

ДЕПАРТАМЕНТ ОСВІТИ
ВІННИЦЬКОЇ МІСЬКОЇ РАДИ
КУ «МІСЬКИЙ МЕТОДИЧНИЙ КАБІНЕТ»
ЗАКЛАД «ЗАГАЛЬНООСВІТНЯ ШКОЛА І-ІІІ СТУПЕНІВ №20
ВІННИЦЬКОЇ МІСЬКОЇ РАДИ»



Граючись - навчаємося...

Дидактичні ігри та творчі вправи
на уроках української мови в початкових класах

номінація «Дидактичні ігри»

Павлюк Тетяна Іванівна
вчитель початкових класів
«спеціаліст вищої категорії»
тел. (067) 77-98-566

м. Вінниця
2019

Автор - упорядник **Павлюк Тетяна Іванівна**, вчитель початкових класів закладу «Загальноосвітня школа І-ІІІ ступенів №20 Вінницької міської ради»

Павлюк Т.І. Граючись навчаємося....

Дидактичні ігри та творчі вправи на уроках української мови в початкових класах. Методичний посібник / Т.І.Павлюк. –
Вінниця: ММК, 2019.

Рецензенти:

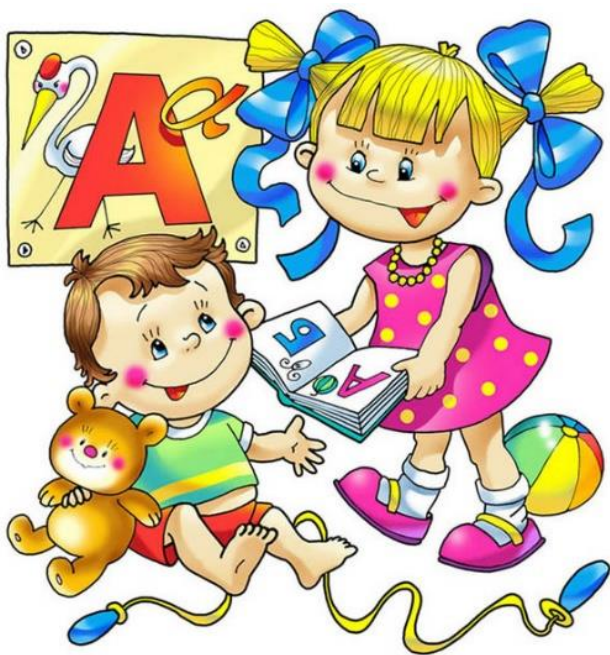
Коломієць О.Ф., заступник директора з навчально-виховної роботи комунального закладу «Загальноосвітня школа І-ІІІ ступенів №20 Вінницької міської ради»

Посібник містить теоретичну частину та матеріали з досвіду використання вправ та ігор на уроках української мови, які спрямовані на розвиток читацьких вмінь, навичок і креативного мислення молодших школярів та впровадження їх у навчально-виховний процес. Запропоновані завдання допоможуть у розвитку мовлення, мислительних операцій синтезу, аналізу, порівняння, зіставлення, узагальнення, виділення головного.

Зміст

I Вступ.....	3
II Значення дидактичної гри у формуванні особистості школяра	
2.1. Поняття дидактичної гри.....	6.
2.2. Структура та функції дидактичної гри.....	9
2.3. Методика проведення дидактичної гри.....	10
III Особливості використання дидактичної гри	
на уроках української мови в початкових класах.....	12
IV Додатки. Мовні ігри.....	
4.1 ДГ «Розшукай заховані слова»	16
4.2 ДГ «Детектив»	22
4.3 ДГ «Прочитай та намалюй слова»	23
4.4 ДГ Анаграма «Дні тижня», «Місяці року»	25
4.5 ДГ «Побудуй речення»	26
4.6 ДГ «Вчись складати по складах»	28
4.7 ДГ «Розшифруй слова»	31
4.8 ДГ «Впізнай першу літеру слова»	32
4.9 ДГ «Поєднай склади та прочитай слова»	34
4.10 ДГ «Склади пазли та прочитай слова»	38
4.11 ДГ «Швидке читання»	40
4.12 ДГ «Встанови послідовність та побудуй текст»	41
4.13 ДГ «Склади пазли та розкажи казу»	48
4.14 ДГ «Відшукай скоромовку»	49
4.15 ДГ «Робота над словами»	72
4.16 ДГ «Словникові слова»	82
V Висновки.....	88
VI Література.....	90

Вступ



«Гра важлива як для підготовки дитини до майбутнього, так і для того, щоб зробити її теперішнє життя повним і щасливим».

Ж. Фабру.

Суттєві зміни, що виникають у сфері освіти у нашому сьогоденні, спровоковані тим, що наше суспільство потребує фахівців, які здатні нестандартно мислити, приймати креативні рішення і вміло знаходити в цьому логічний зв'язок. Звісно, як і в будь-яку епоху новацій, всі зміни даються нелегко. Але саме завдяки цьому етапу у житті, відбувається формування нової сходинки у досягненні світової спільноти. Саме завдяки принципово іншому підходу до навчання нашого підростаючого покоління, відбувається його творче і розумове зростання, формування нестандартних і індивідуальних особистостей. Слідуючи цим принципам і постулатам, освіта нашої держави крокує впевнено і правильним шляхом.

Ми живемо у час радикальних змін, тому кожна людина змушена змінюватись та навчатися протягом всього свого життя, щоб встигати за розвитком прогресу. Цю почесну місію покладено саме на вчителя початкових класів, який повинен розвивати любов до навчання, пізнавальні інтереси дітей молодшого шкільного віку, їхні творчі навички, вміння самостійно здобувати знання, бути активними та ініціативними.

В. О. Сухомлинський писав, що кожна дитина йде в школу із радістю у душі, в очікування від школи чудес, дива і завдання педагога – підтримати цей стан душі, щоб він не погас вогник жадоби до знань. Щоб бути дітям цікавим, щоб їм хотілося йти до школи для звершення нових відкриттів, педагогу потрібно перебувати в постійному пошуку цікавих форм роботи, прийомів, засобів, технологій навчання, вміло поєднувати елементи передового педагогічного досвіду та інноваційних технологій у навчально-виховному процесі, постійно займатися дослідною роботою, яку дуже любляють дітлахи і часто закликають вчителя саме до проведення найпопулярніших видів робіт – лайфхаків.

Сьогодні вже неможливо навчати традиційно: у центрі навчально-виховного процесу сучасний учень, у якого зовсім інші погляди і стереотипи на життя. Від його активності на уроці, вміння працювати з учителем, однокласниками залежить успіх в опануванні програмового матеріалу. На жаль, дітей зазвичай більше хвилюють виставлені бали, ніж сам процес навчання. Проте шкільні оцінки, на жаль, дуже мало відіграють у майбутньому дитини. Як зацікавити дитину вчитися самостійно? Як позбутися пасивності учнів на уроці? Як «свій» урок зробити «їхнім» уроком? Як учительське «треба» перетворити на учнівське «хочу»? Що зробити, щоб учні не відсиджувалися, а проявляли себе? Як зробити урок цікавим, різноманітним, ефективним, щоб діти не втрачали цікавості до здобуття знань, щоб «тягнулися» до додаткової літератури?

Найбільш вдалим і доступним методом навчання наших діток є відображення інформації у формі гри. Адже завдяки цьому школярик невимушено сприймає ті знання, які потім може вдало застосувати у своєму житті. Це і корисно, і пізнавально, і цікаво. Гра вимагає від дітей уваги, вміння швидко знаходити правильне рішення. У процесі гри в дітей виробляється звичка зосереджуватися, працювати вдумливо, самостійно, розвивається увага, пам'ять, цікавість до знань.

Чудес в педагогіці не буває. Є велика, складна, творча, часом безмежна робота. Дуже добре, коли вчитель творчий і перебуває в постійному пошуку, знаходить такі шляхи і методи навчання, щоб на кожному уроці дивувати учнів, пробуджувати в них інтерес до простих і банальних речей. Добре, якщо вчитель уміє складати з

учнями щирі, доброзичливі і водночас вимогливі стосунки, ставити на контроль кожна помилку, на кожне дитяче «чому?» давати вчасно чітку відповідь. Я вважаю, що саме тоді і буде результат.

Але кожен учитель задається питанням: «Як надихнути учня навчатись новому з власного бажання, без примусу?!»

Навчатись, граючись! Ця ідея цікавила багатьох педагогів. Практично вирішити цю проблему зміг наш сучасник, нині добре відомий всім Ш. О. Амонашвілі. Він показав, як через гру можна увести дитину в складний світ пізнання.

Ш. О. Амонашвілі через гру спілкується із своїми учнями. І це важливе вміння дорослої людини стати на один рівень з дитиною щедро винагороджується – блиском допитливих очей, живою активністю сприймання, щирою любов'ю до Вчителя, а саме головне довірою. Адже гра захоплюватиме дитину лише в тому разі, якщо даватиме радість і задоволення.

Вчитель для кожного учня є наставником, взірцем для наслідування, людиною, яка не лише підготує теоретично до нелегких випробовувань у житті, а й зможе дати практичні знання. Саме наставницькі і повчальні принципи лягли в основу дидактичності гравального процесу під час навчання. Тому дидактична гра – незамінний атрибут навчально-виховного процесу в початковій школі.

Значення дидактичної гри у формуванні особистості школяра

Поняття дидактичної гри

Дидактична гра – це вид учбових занять, що організовані у вигляді учбових ігор, які реалізують низку принципів ігрового, активного навчання та відрізняються наявністю правил, фіксованою структурою ігрової діяльності та системи оцінювання, є одним із методів активного навчання.

Серед психолого-педагогічних завдань ігрової діяльності на занятті можна виокремити такі:

- Вивчення нового матеріалу, формування вмінь і навичок, узагальнення та контроль знань;
- Взаємне навчання (у класі, де зібрані сильні та слабкі учні, йде процес взаємнозбагачення інформацією та вміннями);
- Виховання почуття співпереживання один одному;
- Формування практичних навичок.

Педагогічна цінність гри полягає у:

- ✓ Стимулюванні до навчання;
- ✓ Активізації психічних процесів учнів: увага, запам'ятовування, спостережливість, кмітливість, інтерес, сприйняття, мислення...
- ✓ Застосуванні знань у різноманітних ігрових умовах;
- ✓ Здійсненні самостійного пошуку знань;
- ✓ Активізації різноманітних розумових процесів;
- ✓ Привнесенні емоційної радості;
- ✓ Формуванні правильних взаємовідносин між дітьми;
- ✓ Вихованні колективізму;

- ✓ Художньому вихованні(виразності мовлення, розвиток творчої фантазії, яскрава прониклива передача образів);
- ✓ Виконання аналітичної та синтетичної діяльності;
- ✓ Пфдведення до узагальнення та класифікації;
- ✓ Навчанні долати різноманітні труднощі у їх розумовій і етичній діяльності.[15.]

Принципи дидактичної гри:

- Активність гравця;

Це основний принцип ігрової діяльності, що виражає активний прояв фізичних та інтелектуальних сил людини, починаючи з підготовки до гри, в самому її процесі, а також у ході обговорення отриманих результатів.

- Доступність гри;

Означає, що будь-яка дидактична гра повинна бути проста і зрозуміла.

- Наочність і віртуальність гри;

Виражає наявність необхідного для дидактичної гри наочного забезпечення(таблиці, схеми, картки, різноманітні предмети).

- Цікавість і емоційність;

Посилюють пізнавальний інтерес до гри і пізнавальну активність у процесі підготовки, участі та завершенні гри.

- Індивідуальність гри;

Відображає суто особисте ставлення учня до гри, якій розвиваються ті чи інші якості, що мають цілком певну цінність, як для гравця, так і для його особистості.

Це означає, в кожній дидактичній грі повинно бути місце для прояву і розвитку суто індивідуальних якостей самовираження і самоствердження учня.

- Колективність гри;

Відбиває спільний характер взаємозв'язаної і взаємозалежної ігрової діяльності в групах або командах, де кожен являє собою індивідуальність.

Дидактична гра сприяє розвитку товариських взаємин, вчити мислити і діяти спільно, переконує у необхідності і ефективності колективної роботи.

- Цілеспрямованість гравця;

Відображає не тільки відомий зако єдності мети для гравця і його суперника, але і те, що особисті цілі гравця повинні збігатися із загальними цілями команди. Це одні з найважливіших принципів побудови і проведення дидактично гри.

- Самодіяльність і самостійність у грі;

Це не одне і те ж; у першому випадку мова повинна йти про самовільний прояв особистого почину в колективній грі; у другому – головний сенс самостійності гравця полягає в тому, що мета дидактичної гри є системоутворюючим елементом його «самовільної» діяльності і несе в собі функцію управління нею.

- Спроможність змагатися та змагання;

Засновані на результативності ігрової діяльності і виражає собою основні види спонукань учнів до участі в грі. Без змагання немає гри і духом відкритого змагання просякнута вся гра.

- Результативність гри;

Відображає усвідомлення підсумків дій як конкретних досягнень особистості. Це основоположний принцип гри, істина, яка дозволяє представити дидактичну гру як продуктивну творчу діяльність гравця і команди.

- Проблемність гри.

Полягає у тому, що сама гра створює умови для виникнення і вирішення проблемних ситуацій.



Структура та функції дидактичної гри

Дидактична гра має певну структуру, що характеризує її як форму навчання і ігрову діяльність одночасно. Структурними складовими дидактичної гри є:

- ❖ **Дидактичне завдання**, що визначається метою навчального і виховного впливу, формулюється педагогом і відтворює його навчальну діяльність.
- ❖ **Ігрове завдання**, через яке в дидактичній грі реалізується дидактична задача, яка у грі зумисне прихована й постає у вигляді ігрового задуму.
- ❖ **Ігрові дії**, які визначає ігрова задача. Ігрові дії – основа гри. Різноманітність ігрових дій – запорука успіху у вирішенні ігрових завдань. У різних іграх ігрові дії різняться за своїм спрямуванням по відношенню до них, хто грає, але вони пов'язані з ігровим задумом, засобами його реалізації та включають дії, спрямовані на виконання дидактичної задачі.
- ❖ **Правила гри**, зміст і спрямованість яких зумовлені загальними завданнями формування особистості учня, пізнавальним змістом, ігровими завданнями й ігровими діями. Правила гри містять моральні вимоги до взаємовідношень між членами учнівського колективу, до виконання ними норм поведінки. Правила у грі є заданими. За допомогою них відбувається управління грою. Правила впливають і на вирішення дидактичної задачі.
- ❖ **Результат гри**. Підведення підсумків проводиться одразу після закінчення гри. Це може бути підрахунок балів, визначення тих, хто

краще виконав ігрове завдання, визначення команди переможців, підкреслюючи при цьому досягнення, успіхи кожного.

На підставі зазначеного можна виокремити такі функції дидактичної гри:

- Формування інтересу до навчання;
- Формування психічних новоутворень;
- Формування власне навчальної діяльності;
- Формування загальнонавчальних умінь, навчальної й самостійної роботи;
- Формування навичок самоконтролю й самооцінки;
- Формування адекватних взаємовідносин і засвоєння соціальних ролей.

Методика проведення дидактичної гри

Результативність дидактичних ігор і цікавих завдань у початкових класах залежить від методики їх застосування.

При організації дидактичних ігор необхідно дотримуватися таких положень:

- ✚ Правила гри повинні бути простими, точно сформульованими, доступними для розуміння молодших школярів.
- ✚ Гра не буде сприяти виконанню педагогічної мети, якщо вона викликає бурхливу реакцію дітей, але несе невелике навантаження.
- ✚ Гра не дасть належного ефекту, якщо дидактичний матеріал для неї дітям виготовляти складно, або його використання не зовсім зручне.
- ✚ При проведенні гри, зв'язаної із змаганням команд, повинен бути забезпечений контроль за його результатами з боку всього колективу учнів або авторитетних осіб.
- ✚ Для дітей ігри будуть цікавими тоді, коли кожний стане її активним учасником.
- ✚ Якщо проводиться кілька ігор, то легкі і складні за змістом повинні чергуватися.
- ✚ Рухомі ігри повинні чергуватися із спокійними.
- ✚ Гру не слід припиняти і залишати незавершеною.

При організації дидактичних ігор необхідно продумувати такі питання методики:

1. Мета гри. Які вміння і навички діти засвоюють в процесі гри.
2. Кількість учасників гри. Певна гра вимагає певну кількість учасників.
3. Які матеріали і посібники будуть необхідні для гри.
4. Як з найменшою затратою часу познайомити дітей з правилами гри.
5. На який проміжок часу розрахована гра, враховуючи, щоб діти ще раз побажали вернуться до цієї гри.
6. Як забезпечити більш повну участь дітей в грі.
7. Які зміни можна внести в гру.
8. Які висновки слід повідомити дітям у підсумку, після гри (найкращі моменти гри, найбільш активні учасники, недоліки в грі і т.п.).
9. Чи володіють учні тими знаннями, які необхідні для гри.
10. Протяжність гри різна: від 5 до 15 хв.
11. Ігровий матеріал повинен бути чітко систематизований і зручно згрупований.
12. Передбачити негативні сторони гри (порушення правил, небажання грати, виникнення конфліктних ситуацій і т.п.).

Проводити ігри, створювати ігрові ситуації бажано на кожному уроці. Це особливо стосується I класу - перехідного періоду, коли учні ще не звикли до тривалої напруженої діяльності. Вони швидко стомлюються, притупляється їхня увага, набридає одноманітність. У цьому випадку доречно буде використовувати ігрові ситуації, вірші різного характеру під час фізкультхвилинки. Поєднання навчальної інформації з емоційним забарвленням сприйняття викликає розумову і творчу діяльність і створює умови для творчого розвитку особистості.

Правильне проведення дидактичної гри забезпечується чіткою організацією: формулюванням мети гри, з'ясуванням кількості гравців, добиранням

дидактичних матеріалів для проведення гри, плануванням часового чинника, підбиттям підсумків.

На мою думку, щоб використання дидактичних ігор на уроках у початковій школі було успішним, важливо правильно забезпечити ігровий план діяльності дітей, щоб не задовольнялися інтереси одних дітей на шкоду іншим, привчати до норм поведінки в грі, гальмувати небажані прояви.

Особливості використання дидактичної гри на уроках української мови в початкових класах



«Гра не є пустою забавою,
це зміст життя дитини, її
творча діяльність,
потрібна для її розвитку»

К.Ушинський

Дидактичні ігри на уроках української мови стимулюють учнів початкових класів до особистісного розвитку. Для них завжди цікаво, коли навчальний матеріал подається через гру. Саме тоді і з'являється азарт – хто ж перший виграє?! Уроки з використанням дидактичних ігор найбільше запам'ятовуються і є повноцінними для дитячого розвитку. Виконання цікавих ігрових завдань на уроці, сприяє розвитку спостережливості, довільної уваги, швидкого і тривалого

запам'ятовування. Проте, дидактичні ігри потрібно уважно підбирати, враховуючи вікові особливості учнів, і, звичайно, щоб відповідали чинній програмі.

Учитель повинен ставитися до вибору дидактичних ігор творчо, використовуючи різноманітні форми роботи, збагачуючи їх знахідками своїх творчих надбань, щоб учні не нудьгували на уроці і, захопившись грою, до активної діяльності залучились навіть найпасивніші учні.

Згадаймо слова В. О. Сухомлинського: «Є успіх — є бажання вчитися. Особливо це важливо на першому етапі навчання — у початковій школі, де невдача приносить справжнє горе». Справді, учні початкових класів добре навчаються лише за умови, коли їм цікаво, коли вони переживають хоча б невеликий успіх. Тож із перших днів навчання дитини в школі, створюю ситуацію успіху, підбадьорюю учня, що зазнав невдачі, похвалити навіть за незначний крок уперед. «Знати свою науку вчителю, звичайно, необхідно, але, крім цього, потрібно ще володіти ключем до розуму і серця своїх вихованців. І хто не володіє цим даром природи, той повинен його шукати в сучасній педагогіці й методиці» - писав К. Лейбніц.

Кожного разу, готуючись до уроку, я вирішую різні проблеми: чому навчити учнів і як це зробити, як сформувати їхній духовний світ. Пріоритет в організації освітнього процесу надається особистості учня, його вмінню самостійно здобувати знання. Цікавий випадок стався на уроці, коли учень, маючи проблеми у навчанні, в процесі гри сам дійшов до правильного вирішення даного питання, в піднесеному настрої, в повній ейфорії ввім дітям почав розказувати, що в нього все получилось, він справився і йому це було дуже легко. В той момент, дивлячись на цю дитину, я щиро раділа його успіхам, тому що він зробив для себе справжнє відкриття.

Тому моє завдання полягає в тому, щоб заохочувати до активної пізнавальної діяльності учня, створювати умови для виявлення зацікавленості, стимулювати до висловлювань без побоювань помилитися, формувати прагнення учнів знаходити свій спосіб роботи, вчитися аналізувати та виявляти учнівську ініціативу, самостійність у самовираженні. Успішність навчально-виховного процесу, висока якість уроку досягається саме завдяки використанню нестандартних технологій.

У роботі повинні бути задіяні тією чи іншою мірою всі учні. Справді, сильні учні, а також особистості з високим рівнем контактності проявляють вищу активність, ніж замкнуті і слабкі. Проте слід постійно «втягувати» їх у роботу, створювати ситуації успіху.

У своїй практиці використовую дуже часто дидактичні ігри навіть для того, щоб відпочити від нудного викладання навчального матеріалу, але з тим учні запам'ятовують необхідну інформацію через гру. У процесі гри в учнів виробляється звичка зосереджуватися, самостійно думати, розвивати увагу. Коли використовую на уроці елементи гри, то в класі створюється доброзичлива атмосфера, бадьорий настрій, бажання вчитися. Плануючи урок, маю зважати на всіх учнів, добирати ігри, які були б їм цікаві й зрозумілі.

Під час гри в учня виникає мотив, суть якого полягає у тому, щоб успішно виконати взяту на себе роль. Якщо спочатку учень зацікавиться лише грою, то дуже швидко його вже цікавитиме пов'язаний з нею матеріал, у нього виникне потреба вивчити, зрозуміти, запам'ятати цей матеріал, тобто він почне готуватися до участі в грі. Гра дає змогу легко привернути увагу й тривалий час підтримувати в учнів інтерес до тих важливих і складних предметів, властивостей і явищ, на яких у звичайних умовах зосередити увагу не завжди вдається.

Ігри на уроках української мови можна використовувати для ознайомлення дітей з новим матеріалом та для закріплення, для повторення раніше набутих уявлень і понять, для повнішого і глибшого їх осмисленого засвоєння, формування графічних умінь та навичок, розвитку основних прийомів мислення, розширення кругозору. Систематичне використання ігор підвищує ефективність навчання [17, с.102].

Щоб ігрова діяльність на уроці проходила ефективно і давала бажані результати, необхідно нею керувати, забезпечивши виконання таких вимог:

1. Готовність учнів до участі в грі. (Кожен учень повинен засвоїти правила гри, чітко усвідомити мету її, кінцевий результат, послідовність дій, мати потрібний запас знань для участі у грі).
2. Забезпечення кожного учня необхідним дидактичним матеріалом.

3. Чітка постановка завдання гри. Пояснення гри – зрозуміле, чітке.
4. Складну гру слід проводити поетапно, поки учні не засвоять окремих дій, а далі можна пропонувати всю гру і різні її варіанти.
5. Дії учнів слід контролювати, своєчасно виправляти, спрямовувати, оцінювати.
6. Не можна допускати приниження гідності дитини (образливі порівняння, оцінка за поразку в грі, глузування тощо).

Дидактичні ігри, використані на уроках української мови, розвивають не лише мовлення. Ці ігри добре допомагають розвитку пам'яті, уваги, кмітливості, вміння класифікувати предмети, порівнювати їх, узагальнювати, диференціювати.

Висока ефективність дидактичної гри визначається лише тоді, коли пізнавальний елемент у ній нерозривно пов'язаний із зацікавленістю. І вчитель, і діти працюють з використанням ігрових матеріалів легше, веселіше, а головне – значно продуктивніше.

Під час гри задіяні глибинні психологічні механізми, які забезпечують глибоке і міцне засвоєння навчального матеріалу:

перший механізм – висока внутрішня мотивація діяльності (у процесі гри діти працюють з величезним емоційним піднесенням);

другий – розкутість пізнавальних дій учня (кожен має право на помилку, яка не є трагедією і не засуджується вчителем).



Мовні ігри

I. Дидактична гра «РОЗШУКАЙ ЗАХОВАНІ СЛОВА».

Знайди та обведи запропоновані слова, що сховались серед літер головоломки. Вони розташовані або горизонтально, або вертикально

Слон, тигр, їжак, білка, вовк, лис, лев, бобер.

Ї	Р	К	С	Ь	Т	И	Г	Р
Ж	Б	І	Л	К	А	Ь	Ф	А
А	О	В	О	В	К	Ї	Ш	П
К	Б	Ь	Н	А	У	Ж	О	Д
Й	Е	Щ	Е	П	А	Н	Г	Р
К	Р	Ф	Л	Е	В	Л	Ф	Т
С	И	Ш	Е	Б	А	И	О	Т
Г	Б	Н	Г	Р	Х	С	А	Ш



Чапля, лелека, лебідь, гриф, фазан, чайка, кулик, сова

У	Р	Б	К	У	В	Ч	А	Й
Х	І	К	Х	Ї	Х	А	Х	О



Г	Ч	У	К	Х	С	Й	Ф	Д
Р	А	Л	Е	Л	Е	К	А	Р
И	П	И	Т	О	П	А	З	А
Ф	Л	К	А	Б	У	Х	А	М
Ь	Я	С	О	В	А	Х	Н	С
Ц	Л	Е	Б	І	Д	Ь	Х	К

Знайди та обведи запропоновані слова, що сховались серед літер головоломки. Вони розташовані або горизонтально, або вертикально.

Мак, глід, дуб, ожина, верба, клен, агрус, кріп.

Г	Л	Я	М	Х	К	Л	Е	Н
Л	У	З	А	Г	Р	У	С	А
І	Х	О	К	Х	І	Х	Т	П
Д	У	Б	Х	О	П	Л	А	О
Х	Р	У	М	Ж	У	Х	Ф	Л
Н	О	Р	А	И	С	Т	Е	Е
А	Б	У	Х	Н	Х	Щ	Т	О
В	Е	Р	Б	А	У	А	К	Н



Сірий, хакі, індіго, білий, охра, синій, бурий, сепія.

Б	Х	А	К	І	Б	Ш	Ц	Я
І	Ш	О	Х	В	У	С	Х	С

Л	Л	Х	С	І	Р	И	Й	Т
И	А	Р	Е	Н	И	Н	О	Р
Й	Н	А	П	Д	Й	І	Д	У
К	Г	Х	І	И	С	Й	Ю	Б
А	Р	М	Я	Г	Х	К	У	К
П	Р	Ф	С	О	М	Ш	К	А



Знайди та обведи запропоновані слова, що сховались серед літер головоломки. Вони розташовані або горизонтально, або вертикально.

Кінь, коза, вівця, кішка, курча, пес, теля, індик.

С	П	У	В	Б	Н	Ь	К	Й
Х	В	І	В	Ц	Я	Х	О	З
В	Е	К	І	Ш	К	А	З	В
О	С	У	Н	А	І	У	А	Х
Л	Н	Р	Д	Р	Н	Х	Б	Р
И	А	Ч	И	Ф	Ь	П	Е	С
М	Б	А	К	Ц	Т	Е	Л	Я
С	Т	Х	П	І	Н	Ф	И	І

Торт, друзі, свято, дата, свічки, бант, гості, пиріг.

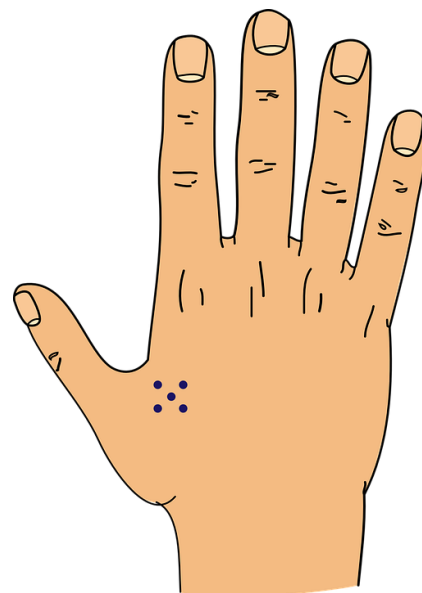
Д	І	С	К	Р	А	П	К	А
А	С	В	І	Ч	К	И	Ї	В
Т	Х	Я	У	Щ	Х	Р	Х	З
А	К	Т	О	М	Ь	І	Ч	Д
Н	Г	О	С	Т	І	Г	Ш	Р
И	Х	М	Х	О	М	С	К	У
С	Ш	Б	П	Р	Т	И	К	З
Б	А	Н	Т	Т	О	С	Ь	І



Знайди та обведи запропоновані слова, що сховались серед літер головоломки. Вони розташовані або горизонтально, або вертикально.

Ніс, вуста, вухо, щока, рука, нога, шия, кулак.

Ш	У	Л	Ь	Г	К	Н	О	Й
Т	И	Г	У	В	У	С	Т	А
Х	Р	О	В	Х	Л	А	М	Х
Н	Х	Р	У	К	А	Х	О	Т
О	Л	Ь	Х	У	К	Р	І	П
Г	Х	Щ	О	К	А	Н	І	С
А	Х	Т	Ш	И	Я	С	Н	О
П	Б	Р	Ц	П	Л	Ш	В	И



Кит, щука, лящ, амур, омуль, корал, котик, морж.

О	М	Б	Р	У	К	С	Д	А
К	Х	М	М	О	Р	Ж	Х	ї
З	Щ	К	Р	А	Б	Х	К	Х
Н	У	О	М	У	Л	Ь	И	К
Ь	К	Р	У	Х	Ь	С	Т	Т
Я	А	А	М	У	Р	Х	Щ	И
С	Х	Л	Я	Щ	Х	А	У	К
К	О	Т	И	К	А	Р	Й	Н



Знайди та обведи запропоновані слова, що сховались серед літер головоломки. Вони розташовані або горизонтально, або вертикально.

Книга, форма, клей, зошит, фарба, ручка, школа, парта.

П	А	Р	П	К	Л	Е	Й	Ц
Ж	К	У	А	А	Х	Ф	Х	В
Р	Ф	Р	Р	З	І	О	Ш	Т
Т	А	У	Т	О	Х	Р	К	Ш
Ф	Р	Ч	А	Ш	А	М	О	М
О	Б	К	Н	И	Г	А	Л	О
Л	А	А	Х	Т	Х	Л	А	Б
І	С	Т	Ш	Ф	Р	Б	Л	І



Літак, поїзд, катер, метро, човен, яхта, машина, скейт.

Р	П	О	ї	З	Д	О	И	А
---	---	---	---	---	---	---	---	---

В	С	Л	Я	Х	К	Р	У	Ч
С	К	І	Х	М	Е	Т	Р	О
М	Е	Т	К	А	Т	Е	Р	В
К	Й	А	Х	Ш	Т	Х	Х	Е
К	Т	К	Ж	И	П	А	В	Н
Т	Н	Б	У	Н	Ц	Н	Т	С
Х	Я	Х	Т	А	П	С	І	А



Знайди та обведи запропоновані слова, що сховались серед літер головоломки. Вони розташовані або горизонтально, або вертикально.

Фрак, светр, манто, жакети, кепка, шарф, кашне, куртка.

В	С	В	Е	Т	Р	М	Х	К
Б	Х	Ж	Щ	Х	М	А	Ц	У
Т	К	А	Х	Д	А	К	С	Р
Е	С	К	А	Ш	Н	Е	К	Т
Р	Р	Е	Х	А	Т	Т	Е	К
У	Т	Т	Щ	Р	О	С	П	А
Х	К	Ц	Х	Ф	Х	Л	К	Д
Ф	Р	А	К	Р	І	Й	А	А



Чай, кава, хліб, масло, омлет, салат, кекс, цукор.

К	О	К	О	Р	Б	Ц	Ф	П
А	К	З	В	И	Ч	А	Й	Ф
В	Е	К	С	Т	Р	В	Х	Н
А	К	О	С	А	Л	А	Т	Ш
О	С	М	А	С	Л	О	Х	А
Л	Х	Л	І	Б	И	Х	С	П
А	Г	Е	Х	Й	В	З	Х	К
С	Х	Т	Ц	У	К	О	Р	Б

2. Дидактична гра «Детектив»

Увага! Розшукуються слова: КОЛЯДА, ЯЛИНКА, КУТЯ, ВЕРТЕП, РІЗДВО, ЩЕДРІВКА.

Знайди їх в таблиці та замалюй.

К	У	Ц	К	Г	Ш	В	Е	Р	Т	Е	П
О	Е	К	У	Т	Я	Н	Н	І	Л	В	Ж
Л	В	Ю	Д	О	Ш	Г	Г	З	О	П	Е
Я	Л	И	Н	К	А	Ф	Ш	Д	І	О	Н
Д	Ж	П	Є	Е	Х	Т	І	В	У	Д	Ш
К	З	В	А	П	О	Л	Ф	О	К	Й	Ц
А	Е	О	Ц	К	Ш	Ч	Л	Д	Ж	Р	Й
И	П	О	Щ	Е	Д	Р	І	В	К	А	Ф

Увага! Розшукуються слова: СНІГОВИК, КОВЗАНИ, ЛИЖІ, СНІЖКИ, САНЧАТА, РОЗВАГИ.

Знайди їх в таблиці та замалюй.

А	С	А	Н	Ч	А	Т	А	Л	А	Ч	Т
В	Н	З	Е	Н	Г	Щ	У	П	О	Р	К
Н	І	Х	Д	Р	Л	І	Ц	Щ	З	У	О
С	Г	Й	Ц	К	Н	Л	Ч	Ш	Г	Р	В
Р	О	З	В	А	Г	И	Я	М	О	Т	З
О	В	Х	У	К	П	Ж	С	И	Ю	Б	А
П	И	Ї	Ш	С	Н	І	Ж	К	И	Ь	Н
Е	К	Ц	Й	П	О	Ш	З	Щ	Н	К	И

3. Дидактична гра

«ПРОЧИТАЙ ТА НАМАЛЮЙ СЛОВА»

	— — — — —	<input type="text"/>
	— — — — —	<input type="text"/>
	— — — — —	<input type="text"/>
	— — — — —	<input type="text"/>
	— — — — —	<input type="text"/>
		<input type="text"/>

Е К Т А Р А _ _ _ _ _

Е Р Б А З _ _ _ _ _

Ш И К М А _ _ _ _ _

И К Н Д І _ _ _ _ _

Я С И В Н _ _ _ _ _

Р А Ж И Ф _ _ _ _ _

К Л А А Ш _ _ _ _ _

Р А К Е О Л Ь Б _ _ _ _ _

Л О І К Р С _ _ _ _ _

_ _ _ _ _

Ш А И Н М А _____

НАТРАКИ _____

ЗКОАНВИ _____

КЛУЯОБ _____

4. Дидактична гра анаграма
«ДНІ ТИЖНЯ», «МІСЯЦІ РОКУ»

треч _____

субат _____

адесре _____

лнеопідок _____

дняіел _____


тня'янци _____

ововіктр _____

ченсїь	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
юйитл	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>		
реєьзбн	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
їтевнък	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
ретнваь	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
вьрчнее	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
епьилн	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>		
єьснрпе	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
ренвеєсь	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
твенжьо	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
отапслид	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
уьрендг	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	

5. Дидактична гра «ПОБУДУЙ РЕЧЕННЯ»

	Сорока	Білка	Дятел
	гризе	знайшла	довбає
	соснову	дубовий	зелений
	жолудь	гриб	шишку

	Корова	Коза	Вівця
	живе	пасеться	дрімає
	сіно	у	трава
	лісі	подвір'я	лузі

	Автобус	Машина	Трактор
	їде	повзе	летить
	у	по	небі
	полю	ліс	дорозі

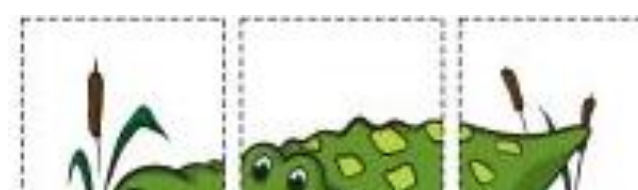
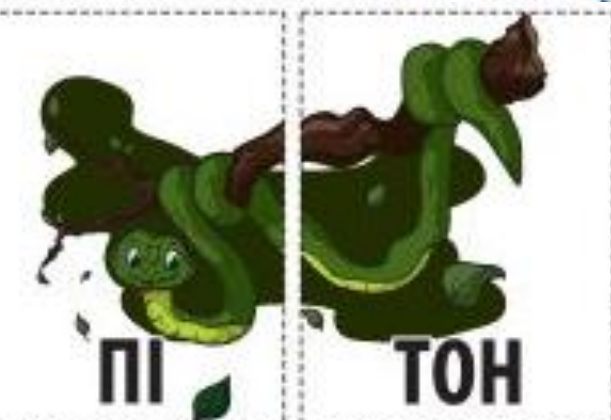
	Журавлі	Лелеки	Сороки
	плавають	до	летять
	у	поле	лісу
	болото	вирій	на

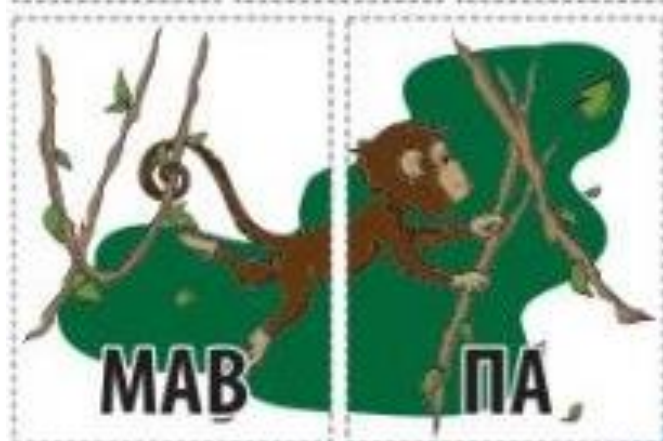
	Снігур	Синичка	Шпак
	сидить	летить	дивиться
	у	на	дуплі
	гілці	долоні	на

	Кіт	Кріт	Кит
	сидить	ловить	дрімає
	дереві	у	рибку
	річка	печі	на

6. Дидактична гра «ВЧИТЬСЯ ЧИТАТИ ПО СКЛАДАХ»
Склавши пазли, прочитай слово.







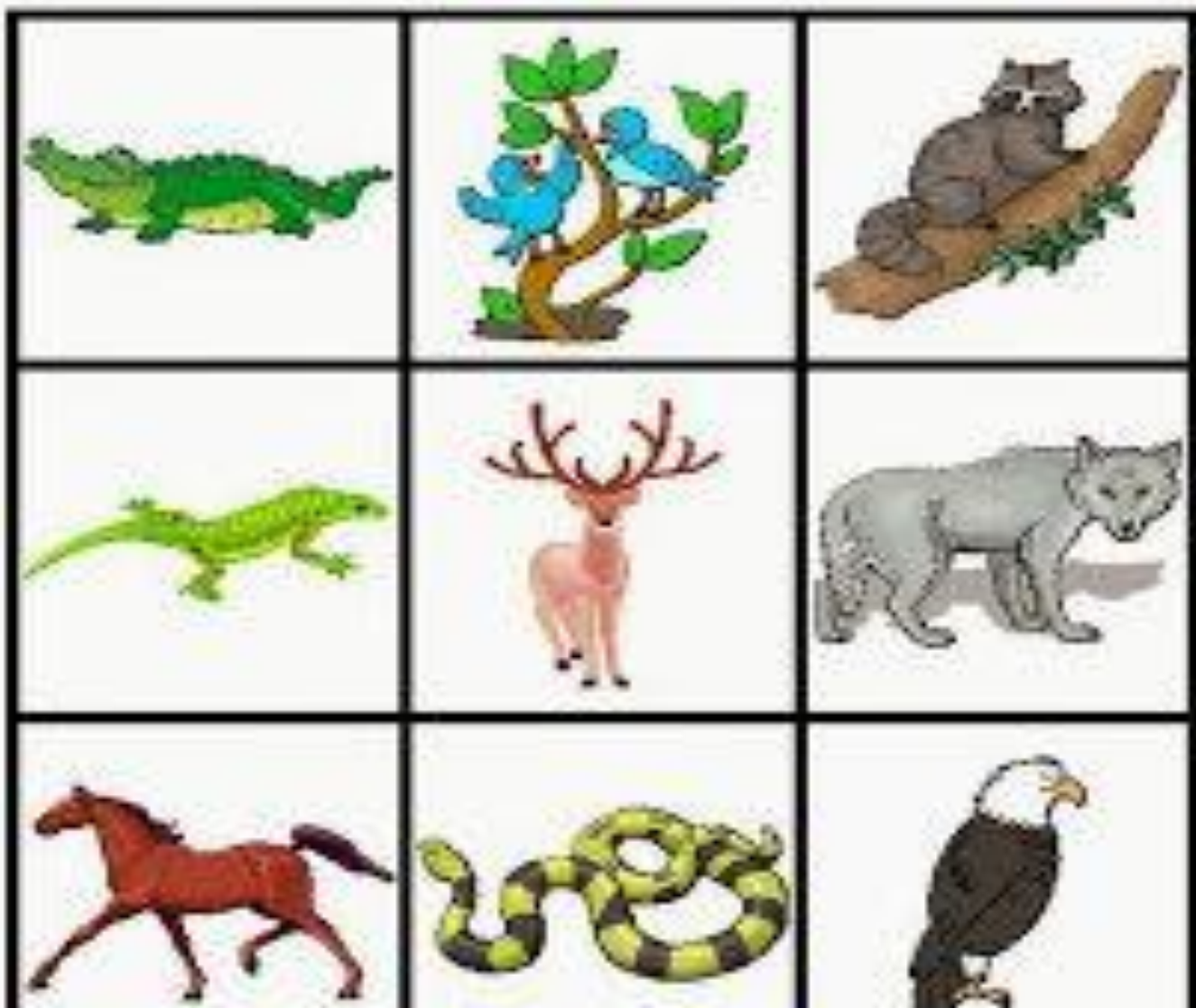


7. Дидактична гра « РОЗШИФРУЙ СЛОВА»

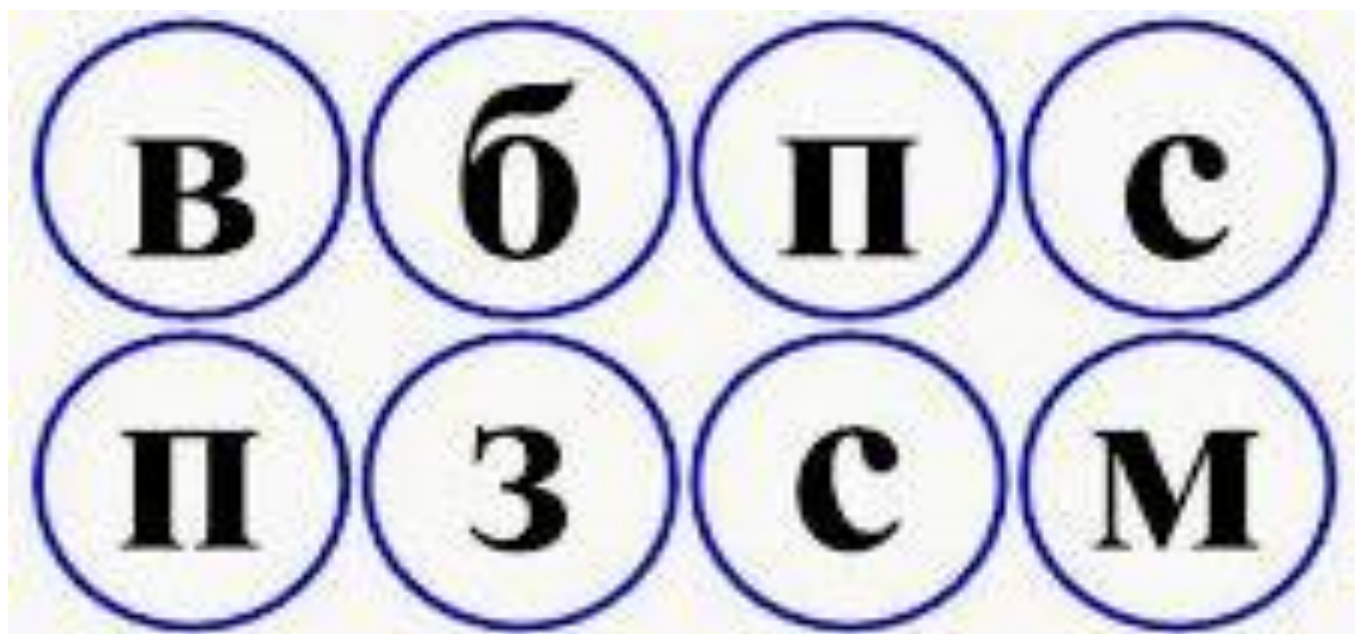
За першими складами назв малюнків утвори нове слово.



8. Дидактична гра «ВІЗНАЙ ПЕРШУ ЛІТЕРУ СЛОВА»



К**П****Є****Я****О****В****К****З**



9. дидактична гра

«ПОЄДНАЙ СКЛАДИ ТА ПРОЧИТАЙ СЛОВА»

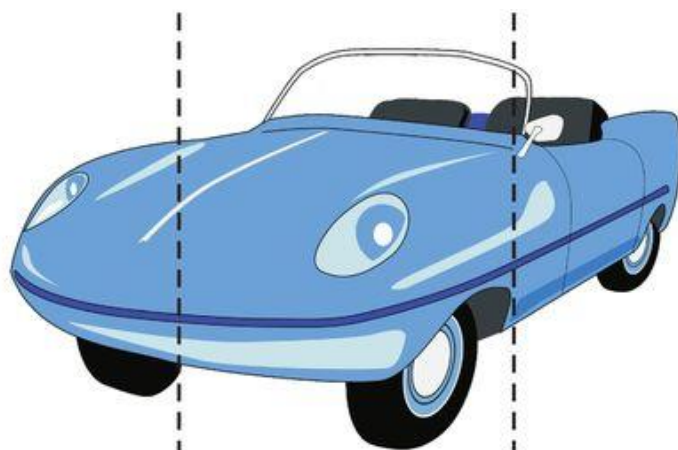
	ПЕ	ЧИ	ВО
	ПИ	ЛО	СОС
			

 <p><small>littleback.blogspot.com HASANOWA</small></p>	зу	Б
 <p><small>littleback.blogspot.com HASANOWA</small></p>	ї	ЖА

 <small>littleandbig.com НАША ДИКА</small>	ЦУ	ЦЕ	НЯ
 <small>littleandbig.com НАША ДИКА</small>	РА	КЕ	ТА
	МО	РО	ША

 <p><small>littleandbig.com 14541022</small></p>	КУ	Щ
 <p><small>littleandbig.com 14541022</small></p>	ДО	Щ
	СУ	Щ

10. Дидактична гра
«СКЛАДИ ПАЗЛИ ТА ПРОЧИТАЙ СЛОВА»



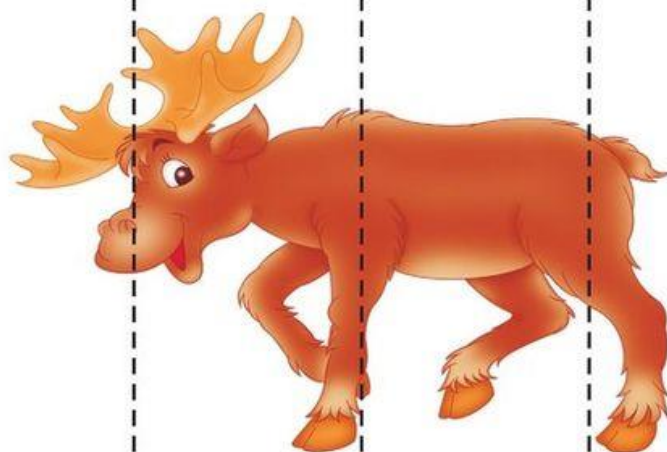
МА

ШИ

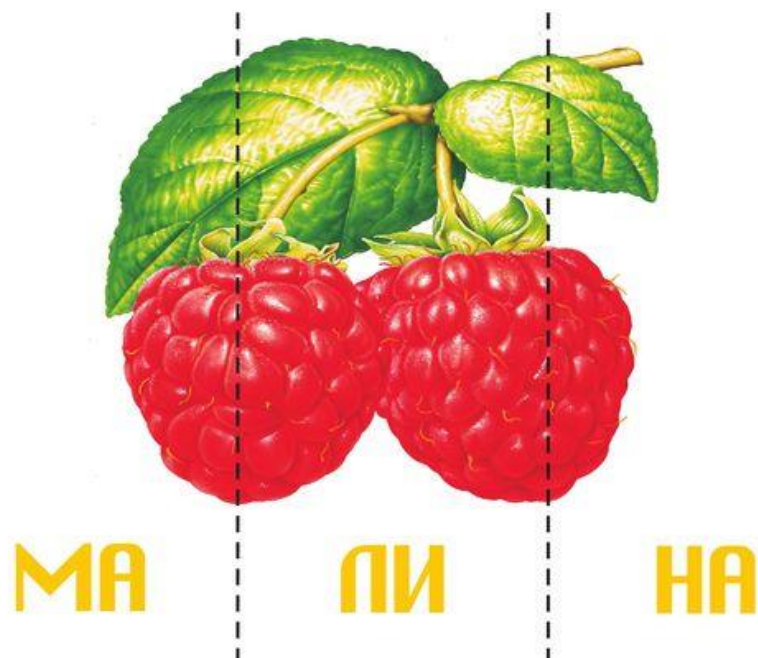
НА



Т И Г Р

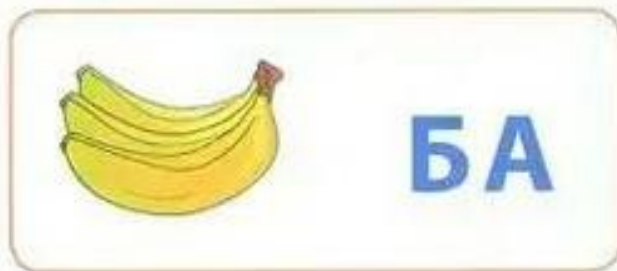
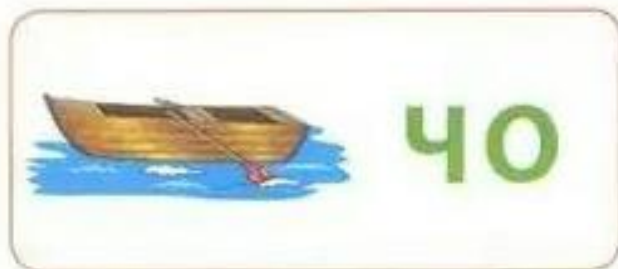


Л О С Ъ



11. Дидактична гра «ШВИДКЕ ЧИТАННЯ»

Розглянь малюнки в рамочках. Прочитай перший склад та назви все слово повністю.



12. Дидактична гра
«ВСТАНОВИ ПОСЛІДОВНІСТЬ ТА ПОБУДУЙ
ТЕКСТ.»





i

B



.



.

y



.





ПІШЛИ В



.

Там ростуть



.

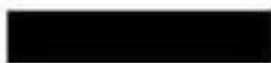


СИДИТЬ НА



.





.



i

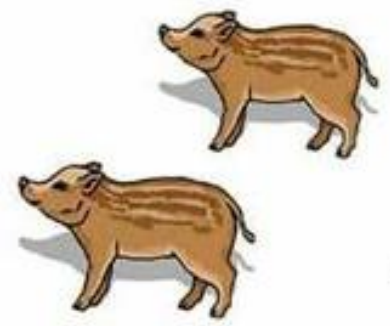
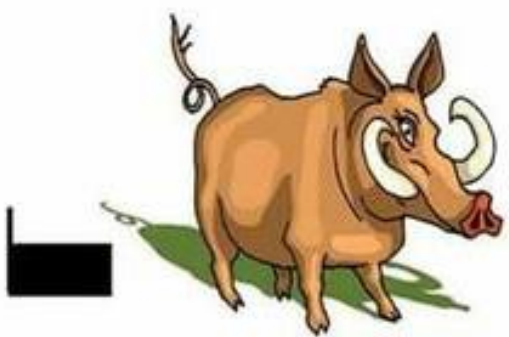


.

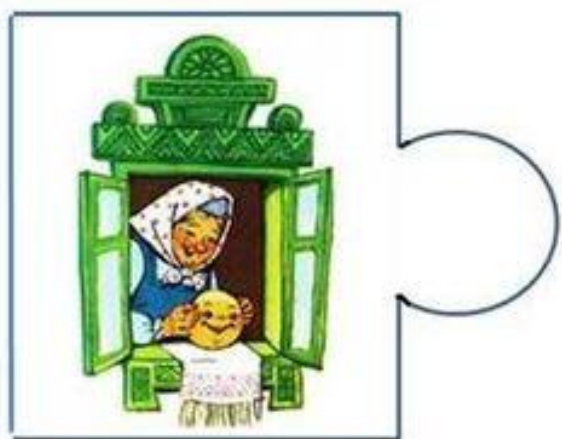
у



.



13. Дидактична гра «СКЛАДИ ПАЗЛИ ТА РОЗКАЖИ КАЗКУ»



Відшукай скоромовку

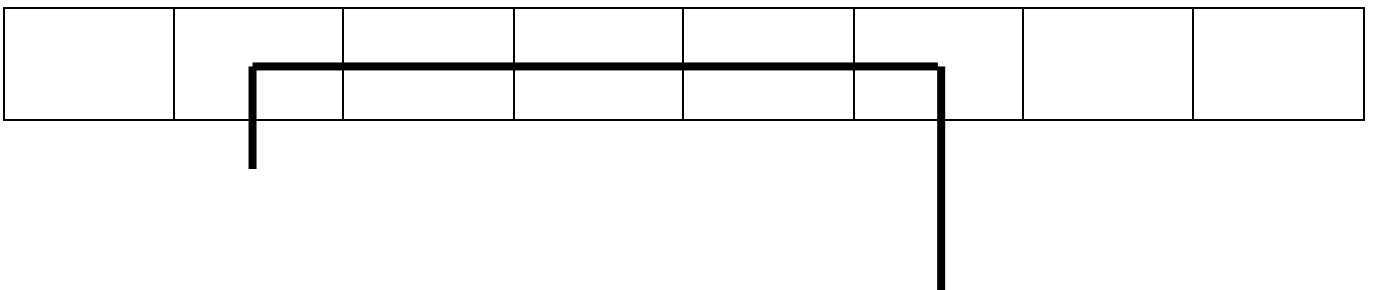
22 картки – схеми пошуку скоромовок
у буквених лабіринтах

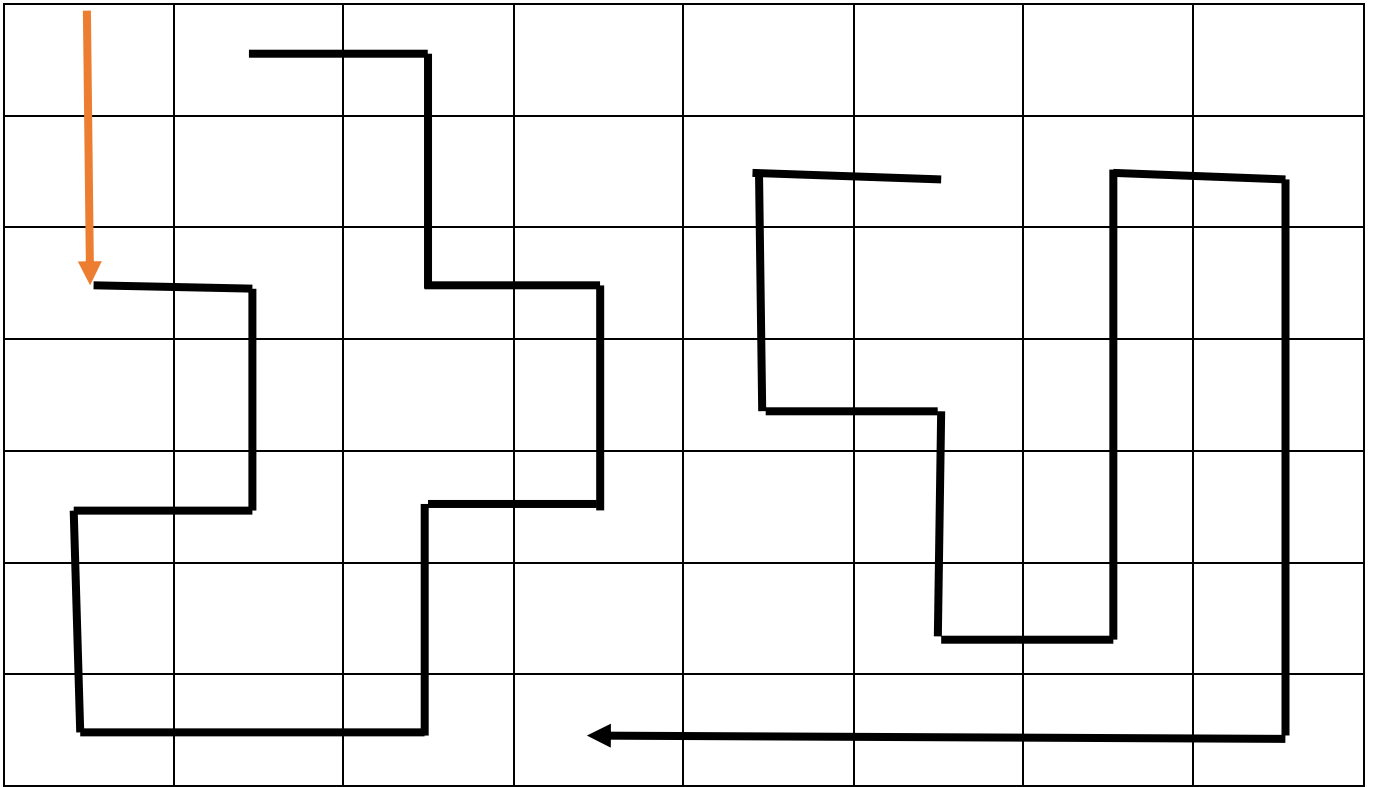
Завдання:

Відшукай скоромовку за запропонованим лабіринтом – підказкою, прочитай та вивчи її.

Прізвище, ім'я учня _____

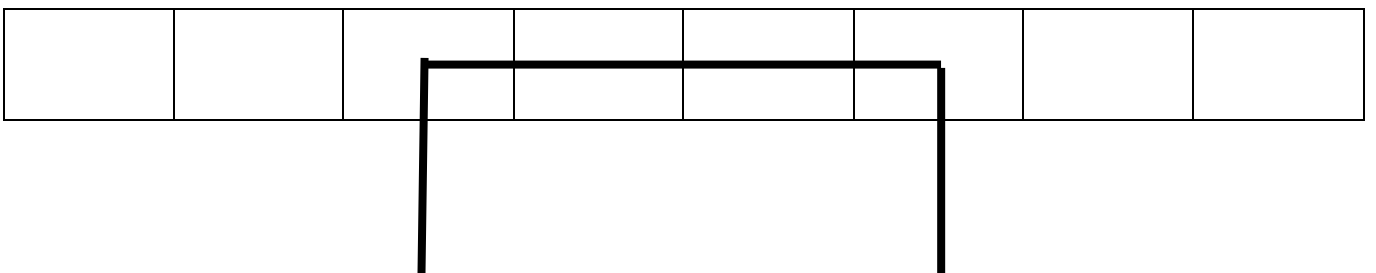
Б	О	Р	О	К	А	Л	У
Х	М	И	Д	І	А	Т	П
И	А	Т	Е	А	Н	К	С
Т	Р	А	М	С	Л	О	О
Й	У	К	Й	О	Р	Р	Р
О	С	П	І	Ч	О	О	О
Р	Х	С	М	П	К	С	К
О	К	У	К	О	Р	О	М

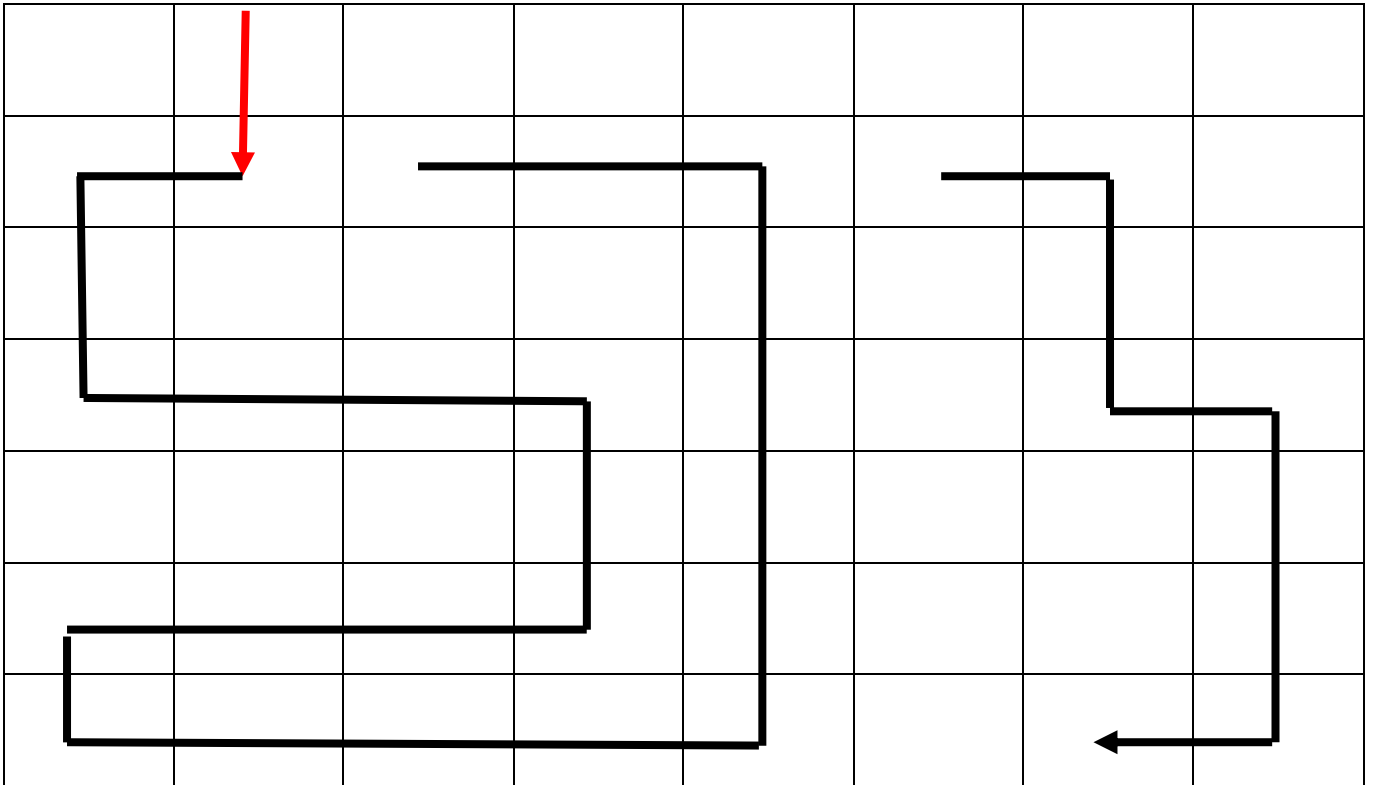




Прізвище, ім'я учня _____

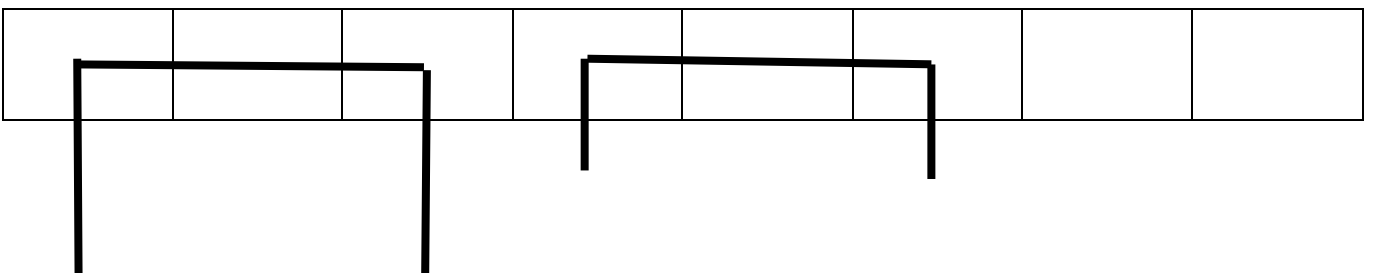
К	І	Р	О	С	И	Т	У
П	Б	А	З	И	Т	В	М
С	О	С	О	Р	Ь	Н	К
И	Х	К	С	Ь	Л	О	Ш
Й	Х	Л	О	Т	С	Г	И
В	Б	Р	П	И	Н	К	Б
С	Ь	Ц	Е	С	Ф	Я	О
І	Н	О	К	О	Ц	І	С

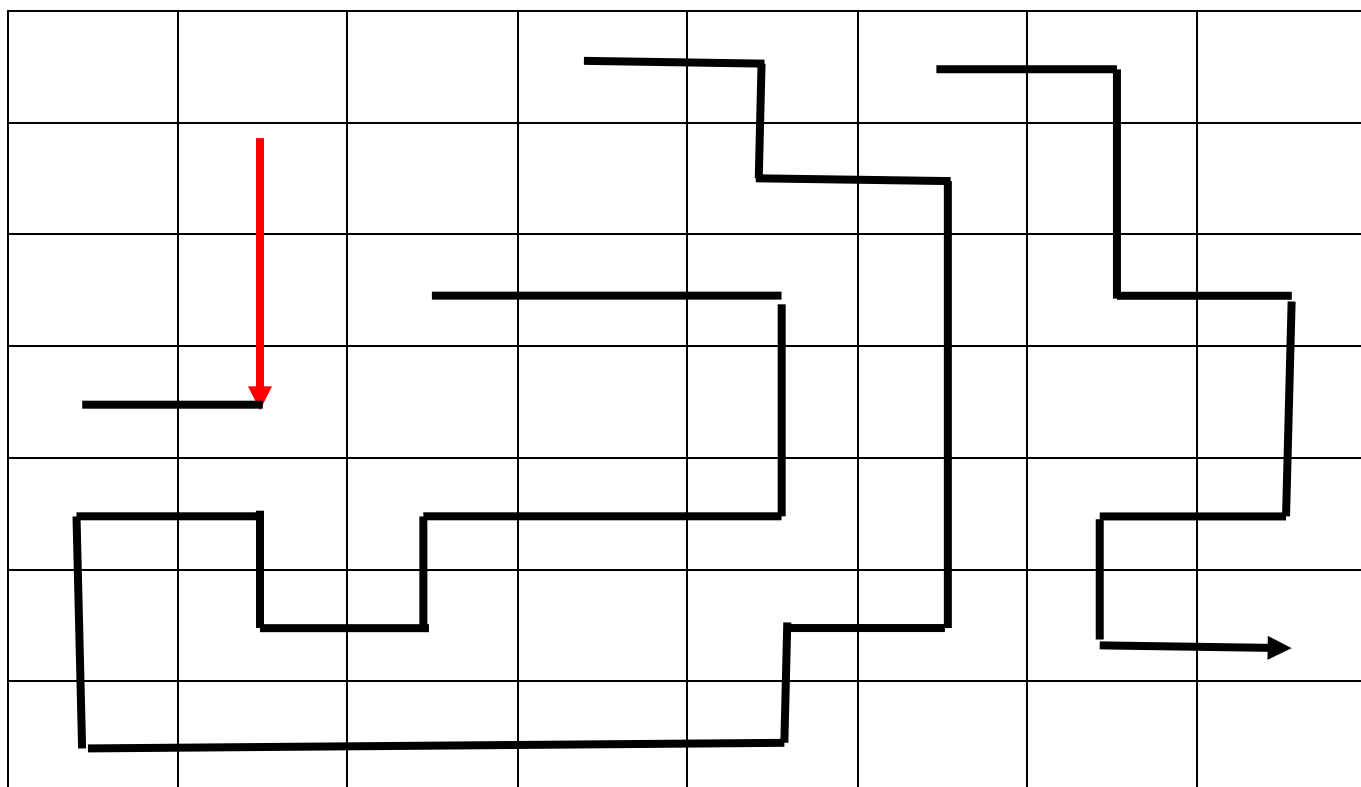




Прізвище, ім'я учня _____

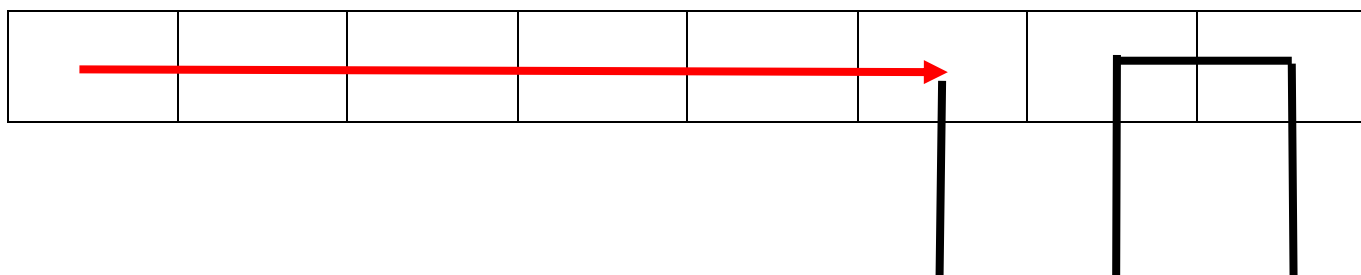
Р	О	Б	К	У	Т	А	Ф
О	М	Ч	И	Ч	І	К	Є
Г	Л	И	Т	П	О	Г	ї
В	Е	К	С	І	Л	О	Р
І	Т	С	О	И	Х	П	О
П	В	С	А	Н	Г	Ч	Б
Ч	О	Т	В	Б	І	И	К
И	К	П	Р	И	Ш	К	Г

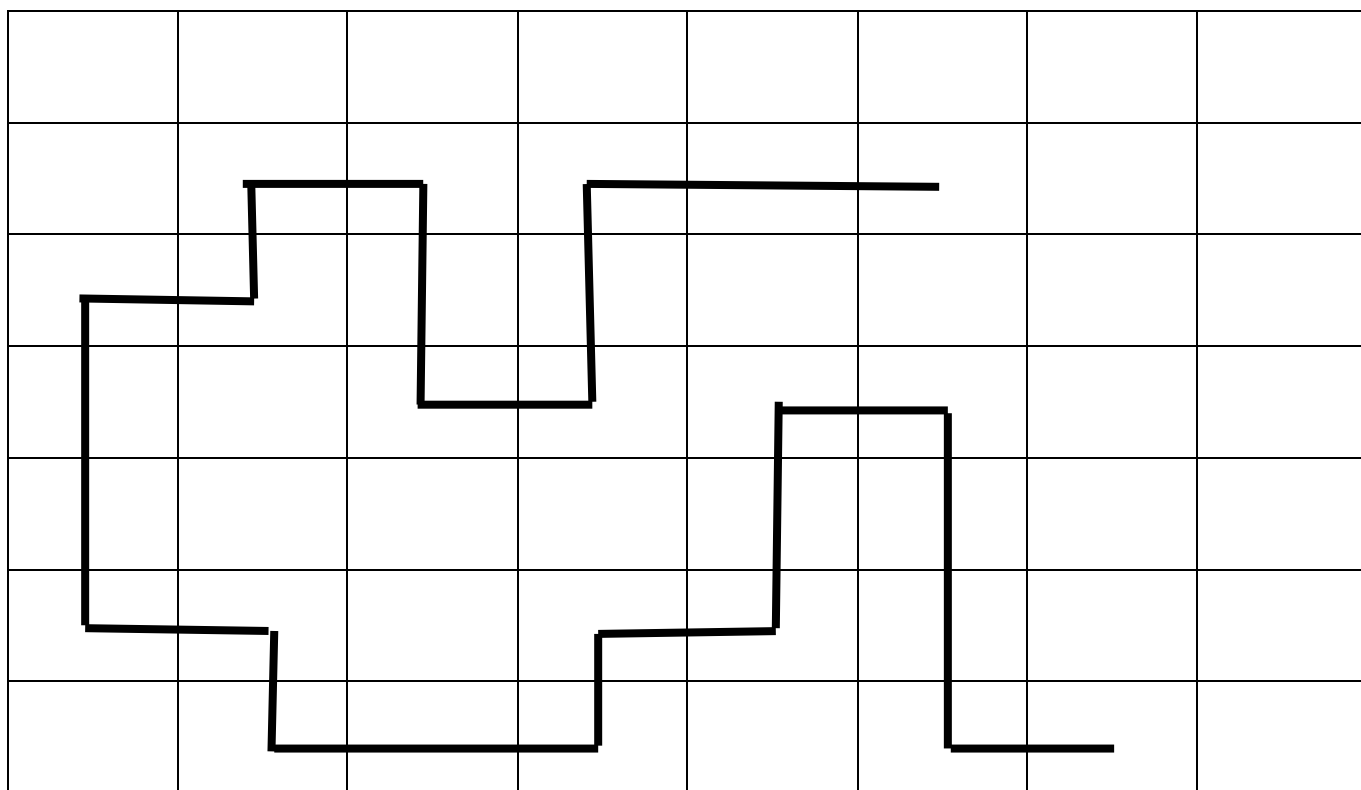




Прізвище, ім'я учня _____

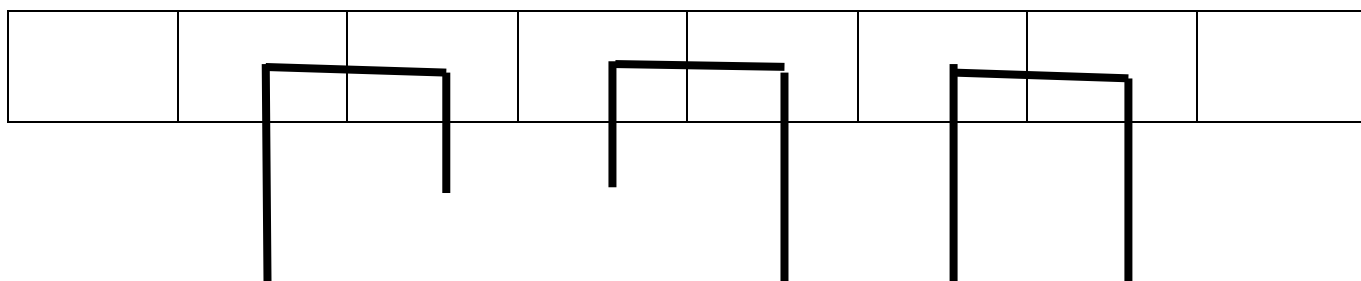
Х	О	Д	И	Т	Ь	К	В
П	Р	А	С	У	К	О	І
У	О	Л	Ч	О	В	Л	Т
І	К	О	В	Ш	Ї	О	О
Л	Є	К	А	Ь	Д	К	Ч
О	Т	А	Б	Т	І	К	О
Ч	К	Ф	Д	И	Т	О	К
М	А	В	О	З	О	Ч	Я

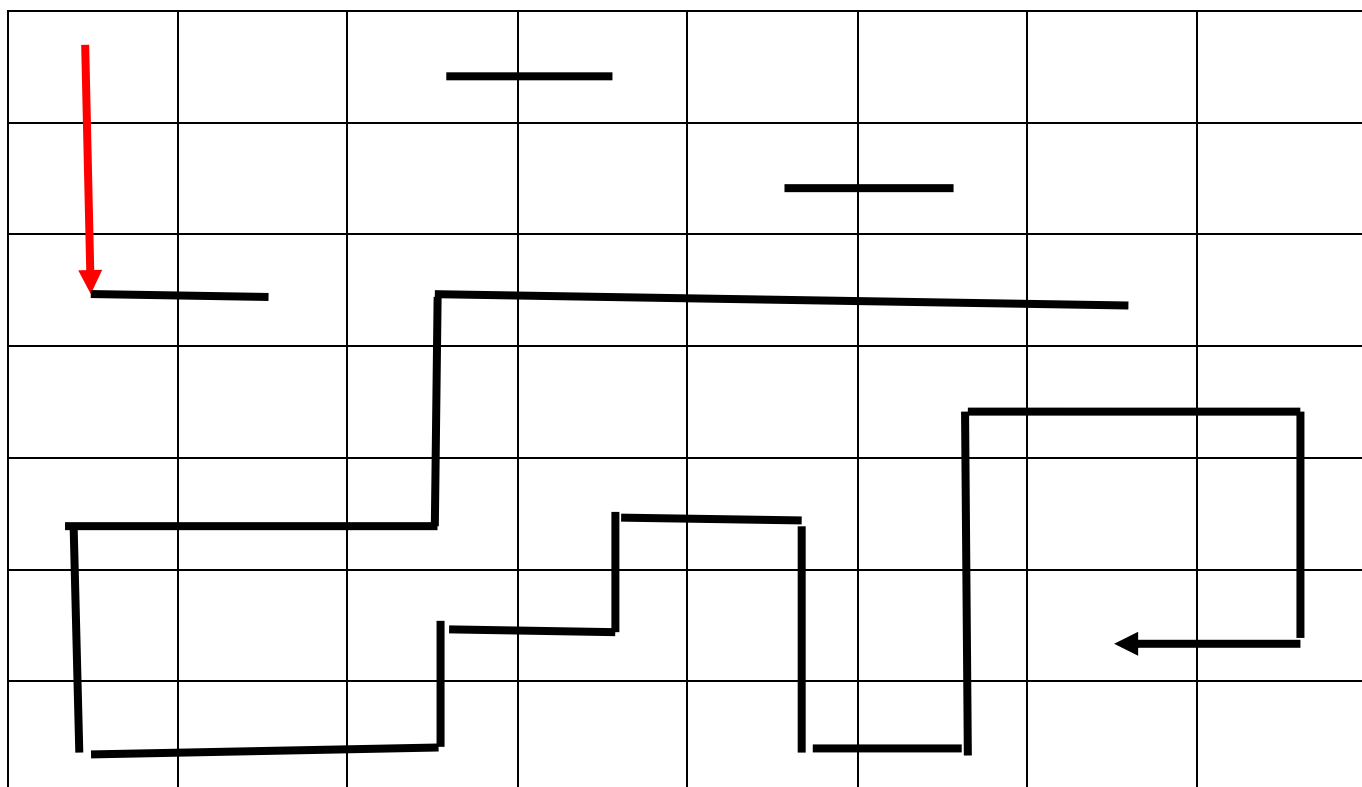




Прізвище, ім'я учня _____

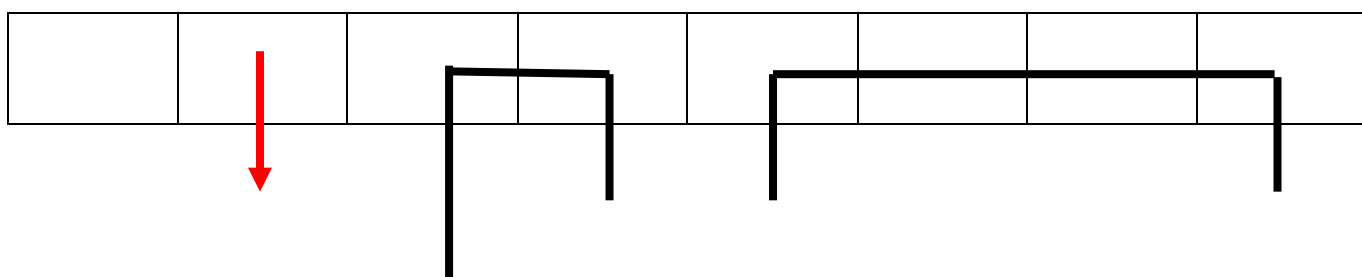
Ж	І	Т	В	А	А	В	У
Н	Р	Р	А	Н	Р	І	С
А	О	І	К	А	Т	Д	Е
Д	В	Н	А	В	О	Р	П
С	Я	Е	Н	У	І	Д	В
Б	У	Р	А	Н	В	Ш	О
А	Ь	О	В	А	А	А	Р
Й	Д	Р	Й	Т	Р	В	М

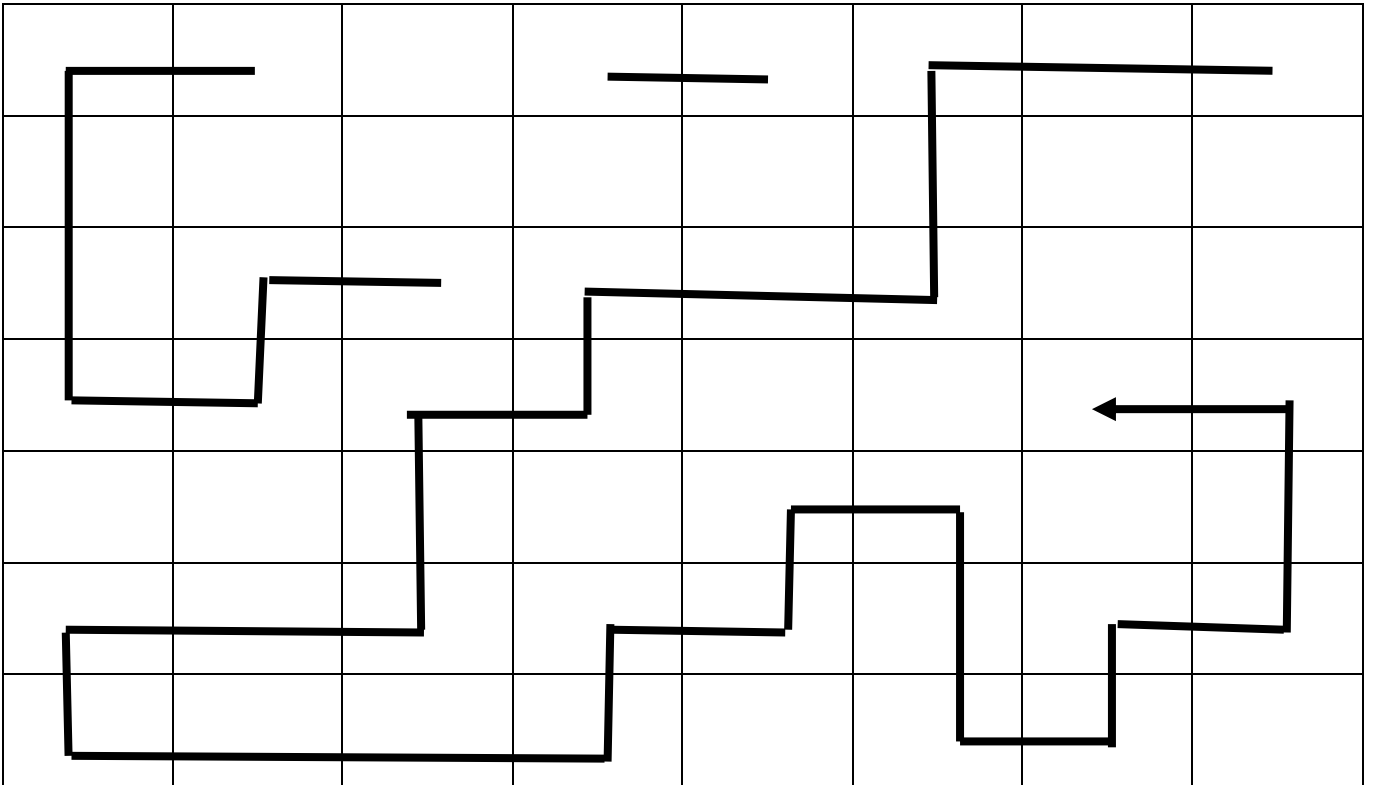




Прізвище, ім'я учня _____

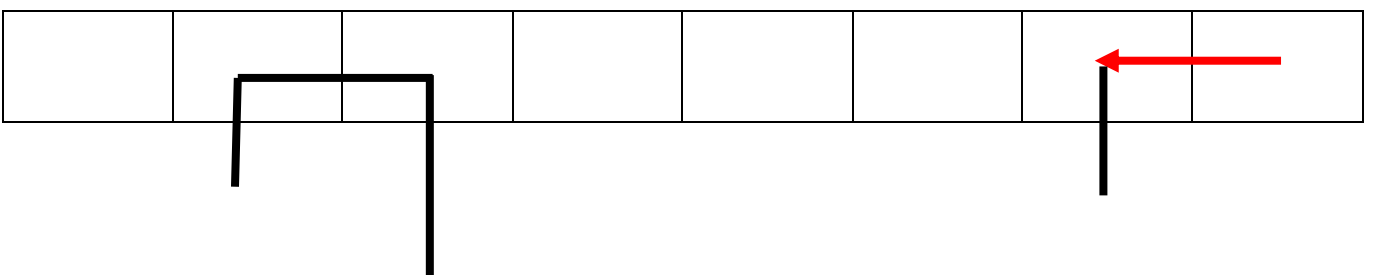
А	В	В	О	Е	П	Е	Р
І	С	О	К	Н	К	С	Е
Х	Ь	М	Б	Ч	О	У	О
С	Р	О	М	О	Р	Ю	Я
К	О	В	О	Щ	Є	Ш	И
У	Н	И	Ц	С	К	І	В
Е	Н	Ш	В	И	О	М	О
П	Е	Р	Е	Ж	Р	О	Д

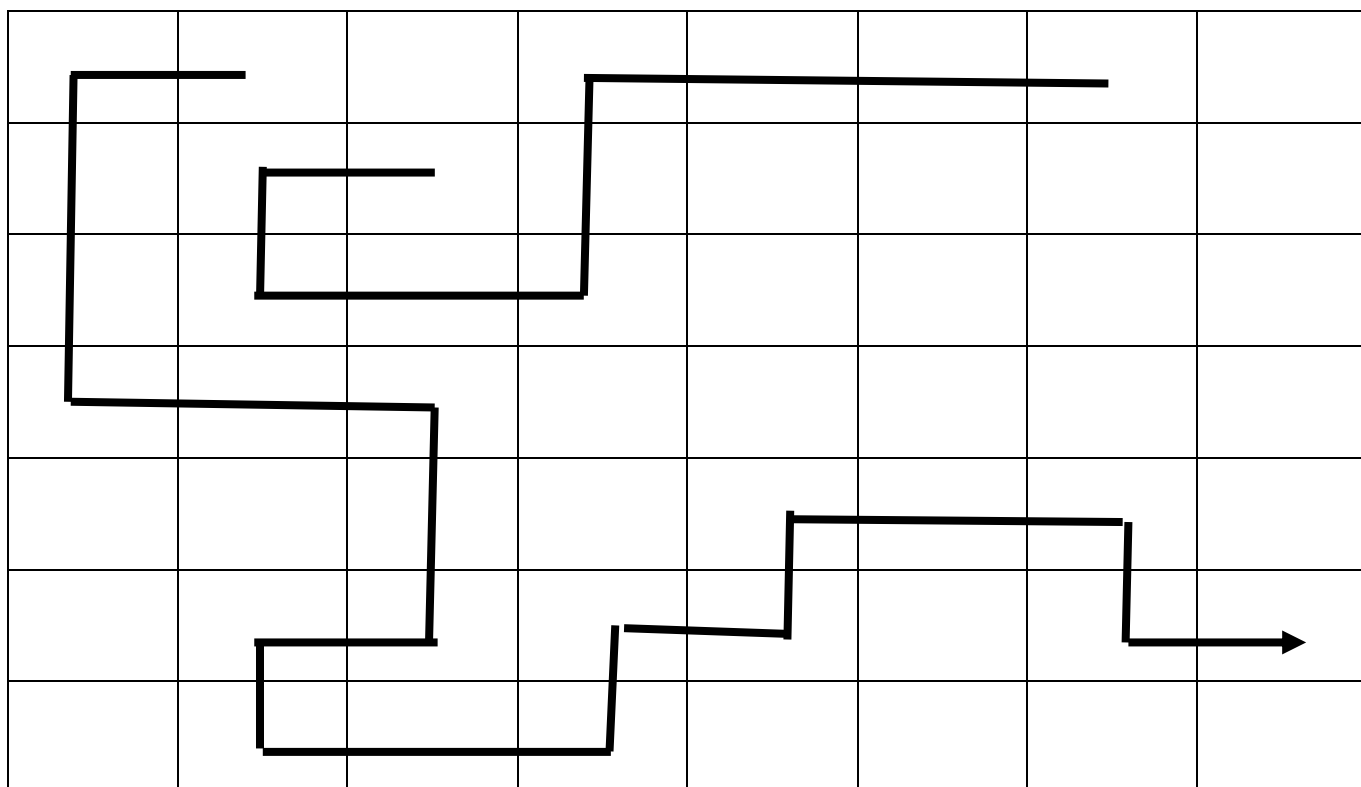




Прізвище, ім'я учня _____

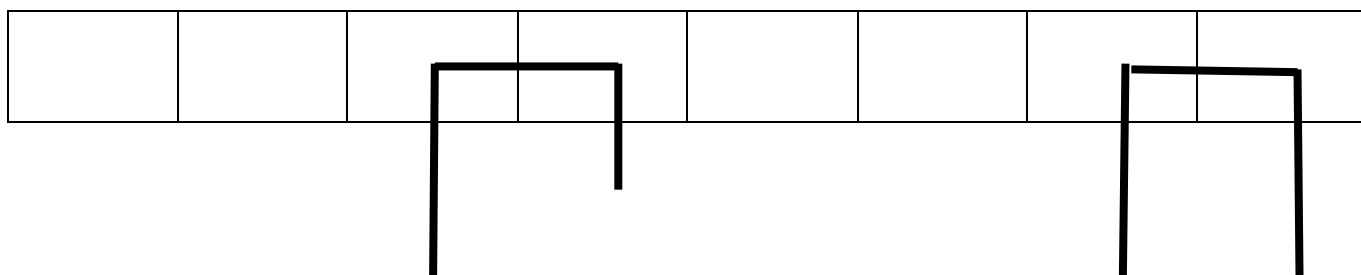
П	Н	Е	К	О	С	А	Н
У	К	Л	В	Д	О	П	Ь
Щ	З	Е	І	Ї	И	Р	Ю
Н	Ї	'	Р	В	К	Ц	Д
А	Д	К	Ф	Е	Х	Й	М
Я	Н	У	Б	Є	Х	Р	У
П	Е	Щ	Т	А	С	У	Щ
Р	М	Л	І	В	Б	З	А

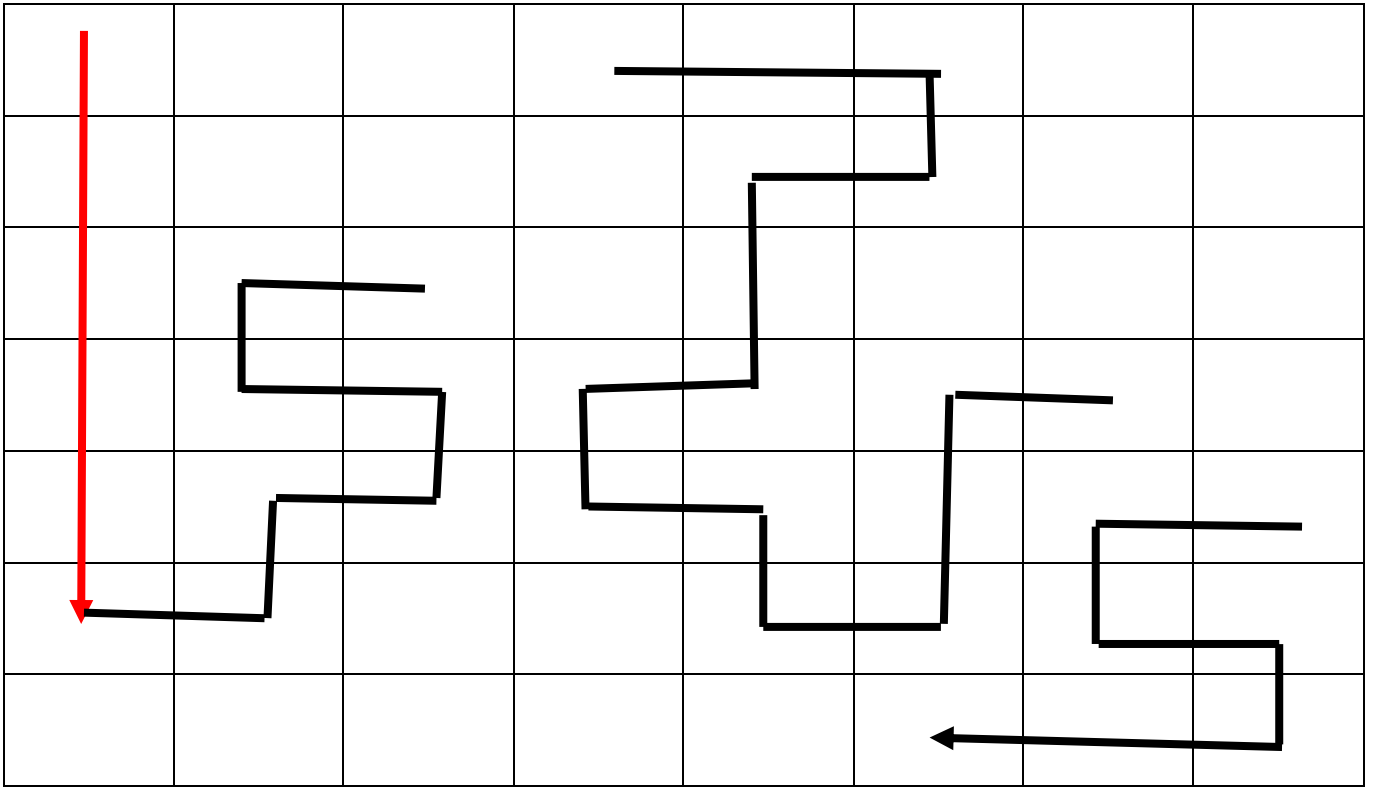




Прізвище, ім'я учня _____

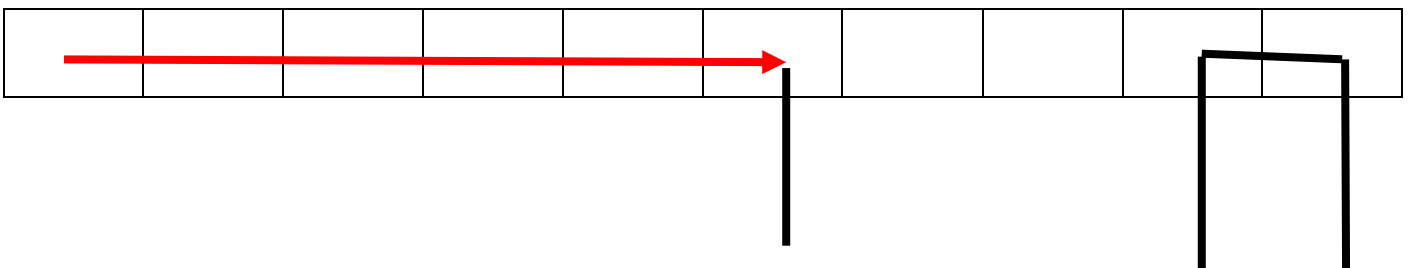
А	Б	П	О	В	Г	Р	И
К	Д	И	Х	Р	И	К	Ч
Р	Е	Х	ї	Н	П	У	А
И	А	Р	Ж	Е	З	П	Т
Ч	П	И	Р	Т	Х	И	И
А	Р	Х	Е	Б	Р	О	Д
В	А	І	К	А	А	Х	Р
Л	М	Н	О	П	У	П	И

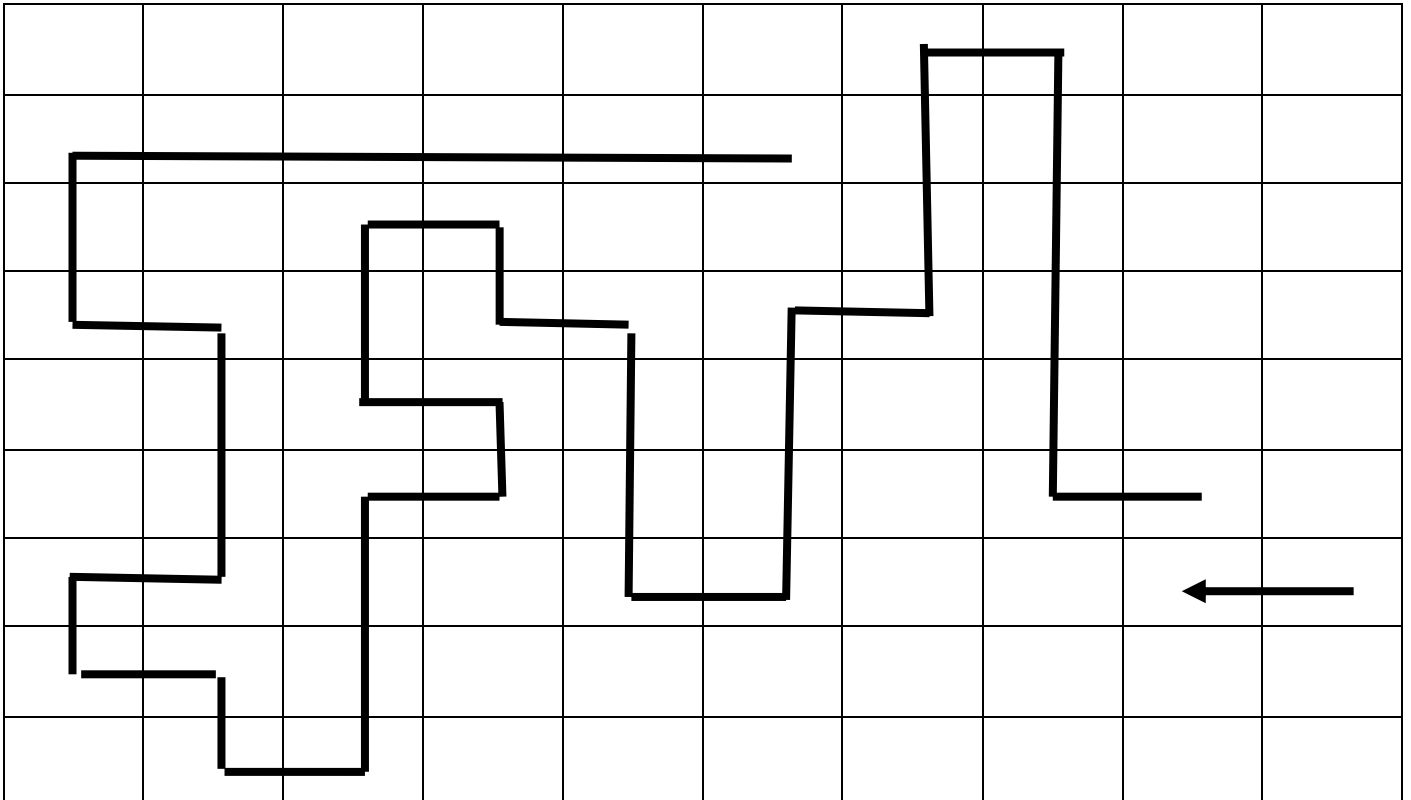




Прізвище, ім'я учня _____

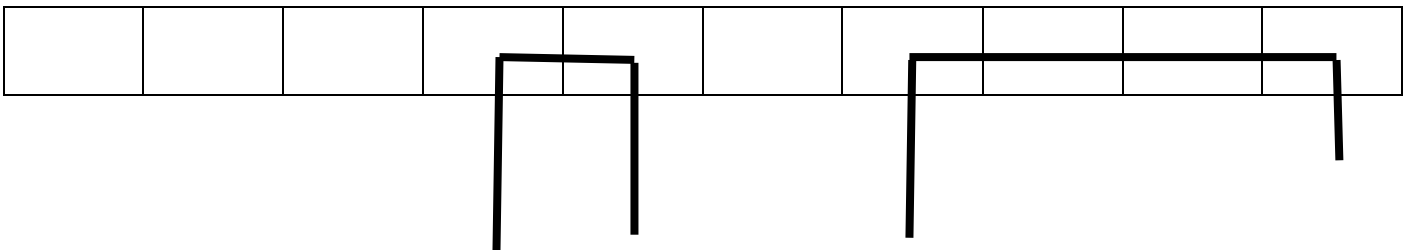
У	С	Т	А	В	К	Р	Б	О	С
Ш	Б	Е	Ю	І	У	С	К	Н	О
О	К	Ь	С	У	Г	Ю	О	А	М
М	Ї	С	К	Є	Ж	Л	Т	К	П
С	Т	У	А	Г	А	П	Я	С	Л
М	О	Г	Й	У	Т	К	Т	У	Ю
Д	Я	Т	А	С	Я	П	Ь	Г	С
Ь	Т	Я	Т	Е	Н	М	Ч	А	К
Г	У	Н	О	Д	Ж	У	Ф	Ч	Н
Б	С	Е	Й	Ш	Р	Л	Ь	Ф	Ї

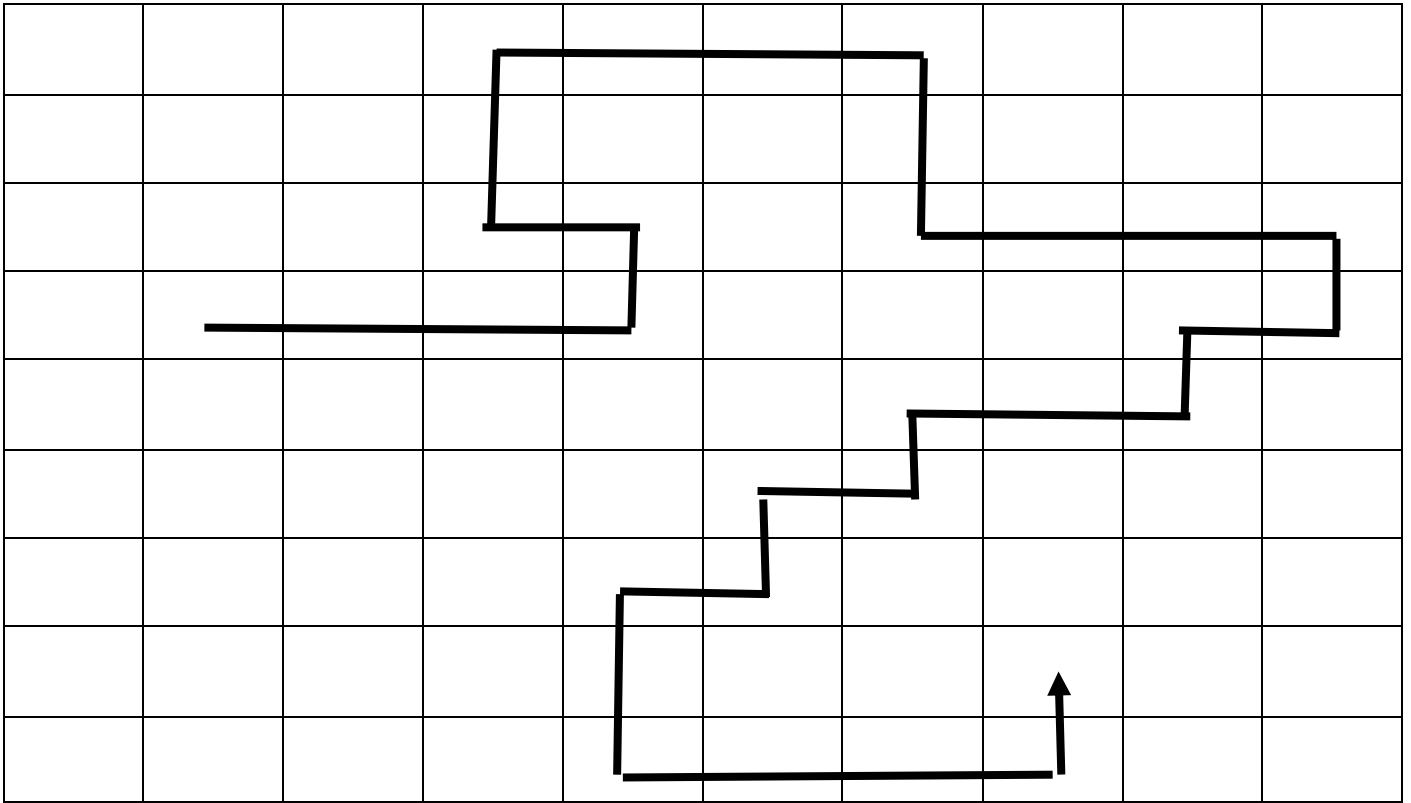




Прізвище, ім'я учня _____

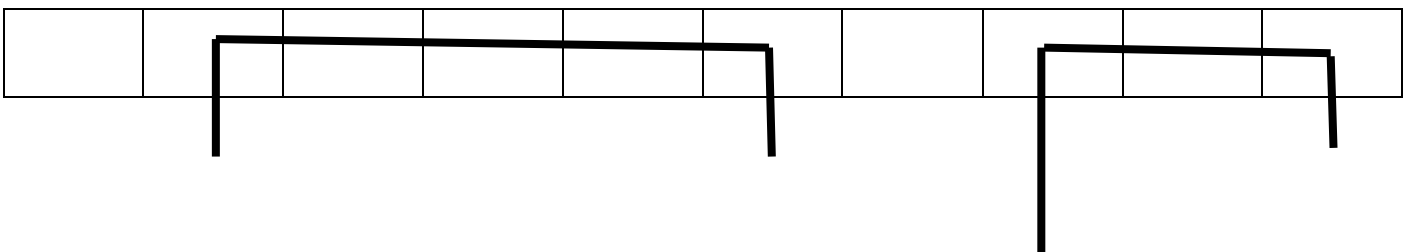
А	Б	В	Т	Р	Г	Д	О	Н	О
Д	О	Е	И	И	Ї	С	В	И	Р
Ж	Б	З	Х	Й	Л	И	Е	Ч	Е
Р	Е	К	Й	Б	С	І	Н	Ю	Р
Е	Ж	Н	И	І	Л	М	Н	О	М
У	М	О	Р	Г	Л	Е	С	С	Л
Л	С	Д	О	Д	Е	Т	Т	И	І
І	У	Ф	Х	Ц	Ш	Ч	І	Л	С
С	О	М	Л	И	С	Є	В	Д	Ю
Ь	Г	Б	У	Ц	К	Н	Н	А	Я

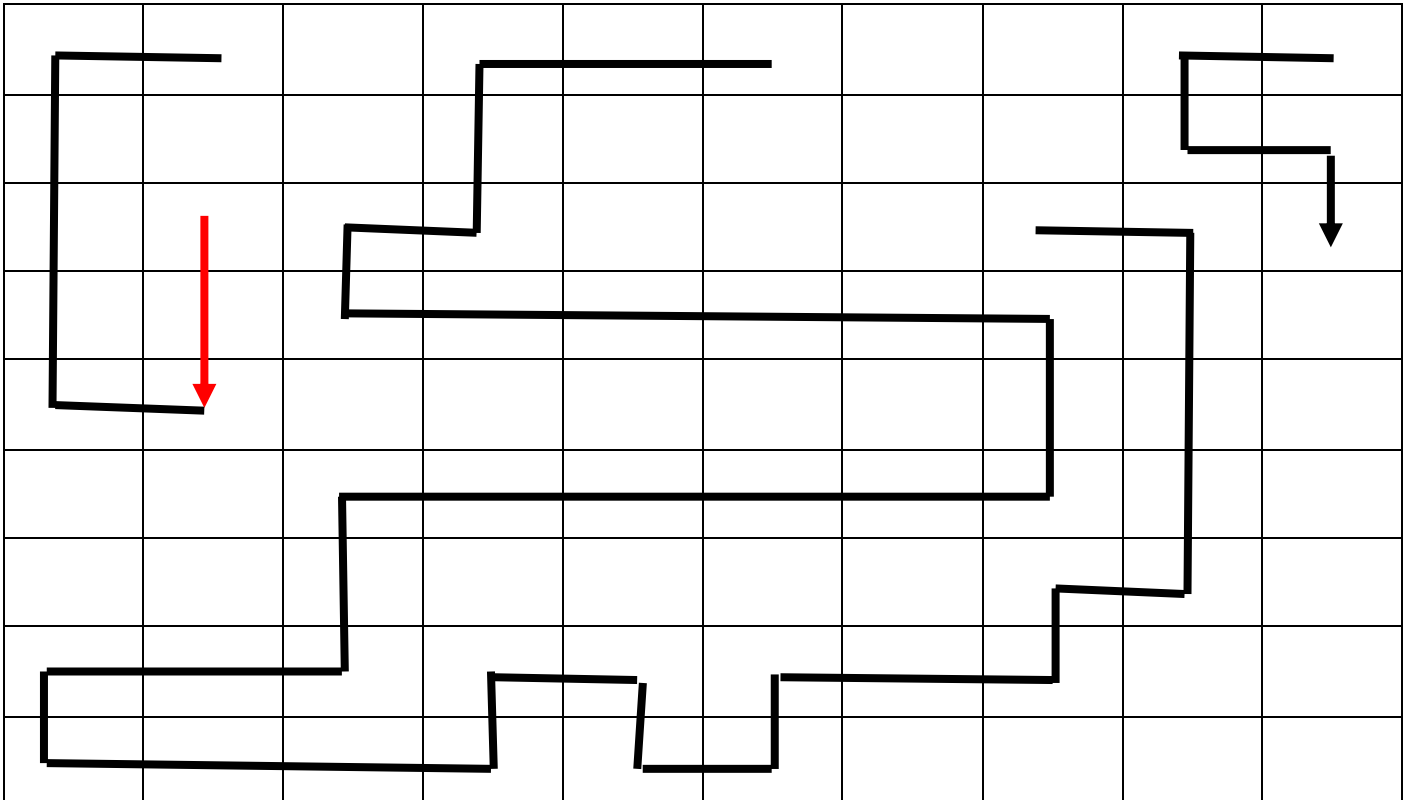




Прізвище, ім'я учня _____

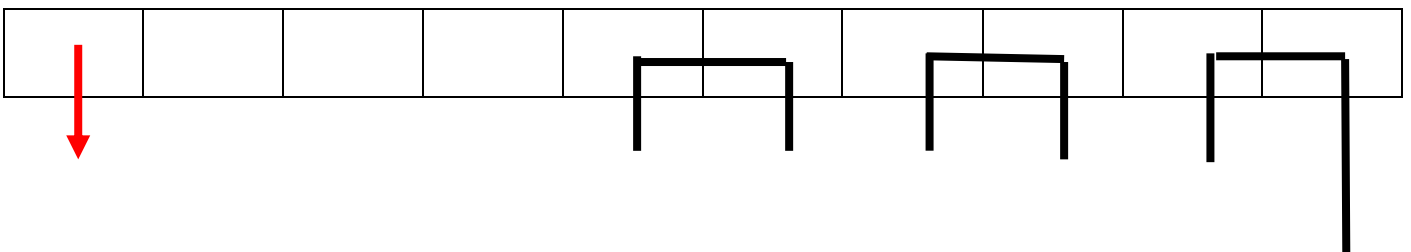
Ф	У	Г	О	Р	О	Б	Ь	Г	О
И	К	В	Н	И	Ш	Г	Т	І	Р
Н	Д	Е	А	Ї	Й	К	Ю	Ш	К
Ш	В	О	Г	Л	М	Н	У	Ш	И
І	Г	Р	І	Ш	К	А	М	У	Ф
Р	О	П	Р	С	Т	У	И	Р	Ч
Х	Ц	А	Ш	І	В	Б	О	Т	Ш
Щ	Є	Н	Ї	Ь	А	Б	О	С	Щ
Р	О	А	Й	Т	І	Ш	К	В	Г
И	Ш	К	А	И	М	Д	Е	Й	Ж

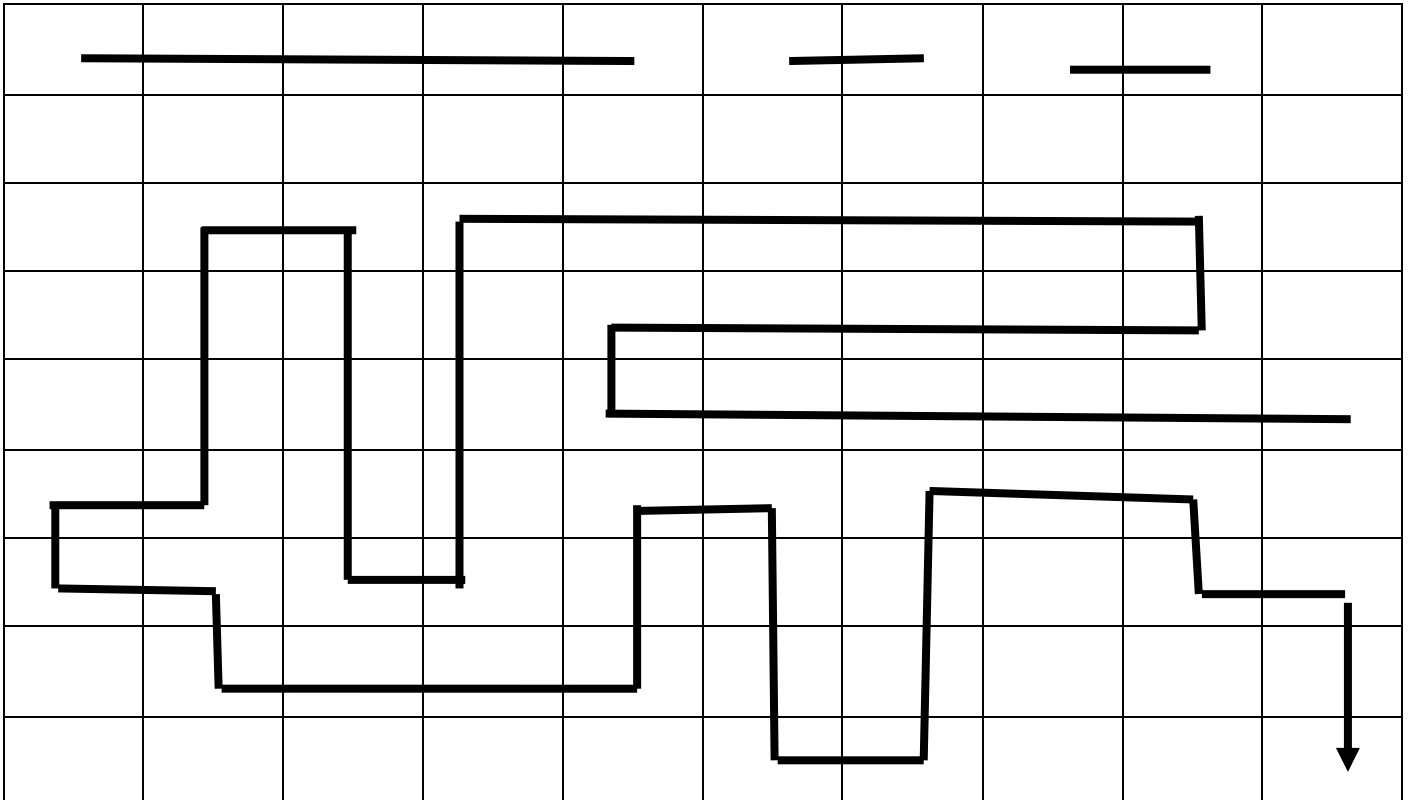




Прізвище, ім'я учня _____

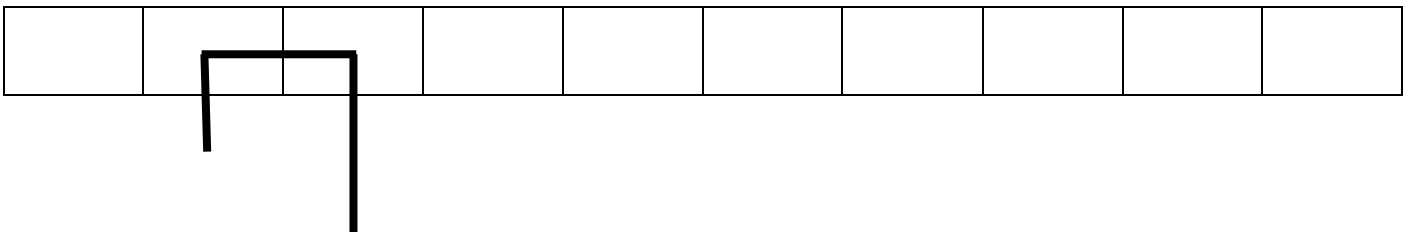
С	А	Б	В	Т	І	О	Р	І	В
І	М	Б	Р	А	В	К	О	Л	В
Г	Д	Е	Ї	Й	Ж	З	И	К	К
Л	Р	О	К	В	І	Р	О	Ь	О
М	О	Ь	О	В	І	К	О	Л	Р
Н	М	Л	Ж	Т	С	В	І	Л	О
Е	К	О	Е	О	Л	К	О	Р	П
Р	У	К	Н	Р	І	І	С	О	Л
О	Є	В	К	О	В	В	Т	У	Ю
Ф	Х	Ц	Ч	Ш	С	Т	Щ	Я	Є

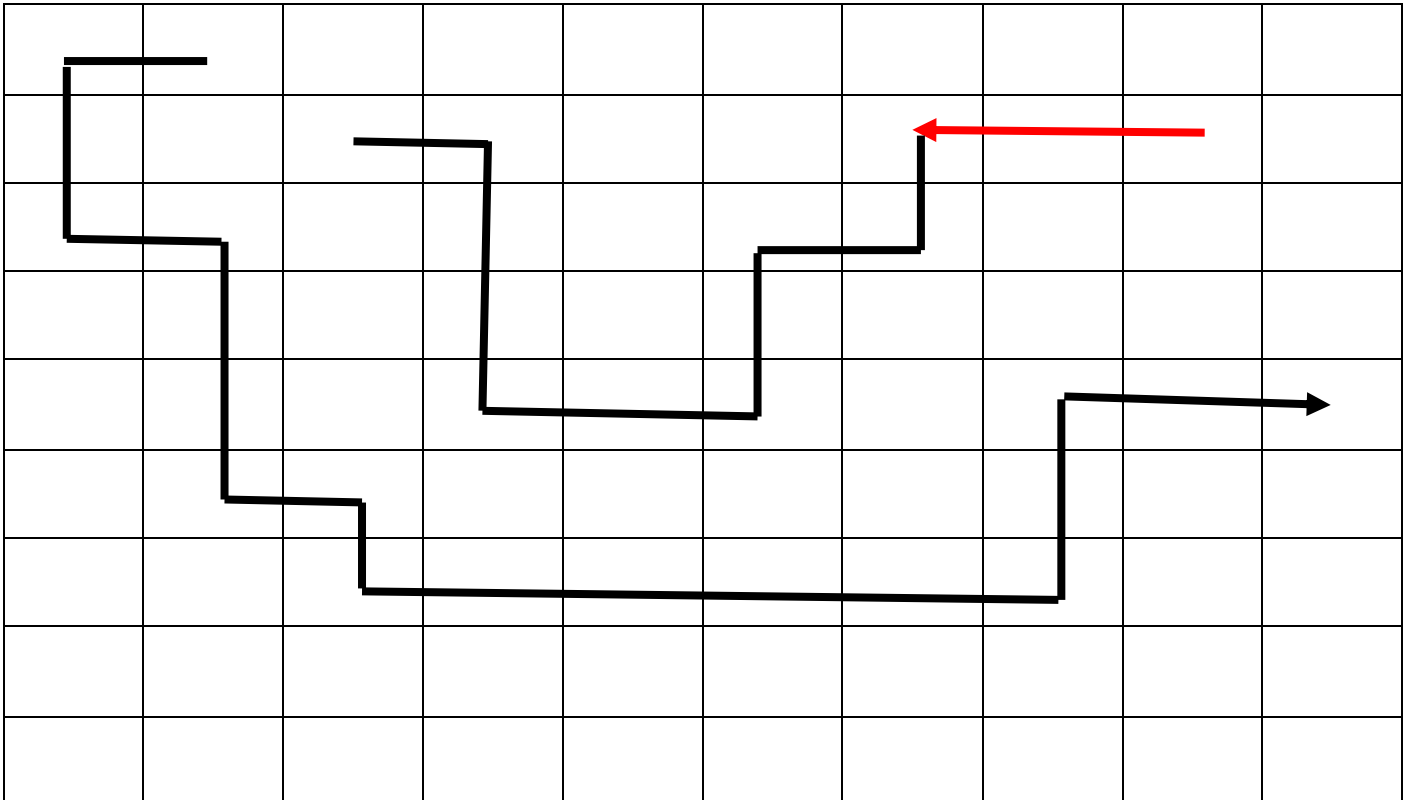




Прізвище, ім'я учня _____

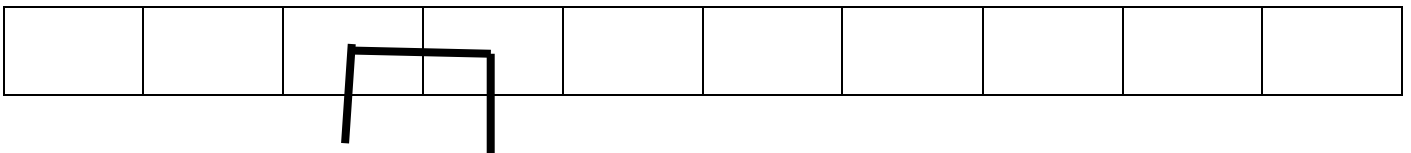
С	У	В	В	Т	І	О	Р	І	В
О	Д	І	Р	А	В	К	О	Л	В
Щ	Д	В	Ц	Й	Ж	Б	А	Б	К
Б	У	О	З	В	Н	И	О	Ь	О
М	Д	Ь	О	В	Б	К	О	Л	Р
Н	Е	Л	Р	Б	І	В	О	Р	Щ
Е	Б	А	Е	О	Л	К	Б	Р	П
Р	У	Б	І	Б	І	Б	У	О	Л
А	Б	В	Г	Д	Е	Ї	Ж	З	І
К	Л	М	Н	О	П	Р	С	Т	У

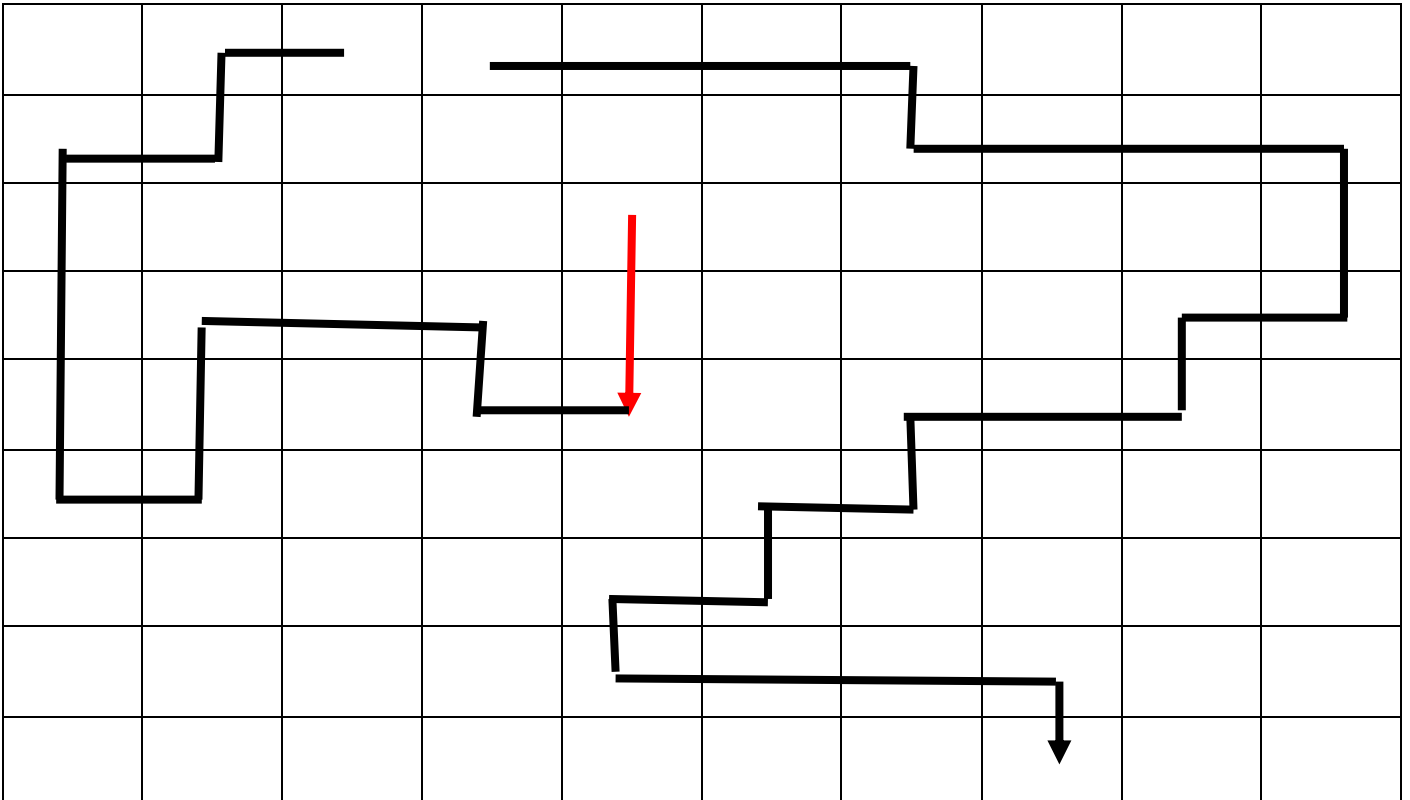




Прізвище, ім'я учня _____

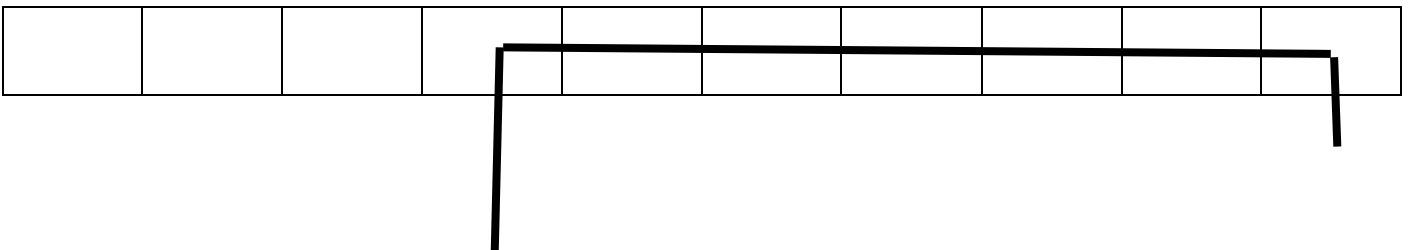
В	Т	П	А	Т	І	О	Р	І	В
О	Л	И	П	И	Л	И	О	Л	В
П	И	В	Ц	Й	Ж	П	Б	І	Л
Я	У	О	З	Р	Н	И	О	Ь	Я
Л	И	Л	Е	О	Б	К	О	И	Л
І	П	Л	Т	С	І	О	И	П	Щ
Б	А	А	Е	О	И	Ч	Б	Р	П
Р	У	Б	І	А	М	Б	У	О	Л
А	Б	В	Г	Г	Л	И	П	Д	Е
Ї	И	К	Л	М	Н	О	А	П	Р

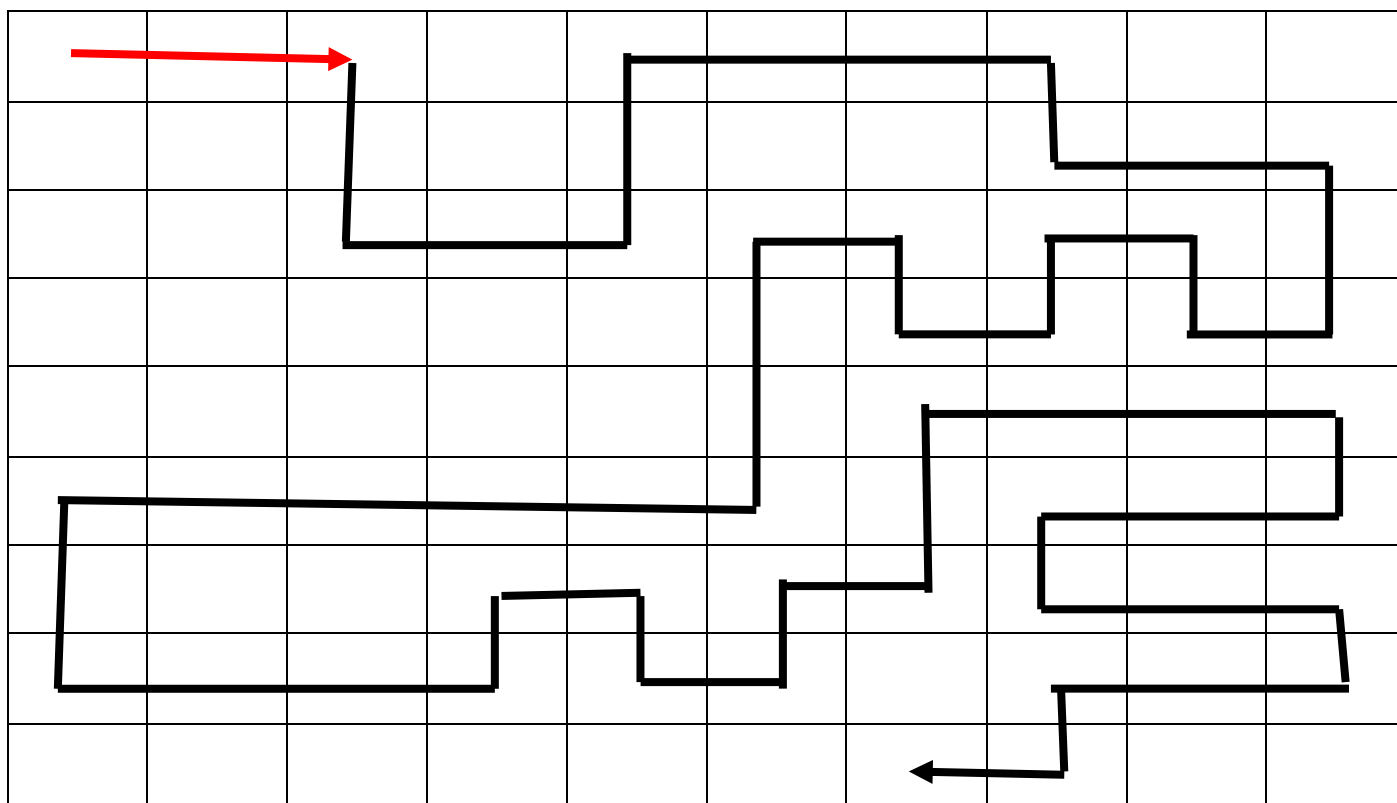




Прізвище, ім'я учня _____

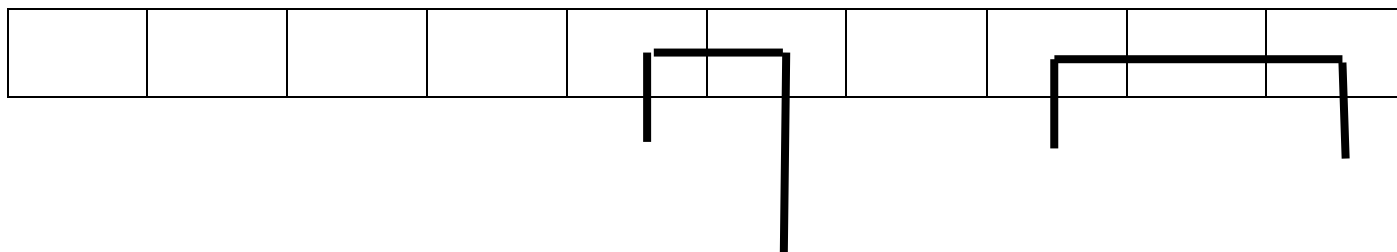
В	Т	С	П	К	А	З	А	В	П
О	Л	И	І	И	Л	П	У	Л	И
П	И	В	К	П	І	Р	П	И	Л
Я	І	Л	Я	Я	К	О	І	К	О
Л	Б	Л	Е	Б	І	Ю	П	И	П
І	И	Л	Т	С	Л	Л	К	У	І
Р	Т	А	Е	К	Я	П	У	Р	К
И	К	С	І	І	Т	О	Б	І	Л
А	Б	Я	Г	П	Р	И	П	Д	Я
Б	І	Л	У	К	А	О	П	І	К

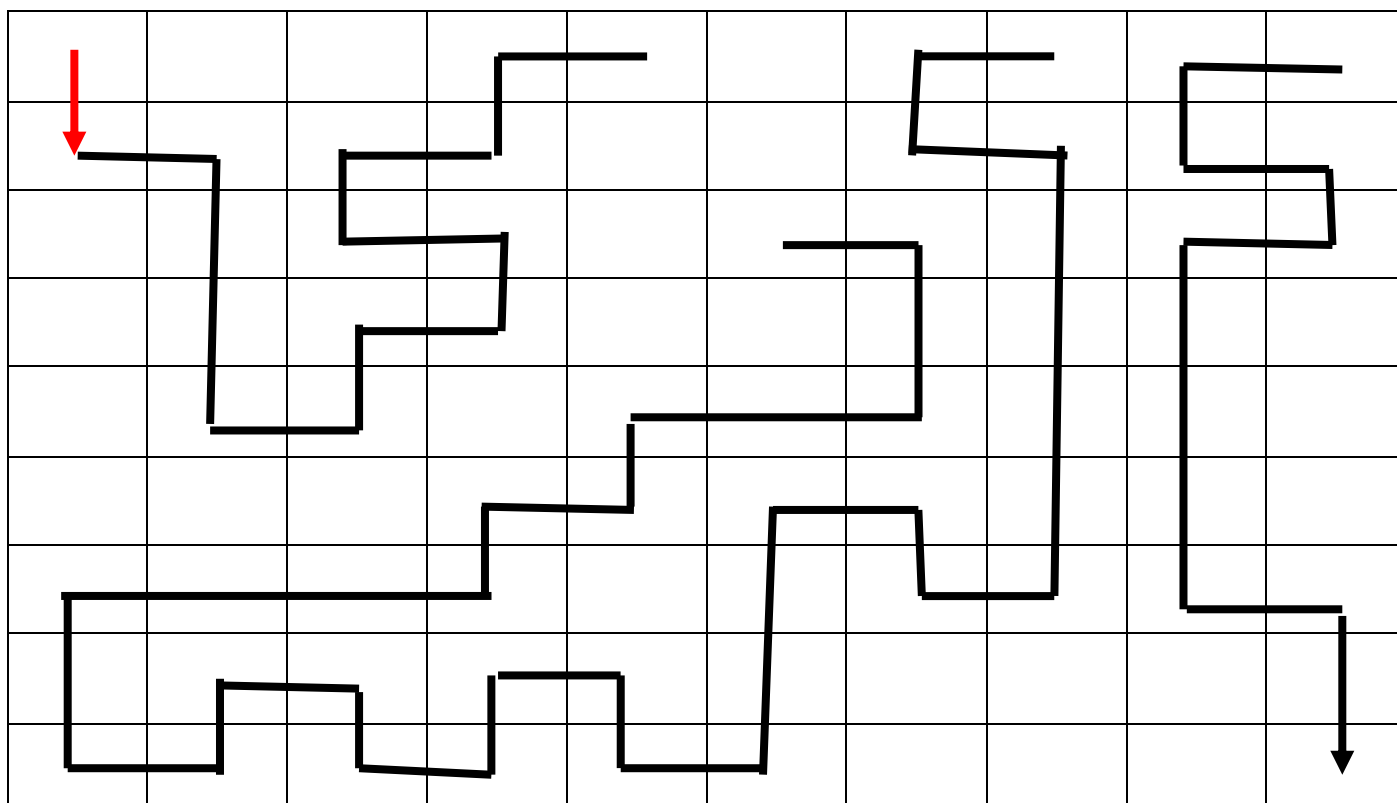




Прізвище, ім'я учня _____

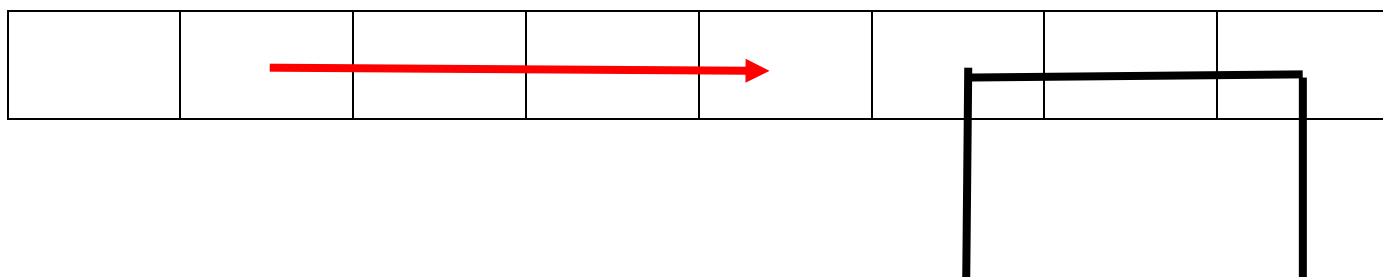
В	Т	С	П	Е	К	З	Н	І	З
Ї	К	О	Г	Л	А	В	І	Л	Г
В	Л	У	З	І	Х	Я	И	Е	К
Я	Е	Ш	А	К	О	Я	Ш	Ї	А
Л	Л	А	К	Б	И	Д	А	С	Т
І	Е	К	П	Т	С	І	Г	Т	С
С	І	Р	Т	С	К	И	В	И	Ь
Н	Ї	Ї	Ь	І	Е	Д	О	В	М
Е	Г	К	А	В	Л	И	Ж	Ї	І
Л	Е	О	Т	Л	Е	К	А	І	Є

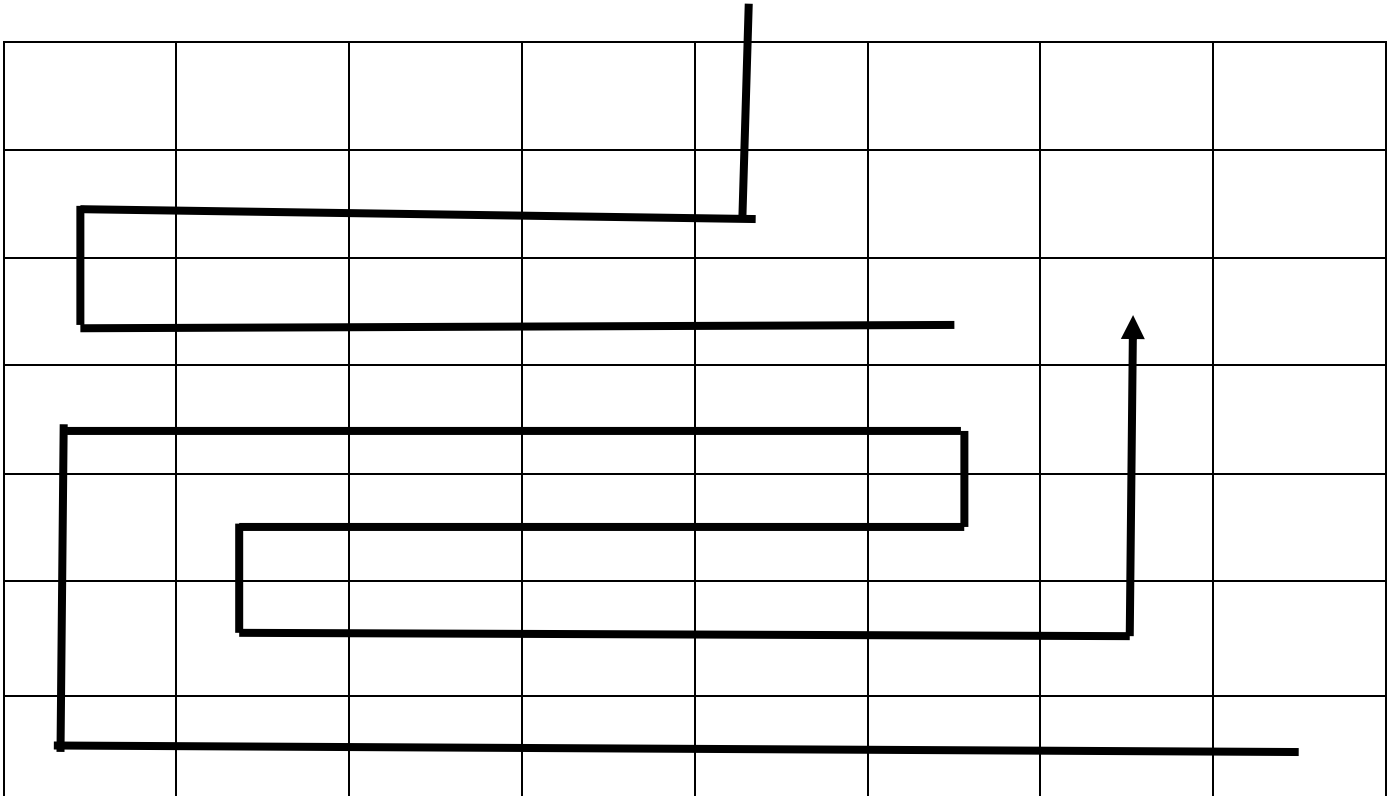




Прізвище, ім'я учня _____

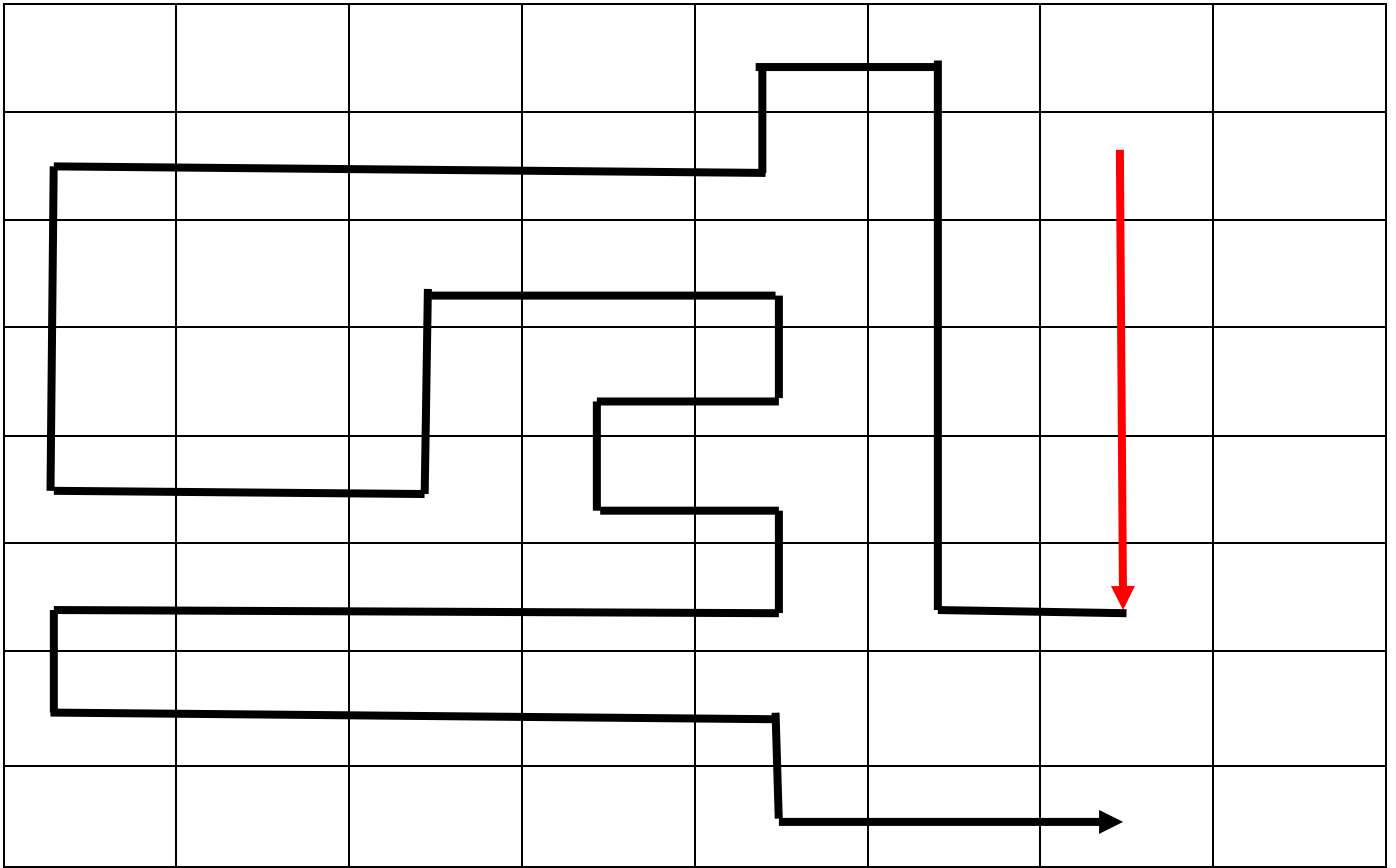
А	Ц	В	І	Р	Г	Ц	І
М	П	О	Р	К	О	Е	Ц
Ь	Ц	Е	Н	У	П	Д	В
Н	А	С	К	Р	И	Ь	І
Ц	Ь	Н	А	Г	І	Т	Р
Е	І	Ц	Г	О	Л	И	І
Б	Н	О	Т	И	В	Ч	Н
О	Р	О	Г	Ь	Т	И	Ч





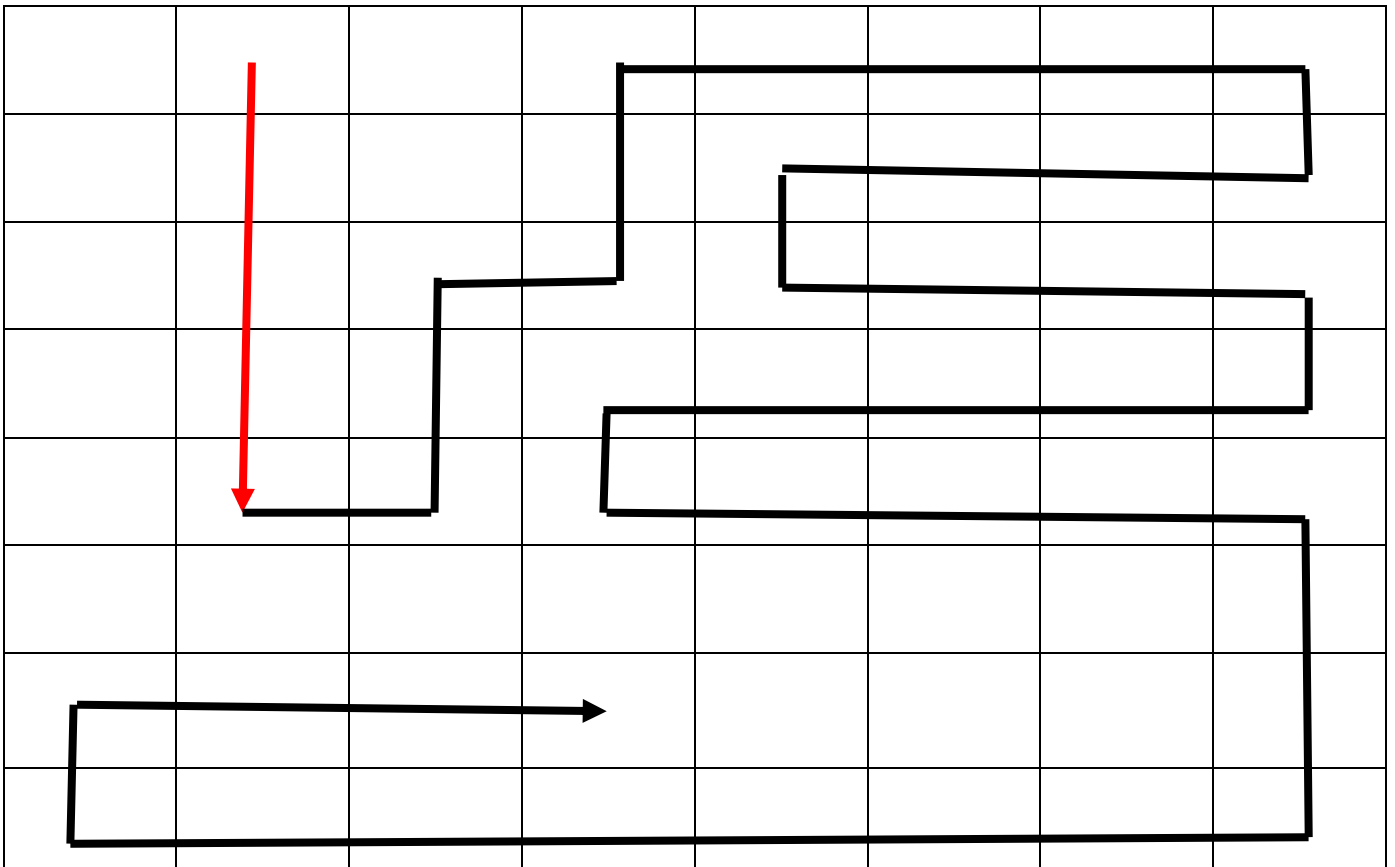
Прізвище, ім'я учня _____

П	Р	С	Д	М	Я	А	Б
И	Н	В	О	В	Ц	В	Г
В	І	К	В	М	В	Р	В
І	Б	В	С	О	І	А	ї
З	В	О	Т	И	В	Н	Є
Ь	С	И	Ш	В	І	Ц	У
В	В	О	З	І	Ф	І	И
Х	Д	А	К	В	І	З	О



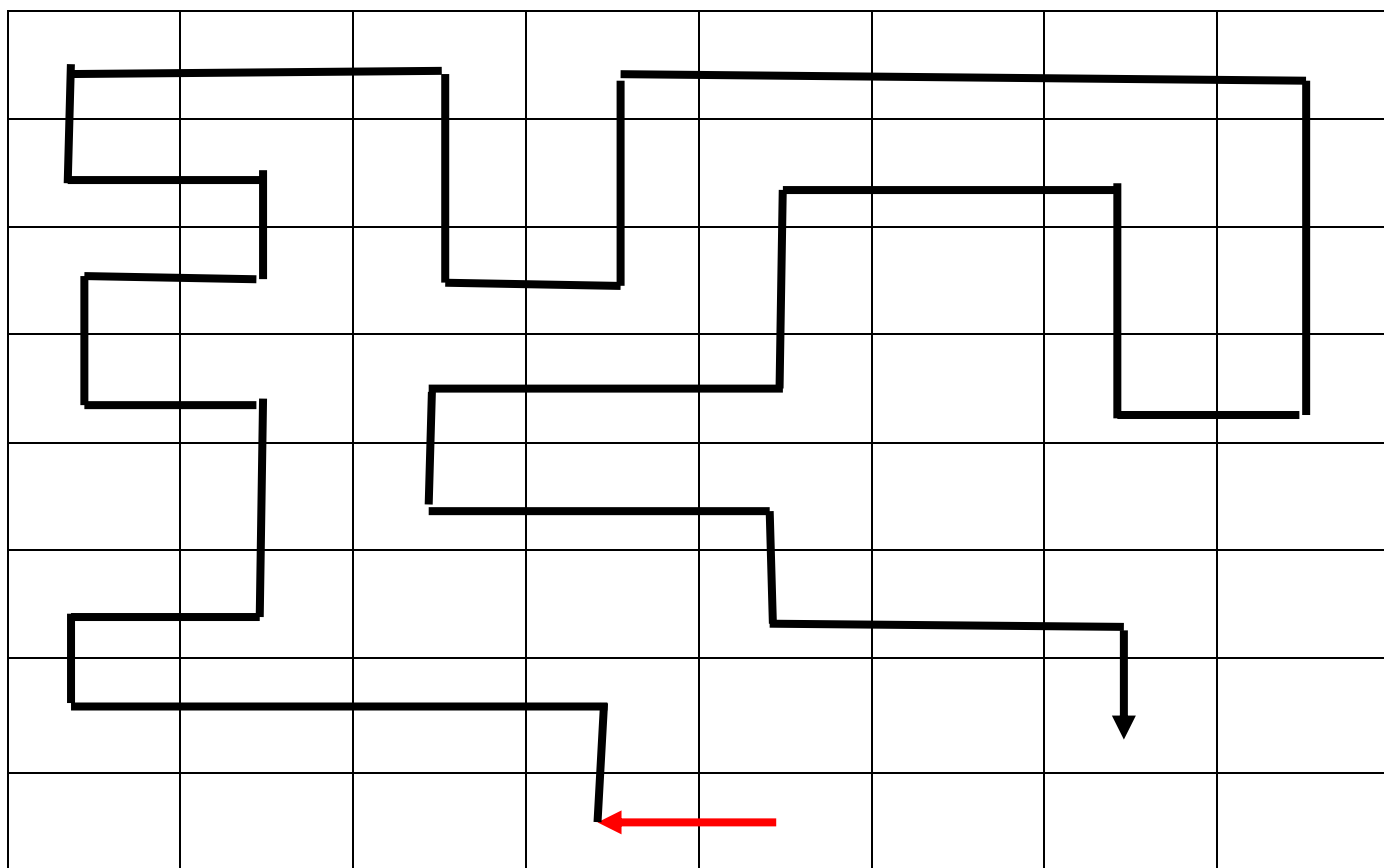
Прізвище, ім'я учня _____

А	П	П	І	Л	К	А	П
О	Р	І	П	Н	Е	Л	Е
Р	А	Р	Е	И	Щ	О	Д
С	Л	Е	Р	Е	П	Я	Н
П	А	П	Е	П	Е	Л	Е
М	Л	Ж	Є	И	Ц	Я	Н
Л	Е	Н	Я	ї	К	Ю	А
Е	П	Е	Р	Е	П	И	Т



Прізвище, ім'я учня _____

А	Ж	И	А	З	А	М	І
М	С	В	М	Е	Ж	А	С
И	В	С	А	Н	С	М	Т
Ж	А	С	В	І	Н	С	Ь
Н	М	А	Ш	І	А	Ж	И
Ю	С	Л	М	С	А	Ж	ї
Н	Е	Ж	А	Г	К	А	Ю
О	З	В	М	С	И	Р	П



Робота над словами



28 карток-пірамід для роботи на уроках читання та української мови.

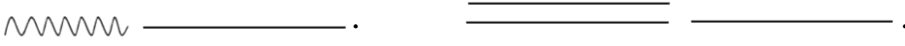
Робота над словами

Слова для дидактичних карток-пірамід майже на всі букви української абетки, крім букв, які вивчаються на перших сторінках букваря (а, о, у, и, і, е, м). Всі картки пронумеровані відповідно до тієї послідовності, в якій розташовані букви на сторінках букваря. Кожна картка-пірамідка починається буквою, далі – склад, потім – слова в наростаючому порядку від трьохбуквених до десяти, одинадцятибуквених. Більшість слів, що записані на картках, взято з лексики букваря.

Ці картки мають широке поле застосування на уроках читання чи української мови. Їх можна використовувати на різних етапах уроку, з різноманітним арсеналом творчих завдань, різними формами роботи.

На уроках читання (букварний період) слова читаються з різною силою голосу, з різною інтонацією, з різним темпом

індивідуально, групою, гуртом, парою учнів. Для прикладу кілька завдань, що пропонуються учням:

1. Прочитати згори донизу слова гуртом в повільному темпі, пришвидшеному темпі, з питальною, розповідною інтонацією.
2. Відшукати двоскладові, трискладові, чотирискладові слова. Поставити до слів питання.
3. Прочитати слова пошепки, визначити, які з них є на сторінці букваря. Відшукати їх і зачитати товаришам. Потім прочитати інші слова.
4. Знайти серед слів найменше, найбільше.
5. Зупинити свій вибір на якомусь одному слові, скласти з ним речення.
6. Ввести деякі слова в словосполучення за схемою

7. Відшукати слова, в яких найбільше голосних, приголосних, з м'якими приголосними.
8. Пояснити значення запропонованих слів.
9. Викласти звукові моделі до слів (на вибір чи запропонованих).
10. Прочитати слова правильно (після відповідної підготовки) з максимальною швидкістю.
11. Вибрати серед записаних слів ті, що підходять до певної звукової моделі.

На уроках української мови можна підібрати завдання іншого змісту:

1. Поділити слова на склади, частини для переносу.
2. Виписати назви предметів, назви ознак, назви дій.
3. Списати слова, починаючи з найкоротшого чи з найдовшого.
4. Записати слова з наголосом на 1 складі, на 2 складі.
5. Прочитати слова назви предметів, утворити спільнокореневі слова – назви ознак.
6. Використовуючи якомога більше слів з картки на дану букву, скласти декілька речень реального змісту, за уявою, жартівливого характеру, небилиці, казкового змісту.
7. Відшукати слова, які тобі важко записати самостійно, не дивлячись на картку. Спробуй запам'ятати їх послідовність та правопис.

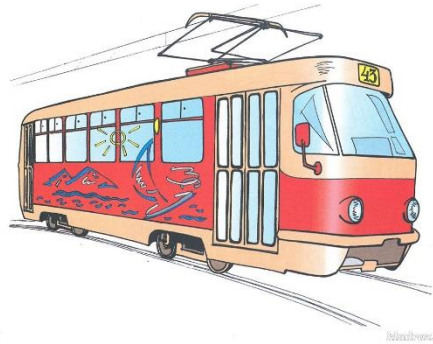
Завдань можна поставити безліч, вони є в арсеналі кожного вчителя свої, неповторні. Перелік даних завдань є орієнтовними і далеко не повними.

Вправи добираються відповідно до підготовленості учнів, очікуваних результатів на уроці.

<p>№1</p> <p>с</p>	<p>№2</p> <p>л</p>
<p>са</p> <p>син №3</p> <p>сіни № 5</p> <p>Вимон</p> <p>Фонісим</p>	<p>лу</p> <p>лис №4</p> <p>ліси</p> <p>Влена</p> <p>рі</p> <p>Млинці</p>
<p>впнечко</p> <p>вдугаяок №1</p> <p>тур</p> <p>васк</p> <p>вдмаїний</p> <p>Видибець</p> <p>Вдовіний</p> <p>Нестор</p> <p>Вікурдза</p> <p>Павлозіт</p> <p>орнамент</p> <p>квітльські</p> <p>твохкають</p> <p>півник</p> <p>терпеливий</p> <p>словник</p> <p>телебачення</p> <p>Василина</p>	<p>рис</p> <p>маслини</p> <p>рана</p> <p>дводяний</p> <p>дросен</p> <p>дрів'янин</p> <p>дропанс</p> <p>двородовитий</p> <p>двортер</p> <p>дворбарджжя</p> <p>перлина</p> <p>Роксолана</p> <p>Кранілина</p> <p>розчесаний</p> <p>рандлорт</p> <p>розлушувати</p> <p>радикутний</p> <p>мурашка</p> <p>шпаківня</p>
<p>в'язальний</p> <p>вшанування № 9</p>	<p>шумовиння</p> <p>штампувати № 10</p>
<p>д</p> <p>ді</p> <p>дно</p> <p>диво</p> <p>відро</p> <p>адреса</p> <p>Данилко</p> <p>дарування</p> <p>велосипед</p> <p>передплата</p> <p>прив'язувати</p>	<p>з</p> <p>зо</p> <p>зір</p> <p>зима</p> <p>звуки</p> <p>Зорина</p> <p>зірвати</p> <p>з'ясувати</p> <p>зростання</p> <p>зобов'язати</p> <p>здивування</p>

№ 11

й
йо
рій
край
майно
крейда
трамвай
Терентій
прикрашай
незграбний
крем'янистий



№ 12

йо
йод
йорж
Йосип
майори
майоран
знайомий
серйозний
Андрійович
Соловійовенко



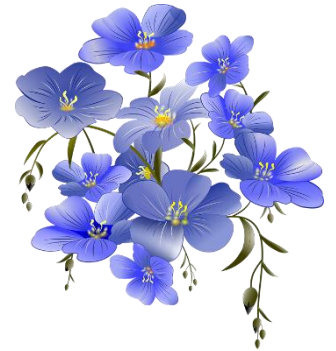
№ 13

ь
зь
пень
Олесь
мальви
жовтень
вересень
сільський
світильник
херсонський



№ 14

ьо
ньо
льон
тьотя
сльоза
польові
бадьорий
синьоокий
Льодовитий
розтьохкався
схвильований



№ 15

дз
дзу
дзень
дзьоб
гедзь
гудзик
дзвінок
дзеркало
дзвінкова
дзюркотіли
дзеленькати



№ 16

я
ня
Зоя
Яків
ягоди
Зоряна
Ярослав
безлісся
мишенятко
пташенятко
якнайшвидше



№ 17

ї
в'ї
мої
змії
ручаї
солов'ї
Україна
конвалії
київський
українська
Миколаївська

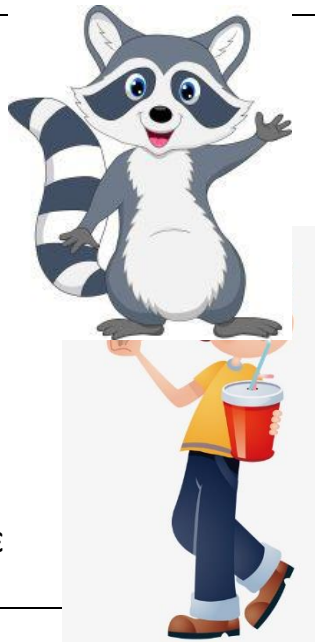


№ 18

ю
тю
люк
Юрій
літаю
юність
зеленію
тюльпани
людяність
ілюстрація
дюралюміній



№ 19	№ 20
<p>є</p> <p>не</p> <p>єва</p> <p>єнот</p> <p>єтає</p> <p>єнне</p> <p>євдоким</p> <p>євертає</p> <p>єризавета</p> <p>єлінається</p> <p>єдфальтус</p> <p>єбов'язок</p>	<p>б</p> <p>бо</p> <p>бук</p> <p>брат</p> <p>ж</p> <p>буква</p> <p>жі</p> <p>біліти</p> <p>жук</p> <p>білизна</p> <p>жарт</p> <p>бавовник</p> <p>діжка</p> <p>баскетбол</p> <p>жаліти</p> <p>бібліотека</p> <p>жоржина</p> <p>байдикувати</p> <p>журитися</p>
<p>дерев'яний</p> <p>пом'якшений</p> <p>Лук'янівський</p>	<p>журавлята</p> <p>закружляти</p> <p>жертвувати</p> <p>жовтогарячий</p>



№ 23

дж
Джо
джем
сиджу
джміль
бджоли
джерело
джмелиний
джерельний



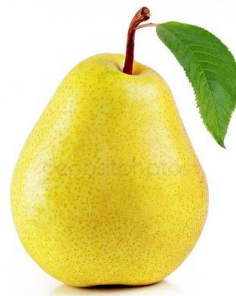
№ 24

цю
цар
цирк
цегла
місяць
цитрина
цимбали
студениця
круглолиці
цвірінькати



№ 25

г
гу
гра
Гнат
груша
гіркий
гірчиця
горобина
голуб'ятко
гальмувати
гімназійний



№ 26

ч
ча
чиж
чути
чайок
черв'як
чорніти
Чернівці
пробачити
співаночки
чергування



№ 27

х
 ха
 мох
 сміх
 хміль
 ховрах
 хокеїст
 хлібинка
 холодочок
 хризантема
 хвилюватися



№ 28

г
 гу
 гава
 гвалт
 дзиґар
 газдиня
 галамаґа
 гречність
 гелґотання
 ґринджолята








Словникові







С О А
 Л В

Запиши словникові слова, поділивши їх на склади. Знайди наголошений склад.

Прізвище, ім'я учня _____

Назви правильно предмет. По перших літерах слів визнач словникові слова.

			И		
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>

					
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>

Запиши словникові слова, поділивши їх на склади. Знайди наголошений склад.

Прізвище, ім'я учня _____

Назви правильно предмет. По перших літерах слів визнач словникові слова.

				
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>





				
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>






--	--	--	--	--	--

Запиши словникові слова, поділивши їх на склади. Знайди наголошений склад.

Прізвище, ім'я учня _____

Назви правильно предмет. По перших літерах слів визнач словникові слова.








	И		И		








					Ь

Запиши словникові слова, поділивши їх на склади. Знайди наголошений склад.

Прізвище, ім'я учня _____

Назви правильно предмет. По перших літерах слів визнач словникові слова.

						И	







						И	






--	--	--	--	--	--	--	--

Запиши словникові слова, поділивши їх на склади. Знайди наголошений склад.

Прізвище, ім'я учня _____

Назви правильно предмет. По перших літерах слів визнач словникові слова.






	И					
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>





		И				Ь
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>

Запиши словникові слова, поділивши їх на склади. Знайди наголошений склад.

Прізвище, ім'я учня _____

Назви правильно предмет. По перших літерах слів визнач словникові слова.

				
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>

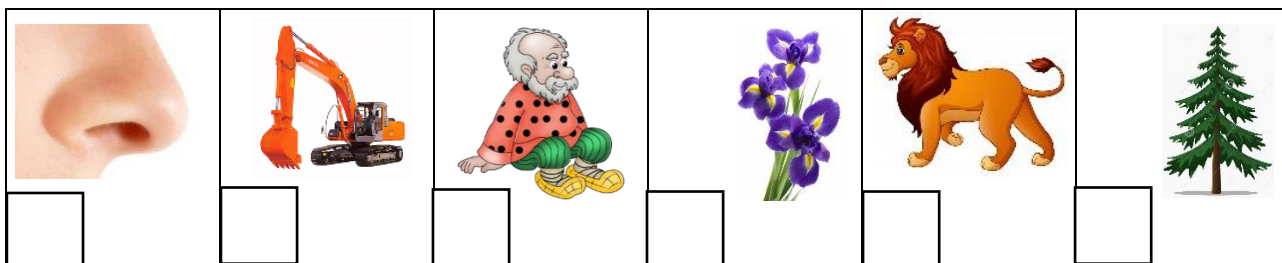
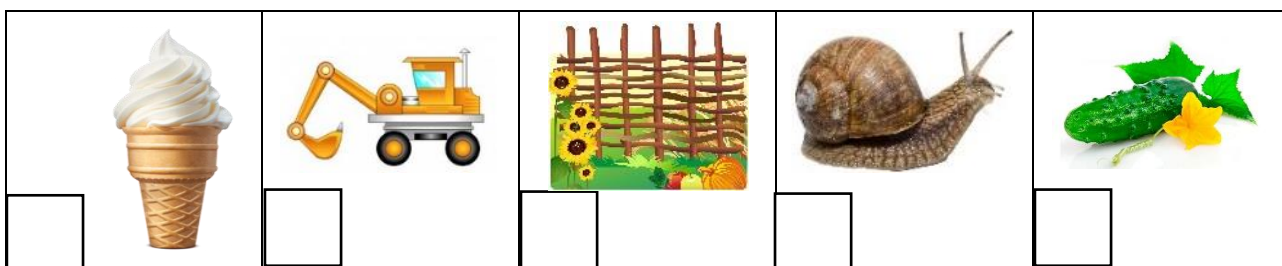
				Ь
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>

--	--	--	--	--

Запиши словникові слова, поділивши їх на склади. Знайди наголошений склад.

Прізвище, ім'я учня _____

Назви правильно предмет. По перших літерах слів визнач словникові слова.



Запиши словникові слова, поділивши їх на склади. Знайди наголошений склад.

Висновки

У народі кажуть: "Де гра, там і радість!». Мої учні іноді можуть так захопитися грою, що їх навіть заспокоїти важко. Те, що в звичайній, не ігровій ситуації для дитини нудне, неприємне і втомливе, у грі, завдяки її емоційній привабливості, долається успішно й легко. Розумно організована гра є дійовим методом формування таких рис особистості, як дисциплінованість, кмітливість, сміливість, витривалість, винахідливість, спритність, рішучість, наполегливість,

організованість, стриманість. Крім того, гра вчить напружувати зусилля, керувати собою, бути точним, додержувати правил поведінки, діяти в колективі. Ігри, що відображають працю дорослих, сприяють трудовому вихованню учнів. Переоцінити значення гри в житті важко. А уявити дитинство без гри неможливо

Я впевнена, що в початкових класах тільки гра дає змогу легко привернути увагу і тривалий час підтримувати в моїх учнів інтерес до важливих і складних предметів, властивостей і явищ, на яких у звичайних умовах зосередити увагу всіх учнів не завжди вдається. Ігри в школі – перш за все дидактичні, повинні приковувати нестійку увагу дітей до матеріалу уроку, давати нові знання, заставити їх напружено мислити.

«Що посієш, те й пожнеш» – заповідає стародавня мудрість. Отже, які якості матимуть сьогодні діти, такі матиме і майбутній світ, в якому жити всім нам.

Спостереження показують що учні, які були не дуже охочі до серйозного і систематичного тренування і які протестували проти вимоги «прочитай сторінку», змогли подолати труднощі читання саме через гру. Хочу застерегти учителів від надмірного захоплення грою у навчанні дітей, оскільки гра не є універсальним методом навчання молодших школярів. Потрібно привчати дітей виконувати завдання і в звичайній формі, показувати їм, що навчання – це не лише гра, а й серйозна, важка праця. Питання раціонального, виправданого застосування гри у навчальному процесі першокласників певний час було предметом найширших досліджень сучасних педагогів. Так, у працях Н.Бібік, Н.Підгорної, Н.Скрипченко відзначалось, що місце гри в навчальному процесі змінюється: чим менше розвинений вольовий компонент діяльності у дітей, тим частіше використовуються ігрові форми. Доцільність використання гри на тих чи інших етапах уроку залежить також і від рівня знань, умінь і навичок учнів та від складності дидактичних завдань, які стоять перед ними. Гра допомагає учням, коли важко, коли є необхідність створити додатковий емоційний фон навчання, опосередковано впливати на хід і результати їхньої діяльності.

Я бачу, що з такого підходу мої учні повніше розкриваються, починають працювати творчо, фантазувати, образно мислити, робити висновки. Урок стає цікавим. У цьому і є на мою думку родзинка мого уроку!

Література

1. Бутрім В. Л. Казка вчить. Збірник нестандартних дидактичних матеріалів з основних дисциплін. 1-4 класи – Х. Вид. група "Основа", 2006. – 128с.
2. Інтелектуальні ігри в початковій школі// Упоряд. Ю. Є. Багдакова. – Х.: Вид. група "Основа", 2006. – 192с.
3. Павленко Л. Г. Сучасний урок в початковій школі. 68 уроків з розвитку зв'язного мовлення у 1-4 класах. – Х.: Вид. група "Основа", 2005. – Ч. 1, 2 – 112с.

4. Додусенко Н. О., Нетужилова І. В. Проектна діяльність у початковій школі. – Х.: Вид. група "Основа", 2010. – 223с.
5. Інтерактивні методи навчання в практиці роботи початкової школи / Упорядн. Стебна О. В., Соценко А. О. – Х.: "Шкіл. Світ". -176с.
6. Пометун О. І. та ін. счасний. Інтерактивні технології навчання:Наук. -метод. посібн. /За ред. О. І. Пометун. – К.: Видавництво А. С. К., 2004. -192с.
7. Лупінович С. М. Навчаємося залюбки! Формування мотивації до навчання в учнів молодших класів. – Х. Вид. група "Основа", 2009. - 107с.
8. Нестандартні уроки в початковій школі/ Упоряд. О. Кондрятюк. – К.: Вид. "Шкіл. світ": Вид. Л. Галіцина, 2006. – 128с.
9. Бутрім В. Л. Інтерактивні дидактичні ігри в початковій школі. - К.: "Шкіл. світ", 2007. - 112с.
10. Сучасний урок української мови в початковій школі (методика і технологія навчання) – Тернопіль: Астон, 2001. -264с.
11. Резніченко Н. І. Українська мова в іграх, казках, подорожах. Розробки нестандартних уроків. 1-4 класи. – Х.: Вид. група "Основа", 2008. -172с.
12. Луцик Д. В., Курдидик С. В. Інтегровані уроки в 3 класі. - Тернопіль: Астон, 2001. - 68с.
13. Бутрім В. Л. веселі задачі у віршах: 1-4 кл. - К.: Вид. дім "Шкіл. світ", 2006. - 112с.
14. Дидактичні та інтелектуальні ігри на уроках читання. 2-4 класи/ Упоряд. Доміна О. Д. - Х.: Вид. група "Основа", 2009. -124с.
15. [http\\confesр.fl.kpi.ua\node\1158](http://confesр.fl.kpi.ua/node/1158) (Роль дидактичної гри у навчальному процесі).