

"Дидактична гра як інструмент формування фонетично-графічних навичок на уроках української мови"

Автор: Болобан ЛЮДМИЛА Юріївна

УПРАВЛІННЯ ОСВІТИ

ВІННИЦЬКОЇ МІСЬКОЇ РАДИ

МІСЬКИЙ МЕТОДИЧНИЙ КАБІНЕТ

ЗАКЛАД «ЗАГАЛЬНООСВІТНЯ ШКОЛА І - ІІІ СТУПЕНІВ №14

ВІННИЦЬКОЇ МІСЬКОЇ РАДИ»

**Дидактична гра як інструмент формування фонетично-графічних навичок учнів на
уроках української мови**

номінація «Дидактичні ігри»

Болобан Людмила Юріївна

вчитель української мови та

літератури

«спеціаліст»

тел. (097) 94-44-618.

м. Вінниця

2016

Автор **Болобан Людмила Юріївна**, вчитель української мови та літератури закладу «Загальноосвітня школа I – III ступенів №14 ВМР»

Болобан Л.Ю. Дидактична гра як інструмент формування фонетично-графічних навичок учнів на уроках української мови. Методичний посібник / Л.Ю. Болобан. – Вінниця: ММК, 2016. 47с.

Рецензент:

Козлов О.Л., директор школи, вчитель історії та правознавства

Командістова Л.В., вчитель української мови та літератури

Рекомендовано науково – методичною радою закладу «Загальноосвітня школа I – III ступенів №14 ВМР» (Протокол №3 від 05.12.2016р.)

Посібник містить матеріал, що дасть змогу виробити та закріпити в учнів графічні навички, вміння, проводити звуковий та звукобуквенний аналіз, визначати наголошений склад в слові при вивченні української мови. Посібник розроблений із урахуванням особливостей сучасного навчально-виховного процесу. Робота рекомендована вчителям-словесникам та студентам філологічних спеціальностей

Зміст

Вступ4

Розділ 1. Питання дидактичної гри в психолого-педагогічній літературі особистісно-орієнтованому навчанні

1. Поняття та структура дидактичної гри в психолого-педагогічній літературі.....6
 2. Особливості застосування дидактичних ігор на уроках української мови16
- Розділ 2. Фонетично-графічні навчалочки-розважалочки
- 2.1. Формування фонетично-графічних навичок учнів на уроках української мови.....18
 - 2.1.1. Дидактичні ігри та цікаві завдання на тему «Голосні звуки».....21
 - 2.1.2. Дидактичні ігри та цікаві завдання на тему «Приголосні звуки».....27
 - 2.1.3. Дидактичні ігри та цікаві завдання на тему «Буква Я та її звукові значення».....32
 - 2.1.4. Дидактичні ігри та цікаві завдання на тему «Буква Ю та її звукові значення».....35
 - 2.1.5. Дидактичні ігри та цікаві завдання на тему «Буква Є та її звукові значення».....38
 - 2.1.6. Дидактичні ігри та цікаві завдання на тему «Буква И та її звукові значення».....43
 - 2.1.7. Дидактичні ігри та цікаві завдання на тему «Наголос».....45
- Список використаних джерел47

ВСТУП

У повсякденній

буденності нас оточує світ звуків. З перших днів нашого життя ми чуємо багатющу гаму звуків. Вдома наші звукові рецептори подразнюються звуками тикання годинника або булькіт електричного чайника. Виходячи на вулицю, ми також чуємо різнобарв'я звуків: гул машин, стукіт трамвая, спів пташок та шум буденності. Усе що є в мові – слова, словосполучення, речення, текст, – має звуковий вираз. Саме тому шкільний курс мови починається ознайомлення учнів із звуками, які в письмі позначаються буквами (літерами). Мовний розвиток дитини, її результативне навчання в школі перебуває у прямій залежності від правильної організації і самого змісту їхньої праці над засвоєнням елементів знань з фонетики і графіки. Якщо в учня погано розвинена здібність слухати і чути, розрізняти і правильно користуватися звуковими засобами мовлення, то, природно, він відчуватиме труднощі в спілкуванні – у вираженні власних міркувань і в сприйманні чужих. Засвоєння фонетичних знань і формування навичок усного й письмового мовлення школярів зумовлюються багатьма факторами:

- фонематичні уявлення складають базу правильної вимови слів;
- фонетичні знання у взаємодії з морфологічними та словотворчими становлять основу для формування багатьох навичок правопису;
- відчуття звукового складу слова є важливим для розуміння його лексичного значення і належного стилістичного використання у мовленні. Замислимося разом з учнями над питанням: «Як співвідноситься усне мовлення з писемним?» У школі вивчається орфографія, яка передусім навчає тому, як за допомогою літер відображається на письмі

звуковий склад значеннєвих частин слів – морфем. Не досить переконати підлітків таку необхідність вивчення певного матеріалу, їм слід запропонувати таку систему навчання, яка б викликала тривалу і стійку зацікавленість. У такій системі багато важать ігри. Кожна гра має містити в собі елемент змагання, давати можливість дітям реалізувати свої розумові можливості, продемонструвати одноліткам їх особистісні успіхи. Різноманітні фонетичні ігри та цікаві графічні вправи якраз і дають можливість у захоплюючій формі розвивати, збагачувати мовлення учнів, поглиблювати їхні знання, закріплювати в свідомості уже вивченні на уроках певні явища мови. **Проблема:** які педагогічні передумови сприяють формуванню в підлітків кмітливості, гнучкості розуму, заохочення повторювати уже вивчене. Виходячи з проблеми дослідження перед автором стали наступні **завдання:**

1. Вивчити питання дидактичної гри в психолого-педагогічній літературі особистісно-орієнтованому навчанні;
2. Визначити особливості застосування дидактичних ігор на уроках української мови;
3. Розробити дидактичну гру як вдалий інструмент на особистісно-орієнтованому уроці української мови. **Метою** даного посібника є закріплення та вироблення необхідних навичок, особливо тоді, коли ці навички потрібно довести до автоматизму, наприклад, графічні навички, звукового та звукобуквеного аналізу, визначення наголошеного складу в слові. Основи забезпечення дидактичних умов та активізації навчання розкрито в працях вітчизняних і зарубіжних науковців: Г.Г. Ващенко, М.Д. Ярмаченко, В.О. Сухомлинський. Дидактичні ігри дозволяють включати в активне мовлення учнів той чи інший програмовий мовний матеріал, що сприятиме його міцному запам'ятовуванню. Фонетико-графічний матеріал можна неодноразово використовувати в різних мовних іграх і в цікавих вправах. Все це, безумовно, збуджує інтерес до мови, сприяє збагаченню лексичного запасу, запам'ятовувань норм і правил літературної вимови та письма. Отже, в школах слід якомога більше часу відводити мовним іграм. Ігровий матеріал, що подається в посібнику, призначається для використання його на уроках і в позаурочний час. Полегшувати чи ускладнювати умови ігор, видозмінювати та доповнювати їх повне право вчителя. Звичайно, перед грою у формі кількох речень-висловів треба збудити в учнів ігровий інтерес. Цьому можуть сприяти і тексти віршів. Гра є гра. Швидкість розв'язання запропонованої задачі, першість в її розв'язанні – основа будь-якого змагання. Але це ще не гарантує перемоги. Вирішальним може бути тільки правильність, безпомилковість виконуваних дій.

Розділ 1. Гра в особистісно-орієнтованому навчанні 1.1. Поняття та структура дидактичної гри

Суспільство постійно змінюється, це в свою чергу призводить до виникнення певних завдань, які постають перед суспільством. Так, одним із основних завдань сучасного суспільства, ми вважаємо, реформування освіти в Україні є формування освіченої, творчої особистості, становлення її фізичного і морального здоров'я. Розв'язання цього завдання передбачає психолого-педагогічне обґрунтування змісту і методів навчально-виховного процесу, спрямованого саме на розвиток особистості дітей. У зв'язку з цим педагоги і психологи все помітніше усвідомлюють гостру потребу у створенні та реалізації особистісно-орієнтованого підходу до дітей як одного з принципів організації навчально-виховної роботи, що обґрунтовується сучасною психологією і педагогікою. Такий підхід має сприяти більш цілеспрямованому, гармонійному розвитку особистості дитини. Ключовим принципом виховання в сучасній ситуації виступає принцип ціннісної орієнтації, реалізація якого передбачає залучення дітей до взаємодії з навколишнім світом і формуванню ціннісних ставлень через гру, яка виступає способом виховання розумової активності дітей. В останні роки практика застосування ігрових завдань визначила методичну думку, що зараз настав час узагальнення практичного досвіду,

об'єктивної оцінки доцільності застосування ігрових завдань, визначення їх питомої ваги та місця у системі навчання. Гра дозволяє яскраво реалізувати всі провідні функції навчання: освітню, виховну та розвивальну, які діють в органічній єдності. В своїх працях неодноразово зазначали роль гри в процесі особистісно-орієнтованого навчання та виховання такі педагоги, як О.М. Горький, А.С. Макаренко, В.О. Сухомлинський, К.Д. Ушинський, Ш.О. Амонашвілі та інші. Мета дослідження - теоретично дослідити суть гри в особистісно-орієнтованому навчанні та вихованні учнів [2, 15]. Гра — цінний спосіб виховання розумової активності дітей. Вона викликає у дітей цікавість до процесу пізнання, допомагає їм засвоїти навчальний матеріал. При складанні та застосуванні ігор необхідно спиратись на основні закономірності навчання. Головна з них це те, що навчання відбувається при активній діяльності учня. Чим різноманітніша забезпечувана вчителем інтенсивність діяльності учня з предметом засвоєння, тим вища якість засвоєння на рівні, який залежить від характеру організованої діяльності — репродуктивної або творчої. Розглянемо гру з різних точок зору. Спочатку спробуємо дізнатись як гру сприймає та використовує вчитель. На початку вчителю важко створити атмосферу гри, налаштувати на неї дітей з найменшою затратою часу, отримати результати, а потім також швидко вивести дітей з неї, не перетворивши урок на безглузду витрату часу. Тому що кожна хвилина знань, яку ви дасте дітям з користю може бути вирішальною в житті дитини, а втративши її, потім буде просто неможливо її повернути. Педагог-новатор Ш.О. Амонашвілі говорив, що до шести років можна вчить граючи, після шести потрібно вчити серйозно. Грає учитель. І грає так, щоб діти втратили почуття гри. Але вона є [13, 360]. Вчителі школи повинні приділяти багато уваги розвиткові своєї підготовленості до організації ігрової діяльності. Гра - це цілий світ, на одному полюсі якого - життя, а на другому - дидактика, педагогічний і психологічний інструментарій, цілий арсенал педагогічних технологій. А між полюсами - країна дитячих ігор, дитячої творчості. Щоб зорієнтуватися у світі гри, треба чітко уявити собі, що в ньому буде цікаве й корисне для дитини. Педагоги світового рівня, також в своїх працях зазначали роль гри в процесі навчання. Так, А.С. Макаренко писав: «Гра має важливе значення в житті дитини... Якою буде дитина в грі, такою вона буде і в праці, коли виросте. Тому виховання майбутнього діяча відбувається перш за все в грі...» Отже, гра, її організація - ключ в організації виховання. Видатний педагог В.О. Сухомлинський промовив фразу, яка стала основою всього того, що містить у собі гра. Він ніби закликав: «Навчайте граючись, а граючи навчайте». Ось такий простий вираз, а містить у собі неабияку таємницю, яку Сухомлинський пропонує розкрити перед дітьми. К. Д. Ушинський писав: «Зробити серйозне заняття для дитини цікавим - ось завдання початкового навчання. Кожна здорова дитина потребує діяльності і до того ж серйозної діяльності... З перших ж уроків привчайте дитину полюбити свої обов'язки й знаходити приємність у їх виконанні». Педагог вважав гру найважливішим видом діяльності дитини. Казав, що саме через гру дитина пізнає всі таємниці світу. Отож, двоє досвідчених людей вважали гру важливим методом навчання. За їх думками гра виховує, навчає, розвиває. Саме своєрідність дидактичної гри і полягає в тому, що вона дає змогу педагогові здійснювати навчання, вправління, розвиток розумових здібностей, формування цінних рис особистості і взаємин дітей доступній і привабливій для них ігровій формі [6, 49]. К.Д. Ушинський застерігав проти «забавляючої педагогіки», підкреслюючи, що засобами гри значно легше навчити дитину читати й писати, але серйозна навчальна праця потребує від дитини такої ж серйозної, копіткої і зосередженої роботи. Д.Б. Ельконін вважає, що гра за своїм змістом наближається до праці дорослих. Спостерігаючи за тим, як діти граються. Дорослі думають, що діти лише забавляються і, що гра немає нічого спільного з серйозними заняттями типу приготування уроків, праці. Але приготування домашнього завдання - обов'язок, а праця - тяжка необхідність. Дитині хочеться грати не тому, що це

легко, а тому, що це важко. З кожною грою дитина має бажання дізнаватися про нове, розуміти і виконувати ті речі, які розуміють в виконують дорослі. На думку Д.Б. Ельконіна гри властиві певні загальні, універсальні ознаки:

1. гра як активна форма пізнання навколишньої дійсності. Різноманітність її форм вводить дитину у сферу реальних життєвих явищ, завдяки чому вона пізнає якості та властивості предметів, їх призначення, способи використання; засвоює особливості стосунків між людьми, правила і норми поведінки; пізнає саму себе, свої можливості і здібності. Інтерес дитини до гри поступово вичерпується внаслідок засвоєння знань і умінь;
2. гра як свідомо і цілеспрямована діяльність. Кожній грі властива значуща для дитини мета. Чим менша дитина, тим більш наслідувальними є її ігрові дії. Поступово зростає рівень усвідомленості дітей у грі [13, 360]. Ігрові дії – це засіб реалізації ігрового задуму і водночас здійснення поставленого педагогом завдання. Виконуючи із задоволенням ігрові дії і захоплюючись ними, діти легко засвоюють закладений у грі навчальний зміст. Правила дидактичної гри діти сприймають як умови, що підтримують ігровий задум, їх невиконання здійснює гру, робить її нецікавою. Без заздалегідь визначених правил ігрові дії розгортаються стихійно, і дидактичні завдання можуть лишитися невиконаними. Тому правила гри задаються вихователем до її початку і мають навчальний та організуючий характер. Спочатку дітям пояснюється ігрове завдання, а потім - спосіб його виконання. Тепер розглянемо гру з боку учня. Він сприймає її привітно, дітям набагато краще сприймати інформацію в грі. Адже тоді діти більш розкуті, вони відволікаються від оточуючого і зосереджуються на грі, це приносить якісний результат. Ігри підбираються з врахуванням різноманітних видів діяльності учня. За характером пізнавальної діяльності їх можна поділити на групи:

- ігри, які вимагають від дітей виконавчої діяльності;
- ігри, в яких запрограмована контролююча діяльність;
- ігри, за допомогою яких діти виконують перевтілення;
- ігри, які включають в себе елементи пошукової діяльності. Формування учня як самостійної, ініціативної, вдумливої особистості буде успішним, якщо вчитель потурбується про це з першого проведеного уроку. Одним з найперспективніших шляхів виховання активних учнів, озброєння їх необхідними уміньми і навичками, є впровадження активних форм і методів навчання, серед яких провідне місце займають навчальні ігри. У процесі гри в учнів виробляється звичка зосереджуватися, самостійно думати, розвивати увагу. Захопившись грою, діти не помічають, що навчаються, до активної діяльності залучаються навіть найпасивніші учні. До того ж, коли вчитель використовує на уроці елементи гри, то в класі створюється доброзичлива обстановка, бадьорий настрій, бажання вчитися. Плануючи урок, учитель має зважати на всіх учнів, добирати ігри, які були б цікаві й зрозумілі. Саме в іграх розпочинається невимушене спілкування дитини з колективом класу, взаєморозуміння між учителем і учнем. У процесі гри в дітей виробляється звичка зосереджуватися, працювати вдумливо, самостійно, розвивається увага, пам'ять, жадоба до знань. Отже, у дитячі роки гра є основним видом діяльності людини. За її допомогою діти пізнають світ. Без гри дітям жити нудно, нецікаво. Буденність життя може викликати у них захворювання. У грі діти й підліток перевіряють свою силу і спритність, у них виникають бажання фантазувати, відкривати таємниці і прагнути чогось прекрасного. За вмілого відокремлення гра може стати незамінним помічником педагога. Дидактична гра — гра, спрямована на формування у дитини потреби в знаннях, активного інтересу до того, що може стати їх новим джерелом, удосконалення пізнавальних умінь і навичок. Використовують дидактичні ігри у навчанні та вихованні учнів усіх вікових груп за необхідності актуалізувати їхній досвід, повторити, уточнити, закріпити набуті знання і уявлення про природні явища, працю і побут людини. Вдаються до них і після

спостережень, екскурсій, бесід та інших занять. Нерідко ігри з дидактичними матеріалами є основним засобом навчання і виховання, за допомогою яких вчитель готує дитину правильно сприймати об'єкти і явища навколишнього світу[5, 172]. Як ігровий метод навчання дидактична гра постає у двох видах: **1) власне дидактична гра.** Ґрунтується на автодидактизмі (самонавчанні) та самоорганізації учнів; **2) гра-заняття (гра-вправа).** Провідна роль у ній належить вихователю, який є її організатором. Під час гри-заняття учні засвоюють доступні знання, у них виробляються необхідні вміння, удосконалюються психічні процеси (сприймання, уява, мислення, мовлення). Ефективне опанування знань і вмінь відбувається в практичній діяльності за активізації мимовільної уваги і запам'ятовування. У дидактичній грі, як формі навчання, взаємодіють навчальна (пізнавальна) та ігрова (цікава) сторони. Відповідно до цього вчитель одночасно навчає учнів і бере участь у їхній грі, а учні граючи навчаються. Здатність дидактичної гри навчати і розвивати дитину через ігровий задум, дії і правила О. Усова визначає як автодидактизм. Пізнавальний зміст навчання виявляється в його дидактичних завданнях, які педагог ставить перед дошкільниками не прямо, як на занятті, а пов'язує їх з ігровими завданнями та ігровою дією. Дидактична мета, прихована в ігровому завданні, стає непомітною для дитини, засвоєння пізнавального змісту відбувається не навмисне, а під час цікавих ігрових дій (приховування і пошуку, загадування і відгадування, елементів змагання у досягненні ігрового результату тощо). Основним стимулом, мотивом виконання дидактичного завдання є не пряма вказівка вчителя чи бажання учнів чогось навчитися, а природне прагнення до гри, бажання досягти ігрової мети, виграти. Саме це спонукає школярів до розумової активності, якої вимагають умови і правила гри (краще сприймати об'єкти і явища навколишнього світу, уважніше вслуховуватися, швидше орієнтуватися на потрібну властивість, підбирати і групувати предмети та ін.). Так у старшому дошкільному віці на основі ігрових інтересів виникають і розвиваються інтелектуальні. Дидактична гра як самостійна ігрова діяльність можлива лише за доступності дидактичних завдань для сприйняття школярами, наявності у них інтересу до гри, засвоєння ними правил та ігрових дій, які, у свою чергу, залежать від рівня ігрового досвіду. Такими є передумови використання дошкільниками набутих знань про предмети і явища навколишнього світу. Для того щоб дидактичні ігри стимулювали різнобічну діяльність і задовольняли інтереси учнів, вчитель повинен добирати їх відповідно до програми дитячого садка для кожної вікової групи, враховуючи пізнавальний зміст, ступінь складності ігрових завдань і дій. Творче ставлення педагога до справи є передумовою постійного і поступового ускладнення, розширення варіативності ігор. Якщо у учнів згасає інтерес до гри, вчитель ініціює спільне придумування нових ігрових завдань, ускладнення правил, включення до пізнавальної діяльності різних аналізаторів і способів дій, активізацію всіх учасників гри. Дидактична гра збагачує чуттєвий досвід дитини, забезпечує розвиток сприймання. Розв'язання дидактичного завдання формує також і волю. Добросовісне виконання правил вимагає витримки, дисциплінованості, привчає до чесності, справедливості, впливає на розвиток довільної поведінки, організованості. Зміст і правила дидактичних ігор допомагають формуванню у учнів моральних уявлень і понять (про бережне ставлення до предметів як продуктів праці дорослих, про норми поведінки, стосунки з однолітками і дорослими тощо). Отже, як і всі інші види ігор, дидактичні ігри стимулюють загальний особистісний розвиток школярів. Поєднання в них готового навчального змісту з ігровим задумом і діями вимагає від вчителя майстерного педагогічного керівництва ними. Ефективним видом роботи, що сприяє мовленнєвому розвитку школярів, є ситуативні завдання. Вони стимулюють мислення й збільшують інтерес учнів до програмового матеріалу, підвищують їхню активність у формуванні знань, умінь і навичок, тобто пізнавальну активність. Нові для себе предмети та явища учні можуть пізнавати по-різному: за допомогою слова, найближчих до дійсності засобів (моделей, картин, малюнків, схем), а

також через оригінальне сприйняття, тобто безпосереднє ознайомлення з ними (спостереження, перетворення предметів, читання літературних та прослуховування музичних творів). Урізноманітнити інсценізації, рольові, ситуативні ігри, вправи, складання діалогів, монологів, всі ці види робіт сприяють розвитку ланцюгової реакції: усне мовлення, внутрішнє мовлення, письмовий виклад. Сутність цих завдань показує, що реалізація їх ґрунтується на особистісній індивідуалізації, оскільки створення на уроці ситуацій як системи учня з навчальним матеріалом, можливе тільки за умови врахування рівня знань особистості, її власного досвіду, вікових особливостей, контексту діяльності, інтересів, світогляду почуттів. Відчинити школяреві двері у світ мови, захопити його красою слова – значить використати інтерес до його використання, заохотити до осмисленої передачі звукового образу в усному і письмовому мовленні. Дидактична гра має сталу структуру, що відрізняє її від інших видів ігрової діяльності. Основними елементами, які одночасно надають їй форми навчання і гри, є дидактичні та ігрові завдання, правила, ігрові дії, результат. Кожна дидактична гра має специфічне дидактичне (навчальне) завдання, що відрізняє її від іншої. Ці завдання обумовлені передбаченим програмою навчальним і виховним впливом педагога на учнів і можуть бути різноманітними (наприклад, з розвитку мовленнєвого спілкування — розвиток мовленнєвого апарату, зв'язного мовлення, закріплення звуковимови, уточнення і розширення словникового запасу при ознайомленні з живою і неживою природою тощо). Наявність дидактичного завдання (або кількох) підкреслює спрямованість навчального змісту гри на пізнавальну діяльність учнів. Виконуючи під час гри ігрове завдання, учні виявляють активність, бажання і потребу розв'язати його. Як і дидактичні, ігрові завдання можуть бути найрізноманітнішими. Дидактичні та ігрові завдання відображають взаємозв'язок навчання і гри. Правила кожної дидактичної гри обумовлені її змістом та ігровим задумом, вони визначають характер і способи ігрових дій дитини, організують і спрямовують її стосунки з іншими школярами, спонукають дошкільника керувати своєю поведінкою, оскільки йому часто доводиться діяти всупереч безпосередньому імпульсу. Дотримання правил вимагає від дитини вольових зусиль, уміння взаємодіяти з іншими, переборювати негативні емоції у зв'язку з невдачами тощо. У дидактичній грі правила є критерієм правильності ігрових дій, їх оцінки. Вони по-різному впливають на поведінку школярів: одні учні беззаперечно приймають ігрові правила і стежать за їх виконанням іншими учасниками; інші підкоряються правилам лише у провідних ролях, а у звичайних — порушують їх, намагаючись виграти; ще інші за недотримання правил іншими учасниками мовчки підтримують їх. Тому підвищення дієвості ігрових правил в організації і спрямуванні поведінки учнів є важливим педагогічним завданням. Основою, сюжетною канвою дидактичної гри є ігрові дії, завдяки яким учні реалізують свої ігрові задуми. Без підпорядкованих певним правилам дій неможлива гра. Увага дитини в грі спрямована на розгортання ігрової дії, а захопленість ігровою ситуацією є передумовою мимовільного розв'язання дидактичного завдання. Завдяки ігровим діям і правилам дидактичні ігри, що використовуються на заняттях, роблять навчання цікавішим, сприяють розвитку довільної уваги, формуванню передумов для глибокого оволодіння змістом передбаченого програмою матеріалу. Результатом дидактичної гри є її фінал. Відгадування загадок, виконання доручень, ігрових завдань, вияв кмітливості є результатом гри і сприймається дитиною як досягнення. Виявляється він і в задоволенні учасників гри від участі в ній. Для вчителя результатом гри є рівень засвоєння школярами знань, їхній успіх у розумовій діяльності, налагодженні гармонійних взаємин. Ігровий задум, ігрові дії та правила тісно пов'язані між собою: задум визначає характер ігрових дій, а дотримання правил допомагає в їх здійсненні та розв'язанні ігрового завдання. Відсутність, ігнорування хоча б одного з цих елементів унеможлиблює гру.

1.2. Особливості застосування дидактичних ігор на уроках української мови

Найефективнішими є ті уроки української мови, на яких використовують різноманітні

форми роботи, збагачують їх знахідками своїх творчих шукань. У процесі гри в учнів виробляється звичка зосереджуватися, самостійно думати, розвивати увагу. Захопившись грою, діти не помічають, що навчаються, до активної діяльності залучаються навіть найпасивніші учні. Коли вчитель використовує на уроці елементи гри, то в класі створюється доброзичлива атмосфера, бадьорий настрій, бажання вчитися. Плануючи урок, учитель має уважати на всіх учнів, добирати ігри, які були б цікаві й зрозумілі. Гра належить до традиційних і визнаних методів навчання і виховання, дошкільників, молодших школярів і підлітків. Цінність цього методу полягає в тому, що в ігровій діяльності освітня, розвиваюча й виховна функція діють у тісному взаємозв'язку. Гра як метод навчання організовує, розвиває учнів, розширює їхні пізнавальні можливості, виховує особистість. Задовольняючи дитячу допитливість, залучити їх до активного пізнання оточуючого світу, оволодіти способами пізнання зв'язків між предметами та явищами допоможе гра. Дидактична гра – це практична групова вправа з вироблення оптимальних рішень, застосування методів і прийомів у штучно створених умовах, що відтворюють реальну обстановку. Під час гри в учня виникає мотив, суть якого полягає в тому, щоб успішно виконати взятую на себе роль. Отже, система дій у грі виступає як мета пізнання і стає безпосереднім змістом свідомості школяра. Рольова гра. Головна мета її – розвивати здібності школярів, прищеплювати вміння приймати правильні рішення. У рольових іграх виявляються особистість учня, його здібності та перспективи на майбутнє. Вікторина. Її це називають грою переможців. У ній змагаються, аби швидше і повніше відповісти на поставлені запитання. Отже, вікторина – це конкурс, під час якого учні самостійно відповідають на запитання. Щоб урок був цікавим і ефективним, на його різних етапах можна використати кросворди за темами уроку чи розділу. Складаючи кросворд, учитель має дотримуватися вимог проведення дидактичних ігор. Під час цілеспрямованої підготовчої роботи учні розв'язують запропоновані кросворди з вивченої теми. Отже, кросворд, з одного боку, вносить в урок елемент гри, а з іншого – сприяє глибшому засвоєнню вивченого. На уроках закріплення пройденого матеріалу чи повторенні учні люблять працювати динамічними парами. Попередньо вчитель готує картки з 2-3 практичними завданнями з теми, що вивчається. Одержавши картку, двоє учнів перше завдання виконують спільно. Один учень пояснює іншому, як потрібно виконувати завдання, а той слухає, запитує або висловлює своє розуміння. Друге і третє завдання діти виконують самостійно, занотовуючи їх до зошитів, а потім перевіряють один одного з відповідним коментуванням допущених помилок. Перелічені види ігор мають своє призначення і конкретне застосування. Так, мета дидактичних ігор – формування в учнів вміння поєднувати теоретичні знання з практичною діяльністю. Оволодіти необхідними знаннями, вміннями й навичками учень зможе лише тоді, коли він час виявлятиме до них інтерес, і коли вчитель зумів зацікавити учнів. Добираючи ту чи іншу дидактичну гру, вчитель має пам'ятати, що процес створення гри містить ряд станів: а) вибір теми гри; б) визначення мети й завдань гри; в) підготовка і проведення гри (повідомлення учням теми гри, підготовка унаочнень, проведення гри, підбиття підсумків). Успіх проведення гри залежить від дотримання вимог: а) ігри мають відповідати навчальній програмі; б) ігрові завдання мають бути не надто легкими, проте й не дуже складними; в) відповідність гри віковим особливостям учнів; г) різноманітність ігор; д) залучення до ігор учнів усього класу. Під час проведення дидактичних ігор в учителів виникає безліч проблем: за яким принципом відбирати навчальний матеріал для створення ігор, яке місце дидактичних ігор в ряді інших форм і методів навчання, як одному вчителю вправитися з класом учнів під час гри? У навчальних іграх немає тих, хто програв або виграв, тут виграють усі. Їх можна проводити на будь-якому етапі уроку. Це дасть змогу виявити знання учня і вміння користуватися ними. Дидактична гра "Кола на воді". Учні вибирають довільне слово. Воно записується на дошці стовпчиком. На ці букви добираються нові слова, до слів – речення.

На основі отриманих результатів складають оповідання, казку, веселу історію, вірш. Такі вправи розвивають мовлення, допомагають в написанні яскравих оповідань про навколишній світ, вчать фантазувати, розвивають уяву. Педагогічний пошук учителя-практика має завжди спиратися на досягнення сучасних навчальних технологій, спрямованих на розвиток творчих сил, здібностей та нахилів особистості. Головним у навчальному процесі стає переорієнтація з пасивних форм навчання активну творчу працю як учнів, так і вчителів, а це неможливо зробити без розвитку логічного мислення дітей.

Розділ 2. Фонетично-графічні навчалочки-розважалочки

2.1. Формування фонетично-графічних навичок учнів на уроках української мови

Фонетична виразність як рівень мовленнєвої виразності має свою специфіку зумовлену двоплановістю явища: з одного боку фонетичний рівень є досемантичним, тобто таким, якому не притаманний смисл, з іншого – неможливо формувати фонетичну виразність відірвано від інших рівнів, це потрібно робити тільки в тексті, комунікативній ситуації. На нашу думку, формування фонетичної виразності має відбуватися у таких напрямках:

- формування орфоепічної правильності мовлення згідно норм української мови;
 - формування акцентологічної правильності мовлення згідно норм української мови;
 - формування вміння варіювати фонетичні засоби залежно від мети висловлювання, для впливу на емоції слухача;
 - формування вмінь збереження виразності у різноманітних як за стилем, так і за призначенням мовленнєвих ситуаціях. Мовленнєві етюди стають тут головним типом вправ [11, 143]. Ці напрямки мають реалізуватися у системі вправ, спрямованих на досягнення проміжного результату (напрямки 1-3) і в інтегративних вправах, що мають практично закріпити здобуті знання і вміння. Це важливо, оскільки в шкільній практиці частим є переваження лінгвістики над комунікацією, тобто учні знають норми правильного виразного мовлення, проте не застосовують їх на практиці. Таким чином, формування фонетичної виразності мовлення школярів є актуальною та складною проблемою, розв'язання якої можливе за умов поєднання теоретичних та практичних розробок учених, створивши на їх основі послідовну та ступеневу систему вправ, що зможуть як сформувати окремі вміння і навички, так і інтегрувати їх на мовленнєвому рівні. Якщо йти за моделлю інформаційно-експресивному, тобто ознайомчому рівні, головною метою є засвоєння дітьми інформації, а конкретніше – правил орфоепічної та акцентологічної правильності мовлення, як лінгвістичного, так і комунікативного характеру. Провідним типом вправ є такі, що базуються на словах, які є складними випадками вживання тої чи іншої фонемі, або наголосу. На другому діяльнісному рівні головною метою є репродукція дітьми засвоєних на першому етапі знань, а також включення контролю інтенсивності мовлення та його фонетичної маркованості. Привалюючим типом вправ є тексти, що включають в себе слова з першого типу вправ, таким чином відбувається поступовий перехід до активного мовлення, адже важливо, щоб знання переходили в уміння, а ті – в навички, на підсвідомий рівень. Тобто кінцевим результатом є оволодіння учнями фонетичною виразністю повсякденного мовлення і вміння надавати фонетичної виразності будь-якому мовленню, тобто адаптація. Тут будуть доречними інтерактивні методи роботи учнів, спрямовані на взаємонавчання та взаємоконтроль дітей фонетичній виразності мовлення, вони сприятимуть особистій чутливості кожного учня до рівня фонетичної виразності мовлення іншого. Вони можуть набувати форм тренінгів, роботи в парах, групах тощо, рольових ігор). На третьому (комунікативному) етапі основним видом роботи є комунікація, тобто він є певною мірою етапом перевірки та контролю засвоєних умінь. Мовленнєві етюди стають тут головним типом вправ. Вправи можна поділити на три групи відповідно до поставлених завдань:
- Вправи, спрямовані на вироблення правильного дихання та голосу;

- Вправи, спрямовані на засвоєння норм літературної вимови;
 - вправи на засвоєння літературної вимови голосних;
 - вправи на засвоєння літературної вимови приголосних;
 - вправи на засвоєння орфоепічних чергувань;
 - вправи на вироблення інтенсивності мовлення. Взагалі система вправ для вироблення фонетичної виразності є добре розробленою у працях спеціалістів зі сценічного мовлення (З.В.Савкова, Н.П.Вербова та ін.). Вони розглядають етап формування фонетичної виразності як наступний після вироблення правильного дихання (мається на увазі практичний аспект проблеми). Запропоновані ними системи вправ практично не відрізняються одна від одної, являють собою практичні вправи з орфоєпії, згруповані за принципом голосні – йотовані – приголосні – наголос. Але практично кожен вчений чи практик має своє "ноу-хау", так Вербова наголошує на необхідності вправ на вироблення чіткості вимови, тобто розрізнення звуків, пропонує основою вивчення брати тексти з фольклору, оскільки саме в них чітко простежується властива народу мелодика мовлення, а також використовувати народні "наробки" з питання формування фонетичної виразності, наприклад, скоромовки, призначені для вироблення фонетичної чіткості мовлення. Також вона акцентує увагу на необхідності роботи з вироблення фонетичної виразності мовлення над фразою і реченням, оскільки саме в цих мовних одиницях іноді з'являються окремі важливі аспекти фонетичної виразності мовлення (злиття чи незлиття іменника з прийменником та сполучником) [7, 98].
- 2.1.1. Дидактичні ігри та цікаві завдання на тему «Голосні звуки»**
- Гра №1. «Слово в слові»** **Мета гри:** розвивати кмітливість учнів шляхом звукової перебудови слів. **Хід гри:** учитель вимовляє слово. Школярі відкидають голосний звук у слові, вимовляють новоутворене слово.

Матеріал для гри: Атом – том горно – горіекран – кран
Іволга – Волга **Гра №2. «Заблукався звук»**

Мета гри: розвивати слухову увагу учнів, їхнє вміння виділяти звук у слові, проводити звуковий аналіз слова.

Хід гри: вчитель читає вірша. Діти визначають, який і в якому слові «заблукав» звук. Під час повторного читання вчителем вірша діти, плескають в долоні, зупиняють вчителя в потрібному місці і повертають звук на своє місце. **Матеріал для гри:**

Рік пішов гуляти в сад.
Не дійшов, бо повз
назад.
Ми з братом лісники від роду -
Пиляєм палкою колоду.

Річку Гриць в дітей не просить,
Цвітуть на свято в небі квіти.
Він її в портфелі носить.
Мене ти здавна
звик любити і завжди ситий ти за це,
А тільки у на і змінити -
Стрибну я вмить на деревце
(І.Січовик)

Гра №3. «Ланцюжок слів»

Мета гри:

виправлення учнів у визначенні першого та останнього звука у словах, у розпізнаванні голосних і приголосних звуків. **Завдання гри:** визначити в слові останній звук, охарактеризувати його. Пригадати слово, яке розпочинається цим звуком, вимовити це слово. Добираються лише ті слова, які починаються і закінчуються голосним звуком.

Матеріал для гри: Азбука – авторучка – ахати ... Адреса
– але – естафета – автомашини – айву – узліссі ... Імла – акула – агрус –

українка ... **Гра №4. «Слова - друзі»** **Мета гри:** розвивати в учнів слух, вміння виділяти звуки в слові, добирати слова, що відрізняються тільки голосним звуком. **Завдання гри:** за одну хвилину потрібно дібрати і записати нові слова, які відрізняються від поданого лише одним голосним звуком. **Матеріал для гри:**

Син – сон, сан, сина,

сину, ...	Сало - село, ...	Листівка - ластівка, ...
байка, ...	На нас - ананас, ...	Але - алея, ...
Білка - булка, ...	Брат - брати, ...	Байд - байд, ...
- виклад, ...	Весло - весело, ...	Вбачати - вибачати, ...
	Валити - вилити, ...	Віник - вінок, ...
	Граблі - греблі, ...	Дати - діти, ...
	Кошеня - кишеня, ...	Лиман - лимон, ...

Малювальник - муляр, ... **Гра №5. «Наведемо порядок»** Мета гри: вправлення школярів у визначенні кількості голосних звуків у слові, розпізнаванні голосних та приголосних звуків.

Завдання гри: знайти спочатку слова, в яких кількість голосних та приголосних звуків однакова, потім - слова, де голосних звуків більше, ніж приголосних; далі ті слова, в яких голосних звуків менше, ніж приголосних. **Матеріал для гри:** Дитина, абетка,

абонемент, абрикоса, авіамашина, авіація, автобус, автомобіль, агрус, айстра, акварель, акваріум, академія, ананас, анкета, апостроф, армія, артилерія, афіша, бавовна, багаття, байка, базика, батарея, баюра, безпека, береза, билина, бібліотека, біль, бінокль, біографія, болото, борошно, бузок, бульвар, бурулька, вага, веретено, весілля, вигляд, видовище, виклад, вимога, галушка, година, губа, городина, гусеня, дерево, джерело, дзиґа, явище, явір, яровина, енциклопедія. **Правильна відповідь: А)** Дитина, абетка, абрикоса, акваріум, ананас, анкета, армія, багаття, базика, батарея, баюра, береза, билина, бібліотека, біографія, болото, вага, веретено, весілля, видовище, вимога, вимога, година, губа, городина, гусеня, дерево, джерело, дзиґа, явище, яровина. **Б)** Авіамашина, авіація, академія, афіша. **В)**

Абонемент, автобус, автомобіль, агрус, айстра, акварель, апостроф, бавовна, байкар, безпека, біль, бінокль, бодня, борошно, бузок, бульвар, бурлак, бурулька, вигляд, виклад, галушка, гребелька, явір, енциклопедія. **Гра № 6. «Четвертий зайвий»** Мета гри: тренування школярів у характеристиці звуків мови, в розпізнаванні голосних та приголосних звуків, у визначенні кількості звуків, у слові. **Завдання гри:** виключити з групи слів «зайве» слово. Визначити ознаку, яка об'єднує слова у групи. **Матеріали для гри:**

Айстра	ананас	вигляд	билина	бодня
вага	вимова	байкар	дзиґа	агрус
виклад	автобус	бавовна	губа	гребля
баюра	весілля	дзиґа	береза	веретено
бінокль	година	гусеня	болото	гребелька
багаття	біль	бульвар	бурулька	городина
бурлак	болото	автобус	апостроф	бузок
абетка	борошно	бібліотека	вимова	дитина
автомобіль	армія	абонемент	біографія	акваріум
афіша	абрикоса	авіамашина	абрикоса	анкета
автомобіль	автомобіль	акварель	акваріум	авіація

бібліотека **Гра № 7. «Космічні зірки»** **Завдання гри:** потрібно засвітити зірки: білу, якщо в слові один голосний звук; жовту, якщо в слові два голосних; червону, якщо - 3 і більше.

Якщо учні помиляються, то з'являється метеорит, який зруйнує частину ракети. Потрібен терміновий ремонт: члени екіпажу ще раз читають пам'ятку про голосні звуки і роблять нову спробу розв'язати запропоноване завдання. **Матеріали для гри:**

Хто любить працю над усе,	тому й краса, й весела вдача	ще
більшу радість принесе.	А хто від ранку і до ночі	живе,
цураючись труда,	того ніхто любить не схоче	і теплим
словом не згада.		

Правильна відповідь:

Білі зірки:

хто, над, ще, а,
від, і, до, не;

Жовті зірки:

любить, працю, усе,
тому, краса, вдача,
більшу, радість,
ранку, ночі, живе,
труда, того, ніхто,
любить, схоче, теплим,
словом, згада.

Червоні зірки:

весела, принесе,
цураючись

Гра № 8. «Хто швидше»

Завдання гри: на дошці записано слова, в них пропущено букви, що позначають голосні звуки. Потрібно вставити пропущено букви точно й швидко.

Хід гри: кожний учасник команди повинен дописати букви в одному слові, передаючи крейду, або маркер, наступному гравцеві. Учень, який припустився помилки, отримує додаткове слово.

Матеріал для гри:

ПР-Л-Т-Т- /прилітати/, ПР-ЙМ-Ч /приймач/,
М-Т-РН-Й /моторний/, ПР-Л-Н- /пролине/,
М-Ш-Н-/машини/, Б-Д-В-ЛЬН-К/будівельник/,
Б-Р-ТЬБ-/боротьба/, Б-Р-Г/береги/, К-Р-Б-ЛЬ-/корабель/,
П-В-ТР-/повітря/.

2.1.2. Дидактичні ігри та цікаві завдання на тему «Приголосні звуки»

Давно вже літечко пройшло,

Доволі бігати гуляти...

Садок снігами замело:

Тепер учімося читати,

[ж], [р] гарненько вимовляти,

Щоб нам не соромно було

Себе на люди показати.

О. Олесь

Гра 1. «Слово в слові»

Мета гри: тренування дітей у звуковому аналізі слів.

Хід гри: учитель вимовляє слово. Учні відкидають приголосні звук у слові, називають утворене слово.

Матеріал для гри:

Козак - коза.

Лист - лис.

Марка - арка.

Клин - лин.

Вголос - голос.

Горець - горе.

Змова - мова.

Казкар - казка.

Колос - коло.

Земляк - земля.

Брід - рід.

Гра 2. «Додати звук»

Мета: тренування учнів у звуковому аналізі слів.

Хід гри: вчитель називає слово і каже, куди треба додати приголосний звук (попереду, всередину, в кінець слова). Діти добирають потрібний приголосний, називають утворене слово.

Матеріал для гри:

Лід - слід.

Мак - смак.

Кіт - кріт.

Жар – жарт.

Рак – грак.

Їжа – їжак.

Лис – лист.

Рай – край.

Гра 3. «Ланцюжок слів»

Мета гри: вдосконалення навиків учнів у визначенні першого та останнього звука в словах, в розпізнаванні голосних та приголосних звуків. **Завдання гри:** визначити в слові останній звук; пригадати слово, яке починається цим звуком. Слід добирати слова, які починаються і закінчуються приголосним звуком.

Матеріал для гри:

Казкар – розум – мудрість – тінь – ніготь – тюльпан –

– недолік – красень – нюх – хліб – будинок –

Школярник – короп – посуд – диктант – трамвай – йорж –

– жолоб – будинок – космос – сміх – хлібороб – ...

Гра 4. «У гості до літер»

Мета гри: тренування учнів у доброті слів з певним приголосним звуком, в умінні характеризувати приголосні звуки.

Завдання гри: прочитати слова, визначити групи слів за спільним приголосним звуком, характеризувати приголосний.

Матеріал для гри:

Коза, калюжа, листя, цифра, льон, календар,
цукерка, рибалка, сніжок, літак,
зозуля, речення,
житло.

звук, кактус,
мак, іскра, цибуля, жнець,
лелека, сніг, цокіт, родина, крапелька,

Гра 5. «Хто уважний?»

Мета гри: розвивати слухову увагу учнів, їх уміння виділяти звуки в слові. **Завдання гри:** учитель читає вірш. Учні повинні перерахувати, скільки разів був повторений приголосний [с], [п] пояснити мету частотного вживання.

Матеріал для гри:

Майова ніч ... Як в синім морі,
земля.
зорі.

1)
в блакитній сутіні
Палає місяць. Сяють
Лунає пісня солов'я.
Неначе білими снігами,
стоять обсипані сади.

Висять тумани над лугами
і верб завішують ряди.

О. Олесь

2)

Похмуρο плещуть хвилі в морі.
пароплав.
просторі

Пливе на північ

В пургу і шторм в морських
Він путь по пристані проклав.

Н. Забіла

Гра № 6. «Словниковий ланцюжок»

Мета гри: розвивати слухову увагу, вміння виділяти звуки в слові, добирати слова, які розрізняють тільки приголосним звуком.

Хід гри: за одну хвилину потрібно дібрати і записати нові слова, які відрізняються від поданого лиш одним звуком.

Матеріал для гри:

- ...сік, тік, бік, літ,...

бак,...

лук,...

била,...

Рак - ...мак, лак, так,

Жук - ...бук, сук, гук,

Син - ...лин, тин, чин,...

Сила - ...вила, шила, мила,

Пити - ...бити, лити, мити, шити,...

Хата - ...вата, дата,...

Чайка - ...майка, байка, гайка,...

Рік

Гра №7. «Розставимо все по місцях»

Мета гри: тренування учнів у характеристиці приголосних звуків, в розпізнаванні дзвінких і глухих, твердих і м'яких приголосних.

Завдання гри: знайдіть і запишіть: а) слова у яких кількість дзвінких та глухих приголосних однакова; б) слова, в яких дзвінких приголосних більше; в) слова, в яких глухих більше ніж дзвінких.

Матеріал для гри:

абетка, автор, палиця, будинок, гаплик, вітряк, квітка, боротьба, вишенька, ватажок, карась, басейн, вість, барбарис, буханець, виступ, байка, ананас, висота, буфет, братик, акула, башта, азбука, айстра, артист, адреса.

Абрикоса,

Правильна відповідь:

I	II	III
абрикоса	автор	абетка
автобус	адреса	артист
айстра	азбука	башта
акула	ананас	буфет
братик	байка	виступ

буханець	барбарис	вість
ватажок	басейн	карась
вітряк	бегемот	квітка
гаплик	боротьба	палиця
вишенька	будинок	висота

Гра № 9. «Четвертий зайвий»

Мета гри: набуття навиків у характеристиці приголосних звуків, розпізнаванні дзвінких і глухих, твердих і м'яких приголосних.

Завдання гри: вилучити з кожної групи слів «зайве слово». Вкажіть ознаку, за якою об'єднуються слова по групах.

Матеріал для гри:

Багаж	буря	аналіз	година	
<i>соловей</i>	обмін	звання	<i>світ</i>	
джерело	<i>щебет</i>	завдання	відро	завод
дрова		<i>взуття</i>	гроза	
<i>свято</i>	успіх	<i>повітря</i>	пісок	щока
путь	хата	<i>книга</i>	почуття	
щітка	птах	кофта	щастя	<i>батько</i>
степ	кошик			
автобус	<i>бабуня</i>	дарунок	петрушка	азбука
багаж	дерево	<i>південь</i>		
балерина	<i>двері</i>	паливо	аркуш	
барбарис	доданок	пароплав	<i>апельсин</i>	
авіація	бадьорість	зіронька	майдан	
альбом	каміння	каміння	дельфін	
акваріум	<i>казкар</i>	ластівка	острів	
<i>антена</i>	зілля	<i>марев</i>	<i>паличка</i>	

Гра № 10. «Риболови»

Мета гри: розвивати фонетичний слух учнів, їхнє вміння характеризувати приголосні звуки, позначати на письмі м'якість приголосних. **Завдання гри:** визначте, в яких словах поданого вірша наявний м'який приголосний.

Хід гри: учні читають слова вірша, виконують звуковий аналіз слів, визначають наявність м'якого приголосного звука. Якщо школярі правильно визначають наявність м'якого звука,

їх нагороджують малюнками великої риби. У випадку помилки діти отримують старий черевик.

Матеріал для гри:

Шумлять дніпровські води сині,

Підняв Донбас копри свої.

Ми живимо на Україні,

Ми дуже любимо її.

І. Нехода

Правильна відповідь:

Слова, в яких присутній м'який Слова, в яких відсутній м'який

приголосний звук:

приголосний звук:

води, Донбас, копри, ми,

шумлять, дніпровські,

живимо, на, дуже.

сині, підняв, свої,

Україні, любимо, її.

2.1.3. Дидактичні ігри та цікаві завдання на тему «Буква Я та її звукові значення»

Гра № 1. «Букет для подруги»

Мета гри: закріплення в учнів навичок позначення на письмі голосного звука [а].

Завдання гри: визначене звукові значення букви Я в поданих словах.

Хід гри: на дошці чи на окремих аркушах заздалегідь записано слова. Учні їх прочитають, встановлюють звукове значення букви Я в кожному із слів. Якщо в слові буква Я позначає голосний [а] і м'якістю попереднього приголосного, то учень малює над словом ромашку. Якщо ж буква Я позначає два звуки – над словом малюється волошка. Перемагає той, хто швидше збере букет квітів без будяків. Учитель спостерігає за точністю дій учнів. У випадку помилки він малює будяка над словом.

Матеріал для гри:

Скоро сонечко пригріє,
струмки,
зазеленіє,

Потечуть
темний гай
Зацвітуть

квіти.

О. Олесь

Лялька, ялина, моряк, Ярослав, зозуля, зілля, троянда, теля, квасоля, якщо, явір, будяк, бур'ян, Юлія.

Правильна відповідь:

Ромашки:

зозуля,
будяк.

Волошки:

ялина, Ярослав, троянда,
якщо, явір, бур'ян, Юлія.

лялька, моряк,

зілля, теля, квасоля,

Гра № 2. «Сюрприз»

Мета гри: закріплення в учнів графічних навичок.

Завдання гри: визначте звукове значення букви Я в кожному в поданих слів.

Хід гри: на окремих аркушах написано слова. Учні прочитують їх, визначають звукове значення букви Я. якщо буква Я позначає один звук – на аркуші учні малюють опеньок. Якщо буква Я позначає два звуки – малюється мухомор. У випадку помилки білочка забере в учнів по одному опеньку та мухомору.

Матеріал для гри:

Маяк, лисиця, вишня, якір, немовля, яблуко, мрія, Ясочка, черешня, няня, боляче, зброя.

Правильна

відповідь:

Опеньки:

лисиця, вишня, немовля,
черешня, няня, боляче.

Мухомор:

маяк, якір, яблуко,
мрія, Ясочка, зброя.

Гра № 3. «Четвертий зайвий»

Мета гри: тренування учнів у розпізнаванні звукового значення букви Я. **Завдання гри:** вилучіть зайве слово. Аргументуйте, чому слово виявилось зайвим.

Матеріал для гри:

лялька	моряк	маяк	бабуся	Свято
будяк	якір	ялинка	троянда	немовля
бур'ян	моряк	зозуля	зілля	
лисиця	мрія	ялинка	Ярослав	
яблуко		троянда	Юлія	якір

	бур'ян	троянда	мрія
зілля	Тетяна	черешня	
теля	ялина	немовля	
квасоля	яблуко	няня	будяк
бур'ян	лялька	явір	
квасоля	мрія		

Гра № 4. «Уважне вухо - кмітливе око»

Мета гри: розвиток у школярів фонематичного слуху, вміння розрізняти звук і букву. Визначати кількість звуків і букв у слові.

Завдання гри: знайдіть слова: а) в яких кількість звуків й букв збігається; б) ті слова, в яких звуків більше, ніж букв; в) слова, де букв більше, ніж звуків. **Матеріал для гри:**

Лялька, ялина, моряк, Ярослав, зозуля, зілля, Білорусія, троянда, теля, квасоля, якщо, явір, будяк, бур'ян, Юлія, маяк, лисиця, вишня, явір, немовля, яблуко, мрія, Ясочка, черешня, няня, боляче, зброя, сєє, остання, яструб. **Правильна відповідь:** а) моряк, зозуля, теля, квасоля, будяк, лисиця, вишня, немовля, черешня, няня, боляче; б) ялина, Ярослава, Білорусія, троянда, якщо, явір, бур'ян, Юлія, маяк, якір, яблуко, мрія, Ясочка, зброя, сєє, яструб.

2.1.4. Дидактичні ігри та цікаві завдання на тему «Буква Ю та її звукові значення»

Гра № 1. «Будь уважним»

Мета гри: формування в учнів свідомого вживання букви Ю.

Завдання гри: визначте, скільки звуків позначає на письмі буква Ю. запишіть слова на два стовпчики: в першій - слова, в яких буква Ю позначає один звук; в другий - слова, в яких Ю позначає два звуки

Хід гри: гра може проводитися у двох формах - груповій та індивідуальній. Варіант групової гри: на дошці записуються слова з буквою Ю. Учні розподіляються на команди. Після сигналу про початок гри перший гравець читає перше слово і вирішує, до якого стовпчика це слово слід записати. Записує слово, повертається до команди і передає крейду наступному гравцеві. Перемагає та команда, яка швидше і точніше виконала завдання. Варіант індивідуальної гри: кожен учень отримує аркуш паперу, на якому записані слова. Уважно прочитавши ці слова, гравець розподіляє їх у два стовпчики. Перемагає той гравець, який швидше і точніше виконав завдання.

Матеріал для гри:

Безлюдний, пелюстка, закликають, використаю, калюжа, знаю, заплющити, клювати, висміювати, вирощую, юний, рию, п'ю, лютий, кров'ю. **Правильна відповідь:**

I стовпчик:

безлюдний, пелюстка,

закликають, використаю, калюжа, заплющити, клювати,

знаю, висміювати,

виросшую, лютий

юний, рию, п'ю, кров'ю.

Гра № 2. «Садівники»

Юрасик любить працювати,

Він юний садівники, юннат.

З юрбою малюків завзятих

За школою він садить сад.

Н. Забіла

Мета гри: закріпити у школярів навички розпізнавати випадків вживання букв У та Ю для позначення голосного [y].

Завдання гри: вставте , де потрібно, букви У та Ю.

Матеріал для гри:

Вишиває осінь на канві зеленій

Золоті квітки.

Квіти ожива...ть, і з дерев спада...ть

Жовті нагідки.

Ябл...ка і гр...ші пада...ть на земл...

Боки, спини б...ть.

Л...ди їх збира...ть, у мішки хова...ть,

Кури їх кл.....ть.

Жито і пшениц... вже почаст...вали

Ціпом на токах.

І для добрих шл...нків вин...вате зерно

Мелеться в млинах.

О. Олесь

Гра № 3. «Помагай»

Мета гри: формування в учнів знань і вмінь написання букви Ю та У. **Завдання гри:** розподіляють слова в два стовпчики: в словах першого стовпчика буква Ю позначає звук [y] і м'якість попереднього; у словах другого стовпчика буква Ю позначає два звуки [й + у].

Матеріал для гри: Баюра, блюдце, костюм, володіють, всюди, в'юн, залюбки, заплющити, працювати, вибираю, миттю, людство, дрючок, забороняють, звичаю, капелюшок, колючий, вибачають, верблюди.

Правильна відповідь:

Блюдце, костюм, всюди,	Баюра, володіють,
залюбки, заплющити	в'юн, вибираю,
працювати, миттю,	забороняють,
капелюшок, колючий,	звичаю, вибачають.
верблюди.	

Гра № 4. «Уважне вухо - кмітливе око»

Мета гри: розвиток в учнів фонематичного слуху, вміння розрізняти звук та букву визначити в слові кількість звуків і букв.

Завдання гри: знайдіть слова: а) в яких кількість звуків й букв збігається; б) слова, в яких звуків більше, ніж букв; в) слова, в яких букв більше, ніж звуків.

Матеріал для гри:

Безлюдний, пелюстка, закликають, використаю, калюжа, знаю, заплющити, клювати, висміювати, вирощую, юний, рию, лютий, кров'ю, любимо, маю, землю, всю, свою, баюра, блюдце, костюм, володіють, всюди, в'юн, залюбки, працювати, вибираю, миттю, людство, дрючок, звичаю, капелюшок, верблюди, колючий.

Правильна відповідь: **А)**

Безлюдний, пелюстка, калюжа, заплющити, клювати, лютий, любимо, землю, всю, всюди, залюбки, працювати, дрючок, капелюшок, верблюди, колючий, закликають, володіють.

Б) Використаю, знаю, висміювати, вирощую, юний, рию, кров'ю, маю, свою, баюра, в'юн, вибираю, звичаю.

В) Блюдце, миттю, людство.

2.1.5. Дидактичні ігри та цікаві завдання на тему «Буква Є та її звукові значення»

Гра № 1. «Молоді поети»

Мета гри: закріплення в учнів образу букви Є, її можливостей завдяки тим словам, що її мають, які, крім іншого, дозволяють відповідно римувати текст.

Завдання гри: складіть невеличкий вірш про букву Є або вірш, в якому є слова з цією буквою.

Матеріал для гри:

Буква Є. Яка ж вона?
Ніби скибка кавуна.
Кавуна маля просило –
Двічі скибку надкусило.

(В.Гринько)

«Є» нікуди не втікає.
«Є» про звірів ще не знає.
То ж лякатися не вміє.
«Є» завжди лише радіє.
Гляне звір на букву «Є»,
І забуде зло своє.

(Г.Чубач)

Гра №2. «У школі професора Маківки»

В мене є книжок багато –

*І новенькі, і старі.
Як піду до школи з татом,
Всі книжки віддам сестрі.
Хай вона сама читає
Про лисичку й журавля,
Хай вона, мала, узнає,
Як багато знаю я.*

(П.Воронько)

Мета гри: сформування в учнів свідомого вживання букви Є .

Завдання гри: визначте, скільки звуків позначає на письмі буква Є. Запишіть слова в два стовпчики: до першого – слова, в яких буква Є позначає один звук; до другого – слова, в яких Є позначає два звуки.

Матеріал для гри:

Боець, давнє, двоє, дорожнє, життєвий, заєць, крапає, мрієш, мужнє, немає, житнє, приємний, єдиний.

Правильна відповідь:

I стовпчик:

давнє, дорожнє, життєвий,
мужнє, житнє. крапає, мрієш, немає, приємний, єдиний.

II стовпчик:

боець, двоє, дякуєш, заєць,

Гра № 3. «Будь уважним»

Мова барвиста,

мова багата,

рідна і тепла,

як батьківська хата.

(В.Гринько)

Мета гри: сформувати в учнів свідомого вживання букви Е або Є.

Завдання гри: вставте, де потрібно, букви Е або Є.

Матеріал для гри:

Вітер ві..., сі..., млі...,

Навіва... срібні сни,

Навіва... злотні мрії,

Ч...ше кучері В...сни.

То заглян... в чорні прірви,

То зл...тить в блакить ясну,

То п...люстки білі зірв...,

І посипа... на В...сну.

То замовкн..., то загра...,

То всміхн...ться, то зітхн... .

(О.Олесь)

Гра № 4. «Перевір себе»

Мета гри: закріплення в учнів знань, умінь і навичок вживання на письмі букви Є.

Завдання гри: до кожного поданого слова допишіть таке слово, в якому обов'язково повинна бути буква Є. Визначте її звукове значення.

Матеріал для гри:

Соловейко	Дитина... .
Діброва	Завірюха
Шлях	Село

Гра № 5. «Четвертий - зайвий»

Мета гри: тренування учнів у розпізнаванні звукового значення букви Є.

Завдання гри: вилучіть «зайве» слово, поясніть.

Матеріал для гри:

Прем'єра	єгер	внутрішнє	Євдокія
краєвид	гвардієць	востаннє	Єва
інтерв'ю	балтієць	<i>здвоєний</i>	<i>синє</i>
<i>миттєвість</i>	<i>лєш</i>	давнє	Єнісей
ємкість	реєстрація	кореець	<i>втретє</i>
дієта	таємниця	італієць	шиє
<i>їхнє</i>	коефіцієнт	<i>давнє</i>	стає
ін'єкція	<i>незабутнє</i>	гвардієць	маєш
<i>синє</i>	повторюємо	міцніє	заєць
яєчко	<i>сусіднє</i>	починає	яєчко
краєзнавець	світає	кінчає	дієта

В'єтнам	радіє	колишне	останнє
останнє	дієслово	долає	працюєш
колишне	незабутнє	темніє	міцнієш
давнє	давнє	востаннє	колишнє
взаємнє	літнє	знаємо	вишиває
взаємини	формується	єднатися	
повторюємо	давнє	моє	
усміхається	єралаш	осіннє	
миттєвість	боєць	по-твоєму	

2.1.6. Дидактичні ігри та цікаві завдання на тему «Буква И та її звукові значення»

*Зона, як зоря пурпурова,
Що сяє з небесних висот.
І там, де звучить рідна мова,
Живе український народ.*

(В.Сосюра)

Гра № 1. «Для уважних»

Мета гри: сформувати в учнів свідомого вживання букви И.

Завдання гри: прочитайте вголос вірш. Встановіть, скільки разів вами вимовлено звук [и]? З'ясуйте, скільки разів у тексті вірша вжито букву И. поміркуйте над цим, зробіть висновок.

Матеріал для гри:

То була ніч чарівниця,
Покривалом спокійним, широким
Простелилась вона над селом,
Прокидалась край неба зірниця,

Мов над озером тихим, глибоким

Лебідь сплеснув білим крилом...

(Леся Українка)

Маленький хлопчик в човен сів

Махнув весельцем – і поплив.

Світало. Сонечко вставало.

Ховався ранішній туман.

В росі сріблився сизий лан,

І на верхів'ях лісу сонце грало.

Спинився хлопчик. Ось – краса!

Цвітуть хмарками небеса,

Літають зграями качки,

Щебечуть весело пташки.

Десь чути чайки ніжній плач.

Тут – перепілка, там – деркач.

А он в зеленому ліску

Кує зозуля: «Ку-ку-ку!»

Гра № 2. «Четвертий зайвий»

Мета гри: розвинути в учнів фонематичний слух, вправлення в розпізнаванні звуків, об'єднання слів у групи за певною ознакою, знаходження спільних і відмінних ознак.

Завдання гри: виключити з групи слів «зайве» слово. Визначте ознаку, яка об'єднує слова групи.

Матеріал для гри:

Гвинтик	вимити	перстень	дивний
килим	переплетеш	впливти	живий
вперше	листи	вити	легенький
звичний	жити	кришити	крикливий

вищий	близький	небезпечний	вити
вперше	звичний	дивний	знизити
дивний	експрес	живий	вересень
листи	крикливий	виклик	кривдити
вишня	виняток	варення	васильки
виграш	актив	близький	галерея
веселка	брить	вітрина	вибори
вітрила	геній	виправити	відлига
акварель	виварка	будити	вим'я
будинок	басейн	взимку	вариво
видача	виграш	всесвіт	горище
вигадка	вираз	вимикач	аптека
вибух	вечеря	виставка	виправити
берег	будити	вигін	брила
викосити	бинт	бюлетень	верф
бригадир	витівка	вимовити	виливати

2.1.7. Дидактичні ігри та цікаві завдання на тему «Наголос»

Все в тобі з'єдналось, злилось –

Як і поміститися в одній! –

Шепіт зачарований колосся,

Поклик із катами на двобій.

І тобі рости й не в'януть зроду,

Квітувать в поемах і віршах,

Бо в тобі - великого народу

Ніжна і замріяна душа.

(В.Симоненко)

Гра № 1. «Весела подорож»

Мета гри: тренування учнів у визначенні наголосу в словах.

Завдання гри: розмістіть дітей по вагонах поїзда так, щоб номер вагона і наголошеного складу імені дитини збіглися.

Матеріал для гри:

Допитлива дівчинка наша Наталка -

Її називають: Наталка - питалка.

Питає Наталка: «Чому я так звуся?

І чому Мариною зветься матуся?»

Найкраща подружка моя - Катерина,

А в класі у нас і Оксана, й Ірина,

І Зоя, і Соня, і Клара, й Галина,

Лариса, Олена та ще й Валентина?

Одказує Знайко спокійно:

- Костя, наприклад, це значить постійний, Кирило - господар і мужній - Сашко, Степан - це вінок, а бадьорий - Гришко. А Петрик - то камінь, хоробрий - Андрій, Найбільший - Максим, захисник - Олексій.

(А.Свашенко). Гра № 2. «У чарівному

зоопарку» **Мета гри:** тренування учнів у визначенні наголосу в словах, виробленні навичок літературної вимови. **Завдання гри:** для зоопарку потрібно розробити путівник. В першому вольєрі розміщуються звірі, в назвах яких наголошений перший склад; в другому - наголошений другий склад, а в третьому - наголос падає на третій склад. **Матеріал для гри:** В зоопарку живуть: верблюди, ему, дикобраз, баран, вовк, енот, журавель, ехидна, зайці, слони, зубри, осел, їжаки, качконіс, носоріг, папуги, соловей.

Гра № 3. «Правильно наголошуй» **Мета гри:** сформувати в учнів навички літературної вимови. **Завдання гри:** в запропонованих словах визначте наголос. **Матеріал для гри:** Батьківщина

бібліотека	завданнязаголовки	інструмент	кілометр
комбайнер	кропива	магазинодинадцять	
запитання	ознакапортфель	предмет	сантиметр
столяр	український	читаннянавчання	
помилка	сімдесятшофер	черговий	

чотирнадцятьпотреба
озвучення

будівник

зозуля

разом

еднання

написаннякажу

разом

корисний**Гра № 4. «Уважне вухо - кмітливе око»****Мета гри:**

поглиблене усвідомлення учнями функції наголосу. Конструювання навичок літературної вимови.**Завдання гри:** знайти слова з подвійним наголосом.**Матеріал для гри:**

Абетка, абзац, абонемент, аварія, авіа модель, автомат, автомашини, агроном, адмірал, адреса, аеропорт, айсберг, айстра, акація, акварель, алфавіт, ананас, анкета, апельсин, апостроф, атлас, бавовна, багаття, байдуже, байкар, балерина, барвінок, Батьківщина, баскетбол, близький, бодня, боягуз, васильки, валянки, варіант, виконання, веселка, взуття, вихованець, відзначити, вівчар, віконечко, вікторина, волошковий, галас, галерея, гаряче, гармоніст, грабар, далечина, дарунок, деревце, двадцять, доглядач, делегат, дельфін, живописний, живлення, життя, загадка, забудова, завірюха, забезпечення, заголовок, закінчення, загоновий, зокрема, заробіток, кладовище, карамель, користь, квиток, навчання, навмисне, озерце, наголос, помилка, пагорб, поперек, парасолька, перегляд, походження, читанка, чутка, якось, яровина.

Правильна

відповідь: Апостроф, байдуже, Батьківщина, близький, васильки, виконання, вихованець, відзначити, волошковий, гаряче, грабар, деревце, наглядач, живописний, загадка, заголовок, загоновий, зокрема, кладовище, користь, мабуть, маячити, назавжди, озерце, помилка, поперек, якось. **Список використаних джерел:**

1. Артемова Л.В. Вчися граючись. - К., 2000.
2. Безвужко П.А. Алгоритм на уроках мови // Українська мова та література в школі. - 1990. - № 9. - С.13 - 28.
3. Ващенко Г. Виховний ідеал. - Полтава: Полтавський вісник, 1994
4. Ващенко Г. Роль ігрової діяльності у навчанні // Ващенко Г. Загальні методи навчання. - К., - 1997. - С.366 - 380.
5. Галузяк В.М., Сметанський М.І., Шахов В.І. Педагогіка: Навчальний посібник. - Вінниця, 2003. - С. 172 - 174.
6. Дидактичні ігри // Початкова школа. - 1997. - № 9. - С. 49 - 50.
7. Іваницька Н.Л. Використання елементів алгоритмізації при вивченні мови в школі // Українська мова та література в школі. - 1987. - №3. - С.28 -37.
8. Іваницька Н.Л., Нестеренко І.Я. Українська мова. Фонетика: Посібник для індивідуальної самостійної роботи. - Вінниця: ВДПУ, 1992. - С.98.
9. Ільяницька Л.С. Ігрові проблемні ситуації // Школа. - 2004. - №7. - С.27-28.
10. Сухомлинский В.А. Сто советов учителю. -К., 1984. - С. 47 - 53.
11. Тоцька Н.І. Дидактичний матеріал з фонетики: Посібник для вчителя. К.: Радянська школа, 1992. - С.143.
12. Ніколенко Д.Ф. Шкільна педагогічна психологія. - К., 1987.
13. Эльконин Д.Б. «Психологические игры». - М.: «Владос», 1999. - С.360.
14. br.com.ua/referats/Pedagogica/

□