Роєнко Людмила Миколаївна,
кандидат педагогічних наук, доцент кафедри фахових методик та інноваційних технологій у початковій школі Уманський державний педагогічний університет імені Павла Тичини

ДИДАКТИЧНАИ ГРА ЯК ЗАСІБ ФОРМУВАННЯ ЛЕКСИЧНОЇ КОМПЕТЕНЦІЇ УЧНІВ ПОЧАТКОВОЇ ШКОЛИ

// Формування особистості в багатоступеневій системі освіти: досвід, реалії, перспективи : матеріали Міжнародної науково-практичної конференції – Умань. – С. 131-134.

Дидактична гра – це практична групова вправа з вироблення оптимальних рішень, застосування методів і прийомів у штучно створених умовах, що відтворюють реальну обстановку. Під час гри в учня виникає мотив, суть якого полягає в тому, щоб успішно виконати взяту на себе роль. Система дій у грі виступає як мета пізнання і стає безпосереднім змістом свідомості школяра. Гра є вагомим стимулом до оволодіння мовою, адже коли дитина виконує завдання із захопленням, вона не зазнає перевантаження навіть при затраті на виконання завдань досить значного часу. Ігри, які використовуються на уроках української мови в органічному поєднанні, розвивають не лише мовлення. Вони допомагають розвитку пам'яті, уваги, кмітливості, вміння класифікувати предмети, порівнювати їх, узагальнювати, диференціювати. Органічне поєднання гри та навчання сприяє також всебічному розвиткові, формуванню інтересу до знань.

У сучасній педагогічній літературі існує безліч теорій класифікацій ігор, і в кожній пропонуються ті критерії, які відповідають загальній концепції. До того ж, різноманіття типів, видів, форм ігор неминуче, оскільки невичерпне різноманіття ситуацій, які пропонує життя.Сучасна педагогіка найчастіше послуговується класифікаціями О.С. Газмана, М.В. Кларіна, Н.В. Кудикіної,

Д.В. Менджерецької, О.Я. Савченко, Н.В. Седж, Г.К. Селевка.

Дидактичні ігри, які використовуються на уроках мови в початковій школі, мають свою специфіку і належать до *лінгвістичних ігор*. У методиці мови, як і в інших галузях педагогіки, наявні різні класифікації лінгвістичних ігор. Так, Л.І.Гамалій пропонує розрізняти такі лінгвістичні ігри: за місцем виконання: рухомі/нерухомі; за формою виконання: усні/письмові; за кількістю учасників: індивідуальні/колективні. Досить цікавою є класифікація лінгвістичних ігор Г.Р.Передрій, яка окремо виділяє мовні конкурси.

Ми спиратимемося на класифікацію, яку запропонував Баєв П.М.[1], де ігри розподілені за розділами лінгвістики; при цьому в кожному з них є ігри, що допомагають відпрацьовувати комунікативний аспект. За цією класифікацією лінгвістичні ігри поділяються на такі групи: *фонетичні, графічні, лексичні, граматичні*, *синтаксичні*, *ігри для розвитку зв'язного мовлення*. Зрозуміло, що всі вони взаємозв'язані між собою.

Фонетичні ігри використовуються для ознайомлення та закріплення знань про звуки мови, виділення слів з конкретним звуком з низки інших, складання схем звукової структури слів.

Графічні ігри – спрямовані на графічне зображення літер, складання і читання складів, слів і речень.

Синтаксичні ігри – закріплюють уміння будувати речення та словосполучення.

Граматичні ігри мають на меті навчити дітей розпізнавати граматичні категорії частин мови, які вивчаються у початковій школі.

Ігри для розвитку усного мовлення сприяють виробленню вміння чітко, логічно та послідовно викладати свої думки, а також практичному та творчому застосуванню набутих раніше мовленнєвих навичок та розвиткові комунікабельності. До таких ігор належать рольові, драматичні ігри, ігри-театралізації.

Лексичні ігри сприяють збагаченню й уточненню активного словникового запасу дітей, формуванню лексичної компетенції. Саме завдяки лексичним

іграм учні мають змогу у доступній формі опанувати найпоширенішими поняттями лексикології, розвивати усне мовлення, формувати елементарні аналітико-синтетичні вміння у роботі над текстом, реченням, словом.

Оскільки лексичні уявлення і поняття формуються уже в період навчання грамоти, то всі словникові вправи варто виконувати переважно в ігровій формі.

Цінним для лінгвістичного розвитку школярів є складання різних видів *словесних головоломок*. На відміну від різних словесних ігор, головоломки призначені для індивідуального розгадування. Такі ігри збагачують словниковий запас дітей, розширюють кругозір, розвивають лінгвістичні здібності, вміння активізувати лексичний запас. У головоломках прийнято загадувати не будь-які слова, а іменники у формі називного відмінка. Ігри-головоломки бувають таких типів:

Анаграма − це перестановка літер у вихідному слові, що приводить до утворення нового слова, наприклад: сорт − торс − трос, салат − атлас, клоун − кулон, сосна – насос, сукно – конус, бузок − козуб.

Логогриф − різновид загадки, в якій задумане слово відгадується через перестановку, додавання або вилучення з нього звуків, букв чи складів.

Метаграма – це загадка, в якій задані слова відгадуються за ознаками, сформульованими в короткому римованому тексті, причому в умові такого завдання обов’язково вказуються букви, зміна яких змінює зміст слова.

Ребус – це загадка, в якій слово чи речення зашифровані з допомогою малюнків, букв чи знаків.

Шарада – один з найпопулярніших видів словесних головоломок, суть якої полягає в тому, що задумане слово ділиться на декілька частин (склади), які в свою чергу, складають окреме слово. Поняття складу в шарадах не співпадає з поняттям складу в фонетиці. Склад в шаради лише в окремому випадку може бути фонетичним складом, але може складатися і з декількох фонетичних складів, або взагалі не містити голосних. Особливо шарада ефективна під час вивчення фонетики, графіки, морфеміки і словотвору. На відміну від інших видів словесних головоломок, в шарадах виділені частини

слова не обов’язково повинні бути іменниками, це можуть бути будь-які частини мови. Шаради прийнято загадувати у віршованій формі, хоча ця вимога і не обов’язкова.

Чайнворд − це загадка-головоломка, яка передбачає відгадування за лексичним значенням слів, у яких остання літера попереднього слова є першою наступного

Кросворд − задача-головоломка для розгадування слів, є фігурою, яка розбита на квадрати, які треба заповнити буквами, щоб по вертикалі і горизонталі вийшла низка слів.

Ігри на уроках української мови не як самоціль, не заради розваги, вони є важливим засобом навчання і виховання. Тому, організовуючи гру, вчитель повинен враховувати вік дітей, рівень знань учнів з даного матеріалу, цікавість і зрозумілість умов гри.

Добираючи гру до конкретного уроку, учителю потрібно керуватися змістом програми та враховувати принципи побудови системи дидактичних ігор: методичний, психологічний, суспільно-моральний.

На уроці доцільно використовувати такі дидактичні ігри, організація яких не потребує багато часу на приготування обладнання, запам’ятовування громіздких правил. Перевагу необхідно надавати тим іграм, які передбачають участь у них більшості дітей класу, швидку відповідь, зосередження довільної уваги.

Дидактичні ігри на уроках української мови можна використовувати для ознайомлення дітей з новим матеріалом та для його 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.

Література

1. Баев П.М. Играем на уроках русского языка: Пособие для преподавателей зарубежных школ / П. М. Баев . – М. : Русский язык-Медиа, 1989 . – 87 с.

2. Воробйова С. Дидактична гра в процесі навчання // Рід.школа. –2002. –№ 10. – С.46-48
3. Гамалій А.Т. Ігри та цікаві вправи з української мови для 1 класів. –К.: Рад школа, 1981. – 98 с.