

### Список використаних джерел:

1. Глазова О. П. Українська мова. 6 клас. Матеріали до уроків: Посібник для вчителя. – Харків: Ранок, 2000. – 208 с.
2. Горошкіна О. М., Попова Л. О. Сучасний урок української мови: від планування до проведення. – Х.: Вид група «Основа», 2010. – 111 с.
3. Скуратівський Л. В., Піскорська, Л. І., Шелехова, Т. Г., Скуратівська Г. В., Новосьолова В. І., Цінько. С. В. За заг. ред. Скуратівського В. – К.: КІМО: РУТА, 2001. – 104 с.
4. Скляр С. С., Нечволод Л. І. Нетрадиційні уроки з рідної мови. 5-11 класи. – Х.: Торсінг, 2004. – 160 с.
5. Ющук І. П. Українська мова. – К.: Либідь, 2004. – 640 с.

**Михайлець Я.В.**

*викладач української мови та літератури,  
Дніпровський транспортно-економічний коледж*

## ІГРОВІ ТЕХНОЛОГІЇ НАВЧАННЯ НА ЗАНЯТТЯХ УКРАЇНСЬКОЇ МОВИ ТА ЛІТЕРАТУРИ

Сучасне життя розвивається надто швидкими темпами, тому відбулися важливі зміни у системі освіти, які не можуть лишатися осторонь теперішніх методів та засобів навчання.

Особливу увагу нині слід приділяти проблемі формування творчої свідомості молодого покоління, вихованню особистості як громадянина-патріота на основі вивчення та оволодіння гуманістичними цінностями, а також нормами демократичної культури.

Ось чому дуже важливо намагатися не просто подавати тему та матеріал до неї, а навчити шукати потрібну інформацію, осмислювати її. Для сучасного навчання актуальна не просто «передача знань», а «навчання вчитися».

Саме на основі таких «модних» віянь в сучасному освітньому процесі дуже активно впроваджуються прийоми та методи гри.

З усього різноманіття методичного інструментарію, використання ігрових технологій при вивченні української мови та літератури забезпечує формування комунікативних мовленнєвих умінь, прискорює пізнавальні можливості студентів. Заняття з елементами гри сприяють розвиткові думки, мислення, мовлення. Вони характеризуються активністю, динамічністю, емоційністю, колективністю, змагальністю.

Дослідження О. Леонтєва [3] та Д. Ельконіна [2] підтверджують те, що в ігровій діяльності відбувається розвиток дитини як суб'єкта діяльності, тобто формується спрямування на досягнення мети, повільність, урівноваженість, саморегуляція, чітко розмежовуються способи, прийоми, завдання. За словами С. Міллера, гра – це парадоксальна поведінка, дослідження вже відомого, тренування у вже засвоєному, дружня агресія, соціальна поведінка, прикидання не для обману [6, с. 78]. На думку Л. Виготського дитина, яка не навчилася гратися, не готова до навчання в школі [1, с. 187].

Про важливу роль гри в навчанні та вихованні неодноразово згадували й такі педагоги, як Я. Коменський, П. Лесгафт, К. Ушинський, Н. Крупська, А. Макаренко та ін.

Гра на заняттях – один з дієвих засобів розумового розвитку молоді та її виховання. Всюди, де панує гра, немає нудоти, одноманітності. А. Макаренко вказував на те, що гра в житті дитини має те саме значення, яке в дорослого має діяльність, робота, служба. Яка дитина в грі, такою вона буде і в роботі, коли виросте [5, с. 89].

Проблема використання гри є актуальною для навчання української мови в основній школі, а також для закріплення матеріалу в навчальних закладах I-III рівнів акредитації. І. Підласий трактує мовну гру як спеціально створені ситуації, що моделюють реальність, із яких студентам пропонується знайти вихід [7, с. 84-85].

Отже, підкріплюючи думку видатних педагогів та психологів, можна без сумніву стверджувати, що дитина в грі не є пасивною. Вона прагне змінити реальність, перетворити її в доступних їй межах.

Питання застосування гри на заняттях мови та літератури не нове, але актуальне. Виходячи із важливості зазначеної проблеми, бажаючи полегшити процес навчання і наповнити студентські будні цікавим змістом, слід глибше вивчити можливості гри.

Дослідник ігрової діяльності школярів С. Шмаков справедливо наголошував, що гра – найважливіша універсальна сфера «самозвеличення» дитини, у якій відбуваються могутні процеси «само»: самонатхнення, самоперевірки, самопізнання, самовизначення, самовираження й самореабілітації. Гра, на думку вченого, є сукупністю способів взаємодії дитини зі світом пізнання й відкриття, а також знаходження свого місця в ньому.

Дидактичні ігри дають змогу індивідуалізувати роботу на занятті. Якщо спочатку студент може зацікавитись лише грою, то дуже швидко його вже цікавитиме пов'язаний із нею матеріал, в нього виникне потреба вивчити, зрозуміти, запам'ятати цю інформацію. Систематичне

використання ігор підвищує ефективність навчання. У дидактичних іграх студенти мають змогу спостерігати, порівнювати, класифікувати, здійснювати аналіз і синтез, робити узагальнення.

Найперше завдання викладача, яке закладено в структуру заняття – це зацікавити новою темою студентів, зосередити їх увагу на новій інформації. Тому не дивно, що для виконання цієї мети можна вже з перших хвилин лекції застосувати гру «Шифрувальники». Для цього нам потрібно пояснити студентам основні правила закодування текстів за допомогою шифру Цезаря.

Info: Шифр Цезаря – симетричний алгоритм шифрування підстановками. Використовувався римським імператором Юлієм Цезарем для приватного листування. Принцип дії полягає в тому, щоб циклічно зсунути алфавіт, а ключ – це кількість літер, на які робиться зсув.

Наприклад:

Тема заняття за робочою програмою для I курсу звучить так: «Спрощення в групах приголосних. Подовження, подвоєння приголосних звуків». Можемо зробити зсув на 2 букви і отримаємо шифрований код – «ПНОМЧГЛЛЬ А БОСНЮУ НОЖБМЙМПЛЖУ. НМГМАЕГЛЛЬ, НМГАМДЛЛЬ НОЖБМЙМПЛЖУ ЄАСІЗА».

В результаті маємо закодовану тему заняття. Щоб «знати код» необхідно пригадати алфавіт української мови (або скористуватися підручником чи інтернет-ресурсами). Таким чином група налаштовується на продуктивну роботу, відбувається заохочення студентів до активної співпраці.

Цікавим є також застосування на занятті операційних ігор. Під час заняття імітується діяльність конкретної роботи людей ( «Я – вчитель», «Я – літературознавець», «Я – історик», «Я – політик», «Я – прокурор», «Я – адвокат», «Я – еколог» та ін.), обстановка, умови, в яких відбувається подія.

Такий вид роботи дає змогу студенту проявити творчі здібності та виявити самостійність, розвивати навички правильного говоріння, вміння вести конструктивний діалог. Запропоновані різновиди лекцій доцільно використовувати на заняттях з літератури, хоча «обігравши» потрібну тему з мови, можна також «розслідувати» наприклад випадки правопису м'якого знака або апострофа, а також виявити першоджерела виникнення фразеологізмів. При чому до таких видів робіт активно можна залучити інтернет-ресурси, а це в свою чергу ще більше зацікавить сучасного студента. Буде не тільки пізнавально, а й весело.

Наприклад, в групі II курсу за програмою обов'язковим до вивчення є твір О. Довженка «Україна в огні». Студентам можна запропонувати провести гру-диспут. Характеризуючи героїню твору Христю Хутірну даємо проблемне питання «Христя Хутірна – зрадниця чи жертва війни»?

В таких іграх використовується прийом імітації, що дає можливість студенту «зайняти» чітку особистісну позицію щодо поставлених проблемних питань на занятті. Застосувати такі ігри можна на заняттях типу: заняття-подорож, заняття-диспут, заняття-мандрівка тощо.

Час іде, з'являються нові методи і форми роботи. Праця викладача – безперервний пошук, постійна імпровізація. Сучасна методична література пропонує безліч нових форм роботи на заняттях, які можна «трактувати по-своєму».

Цьому сприяє цілий спектр лінгвістичних ігор: вікторина, аукціон, кросворд, мовний конкурс, лінгвістична загадка, лінгвістична задача, ребус, «Ти – редактор», «Зайвина», «Спіймай помилку», «Вірю – не вірю», «Визбирувач», «Сортування», «Найрозумніший», «Мовна дуель», «Хто швидше», «Лінгвоестафета», «Ти – учитель», «Вулкани чергувань», «Зроби з мухи слона», «Коріння» тощо.

Отже, гра (й особливо лінгвістична) є резервом творчої самореалізації викладача й студентів.

Є серед ігор і такі, що спрямовані на вироблення пунктуаційних навичок студентів, уміння здійснювати синтаксичний аналіз речень, а це в свою чергу дає змогу розвивати студентів спостережливість, увагу, логіку. Можна назвати найвідоміші з них: «Пустеля неправильної пунктуації», «Пунктуаційний вулкан», «Крапка» тощо. Наприклад у грі «Пустеля неправильної пунктуації» основним завданням для студентів є відшукати неправильно розставленні розділові знаки, при чому велику увагу приділити вмінню пояснювати свою думку, відстоювати її.

Хоч гра і є провідним видом діяльності в дошкільний період вікового розвитку. На наступних стадіях розвитку особистості гра не зникає, а доповнює провідні види діяльності підростаючої дитини, підлітка, юнака.

Треба відзначити багатогранність гри в житті людини на всіх етапах вікового розвитку.

В даний час ігрові форми навчання популярні не тільки в дошкільній і шкільній освіті, а й у вищій професійній освіті, а також у навчанні фахівців різних областей, в бізнесі.

**Список використаних джерел:**

1. Азаров Ю. Л. Гра і праця. – М., 1973. – 93 с.
2. Анікеєва Н. П. Виховання грою. – М., 1987. – 144 с.
3. Ворожейкіна О. М. 100 цікавих ідей для проведення уроку. – 3-тє видання. – Х.: Вид. група «Основа», 2012. – 255 с.
4. Гуружапов В. А. Питання експертизи освітніх технологій // Психологічна наука і освіта. – 1997. – № 2. – С. 36-43.
5. Занько С. Ф. та ін. Гра та навчання. – М., 1992. – 127 с.
6. Зимова А. М. Педагогічна психологія – М., 2000. – 264 с.
7. Ільїна Т. А. Педагогіка. – М., 1984. – 495 с.
8. Кларін М. В. Педагогічна технологія. – М., 1989. – 186 с.

**Сосновська А.В.**

*учитель вищої категорії, вчитель-методист,  
Дачненський навчально-виховний комплекс  
«Школа – гімназія»*

**ПОРІВНЯННЯ ОБРАЗУ ГОЛОВНОГО ГЕРОЯ  
РОМАНУ ВАСИЛЯ ШКЛЯРА «ЧОРНИЙ ВОРОН»  
В ХУДОЖНЬОМУ АСПЕКТІ ТА ЗІ ЗОБРАЖЕННЯМ  
ЙОГО ПРОТОТИПІВ В АРХІВНИХ ДОКУМЕНТАХ**

Історична тематика посідає одне з чільних місць у вітчизняному літературному процесі. Представники творчої еліти України прагнули в образній формі узагальнити найважливіші етапи історичного етносу. Особливістю ж етнічної пам'яті є здатність пробуджуватися й повертати до колективної уяви те, що, здавалось би, цілком забуте.

Серед художніх творів, у яких відображено минуле українського народу, помітне місце посідає історичний роман В. Шкляра «Чорний Ворон». Завдяки своєму надзвичайному таланту письменник висвітлив непізнану, пронизану болем та стражданнями, сторінку нашої історії – боротьбу українців у 20-х роках ХХ століття в Холодному Яру за свою незалежність. До сьогодні цей твір викликає неабиякий інтерес у читацьких та літературознавчих колах, тому що проблематика національно-визвольного руху є актуальною і у теперішній для України час. Адже військові дії на Сході нашої держави є показником трагічної роз'єднаності українців як нації.