І.П. Педагогіка: Новий курс: В 2 т.: підр. для студ. вищ. навч. закладів. М.: Гуманіт. видав. центр ВЛАДОС, 2004. Т.1. Загальні основи. Процес навчання. 2004. С.503.
43. Поляков С.Д. Технології виховання. М.: Гуманіт. видав. центр ВЛАДОС, 2004. 345с.
44. Пометун О.І. Сучасний урок. Інтерактивні технології навчання: Наук.-метод. посібник. К.: Видавництво А.С.К., 2003. 192 с.
45. Пометун О.І., Коберник Г.І., Побірченко Н.С. та ін. Інтерактивні технології навчання. *Сільська школа України*. 2004. №16-17 (88-89). 128 с 9.
46. Програми середньої загальноосвітньої школи. 1–4 класи. Київ: Освіта, 2000
47. Рібцун Ю. В. Шляхи формування зв'язного монологічного мовлення у дошкільників із загальним недорозвитком мовлення. Теорія і практика сучасної логопедії: Збірник наукових праць: Вип. 3. К. : Актуальна освіта, 2006 . С. 136–144.
48. Розвиток зв'язного мовлення молодших школярів на уроках читання [Електронний ресурс] – Режим доступу до ресурсу: <https://studfile.net/preview/9162482/page:36/>.
49. Рома О. Методичний посібник Шість цеглинок в освітньому просторі школи. Київ: The LEGO Foundation, 2018. 32 с.
50. Савченко О. Формування у молодших школярів загальнонавчальних комунікативних умінь і навичок. *Початкова школа*. № 10. 2014. С. 6.10.
51. Саюк В. Ігрові методи та їх дидактичне значення. *Рідна школа*. 2001. № 4. С. 18-27.
52. Селевко Г.К. Сучасні освітні технології. М.: Народна освіта, 2005. С. 104.
53. Селевко Г. К. Енциклопедія навчальних технологій. М.: Народна освіта. 568с.

54. Симоненко Н.Є. Інтерактивні методи в гуманітарній освіті. *Управління школою*. 2005. № 34. С. 18-21.
55. Сівак Н.А. Налагодження партнерської взаємодії між батьками та вчителями сучасної початкової школи. *Педагогічні науки*. 2005. 8 (52), С.410-419.
56. Сторітелінг – ефективний метод навчання та виховання [Електронний ресурс] – Режим доступу до ресурсу: <https://genezum.org/library/storiteling--efektyvnyy-metod-navchan>.
57. Сухомлинський В. Серце віддаю дітям. Вибрані твори. В 5-ти т. Т. 3. К.: Радянська школа, 1977. 670 с.
58. Теорія ігрової діяльності Д.Б. Ельконіна [Електронний ресурс]. – 2013. – Режим доступу до ресурсу: https://revolution.allbest.ru/psychology/00268292_0.html.
59. Ткаченко В.В. Гра як спосіб психолого-педагогічної корекції навчальних труднощів школярів: методика. *Основи здоров'я*. 2017. №2. С.12-19.
60. Топчій Г. С. Ігрові педагогічні технології як умова професійного саморозвитку майбутнього вчителя: автореф. дис. ... канд. пед. наук : 13.00.04. Харків. нац. пед. ун-т ім. Г. С. Сковороди. Х., 2011. 20 с.
61. Чорноморець І.М. Сучасний підручник як засіб реалізації ігрових технологій навчання в основній школі. *Проблеми сучасного підручника: зб. наук. праць*. 2006. – Вип.6. – С.185-193.
62. Шість капелюхів: прийом-гра для розвитку критичного мислення [Електронний ресурс]. – 2018. – Режим доступу до ресурсу: <https://naurok.com.ua/post/shist-kapelyuhiv-priyom-gr>.
63. Шуба Л.В. Рухливі ігри як розвиток рухових якостей у школярів початкової школи. *Наука і освіта*. 2014. № 8. С. 216.
64. Шумейко Т. Ігрові технології навчання на уроках української мови в першому класі. *Імідж сучасного педагога*. 2014. № 1. С. 58-59.

ДОДАТКИ

ДОДАТОК А

Урок розвитку зв'язного мовлення в 4 класі на тему: «Враження від осінньої природи» з використанням ігрової технології «Кубик Блума»

Тема. Розвиток зв'язного мовлення. Складання твору на тему: «Враження від осінньої природи»

Мета: ознайомити учнів із осінніми змінами в природі; вчити говорити гарно, точно підбирати слова, порівняння, ознаки до предметів; удосконалювати вміння зв'язно і послідовно викладати свої думки;

розвивати увагу, уяву, спостережливість, логічне мислення, мовні навички;

виховувати почуття любові до природи, естетичне сприйняття навколишнього світу, допомогти відчутти яскравість осінніх барв, щедрість осені, бажання охороняти природу.

Тип уроку: урок розвитку зв'язного мовлення.

Комплексне використання методів:

- ✓ словесні: розповідь, бесіда;
- ✓ наочні: ілюстрації, демонстрації;
- ✓ практичні: досліди, вправи;
- ✓ індуктивні, дедуктивні, аналітичні, синтетичні;
- ✓ пошукові, частково – пошукові, дослідницькі;
- ✓ навчальна робота під керівництвом учителя: самостійна робота, письмова робота;
- ✓ створення ситуацій емоційно – етичних переживань, створення ситуацій зацікавленості, створення ситуацій апперцепції (опори на життєвий досвід), створення ситуацій пізнавальної новизни;
- ✓ переконання в значущості навчання, висування вимог, заохочення успіху в навчанні;
- ✓ фронтальне опитування.

Обладнання: запис твору П. Чайковського «Пори року», малюнки із зображенням природи осіннього лісу (парку, саду), осінні листочки, презентація до уроку, картки зі словами та реченнями.

Хід уроку

I. Організаційний момент

- Доброго дня!

Говорите ви, і говорю вам я.

Сьогодні у нас незвичайний урок,

Сьогодні ми зробимо ще один крок

В країну велику, в країну чудову,

Що нас так чекає й збагачує мову.

Тож сядьте рівненько, будьте уважні,

Щоб працювати було нам неважко.

II. Актуалізація знань учнів

1. Загадка

У садах, гаях блукає,

Жовті шати одягає,

Золотисту стелить постіль –

Жде сестрицю білу в гості.

(Осінь)

2. Слово вчителя

- Так, це осінь. Осінь – красуня, наче талановита художниця, розмалювала все навкруги. Сьогодні ми вирушаємо в подорож у світ прекрасного, у світ природи.

Багато поетів, композиторів, художників майстерно описували словами, музикою чи мовою фарб красу осені. Жодна людина, що любить природу, не може не зачаруватись її барвами.

III. Оголошення теми і мети уроку

- Сьогодні і ми спробуємо створити картину осені, але не фарбами, а мовними засобами. Ми станемо художниками слова. Будемо вчитися писати

твори на основі власних спостережень, добирати потрібні слова для вираження думки, спочатку в усній, а потім у письмовій формі.

Наш урок – це урок творчості, натхнення, добра і радості.

Розкажіть, що ви очікуєте від сьогоднішнього уроку? (Навчитися точно, правильно й красиво висловлювати свої думки, факти, збагатити своє мовлення образними словами і виразами...).

IV. Робота над складанням твору

1. Опрацювання дібраних ілюстрацій, фотографій, малюнків

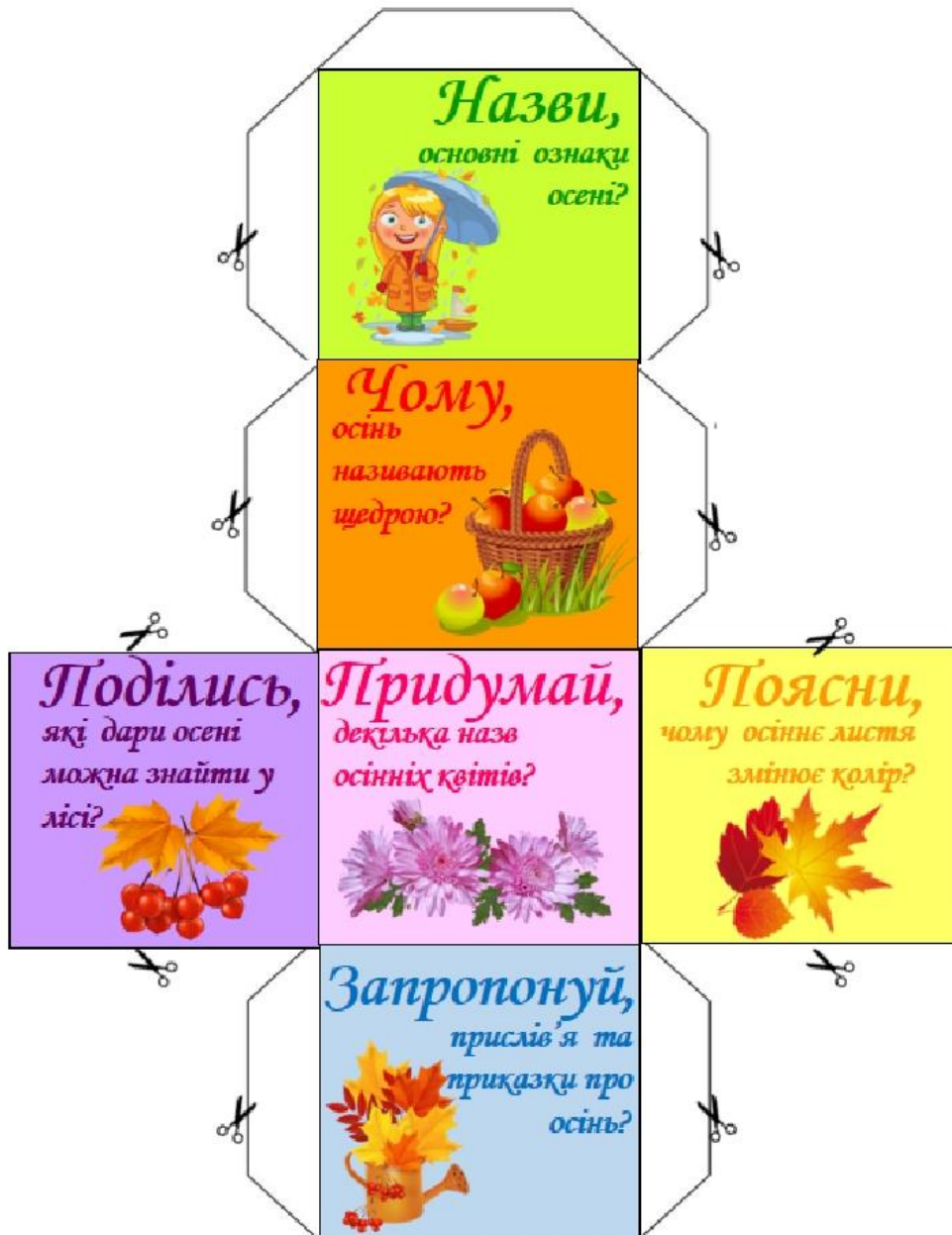
- Погляньте на ці осінні пейзажі і скажіть, яку осінь ви тут бачите? (Ранню, золоту, пізню). Демонстрація репродукцій картин художників.

- Чому осінь в народі називають золотою? (Осінь одягає в золото сади, ліси, фарбує все у жовтий або багряний колір; сонячного дня дерева восени здаються позолоченими).

- Що зачаровує вас в осінньому лісі?

- Які фарби найбільше використали художники, щоб намалювати осінні пейзажі? (Всі відтінки жовтого і червоного).

2. Бесіда з використанням ігрової технології «Кубик Блума»



3. Складання плану

- Пригадайте, з яких частин складається текст?
- Про що буде мова спочатку? (Спочатку буде мова про те, куди, коли та з ким ходили діти на екскурсію).
- Що розкриємо в основній частині? (В основній частині буде розкрито, за чим вони спостерігали, що цікавого помітили для себе).
- Яка буде кінцівка твору? (В кінцівці висловимо свої враження від побаченого).

- Самостійно складіть і запишіть план майбутньої розповіді в зошит.

Варіанти планів

План

1. Прихід осені.
2. Свято осінніх кольорів.
3. Казкова красуня-чарівниця.

План

1. Осінь – золота пора року.
2. Зміни в природі.
3. Настрій від побаченого.

План

1. Яка пора року настала?
2. Які зміни відбулися в природі? (Які стали дні? Як світить сонце? Як змінилися дерева, кущі? Як поведуться птахи, звірі, комахи? Що роблять люди?).
3. Чи подобається тобі ця пора року?

План

1. Настала золота осінь.
2. Зміни в природі восени.
3. Моє враження від осінньої природи.

4. Словникова робота

- Доберіть антоніми до прикметників, які характеризують осінь.

Сумна – весела,

Тривожна – спокійна

Буденна – святкова (урочиста)

Холодна – тепла

- Доберіть до поданих слів близькі за значенням:

Осінь - чарівниця, щедра тітонька, художниця, господиня, красуня;
прийшла – прилинула, завітала, настала, наступила;

одягла – вбрала, причепурила;

красивий – гарний, чарівний, чудовий;

шелестіла – шурхотіла.

- Доберіть до поданих слів епітети:

осінь – золота, щедра, красуня, чарівниця, художниця, чаклунка, різнобарвна, барвіста;

дерева – різнокольорові, барвісті, святково вбрані;

земля – барвистий килим, розкішна ковдра.

- Доберіть порівняння:

Осінь, як ... (золотокоса дівчинка);

листочки клена, як ... (зірочки, метелики);

листочки верби, як ... (рибки, човники);

туман, неначе ... (молоко, серпанок);

хмарки, ніби ... (пух, кучугури снігу, вовна).

- А тепер створимо словникову скарбничку.

Пожовкле	шелестить	тривожно
червоне	тремтить	урочисто
зелене	стоять	непокірно
кремезні	танцюють	весело
жовте	опадають	замріяно
золоті	торкнулася	непомітно
багряні	красуються	по-особливому
металевий	дзвенить	безшумно
пишні	пливуть	казково
суха	шумить	хороше

- Давайте заглянемо в чарівну скриньку Знайка і прочитаємо вислови, які він нам запропонував. Олівцем підкресліть ті, які використаєте при написанні свого твору.

- Якими словами можемо описати ранок?

- Ранок похмурий, туманний, прохолодний, сонячний.

- Як ще можна назвати осінь, щоб передати її ознаки?
- Осінь щедра, золота, багата, барвиста, багряна, тепла.
- Які вислови можна використати, описуючи дерева?
- Дерева пожовтіли, позолотилися, одягли жовте вбрання, вбралися у золоті шати. Дерева стояли задумані, замріяні, сумні.
- Що зробила осінь із землею?
- Накрила барвистою скатертиною, жовтим килимом.
- Що скажемо про птахів?
- Не чути співу пташок. Скрекотала сорока, стукав дятел, пищали синиці.
- Чим пахло в лісі?
- Пахло сирим листям, мохом, грибами.
- Що сказано про сонечко?
- Сонячні промені пробивалися крізь крону дерев. На жовтому листі вигравали сонячні зайчики. Сонечко усміхалося із-за хмар.
- В якій частині тексту можна використати наступні вислови?
- Хотілося милуватися, затамувати подих. Найбільше. Приваблювало око, зачаровувало. Гріло, тішило душу. вразило, здивувало.

5.Складання усної зв'язної розповіді

- А зараз на мить закриємо очі і уявимо парк, котрий нас так радісно зустрів нещодавно. Пригадаємо ту красу, яка вразила нас, запала нам у душу.

6. Робота над заголовком

- Як можна назвати твір? (Свято осені. Осінь. Чарівна осінь. Зачарований ліс. Золота осінь. Осінь в лісі. Осінній ліс).
- Запишіть назву, яка найбільше вам сподобалася.

V. Фізкультхвилинка

Злітає листя зливою

І падає німе.

Вітрець пісні наспівує,

А сам все дужче дме.

Хмарки в небі розігнав,
 І листочки позбирав.
 Їх підкинув в вишину
 Й полетів у далину.
 Із неба ллються крапельки
 Холодної води.
 Хмарки закрили сонечко
 Нема його ніде.

VI. Самостійне написання тексту учнями

- З яких частин складається кожен текст?
- Пригадайте, як треба записувати кожную частину тексту.
- Про що ще ми повинні пам'ятати?

(Старатись уникати повторів, ставити розділові знаки при однорідних членах речення, пам'ятати про види речень за метою висловлювання та інтонацією).

- Зверніть увагу на написання деяких слів і словосполучень:
 різнобарвні, непомітно, доторкнулась, прикрасила, багряний, вбрання.

- Запишіть твір самостійно, дотримуючись складеного плану.

Сподіваюсь, що музичний твір П.І.Чайковського «Пори року. Осінь» налаштує вас на потрібній настрій і допоможе створити вам прекрасні твори. (Аудіозапис)

VII. Перевірка написаного, удосконалення тексту, виправлення недоліків, помилок

VIII. Слухання та рецензування окремих робіт

IX. Підсумок уроку

- Про яку пору року ми говорили на уроці?
- Чим приваблює нас осінь?
- Сьогодні ми говорили про осінь, слухали музику, милувалися чарівними пейзажами. Мені дуже сподобалось, як ви працювали. Молодці! Чи справдилися ваші очікування?

- Мої очікування справдилися, адже ви передавали свої враження, захоплення від побаченого, почутого, вчилися правильно висловлювати свою думку, ваше мовлення збагатилося образними словами, словосполученнями. Я дякую вам за роботу! Хотілося б, щоб ви завжди були уважні до природи, розповідали про спостереження, намагалися передати у словах власні почуття. Урок творчості завершується. Але бажання творити нехай ніколи не покидає ваші маленькі душі.

Урок розвитку зв'язного мовлення в 4 класі з використанням ігрової технології «Шість капелюхів»

Тема: Правопис закінчень іменників чоловічого роду з основою на –р в орудному відмінку однини.

Мета: ознайомити учнів із правописом закінчень іменників чоловічого роду на –ар, -яр в орудному відмінку однини; навчити перевіряти за словником закінчення іменників; формувати вміння учнів користуватися навчальними словниками та медіа простором ;розвивати мовлення учнів, вміння творчо мислити, висловлювати свою думку та обґрунтувати її ;виховувати шанобливе ставлення до людей праці та їхніх професій.

Тип уроку :урок засвоєння нових знань

Хід уроку

I . Вступна частина

1.Організаційний момент

Слово вчителя , звернення до дітей словами вченого філософа Жан Жака Руссо

Діти! Ви талановиті!

Колись ви здивуєтесь самі ,

Які ви розумні,

Як багато доброго і розумного

ви вмієте робити!

Якщо постійно працювати над собою,

вдосконалювати себе,

ставити перед собою мету та досягати її!

2. Актуалізація опорних знань

Робота над прислів'ями та фразеологізмами

Бджола мала ,а й та працює,

Бити байдики.

Не журись , та за діло берись,

Тільки гав ловити,

Читання, пояснення розуміння, вибір девізу нашої роботи на урок.

Вирішили, що саме про нас прислів'я «Бджола мала , а й та працює».

Запис девізу у зошити учнів.

Робота з додатковою інформацією

Слухання історії про старого капелюшника.

Дуже давно жив старий , мудрий капелюшник. Він не був дуже багатим , проте міг майструвати яскраві , прекрасні капелюшки .Люди розкуповували його товар .Чарівні капелюшки давали людям значно більше ніж головний убір. Оглядаючи їх люди ставали не просто красивими , вони показували свою душу і своє я.

Йшли роки..., і старий капелюшник покинув цей світ.

Залишив своїм шістьом синам свою майстерню та шість різнокольорових капелюхів. Білий, чорний, жовтий, червоний, зелений та синій.

Подумали брати і поділили ці капелюхи між собою.

Білий капелюх узяв старший син. Він вважав, що за його допомогою він потрапить у вище суспільство.

Чорний узяв другий син. Бо чорний колір завжди доречний він завжди буде достойно виглядати у будь якій ситуації.

Третій сказав ,що хоче узяти жовтий капелюх .Хоча жовтий колір потребує особливого костюма. Він подарує йому радість сонця і теплу усмішку.

Четвертий завжди бажав виділятися з натовпу . Бути помітним і узяв червоного капелюха.

П'ятий син оцінив оригінальність і неповторність зеленого.

А шостому, наймолодшому серед братів залишився синій.

Як виявилось, що саме цей капелюх він і хотів отримати.

Ось сини забрали спадщину , попрощалися і розійшлися у різні сторони.

Пройшов тривалий час і вони усі зібралися разом , розвели вогонь і почали спілкуватися. Кожен розповів свою історію.

І всі були дуже вражені як спадщина капелюшника вплинула на їх долю.

Той син, що узяв білого капелюха , став поважною людиною, зайняв пост радника у великій розвиненій країні.

Він був чіткий та беззаперечний, оперував фактами та подіями. Виконував свою роботу бездоганно, правильно, без емоцій та переживань.

Володар чорного капелюха став гострим на язик .Казав в очі правду про недоліки , гріхи людей. У житті теж непогано влаштувався – посів пост бургомістра.

Жовтий капелюх зробив свого володаря справжнім оптимістом. Як виявилось він жив у найкращому в світі місті. Мешканці якого яскраві , щирі люди раділи сходу та заходу сонця, вели здоровий спосіб життя ,вирощували квіти , займалися благодійністю.

Усі слухали розповіді стримано, лише один із братів , у червоному капелюсі, завжди нетерпляче підстрибував , аплодував, заламував руки ,голосно кричав і кидався червоним капелюхом. Він став актором, дуже відомим актором. Але у повсякденному житті йому не вистачало стриманості , він завжди емоційно розмахував руками і був дуже непосидючий.

П'ятий син капелюшника, володар зеленого, мовчки розклав на столі фотографії. Брати подивилися й побачили його в оточенні вчених , розумних і освічених людей. Він мав знання , освіту в усіх сферах життя. Писав вірші , музику, гарно малював. Все до чого він брався підходив по винахідницьки.

І ось останній із синів капелюшника зняв свого синього капелюха і усі відразу побачили , скільки мудрості в його очах. Він став учителем .Багато людей приходило до нього за порадами. Король довірив йому виховання свого спадкоємця .

Так сини старого майстра зрозуміли, яку дивовижну спадщину залишив їм батько.

Кожен забажав зняти свого капелюха і обмінятися з братами. Багато чого вже навчили капелюхи своїх власників.

Вони одягали капелюхи й розвивали в собі нові якості , які дозволили їм стати щасливими.

З того часу минуло багато років, але різнокольорові капелюхи переходять з рук в руки. До людей , які мають бажання вчитися чогось нового!

Діти, а у вас є бажання вчитися новому ?

II. Основна частина

1. Білий капелюх (символізує нейтральну інформацію , факти, цифри , відомості)

Вправа « Карта пам'яті»

Іменник – це самостійна частина мови , яка називає предмет і відповідає на питання хто що

Існують назви істот , які відповідають на питання хто

Та назви неістот , які відповідають

До власних назв належать (імена, прізвища, назви країн, міст, сіл, вулиць, а також клички тварин)

Власні назви пишуться з великої букви

Всі інші слова- загальні назви

Іменники бувають однозначні н-д (пшениця, вишня...)

Та багатозначні (ключ, лисички, коса...)

Синоніми –це слова близькі за значенням н-д (хата, оселя..)

Антоніми –це слова , протилежні за значенням (радість- сум, день- ніч...)

Іменники змінюються за числами (однина- множина) колосок- колоски , хлібороб- хлібороби...

Іменники мають рід....

Перелічить відмінки і у парах перевірте назви і питання відмінків (Робота в парах)

III. Підготовча робота до сприйняття нового матеріалу

Відгадуємо загадки :

Слоненяті чи качаті,

Котеняті чи курчаті
Дасть пігулку чи відвар
Друг тварин...(ветеринар)
Він для кожної людини
Ліки має й вітаміни,
Прочита рецепт уважно,
Що і як робить підскаже (аптекарь)
Хто людей з біди рятує
І хвороби всі лікує-
Призначає процедури
І таблетки, і мікстури? (лікар)
Золоті у нього руки,
Робить зачіски, перуки,
Підстриже і пофарбує,
Гарний настрої подарує (перукар)
Як рубанком дошку чистить,
Летить стружка золотиста.
З-під рук майстра той-же колір.
Як цей майстер зветься (столяр)
Прокидається він рано
І пече нам хліб духмяний.
Бублики і пиріжки,
Пряники й медівники (пекар)
Залюбки він куховарить-
Нам смачненькі страви варить.(кухар)
З цегли будує будинок,
Щоб родина жила в ньому в мирі.
Щоб вище, щоб ширше
Були всі кімнати в квартирі (муляр)

IV. Сприймання та усвідомлення навчального матеріалу

2 Жовтий капелюх (символізує сонце , оптимізм, переваги, позитив, золоте зернятко знань...)

Тож обжинками наших знань буде виконання вправи 134, сторінка 69(Робота за підручником)

- Прочитати твір учня про професії
- Виписати з тексту іменники- назви професій
- Визначаємо відмінок іменників
- Позначимо закінчення

(Конструктором, інженером, комбайнером, лікарем, перукарем, вчителем, оператором)

-Спробуйте сформулювати правило про правопис закінчень іменників чоловічого роду з основою на –р в Орудному відмінку однини

Чорний капелюх наготові (символізує не зроблю, погано, неправильно, ризиковано) Цим капелюхом краще не зловживати!!!

3 Жовтий капелюх

Діти роблять висновки і перевіряють з поданими далі відомостями .Іменники чоловічого роду з основою на –р в Ор.в. однини можуть мати різні закінчення - -ом чи –ем . Тому їхній правопис слід перевіряти за орфографічним словником.

V. Закріплення

Виконання тренувальних вправ. Робота з орфографічним словником.

Вправа 135 сторінка. 70

1. Прочитати текст. Доберіть до нього заголовки

2. Списування першого абзацу тексту .Користуючись орфографічним словником, уставити пропущені закінчення в іменниках чоловічого роду на-р.

3. Скласти і записати кілька речень про професії своїх батьків. У реченнях уживайте іменники в Ор.в. однини.

4 Червоний капелюх (символізує вогонь і тепло емоцій, почуття любові...)

«Павутинка» -побажання побачити в дітях те , що часом буває непомітним (сміливість – у скромних, комунікабельність- у мовчазних, рішучість – у невпевнених, а жагу знань у кожному з вас) побажання друзям, гостям .

5 Зелений капелюх (творчість)

Вправа «Розфарбуй слово»

Картина осіннього пейзажу

-Який колір додали б ви до картини?

Розмальовуємо словами – іменниками , щоб наша картина була соковита, кольорова, гармонійна.

Осінь-цариця, веселка, королева ,врожайниця , листопадниця, чарівниця, дощовниця, веселинка, витівниця, збиральниця, люблінка, жовтолисниця, барвинка, хризантемниця, господарка...

6 Синій капелюх (символізує управляючого розумовими процесами, контролює, висловлює коментарі, підбиває підсумки)

Іменник –велетенська, могутня ,незрівнянна за можливістю поповнення новими словами частина мови. Людина завжди щось пізнає, опредметнює, дає назви явищам природи, почуттям. У найбільшому 11томному словнику української мови нараховується 135000слів. Половина з них припадає на іменник. Ось яка велика за чисельністю ця частина мови!!!

Учні дають оцінку своєї роботи на уроці.

VI. Домашнє завдання: повторити всі правила про іменник; ст. 71 впр. 138.

ДОДАТОК В

КОДЕКС АКАДЕМІЧНОЇ ДОБРОЧЕСНОСТІ ЗДОБУВАЧА ВИЩОЇ ОСВІТИ ХЕРСОНЬСЬКОГО ДЕРЖАВНОГО УНІВЕРСИТЕТУ

Я, Видахвевич Тетяна Іванівна ,
учасниця освітнього процесу Херсонського державного університету, **УСВІДОМЛЮЮ**, що академічна добродесність – це фундаментальна етична цінність усієї академічної спільноти світу.

ЗАЯВЛЯЮ, що у своїй освітній і науковій діяльності **ЗОБОВ'ЯЗУЮСЯ**:

– дотримуватися:

- вимог законодавства України та внутрішніх нормативних документів університету, зокрема Статуту Університету;
- принципів та правил академічної доброчесності;
- нульової толерантності до академічного плагіату;
- моральних норм та правил етичної поведінки;
- толерантного ставлення до інших;
- дотримуватися високого рівня культури спілкування;
 - надавати згоду на:
- безпосередню перевірку курсових, кваліфікаційних робіт тощо на ознаки наявності академічного плагіату за допомогою спеціалізованих програмних продуктів;
- оброблення, збереження й розміщення кваліфікаційних робіт у відкритому доступі в інституційному репозитарії;
- використання робіт для перевірки на ознаки наявності академічного плагіату в інших роботах виключно з метою виявлення можливих ознак академічного плагіату;
 - самостійно виконувати навчальні завдання, завдання поточного й підсумкового контролю результатів навчання;
 - надавати достовірну інформацію щодо результатів власної навчальної (наукової, творчої) діяльності, використаних методик досліджень та джерел інформації;
 - не використовувати результати досліджень інших авторів без використання покликань на їхню роботу;
 - своєю діяльністю сприяти збереженню та примноженню традицій університету, формуванню його позитивного іміджу;
 - не чинити правопорушень і не сприяти їхньому скоєнню іншими особами;
 - підтримувати атмосферу довіри, взаємної відповідальності та співпраці в освітньому середовищі;
 - поважати честь, гідність та особисту недоторканність особи, незважаючи на її стать, вік, матеріальний стан, соціальне становище, расову належність, релігійні й політичні переконання;
 - не дискримінувати людей на підставі академічного статусу, а також за національною, расовою, статевою чи іншою належністю;
 - відповідально ставитися до своїх обов'язків, вчасно та сумлінно виконувати необхідні навчальні та науково-дослідницькі завдання;
 - запобігати виникненню у своїй діяльності конфлікту інтересів, зокрема не використовувати службових і родинних зв'язків з метою отримання нечесної переваги в навчальній, науковій і трудовій діяльності;
 - не брати участі в будь-якій діяльності, пов'язаній із обманом, нечесністю, списуванням, фабрикацією;
 - не підроблювати документи;
- не поширювати неправдиву та компрометуючу інформацію про інших здобувачів вищої освіти, викладачів і співробітників;
- не отримувати і не пропонувати винагород за несправедливе отримання будь-яких переваг або здійснення впливу на зміну отриманої академічної оцінки ;
 - не залякувати й не проявляти агресії та насильства проти інших, сексуальні домагання;
 - не завдавати шкоди матеріальним цінностям, матеріально-технічній базі університету та особистій власності інших студентів та/або працівників;
 - не використовувати без дозволу ректорату (деканату) символіки університету в заходах, не пов'язаних з діяльністю університету;
 - не здійснювати і не заохочувати будь-яких спроб, спрямованих на те, щоб за допомогою нечесних і негідних методів досягати власних корисних цілей;
 - не завдавати загрози власному здоров'ю або безпеці іншим студентам та/або працівникам.

УСВІДОМЛЮЮ, що відповідно до чинного законодавства у разі недотримання Кодексу академічної доброчесності буду нести академічну та/або інші види відповідальності й до мене можуть бути застосовані заходи дисциплінарного характеру за порушення принципів академічної доброчесності.



14.11.2021

(дата)

(підпис)

Тетяна Видахевич

(ім'я, прізвище)

