

**Міністерство освіти і науки України  
Департамент науки і освіти  
Харківської обласної державної адміністрації  
Харківський коледж  
Комунального закладу  
«Харківська гуманітарно-педагогічна академія»  
Харківської обласної ради**

*Гейдел А.М., Оловаренко О.І.*

*Лінгвістичні ігри та вправи на заняттях із  
української мови*

*Навчально-методичний посібник*

**Харків 2016**

УДК 37.016+811.161.2  
ББК 74.26+ 81.2УКР  
Г 29  
О 55

**Укладачі:** Гейдел А.М., викладач кафедри української та російської філології

Оловаренко О.І., викладач-методист кафедри української та російської філології

**Рецензенти:**

Літвінова І.М., канд.філол.наук, доцент кафедри української мови ХНУ ім. В.Н. Каразіна;

Крехно Т.І., канд.філол.наук, доцент, доцент кафедри української та російської філології КЗ «Харківська гуманітарно-педагогічна академія» ХОР.

Гейдел А.М., Оловаренко О.І. Лінгвістичні ігри та вправи на заняттях з української мови. Практикум. – Харків: ХГПА, 2015. – 76 с.

Матеріал навчально-методичного посібнику укладено відповідно до чинної Програми з української мови, затвердженої Міністерством освіти і науки України (2004 р.). Лінгвістичні ігри та вправи, уміщені у праці, призначені для перевірки й оцінювання знань фактичного матеріалу, практичних навичок мовного аналізу студентів I-II курсів коледжу.

Для викладачів та студентів.

Схвалено на засіданні кафедри української та російської філології

Протокол № від року  
Завідувач кафедри

Н.Д. Коловоротна

Затверджено на засіданні вченої ради  
Комунального закладу «Харківська  
гуманітарно-педагогічна академія  
Харківської обласної ради

Протокол № від року  
Голова науково-методичної ради  
КЗ «Харківська гуманітарно-  
педагогічна академія»

А.А. Харківська

*Треба встановити  
хороший, легкий, приємний і міцний  
метод навчання, щоб увесь процес  
і вправи починалися немовби з гри  
і думка молоді залучалася нею, наче  
приманкою, – чим довше, тим  
глибше.*

*Ян Амос Коменський*



## Зміст

Передмова.....	5
Тема 1. Методи активного навчання та коротка історія проблеми.....	7
Тема 2. Соціальне і психолого-педагогічне значення гри та особливості навчально-педагогічних ігор.....	15
Тема 3. Загальні відомості про навчально-педагогічні ігри .....	24
Тема 4. Інтелектуальні ігри.....	36
Післямова.....	88
Література.....	89

## Передмова

Оновлення освіти в Україні характеризується інтенсивним розвитком інноваційних процесів. Істотною особливістю цієї тенденції є реальна варіативність, пошук ефективних технологій навчання, наявність вибору різних програм і підручників.

Сьогодні, коли гуманітарна складова навчання молодих школярів постійно розширюється, методико-філологічна підготовка вчителя стає все більш пріоритетною в загальній системі професійної педагогічної освіти. У таких умовах надзвичайно важливо сформувати у майбутнього педагога якісне володіння лінгвістичними знаннями, мовними й мовленнєвими вміннями та практичними навичками, необхідними для вільного користування українською літературною мовою.

Одним із найперспективніших шляхів удосконалення професійної підготовки майбутніх учителів, озброєння їх необхідними знаннями є освоєння та впровадження активних форм і методів навчання. Одним із таких методів є гра. Традиційні прийоми навчання передбачають роботу безпосередньо з матеріалом предмета. У такому навчання переслідують, як правило, саме навчальну мету – запам'ятати, знайти, зрозуміти, викласти. Гра цінна своєю мотивацією, особливим творчим, евристичним, партнерським станом особистості, приєє активному формуванню світогляду студента, його ідейних, моральних, духовних пріоритетів.

Розвивальне значення гри не варто і доводити: увага, пам'ять, уміння аналізувати й синтезувати, порівнювати і зіставляти мовні явища, стрімкість реакції, скоординованість дій – ці та інші якості, такі потрібні для життя, щонайкраще формуються саме під час гри.

Використана на занятті гра урізноманітнює види діяльності, у гармонійному поєднанні з іншими методичними формами сприяє глибшому засвоєнню знань, індивідуалізації навчання.

Цілком умотивованою й доречною виступає гра як форма контролю знань студента, оскільки дає змогу оцінити роботу всієї групи, зняти напругу.

Ці причини і зумовили розробку цілісної системи вивчення української мови засобами ігрових технологій, що й пропонується в цій роботі.

Практикум охоплює такі розділи української мови: «Лексикологія», «Фразеологія», «Орфографія», «Самостійні частини мови», «Синтаксис і пунктуація».

Практикум націлює на узагальнений характер повторення програмового матеріалу, на поглиблене вивчення рідної мови, удосконалення практичних навичок мовного аналізу у студентів. Допомогає викладачеві уникнути шаблону в роботі, схематизму на заняттях.

Лінгвістичні вправи, уміщені у роботі, призначені для перевірки й оцінювання знань фактичного матеріалу студентами (філологічних термінів, лінгвістичних понять). Усі наведені завдання легко вписуються в структуру занять.

Сподіваємося, що подані матеріали допоможуть справі модернізації методичної палітри викладача-словесника, посприяють оновленню системи методичних форм вивчення рідного слова, допоможуть педагогам зацікавити студентів навчальною діяльністю, а головне – стимулюватимуть їх до творчого пошуку, до винайдення найбільш ефективних технологій мовної освіти.

## Тема 1. Методи активного навчання

Мета оптимізації вищої педагогічної освіти — набуття кожним майбутнім учителем ґрунтовних теоретичних знань та практичних умінь і навичок найбільш економним шляхом з мінімальними затратами часу і зусиль студентів та викладачів. Отже, традиційному пасивному навчанню треба протиставити методи, які активізували б пізнавальну діяльність студентів.

Коли термін «активний» вживають щодо навчального процесу, то відразу ж постає питання: «А хіба методи навчання бувають пасивними?» Так, бувають. У сучасній педагогіці їх прийнято називати «традиційними», в яких студентам відведено роль лише слухачів. Як і раніше, традиційне навчання дає переважно знання, тоді як студенти вищої школи мають набувати умінь і навичок майбутньої професійної діяльності.

Ще давні філософи твердили, що існує три взаємопов'язані речі: думка, слово й справа. Сьогодні ж увесь процес підготовки майбутніх учителів (лекції, семінари, практичні заняття в аудиторії) зводиться в основному до слова. Вивчаючи педагогіку і психологію на I і II курсах, багато студентів не можуть навіть усвідомити, для чого викладачі читають їм ці предмети, якщо знання з них стануть потрібні лише після закінчення університету. На семінарських заняттях з педагогіки, використавши навчальні посібники і прослухану лекцію, студенти з легкістю відповідають на запитання з тієї чи тієї теми, вже наступного дня забуваючи про них як про щось необов'язкове. Мало чим відрізняються від семінарських і практичні заняття.

Прийшовши до школи вже не на педпрактику під керівництвом учителів і викладачів, а на самостійну роботу, колишній студент стикається з багатьма складними психолого-педагогічними ситуаціями, які цілком природні



в умовах шкільного життя. Через це одні молоді вчителі упродовж двох-трьох років набивають собі педагогічні «синці», доки оволодіють педагогічною майстерністю, а інші тікають зі школи туди, де можна обійтися лише знаннями: йдуть працювати перекладачами, лаборантами, в сферу обслуговування тощо. Де ж вихід?

Одним із найперспективніших шляхів удосконалення підготовки майбутніх учителів, озброєння їх потрібними знаннями і практичними навичками є впровадження активних форм і методів навчання.

Активні методи навчання поєднують форми індивідуального й колективного засвоєння професійно-педагогічних знань, умінь і навичок. Найефективнішими з них є ситуаційні методи: семінари і дискусії, співбесіди, практичні заняття, розв'язання педагогічних задач і психолого-педагогічних ситуацій, розбір інцидентів, самостійне вивчення й аналіз наукової літератури і передового педагогічного досвіду, проведення навчально-педагогічних ігор.

У класифікації колективу авторів під керівництвом професора В. І. Рибальського особливості методів активного навчання визначено так: «Методи активного навчання відрізняються від інших методів, використовуваних у вищих навчальних закладах та інститутах післядипломної освіти, такими основними особливостями:

– вимушеною активізацією мислення (вимушеною активністю). Суть цієї особливості в тому, що той, хто навчається (студент, слухач), мусить бути активним незалежно від того, бажає він цього чи ні;

– доволі тривалим часом залучення тих, хто навчається, у навчальний процес. Отже, активність має не короткочасний, не епізодичний характер: період активної роботи тих, хто навчається, зіставляється з періодом активної діяльності того, хто навчає, – викладача, навчальної машини;

– самостійним творчим виробленням рішень тих, хто навчається, підвищеним ступенем мотивації й емоційності».

За цією класифікацією всі методи активного навчання поділяються на імітаційні й неімітаційні. До неімітаційних належать традиційні форми занять: проблемна лекція, практичне заняття, лабораторна робота, семінар і тематична дискусія, дипломна й курсова роботи, виробнича практика, використання навчальних машин, науково-практична конференція, науково-дослідна робота студентів, групова консультація. До імітаційних віднесено як неігрові – аналіз конкретних ситуацій, імітаційні вправи, так і ігрові методи – ділову гру, розігрування ролей, ігрове проектування.

Незаперечною перевагою методів активного навчання є вже згадувана вимушена активність студента. Проте водночас зазначена класифікація має й певні, досить принципові суперечності.

По-перше, головним у методах активного навчання є зовсім не те, імітаційні вони чи неімітаційні, ігрові чи неігрові, а те, якою мірою вони забезпечують практичну підготовку кожного студента до професійної діяльності.

По-друге, у цій класифікації всю увагу зосереджено на процесі навчання і не згадується кінцева мета – його наслідки, тоді як активізація навчання спрямована на покращення практичних результатів. Як же можна ігнорувати мету, для досягнення якої і вживаються різні заходи?

На нашу думку, найпершою вимогою до будь-якого нового методу є те, що він має забезпечити кращі результати в оволодінні фаховими вміннями й навичками, ніж традиційне навчання. Таким чином, далеко не кожна новація, яка чимось відрізняється від класичного традиційного навчання, має право називатися новим методом.

Отже, спробуймо визначити поняття «методи активного навчання». Ми вважаємо таке формулювання правильнішим, ніж «активні методи навчання», адже йдеться про методи,

які активізують студентів сильніше й ефективніше за традиційні форми навчання.

До методів активного навчання належать методи, при застосуванні яких студент змушений активно здобувати, переробляти й реалізовувати навчальну інформацію, подану в такій дидактичній формі, яка забезпечує об'єктивно й значно вищі порівняно з традиційними способами результати навчання практичної діяльності.

Таке визначення дає певні переваги. По-перше, в ньому однозначно сформульовано мету навчання – домогтися якісно кращих результатів, ніж при загальноприйнятому традиційному навчанні. По-друге, немає обмежень, що конкретно відносити до активних методів. Це відкриває перспективу розробки нових методів навчання, які в подальшому можна буде вважати активними. По-третє, визначено головну відмінність – спосіб одержання, переробки й реалізації навчального матеріалу. При цьому наголошено, що активність безпосередньо залежить від дидактичної форми навчання. По-четверте, зафіксовано чітку межу – оволодіння професійною практичною діяльністю, основами педагогічної майстерності, формування на цій основі творчого ставлення до праці педагога.

### **Коротка історія проблеми**

Упродовж тисячоліть навчання велося за системою «один учитель – один учень». Ремесла успадковувались від батька до сина, від матері до дочки... Людство акумулювало мудрість поколінь, збагачувало її власним досвідом і передавало нащадкам.

У середні віки стала розвиватися й утверджуватися нова система навчання: один учитель – група учнів. Вершиною навчання вважалася здатність учнів дослівно повторити за вчителем зміст уроку, правило, формулу, фразу.

Цю саму ідею було взято за основу навчання дітей у школі, коли поступово запанувала класна-урочна форма

навчання. Водночас існував тисячолітній досвід індивідуальної передачі професії, ремесла, спеціальності. Отже, працювати дитину навчали за традиційною схемою «один – один», а передавати знання можна було одразу багатьом.

Принципова відмінність між цими цілями, ідеями й методами навчання могла б іще сотні років тому підказати просту думку про величезну різницю між знаннями й уміннями. Проте годі людство мало інші проблеми, й усвідомлення цієї ідеї затрималося на кілька століть.

З початком науково-технічної революції постала нагальна потреба у нових методах навчання. Стрімкий розвиток цивілізації потребував у великих масштабах нових людей. І не стільки гомо-сапієнс – людини розумної, скільки гомо-габіліс – людини вмілої. Людей, які вміють добре і надійно працювати в різних галузях професійної праці, у складних, а подекуди й екстремальних умовах.

І одразу стала цілковито непридатною форма «один учитель – один учень», адже гомо-габіліс потрібні були сотнями мільйонів і при цьому якомога швидше. Тоді ж усвідомили й непридатність традиційної системи «один учитель – група учнів», оскільки, озброюючи людей знаннями, вона не забезпечує вмінь застосовувати їх на практиці.

На жаль, професійна освіта виявилася неготовою до нових вимог, значно відставши від досягнень НТР (принаймні в галузі практичного впровадження нових ідей).

Упродовж десятиліть професійна педагогіка намагалася розв'язати цю проблему екстенсивним шляхом. Проте чимало ідей, а отже, й принципів, методів, засобів і прийомів навчання виникло в напрямі інтенсифікації навчання.

Дослідження психологів і педагогів довели, що навчання знань та умінь відбувається набагато ефективніше, якщо система «учень–педагог» одержує не лише навчальну інформацію (прямий зв'язок), а й сигнали про якість її засвоєння (зворотний зв'язок). Ця ідея породила програмоване

навчання, яке, переживши масовий бум, досить швидко втратило актуальність.

Протягом багатьох років у середовищі учителів точаться розмови про впровадження у практику роботи школи ідей проблемного навчання. Більшість педагогів-практиків правильно розуміють значення цього методу. Проте чіткого уявлення про конкретні шляхи його застосування та одну з його головних ланок – проблемні ситуації – вони не мають. З огляду на ці важливі положення особливо чітко окреслюється значення проблемних ситуацій, за допомогою яких учитель порушує перед учнями питання, проблеми, ставить завдання. Саме проблемні ситуації дають можливість створити таку логіку пояснення нового матеріалу, яка відображає логіку відповідної науки, дидактично переломлену щодо рівня мислення учнів певного віку.

Значного поширення набула система аудіо-візуального навчання (проектори, навчальне кіно, відеозапис). Дедалі ширше використовуються телебачення і комп'ютерна техніка. Проте за всіх переваг згадані технічні засоби виконують лише функцію наочності навчання — зорову й слухову, однак не дають змоги ефективно керувати розумовою діяльністю.

Що складніша галузь навчання, то настійнішою є потреба ефективно керувати розумовими операціями. І тут неocenенну роль відіграє алгоритмізація навчання, яка дає можливість домогтися високого рівня кваліфікації при масовому навчанні людей.

На щастя, немає правил без винятків. Є винятки й у навчанні людей професійної діяльності (наприклад, задача містить низку суперечностей і треба знайти оптимальний розв'язок, або помилка у розв'язанні проблеми може мати надто серйозні наслідки).

Попередній досвід розв'язання подібних проблем методом спроб і набиття гуль став непридатним. І тоді виникла ідея моделювання складних ситуацій, тобто імітації

конкретного об'єкта і наступного розігрування у динаміці різних варіантів не з самим об'єктом чи суб'єктом, а з його імітаційною моделлю. Результати такої гри з моделлю дали змогу знайти оптимальні рішення і в масштабах реальних об'єктів, взаємовідносин, операцій, які потрібно було здійснити на практиці.

Феномен гри привертав до себе увагу мислителів, філософів, соціологів, психологів і педагогів упродовж усієї історії людства. Філософсько-культурологічні та педагогічні підходи до гри як до засобу взаємодії людини зі світом розробляли видатні мислителі минулого Арістотель, Платон, Ж-Ж. Руссо, Ф. Шиллер, Г. Спенсер, Я. А. Коменський, Г. Сковорода; філософське трактування зародження й значення гри розкрили у своїх працях Г. Гегель, І. Зязюн, М. Каган, П. Лавров, М. Семашко та ін. Суспільно орієнтовані підходи до оцінки ігрової діяльності обґрунтували С. Шацький, Н. Крупська, Т. Цвєлих та інші; творчі ігри соціального характеру у різних педагогічних аспектах розглядали А. Макаренко, В. Сухомлинський, В. Терський, І. Іванов, Л. Коваль; етнічні особливості гри та ігрової взаємодії відображені О. Духновичем, Г. Волковим, І. Нечуєм-Левицьким, Л. Федоровою; ігри, що розвивають інтелектуально-пізнавальні здібності школярів, досліджували В. Бараксанов, І. Зверева, Р. Жуков, В. Рибальський, Л. Фрідман та ін.

Із сучасних досліджень творчої ігрової діяльності як комплексного засобу, що може спонукати студентів і старшокласників до самоаналізу, самооцінки й саморозвитку, найближчі до розглядуваної проблеми науково-методичні розробки ідійснили І. Іванов, Л. Коваль, О. Газман, В. Караковський, Л. Куликова, С. Шмаков.

Ігрове імітаційне моделювання різних ситуацій виникло давно. Однак все-таки ігрове імітаційне моделювання найрізноманітніших проблем і конкретних ситуацій — ідея нашого часу, яка з легкої руки американців у 1956 р. дістала назву «ділові ігри». Як говорить сама назва, об'єктом

моделювання були головним чином різні ситуації, пов'язані з бізнесом. І це цілком зрозуміло: виграш в бізнесі – це збагачення, а програш – банкрутство. А оскільки збанкрутувати не хоче ніхто, природно, що на цьому ґрунті виникає й розвивається новий напрям – ігрове імітаційне моделювання.

Можна згадати всесвітньо відому Гарвардську школу бізнесу, випускники якої – президенти величезних корпорацій, власники банків, а вчителі – визначні економісти, професори університетів, відомі менеджери... Внесок за право участі в ділових іграх цієї школи сягає карколомних сум, але вона регулярно функціонує, бажаючих потрапити до неї дуже багато, адже об'єктом ділових ігор слугує ринок усього світу, а гра ведеться на десятки й сотні мільярдів доларів. Кому з акул капіталу хочеться програти свої багатства не в грі, а насправді?

Термін «ділові ігри» став загальноприйнятим міжнародним терміном. В Україні ділові ігри досить швидко поширюються, починаючи з 70-х років ХХ ст., головним чином у системі післядипломної підготовки фахівців. Окремі ділові ігри розробляються в галузі промисловості, будівництва, економіки.

Цей короткий історичний екскурс варто завершити згадкою про те, що педагогічні навчальні заклади, система народної освіти, незважаючи на те що вона має справу з дітьми, які не можуть жити без гри, виявилася найконсервативнішою галуззю і майже не використовує дидактичні, навчально-педагогічні ігри для формування знань, умінь і навичок учнівської та студентської молоді.

Пропонований навчально-методичний посібник – це спроба авторів ліквідувати цю прогалину в системі підготовки майбутніх учителів і покласти початок упровадженню ефективного методу навчання — навчально-педагогічних ігор.

## Тема 2. Соціальне і психолого-педагогічне значення гри

Слова «гра», «грати» в українській мові надзвичайно багатозначні. Слово «гра» означає розвагу і вживається в переносному значенні (наприклад, «гра долі», «гра природи»). Слово «грати» також вживається в значенні розваги (грати в шахи, футбол, грати один з одним тощо). «Грати» – це й виконувати якийсь музичний твір на певному інструменті, і роль у п'єсі, виставі. Слово «грати» може передавати відтінок легковажності дій особи («грати з вогнем», «грати з людьми»); удаваності («грати комедію»); дратівних дій («грати на нервах»); ризику («грати з життям») тощо. Вживають його і для передачі особливої яскравості й краси природи («сонце грає на воді», «хвиля грає» та ін.).

Упродовж життя кожна людина відіграє ту чи ту відведену їй у суспільстві соціальну роль учасника чи організатора виробничого процесу, вдома дбайливого господаря, уважного чоловіка й батька, люблячої дружини і хорошої господині; в магазині – покупця, взаємно ввічливого з продавцем; у гостях – цікавого співбесідника. За життя людина програє близько 100 ролей і до виконання кожної з них вона готується сама або її готує суспільство.

Доросла людина виконує певну роль на виробництві, яка стає її громадським обов'язком. Проте розважальна гра також не йде з нашого життя: відповідно до свого віку ми граємо в різні спортивні ігри, емоційно вболіваючи за улюблену команду... Під час ігор ми не лише відпочиваємо, сперечаємось, а й займаємось творчістю, виробляємо тактику гри, аналізуємо її, обстоюємо власні погляди.

У дитячі роки гра є основним видом діяльності людини. Граючи, діти пізнають світ і беруть участь у навколишньому житті. Що старша дитина, то більше вона переймає від дорослих.



Недаремно гру називають королевою дитинства. Без гри і романтики дітям жити нудно, нецікаво. У грі діти й підлітки намагаються перевірити і мою силу і спритність; реалізують бажання фантазувати, відкривати таємниці й прагнути до чогось далекого й прекрасною. За вмілого використання гра може стати незамінним помічником педагога. На думку відомого психолога Д. Б. Ельконіна, «є підстави вважати, що при виконанні ролі взірець поведінки у змісті ролі стає водночас еталоном, з яким дитина сама порівнює свою поведінку, контролює її».

Гра завжди відбувається немовби у двох часових вимірах: у теперішньому й майбутньому. З одного боку, вона дарує радість, слугує задоволенню актуальних невідкладних потреб, і другого, – завжди спрямована у майбутнє, оскільки в ній формуються чи закріплюються властивості, вміння, здібності, потрібні особистості для виконання соціальних, професійних функцій у майбутньому.

Процес гри полягає в досягненні поставленої мети. У грі дитина навчається долати труднощі, пізнає оточення, шукає вихід з того чи того становища. Такі ігри формують дитей-організаторів, які наполегливо прагнуть мети, ведуть за собою інших.

В. О. Сухомлинський писав: «У грі немає людей серйозніших, ніж малі діти. Граючись, вони не лише сміються, а й глибоко переживають, іноді страждають». Б. П. Нікітін зауважує, що «гра має давати радість і дитині, й дорослому, розвивати творчі здібності, самостійність та ініціативу».

Навіть малописьменна або неграмотна мати, помітивши, що її дитина не грається, не рухається, не ламає іграшок, не ставить запитань і не розповідає про свої дитячі справи й захоплення, стривожиться, вважаючи таку поведінку ненормальною.

Після бурхливого дошкільного життя, сповненого безперервних ігор, дитина потрапляє до школи. Вона ще маленька і хоче гратись, а, граючись, пізнавати світ,

оволодівати знаннями, проте їй зауважують: «Це тобі не дитячий садок», і зобов'язують сидіти тихо, мовчати й слухати. І так тихо й мовчки учень сидить одинадцять років. Відомий педагог-новатор В. Ф. Шаталов підрахував, що в середньому за рік учень говорить на уроках не більше 30 хв. Чи виховає школа за таких умов у своїх учнів активну життєву позицію?

У шкільні роки провідним видом діяльності дитини стає навчання. Проте гра залишається важливим засобом не лише відпочинку, а й творчого пізнання навколишнього життя.

Сучасні вчителі-новатори Є. М. Ільїн, С. М. Лисенкова та В. Ф. Шаталов, організовуючи навчальну й виховну діяльність учнів, обов'язково використовують ігрову позицію. Прекрасним майстром педагогічної гри є Ш. О. Амонашвілі. Природно, що вчений, який пропагує оптимістичну педагогіку, організовує на уроці життя дітей (а не просто навчання), утверджує радість, не може нехтувати потребою дітей у грі.

Ігрова позиція — могутній засіб не тільки виховання дітей, а й саморегуляції діяльності педагога. В. Ф. Шаталов зазначає: «Придивіться: чи не надто рано згасає наш педагогічний інтерес до ігор, які вірою і правдою завжди слугували й покликані слугувати розвитку кмітливості та пізнавальної цікавості дітей на всіх без винятку рівнях їх вікового розвитку? Це ж не таємниця, що ті, з кого на уроці слова не витягти, в іграх стають такими активними, якими ми їх в класно-урочних буднях й уявити собі не в змозі... Вони можуть повернути хід гри так, що деякі відмінники тільки руками розведуть. їхні дії починають вирізнятися глибиною мислення. Мислення сміливого, масштабного, нестандартного».

Ігри, що їх проводить В. Ф. Шаталов на уроках фізики, математики, географії, історії, займають лише дві-три хвилини навчального часу, однак вони значно активізують учнів, пробуджують у них інтерес до знань, закріплюють уміння самостійно їх здобувати.

Психолог Н. П. Анікеєва розглядає гру як «складне соціально-психологічне явище... Потреба особи в грі й здатність включитися в гру характеризуються особливим баченням світу й не пов'язані з віком людини. Однак прагнення до гри дорослих і дітей мають різні психологічні основи». Вона стверджує, що «гра — норма для дитини чи підлітка. Точніше, нормальна форма засвоєння соціальних взаємовідносин і ролей, незалежно від того, переробляються вони у процесі складної фантазії чи програвання більш конкретних сюжетів». І далі: «...у грі старшокласників з'являється зовсім новий момент — гра тільки тоді стає грою, коли в неї будуть включені сторонні... Гру тут можна розглядати як форму самоутвердження перед суспільством».

Уміння людей входити в гру впливає на емоційну атмосферу спілкування, створює настрій.

Гра може бути включена у будь-який вид людської діяльності. Цю її особливість суспільство завжди використовувало як засіб навчання дітей і дорослих трудових процесів, військової справи, пізнання та ін. Учені зазначають, що гра може стати засобом самооновлення, самовдосконалення, подолання внутрішнього конфлікту, а також стимулювання піднесеного настрою, активної мобілізації людей.

Деякі дослідники вважають гру формою спілкування людей. І справді, поза контактами, взаємодією, взаєморозумінням між людьми жодної гри бути не може. Водночас спілкування слід розглядати і як головне енергетичне джерело гри, яке підсилює її емоційний бік (залежно від характеру міжособистісних стосунків; від того, чи дотримуються у грі не лише правил, а й культури спілкування: відсутні окрики, грубість, глузування; від наявності у кожного однакових можливостей для самовизначення тощо).

Педагогічні ігри можна й доцільно широко використовувати як засіб навчання, виховання і розвитку школярів. Будь-яка гра є засобом розвитку уваги,

спостережливості, кмітливості. Збільшення розумового навантаження змушує замислитися над тим, як підтримати в студентів інтерес до матеріалу, що вивчається, їх активність протягом усього року. Важливу роль тут можуть відіграти дидактичні ігри з будь-якого предмета. Проте, як показують спостереження й аналіз педагогічної літератури, донедавна гру використовували лише на заняттях гуртків, тематичних вечорах тощо, а можливості її застосування у навчальному процесі певною мірою недооцінювались.

Сучасна дидактика, звертаючись до ігрових форм навчання на заняттях, справедливо вбачає в них можливості ефективної взаємодії педагога й учнів, продуктивної форми їх спілкування з властивими їм елементами змагання, безпосередності.

Ідею змагання за бальною системою покладено в основу багатьох розважальних ігор, які ми із задоволенням дивимося по телебаченню: «КВК», «Що? Де? Коли?», «Щасливий випадок», «Поле чудес» та ін.

Гра – це творчість і водночас праця. У процесі гри в дітей виробляється звичка зосереджуватися, самостійно мислити, розвивається увага, прагнення до знань. Захопившись грою, діти не помічають, що навчаються: пізнають, запам'ятовують нове, орієнтуються в незвичайних ситуаціях, розвивають уяву, фантазію. Навіть найпасивніші діти включаються в гру з великим бажанням, докладаючи всіх зусиль, щоб не підвести товаришів.

Під час гри діти завжди дуже уважні, зосереджені й дисципліновані. Тому застосування на уроці дидактичних ігор та ігрових моментів робить процес навчання цікавішим, створює в дітей бадьорий робочий настрій, полегшує подолання труднощів у засвоєнні навчального матеріалу. Різноманітні ігрові дії, за допомогою яких розв'язується те чи те розумове завдання, підтримують і підсилюють інтерес дітей до навчального предмета. Гра – це могутній незамінний важіль розумового розвитку дитини.

Легких шляхів у науці немає. Педагогічна гра на уроці не самоціль, а засіб навчання й виховання. Її не можна плутати з розвагою, розглядати як заняття, від якого маємо втіху заради втіхи. Педагогічна гра – це вид перетворювальної творчої діяльності, тісно пов'язаний з іншими видами навчальної роботи.

Уже в самому терміні «навчально-педагогічна гра» відображено її педагогічну спрямованість, багатогранність її застосування. А тому найістотнішими для вчителя будь-якого предмета є, на наш погляд, такі питання:

а) визначення місця педагогічних ігор та ігрових ситуацій у системі інших видів діяльності на занятті;

б) доцільність використання їх на різних етапах вивчення різноманітного за характером навчального матеріалу;

в) розроблення методики проведення педагогічних ігор з урахуванням дидактичної мети уроку та рівня підготовленості студентів;

г) вимоги до змісту ігрової діяльності у світлі ідей розвивального навчання;

д) передбачення способів стимулювання студентів, заохочення у процесі гри тих, хто найбільше відзначився, а також підбадьорення відстаючих.

Гра – одна з найважливіших сфер життєдіяльності дитини, підлітка. Зливаючись з працею, навчанням, мистецтвом, спортом, вона забезпечує необхідні емоційні умови для всебічного гармонійного розвитку особистості. В руках викладача, вихователя вона стає інструментом виховання, що дає змогу якнайповніше враховувати вікові особливості дітей і підлітків, розвивати ініціативу й самодіяльність, створювати атмосферу свободи, творчого розкріпачення в колективі та умови для саморозвитку.

Гра – явище багатогранне, її можна розглядати як особливу форму існування всіх без винятку сторін життєдіяльності колективу. Ігрова діяльність – це особлива

сфера людської активності, в якій особистість не має жодної іншої мети, крім як мати втіху.

Природа створила дитячі ігри для всебічної підготовки до життя. Тому вони мають генетичний зв'язок з усіма видами діяльності людини і є специфічно дитячою формою і пізнання, і праці, і спілкування, і мистецтва, і спорту. Звідси й назви ігор: пізнавальні, інтелектуальні, будівельні, музичні, художні, рухливі, спортивні, комп'ютерні, гра-праця, гра-спілкування, ігри-драматизації.

Чому ж цей засіб так рідко використовують вчителі та викладачі педагогічних навчальних закладів? Головна причина, мабуть, у тому, що багато з них розглядають їх як дитячі забави, не варті уваги солідної освіченої людини. З дитинства люди звикають чути: «Досить гратися, час зайнятися серйозною справою», або: «Стомився працювати – піди пограйся». У такий спосіб у дитячій свідомості формується жорсткий стереотип: гра – це щось несерйозне, легковажне. Ми забуваємо, що гра – це той засіб, де виховання переходить у самовиховання.

Ще одна причина полягає в тому, що навчально-педагогічна гра потребує певних педагогічних зусиль, значного часу на її створення, підготовку й режисуру, методичної і педагогічної майстерності. Набагато простіше казати учням чи студентам: «Робити треба так!», «Повторіть за мною».

Однак не можна ігнорувати той факт, що молоді вчителі, які під час навчання у вищому педагогічному закладі брали участь у навчально-педагогічних іграх, краще підготовлені до творчої роботи в школі.

### **Особливості навчально-педагогічних ігор**

Свого часу М. Монтень слушно зауважив, що ігри дорослих та дітей – це різні ігри. Головна відмінність між ними полягає в тому, що в дорослих людей гра і праця – явища протилежні, в дітей вони часто поєднані.

У навчально-педагогічних іграх також обов'язково поєднуються гра, наукова ерудиція й праця викладача.

Насамперед чітко визначимо, що таке навчально-педагогічні ігри як одна з нових і активних форм навчання, їх роль і місце серед форм, використовуваних у практиці підготовки майбутніх учителів.

У спеціальній літературі, зокрема в працях А. А. Вербицького, Л. Г. Вишнякової, Р. Ф. Жукова, Ю. А. Кравченка, В. Ф. Комарова, В. І. Рибальського та інших, на нашу думку, невинновдано широко використовується термін «ділові ігри», причому часто для позначення форм навчання, що не мають з діловими іграми нічого спільного. Наприклад, Л. Г. Вишнякова дає таке визначення ділової гри: «Навчальна ділова гра з російської мови для студентів-філологів становить практичне заняття, що моделює різноманітні аспекти професійної діяльності тих, хто навчається, й забезпечує умови комплексного використання їхніх знань з методики викладання російської мови, вдосконалення російської мови в плані професійно-педагогічного спілкування та більш повне оволодіння російською мовою як предметом викладання». З цим визначенням можна цілком погодитись, за винятком одного — йому не підходить термін «ділова гра».

Оскільки за своєю сутністю й змістом ділові ігри є управлінськими, тобто пов'язані з організацією управління в різних галузях народного господарства, очевидно, що для системи педагогічних вищих навчальних закладів, які готують майбутніх учителів, найдоцільніша назва — навчально-педагогічні ігри. Цей специфічний термін охоплює ділові, організаційно-ділові ігри, пов'язані з керівництвом навчально-виховним процесом, рольові та інші навчальні ігри.

Навчально-педагогічна гра будь-якого виду являє собою практичну групову вправу з вироблення оптимальних рішень, застосування методів і прийомів у штучно створених

умовах, що відтворюють реальну обстановку чи психолого-педагогічну ситуацію на заняттях у школі та в міжособистісних стосунках. Учасники гри у процесі імітаційного моделювання занять, розв'язування проблемних і психолого-педагогічних ситуацій одержують нове конкретне уявлення про сутність своєї майбутньої діяльності, їх взаємодія в грі регламентується певними правилами, що відображають реальні умови й закономірності. У процесі гри студенти приймають низку варіантів рішень і методичних рекомендацій, вона динамічна й стисла за часом. Як результат виробляються оптимальні колективні рішення, освоюються ефективні методи і прийоми проведення уроків та виховних заходів.

У процесі гри в студента виникає мотив, суть якого полягає в тому, щоб успішно виконати взятую на себе роль, а це передусім означає успішне відтворення діяльності, до якої ця роль його зобов'язує. Відповідно до мотиву формується й мета пізнати систему дій, потрібну для успішного виконання цієї ролі. Таким чином, система дій у грі є метою пізнання і, як будь-яка мета, стає безпосереднім змістом свідомості студента. Проте значення навчально-педагогічної гри цим не вичерпується. Все, що може допомогти успішному виконанню ролі (знання, вміння, навички), має для студента особливе значення й усвідомлюється ним якісно інакше. Отже, головна мета гри – сприяти пізнанню й розвитку системи розумових дій, спрямованих на прийняття правильних рішень.

Вища педагогічна школа покликана озброювати майбутніх учителів методами наукового пізнання й дослідження системи психолого-педагогічних знань з метою розв'язання навчально-виховних завдань у ситуаціях повсякденної професійно-педагогічної діяльності. Тому величезного значення набуває навчання студентів основ прикладного педагогічного аналізу як одного з видів аналітичної педагогічної діяльності.



Розв'язуючи навчально-педагогічні задачі і психолого-педагогічні ситуації під час навчально-педагогічних ігор, студенти набувають професійних, інтелектуальних, емоційних якостей вчителя, в них формуються основи педагогічної майстерності. Отже, викладачі педагогічних навчальних закладів мають систематично застосовувати їх у навчальному процесі, послідовно сприяючи формуванню педагогічної культури майбутніх учителів.

### **Тама 3. Загальні відомості про навчально-педагогічні ігри**

В основу навчально-педагогічної гри покладено загально ігрові елементи: психолого-педагогічну проблему; наявність ролей; ситуацій, в яких відбувається їх реалізація; дії, якими реалізується роль; різноманітні ігрові предмети. Проте на відміну від інших ігор, наприклад розважальних, навчально-педагогічна гра має й специфічні, властиві лише цьому виду навчальної діяльності, ознаки, без яких гру не можна вважати навчально-педагогічною: моделювання умов, наближених до реальних, що імітують професійно-педагогічну діяльність; поетапний розвиток гри, внаслідок чого виконання завдань попереднього етапу впливає на перебіг наступного; наявність складних і конфліктних ситуацій; обов'язкову спільну діяльність учасників гри; опис психолого-педагогічної ситуації та об'єкта ігрового імітаційного моделювання; контроль ігрового часу; заздалегідь розроблену систему оцінок; правила, які регулюють перебіг гри; елементи змагання.

Розгляньмо якісні характеристики й особливості окремих навчально-педагогічних ігор, які найчастіше використовуються у навчальному процесі.

*Ділова гра* – це певною мірою імітація професійно-педагогічної діяльності, пов'язаної з управлінням навчально-виховним процесом. Такі ігри використовують для розвитку

творчого мислення й формування практичних умінь у керівництві школою, навчально-виховною роботою, для стимулювання й підвищення інтересу студентів до занять, активізації процесу оволодіння майбутньою професією.

Особливості ділових ігор:

по-перше, при використанні ділових ігор процес навчання максимально наближений до реальної практичної діяльності керівників закладів освіти. Будь-яка ділова гра є імітаційним методом навчання;

по-друге, ділова гра є ігровим методом навчання. Всі її учасники виконують певні ролі і відповідно до них приймають управлінські рішення;

по-третє, ділова гра є колективним методом навчання. В ділових іграх рішення виробляються колективно;

по-четверте, в ділових іграх спеціальними засобами створюється емоційний настрій гравців.

У процесі ділової гри на професійному рівні відбувається діалог, зіткнення різних думок та позицій, взаємна критика гіпотез і пропозицій, їх обґрунтування та зміцнення, що сприяє набуттю нових знань, уявлень, досвіду розв'язання педагогічних задач і психолого-педагогічних ситуацій. Отже, ділові ігри є засобом не лише імітації професійної діяльності, а й формування майбутнього керівника школи.

Останнім часом у педагогічній літературі ділові ігри стали називати організаційно-, або оперативно-діловими, що лише підкреслює їх значення в оволодінні методами управління навчально-виховним процесом та набутті досвіду прийняття оптимальних педагогічних рішень.

**Рольова гра** (простіша, ніж ділова) – імітаційна форма активного навчання, що потребує менших затрат часу на її розробку та впровадження, однак при розв'язанні психолого-педагогічних задач і ситуацій вона надзвичайно ефективна. Головна мета застосування цієї форми – розвиток у студентів аналітичних здібностей, прищеплення вмінь приймати правильні рішення в різних психолого-

педагогічних ситуаціях, зокрема пов'язаних з керівництвом навчально-виховним процесом. У процесі рольової гри розкривається особистість майбутнього педагога, виявляються його здібності й перспективи майбутньої педагогічної діяльності.

Характерні ознаки рольової гри:

- наявність психолого-педагогічної ситуації;
- наявність ролей;
- відмінність рольових цілей учасників гри, що виконують річні ролі;
- взаємодія учасників гри;
- наявність в ігрового колективу спільної мети;
- комунікабельність, тактовність, дружелюбність, готовність прийти на допомогу;
- багатоальтернативність рішень;
- наявність системи групового чи індивідуального оцінювання діяльності учасників гри;
- наявність керованого емоційного напруження.

*Дидактична гра* — творча форма навчання, виховання і розпитку студентів, школярів і дошкільників. Дидактичні ігри розвивають спостережливість, увагу, пам'ять, мислення, мову, сенсорну (чуттєву) орієнтацію, кмітливність, а тому їх можна використовувати під час викладання будь-якого предмета. Сучасна дидактика, звертаючись до ігрових форм навчання, справедливо вбачає в них можливості ефективної взаємодії педагогів і учнів, продуктивної форми їх спілкування з властивими їм елементами безпосередності й неудаваної цікавості. Дидактичні ігри мають також важливе значення для морально-професійної підготовки майбутнього вчителя, сприяючи розвитку цілеспрямованості, витримки, самостійності, виробленню вміння діяти відповідно до норм педагогічної культури. В терміні «дидактична гра» наголошується її педагогічна спрямованість, відображається багатогранність її застосування з урахуванням дидактичної мети заняття і рівня підготовленості студентів та учнів.

- Характерні ознаки дидактичної гри:

- моделювання ситуацій навчально-виховного характеру та прийняття навчально-педагогічних рішень;
- розподіл ролей між учасниками гри;
- різноманітність рольових цілей при виробленні рішення;
- взаємодія учасників гри, які виконують ті чи ті ролі;
- наявність спільної мети учасників гри;
- колективне вироблення рішень;
- багатоальтернативність рішень;
- наявність системи індивідуального чи групового оцінювання діяльності учасників гри.

Яскравим прикладом дидактичної гри є «Брейн-ринг» (від англ. brain — мозок та ring — місце боротьби і змагання) — нетрадиційна форма заохочення студентів до активізації процесу пізнання під час проведення проміжного або підсумкового контролю. Це інтелектуальне змагання між окремими групами або командами студентів за першочерговість та правильність надання відповіді з проблемних питань з того чи того предмета.

«Брейн-ринг» доцільно проводити у середині курсу після вивчення кількох тем дисципліни (бажано на останній парі). Тривалість гри — 2 год: вступ (виступ ведучого) — до 5 хв; ігровий час (3 тури по 15 хв) — 45 хв; 3 тайм-аути — до 20 хв; нагородження призерів та підбиття підсумків — до 15 хв.

Приміщення для проведення «Брейн-рингу» має бути обладнане відповідним чином: у центрі кімнати треба розмістити 2 столи, за якими можуть водночас працювати 5—8 студентів; між столами має бути вільний простір (не менше 12 м) для роботи ведучого та виступів команд у тайм-аутах; треба також розташувати додаткові столи та стільці для роботи журі, підготовки команд до виступу і для запрошених; в аудиторії має бути дошка, на якій висвітлюватимуться поточні результати змагання (у формі табло) та інші дидактичні й технічні засоби (електронний пристрій, що сигналізує першочерговість відповідей).

За підсумками опитування, проведеного В. М. Нагаєвим (м. Харків), у якому взяли участь 146 студентів, було визначено напрями вдосконалення цієї дидактичної гри й отримано кількісні показники відповідності вдосконалення форм і методів контролю щодо заохочення студентів до активізації пізнавальної діяльності.

Наведімо деякі результати цього опитування.

1. Чи сприяє «Брейн-ринг» розвитку творчих здібностей? (76 % – так, 14 % – ні, 10 % – не знаю).

2. Чи сприяє «Брейн-ринг» активізації процесу здобуття знань? (81 % – так, 14 % – ні, 5 % – не знаю).

3. Чи доцільно використовувати «Брейн-ринг» як нетрадиційну форму контролю знань замість атестації? (86 % – так, 9 % – ні, 5 % – не знаю).

4. Чи можна вважати «Брейн-ринг» корисним дидактичним і виховним елементом навчальної діяльності? (90 % – так, 5 % – ні, 5 % – не знаю).

5. Якщо після закінчення університету вам довелося б працювати викладачем, чи застосовували б ви дидактичну гру «Брейн-ринг» у навчальному процесі? (67 % – так, 19 % – ні, 14 % – не знаю).

Загалом за підсумками опитування отримано 74,3 % позитивних оцінок, 14,7 негативних, 11,0 % респондентів не визначилися.

**Аналіз конкретних психолого-педагогічних ситуацій** є інструментом дослідження певної проблеми, оцінки й вибору рішень, навчання і виховання. Цінність цього методу полягає насамперед у поєднанні простоти в організації заняття з ефективністю результатів. У процесі розв'язання конкретної навчальної ситуації студенти спираються на здобуті в інституті знання й використовують власний досвід, набутий під час безперервної і навчально-педагогічної практики.

**Аналіз інцидентів**, тобто найскладніших конфліктних випадків навчально-виховного характеру – одна з форм розв'язання навчально-педагогічних задач, якій передують

одержання студентами первинної інформації про складну проблему або психолого-педагогічну ситуацію у вигляді опису події. Ця форма, крім розвитку вмінь і навичок прийняття рішень, допомагає майбутньому вчителю раціонально використовувати інформацію в умовах, наближених до реальної практичної діяльності.

**Розв'язання педагогічних задач** – це, передусім, творча діяльність, спрямована на реалізацію низки навчально-виховних проблем. Педагогічна задача – дійовий засіб активізації пізнавальної діяльності студентів, удосконалення таких розумових операцій, як синтез, аналіз, узагальнення, доведення, формування педагогічних умінь і навичок. Розв'язання такої задачі передбачає самостійну роботу студентів з науковою літературою, що, у свою чергу, сприяє формуванню в них професійних інтересів, творчого підходу до навчально-виховних проблем, готовності до педагогічної праці. Педагогічні задачі можуть охоплювати широке коло питань, які вчитель зобов'язаний розв'язувати у своїй практичній діяльності.

Постійне розв'язування педагогічних задач стимулює розвиток у майбутніх учителів винахідливості, ініціативи, впевненості у власних силах; допомагає виробляти вміння оперувати набутими знаннями в конкретних ситуаціях, планувати педагогічні дії, передбачати їх наслідки, оцінювати значущість; сприяє вдосконаленню навичок самоаналізу, самоконтролю й самооцінки.

**Мозковий шторм** – розв'язання невідкладних психолого-педагогічних ситуацій, що виникають на уроках і під час колективних та індивідуальних виховних заходів. Особливістю цієї форми є те, що для розв'язання проблеми мікрогрупам студентів надається одна хвилина, а потім під час загальної дискусії виробляється найоптимальніше рішення.

**Ігрове проектування** – розробка студентами рекомендацій, планів і заходів навчально-виховного характеру. Для цього студентів поділяють на групи з 3–5 осіб. Кожна з них розробляє свої варіанти проектів тих чи

тих документів з попереднім їх рецензуванням, а потім захищає їх під час загальної дискусії на імітованому засіданні методичного об'єднання вчителів або педагогічної ради школи.

Використання цього виду гри значною мірою заохочує студентів до вивчення складних тем з педагогіки, методики виховної роботи й методики викладання предметів, сприяє підвищенню результативності навчання, наближаючи його до умов реальної навчально-педагогічної діяльності.

Згадані форми навчання різняться між собою певними ознаками, мають своє призначення й конкретну галузь застосування. Тільки в результаті їх поєднання можна активізувати процес підготовки майбутніх учителів та організаторів навчально-виховної роботи у школі.

**Мета педагогічних ігор** – формування у студентів уміння вже під час навчання у вищому навчальному закладі поєднувати теоретичні знання з практичною діяльністю. Оволодіти потрібними знаннями, вміннями та навичками студент зможе лише тоді, коли сам достатньою мірою виявлятиме до них інтерес і докладатиме належні зусилля. Цей процес активізується за умови поєднання теоретичних знань, здобутих на лекціях, семінарах і самостійно, з розв'язанням конкретних педагогічних задач та психолого-педагогічних ситуацій. Отже, застосування набутих знань не відкладається на тривалий термін (яким чимало студентів вважають час навчання в університеті), а відбувається відразу ж – у процесі розв'язання різноманітних психолого-педагогічних ситуацій.

Як студент виявлятиме себе у навчально-педагогічних іграх, таким він здебільшого буде й у самостійній педагогічній діяльності. Тому з великою впевненістю можна твердити, що професійні вміння і педагогічне мислення майбутніх учителів можна й потрібно розвивати за допомогою навчальних ігор.

Якщо студенти знатимуть, що вивчення значної частини тем завершуватиметься навчально-педагогічною грою, в якій

вони мають виявити не лише свої знання, а й уміння, що їм треба буде доводити свою професійну компетентність колегам, вони відповідальніше ставитимуться до систематичного вивчення всіх психолого-педагогічних дисциплін. Будь-яка навчально-педагогічна гра потребує від її учасників глибоких знань не тільки конкретної теми, а й курсів педагогіки і психології, методики виховної роботи й основ педагогічної майстерності; врахування всієї сукупності умов і чинників, що відіграють ту чи ту роль у навчально-виховному процесі, виховних впливів школи і сім'ї, трудових колективів та громадськості. Кожна педагогічна ситуація може мати багато варіантів розв'язання. Тому оптимізація процесу гри полягає у мінімальних затратах часу при максимальних результатах педагогічної діяльності.

Отже, на нашу думку, навчально-педагогічні ігри варто застосовувати на всіх практичних заняттях з української мови.

Надзвичайно велике значення для формування у майбутніх учителів таких умінь і навичок має застосування у навчальному процесі спеціально розробленої системи ігор з аналізу й розв'язання певних ситуацій з кожної теми курсу української мови.

У процесі розгляду конкретних ситуацій студенти поступово відхиляють чимало традиційних підходів до розв'язання завдань, замінюючи їх новою системою методів та прийомів навчально-виховної роботи. Дещо іншого характеру набувають погляди студентів на свою майбутню діяльність: вони вчаться робити те, чого не вміли раніше, стають впевненішими у власних силах, вважають себе достатньо підготовленими до ефективної професійної і громадсько-політичної діяльності.

У процесі підготовки у вищому навчальному закладі навчально-педагогічні ігри є одним із засобів здійснення міжпредметних зв'язків, оскільки потребують використання



на заняттях з педагогіки систематизованих знань, набутих під час вивчення суспільних дисциплін, психології і логіки.

Використання навчальних ігор сприяє зменшенню труднощів адаптаційного періоду у професійній діяльності молодих учителів, набуттю навичок та умінь творчого підходу до виконання педагогічних функцій.

### **Психологічні проблеми**

Останнім часом мотивацію студентів до навчання у вищій школі, зокрема педагогічній, не можна назвати високою. І лекції, і практичні заняття, і семінари з емоційного погляду проходять досить сухо і, як правило, не захоплюють студента, не хвилюють його до глибини душі. Спрацьовує стереотипна настанова, що навчання потрібне лише для складання іспитів і заліків або принаймні «на майбутнє». Результати навчання на всіх рівнях підготовки кадрів не відповідають вимогам сучасного суспільства. І якщо «благополучні показники успішності» ще можуть заспокоїти деяких адміністраторів, то неспроможність багатьох дипломованих спеціалістів розв'язувати фахові завдання, часто зовсім нескладні, не залишає жодних сумнівів у справжній якості їхньої підготовки. Результати досліджень у загальноосвітніх школах переконливо доводять, що викладачам педагогічних навчальних закладів марно сподіватися на високий інтелектуальний потенціал їхніх майбутніх студентів.

Проте вимоги суспільства і держави до професійної освіти однозначні: хорошими спеціалістами мають бути всі випускники професійної школи. До вчителів ця вимога пред'являється з особливою гостротою.

Форми і методи активного навчання, в тому числі навчальні ігри, значною мірою вирівнюють інтелектуальні можливості студентів, мають не тільки важливе дидактичне,

а й психологічне значення, допомагаючи їм самоутвердитися, усвідомити власні сили і можливості.

І якщо дидактична перевага ігор – максимально наближена до реальних умов імітація професійної діяльності – незаперечна, то психологічний аспект ігрового моделювання у навчанні вивчено ще недостатньо. Тут важливо з'ясувати низку психологічних параметрів: мотивацію студента до навчання в умовах навчальної гри; психологічний стан викладача-методиста під час підготовки і розбору ігор; психологічні проблеми керівників вищих навчальних закладів, які стали перед вибором: упроваджувати нові методи навчання в практику чи ні. Розгляньмо їх докладніше.

Досвід показує, що далеко не всі викладачі, навіть з високим рівнем професійно-педагогічної підготовки, здатні перебудувати своє мислення для створення гри. У цьому психологічний парадокс: створити навчально-педагогічну гру важко не через брак інформації, а через труднощі перебудови мислення. Водночас готовою грою може скористатися кожний.

Студентам, які звикли до описової інформації у підручниках і конспектах лекцій і детального її переказу на семінарських і практичних заняттях, також спочатку важко психологічно й інтелектуально налаштуватися на нову форму проведення занять, навіть якщо їх заздалегідь про це попередити. Отже, перше реальне уявлення про гру вони отримують лише у процесі самої гри. Однак до наступних ігор студенти вже готуються сумлінніше.

Щоб подолати цей психологічний бар'єр, треба зовсім по-іншому читати лекції, проводити семінари й практичні заняття – в тому ключі, в якому проводиться дидактична гра. У процесі традиційних занять нам ніколи не доводилося спостерігати ні в учнів, ні в студентів такого «запалу пристрастей», як під час навчальної гри. Аналогічний емоційний стан під час ігор виникає й у вчителів, викладачів, керівників шкіл.

Це можна пояснити тим, що з перших хвилин гри кожний її учасник прагне показати себе найбільш професійно грамотним і авторитетним. Застосовувана в розроблених нами іграх методика модифікованого мозкового штурму зумовлює таке емоційне напруження, що учасники гри забувають про все, повністю віддаючись грі. Хіба можливе щось подібне на традиційному занятті?

Ще один психологічний нюанс, який потребує від викладача активних дій – проблема лідерів академічної групи. Досвід показує, що в будь-якій грі з перших же хвилин з'являються один-два лідери, які подавляють решту учасників. Нейтралізувати це явище можна різними засобами. Наприклад, прилюдно похвалити лідера і, як заохочення, вивести його з гри, призначивши консультантом. Однак після цього емоційний запал та інтелектуальний рівень гри знижуються. Ще один висновок – не має вирішального значення, у кого навчаються студенти під час гри – викладача чи свого товариша-лідера. Таке навчання може бути навіть ефективнішим, адже лідер є взірцем, гідним наслідування.

Підбиваючи підсумки цього короткого огляду слід наголосити, що під час навчальних ігор:

1) зникають соціальне становище, посада, яку обіймає учасник гри, вік і виявляються професійно-педагогічні ознаки особистості викладача;

2) учасник гри діє і говорить відповідно до визначеної мети, розуміння своєї ролі у розв'язанні конкретної психолого-педагогічної ситуації, на рівні своєї педагогічної культури і педагогічної майстерності;

3) беручи участь у грі, майбутній учитель набуває практичних умінь і навичок розв'язування простих і складних завдань.

## Тема 4. Інтелектуальні ігри на заняттях української мови

### АНАГРАМА

#### **Методична цінність**

Цінність гри полягає в тому, що за її допомогою тренується увага студентів, зосередженість, наполегливість, глибше засвоюються закони словотвору, орфоєпії й правопису.

#### **Методика гри**

Викладач пропонує студентам слова, із яких треба утворити нові шляхом перекомбінування літер, складів. За кожне правильно утворене слово гравці одержують по одному балу, які потім сумуються і дають остаточний результат оцінювання.

#### **Тексти для завдання до теми «Словотвір»**

*I варіант.* Зерно (резон), піон (поні), актор (токарь), ракета (каре́та), краб (бра́к), ранок (Коран), клапан (планка), волос (слово), касир (рисак), голова (волога), зірка (різка).

*II варіант.* Сокіл (лісок), наказ (казан), банка (кабан), шарф (фарш), норма (роман), попіл (поліп), масло (смола), насос (сосна), пошта (поташ), чумак (кучма), жало (ложа).

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

### АНТИСУРЖИК

#### **Методична цінність**

Завдання сприяє виробленню у студентів поняття нормативного мовлення, розуміння обов'язкового дотримання вимоги чистого, незасміченого чужорідними елементами мовлення, привчає бути уважними в мовленнєвій діяльності, автоматично розмежовувати

елементи різних мов, а також виховує наполегливість, зосередженість, старанність студентів.

### **Методика гри**

Викладач пропонує студентам надруковані тексти, до яких внесено зміни шляхом їхньої «суржикізації», тобто такого їх перетворення, яке наповнює текст невластивими для української мови елементами, породженими тісною взаємодією нашої мови з російською і невмінням розрізняти форми обох цих мов. Завдання гравців полягатиме не тільки в «очищенні» тексту від суржикових елементів, а й у розробці супровідних пояснень, які з'ясовуватимуть, чому не можна так сказати й написати. Перемагає у грі той з-поміж студентів, хто швидше й правильно виконає завдання.

### **Тексти для гри**

#### **Тексти для завдання до теми «Лексикологія»**

##### *Текст № 1*

Від чрезмірного перебування на сонці можна получить не лише сонячний ожог, а й серйознішу болезнь. Крім того, що посилюється процес старіння кожи і з'являються глибокі морщини, ультрафіолетові лучі можуть стимулювати також виникнення злоякісної опухолі меланоми. Лікарі не радять загоряти людям, які страждають на гіпертонію, недокрів'я, сахарний діабет, туберкульоз, неврастенію та невроз. Не стоїть також підставляти під яскраві жагучі лучі ноги, якщо на них уже помітні венозні узли. А загалом, повні люди чутливіші до підвищеної дози сонячного опромінення, а жінки, як утверждають лікарі, легше переносять сонце, ніж чоловіки (*З газети*).

##### *Текст № 2*

Психологи б'ють тривогу. І є від чого. Майбутні країни – діти – мають усі шанси стати не сильними й упевненими в собі людьми, а ізніженими дітваками, ладними впасти в обморок від любої царапини. Оказується, що чрезмірна

турбота про безпеку дітей загрожує обернутися серйозною проблемою, ім'я якій – відсутність необхідного ризику. А головним істочником небезпеки оголошено дитячі площадки. Коли люба з матерів подивиться на сучасну відкриту площадку, її душа буде спокійною. Ніякої небезпеки. Але в цьому й полягає «проблема». На думку психологів, нормальній дитині треба дати простор, щоб казиритися і пригати через прип'ятствія. Нехай при цьому ваш ненаглядний нащадок наб'є собі шишку. Зате навчиться осознати ступінь ризику й не бути ніжинкою.

У сучасній Норвегії дитячі площадки схожі на армійську полосу преп'ятствій, школярів навчають користуватися ножем, розводити багаття в лісі, побудувати шалаш чи приготувати обід. А от в інших європейських країнах приходитьс я визнавати, що національні стандарти забезпечення безпеки дітей оказались чрезмірно консервативними (*3 газети*).

### *Текст № 3*

Пословиця про те, що велика кількість інформації призводить до передчасного старіння оказалась вірною. Американські учоні определили, що багато думати справді вредно для здоров'я. До сьогодні считалося, що глюкоза, необхідна для нормальної активності, поступає насамперед у мозг, а вже потім у другі органи. Однак учоні університету Іллінойс прийшли до виводу, що це не зовсім так. Дослідження проводилися на лабораторних кривах, і їхні результати вказалися доволі несподіваними. У стані покою глюкоза поступила в мозг крива традиційним шляхом, але коли гризуна помістили в лабіринт і звіряті прийшлося думати про те, у яку сторону йти, щоб вибратися, картина склалася дещо інша. Мозг крива через деякий час оказався, образно кажучи, «висушеним», і глюкоза до нього практично не поступала. Учоні збираються продовжити експерименти у цій області і вияснити, наскільки ізбиточна розумова діяльність негативно впливає на мозг (*3 газети*).

#### *Текст № 4*

Американські вчені після довгих досліджень дійшли висновку: якщо людина часто думає про щось погане, вона починає чаще хворіти. Оказалося, негативна активність мозку безпосередньо пов'язана з послабленням імунітету. Такий висновок було зроблено після опиту з 50 добровольцями, яким пропонували згадати одне з подій власного життя, яке або принесло їм найбільшу радість, або розстроїло, налякало чи розізлило їх. Потім кожному з підопитних вводили вакцину проти грипу. З'ясувалося, що на тих, хто думав про негатив, вакцина здійснювала найменший вплив, а на тих, хто настроювався на добро, – навпаки. Отже, наше мислення впливає на тіло, емоції тісно пов'язані з системами, що визначають здоров'я (*З газети*).

#### *Текст № 5*

Наукою доведено, що тривале сидіння перед екраном знижує інтерес до життя, погіршує інтелект і підвищує навіюваність. Лишні години перед телевізором можуть змінити вашу лексику в гіршу сторону (мовлення стане шаблонним і неживим) і знизити роботоспособність. А постійне облучення, що походить від кінескопа, призводить до істощення нервової системи і соматичних порушень, адже не кожному по кишені телевізори нового покоління, які хоч якось захищають (*З газети*).

## **АСИНДЕТОН**

### **Методична цінність**

Гра сприяє практичному засвоєнню студентами законів побудови речень, відомостей про сполучник та його функції в мовленні, привчає виористовувати на практиці здобуті лінгвістичні знання, розвиває мислення й увагу, волю й цілеспрямованість, спонукає студентів прискорювати темп виконання навчальних дій.

### **Методика гри**

Викладач пропонує студентам тексти, складені з речень, у яких пропущено сполучники (у перекладі з давньогрецької мови «асиндетон» – безсполучниковість). Завдання гравців – правильно і швидко відновити пропущені сполучники. Перемога дістається тому гравцеві, який першим виконує завдання. Час гри може обмежуватися, також сама гра може тривати до першого виконання завдання.

### **Тексти для гри до теми «Складнопірядне речення»**

#### *Текст № 1*

Річки за літо так попересихали, ... бранці переходили через них, не замочивши ступні. ... частіше зустрічалися ліси ... пишні гаї горіхів, кизилу ... тамариску, сповитих пишним клематисом в клоччі білясто-сірого пуху. Ящірки перелякано кидалися з-під ніг ... гинули під кінськими копитами. Одні були зелені, ...малахит, інші – ... бронза.

Зникали тополі, ... так болісно нагадували бранцям рідні села ... хутори. Замість них струнками обелісками здіймалися в небо чорно-зелені кипариси: ... здавалося, ... їх легкі силуети підказали мусульманським зодчим контури мінаретів.

Частіше зустрічалися аули. Тепер вони вже не вражали мовчазною порожнечею. Навколо них здіймалися пишні сади ... виноградники, плантації кафанадюбеку – найкращих кримських тютюнів. По шляхах рипіли вози ... мажари, дріботіли маленькі вухасті ослики з величезними кошами городини, запашних динь ... малахітово-зелених кавунів. В аулах чути було сміх, пісні, музику. Білобороді діди



сиділи на галерейках маленьких кав'ярень, смоктали своє наргіле... зацікавлено дивилися на незліченні юрби невільників, ... струміли повз них неосяжним потоком.

Життя буяло навколо них, ... щодня. Шевці шили просто неба чепурні жіночі папучі ... мешти, крамарі торгували, ковалі кували лемеші ... різний нескладний сільськогосподарський реманент... (Т. Зінаїда).

### *Текст № 2*

Знав старий, співати ... розповідати. Не один раз сходив він з кінця в кінець не сам лише рідний край, Крим ... Туреччину. Розмовляв він татарською мовою, розумів турецьку. На все надивився старий протягом свого довгого віку. ... для кожного скрізь находив він належне слово. Знав він, ... промкнутися в башівські палаци, розповідав він їм барвисті ... фантастичні легенди... казки, ... сам придивлявся до всього, намагався довідатись ... добре зятимити, ... хто страждає в неволі, подавав про них звістку на батьківщину, допомагав викупити з неволі. Посполитим співав він про сувору селянську долю, про жорстоких панів ... посесорів, про важку панщину на чужих, политих їх кров'ю ... потом ланах, закликав їх до боротьби за свободу, за землю. ... загартованим в боях козакам співав він думи про далекі походи, ... кожен бій, кожна сутички обарвлювалася яскравим серпанком романтики, ... кожен козак перетворювався на легендарного лицаря, визволителя бідних невільників, борця за волю ... рідну землю – героя, ... нема рівного в світі. Щедро платили кобзарям за їхні пісні любов'ю ... пошаною народною, ... йшов кобзар далі, кожному несучи радість і надію на краще майбутнє.

... тепер, сидячи перед нареченою ватажка ... козацького гетьмана, відшукав він для неї запашні ... барвисті слова, ... потішити жіноче закохане серце (Т. Зінаїда).

## **ЛІНГВІСТИЧНИЙ ФЕЄРВЕРК**

### **Методична цінність**

Гра сприяє кращому, засвоєнню студентами правил розташування слів у реченні, розвиває увагу й спостережливість, уміння аналізувати мовний матеріал, збагачує словниковий запас і тренує мовленнєву пам'ять. Гра також учить студентів діяти швидко й цілеспрямовано, ощадливо використовувати час й інтелектуальні зусилля.

### **Методика гри**

Викладач пропонує студентам (індивідуально, за групами чи командами) аркуші з реченнями, елементи яких розташовано в довільному порядку, хаотично, за принципом вибуху. Завдання: відновити якнайточніше поняття або речення у первісному вигляді. Виграє той, хто виконає завдання першим.

### **Завдання**

Гра використовується в кількох варіантах. Матеріалом для «Лінгвістичних феєрверків» можуть слугувати визначення певних мовознавчих термінів.

### **До теми «Активна і пасивна лексика сучасної української мови»**

- 1) Пароніми – за/складом/за але/різні/слова звуковим/це і значенням/близькі/вимовою.
- 2) Омоніми – різні/але/ написанням/однакові/це/і/звучанням/значенням за/слова/за.
- 3) Антоніми – Поняття/протилежним/виражають/ слова/несумісні/з що/це/значенням.
- 4) Синоніми – те/або/значенням/ слова/саме/тотожні/це/близькі/по-різному/які поняття/називають/за.
- 5) Професіоналізми – групи/мовленню/слова/професійно і/це/властиві/словосполучення/та певної/людей.

- 6) Діалектизми – територією/діалекту/поширення/певного/це/обмежується/яких/слова.
- 7) Історизми – активного/позначувані/які/зникли/те/це/з/що/поняття/вийшли/і/вжитку/слова/ними/реалії/через.
- 8) Архаїзми – замінили/що більш/що/називання/активного/це/те/виявилися/їх/для/самих/вийшли/понять/вжитку/лексемі/слова/які/реалій/через/тих/і/придатними/з.
- 9) Екзотизми – народу/які/називають/реалії/слова/й/поняття/це/життя/певного.
- 10) Інтернаціоналізми – разом/зберігають/мовах/тотожність/спільні/звучання/тим/й/це/близькість/і значення/в/які/багатьох/вживаються/із/не/споріднених/слова.

2. Матеріалом для «Лінгвістичних феєрверків» можуть слугувати приказки і прислів'я.

### До теми «Складне речення»

- 1) Породив/а/о/той/батько/що/не/той спорядив.
- 2) Злякаються/доброго/діти/не/і/послухають/а/лихі/добрі/слова/дрючка.
- 3) Молоде/вчи/мале гни/поки/дерево/дитя/поки.
- 4) Батька/науку/руку/за/й/у/цілуй/матір.
- 5) Годуєш/навчиш/учи/бо/годуватиме/вже/тоді/як/сина/як/тебе/не!
- 6) Сам/люди/шануй/тебе/і/себе/шануватимуть.
- 7) Уздовж/не лежало/б/поможеться/було/як вже/поперек/як/учити лавки/а/то/лягло.
- 8) Батькам/злі кінець/батькам/а/добрі/вінець/діти/діти.
- 9) Прогайнує/сам/залишай/усе/розумному/збирай/а/наживе/не/синові/не/дурному.

3. Матеріалом для «Лінгвістичних феєрверків» можуть бути вислови видатних людей.

## До теми «Активна і пасивна лексика сучасної української мови»

- 1) а/праці/бездіяльності/Воля/–/в/квітне/в/неволя.
- 2) мети/Якщо/не/слово/має/безплідне/воно.
- 3) народі/народу/байдужих/трагічніша/Чим/«я»/в/доля/більше/тим.
- 4) глупоті/вибачити/хто/кривдив/Май/по/тому/відвагу/тебе.
- 5) обороняти/примножувати/свої мудро/їх/Найкращий/це/скарби/спосіб.
- 6) любов'ю/народ/синів/до/Могутній/який/вітчизни/той/має/об'єднаних.
- 7) тим/вільніша/Чим/самодисциплінованіша/людина/вона.
- 8) невдач/ставиться/дисципліни/життєвих/до/той/жертвою/з неважливо стає/Хто.
- 9) Дорогу/відвагою/відважних/відвага/не/не/Н/у/і/потрібна/живи/вирушай/де/ володіючи/там/працюю.
- 10) Хочеться бути/до такою/Любов/право/їй/вітчизни/якою/має.

4. Матеріалом для «Лінгвістичних феєрверків» можуть слугувати звичайні речення різних типів.

### До теми «Складне речення»

- 1) тобі/палає/здолає/В/чар/небесних/співця/ніколи/не/і/світ-лих/горить/в/примар/божественних/зло/тобі/огонь.
- 2) я/килим/схилив/квітами/тислаперша/рясний/Сьогодні/і/серце/зміна/проснувшись/подихом/коліна/на/з/весни.
- 3) шумлять/владасть/гілки/привітнії/зимова/квіти/і/зв'ялила/Не/літнії.
- 4) новий/акорди/дає/то життєвий/їхній/гордий/то жаль/настрій/минулий/біжать/Дрижать/серцеві/п оклик/і/живі.
- 5) завмерли/біжать/щастя/Дивні/десь/чисті/перли/грози/і/дрижать/в/як/сльози/стихли/гімни/зникли/наче/згадках.

- 6) журбі/він/вибачить/сам/не/юрбі/духу/Поет/не/безкарно  
/в/ні/в/стисках/муки/але/ж/страждань/своїх/стратить/марно/  
ні.
- 7) тьмою/думка/в/зроблених/в/блисках/без/стисках/яскра-  
вих/кайданів/перепонів/Там/не/горить/тліє/законів.
- 8) втіха/Бризки/всім/зла/лиха/іцастя/ллються/разом/з/добра  
/і/джерела/та/одкрита/й/ріки/не/з'ясувань.
- 9) Вітер/в/силі/виступає/з/валунами/далеко/ходить/грає/  
буйній/хвиля/  
злившись/скелях/море/крає/свище/рве/і/в/бурунами/а.
- 10) Мов/сміліш/глянули/дужі/сколихнулись/позбавлені/по-  
луди/груди/і/юнацькі/очі/веселіш.

## **ЛІНГВОДВОБІЙ**

### **Методична цінність**

Гра формує важливі особистісні риси студентів: наполегливість, цілеспрямованість, самостійність, самоконтроль, прагнення до самовдосконалення, а також розвиває «внутрішній годинник» – уміння ощадливо використовувати час; гра дає змогу повторити важливі розділи курсу рідної мови, розвиває лінгвістичне мислення студентів.

### **Методика гри**

Гра проходить у три етапи. На першому кожна пара студентів, яка вступатиме в лінгвістичний двобій, одержує й виконує завдання, сформульовані викладачем. На другому етапі «лінгвобійці» одержують формулювання завдань, а самі мають дібрати матеріал до цих формулювань (найскладніший, бо ці завдання виконуватиме суперник). На третьому етапі, навпаки, студенти одержують лінгвістичний матеріал (слова, словосполучення, речення, тексти), до якого мають сформулювати завдання для суперників. Після обміну картками учасники гри

виконують завдання. Переможець кожного з етапів двоюродно одержує 1 бал, той, хто за підсумками трьох етапів одержує перемогу в «Лінгводвобої», відзначається найвищим балом.

## **Завдання до теми «Відокремлені члени речення»**

### **I етап: виконують двоє студенти**

Знайдіть у наведених реченнях відокремлені члени.

- 1) Як тихо... Каштановий квіт, рожевий, торкається серця.
- 2) Так темно, так солодко в'януть будинки, покошені сном.
- 3) Зав'язавши звично респіратор, зі свічею в золотих руках, ходить між могилами Оранта, Сина убієнного шука.

*(З тв. І. Жиленко)*

### **II етап**

Наведені речення перебудуйте так, щоб вийшли речення з відокремленими членами.

### **III етап**

Студенти одержують лінгвістичний матеріал, до якого формулюють завдання, потім обмінюються картками з суперниками і виконують запропоноване ними.

#### **Для першого учасника**

- 1) Ось він, довгожданий дощ (як з решета!) заливає душу, всю в сльозах *(В. Стус)*.
- 10) І горді шаблони зорали червону ніч, засіявши волю і кров'ю поливши волю! *(І. Жиленко)*
- 11) Хай нерухомо ми стоїм, чекаючи страшного знаку, так сотня крізь гарматний дим, готується зустріть атаку,

просвердлюючи зором вдаль і нашорошуючи ухо, аж заговорить люта сталь і завирує завірюха (Є. Маланюк).

### Для другого учасника

- 1) Осінь малює стежки, позичивши фарб у Тебе, очі Твої, золоті жуки, спливають промінням з неба.
- 2) Осінь співає псалом, позичивши в Тебе натхнення, в ніжність Твоїх долонь сліз складаю жмені.
- 3) Надходить самота, важка й жорстка, і давить душу, як безсонна ніч.

(З тв. Н. Лівницької-Холодної)

### До теми «Складнопідрядне речення»

#### I етап

Спишіть речення, ставлячи потрібні розділові знаки; визначте вид підрядних речень.

- 1) Снились пелюстки як діти безгрішні рож що розквітли вночі в садках і краплі дощу великі як вишні що спливали радістю по щоках (Н. Лівницька-Холодна).
- 2) Натхнення втіху чую і тоді коли учусь у давнього митця (П. Филипович).
- 3) У словах ні іржі ні лжі не любить мова жива бо мова це пісня душі покладена на слова (Д. Білоус)

#### II етап

Складіть складнопідрядні речення, додаючи до наведених речень підрядні означальні частини.

#### III етап

### Для першого учасника

- 1) Коли забув ти рідну мову, біднієш духом ти щодня (*Д. Білоус*).
- 2) Нашу мову в час горя-біди, не одної тяжкої навали, не на те рятували діди, щоб онуки її забували (*Д. Білоус*).
- 3) Якщо в нашій безталанній мові набереться двісті тисяч слів, то за кожне українське слово вже поклали сто голів (*П. Глазовий*).

### **Для другого учасника**

- 1) Осінь – то вогневий птах, що, майнувши злотоплонним крилом, сконає, спаленіє доценту (*Г. Михайличенко*).
- 2) На нашій високій, палкій любові, на праці, на битві, на лагіднім нашім слові стоять Україні – допоки стоїть земля! (*І. Жиленко*)
- 3) А хто від правди ступить на півметра, – душа у нього сіра й напівмертва (*Л. Костенко*).

### **До теми «Типи й форми вираження присудка»**

#### **I етап**

Виділіть у наведених реченнях присудки і з'ясуйте їх типи і форми вираження.

- 1) Наче море в краях полудневих, зеленіють зелені сади, білий цвіт на деревах вишневих – наче шум весняної води.
- 2) Хочеш птахом в небо знятись? Що ж! На колесо ставай: будеш соколом зніматись, щастям сповнений край.
- 3) О слово, будь мечем моїм! Ні, сонцем стань, вгорі спинися, осяй мій край і розлетися дощами судними над ним.
- 4) Воля в житті найдорожча, але мені ти миліш: сам я приборкав би крила, тінню твоєю я б став.
- 5) Хотів би вітром південним стати, щоб під вікном твоїм вічно ридати.

*(З творів Олександра Олеся)*

#### **II етап**



Напишіть подані речення (п'ять) в такому порядку: речення з простим дієслівним присудком, вираженим одиничним дієсловом; речення з простим дієслівним присудком, вираженим фразеологічним зворотом; речення зі складеним дієслівним присудком з допоміжним модальним дієсловом; речення зі складеним іменним присудком, У якому іменна частина виражена числівником; речення зі складеним іменним присудком, вираженим іменником у називному відмінку з нульовою зв'язкою.

### III етап

#### Для першого учасника

- 1) Народна пам'ять їх ніколи не забуде, і доки житиме народ, їх світлий образ сонцем буде і в день весни, і в ніч негод.
- 2) З криком будеш ти літати то на гору, то з гори, – хай попробують догнати тебе вихори й вітри.
- 3) З тобою жити на одній землі – яке велике щастя!  
*(З творів Олександра Олеся)*

#### Для другого учасника

- 1) Люблю! Як в перший раз, люблю, хоч це любов моя остання, але вона – як день в маю, як пташки перше щебетання.
- 2) І як ви можете тут жити, серед безлюдних цих пустель, промінням серця свого гріти граніт холодний мертвих скель?
- 3) Осяяним усмішкою твоєю бути – яке велике щастя!  
*(З творів Олександра Олеся)*

## До теми «Фразеологія»

### I етап

Знайдіть у наведених реченнях фразеологізми й поясніть їхні значення.

- 1) А він жив далі, гриз граніт науки, чогось прагнув, про щось мріяв.
- 2) Однаково ввижалася йому Азія мало не землею обітованою, бо там була Юлія, була й прибула і повинна прибути.
- 3) А в Європі людей шаткували, як капусту.
- 4) – Що з тобою? Ти ж як з хреста знятий! Хворий? Голодний?
- 5) Ціла держава, двадцять мільйонів матерів, удів, коханих, без надії сподіваючись, ждали, вірили у повернення своїх найдорожчих.

*(З творів П. Загребельного)*

### II етап

Наведені фразеологізми запишіть у такому порядку: фразеологізми з народного мовлення, фразеологізми античної доби, фразеологізми з Біблії, вислови видатних людей, професійно-технічні вислови, переклади іншомовних ідіом.

П'яте колесо до воза, сім разів відмір, давати задній хід, блудний син, око за око, цей номер не пройде, Содом і Гоморра, аріаднина нитка, воскресіння з мертвих, як горох при дорозі, камінь спотикання, криваве вино, орати тугу, з корабля на бал, зайва людина, розтікатися мислю по дереву, улюбленець муз і грацій, гарматне м'ясо, час – гроші, холодна війна, вільний світ, любов і ненависть, підніматися на ноги, бути не в своїй тарілці, дивитися крізь пальці, спляча красуня, дядечко Сем, суд Лінча, цап відбування, кромішна тьма, обітована земля, не святі горшки ліплять, випити чашу до дна, танцювати під чинось дудку, золота

молодь, річ у собі, лицар без страху і догани, бути чи не бути, віч-на-віч, ні в тин ні в ворота, кішки на душі шкребуть, віддати Богові душу, не до речі, не годиться в підметки.

### **III етап**

#### **Для першого учасника**

- 1)– Ти вже встиг закинути свої сіті в коридори влади і вловити цю золоту рибку?
- 2) Начальство не квапилося ступати на килими, вимотувало кишки й жили в запопадливих служак.
- 3) – У сорочці ти народився, Шульга,– ще сірішим голосом сказав міністр.
- 4) Ці вусаті чепуруни знали все, що треба знати, тому й носилися з Шульгою, як з писаною торбою.
- 5) На самому дні того майже вавилонського стовпотворіння, вмостившись у глибоких розлогих кріслах, спокійно дивилися на цей чужий світ дві жінки.  
*(З творів П. Загребельного)*

#### **Для другого учасника:**

- 1) Держава, висмоктуючи з людини всі соки, випиваючи її мозок і кров, не здатна захистити ні жінки, ні дитини.
- 2) Ректор, старий інтелігент, як завжди, вмив руки й передав справу своїм заступникам.
- 3) – Сам, як вовк, нічого не нажив, крім кубометра манаток, житло тобі виділили десь у чорта в зубах.
- 4) – Віддати цілу безконечність одній жінці, з якою ти навіть не пов'язаний узами Гіменея?
- 5) В управлінні експлуатації електромереж раділи, маючи такого тупого попихача. Його ганяли по степах, як Сидорову козу.

*(З творів П. Загребельного)*

Модель гри можна полегшити шляхом обмеження якимось одним із трьох етапів.

## ЛІНГВОЕСТАФЕТА

### **Методична цінність**

Гра вдосконалює мовленнєві навички студентів, глибоко знайомить їх із певними мовними явищами шляхом активної діяльності, створює умови для повторення закріплених знань з вивчених розділів; але окрім суто навчальних завдань ця гра має на меті виховати в студентів почуття колективізму, згуртованості, відповідальності за спільну справу, як також розвивати вміння швидко орієнтуватися в завданні, аналізувати мовний матеріал і здійснювати з ним потрібні операції. Лінгвостафета може бути синтаксичною, лексичною, фразеологічною, морфологічною, словотвірною тощо. Наведемо орієнтовні схеми цих естафет, у яких зазначатиметься послідовність етапів, що їх мають пройти команди.

### **Методика гри**

Викладач поділяє групи на команди, кожна команда одержує картку із певною кількістю різнотипних завдань, виконати які мають по черзі всі учасники команди. Картка переходить до наступного учасника тільки в тому разі, коли його попередник виконав свою частку завдання. Перемагає в змаганні команда, яка швидко і правильно виконала всі завдання.

### **Схема етапів**

#### **Схема етапів «Синтаксичної лінгвостафети»**

I учасник – виділіть головні й другорядні члени речення.

II учасник – дайте характеристику членам речення (наприклад: простий підмет, складений іменний присудок, прямий додаток тощо).

III учасник – схарактеризуйте речення за функціями, емоційністю, зв'язком із дійсністю.

IV учасник – схарактеризуйте речення за структурою (наприклад: просте, двоскладове, поширене, повне).

V учасник – складіть схему речення.

## **Завдання до етапу «Синтаксична лінгвостафета»**

### **До теми «Однорідні члени речення»**

I команда – Жвавий струмок дзюркотів по каміннях, шився попід осокою, гучно гримів у яснім водоспаді.

II команда – Розгоряється зірниця, розливається, як повінь, і в кривавім хвилюванні вже півнеба обіймає.

III команда – А чула весняна луна літає понад берегами, і прислухається до всього, і влад підспівує всьому.

IV команда – І гнівно, й владно, і весело гримлять бурхливі хвилі білогриві.

V команда – Ось на крутій гряді стоїть верба зелена кучерява, уся обсипана неначе жовтим пухом, колишеться од вітру й кадить на всі боки солодким духом.

VI команда – Високі, стрункі, мов стрілки, здіймаються в чистее небо чотири тополі зелені, балакають з вітром, вітаються з сонцем.

*(З творів Д. Чайки)*

### **До теми «Складносурядне речення»**

I команда – Земля загорнулася в темний серпанок щільніше, мовчить, а море лютує, реве, скаженіє.

II команда – Вдяглася хвиля в шовкові зеленії шати, перлистим вінком уквітчалась, а милий цей її сріблом осипав і шлях золотий простелив їй по темному морю.

III команда – З червоного неба приймає широке хвилястє море в свої обійми сонце; і сонце останній свій погляд ласкаво спиноло на тих гостроверхих тополях.

IV команда – Усе потомилось, чекає, бажає спочинку, і сонце само поспішає до моря скупатись у хвилях холодних.

V команда – В той тихий праведний час, зітхнувши легенько ще раз вітерцем, земля засипає, і море вітає її блиском співучим.

VI команда – З темного моря пливе-виринає ворожє військо, на берег виходить, і скоро весєла долина заплаче, вогнем запалає.

*(З творів Д. Чайки)*

### **Схема етапів «Фразеологічної лінгвоєстафети»**

#### **До теми «Фразеологія»**

I учасник – знайдіть у наведених реченнях фразеологізми.

II учасник – поясніть значення фразеологізмів.

III учасник – визначте тип фразеологізмів.

IV учасник – встановіть джерело походження фразеологізмів.

V учасник – доберіть синоніми й антоніми до фразеологізмів.

### **Завдання до етапу «Фразеологічна лінгвоєстафета»**

#### **I команда**

1. Тебе впоїла римська оковита, – не *agua vitae*, *agua mortis*, братє! Рука кривава, золотом не сита, твій розум сторожкий уклала спати (*II. Куліш*). 2. Та не дивись вовком, як до тебе бригадир говорить; вже ж треба якось весєліше (*Л. Старицька-Черняхівська*). 3. І якби сам Тичина посідав силу сміху і насміху, то не загубив би так швидко образу і подобія Божого і не став би ніколи підніжком ворогів (*О. Тєліга*). 4. Стояли, подібні один до одного, мов дві краплі

води, тільки обличчя Євгенове передчасними зморшками посічене, особливо на лобі, ще й чуприна, пишна недавно, порідшала (*А. Дімаров*). 5. Коли в дорогу ти збирався, казала мати, як прощавсь, щоб і чужого научався, й свого ніколи не цуравсь (*Д. Білоус*).

## **II команда**

1. Сьогодні повинно скінчитись неможливе становище наших відносин, сьогодні я вирішив розрубати гордіїв вузол... (*М. Могілянський*). 2. Де ділись, де сховались – мов у воду впали! Обшукали все містечко, перетрусили монастир. послали по всіх шляхах навздогін – не знайшли (*Л. Старицька-Черняхівська*). 3. Добре вам говорити про Валаамову ослицю, але коли кожен осел почне вчити свого хазяїна і керувати людськими вчинками за своїм осячлим розумінням, ми самі перетворимось на осячий табун (*З. Тулуб*). 4. Жодного грама зайвої ваги! Жодного зайвого слова! Ані титли, ніже тії коми. Так може вимагати лише справжній художник, що ціну слову міряє найвищою міркою (*А. Світличний*). 5. Євген уже плюнув на всі страхи-оглядочки: рубав із плеча (*А. Дімаров*).

## **III команда**

1. Та поки Січ не впала Запорізька, України не загнужда Петро! Його усі лякаються, мов дідька (*Л. Старицька-Черняхівська*). 2. Несуть люди... Несуть полеглого в нерівнім бою, тим стверджуючи його безсмертя в своїх душах... Безсмертний той, хто покладе серце за «друзі своя» (*І. Багрянний*). 3.– І звідти втечу. Ноги на плечі – й гайда! (*А. Дімаров*). 4.– Подібно як беркут міфічного героя – так полчища варварів терзали Грузію, та вона, живуча, зберегла себе не як гідра стоголова, а як фенікс – обновлена для нового життя (*Р. Іваничук*). 5. Малорос – це українець, який зраджує Україну за шмат гнилої ковбаси, за російське

покровительство, а то й просто – заради «втіхи»  
(*І. Белебега*).

### **Схема етапів «Лексичної лінгвостафети» (на матеріалі іншомовної лексики)**

#### **До теми «Власне українська та запозичена лексика»**

I – учасник – знайдіть у наведених реченнях запозичені слова.

II учасник – поясніть значення запозичених слів.

III учасник – установіть, з якої мови запозичено слова.

IV учасник – доберіть до запозичених слів синоніми та українські відповідники.

V учасник – складіть із синонімами та українськими відповідниками запозичених слів речення.

#### **I команда**

1.– Ви не маєте нічого, тільки тую скриньчину? – і вдарив рукою по Шагаєвим куфрі, на котрім сидів.– *Отпіа теа месум porto*, – додав усміхаючись (*Б. Лепкий*). 2. Андрій вилетів кулею, мало не зірвав засува і не виломав завіс (*О. Мак*). 3. Поета тому обурює не так саме зло, як ті, хто з ним мирилися, хто за шмат гнилої ковбаси стає слугою і посібником зла (*І. Світличний*). 4. Або ми віримо в Закон всім серцем і всією душею, або – сіємо на камені і будуємо на піску (*Є. Сверстюк*). 5.– Та я, дядьку, й не поворухнуся! – обіцяв повеселілий Грицько. – Як миша, сидітиму! (*А. Дімаров*).

#### **II команда**

1. Палій Мазепі був, як сіль у оці... Люди до нього всі з Гетьманщини пішли... (*Л. Старицька-Черняхівська*). 2. Його увагу прикувала друга сенсація, і йому хотілося гомерично сміятися (*І. Багряний*). 3. Хтозна-скільки разів я спинявся перепочити й набратися сил, поки не увійшов у знайоме подвір'я, звідки вийшов півроку тому, сповнений



надій і віри, а тепер повертався як блудний син (Б. Антоненко-Давидович). 4. Грицька так і омила сперта, задушлива темрява, од напечених стін, од даху пашіло жаром, він одразу ж увесь змокрів, а тут іще темно, хоч око виколі (А. Дімаров). 5. Передчуття терзають злі, і важче повторяти, що «буде син, і буде мати, і будуть люде на землі» (М. Луків).

### III. Команда

1. Я сам стою на Божій вже дорозі, але остаток днів моїх несу, щоб волю вам і людям всім здобути (Л. Старицька-Черняхівська). 2. Роман. А ти ж, панно, як? Настя. Світ за очі з тобою! (Л. Старицька-Черняхівська). 3.— Лишити так не годиться, то був би великий гріх... Я так і писав їй. Мусить бути біля хворої, доглядати, як зіницю ока... (М. Лазорський). 4. «Не подобається їм у нас, хай забираються!» – рече сусідка навпроти... Та вони так і роблять, мовляв, «як наше не влад, так ми зі своїм назад». Недарма любимо повторювати славні слова: «В Своїй хаті Своя правда, і Сила, і Воля» (Л. Богуславець). 5. Славне земляцтво, невже ми Танталові муки пожнем? Й краплі не виловим в штучно-озерному безгомінні. Замість плодів соковитих примарно-блакитний Едем. Замість нектару й амброзії – зведення радіаційні... (А. Бортняк).

### Схема етапів «Орфографічної лінгвостафети»

I учасник – запишіть наведені слова, поставивши замість трьох крапок потрібні літери.

II учасник – сформулюйте правило, що регулює написання наведених слів, і визначте принцип орфографії.

III учасник – доберіть у тій самій кількості власні приклади, які б ілюстрували це правило.

IV учасник – провідмініайте наведені слова, доберіть синоніми, антоніми, виконайте розбір (фонетичний, морфологічний, словотвірний) тощо).

V учасник – складіть з наведеними словами речення.

## **До теми «Орфографія»**

### **I команда**

1. Коли з добром – зустрінем хлібом-сіллю, а коли ні – потилицю намнем (*Л. Старицька-Черняхівська*). 2. Тараса охопила злість на цей менторський тон, на ці поради (*Д. Гуменна*). 3. Гнатові видалося, що наближається дивна і страшна пора. Все буде зруйноване, не зостанеться каменя на камені (*У. Самчук*). 4. – А поліцаїв, тих десятою дорогою обходь: обдеруть, ще й прикладами по шиї надають (*А. Дімаров*). 5. А мова не корилася царю – Ані царю, ані його сатрапам, З орлом двоглавим стаючи на прю, Що брав її у пазуристі лапи. Несла устами відданих синів Мужичьку правду, ту, що є колюча, Сміялася з ненависних панів, Що їхня правда на всі боки гнуча (*Д. Білоус*).

### **II. команда**

1. Тому-то через деякий час, в вільні години, Йон уже з санкції батькової зазірав у чорні очі присадкуватій Домніці та носив на пальці мідяну каблучку від неї, це перше з пут чигаючого на парубків Гіменя... (*А. Коцюбинський*). 2. Дай часу... постривай, не вбились ще в колодочки ми, треба на всі боки дивитися нам... (*Л. Старицька-Черняхівська*). 3. Історія записала тисячі фактів, коли віра справді «зрушувала гори», себто творила логічно неможливе (*Я. Штена*). 4. – Поїде, аякже! Стоятиме отут, поки всі й ноги витягнемо... (*А. Дімаров*). 5. Ідея стає ділом, коли вона проголошена впору й авторитетно, – сказав згодом. – Я – не ідея. Я – праця, яка має право й на помилки. У нас Шевченко став ідеєю, а ми робітники, які її здійснюють. «І на оновленій землі врага не буде

супостата...». Ми працюємо для того, щоб його не стало (Р. Іваничук).

### **III команда**

1.– Ой стережіться! Бо й чигиринські козаки не вільні од стріл Купідона: побідують вони й козаків (*І. Нечуй-Левицький*). 2. Серце туга залягає й біль, бо в дорогих осіб щастя немає... свіжі рани не скоро гояться... тужно мені за тим, чого нема в нас... на нашій не своїй поневоленій землі, де живемо (*Уляна Кравченко*). 3. Ох-ох-ох! Це вже загибель на дочок наших пішла! Віддають їх за тих кацапів, а вони їх з світу зводять (*Л. Старицька-Черняхівська*). 4. А що Петро нам скаже? Чи військо все не приведе сюди? Чи шведи нас зустрінуть хлібом-сіллю? (*Л. Старицька-Черняхівська*). 5. Радянський посол, вусатий літній селянин, у казенному костюмі, мовби підстерігав десь за дверима, коли з'явиться американець, щоб прийти після нього і тим самим показати зверхність своєї держави. Марна марнота! Президент прекрасно знав, що всі радянські послы прибувають до Буселезі перед тим, як підуть на пенсію (*П. Загребельний*).

## **ЛІНГВОЖИВОПИС**

### **Методична цінність**

Гра розвиває увагу студентів, мовну пам'ять, сприяє зміцненню теоретичних знань з теми, закріплює навички мовного аналізу, формує естетичні смаки, побільшує їхню обізнаність у царині світового й вітчизняного мистецтва, дає досвід емоційного сприйняття та осмислення мистецьких творів.

### **Методика гри**

Ця гра варіює модель звичайного лото шляхом незначного ускладнення – студенти так само одержують два набори карток (одну велику і дванадцять маленьких –

четвертин), на одному боці карток-четвертин здійснюємо лінгвістичний запис (речення, слово, словоформа, правило тощо), на другому міститься фрагмент картини; завдання полягає в тому, щоб розікласти одержані картки-четвертини відповідно до завдання. Перевірити себе студент зможе тим, наскільки правильно вийшла репродукція картини. Обов'язковим є запис результатів у зошит. Гра може доповнюватися виконанням певних завдань, що подаються як до лінгвістичних записів, так і до картин. Переможцем гри визнається той з-поміж студентів, хто найшвидше і правильно виконує завдання свого варіанта. Після завершення гри вся група перевіряє правильність виконання завдання.

### **Завдання**

#### **До теми «Односкладні речення»**

Розставте розділові знаки в поданих реченнях. Розкладіть картки відповідно до пунктуаційних особливостей наведених на них складносурядних речень.

#### **І команда**

#### **(картина Іллі Рєпіна «Запорожці пишуть листа турецькому султану»)**

1. А степ, гарматами пооран, тремтить від крові і кісток та про бої віщує ворон, червлен тримаючи шматок (Є. Маланюк). Цвітуть волошки в золотому житті а над смарагдом луки сяє мак (В. Стус). Навколо чола горнулась зелена віть і сиплеться пурпур багряним піском під ноги (І. Жиленко).
2. Там диким цвітом процвіла любов і все в крові – шоломи і тіари (М. Зеров). Розквітлий сад і місячна імла (Є. Маланюк). В одну мить розсунувся простір і стали ближчими зорі (Ю. Мушкетик).
3. Від дотику твоїх долонь душа моя, мов арфа, задрижала і пісня піднялась, мов огонь у подуві вихру

- (*У. Кравченко*). Зустрілися, поговорили і промінь світла в душу впав (*П. Карманський*). Та налетять вітри і грізно заклекоче валами в вишину стихія водяна (*В. Сосюра*)..
4. Уже й череда пройшла і тільки шляхом ледве плуганились дві корови, одбившись од череди (*І. Нечуй-Левицький*). Розгоряється зірниця, розливається, як повінь. І в кривавім хвилюванні вже півнеба обіймає і встають снопи іскристі, і тремтять пасма червоні (*Д. Чайка*). Отак ми їхали, то з надсадним виттям мотора пнучись угору, то повільно спускаючись униз і Чорний Черемош спочатку пінився з лівого боку, а потім з правого (*Є. Гуцало*).

## **II команда (картина Миколи Кривенка «Їхав козак на війноньку...»)**

1. Розплющилися квіти вечорові і забринів десь струнний плюскіт лун (*Є. Маланюк*). У сотах мозку золотом прозорим мед думок розтоплених лежить а душа вклоняється просторам і землі за світлу радість – жить! (*О. Теліга*). Кинеш знов лиш один, звитяжний, погляд гострих очей своїх і безкрила душа відважно вип'є знов, як отруту, гріх (*Н. Лівіцька-Холодна*).
2. Часом на цій вересневій сині вилитими дзвіночками колихалися грона жолудів або виділявся обрис самотньої пташини (*М. Стельмах*). Здавалось, вітер тут чорний і дощ ллється з неба, як смола (*О. Гончар*). Де-не-де біля вивв сивіє безводний полин або кушиться пахучий чебрець (*О. Гончар*).
3. Останній спалах і опадають полум'яні пелюстки, як стрілами пошарпані прапори (*У. Кравченко*). Вітерець дихнув і жовта комишина, надломлена на самій середині, так жалібно, так сумно заспівала (*Д. Чайка*). Була в душі моїй пустиня і сад тепер, а в нім квітки (*В. Сосюра*).

4. Встала й весна, чорну землю сонну розбудила, уквітчала її рясом, барвінком укрила і на полі жайворонок, соловейко в гаї землю, убрану весною, вранці зустрічають... (Т. Шевченко). Все зраділо, стрічаючи день і день зрадів, розцвітаючи, ясний, теплий, погожий (Панас Мирний) (;). Ся розмова лишила в мені якийсь гіркий несмак але миритись, брати назад свої слова у мене не було бажання (Леся Українка).

### **Додаткові завдання**

#### **До лінгвістичного запису (обидва варіанти)**

Виконайте синтаксичний розбір першого речення.

#### **До картини**

##### **I команда**

Складіть текст листа запорожців до султана.

Подайте опис зовнішності/характеру одного із зображених на картині; опишіть уявну реакцію султана на прочитаний лист. Дайте характеристику кольористиці картини.

#### **До картини**

##### **II команда**

Складіть прощальний діалог дівчини й козака.

Подайте опис зовнішності/характеру одного із персонажів, зображених на картині. Опишіть краєвид, який є тлом головного зображення. Дайте розгорнуту характеристику кольористиці картини.

#### **До теми «Односкладні речення»**

Визначте тип складносурядного речення.

Розкладіть картки відповідно до структурних особливостей наведених на них односкладних речень.

## **І команда (картина Сергія Святославського «Завесніло»)**

1. Крізь роки туманні дивлюся в дитинства мого круговій...  
(*В. Сосюра*). Сонця промінь золотий стріну зачарований,  
буду падать з висоти, сонцем коронований (*Г. Чупринка*).  
Не кажи мені слово печальне «прощай», засвітісь,  
як зоря піднебесна... (*В. Крищенко*).
2. Воду, що пити можна, на сході солодкою звать  
(*П. Воронько*). Пlundрованій, не надавали прав, немов  
на звіра, об'являли лови (*Д. Білоус*). А землю називали  
просто – Русь, оцю ріку, мов літепло, зігріту, ліси, поля, а  
ще зелений вітер (*Л. Скирда*).
3. Тільки в праці невтомній крилатим стаєш (*В. Сосюра*).  
Замети розтопи сльозами, огнем палючим розпали або  
вже розірвись з нестями, розвійсь, як пригорща золи!  
(*М. Драй-Хмара*). Як дбаєш, так і маєш (*Народна  
творчість*).
4. На панському дворі розставлено столи, накрито  
їх скатерками, насипано гори всякого м'ясива (*Б. Ленкий*).  
По шумі денних голосів на серці тихо, сумно, чисто  
(*М. Рильський*). Який секрет приховано у дійстві  
снігопаду? (*Л. Скирда*).

## **ІІ команда (картина Сергія Васильківського «Козаки в степу»)**

1. Чи тільки терни на шляху знайду, чи стріну, може,  
де і квіт барвистий? (*Леся Українка*). Не нарікай на тьму  
злостиво, а краще засвіти свічу! (*Д. Павличко*). Йду  
до тебе вже багато років по дорозі сумнівів та мук –  
до твоїх світанків синьооких, до твоїх таких пахучих рук  
(*В. Крищенко*).
2. Про справжню демократію чимало говорять на трибуні  
світовій (*М. Рильський*). В огні нестримної навали  
рубали, різали наш сад... (*В. Сосюра*). На цій землі нас

- охрестили, у купелі хрестом святим животворящим захистили (*Д. Білоус*).
3. Робиш добро – не кайся, робиш зло – зла сподівайся (*Народна творчість*). Ламай традицій віковічну скелю, обтрушуй прах невірного життя (*М. Драй-Хмара*). Учися чистоти і простоти і, стоптуючи килим золотий, забудь про вежі темної гордині (*М. Рильський*).
4. У нас там на городах пахне кропом у сизі ранки (*М. Рильський*). Про тишу мріялось... (*Д. Павличко*)  
Як затишно було мені іти доріженькою спокою і згоди, навчатись рівноваги у природи (*Л. Скурда*).

### **Додаткові завдання**

#### **До лінгвістичного запису (обидва варіанти)**

Зробіть синтаксичний розбір одного з означено-особових речень.

Визначте типи односкладних речень.

Поясніть розділові знаки в наведених реченнях.

#### **До картини (обидві картини)**

Складіть діалог екскурсовода й відвідувачів музею, що зупинилися для огляду цієї картини.

Подайте пейзажні замальовки в художньому стилі, що були б пов'язані з зображенням на картинах.

Складіть зв'язне висловлювання, яке б пояснило високу популярність пейзажних полотен в українському малярстві.

### **ТРАНСФОРМАЦІЇ**

### **Методична цінність**



Гра створює умови для відпрацювання практичних навичок студентів, сприяє глибшому засвоєнню ними теорії речення й синонімічності його різновидів, збагачує мовлення різними синтаксичними моделями, розвиває творчі здібності.

### **Методика гри**

Викладач пропонує студентам перебудувати подані речення в тексті на інші види речень. Перемагає той, хто першим правильно виконає завдання.

### **Завдання для трансформації**

- 1) двоскладне, поширене
- 2) складносурядне з протиставним сполучником
- 3) поширене
- 4) складнопідрядне з підрядною означальною частиною
- 5) ускладнене звертанням (друга частина)
- 6) складнопідрядне з підрядною з'ясувальною частиною
- 7) ускладнене однорідними членами речення (перша частина)
- 8) ускладнене відокремленими однорідними означеннями (перша частина)

### **Текст**

Ось і зима. Сипле сніг. І ти уві сні простягаєш мені свої долоні. Дві сніжинки. Уві сні..

Я хотіла слухати музику. Чула її. Пальці твої були наче струни.

Ми сміялися. Щасливі. Ми сиділи щокою до щоки. Ніч ронила сніг і зорі. Століття проносилося повз нас. Я бачила світ у твоїх очах. Уві сні...

Аж було літо. Грали бджолині скрипки над кожною квіткою. Летів білоцвіт із яблунь. Широкий світ жив. Усміхався. Він був у мені. Цей світ. У мене була його музика. З серця. З віт яблуневих. Летів білоцвіт. Шукав твого серця.

Згадую. Ти і поезія. Пливають у вічність сумні рядки.  
Біля мене тремтить і сум. То твої пальці. Чую тривожно-  
ніжний шепіт. То твої уста. Бачу казково прекрасний світ.  
То твої очі..

Не летить білоцвіт. Сипле сніг. Холодний спогад  
минулого.

Ти снишся мені.

*(З. Кучерява)*

## ІДЕНТИФІКАЦІЯ СЛОВА

### **Методична цінність**

Гра дає змогу поповнити словниковий запас студентів, зміцнити навички роботи зі словом, зокрема визначення його лексичного значення, особливостей уживання, стилістичного навантаження, а також сприяє виробленню уваги до слова й уміння швидко орієнтуватися в лексичному матеріалі, розвиває мовленнєву пам'ять.

### **Методика гри**

Викладач пропонує студентам аркуші, з поданими словами та їх можливими тлумачення. Завдання: ідентифікація цих слів, розпізнавання їх шляхом добору визначень, синонімів, відповідників тощо. Обравши один із запропонованих варіантів, студенти записують його. Перемагає той, хто правильно виконує всі завдання.

### **Завдання**

#### **До теми «Діалектна лексика»**

**Тайстра:** сорочка, капелюх, торба, глечик, миска.

**Легінь:** лікар, юрист, племінник, парубок, черевик.

**Бинда:** каструля, ложка, фартух, спідниця, стрічка.

**Флояра:** хвороба, квітка, музичний інструмент, танок, пісня.

**Колиба:** хата лісоруба, чабана, люлька для немовляти, колискова пісня, чаклунка, голка.

**Банувати:** сміятися, плакати, сердитися, шкодувати, кричати.

**Банітувати:** бити, знущатися, лаяти, катувати, насміхатися.

**Файно:** добре, гарно; швидко, стрімко; правильно, безпомилково; довго, тривало; тихо, спокійно.

**Ляскавця:** рукавиця, батіг, хвороба, злива, грім.

**Рахманний:** нудний, нецікавий; тихий, спокійний; багатий, статковитий; грамотний, освічений; бідний, убогий.

### До теми «Застаріла лексика»

**Атрамент:** пам'ятник на могилі; азартна гра; посада в суді; чорнило; папір.

**Вазнь:** доброта, радість, щастя, любов, розум.

**Ланити:** стежки на лану, дитинчата худоби, вуха, ніздрі, щоки.

**Драгоман:** наглядач у в'язниці, дипломат, перекладач, знавець законів, учитель співів.

**Тестамент:** розмінна монета, розклад занять у школі, позов до суду, заповіт про поділ спадщини, карта місцевості.

**Вия:** тім'я, скроня, лоб, щелепа, шия.

**Брань:** битва, напад, крадіжка, сварка, убивство.

**Одесную:** прямо, ліворуч, праворуч, навскоси, назад.

**Дидаскал:** лікар, аптекар, учитель, хорист, маляр.

**Ратай:** ворожбит, хлібороб, гончар, пастух, солдат.

### До теми «Українські відповідники іншомовних слів»

**Визиск:** конфіскація, експропріація, експлуатація, репатріація, кваліфікація.

**Прилюдний:** колективний, масовий, офіційний, демократичний, публічний.

**Уподібнення:** асиміляція, дисиміляція, констатація, деформація, регенерація.

**Вислід:** аргумент, формат, типаж, результат, проект.

**Книгозбірня:** колекція, галерея, бібліотека, бібліотекар, бібліоманія.

**Розголос:** асонанс, дисонанс, резонанс, консонанс, унісон.

**Поступ:** регрес, прогрес, синтез, аналіз, комплекс.

**Запорука:** категорія, гарантія, колегіальність, прерогатива, компетентність.

**Підніжжя:** бюст, постамент, обеліск, монумент, фундамент.

**Народовладдя:** аристократія, партократія, демократія, плутократія, охлократія.

### До теми «Іншомовна лексика»

**Рецепція:** розгляд, розпізнавання, осмислення, сприймання, відтворення.

**Ідентичний:** вибагливий, протилежний, розпізнавальний, правильний, тотожний.

**Алюзія:** мрія, натяк, надія, підозра, підказка.

**Амбасадор:** посол, перекладач, діловод, дорученець, спостерігач.

**Одіозний:** неймовірний, негарний, непристойний, неприємний, неоднозначний.

**Вербальний:** безслівний, словникарський, словниковий, словесний, словотвірний.

**Фотель:** стілець, табуретка, крісло, ліжка, сидіння.

**Департамент:** розподіл, відділ, розділ, установа, споруда.

**Апломб:** упевненість, невпевненість, самовпевненість, нахабність, грубість.

**Консенсус:** підтримка, перемога, згода, вигода, довіра.

### До теми «Значення слова»

**Графоманія:** наука про почерк, система скорочень у мові, хворобливий потяг писати художні твори, літературне редагування, тайнописний код.

**Сентенція:** приховане глузування, відверте зізнання, пейзажна замальовка, усне оповідання, повчальний вислів.

**Інфантильний:** примітивний, діввацький, невихований, насмішкуватий, бездуховний.

**Толерантний:** добрий, лагідний; самостійний у судженнях; всебічно обдарований; терпимий у ставленні до інших; волелюбний.

**Егоцентричний:** той, хто думає тільки про себе; той, хто прагне перебувати в центрі загальної уваги; той, хто викликає осуд оточення; той, хто розраховує на виникнення скандалу.

## **МОВНІ ОБРАХУНКИ**

### **Методична цінність**

Гра створює умови для практичного засвоєння вивчених теоретичних понять, формує у студентів навички швидкого та якісного мовного аналізу, розвиває увагу, спостережливість, аналітичні здібності.

### **Методика гри**

Викладач пропонує студентам надруковані тексти, з якими їм треба провести певні обрахунки: полічити кількість слів за певними характеристиками, речень різних типів, тропів і фігур, частин мови і службових слів, граматичних форм тощо. Час гри завжди чітко визначається, після завершення її підводяться підсумки — студенти звітують про виконане завдання. Перемагає той, хто знаходить у запропонованому тексті всі зазначені елементи.

### **Завдання**

Текст № 1

**До теми «Прикметник як самостійна частина мови»**

Шквал знявся несподіваний і жажливий, зорав своїм гнівом блакитний степ і, перш ніж устигли вони приборати

паруси, вивернув щоглу. Рибалки з жахом кинули невід, повний сріблястої риби, і схопилися за весла.

Хвилі йшли важкими олов'яними горами. Піна клоччям стікала з їх грив, коли здіймалися вони над бортами, ладні звалитися на рибальський баркас. Тепер усі зусилля скерували рибалки на те, щоб стати впоперек хвилям і не потрапити на скелі.

А вздовж берега гуркотіло щось божевільне, наче сотні гармат відстрілювалися від наступу вирів. Море стало каламутне від мулу. Сутеніло. Дрібний дощ леденив змучених рибалок і заступав густим туманом обрій, де світив маяк на вершині і другий — на сході, на мисі Святого Іллі.

Ані зір, ані вогнів. Тільки гучнішав гуркіт бурунів, сповіщаючи про те, що баркас невпинно наближається до загибелі (З. Тулуб).

Завдання. Скільки прикметників у тексті?

Текст № 2

### **До теми «Просте ускладнене речення»**

Зайшов серпень. Осінь покропила ліси жовтими цятками, наче витерла об їх шорстку гриву забруднений кадмієм пензель. Повітря стало як кришталь, а білястий літній обрій — ясний і прозорий. Бузковою тінню наливалися долини. Медово-винними пахощами яблук і слив тягло з садів. На баштанах зазолотавилися величезні дині, й гарбузи, і темно-зелені кучі кавунів. По токах з ранку до ночі гупали ціпи, а вітряки і день і ніч махали перетинчастими крилами, наче прочанки, що хрестяться на роздоріжжі перед самотньою чумацькою могилою.

Горленко підвівся з ліжка і, тримаючи руку на перев'язці, рушив у неділю до костьолу «подякувати пану Єзусові за зцілення» і вперше продемонструвати перед панством своє навернення до католицтва (З. Тулуб).

Завдання: назвіть кількість уживаних у тексті простих речень, ускладнених однорідними членами.

Текст № 3

### До теми «Способи вираження присудків»

Смарагдове море переливалося перед нею вогняною дорогою сонячних іскор. Горпина обережно підійшла до кручі, зазирнула в безодню і, пополотнівши, відсахнулася.

Повітря було пряне від невідомих пахощів. Небо безхмарне, далечінь прозора й ніжна. Але все воно було якесь чуже, далеке, незрозуміле. Ані знайомого кущика, ані дерева. Дзюрчать незримі цвіркуни, переливаються срібними голосами, і здається: дзвенять бубонцями дрібні шишечки кипарисів під запашним і теплим подихом вітерця. Яка барвиста, яка пишна краса! Але як холодно на душі, як самотньо! І, опустившись на кам'яний поріг, Горпина гірко заплакала (З. Тулуб).

Завдання: назвіть кількість ужитих у тексті іменних складених присудків.

Текст № 4

### До теми «Сполучники сурядності»

Літо. Спека. Безмежний степ. Блідо-жовта каламуть над обрієм, а в розпеченому синьому zenіті величезний вогняний кактус. Високо висить він; не дістанеш ані рукою, ані списом, ані стрілою чи кулею. Але боляче колють його незліченні вогняні шпички, і така яскрава сама квітка, що тільки степові орли зазирають в її пелюстки.

Випиває жар-квітка степові річки. Випиває нічну росу, буйну, як влітку злива, і свіжу, як виноградний сік. І гадючаться землею тріщини-розколини, і жовкне трава, а полин стає каламутно-сірий чи то від пороху, чи то зсихаючись від жару.

Сірішає ковила і низько стелеться білим димом, наче ось-ось спалахне під ним земля. І нема де сховатися від жахливої вогняної муки (З. Тулуб).

Завдання. Скільки було вжито у тексті сполучників сурядності?

Текст № 5

### До теми «Складносурядне речення»

Сонце вставало рано-рано, як завжди влітку. Задовго до його появи палахкотіли хмарки соковитим гарячим багрянцем. Віяло з Дніпра свіжістю лісів та лук; пахтіло смолою, листям, квітами й травами, і від подиху вітру розсипалися дніпровую брижею срібні порошинки іскор.

Прибита росою курява оксамитом укривала дорогу, і в прозорому, наче вимитому повітрі яскраво вирізьблювалося листя сріблястих тополь та осик. Десь протягло співали півні і долітали журливі співи галівників.

З гуркотом і рипінням розкрилася міська брама — і потяглися на базар строкаті вози з городиною, дробиною, діжками меду, сала, масла, солоної риби та іншої ситої їжі. Засновигали колінкуватими вуличками баби з глеками молока, сапетами яблук та цебрами холодної криничної води. Прокидалося місто (З. Тулуб).

Завдання: назвіть кількість уживаних у тексті складносурядних речень.

Текст № 6

### До теми «Однорідні члени речення»

На Січі не було рівності, як це здавалося здалека. Не було і повної волі, про яку мріяли тодішні раби. А все ж таки була безодня між січовим життям і тим, що було на волостях і по містах. На Січі кожен відчував себе людиною. Новачкові спочатку здавалося, що тут можна діяти все, що спаде йому



на думку: працювати, спати чи рибалити, полювати чи вилежуватися на пекучому сонці, якщо є шеляги на обід...

Але й новачки швидко починали розуміти, що треба братися до якогось діла, бо ніхто не годуватиме його на дурничку. І, відпочивши після довгої небезпечної подорожі, ішов сірома найматися на старшинську тафу рибалити, або до січових майстерень ремісникувати, або десь на хутір чи то на зимівник до того ж старшини, бо всі землі і мисливські та рибальські угіддя були давно розподілені між старшиною та багатими статечними козаками, що сідали на землю, ставали гречкосіями в межах вольностей запорозьких (З. Тулуб).

Завдання: назвіть кількість уживаних у тексті однорідних членів речення.

## **ЕПТЕТ**

### **Методична цінність**

Гра збагачує словниковий запас студентів, розвиває творчі здібності, художнє мислення, сприяє виробленню швидкої реакції, уміння зосереджувати увагу.

### **Методика гри**

Викладач називає певне слово (іменник), до якого студенти мають дібрати найбільшу кількість епітетів (художніх означень). Форма гри може варіюватися. Якщо обране слово пропонується всій групі, то гра проводиться за аукціонним принципом — переможцем визнається той, хто добирає до слова найбільше епітетів протягом визначеного часу (2 хв). Гра може також проводитися за рядами й індивідуально.

### **Завдання до теми «Лексичне значення слова»**

Доберіть епітети до слів:

**Стиль** (витончений, вишуканий, архаїчний, архаїзований, барвистий, самобутній, оригінальний, вульгарний, еkleктичний, експресивний, химерний, ви-

багливий, новаторський, примітивний, чудернацький, яскравий, убогий, неповторний, модерний, гарний, чудовий, модний, безбарвний тощо).

**Слово** (авторитетне, крилате, містке, лунке, добре, мудре, чесне, правдиве, переконливе, промовисте, дотепне, розумне, ваговите, гучне, дзвінке, рідне, могутнє, пристрасне, полум'яне, великоцінне, єдине, жагуче, доладне, красне, живе, потужне, високе, давнє, пряме, ніжнє, гарнє, болюче, тендітнє, вражаюче, безсмертнє, майстернє, нове тощо).

**Пісня** (рідна, голосна, любовна, лірична, зворушлива, знайома, стара, весела, гучна, довга, сумовита, душевна, ніжна, улюблена, материнська, жвава, пристрасна, журлива, люба, жива, гарна, сердечна, тиха, старовинна, жаліслива, велична, мелодійна, радісна, лебедина, остання, прекрасна, пам'ятна тощо).

**Мова** (незнищенна, неосягненна, непереможна, рідна, могутня, велична, джерельна, багата, розкішна, чарівлива, ніжна, дорога, унікальна, п'янка, безмежна, чиста, осяжна, дивовижна, чутлива, точна, влучна, жива, барвиста, веселкова, загадкова, свята, велика, ніжна, кохана, народна, стійка, незламна, всевічна, мрійна тощо).

## **ЄДИНОПОЧАТОК**

### **Методична цінність**

Гра сприяє зростанню уваги студентів до слова, розширює словниковий і запас, закріплює правописні навички, зміцнює поінформованість студентів у царині українського словотвору, а також розвиває кмітливість, швидке реагування, мобільність.

### **Методика гри**

Викладач пропонує студентам аркуші з надрукованими словами, що згруповані за певним принципом: вони мають спільну початкову частину, яку навмисно пропущено. Відновивши пропущений елемент, можна прочитати

запропоновані слова. Виграє той, хто правильно і швидко виконує всі завдання.

### **Завдання**

Відновити пропущені елементи і записати слова.

(Руб) іж, ін, ець, анок, рика.

(Гар) ем, гіун, сон, мага, мидер.

(Бан) ан, ка, даж, дит, кет.

(Ар) єна, кан, мія, балет, сенал.

В (Кат) ер, ет, рен, ання, амаран.

(Віс) па, коза, тря, ник, люк.

(Еск) із, імо, улап, орт, адра.

(Кри) ця, тик, га, ло, за.

(Пог) ром, ост, он, ань, ріб.

(Реф) рен, орма, ері, лекс, ерат.

## **ФОНЕТИЧНА РОЗМИНКА**

### **Методична цінність**

Гра сприяє вдосконаленню мовних навичок студентів, розвиває увагу, спостережливість, аналітизм сприйняття мовного матеріалу, самостійність.

### **Методика гри**

Викладач поділяє групу на дві команди. Команди отримують по 2 аркуші. Один – з надрукованим текстом, другий – чистий. На чистий аркуш вони фіксують помилки у вимові капітана команди-супротивника. Потім відбувається перевірка. Після перевірки виставляються оцінки відповідно до кількості набраних балів.

### **Завдання до теми «Фонетика»**

#### **Завдання для I команди**

Аз молюся словом сим до Тебе,

Боже мій, що сотворив на світі  
Видимі й невидимі істоти,  
Господи, пошли Свого на мене  
Духа, щоб зродив у серці Слово,  
Єже буде для добра всім суцям  
Животворне Мудрістю Твоюю.  
Заведи закон — ясний світильник  
І дорогу праведного Слова,  
Й рід слов'янський сподоби хрещений,  
Кротких тих, котрі людьми  
Твоїми Ласкою Твоюю нареклися,  
Милості вони твоєї просять.  
Нам дай, Боже, всемогутнє Слово,  
Отче, Сину й Найсвятіший Духу, —  
Прагнучи од Тебе допомоги, Чудеса  
Твої предивні, вічні,  
Руки піднесу свої до неба:  
Силу й мудрість дай Твоюю черпати,  
Тільки ж Ти даєш снагу достойним,  
Упаси нас, Боже, од спокуси,  
Фараонської важкої злоби.  
Херувимську мисль подай і розум,  
Царю наш Небесний, хочу славить,  
Шестикрильної снаги спізнати,  
Щедре діло, Вчителем твориме,  
Юному й похилому доступне;  
Язиком новим хвалу воздати і  
Отцю, і Сину, і Святому Духу

*(Д. Білоус)*

### **Завдання для II команди**

Ображайся на мене, як хочеш,  
Зневажай, ненавидь мене —  
Все одно я люблю твої очі  
І волосся твоє сумне.

Хай досада чи гнів жевріє,  
Хай до сліз я тебе озлю —  
Ти для мене не тільки мрія,  
Я живою тебе люблю.  
Для кохання в нас часу мало,  
Для мовчання — у нас віки.  
Все віддав би, що жить осталось,  
За гарячий дотик руки (*В. Симоненко*).  
І Ганнуся любить, бо пора.  
Хвилею зеленою здіймається  
Навесні Батієва гора.  
Гнуться клени ніжними колінами,  
Чорну хмару сріблять голуби.  
Ще от день — і все ми, все покинемо  
Для блакитнокрилої плавби.  
Хай собі кружляє, обертається  
Хоч круг лампочки Земля стара!  
Ластівки літають, бо літається,  
І Ганнуся плаче, бо пора. (*М. Рильський*).

## **ВІД ДОБРИХ СУСІДІВ**

### **Методична цінність**

Гра сприяє вдосконаленню мовних навичок студентів (правописних, граматичних, лексичних тощо), розвиває увагу, спостережливість, аналітизм сприйняття мовного матеріалу, самостійність.

### **Методика гри**

Викладач пропонує студентам 2 аркуші. Один – з надрукованим текстом, другий – чистий. На чистий аркуш вони переписують одержаний текст, але не в тому вигляді, а поставивши на місці орфограм три крапки і пропускаючи деякі розділові знаки. Після виконання цього завдання студенти обмінюються підготовленими текстами й переписують.

сують їх, правильно заповнюючи пропуски й уживаючи розділові знаки. Потім відбувається перевірка. Після перевірки виставляються оцінки відповідно до кількості набраних балів.

## **Завдання до теми «Орфографія», «Пунктуація»**

### Текст № 1

Нікого в це надвечір'я тут не було, лише на тому березі заводі злодійкувато походжали сірі ворони. Та ось вони мовчки знялися в повітря, і лишилися ми з товаришем самі. Поки ще не зовсім сутеніло, ми поставили спінінги і подалися збирати сушняк. Пісок прохолов тільки зверху, а глибше у ньому доволі тепла, і босі підосви з приємністю відчують це тепло, бо, либонь, останнє справжнє тепло літа. Це ж осінь уже за тим видноколом... Це ж чиста печаль розливається повсюди. Замерехтіло кілька вогників на протилежному березі, спалахнув сушняк біля нашого намету. Під вогнище ми видовбали в піску яму, щоб не розшарпував вітер вогонь, щоб рівно горіло, а самі вляглися поруч. Іноді вітер все-таки нишпорив своєю довгою рукою у жару, і тоді з ями зводився жовто-червоний хвіст, а щоки наші бралися теплою смагою. На вогонь можна дивитися безконечно і щоразу бачити в ньому щось нове, але потім настає мить, коли вже ні про що не думаєш, коли просто дивишся й не знаєш, де ти і що з тобою. Звідки ця сила у вогню чарувати людину, вести її за собою у якісь незбагненні світи? Навіщо ця сила? Чому ми подовгу не зводимо очей з жовтуватої цятки, котра невідомо чому жевріє серед темряви в неозорому степу? То що воно — вогонь? Енергія, що прагне висі?.. (О. Васильківський)

### Текст № 2

Вітер кидає пригорщі піску, він сухо шелестить на стінах намету. Вгорі пролетіли якісь птахи, попискуючи. Дивишся в небо й не бачиш його, просто чорна твердь перед очима, такі ночі лише в серпні бувають, та потроху звикаєш до темряви, при звичаєшся, і ось вже кілька зірок прокльовується на темному тлі, за ними дрібніші, а потім Чумацький Шлях висіється, небо перед тобою все безкрає: товариш, також лежить горілиць, а згодом тихо говорить, що вітер розгойдує дишло Воza. І справді, коли довго дивитися на Віз, то починає здаватися, що він котиться; заплющиш очі, зупиниш його рух, почувеш, як невпинно б'є в берег висока хвиля, як шелестить шелюга, як пахне прив'ялою корою, і знову покотився Віз... Присовується ближче до нас ніч, вмощується поруч, але товариш кладе до ями кілька сухих стебелинок, і ніч знову в шелюгах. Прокидаєшся десь на межі світання. В наметі пахне густо настоящим духом сухої лози. А надворі топчеться вітер, свистить у розтяжках, і хвиля, мабуть, ще крутіша б'є в кручу. Товариша поруч немає. Знаходиш його на березі, біля спінінгів. Він сидить, обгорнувшись старим плащем, і дивиться на розгойдану ріку (О. Васильківський).

### **УВАГА ДО МОВИ**

#### **Методична цінність**

Гра дозволяє практично закріпити певну теоретичну інформацію, тренує увагу студентів, виробляє у них уміння сприймати тексти різних стилів, жанрів і типів на слух, здійснювати швидкий і якісний аналіз мовної інформації.

#### **Методика гри**

Викладач зачитує певний текст двічі, причому перший раз текст читається в незміненому вигляді, другий раз – зі внесенням певних змін (як правило, ці зміни пов'язані з синонімами різних типів – лексичними, морфологічними, синтаксичними тощо, хоча можуть стосуватися будь-яких інших елементів тексту). Завдання студентів. з'ясувати, які

зміни були внесені до тексту. Тексти можуть не зачитуватися, а подаватися у друкованому вигляді почергово.

## **Завдання**

### Текст № 1 (Перший варіант тексту)

Тюльпан, квітка величі й кохання, з'явився вперше в передгір'ях Тянь-Шаню та Паміру, а згодом – у Китаї, Індії, на Алтаї і в Туреччині. Ця квітка символізувала кохання й помірність, вірність і прихильність, підкреслювала велич тих, кому призначалася.

Шлях тюльпана до Європи був довгим і нелегким. У XVI столітті французький ботанік Каролус Клезіус отримав від австрійського посла при турецькому султані цибулини невідомої квітки, яка надзвичайно вразила його. Голландці. Теж намагалися придбати її, але француз не погоджувався. Тоді голландці пішли найкоротшим шляхом – викрали цибулини. І вже через кілька років квітка на високій тендітній ніжці милувала око по всій країні.

А згодом тюльпанами захопилися Париж та Відень, прикрасивши ними найзнаменитіші свої сади. Кардинал Ришельє, філософ Вольтер і особливо Людовик були пристрасними шанувальниками цих квітів. Вже будучи тяжко хворим, король наказував під час цвітіння тюльпанів переносити себе із Сен-Клу в сади Севі, і довго милувався багатоманітною колекцією, яку збирав його садівник (*З газети*).

### Текст № 1 (Другий варіант тексту)

Тюльпан, квітка величі й кохання, з'явився вперше в передгір'ях Тянь-Шаню та Паміру, а згодом – у Китаї, Індії, на Алтаї і в Туреччині. Ця квітка символізувала кохання й помірність, вірність і прихильність, підкреслювала лиш тих, кому призначалася.

Шлях тюльпана до Європи був довгим і важким. У XVI столітті французький ботанік Каролус Клезіус



отримав від австрійського посла при турецькому султані цибулини незнані квітки, яка надзвичайно вразила його. Голландці теж намагалися придбати її, але француз не погоджувався. Тоді голландці пішли найкоротшим шляхом — викрали цибулини. І вже через кілька років квітка на високій витонченій ніжці милувала око по всій країні.

А згодом тюльпанами захопилися Париж та Відень, прикрасивши ними найвідоміші свої сади. Кардинал Ришельє, філософ Вольтер і особливо Людовик XVIII були пристрасними шанувальниками цих квітів. Уже будучи тяжко хворим, король наказував під час цвітіння тюльпанів переносити себе із Сен-Клу в сади Севра і чимало часу милувався багатю колекцією, яку збирав його садівник (*З газети*).

Відповідь: найзнаменитіші — найвідоміші; довго — чимало часу; невідомі — незнані; нелегким — важким; тендітній — витонченій.

## Текст № 2 (Перший варіант тексту)

Свого апогею «тюльпаноманія» досягла у Голландії XVII ст. Туї було все, чого потребував примхливий «прибулець»: сприятливий клімат і поживні ґрунти. Проте землі було мало. Харлемське озеро з кожним штормом розповзалось дедалі ширше, захоплюючи нові ділянки суші. Тож невідомий голландець Ян Адріанзон розрахував; якщо спорудити 160 вітряків, то вони осушать озеро, перетворивши його дно на 17 тисяч гектарів родючої землі. Так вітряки стали символом Голландії. Минуло ще 200 років, упродовж яких людина з допомогою парових машин відвоювала у Харлемського озера 25 квадратних кілометрів прибережної смуги. Саме тут і були закладені величезні плантації тюльпанів, нарцисів, крокусів, гіацинтів, які й зробили Голландію країною квітів.

Для врівноважених, поміркованих і спокійних за природою голландців розведення квітів перетворилося на справжню та єдину пристрасть, яка мала величезний вплив на економіку країни. Тюльпани вирощували всі: дворяни, слуги, сажотруси, ткачі й торговці. Квіти висаджували як на великих плантаціях, так і на маленьких клумбах. Рідкісні сорти охоронялися вдень і вночі. За них розплачувалися навіть цілими маєтками. Тюльпани збагачували й розоряли, були винуватцями численних самовбивств та злочинів (*З газети*).

## Текст № 2 (Другий варіант тексту)

Свого апогею «тюльпаноманія» досягла у Голландії XVII ст. Тут було все, чого потребував вибагливий «прибулець»: сприятливий клімат і поживні ґрунти. Проте землі було мало. Харлемське озеро з кожним штормом розповзалось дедалі ширше, захоплюючи нові ділянки суші. Тож невідомий голландець Ян Адріанзон розрахував: якщо спорудити 160 вітряків, то вони осушать озеро, перетворивши його дно на 17 тисяч гектарів багатой землі. Так вітряки стали уособленням Голландії. Минуло ще 200 років, упродовж яких людина з допомогою парових машин відвоювала у Харлемського озера 25 квадратних кілометрів прибережної смуги. Саме тут і були закладені величезні плантації тюльпанів, нарцисів, крокусів, гіацинтів, які й зробили Голландію країною квітів.

Для врівноважених, поміркованих і безклопітних; за природою голландців розведення квітів перетворилося на справжню та єдину пристрасть, яка мала величезний вплив на економіку країни. Тюльпани вирощували всі: дворяни, слуги, сажотруси, ткачі й торговці. Квіти висаджували як на великих плантаціях, так і на невеличких клумбах. Рідкісні сорти охоронялися вдень і вночі. За них розплачувалися навіть цілими маєтками. Тюльпани

збагачували й розоряли, були винуватцями численних самовбивств та злочинів.

Відповідь: символом — уособленням; примхливий — вибагливий; родючої — багатой; спокійних — безклопітних; маленьких — невеличких.

### Текст № 3 (Перший варіант тексту)

«Тюльпанова лихоманка» тривала з 1625 по 1637 рік. Згодом її ринок виявився перенасиченим цими квітами. Покупці вже не бажали платити тисячі флоринів за «Посмішку принцеси», «Чорного диявола», «Анжеліку» тощо. Час безумства минув, але від епохи, яка створила славу голландським тюльпанам, зберігся невичерпний потяг до розведення цих прекрасних квітів, потреба у неповторній красі. З'явилися цілі міста (Алсмер, Ліссе, Хілліг), де працюють постійні «біржі квітів», влаштовуються численні виставки.

Статистика квітів вражає: щороку біржа продає 900 млн. троянд, 250 млн. тюльпанів, мільйони орхідей, нарцисів, пармських фіалок. Більшу частину квітів машини-холодильники перевозять до Франції, Німеччини, Швейцарії, а літаки — до Японії та Сингапуру. І вибрати є з чого. Тільки тюльпанів налічується більше 6 тисяч сортів.

Життя квітки коротке, і в усі часи тендітну красу поспішав відтворити пензель художника. Один з найцінніших альбомів з «портретами» тюльпана як дорогий раритет зберігається в бібліотеці Берліна, Першими почали малювати квіти голландці. Були створені навіть цілі школи малювання. Неперевершеним майстром натюрморту з квітами XVII століття був Ян ван Хейсум, який створював вишукані композиції у стилі розкішного бароко.

Щороку в Нідерландах влаштовується найграндіозніший європейський парад квітів. Все, що створюють з квітів

людські руки й людська фантазія, неодмінно демонструється на цьому параді вишуканої краси (з газети).

### Текст № 3 (Другий варіант тексту)

«Тюльпанова лихоманка» тривала з 1625 по 1637 рік. Згодом її ринок виявився перенасиченим цими квітами. Покупці вже не бажали платити тисячі флоринів за «Посмішку принцеси», «Чорного диявола», «Анжеліку» тощо. Час безумства минув, але від епохи, яка створила славу голландським тюльпанам, зберігся невичерпний потяг до розведення цих прекрасних квітів, потреба у неповторній красі. З'явилися цілі міста (Алсмер, Ліссе, Хілліг), де працюють постійні «біржі квітів», влаштовуються численні виставки.

Статистика квітів вражає: щороку біржа продає 900 млн. троянд, 250 млн. тюльпанів, мільйони орхідей, нарцисів, пармських фіалок. Більшу частину квітів машини-холодильники перевозять до Франції, Німеччини, Швейцарії, а літаки — до Японії та Сингапуру. І обрати є з чого. Тільки тюльпанів нараховується більше 6 тисяч сортів.

Життя квітки недовге, і в усі часи тендітну красу поспішав відтворити пензель художника. Один з найцінніших альбомів з «портретами» тюльпана як дорогий раритет зберігається в бібліотеці Берліна. Першими почали малювати квіти Голландці. Були створені навіть цілі школи малювання. Неперевершеним майстром натюрморту з квітами XVII століття був Ян ван Хейсум, який створював незвичні композиції у стилі розкішного бароко.

Щороку в Нідерландах влаштовується найграндіозніший європейський парад квітів. Все, що виготовлють з квітів людські руки й людська фантазія, неодмінно демонструється на цьому параді вишуканої краси (з газети).

Відповідь: налічується – нараховується; коротке – недовге; вибрати – обрати; вишукані – незвичні; створюють – виготовляють.

## **ЕПІФОРА**

### **Методична цінність**

Гра розвиває кмітливість і спостережливість студентів, аналітизм їхнього мислення і швидку реакцію, сприяє закріпленню правописних навичок та вміння здійснювати ряд граматичних операцій, в основі яких лежить усебічний аналіз слова.

### **Методика гри**

Викладач пропонує студентам добрати за заданими літерами слова.

Епіфора — стилістичний прийом, який передбачає повторення однакових елементів наприкінці суміжних синтаксичних одиниць, а гра з такою назвою передбачає добір за заданими літерами п'яти слів, які мають спільну кінцеву частину (з двох і більше літер). Перемагає той гравець, який швидше за інших правильно добирає потрібні слова. Із самими словами можна продовжувати певну роботу: пояснення значення або походження, добір синонімів або спільнокоренових слів, відмінювання або введення в контекст тощо.

### **Завдання до теми «Лексичне значення слова»**

1. Епіфору утворюють дві букви.

Л...; П...; С...; Ч...; Х... Відповідь: ан (лан, пан, сан, чан, хан).

М...; С...; Т...; В...; Ж... Відповідь: ир (мир, сир, тир, вир, жир).

Мо...; Во...; Со...; Ва...; Ра... Відповідь: да (мода, вода, сода, вада, рада).

Те...; Ва...; Ба...; До...; Ри... Відповідь: за (теза, ваза, база, доза, риза).

Ри...; Ка...; Ма...; Ра...; Ро... Відповідь: са (риса, каса, маса, раса, роса).

2. Епіфору утворюють три букви.

Т...; М...; К...; Ф...; П... Відповідь: ара (тара, мара, кара, фара, пара).

К...; Г...; П...; Н...; Т... Відповідь: ора (кора, гора, пора, нора, тора).

В...; С...; К...; М...; Вр... Відповідь: ода (вода, сода, кода, мода, врода).

Б...; С...; М...; К...; Ц... Відповідь: іль (біль, сіль, міль, кіль, ціль).

Шар...; Пор...; Трі...; Зав...; Тир... Відповідь: ада (шарада, порада, тріада, завада, тирада).

3. Епіфору утворюють чотири букви, і Б...; М...; Г...; Ч...; П... Відповідь: айка (байка, майка, гайка, чайка, пайка).

Щі...; Ка...; Ма...; До...; Да... Відповідь: лина (щілина, калина, малина, долина, далина).

З...; У...; НА...; ВИ...; ОБ... Відповідь: мова (змова, умова, намова, вимова, обмова).

Г...; К...; В...; Зл...; Сов... Відповідь: ість (гість, кість, вість, злість, совість).

Г...; М...; Бо...; Ж...; Пе... Відповідь: рець (грець, мрець, борець, жрець, перець).

## ПІСЛЯМОВА

Упровадження ігрових елементів на заняттях з української мови великою мірою забезпечує його проведення відповідно до найсучасніших загально педагогічних, психологічних і дидактичних вимог. Саме гра враховує індивідуальні особливості студентів, впливає на емоційність проведення заняття, формує їхню пізнавальну самостійність, активність, дає змогу поєднати словесні, наочні та практичні методи навчання, раціонально використовувати час.

Як свідчать психолого-педагогічні дослідження гри останніх років, у середньому за допомогою гри людина засвоює навчальну інформацію на 70 %, що значно ефективніше порівняно з такими методами, як лекція (5 %), читання (10 %).

Отже, щоб донести до студентів дивовижну красу і загадкову вибагливість нашої рідної мови, щоб озброїти їх максимумом інформації про мову та законами для компетентного мововживання і сміливої мовотворчості, викладачі-словесники мають уникати у своїй роботі штампів і дбайливо витворювати власний спектр методичних прийомів, доповнювати оригінальними новаціями традиційну палітру методів, що за умови їхнього широкого практикування під час вивчення рідної мови і дасть змогу постійно підтримувати увагу на занятті.

## Література

1. Програма з української літератури «Українська література. 11 клас. Рівень стандарту, академічний рівень», 2010. – 57 с.
2. Бірченко М. І. Сучасний український літературний процес. Урок в 11 класі // Вивчаємо українську мову та літературу. – 2007. – № 14 (126). – С. 22-33.
3. Борзенко О. І. Українська література. 11 клас. Рівень стандарту, академічний рівень: Хрестоматія-довідник. – Х.: Вид-во «Ранок», 2011. – 300 с.
4. Воловець Л. І., Дунаєва О. М. Українська література 11 кл.— Львів: Світ, 1994. – 894 с.
5. Дудик П.С., Литовченко В.М. Сучасна українська мова: Завдання і вправи: Навч. посіб. – К.: ВЦ «Академія», 2007. – 264 с.
6. Зубков М. Г. Універсальний довідник. Українська мова. – Х.: ФОП Співак В.Л., 2009. – 416 с.
7. Мовчан Р. М., Ковалів Ю. І., Погребенник В. Ф., Панченко В. Є. Українська література. 11 клас: Підручник. – К.: Перун Ірпінь, 1999. – 91 с.
8. Нові імена в програмі з української літератури / Упорядник В. Я. Неділько.— К.: Освіта, 1993. – 344 с.
9. Українське слово [Текст]: хрестоматія української літератури та літературної критики ХХ століття : в 4 кн. – Кн. 1, – К.: АНОНІТ, 2003. – 799 с.
10. Яцимирська М. Г. Культура фахової мови журналіста : Навч. посібник. – К.: Пафіс, 2004. – 332 с.
11. Яцимирська М. Г. Сучасна українська мова: Практикум із пунктуації. Навч. посіб. – 2-ге вид., випр. і доп. – К.: Знання, 2009. – 262 с.