

ДЕПАРТАМЕНТ ОСВІТИ
ВІННИЦЬКОЇ МІСЬКОЇ РАДИ
МІСЬКИЙ МЕТОДИЧНИЙ КАБІНЕТ
ЗАКЛАД «ЗАГАЛЬНООСВІТНЯ ШКОЛА І-ІІІ СТУПЕНІВ №12
ВІННИЦЬКОЇ МІСЬКОЇ РАДИ»

Номінація «Дидактичні ігри»

*Дидактичні ігри на уроках української
мови у 1 класі*



Осаволук Тетяна Володимирівна
вчитель початкових класів
«спеціаліст»
тел. (098) 91-93-109

м. Вінниця
2016

Автор - упорядник **Осаволюк Т.В.**, вчитель початкових класів закладу «Загальноосвітня школа І-ІІІ ступенів № 12 Вінницької міської ради»

Осаволюк Т.В. Дидактичні ігри на уроках української мови у 1 класі. Методичний посібник/ Т.В. Осаволюк. – Вінниця: ММК, 2016. с.

Рецензенти:

Лепетун Л.В., заступник з навчально-виховної роботи закладу «Загальноосвітня школа І-ІІІ ступенів №12 ВМР»;

Юрченко А.І., вчитель початкових класів, вчитель - методист.

Рекомендовано науково – методичною радою закладу «Загальноосвітня школа І-ІІІ ступенів №12 ВМР» (Протокол № 3 від 13.01.2016 р.)

У методичному посібнику розкриваються теоретичні основи про значення дидактичної гри, структуру та методику її проведення, а також зібрані дидактичні ігри, які можна використовувати на уроках української мови у 1 класі.

Рекомендовано вчителям початкових класів, студентам педагогічних вузів.

ЗМІСТ

ВСТУП.....	4
РОЗДІЛ I. ЗНАЧЕННЯ ДИДАКТИЧНОЇ ГРИ У ФОРМУВАННІ ОСОБИСТОСТІ ШКОЛЯРА, ЗАСВОЄННІ НАВЧАЛЬНОГО МАТЕРІАЛУ	
1.1. Поняття дидактичної гри.....	6
1.2. Структура дидактичної гри.....	10
1.3. Методика проведення дидактичної гри.....	13
Розділ II. ОСОБЛИВОСТІ ЗАСТОСУВАННЯ ДИДАКТИЧНИХ ІГОР	
2.1. Ігри добукварного періоду.....	17
2.2. Ігри букварного періоду.....	24
2.3. Ігри післябукварного періоду.....	33
ВИСНОВКИ.....	37
ДОДАТОК.....	38
ВИКОРИСТАНА ЛІТЕРАТУРА.....	47

ВСТУП

Період навчання грамоти – один з найважливіших у житті дітей, коли розвивається їхнє мислення і мовлення, зростає свідомість, формується особистість у цілому. Діти засвоюють основні звуки української мови та букви алфавіту, ознайомлюються з їх особливостями і способами позначення на письмі, усвідомлюють, що таке речення, слово, склад; навчаються читати й писати невеличкі тексти.

Одним з найважливіших завдань початкової школи є підвищення культури усного і писемного мовлення молодших школярів. Цей процес передбачає формування лексичних уявлень і понять, що є одним із засобів збагачення, уточнення та активізації словникового запасу учнів.

У програмі з української мови для 1-4 класів вказано на необхідність збагачувати словник дитини словами-назвами предметів, їхніми якими, діями. Розвивати усне мовлення, формувати елементарні аналітико-синтетичні вміння у роботі над текстом, реченням, словом, звуками мовлення [12 с.18].

Отже, учні повинні у доступній формі опанувати найпоширеніші поняття лексикології. Лексичні уявлення і поняття доцільно формувати уже в період засвоєння грамоти.

Словниково-логічні та творчі вправи варто виконувати переважно в ігровій формі. Дидактичні ігри направлені на вирішення конкретних завдань навчання школярів, але в той же час в них проявляється виховний і розвивальний вплив ігрової діяльності.

Вводячи гру в заняття, вчитель турбується про те, щоб основне дидактичне завдання, яке становить зміст гри, відповідало навчальній меті уроку, було для дітей доступним, сприяло максимальній активізації їх розумової діяльності.

Запропоновані завдання допоможуть у розвитку мовлення, мислительних операцій синтезу, аналізу, порівняння, зіставлення, узагальнення, виділення головного.

Навчання української мови ефективне, якщо на кожному уроці засвоюються мовні і мовленнєві знання, формуються навчально-мовні, правописні та комунікативні вміння і навички, розширюється читацький рівень школярів (бо дитина, яка більше читає, краще говорить і пише), збагачується їхній мовний запас, відбувається оволодіння мовною нормою, здійснюється усвідомлення неповторності мовної особистості. Учні одержують зразки комунікативно-досконалої мови й навчаються доцільно й правильно використовувати засоби мови для побудови власних висловлювань, а також набувають найрізноманітніших загально-предметних умінь.

Навчанню мові належить особлива роль у вихованні школярів. Згадаймо, як зазначив В.Сухомлинський: "Від культури слова до емоційної культури, від емоційної культури до культури моральних почуттів і моральних відносин - такий шлях до гармонії знань і моральності.", "Убогість слова - це убогість думки, а убогість думки веде до моральної, інтелектуальної, емоційної, естетичної товстошкірості".

Відбір дидактичного матеріалу та різні види роботи з ним мають допомогти дітям усвідомити мову, як матеріал передачі думки і змісту, відчутти красу слова, виховати потребу в творчості, прагнення до точності, виразності, образності власного мовлення, намагання дотримуватись норм у використанні мовних одиниць різних рівнів мовної системи, бажання навчитись майстерно оперувати мовою.

Особливо актуальним є застосування на уроках української мови дидактичних ігор. Адже саме вони, дидактичні ігри, ігрові заняття і прийоми підвищують ефективність сприймання школярами навчального матеріалу, урізноманітнюють їхню навчальну діяльність, вносять у неї елемент цікавості.

РОЗДІЛ І. ЗНАЧЕННЯ ДИДАКТИЧНОЇ ГРИ У ФОРМУВАННІ ОСОБИСТОСТІ ШКОЛЯРА, ЗАСВОЄННІ НАВЧАЛЬНОГО МАТЕРІАЛУ

1.1. Поняття дидактичної гри

На сьогоднішній час єдиного погляду на визначення поняття “дидактична гра” у педагогічній літературі не існує. Цей термін має різні тлумачення в працях окремих дослідників. Проблемам гри приділяли значну увагу мислителі і педагоги як минулого, так і сучасного: Платон, Арістотель, Рабле, Я.А. Коменський, Д. Локк, Ж-Ж. Руссо, І. Кант, К. Ушинський, А. Макаренко, Л. Виготський, О. Запорожець та інші. Так, наприклад, М.В. Кларін визначав, що дидактична гра - це гра за правилами, підпорядкованими досягненню заздалегідь накресленого ігрового результату. У багатьох працях дослідників відображено різні підходи до визначення сутності дидактичної гри. Так, науковці визначають сутність гри як форму спілкування (М. Гончаров, В. Семенов, В. Сушко, Н.Філатова), форму діяльності (Л. Виготський, Д. Ельконін), умову розумового розвитку (П. Каптерєв, Є. Покровський, С. Рубінштейн, І. Сікорський, А. Смирнов). А. Макаренко вважав дитячі рольові ігри такими ж важливими для розвитку дитини, як для дорослого справжня праця. Однак, зазначав він, тільки та гра є педагогічно цінною, в якій учень активно діє, мислить, будує, комбінує, моделює людські взаємини.

Опрацювавши педагогічні джерела, ми обрали найбільш вдале, на наш погляд, тлумачення цього поняття: дидактична гра - індивідуальна, групова і колективна навчальна діяльність учнів, що включає в себе елемент суперництва та самодіяльність в засвоєнні знань, умінь і навичок, набуття досвіду пізнавальної діяльності і спілкування в процесі ігрового навчання.

Дидактична гра спрямована на формування у дитини потреби в знаннях, активного інтересу до того, що може стати їх новим джерелом, удосконалення пізнавальних умінь і навичок [6 с.27].

Дидактичні ігри, ігрові заняття і прийоми підвищують ефективність сприймання учнями навчального матеріалу, урізноманітнюють їхню навчальну діяльність, вносять у неї елемент цікавості.

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.

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 вчителю, 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 [13 с.19].

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, граючись, навчаються.

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).

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.). Дидактична гра як самостійна ігрова діяльність можлива лише за умови 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. Для того щоб дидактичні ігри стимулювали різнобічну діяльність і задовольняли інтереси учнів, вчитель повинен добирати їх відповідно до програми 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.

Розв'язання дидактичного завдання формує волю, збагачує чуттєвий досвід дитини, забезпечує розвиток сприймання. 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) [б с.27].

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.

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.

Всі види дидактичних ігор зорієнтовані на те, щоб навчати і розвивати учнів через ігровий задум. Їх властивість зумовлює особливості роботи педагога щодо використання ігрових методів у розвитку школярів.

З'ясувавши значення дидактичної гри та існуючі види цього методу навчання, ми підкреслюємо ефективність та необхідність використання дидактичних ігор на уроках української мови.

1.2 Структура дидактичної гри

Дидактична гра має чітку структуру, що вирізняє її з-поміж іншої діяльності. Основними структурними компонентами гри є *ігровий задум*, *правила гри*, *ігрові дії*, *пізнавальний зміст*, або *дидактичні завдання*, *обладнання та результат гри*.

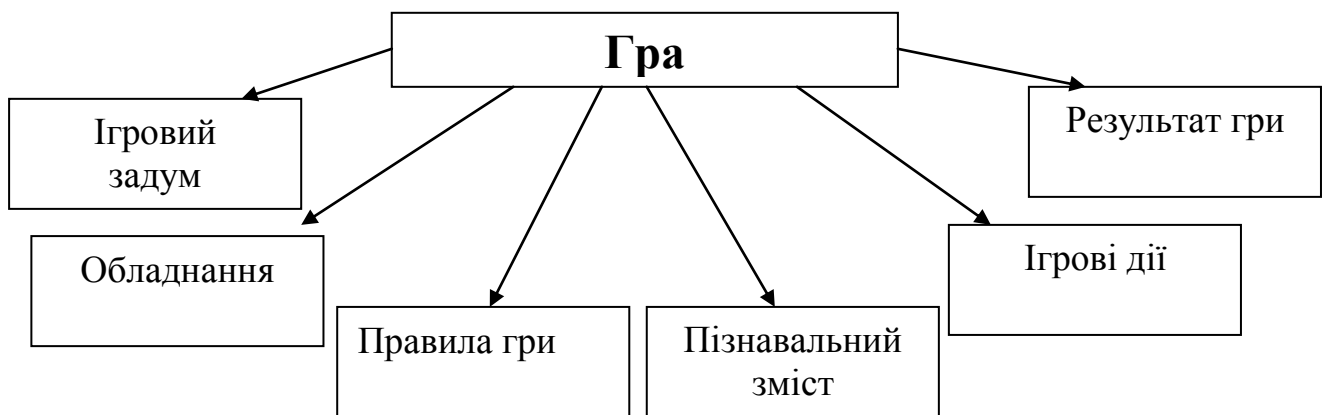


Схема 1. Структурні елементи дидактичної гри

На відміну від ігор взагалі дидактична гра має суттєву ознаку – наявність чітко визначеної мети навчання й відповідного їй педагогічного результату, що можуть бути обґрунтовані, подані наочно й характеризуються пізнавальною спрямованістю.

Ігровий задум – перший структурний компонент гри, закладений у дидактичне завдання, що необхідно виконати під час навчання. Ігровий задум найчастіше виступає у вигляді питання або загадки, що ніби проектує хід гри. Це надає грі пізнавального характеру, висуває до її учасників певні вимоги щодо знань.

Кожна дидактична гра має свої *правила*, що визначають порядок дій і поведінку учнів у процесі гри, сприяють створенню на уроці робочої атмосфери. Тому правила дидактичних ігор необхідно розробляти з урахування мети уроку та індивідуальних можливостей учнів. Це створює умови для проявів самостійності, наполегливості, розумової активності, виникнення в учнів почуття задоволення, успіху [6 с.28].

Крім того, правила гри виховують уміння керувати своєю поведінкою, узгоджувати та підпорядковувати її до вимог колективу.

Суттєвими в дидактичній грі є *дії*, що регламентуються правилами гри, сприяють пізнавальній активності учнів, надають їм змогу виявити свої здібності, застосувати наявні знання, вміння й навички для досягнення цілей гри. Дуже часто ігровим діям передують розв'язання задач.

Учитель, керуючи грою, спрямовує її в належне дидактичне русло, за необхідності активізує її хід різноманітними прийомами, підтримує інтерес до гри, підбадьорює дітей, які не встигають.

Основою дидактичної гри є *пізнавальний зміст*, що полягає у засвоєнні тих знань і вмінь, які застосовуються під час розв'язування навчальної проблеми, поставленої грою.

Обладнання дидактичної гри значною мірою включає в себе обладнання уроку. Це наявність технічних засобів навчання.

Дидактична гра має певний *результат* – фінал, що надає їй завершеності. Він виступає перш за все у формі розв'язання поставленого навчального завдання і приносить учням моральне й розумове задоволення. Для вчителя результат гри завжди є показником рівня досягнень учнів у засвоєнні та застосуванні знань.

Усі структурні елементи дидактичної гри пов'язані між собою, і відсутність основних з них руйнує гру. Без ігрового задуму, дій та правил, дидактична гра стає або неможливою взагалі, або втрачає свою специфічну форму, перетворюється на виконання вказівок, вправ тощо. Тому, готуючись до уроку-гри, необхідно скласти сценарій, вказати, скільки часу відводиться на проведення гри, кожного завдання окремо, визначити шкалу балів за кожне завдання, чітко сформулювати правила гри, врахувати рівень знань та вікові особливості учнів, реалізувати міжпредметні зв'язки. На таких уроках доцільно використовувати лінгвістичні казки, які призначені для полегшення вивчення мовного матеріалу. (Див. додаток).

Поєднання цих елементів, а також їх взаємодія підвищують організованість гри, її ефективність, що призводить до бажаного результату.

Дидактична гра – це гра з чітко поставленою метою навчання та відповідним їй педагогічним результатом, що можуть бути обґрунтовані і відображені у явному вигляді та характеризуються навчально-пізнавальною і виховною спрямованістю.

Цінність дидактичної гри полягає в тому, що діти, граючи, значною мірою самостійно набувають нових знань, активно допомагаючи одне одному. Гра вимагає попередньої постановки мети самої гри: навчальної, розвиваючої та виховної.

Навчальна мета полягає в отриманні знань, міцному засвоєнні навчального матеріалу, стимулюванні самостійного його вивчення, здатності розширювати кругозір через використання додаткових джерел.

Для стимулювання самостійної роботи дітей їм заздалегідь повідомляється тема та обсяг матеріалу, який буде використано у ході гри. Це спонукає їх до самостійного пошуку (читання літератури, відвідання музею, огляду пам'яток, консультацій фахівців тощо). Самостійна робота дітей з підготовки до гри не лише дає їм змогу отримати додаткові знання, а також формує навички самостійного набуття знань.

Розвиваюча мета полягає в інтелектуальному розвитку дітей: логічного мислення, кмітливості, здатності переносити знання у нову ситуацію тощо. Окрім того, гра створює умови для отримання комунікативного досвіду: досвіду публічних виступів, ведення дискусії, стратегічної й тактичної поведінки особистості та команди в умовах, що постійно змінюються.

Виховна мета полягає у формуванні позитивних якостей характеру, наполегливості в досягненні мети, сміливості, ініціативи, винахідливості, взаємодопомоги, адекватної оцінки власних можливостей та можливостей інших учасників гри, свідомої дисципліни, чесного виконання правил тощо.

1.3. Методика проведення дидактичної гри

У навчальних закладах дидактичну гру використовують як метод, що має великий педагогічний потенціал і найбільшою мірою створює для дітей атмосферу психологічного комфорту. Ефективність впливу ігрової діяльності на формування дитячої особистості безпосередньо залежить від педагогічного керівництва нею. Педагогічне керівництво грою — це свідомий вплив педагога на ігрову діяльність дітей, у процесі якої цілеспрямовано здійснюються завдання їх навчання, виховання та розвитку [9 с.2].

Щоб дидактична гра на уроці була ефективною і давала бажані результати, необхідно нею керувати, забезпечивши виконання таких вимог.

Вимоги проведення дидактичної гри:

1. Готовність учнів до участі в грі (кожний учень має засвоїти правила гри, чітко усвідомити її мету, кінцевий результат, послідовність дій, мати потрібний обсяг знань для участі у грі).
2. Забезпечення кожного учня необхідним дидактичним матеріалом.
3. Чітка постановка завдання гри. Пояснення гри має бути зрозумілим і чітким.
4. Складну гру слід проводити поетапно, поки учні не засвоять окремих дій, а далі можна пропонувати всю гру і її різні варіанти.
5. Дії учнів слід контролювати, своєчасно виправляти і спрямовувати, оцінювати.
6. Не можна допускати приниження гідності дитини (образливі порівняння, оцінка за поразку в грі, глузування тощо)

Дидактичні ігри можна використовувати на різних етапах уроку: для ознайомлення з новим матеріалом; його закріплення; повторення раніше набутих знань; повнішого і глибшого осмислення матеріалу.

Технологія дидактичної гри відображає діяльність її співучасників з пошуку, опрацювання і засвоєння навчальної інформації для ухвалення рішення в проблемній ситуації, Вона містить детальний опис правил і умов

гри у вигляді вихідної інформації та спрямовує гру за заданим циклом. Цикл дидактичної гри містить безперервну послідовність навчальних дій у процесі розв'язання завдань.

Етапи проведення дидактичної гри:

1. Підготовка до проведення уроку.
2. Постановка головної мети.
3. Побудова імітаційної моделі об'єкта.
4. Розв'язування завдань на її основі.
5. Перевірка, корекція.
6. Реалізація ухваленого рішення.
7. Оцінювання його результатів.
8. Аналіз отриманих результатів і синтез зі здобутим раніше досвідом.

Під час проведення дидактичної гри можуть виникати і *певні труднощі*. Розглянемо найважливіші з них.

1. Учні не беруть участі у грі або роблять це формально. Це трапляється на початковому етапі роботи з комунікативними іграми і тоді, коли ігровий етап навчальної роботи не підготовлений учителем. Ігровий етап педагогові необхідно ретельно готувати: програти найважчу роль самому, обрати ініціативних і підготовлених виконавців, забезпечити «суперечки» у вигляді записів на дошці, діалогів-зразків, ілюстрацій і реквізитів, пояснити учасникам гри їх тактику. Іноді для цього достатньо показати, що перед учнями поставлене корисне, потрібне, але цілком традиційне завдання, що вони вміють розв'язувати. Можна перефразувати завдання.
2. Гра затягується, адже учасники не можуть знайти правильного розв'язання. Учитель вводить додаткові обставини, допомагає учням досягти мети, підказує відповідь.
3. Гра затягується, тому що учасники відволікаються в діях на інші завдання. Учитель повторно формулює завдання.

4. Гра затягується, бо учні не можуть налагодити взаємодії. Учитель уточнює їм ролі.
5. Гра завершується швидко, адже учасники прямують до мети найкоротшим шляхом. Учитель створює додаткові умови, що змушують учнів активніше використовувати знання.
6. Гра перетворюється на конфліктну ситуацію. Учитель нейтралізує конфлікт, ліквідує предмет суперечки, вводить у гру нових учасників.
7. Учні не беруть участі у грі, а лише імітують ігрову діяльність. Учитель ще раз формулює мету учасників або замінює їх, іноді зупиняє гру, знову формулює, мотивує настанову і підкріплює спільну позитивну емоційність.
8. Функція педагога як керівника навчального процесу трансформується. Якщо педагог постійно коригує дії учасників гри, зважаючи на свою концепцію, то це впливатиме на спонтанність поведінки учнів, вони привчатимуться до пошуків самостійних рішень. Якщо педагог зовсім не керуватиме грою, то виникає загроза, що завдання не буде виконане або виконане неналежним чином. У цьому випадку вчитель ризикує втратити контроль над класом. Розробляючи систему дидактичних ігор, потрібно зважати на методичний аналіз поняття «дидактична гра», урахувати мету використання ігор на уроках у початкових класах, потребу в оптимізації навчального процесу, індивідуальні можливості молодших школярів.

Добираючи і розробляючи дидактичні ігри, слід урахувати, що темп та ефективність засвоєння змісту навчання пропорційні до інтересів учнів і діяльності, яку вони виконують. Знання починаються з чуттєвого сприйняття, з допомогою уявлень переходить у пам'ять, а потім через узагальнення одиничного формується розуміння загального.

Діяльність учнів буде успішною, якщо модель дій, що необхідно виконати, випереджає саму діяльність. На стійкість уваги впливають спрямованість особистості, її інтереси. Необхідно максимально активізувати асоціативну

пам'ять і творчий розвиток особистості. Організація і проведення ігор потребують великої майстерності. Педагогові потрібно виробити чітку стратегію керівництва груповим спілкуванням.

Проводити ігри, створювати ігрові ситуації важливо майже на кожному уроці. Особливо це стосується 1-го класу — перехідного періоду, коли учні ще не звикли до тривалої напруженої діяльності. Вони швидко стомлюються, притуплюється увага, учням набридає одноманітність. Тому гра має ввійти в практику роботи вчителя як один з найефективніших методів організації навчальної діяльності першокласників.

На думку О. Савченко, у системі дидактичних ігор для першокласників мають бути ігри на формування розумових операцій (*аналіз, класифікація, узагальнення*); відновлення, доповнення цілого; виключення зайвого, ігри-інсценізації, ігри-конструювання; рольові ігри з елементами сюжету. У структурі уроку місце гри, її тривалість визначені завданнями уроку і змістом самої гри. Протягом уроку вчитель може ввести 2-3 короточасні ігрові ситуації різної тривалості [9 с.4].

Щоб ігрова діяльність на уроці була ефективною і давала бажані результати, необхідно керувати нею, забезпечивши виконання таких вимог: ігри повинні відповідати навчальній програмі; ігрові завдання мають бути не надто легкими, проте й не дуже складними, відповідність гри до вікових особливостей учнів; різноманітність ігор; залучення до ігор учнів усього класу.

Отже, педагогічне керівництво дидактичною грою передбачає вплив учителя на ігрову діяльність дітей, у процесі якої цілеспрямовано здійснюються навчання, виховання та розвиток особистості.

РОЗДІЛ II. ОСОБЛИВОСТІ ЗАСТОСУВАННЯ ДИДАКТИЧНИХ ІГОР

2.1. Ігри добукварного періоду

Гра є провідною діяльністю для дітей шестирічного віку. Майже все життя дитини проходить в ігровій діяльності. Весь урок у дітей цього віку пронизаний грою, але грою не заради розваги, а грою навчальною, що вимагає складних розумових операцій, аналізу і синтезу.

Кількість ігор на уроці повинна бути розумна. Доречно подумати і поетапний їх розподіл: на початку уроку гра повинна допомогти зацікавити, організувати дитину; в середині уроку гра повинна націлити на засвоєння теми; в кінці уроку – може носити пошуковий характер. Але на кожному етапі уроку вона повинна бути цікавою, доступною, включати різні види діяльності учнів. При організації гри на уроці важливо продумати і те, в якому темпі вона буде поводитися.

Гра дасть змогу дитині опанувати також основи грамоти. Враховуючи складність звукових спостережень, навчання у добукварний період слід організовувати так, щоб шестилітки сприймали його в ігровій формі, не перевтомлювалися, щоб воно не викликало негативних емоцій.

Уся навчально-виховна робота з рідної мови з дітьми-шестилітками повинна ґрунтуватися на принципі гра-навчання, гра-виховання, оскільки в цьому віці гра для дітей – серйозна діяльність. Заняття, на яких діти оволодівають звуковою системою рідної мови, як і інші, перетворюються в цікаві справи ігрового характеру.

Пропоную ігри, які можна використовувати на уроках добукварного періоду:

«ТАК ЧИ НІ?»

Таку гру можна використовувати на уроках узагальнення знань про речення, слово з метою збагачення усного мовлення учнів, формування в учнів

уміння сприймати речення, як синтаксичну одиницю. Цю гру доцільно використовувати в кінці уроку для повторення вивченого матеріалу.

Хід гри

Вчитель говорить слова:



***Зіграти хочеться мені
з тобою в гру «Чи так чи ні?»
тобі питання задаю –
готуй же відповідь свою!***

У дітей є сигнальні картки зеленого та червоного кольору, якщо «так» – зелена, якщо «ні» – червона.

- У липні цвітуть липи. (У цьому реченні 5 слів?)
- Холодна сніжинка лягла на долоню. (Це речення складається з 3 слів?)
- У слові «череха» три склади?
- У слові «день» один склад?

«ПРАВДА ЧИ НІ»

Мета: формувати в учнів уміння сприймати речення як синтаксичну одиницю.

Обладнання: фішки червоного і зеленого кольорів для кожного учня, малюнок із зображенням Незнайка.

Хід гри



Я написав листа, але
ні як не можу
зрозуміти що не так.
Допоможіть мені,
будь ласка!

Вчитель зачитує речення. Якщо воно правдиве, учні піднімають зелену картку, якщо хибне - червону. Один з учнів пояснює Незнайкові, яка у реченні помилка.

Приклади речень:

Узимку кури відлітають у теплі краї.

Подорожник це корисна лікарська рослина.

На нашій яблуні виростало багато смачних шишок.

*У сосновому лісі ми збирали моркву.
Сова вдень спить, а вночі шукає собі їжу.*

«ТЕЛЕГРАФ»

Мета: формувати в учнів уміння визначати кількість складів у слові.

Хід гри

Зараз ми з вами будемо телеграфістами і передаватимемо слова до іншого міста (попередньо вчитель пояснює дітям, як працює телеграф).

Вчитель називає учню слово, а той має відстукати по парті стільки разів, скільки складів у цьому слові. Усі інші - "контролери" - перевіряють правильність виконання завдання. Пізніше учні можуть грати самостійно в парах, даючи завдання один одному.

«ЗБЕРИ БУКЕТ»

Мета: формувати у дітей уміння розрізняти м'які приголосні та тверді.

На дошці малюнки дівчинки Лесі та хлопчика Іванка, квітів:



Вчитель говорить слова::

Леся та Іванко збирають букет для мами. Але Леся може брати тільки квіти, назви яких починаються з м'яких приголосних. А Іванко – назви яких починаються з твердих приголосних. Допоможіть дітям. Лесі допомагають дівчатка, а Іванкові – хлопчики.

Діти виходять до дошки і групують квіти відповідно до завдання.

«ЛАНЦЮЖОК»

Мета: вдосконалювати вміння дітей ділити слово на склади.

Ігрова дія. Вчитель показує учням ланцюжок (на малюнку або справжній), звертаючи увагу на те, як одне кільце з'єднане з іншим. Потім пропонує створити ланцюжок зі слів так, щоб вони з'єднувались однаковими складами.



Хід гри

Клас ділиться на команди (за рядами). Кожній команді вчитель пропонує перше слово, а далі учні самостійно продовжують складати ланцюжок: *миша* — *шапка* — *картина* і т.д. На кожне правильне слово, яке називає команда, вчитель малює на дошці кільце ланцюжка. Якщо хтось помиляється або довго розмірковує, ланцюжок рветься. Перемагає команда, в якій він розірветься найменшу кількість разів.

«БУКВА ЗАБЛУКАЛА»

Мета: формувати у дітей уміння розрізняти приголосні та голосні букви.

На дошці розвішані голосні та приголосні букви, які переплутав Незнайко.

Голосні: У, М, В, І, О

Приголосні: Л, К, В, А, С, И, Н

Діти знаходять ті букви, які переплутав Незнайко, і ставлять букви на місце.



«СКІЛЬКИ СЛІВ У РЕЧЕННІ?»

Мета: формувати в учнів уміння сприймати речення, як синтаксичну одиницю.

Хід гри

Учитель читає речення:

Прийшла довгоочікувана зима.

Випав білий сніжок.

Діти зліпили снігову бабу.

Учні на цифрових віялах показують, скільки в ньому слів.

Виграє той, хто менше за всіх помилиться.

«ХТО ЩО РОБИТЬ»

Мета: розвивати усне мовлення

Учитель кидає м'яч і називає професію. Учень відповідає, що робить людина.

Наприклад:

будівельник – будує школу;

сталевар – варить сталь;

лікар – лікує людей;

ветеринар - лікує тварин;

учитель – вчить дітей;

швея – шиє одяг.



"СКІЛЬКИ СКЛАДІВ"

Мета: закріпити знання про склад

Хід гри

У кожного учня — математичне віяло.

Учитель називає слова, наприклад:

молоко

корова

мама	коза
мило	кінь
машина	качка
малина	гуска
дім	курка
мак	півень

Діти сигналізують цифрою віяла, показуючи кількість складів у даному слові.

«ВІДГАДАЙ СЛОВО»

Мета: поглиблювати знання дітей про слова – ознаки.

Діти, відгадайте слово за ознакою:

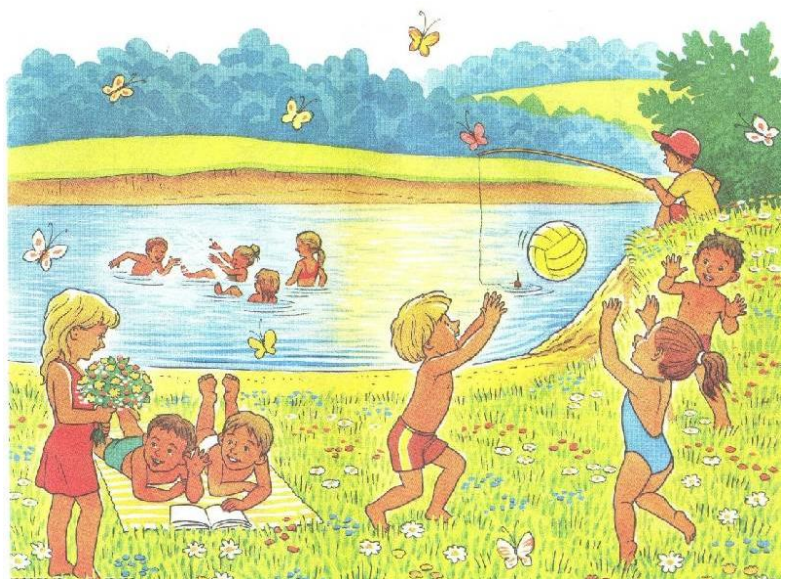
- білий, солодкий, твердий – ... (цукор)
- зелена, пухнаста, колюча – ... (ялинка)
- жовтий, продовгуватий, кислий – ... (лимон)
- гнучка, мелодійна, солов'їна – ... (мова)
- сірий, зубастий, голодний – ... (вовк)

«ЗГАДАЙ, ЩО БУЛО»

Мета: збагачувати словниковий запас учнів, розвивати зв'язне мовлення, уяву, пам'ять.

Діти розглядають сюжетний малюнок. Вчитель перевертає малюнок і ставить запитання:

- Скільки дітей у воді?
- Скільки дітей на березі?
- Що в руках у дівчинки?
- Чим граються діти на березі?



“ЗЛОВИ П’ЯТЬ СЛІВ”

Мета: розвивати усне мовлення, логічне мислення, привчати прислухатися до слів у реченні.

Хід гри

Учитель називає п’ять слів. Наприклад: олівець, зошит, ручка, вчитель, навчання, з тим, щоб учні зловили ці слова (плеснули у долоні) у реченнях, які він буде проказувати.

Речення можуть бути такі:

- 1) Приведи усе в порядок, щоб були готові зрання: *олівець, ручка і зошит* – все, що треба для *навчання*.
- 2) Бути чемним і привітним – пам’ятай це всюди й завжди.
Як до класу входить *вчитель*, привітай, із місця вставши.
- 3) Сяє зірка на копрі. Ми з Олегом – шахтарі .
- 4) Засиніли проліски у ліску, у ліску.

«УВАЖНІ ДОЛОНЬКИ»

Мета. Узагальнити знання дітей про слова - назви істот та неістот.

Вчитель називає слова - назви істот та неістот, учні мають "упіймати", плескаючи у долоні, ті слова, які відповідають на питання хто?



лимон

ластівка

лисичка

ліжка

сонце

міліціонер

сніг

диван

ведмідь

співачка

дерево

яблуко

гуси

школа

їжак

школяр

соняшник

2.2. Ігри букварного періоду

У цей період діти вивчають букви на позначення голосних і приголосних звуків, прийоми читання з орієнтуванням на голосні, ознайомлюються з літерами *я, ю, є, ї*, апострофом, розділовими знаками. Дидактичні ігри, розроблені для цього періоду, можна застосовувати під час вивчення будь-якої літери, змінюючи лише лексичний матеріал.

«ФРУКТИ»

Мета. Узагальнити та систематизувати знання учнів про голосні та приголосні звуки.

Хід гри

Малюнки із зображенням фруктів розміщені по всьому класу.



На дошці знаходяться дві корзинки:



Вчитель дає завдання: до червоного кошика покласти фрукти, які починаються з голосного, а до синього – з приголосного, а учні підбігають до малюнка і кладуть малюнок до потрібного кошика.

Оскільки гра рухлива, то її краще використовувати наприкінці уроку після етапу підбиття підсумків.

«М'ЯЧИК»

Мета. Формувати в учнів уміння добирати слова із звуком, який вивчають.

До нас у гості закотився м'ячик. Той, до кого він потрапляє, має навчити його слова, у якому є звук

Хід гри



Вчитель дає першому учневі м'яч, той називає слово із звуком, який вивчається, і передає м'яч наступному, який теж називає слово, і т.д.

«ЗБЕРИ СЛОВО»

Мета: формувати вміння самостійно складати й записувати слова із заданих літер.

Обладнання: літери, написані на дошці.

Ігрова дія.

В нас на дошці напис був.

Котик йшов, хвостом махнув –

Та й розсипав букви всі.

Ти ж швиденько їх збери

І, як правильно розставиш,

Слово швидко прочитаєш.



Хід гри

Із запропонованих учителем букв учні складають слова та "друкують" їх у зошиті. Перемагає той, хто складе найбільше слів. Виконання завдання слід обмежити в часі. Наприклад, хто збере найбільше слів за три хвилини.

«ВПІЗНАЙ БУКВУ НАОСЛІП»

Мета: повторити вивчені літери. Розвивати навички читання, мислення, усне мовлення, уяву.

На столі вирізані з цупкого картону вивчені букви. Одному учневі зав'язують очі і пропонують помацати букви і назвати їх.



«ХМАРКА»

Мета: закріпити знання учнів про голосні та приголосні, тверді та м'які звуки; повторити правопис слів, які означають імена людей. Виховувати інтерес до рідної мови, доброзичливість, чуйність.

Обладнання: набірне полотно, розрізна азбука, магнітна дошка, макет хмаринки з краплинками, макет хмаринки з посмішкою.

Хід гри

Вчитель веде таку бесіду:

- Діти, сьогодні до нас на урок потрапила казкова хмаринка. Вона своїми дощовими краплинками змила літеру у слові, яке я виклала на дошці. Тож нам треба відновити це, щоб хмаринка не плакала дощем, а посміхнулася. (Вчитель виклав на набірному полотні слово "Ніна" з пропущеними буквами "ен")



- Які є тут букви? Які звуки вони позначають?
- Якої букви не вистачає, щоб вийшло слово "Ніна"? ("ен")
- Хто її знайде в азбуці і утворить слово?

(учень знаходить потрібну літеру, потім впевнюється, що їх має бути дві).

Яку літеру "ен" (велику чи маленьку), ти поставиш початку слова? Чому? (Імена людей пишуться з великої букви)



на

- Який звук позначає ця буква у першому складі, а який звук позначає у другому? ([н'] , [н])

- Хмаринка вдячна вам за хороші відповіді. Тепер вона завжди буде усміхненою. (Вчитель прикріплює макет з усміхненою хмаринкою.)

«ЗБИРАННЯ ГРИБОЧКІВ»

Мета: повторити вивчені літери, вчитись з них складати склади, слова. Розвивати навички читання, мислення, усне мовлення, уяву. Виховувати комунікабельність, почуття дружби, взаємодопомоги.

Обладнання: кошики червоного і синього кольору, грибочки з буквами.

На дошці малюнки кошиків червоного та синього кольорів:



На килимку в класі розкидані грибочки з літерами, які вивчались протягом певного часу.



Учні поділені на дві групи-команди. Перша група учнів має синій кошик, а друга група – червоний.

Вчитель починає гру.

- Діти, уявіть собі осінній ліс.
- Якого кольору на деревах листя? (червоного, жовтого, коричневого).
- Крім краси, ліс багатий врожаєм грибів. Ось і у вас є можливість зібрати цей врожай. Цю роботу ми будемо виконувати так: ті діти, в яких червоні

кружечки – це команда “Голосні”. Ви берете червоний кошик і збираєте грибочки, на яких написані букви, які позначають голосні звуки. Діти, в яких сині кружечки – це команда “Приголосні”. Ви берете синій кошик і збираєте грибочки-букви, які позначають приголосні звуки.

(Діти збирають грибочки з літерами. Перемагає та команда, яка швидше виконала своє завдання).

«ЯКИЙ СКЛАД З’ЇВ БУКВОЇД»

Мета: розвивати навички читання, мислення, усне мовлення.

На дошці записані слова з пропущеними складами, які «з’їв Буквоїд».

Діти повинні відновити слова.

...єць;

...оса;

...сяць

газе...;



моло...;

маши...;

каз...;

мали... ;

«ЧАРІВНА ТОРБИНА»

Мета: повторити вивчені літери. Розвивати навички читання, мислення, усне мовлення.

В учителя чи учня в руках «чарівна» торбина — зшита з тканини. У ній — склади на вивчену букву: *да, до, ду, ди, ді, де, ад, уд, од, ид, ід, ед* і коротенькі слова з вивченою буквою: *вода, дім, дам, дома, далі* тощо.



Учень виходить до дошки і бере з торбини склад чи слово, не дивлячись у торбину, засунувши туди лише руку. Якщо учень

прочитав склад чи слово, то він забирає його з собою, якщо ні — залишає в торбині.

«СКІЛЬКИ ЗВУКІВ ТА БУКВ?»

Мета: вправляти учнів у звуко-буквену аналізі слів, розвивати фонетичний слух, вміння уважно слухати вчителя, самостійно робити висновки.

Обладнання: картки з цифрами.

Для цієї гри використовують слова з м'яким знаком і близькі за звуковим складом, але без м'якого знака. Учні картками з цифрами показують скільки у цих словах звуків, а потім кількість букв.

Для гри використовують такі слова:

лан - лань,

стан – стань,

лин – лінь,

кіл – кіль,

тин – тінь,

перелаз – перелазь,

син – синь,

сад – сядь.

Виграє той, у кого не буде жодної помилки.

«ХТО ШВИДШЕ»

Мета: поглибити знання дітей про вживання м'якого знака в кінці і в середині слів. Розвивати мислення, увагу, вміння працювати самостійно.

Обладнання: букви розрізної азбуки.

Вчитель дає завдання скласти з букв розрізної азбуки чи написати п'ять слів, що означають назви диких тварин, з м'яким знаком у кінці (лань, лось, олень, ведмідь, заєць, журавель, лебідь, карась, окунь) або п'ять слів, які відповідають на питання що? І мають у кінці м'який знак: сіль, біль, пень, кисіль, нуль, день, портфель, осінь, жовтень.

Виграє той, хто першим правильно напише потрібну кількість слів.

Цю ж гру використовують і для складання чи написання слів з м'яким знаком у середині слова, наприклад: пеньки, кулька, пальто, пальма, булька, учителька, дядько..

«ХТО НАЙВАЖНІШИЙ»

Мета: розвивати увагу, пам'ять, усне мовлення.

Учитель демонструє учням малюнки з підписом протягом кількох секунд, а згодом запитує дітей, що намальовано і яке слово було написано.



БУЛКА



ВОРОТА



КИТ

Мета: розвивати навички читання, зв'язне мовлення, уяву. Виховувати любов до тварин.

Обладнання: будиночки із словами, казкові герої: Коза, Кінь, Слон, Котик, Лис, Ведмідь; магнітна дошка.

Хід гри

Зверху на дошці прикріплені будиночки. На кожному написано певне слово: "коза", "кінь", "слон", "котик", "лис", "ведмідь".



Внизу розміщені казкові герої, які мають жити в цих хатинках.



Вчитель каже учням:

- Діти! Назвіть цих тварин.

- Які з них свійські, а які дикі?

- Героями яких казок могли б бути ці тварини? (Діти пригадують і називають відомі їм казки)

- Вони просять у нас допомоги. Кожному з них потрібно знайти свою хатинку. Хто з вас літери знає, той і прочитає на хатинках напис.

(Вчитель викликає бажаючих учнів до дошки. Учень читає слово на хатинці і заселяє в неї казкового героя)

- Молодці! Ви швидко справились з цим завданням!

- Як потрібно ставитись до тварин?

- Чому?

Можна міняти варіанти гри. Це можуть бути ігри "Постав квіточку у вазу", "З якого дерева листочок" і т. д.

"СУМКА ЛИСТОНОШІ"

Мета: повторити вивчені літери. Розвивати навички читання, мислення, усне мовлення.

Варіант 1

Виготовляється сумка листоноші з цупкого паперу або схожа сумка казково оформлена. Роль листоноші виконує один учень. Одягає сумку наперед через плече і роздає «телеграми». На кожній із них написаний



склад на вивчену букву. Якщо «телеграму» учень прочитав, вона залишається на парті. Якщо ні — вкидає назад в сумку. Ці «телеграми» від казкових героїв однієї з казок, *наприклад*: від кожного з героїв казки «Пан Коцький», а саме: від Лисиці, Вовка, Ведмедя, Кабана, Пана Коцького. Ці казкові герої надсилають телеграми зі словами допомоги.

Варіант 2

Можна писати не склади, а слова.

Варіант 3

Роль листоноші виконується по черзі згідно з прочитаними дітьми словами. Хто з дітей правильно прочитав слово, той бере сумку листоноші.

«ЖИВІ СЛОВА»

Мета: вчити групувати, систематизувати слова в речення.

Хід гри

До дошки виходять троє дітей. Їм пропонується картки зі словами, *наприклад*: білка, гриби, сушить. Інші діти складають з них речення, правильно шикуючи «живі слова» біля дошки. «Діти-слова» вимовляють свої слова, і у них виходить речення: «Білка сушить гриби».



2.3.Ігри післябукварного періоду

У цей період відбувається закріплення та вдосконалення навичок читання. Учні вчаться працювати з текстами, виробляють правильну інтонацію читання.

Основне завдання післябукварного періоду – вдосконалювати навички читання першокласників, відпрацьовувати темп, правильність і виразність читання, які безпосередньо залежать від усвідомленості змісту тексту. Одне із завдань після букварного періоду – підготувати учнів до роботи з читанкою.

Отже, залежно від теми уроку – навчання грамоти, його структури, рівня підготовленості дітей, запропоновані ігри на окремих етапах стануть активним засобом зацікавленості. Фантазія, казка, гра – це частка духовного життя дітей.

Щоб одна й та ж сама гра не набридла, через певний час вношу в неї деякі зміни, ускладнюючи завдання, враховуючи засвоєний матеріал, індивідуальні особливості дітей.

Поступово цікава гра, мовленнєва творчість переростають у навчальну працю. Прагну сформувати у дітей чіткі мовні уявлення й поняття, виробити міцні навички та вміння, прищепити прийоми і способи опанування знаннями.

Будь-яка гра повинна бути підпорядкована темі уроку, тоді вона дає хороший результат.

«РОЗВІДНИКИ»

Мета. Формувати в учнів уміння орієнтуватися в тексті.

Обладнання: текст Букваря.

Ігрова дія. Зараз ви станете розвідниками і шукатимете потрібні слова на чужій території.

Правила гри: вчитель ділить клас на три команди. Перша команда шукає в тексті всі слова, що означають назви предметів, друга - слова - назви дій, третя назви ознак предметів. Потім команди зачитують те, що вони знайшли.

Перемагає та команда, яка жодного разу не помилиться і не пропустить слова.

«ДОПОМОЖИ ВІННІ ПУХУ»

Мета: збагачення усного мовлення учнів та розвиток логічного мислення.

У кожної дитини на парті картки із завданням або на екрані:

Прочитай слова (дії предметів), подумки вставляючи пропущені букви.



вми...ається

доз...іває

ма...ює

бо...ить

розу...нішає

вм...є

чи...ає

гот...є

стук...є

тур...ується

чис...ить

забу...ає

«ВПІЙМАЙ ПОМИЛКУ»

Мета. Формувати в учнів уміння розуміти прочитане, стежити за читанням інших.

Обладнання: текст Букваря.

Ігрова дія. У нашому Букваріку щойно заховалися помилки. Я читатиму текст, а ви спробуйте ці помилки впіймати.

Правила гри: вчитель читає текст із Букваря, навмисно змінюючи якісь слова. Учні уважно стежать за читанням учителя та текстом і, помітивши помилку, зупиняють його та виправляють. Перемагає той, хто "впіймає" найбільше помилок.

«ЧАРІВНА ДОРІЖКА»

Мета: повторити вивчені літери, розвивати уміння будувати слова із складів, вдосконалювати навички читання. Виховувати почуття колективізму, любов до природного оточення.

Обладнання: набір карток зі словами, в яких переставлені місцями склади, малюнки лисички та лисеняти, магнітна дошка,

ілюстрації “Ліс”, “Хатинка”.

Хід гри

Вчитель розповідає учням казку.

У густому темному лісі жила лисичка
з маленьким лисеням.

Лисичка-мама ходила на полювання,
а лисеня сиділо у своїй хатинці і нудьгувало.

Одного разу воно вирішило трішечки
погратись на лісовій галявині. Не загледілось,
як заблукало. Довго маля йшло лісом, шукало
свою домівку. Аж раптом натрапило на доріжку.

Доріжка не звичайна, а чарівна. Адже складається із складів. Щоб лисеня
зустрілось із своєю мамою-лисичкою, воно повинно так переставити склади,
щоб утворились слова. Лисеня цього робити не вміє, бо не ходило до школи.

- Діти, допоможемо лисеняті?

(Діти по черзі біжать до дошки, переставляють картки, утворюють слова.
Із слів складають доріжку до “хатинки”. Потім всі хором зачитують ті слова, які
утворились.)

- Молодці! Лисеня потрапило до своєї матері. Лисичка-мама задоволена
вашими успіхами з читання.

Картки до гри:

ВА НИ ЛИ ВО НИ ЛА НА ЛУ

ЛА ЛИ НИ ЛИ НА ВО ВА НО

Ця гра динамічна. Тому може використовуватися для навчання і
емоційної розрядки учнів.

«НАВПАКИ»

Мета: ознайомити учнів зі словами, що мають протилежне значення,
збагачувати словниковий запас учнів, виробляти навички швидкочитання,



вміння зосереджуватися, працювати вдумливо, самостійно. Розвивати пам'ять, увагу, прагнення до знань.

Обладнання: картки зі словами.

Учням роздають по 6 - 8 карток, на яких записані слова. Вчитель читає слова, учні закривають (перевертають) картку зі словом-антонімом (без вживання терміну). Так, коли вчитель читає слово білий, то діти закривають (перевертають) картку зі словом чорний.

Матеріал для гри: білий – чорний, світлий – темний, літо – зима, добро – зло, прямо – криво, сухий – мокрий, падати – вставати, гарний – поганий, верх – низ, малий – великий, війна – мир, радіти – сумувати, правда – брехня, мороз – спека, твердий – м'який, молодий – старий, мало – багато, здоровий – хворий, працьовитий – ледачий, швидко – повільно.

ВИСНОВКИ

Для того, щоб учні по-справжньому почали вчитися, а не просто відсиджували урок, їх треба зацікавити – зазначити, що вони не знають того, без чого далі не зможуть. Крім того, діти мають зрозуміти, що на кожному уроці вони навчаються нового, бо урок, на якому лише повторюють матеріал, а не засвоюють нові знання, – згаяний час. Важливо, щоб учні ставили перед собою мету: я прийшов чогось навчитись, а наприкінці уроку знали відповідь на запитання: „Чого я навчився?”.

Діти дуже люблять коли з ними грає педагог. Учитель повинен пам'ятати, що дуже важливий момент у грі - подолання перешкод, досягнення цілей, самостійний пошук. Всі ці елементи гри розвиває розумові здібності школяра.

У дидактичній грі дитина повинна самостійно вирішувати різноманітні розумові завдання: описувати предмети, групувати за різними властивостями і ознаками, відгадувати предмети і дії за описом, придумувати розповіді. Діти повинні вміти знайти відповідь, здогадатися, порівняти, порівняти, зробити правильний висновок, використовуючи наявні знання і досвід. При цьому виявляють кмітливість, уміння самостійно вирішувати задачі, здатність до вольового зусилля при досягненні поставленої мети.

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.

Виходячи з цього можна вважати, що дидактична гра є цінним засобом виховання розумової активності дітей. У ній діти охоче долають значні труднощі, розвивають здібності і вміння. Вона допомагає зробити будь-який навчальний матеріал захоплюючим, викликає в учнів глибоке задоволення, створює радісний робочий настрій, полегшує процес засвоєння знань.

ДОДАТОК

КАЗКА ПРО МОВУ

Колись дуже давно, жив на землі народ. Було це сильне, красиве і могутнє плем'я. Вони дружно працювали, вирощували врожаї. Рибалили. Полювали. Розводили худобу. Заможні жили ці люди. Та була у них одна велика біда: не мали вони мови. Зовсім не могли розмовляти, співати пісень, не могли сваритися, вимовити слів радості й любові, тому посмішка рідко торкалася їхніх облич. А винні в цьому були вони самі.

Багато років тому цей народ образив добру фею - Мову, і вона, гірко зітхнувши, назавжди пішла від них., забравши з собою слова-квіти.

Оніміле плем'я давно пошкодувало, що скоїло таке, та часу назад не повернеш, помилки не виправиш. У тому племені, по сусідству, жила дівчинка з довгою косою, добрим серцем і великими, як небо, очима та хлопчик, який чудово грав на сопілці. Хлопчик часто заходив до сусідів. Щоб подивитися на прекрасні вишиванки дівчинки, а вона заслухалася його грою.

Бачачи, як тяжко горює їх народ без мови, діти самі теж переживали, бо не могли висловити своїх думок і почуттів.

Хлопчик подумав відшукати Мову, попросити у неї вибачення за свій народ і повернути втрачені слова-квіти. Дівчинка вирішила піти з ним, бо одна голова - добре. А дві - краще. Та як же вони обізвуться до Мови, як скажуть, чому прийшли? Дівчинка вишила їх прохання на рушникові, він вийшов прекрасним, а хлопчик спробував домовитися через гру на сопілці. І полилась чарівна мелодія, якою всі заслухалися.

Чи довго шукали фею діти, чи ні, того ніхто не знає. Знайшли її серед величезного поля, засіяного квітами-словами, які вона доглядала. Від пахощів цих квітів запаморочилася голова у дітей, а з вуст полилася пісня. Діти показали свої дари. Побачивши рукоділля дівчинки, почувши гру хлопчика, Мова все зрозуміла без слів. Взяла цілі оберемки своїх чарівливих, запашних різнокольорових слів і пішла за дітьми, понесла мову людям.

З низько схиленими головами, з пошаною зустрічало плем'я Мову. Радості не було меж. Вдихнули люди аромат чарівних квітів... і заговорили, заспівали від щастя. З того часу бережуть вони слова-квіти, шанують Мову, як найбільший, найкоштовніший скарб.

ЯК ВИНИК АЛФАВІТ

Було це дуже давно. Жили собі у незвичайному царстві звуки. Все було б добре, коли б у їхньому царстві панував закон, порядок. Але звуки були незадоволені тим, що вимовляли їх так, як кому заманеться, а букв тоді ще не було.

От і вирішили звуки обрати собі царя. Голосні обрали А, а Приголосні - Б. Кому ж них бути царем? Почалися суперечки. Приголосних було більше, тому вони перемогли. Царем став Б. Він сильніше любив Приголосні, догоджав їм. коли збирав звуки на раду, то Приголосні садив на найпочесніші місця. А Голосні завжди сиділи десь у куточку.

Не хотіли Голосні терпіти приниження. Змовилися й утекли. У царстві стався переполох, замість слів виходили якісь дивні звукосполучення.

Зрозуміли Приголосні, що без Голосних їм не обійтися. Пішли вони на розшуки. Багато царств обійшли, та все даремно. Приголосні розділилися на групи, продовжували пошуки. Одного разу втомлені Л, Ф, В, Т сіли перепочити. Раптом вони почули дивні слова, складені тільки з голосних. Зрозуміли Л, Ф, В, Т, що у цьому маленькому царстві проживають Голосні.

Тоді звуки вирішили намалювати себе і своїх друзів на папері.

Вийшли такі слова: „Ш...н...вн... Г...л...сн...! Пр...с...м в...б...ч...нн... .

П...в...рт...йт...сь. Ч...к м... .”

Листочки з дивним текстом розвішали по всьому царству. Коли Голосні побачили написи, то відразу здогадалися, що мало бути на місці пропусків. Кожен Голосний намалював себе. Всі разом Голосні вирішили повернутися.

Щоб жити у злагоді, звуки придумали створити склад букв, який вони назвали Алфавітом. З того часу звуки стали позначатися певними літерами. Але одна букви могла виражатися двома звуками (щ) або дві букви могли означати

один звук (дз, дж). Букви і звуки про все мирно домовились і видали чіткі закони-правила. Царем обрали звук А. А царицею стала літера А. В алфавіті ця буква стоїть на найпочеснішому першому місці.

ХТО ЖИВЕ В АБЕТЦІ?

Прислухайтесь, як лунають слова, які ми говоримо. Кожне слово, починаючи з найважливішого «мама» і закінчуючи великими і складними словами, наприклад хмарочос, землетрус, складається з різних звуків. Але кожен звук пролунав і зник. Спробуйте вимовити який-небудь звук чи слово — і ви в цьому переконаєтесь самі.

А як зробити так, щоб звук зупинився, щоб його потім можна було зустріти ще не один раз? Усе це було необхідно прадавнім людям, тому різні народи у різних куточках землі шукали засоби, які б допомогли їм «зупинити» звуки. І ось нарешті люди вигадали різні значки для звуків. Кожен значок — це буква, «спійманий» звук.

Звуки і букви живуть у різних королівствах: звуки — в королівстві того, що ми чуємо, а букви — в королівстві того, що ми бачимо. Завдяки буквам ми можемо записати все, що чуємо, і навпаки, можемо почути все, що написано, бо це можна прочитати вголос.

Перша абетка була складена в X столітті двома вченими, братами Кирилом і Мефодієм, і називалась «кирилиця».

ВАЖЛИВИЙ ЗНАК

Якось увечері, коли звуки відпочивали після вечері, сидячи біля фонтану серед квітучих кущів троянд, до них підійшов маленький чоловічок і сказав:

— Добрий вечір, звуки! Я приніс вам невелике завдання від королеви Фонетики і, якщо треба, можу допомогти вам у його виконанні.

Він протягнув їм лист, у якому Фонетика просила перекласти з російської на українську мову декілька слів: *соловьи, бурьян, вьюн, перья, семья, пьеса*.

Звуки відразу взялися за роботу. Але, хоч здавалося, що вони все переклали вірно, слова, які в них вийшли при вимові, звучали якось не так, як треба.

От що у них вийшло: солові, бурян, вюн, піря, сімя, песа.

— Щось погано вийшло, — засмутилися вони.

— Я знаю, що трапилося! — вигукнув звук **в**. — Треба поставити в них м'який знак, як це було у російських словах.

Тут до них підійшов посланець королеви, який приніс цей лист, і сказав:

— Ви не можете цього зробити.

— Чому? — запитали звуки.

— Тому що в російській мові в цих словах стоїть розділовий м'який знак.

В українській мові такого знака немає, м'який знак в українських словах може лише пом'якшувати приголосні.

— Що нам тоді робити? Підкажи нам, якщо знаєш.

— Вам треба скористатися моєю допомогою, — відповів чоловічок.

— Як це? — здивувалися звуки. — Невже ти можеш нам допомогти, адже ти не звук і не буква?

— Я — апостроф (‘)! В українській мові я можу, якщо потрібно, замінити розділовий м'який знак. А взагалі, я показую, що приголосні **б, п, в, м, ф** та **р**, які можуть стояти переді мною, завжди вимовляються твердо, а голосні букви **я, ю, є, ї**, які стоять після мене, позначають два звуки — **йа, йу, йе, йі**.

Коли апостроф став на своє місце в словах, вони одразу стали вірно звучати, і всі дуже цьому зраділи.

Звукам дуже сподобався апостроф, і тому вони збудували йому будиночок поряд зі своїми, і тепер вони часто ходять у гості один до одного, а він завжди допомагає їм при складанні або перекладі різних слів.

М'ЯКИЙ ЗНАК

Одного разу прийшов у палац до Фонетики м'який знак і сказав:

— Добра королево, дозволь мені піти з твоєї крани, бо я більше не можу тут жити.

— Розкажи мені, що з тобою трапилося, і чому ти хочеш піти.

М'який знак тяжко зітхнув і відповів:

— Все дуже просто. Я нікому не потрібен у твоїй країні. Звуки і букви кажуть, що від мене немає користі і я тільки займаю зайве місце.

Королева обурилася, почувши таке:

— Вони самі не розуміють, що кажуть.

— Але вони праві. Я єдина буква в алфавіті, яка не має звука. Та і чим я можу прислужитися іншим, крім пом'якшення приголосних у деяких випадках? Але це, мабуть, не дуже важливо для всіх.

Королева замислилась на мить і сказала:

— Будь ласка, іди додому і заспокойся. Я спробую тобі допомогти.

Після обіду того ж дня герольди королеви скликали всіх на збори.

— Сьогодні, — почала королева свою промову, — я хотіла поговорити з вами про м'який знак. Він хоче залишити нашу країну, і ми повинні вирішити, чи відпускати нам його. Ви всі часто ображали м'який знак, хоч він не менше, ніж ви, потрібен у мові: хто замість нього буде пом'якшувати приголосні звуки в кінці слів та перед звуком **о**? Спробуйте скласти без нього слова **льон**, **кінь** чи **сінь**.

— А ти, звук **ц**, що будеш робити, коли треба буде стати у кінці слова? Ти чудово розумієш, що в таких випадках він повинен стояти за тобою. Як без нього ви будете вимовляти слова **олівець**, **вітерець**? Та і в середині слова він часто потрібен. Без нього не можна позначити м'якість приголосних перед твердими, не шиплячими приголосними в таких словах, як **яблулька**, **молотьба**, **батько**, **кицька**, **київський**, **калузький**. Я від вас такого не чекала. — Закінчила королева.

Вона була така розгнівана, що не дала буквам і звукам нічого сказати, а тільки поглянула на них суворо і пішла геть.

Буквам і звукам стало соромно за свою поведінку, і вони вирішили піти і попросити пробачення у м'якого знака.

З того часу у м'якого знака з'явилося багато друзів, і тепер він завжди радісний і веселий.

ЯК ЗВУКИ РОЗДІЛИЛИСЬ

Колись, дуже-дуже давно в далекій крані, де правила лагідна і добра королева Фонетика, в мирі і спокої жили звуки. Все у них лагодилось само собою, бо варто їм було чогось захотіти, і вони все отримували.

Задумали вони побудувати палац казкової краси — звуки зібралися і склали слова «Казковий палац», і він умить з'явився біля того місця, де вони стояли. З'явилося бажання побудувати фонтан на площі, і знов потрібні звуки зібралися і стали в певному порядку — ось їм і фонтан. Усе для них було легко.

Та ось одного разу виникла у них сварка через те, що звуки **а, о, у, і, и, е** образилися на інші звуки, які вважали, що їх більше, і тому вони мають право керувати ними, як їм заманеться, не питаючи згоди.

Звуки **а, о, у, і, и, е** відмовилися підкоритись, і тоді всі інші звуки вирішили піти до королеви з проханням вигнати непокірних з королівства.

Прийшли всі звуки до королівського палацу і розповіли Фонетиці про свою сварку і своє рішення.

Фонетика була мудрою королевою, тому вона не стала сварити звуки, а лише запропонувала їм:

— Любі мої, ваша сварка шкодить лише вам. Щоб довести це, я вам пропоную спробувати скласти хоч одне слово без допомоги один одному, і тоді ви все зрозумієте.

Що тут почалося! Як тільки не ставали звуки, що тільки не робили, все одно в них нічого не виходило.

Тоді, вже цілком змучені, запитали вони у королеви:

— Що ж нам робити? Невже **а, о, у, і, и, е** тепер найголовніші і можуть нами командувати?

Фонетика посміхнулася і відповіла:

— Звичайно ж ні. Вони без вас такі ж безпорадні, як і ви без них. Усі ви — і ті, й інші — повинні зрозуміти, що немає серед вас головних і неголовних, важливих і неважливих. Ви однаково потрібні і важливі, просто ви дуже різні.

А, о, у, і, и, е — голосні звуки, їх чудовий голос чути далеко за межами країни, але для того, щоб заспівати пісню, їм потрібні ви - приголосні звуки.

Хоч ви можете лише шуміти, свистіти і шипіти, без вас не буде гарної пісні та і взагалі не буде слів, а голос голосних звуків буде дуже одноманітним. Лише разом ви, голосні і приголосні, можете складати слова, речення, гарні вірші, пісні, разом ви можете створювати навкруги цікавий різноманітний світ, у якому кожному буде легко і радісно жити.

З того часу звуки більше не сваряться, і їх королівство стало найчудовішим місцем у всьому. великому казковому світі мови.

КАЗКА ПРО ПРИГОЛОСНІ ЗВУКИ

Жили-були шість голосних звуків, які вмiли гарно співати. Поряд з ними жило ще багато звуків, але вони співати не вмiли. Іншим звукам також дуже хотiлося співати, та коли вони намагалися це зробити, у них виходило шипіти — «Ш-ш-ш», пихтіти — «П-п-п», свистіти — «С-с-с», бумкати — «Б-б-б» тощо. Коли хтось промовляв ці звуки, повітря не виходило вільно з ротика, а зустрічало перешкоду: то губки стуляться (М, П, Б), то спинка язика підніметься і закриє прохід (К, Г, Х) і т. д.

Ці звуки можуть перешкоду зменшувати, ніби робити маленьку шпаринку, коли їх вимовляти не твердо, а м'яко (не Б, а Б' і т. д.).

Та найгіршим було те, що ці звуки не могли гратися, як голосні. Наприклад, стануть у пару А та У (*всі разом скажемо протяжно: «А-а-а-а-У-у-у-у»*), і чуємо, як люди гукають в лісі одне одного. Поміняються місцями У й А (*усі разом: «У-у-у-у-А-а-а-а»*) — чути, як плаче дитинка. Підбіжить І до А (*всі разом: «І-і-і-і-А-а-а-а»*) — це десь неподалік закричав віслук.

Як же хотiлося сусідам голосних звуків теж так гратися! І ось вони попросили голосні звуки погратися з ними. Голосні звуки були добрими. Вони добре поміркували, як можна допомогти своїм сусідам і вирішили: щоб ті теж могли співати і так гратися, їм треба бути при голосних звуках. Сусідні звуки дуже зраділи. Відтоді вони стали називатися приголосними звуками. Тепер приголосні звуки стають у пару з голосними: скажімо, стали у пару А та М (*усі*

разом: «АМ») — і чуємо, як мати годує малечу; а стали разом М з У (*всі разом: «МУ-у-у-у»*) — замукала корова; до А підбігла Х (*разом скажемо: «АХ»*) — і всі почули, як здивувалася людина.

Так голосні звуки допомогли приголосним звукам.

ЧОМУ А ПЕРША?

У кімнаті робилося щось незрозуміле. Усі букви вийшли із азбуки і голосно сперечалися, допитувалися одна в одній про те, чому буква А перша в алфавіті

— Ми хочемо бути першими! — кричали О та У.

— Що ж робиться? — шипіли шиплячі. — Буква, з якої починаються такі слова, як *ангіна, акула*, стоїть на чолі цілої азбуки!

— Таки все правильно, — мовчки думали приголосні букви. — Адже недаремно найдобріші фрукти — *апельсин, абрикос, ананас* — починаються з букви А.

Але голосніше всіх кричала Я:

— Чому ж таки перша А, а не Я?

— А тому, — спокійно сказала буква А, яка мовчала до цього часу, — що я найстаріша між вами, що найперше слово кожної маленької дитини починається на А.

— Що ж це за слово таке? — не вгавала Я.

— Агу, — сказала А. — І, окрім того, я схожа на капітана, що стоїть на своєму містку. А всім відомо, що капітан повинен бути завжди попереду всіх.

— Так, це правда, — сказав тихо і м'яко м'який знак. Всі подумали над тим, що говорили, поділились ще думками і згодилися. А і до цього часу перша у алфавіті.

КАЗКА ПРО ВЕЛИКУ БУКВУ

Жила-була маленька буква. Її часто пропускали, недописували, а інколи просто не помічали. Засмутилась маленька буква і вирішила все змінити.

Подумала: «А що, коли я перейду з середини речення на початок?» І сталося диво. Стали поважати малу букву, писати її вже великою. Але цього їй

було замало. Захотілося їй дати ймення містам, вулицям, річкам і морям, горам і долинам. Після цього її почали шанувати ще більше. Але і цього їй мало. Задумала вона приєднатись до імен, по батькові, прізвищ. Від цього вона стала ще більшою, товстою.

З тих пір всі слова, в які потрапляла вона, пишуть з великої букви.

ПРИГОДА ЗВУКА [Ш]

Звук [ш] сидів на кущику шипшини і тишком-нишком наспівував свою пісеньку: «ш-ш-ш-ш». Але самому йому було дуже сумно і він заплакав: «ш-ш-ш-ш». Вітер, почувши, як хтось плаче, зашелестів листочками і поніс Звук [ш] далеко в ліс. Стомившись, він присів на дерево і почав гратись зі Звуком [ш]. Листочки на дереві зашелестіли, затанцювали, а Звук [ш] весело наспівував вітру пісеньку: «ш-ш-ш-ш». тепер вони завжди разом граються на дереві, а листочки нашіптують їм веселу пісеньку: «ш-ш-ш-ш».

ПРИГОДА ЗВУКА [Ж]

Звук [ж] сидів на кущику жасмину і співав пісеньку: «ж-ж-ж-ж». а жучок слухав її і вголос журився: «Яка гарна пісенька, а я не вмію так співати». Звук [ж] почав вчити цієї пісеньки Жучка, але у нього нічого не виходило, Жучок був неуважним та ледачим.

Пройшло багато часу, а Жучок так нічого й не навчився. Тоді Бджілка, що працювала поруч і чула все, розсердилась і сказала: «Жу-жу-жу я тебе швидко навчу!» вистромила своє гостре жало і полетіла до Жучка. Жучок злякався і закричав: «Ж-ж-ж-ж, я все розкажу». Відтоді Жучок тільки і співає цю пісеньку: «ж-ж-ж-ж».

ВИКОРИСТАНА ЛІТЕРАТУРА:

1. Артемова Л.В. Вчися граючись. - К., 2000.
2. Блехер Ф.Н. Дидактичні ігри. - М., 1964.
3. Бугайова В.І. Дидактичний матеріал для розвитку креативного мислення // Початкове навчання та виховання. – 2014. - № 34-36. – С.51--53.
4. Вашуленко Н.С., Скрипченко Н.Ф. Навчання грамоти в підготовчих класах. – К.: Рад. Школа, 1986. – 110 с.
5. Гамалій А.Т. «Ігри та цікаві вправи з української мови». – Київ, «Радянська школа», 1980.
6. Ільяницька Л.С. Ігрові проблемні ситуації. // Школа. – 2004. - №7. - С. 27-28.
7. Колосов П. «Казкова грамати́ка». – Початкова школа, 2000, № 2
8. Коновалова М.В., Юрко О.В. На гостину до казки // Початкове навчання та виховання. – 2015. - № 34-36. – С.48-52.
9. Лахай С.В. Дидактична гра як засіб розвитку логічної пам'яті молодших школярів на уроках рідної мови // Початкове навчання та виховання. – 2013. - № 11. – С.2-7.
10. Методика вивчення української мови в школі / під ред. О.М. Беляєва. – К.: Рад. Школа, 1987. – 112 с.
11. Михайленко Н. Я., Короткова Н. А. Как играть с ребенком. — М., 1990.
12. Навчальні програми для загальноосвітніх навч. закл. із навчанням українською мовою. 1-4 класи. – К. : Видавничий дім «Освіта», 2011. – 392 с.
13. Павленко С. Ламаймо голови над головоломками// Урок української. – 2000. – №8. – С. 19-21.
14. Прищепа К.С. Навчання грамоти в 1 класі (Методичні рекомендації до підручника «Буквар»). – К.: ФОРУМ, 2001. – 143 с.

15. Резніченко Н.І. «Українська мова і іграх, казках, подорожах». – Харків «Основа», 2008.
16. Савченко О.Я. Дидактика початкової школи / О.Савченко. – К.: Генеза, 1999.- 368 с.
17. Сапун Г.М. Пачашинська М.О. Уроки навчання грамоти. – Тернопіль: Підручники і посібники, 1998. – 160 с.
18. Тарасова І.О. Дидактичні ігри в початковій школі \\ Початкова школа. - № 10. - 2002
19. У світі казкової граматики : нестандартні дидактичні матеріали з української мови // Початкова освіта (Шкільний світ). - 2007. - № 22. - С. 1-24.
20. Шаповал О.Є. 30 найцікавіших завдань з української мови // Розкажіть онуку. - 2006.- №1-2. - С.48-53.