ЛІНГВОДИДАКТИЧНІ ЗАВДАННЯ ТА ІГРИ НА УРОКАХ УКРАЇНСЬКОЇ МОВИ

Анотація до матеріалу

Лінгводидактичні технології сприяють розвитку мовної компетенції школярів. Завдання та ігри зацікавлюють процесом навчання мови та демонструють багатство, мелодійність і красу рідної мови.

Мовні завдання для уроків мови у 5 класі

*Фонетика. Орфоепія. Графіка. Орфографія.*

«Змійка»

Кожний член групи по черзі виходить до дошки, записує по одному словниковому слову і підкреслює орфограму в ньому. Записи можна робити не тільки на дошці, а й на аркуші паперу. Тоді учень, який записав слово, передає папір однокласникові.

«Така цікава буква».

Школярі пригадують і записують якомога більше слів, до складу яких входять дві однакові букви.

***Зразок.***

*Загадка, парасолька,*

*Україна, українська.*

*Годинник, корисний.*

*Лелека, посередині тощо.*

«Завдання - жарти»

1.Змінивши приголосний звук на інший, перетворіть свійську тварину, що відзначається впертістю, на птаха.

2.3мінивши один голосний звук на інший, перетворіть дику тварину-ссавця на птаха.

З.Перегрупувавши звуки, перетворіть невеликий ліс на птаха.

**« Слова- перевертні»**

Перегрупувавши голосні і приголосні звуки, утворіть нові слова від таких слів: рис, літо, пілот, *рампа, ікра, ручка, городи.*

« Я бачу слово»

Учням пропонуються картинки з малюнками. Завдання учнів — записати слова, що називають зображене. Додатково можна запропонувати поставити наголоси в записаних словах, пояснити їх значення чи орфограми.

**« Подаруй мені слово»**

' Учням пропонується скласти ланцюжок слів до певних понять: 1) логічний; 2) образний.

**« Єдинопочаток»**

Робота в малих групах. Учні складають тексти, в яких всі" слова починаються з однієї літери.

Могутня сила людської мови! Якими ж мають бути наші слова, щоб життя кожного зігріти їх теплими промінцями? Виберіть із запропонованого тексту

«Запитання в подарунок»

Учням пропонується запитати у *когось* із однокласників щось за темою уроку.

’’Сходинки»

До поданого слова учні добирають кілька інших так, щоб кінцевий звук попереднього став початком наступного й утворився своєрідний словесний ланцю­жок, наприклад: *школа - альбом - метро - олівець -цирк - кишеня - яблуко - озеро...* Час гри обумовлюється.

«Чарівні рядочки»

Об'єднати поняття, щоб «допомогти» уявному казковому персонажу - перейти через річку.

|  |  |
| --- | --- |
| чесний | подовження |
| боротьба | вживання апострофа |
| навмання | подвоєння |
| бур’ян | уподібнення |
| осінній | С прощення |

« Хто швидше?»

Учитель швидко читає слова. Учні за обмежений час записують ті, які вдалось запам’ятати.

*Серпанок, веселка, ясир, небокрай, берегиня, марево, вір­ність, водограй, сніговій, подаяння, сумління, суцвіття.*

«Я знаю»

Під час словникового диктанту учні записують слова у три колонки: 3) знаю; 2) не знаю; 3) вагаюсь.

ЛЕКСИКА. ФРАЗЕОЛОГІЯ. БУДОВА СЛОВА.

«Проклади місток»

Скласти з окремих складів синоніми і доповнити ними синонімічні ряди.

Хур ни ви віт у бор ган ре лон

Ця то ря на вій ра вій цик бу

(Хуртовина, ураган, циклон, буревій, борвій, вітряниця)

«Шукачі пригод»

До запропонованих понять дібрати такі синоніми або асоціативні слова, які належать до пасивної лексики (історизми або архаїзми).

«Похвалімось»

Завдання учням: скласти словничок (антонімів, синонімів, тематичні, логічні тощо).

Цікаво, що не тільки влучні мовні звороти, але й принаймні два прізвища, що починаються однаковими літерами.

Відповідь. У сучасному українському алфавіті 33 букви. Якщо врахувати, що прізвища не починаються на г, ь, и, то можна стверджувати, що у класі є принаймні два прізвища, що починаються однаковими буквами.

«Про населення країни Морфології».

Завітаймо до загадкової країни Морфології. Уявіть, що ви підрахували у художньому невеликому тексті всі слова. Яких частин мови буде найбільше?

Відповідь. Сполучників і, а, прийменників в, па, з, частки не.

Гра «Будуємо вислів».

Люди розуміють сказане не тільки за допомогою певної кількості слів, але й завдяки суворо впорядкованому їх розташуванню. Як тільки послідов­ність порушується — речення перетворюється на перелік слів.

• Протягом ЗО секунд (без запису) відновити у реченнях порядок слів.

«Електроніка», не, телевізор, більше, двох, масою, кілограмів.

*Пекти раки —*

*Прикусити язика —*

*Замилювати очі —*

*Як риба у воді —*

*Тридев'ять земель —*

*Зарубати на носі —*

*Кров з молоком —*

*Пускати півня —*

*Довідка:* підпалювати, добре, здоровий, запам'ятати, замовкнути, червоніти, обманювати, далеко.

’’Збирачі скарбів”

Учні складають словничок із якнайбільшої кількості визначених компонентів (антонімів, синонімів, слів певних тематичних груп, лексико-граматичних класів тощо).

’’Подаруй мені слово"

До поданого слова учням треба дібрати *якнайбільшу* кількість синонімів.

’’Пошукова робота»

Учні мають дібрати якнайбільшу кількість епітетів до запропонованих слів.

Мова, слово, пісня, Україна, мрія, думка, віра, правда, до­бро, радість, щастя, любов, надія.

’’Заговори, щоб я тебе побачив”

Учні обмінюються думками, мріями, побажаннями, враженнями - на певну тему. Завдання можна викону­вати з використанням методу "Незакінчене речення".

« Пограємось у слова»

Протягом обумовленого часу учні повинні скласти із запропонованими омонімами якнайбільше речень.

’’Асоціації”

Учитель диктує слова, учні добирають до них слова- асоціації.

Село, літо, хліб, канікули, мелодія, квітка, клас, сонце, сад, хмарина, соловейко, дівчина.

 Завдання «Поклич абетку на допомогу».

Для розв'язання цього завдання необхідно мислити логічно, переконливо обґрунтовувати свою відповідь. •

У класі 38 учнів. Доведіть, що у списку цього класу *^.непереможність, бібліотека, гідроелектростанція*

Аби лиш не ставали ми в позицію отого безтурботного хлопчика з дитячого вірша Маяковського: «Хай мене навчать». Повірте, найкращий професор і наймудріша книга здатні нам дати рівно стільки знань, скільки ми схочемо від них узяти, — і не більше. Вслухайтеся в саме це слово: вчитися, себто вчити себе!

Коли хочете знати, то в цьому є найвища насолода: вчитися не заради оцінок, а просто так, тому що цікаво. Вчитися свідомо, повсякчасно і щиро у людей, які поруч, у розумної книги. Жити, настроївши душу і розум на хвилю пізнання світу.

*Ю. І. Мальований*

*Питання до тексту:*

1. кому цікаво жити і чому?
2. що цінуємо більше: легкодоступне чи навпаки?
3. чому не всі однаково вчаться?
4. що значить вчитися?
5. у кого, *як* треба навчатися?

«Подумай»

Утворити дієслова, використовуючи префікси і суфікси, вказати спосіб творення:

*Ви', пере , на, воз,а-ти,*

*я-ти,ну-mu, ся, від ся,*

*по ува-ти, роз \_ ся.*

«Будівничі»

Скласти слова з певною значущою частинкою (напри­клад, з префіксом *роз-,* суфіксом *-н-* тощо)

ЛІНГВОДИДАКТИЧНІ ІГРИ

**Гру «Буква до букви»** проводять, використовуючи картки літер. Грають парами. За допомогою лічилочки вибирають учня, який буде починати гру: класти на парту на свій розсуд картку з написаною на ній буквою. Другий учень додає ще одну картку так, щоб вийшло слово. Настає черга першого учня. Він може прикладати свою картку з лівої, правої сторін або взагалі вставляти картку між картками, що вже лежать на парті. Таким чином, гравці по черзі додають одну картку, намагаючись скласти словникове слово. Виграє школяр, який першим побудує слово. Якщо гра проводиться декілька разів, бали (які нараховуються за кількістю карток у побудованому словниковому слові) записують на окремому папері. У такому разі виграє той, хто набере найбільшу кількість балів.

**«Словограй» —** гра, яка має на меті розвиток орфографічної пильності дітей. Учитель готує декілька наборів карток, які складає у конверти. На картках написані словникові слова. Деякі слова навмисно написані неправильно. Діти працюють у малих групах. Серед запропонованих учителем карток, школярі вибирають тільки ті, на яких словникові слова записані правильно. Один із членів групи називає слова, які вибрано, та пояснює контрольні моменти в них. Завдання дітям: помітити наявні орфографічні помилки й піднести відповідну сигнальну картку. Якщо слово записане правильно — чорного кольору, з помилкою — червоного. Учень, що підніс сигнальну картку першим, має право першим відповідати. Для самостійної роботи пропонуємо такі варіанти гри:

1. Словникові слова записані на дошці. Школяреві треба переписати їх у зошит правильно (без помилок) та підкреслити олівцем контрольні моменти. 2.Словникові слова надруковані на контрольному листі. Дитина повинна виправити наявні орфографічні помилки.

***Матеріал для гри.***

1. Корисний, Украйна, ґудзик, олівец, цукор. (Корисний, Україна, ґудзик, олівець, цукор).
2. Українска, цукерка, якор, в літку, бобуся.

(Українська, цукерка, якір, влітку, бабуся).

1. Порасолька, папір, годиник, лилека, бджола. (Парасолька, папір, годинник, лелека, бджола).

ЗАМІНІТЬ ЗВУК

(гра)

Учасники гри одержують по одній картці із записаними на ній двома словами (усього виготовляється 4-5 варіантів таких карток).

Протягом певного часу (3-5 хв.) учні добирають і за­писують якнайбільше слів, що відрізняються від пода­ного на картці лише першим звуком (наприклад: *мити — шити, лити, пити, вити, бити, рити* і т.д.).

Через 3-5 хв. ведучий називає слово, що було в картці, а учасники гри — кількість дібраних слів (а пізніше й самі слова).

Кожному учасникові гри записується стільки очок, скільки він дібрав слів. Тому, хто записав найбільше слів на певний варіант, зараховується додатково два очки.

Потім роздають картки з іншими словами. Виграє той, хто після другого туру матиме найбільше очок.

Слова *для карток:*

1. *. Саша (Паша, Даша, Маша, каша, наша, ваша...).*
2. *.Мила (сила, вила, шила, рила, жила, била, нила...).*
3. *.Мак (рак, так,лак, бак, гак, Жак.ДЛ. Майка (лайка, байка, чайка, сайка, гайка...). 5. Лук (бук, гук, жук,*

УТВОРІТЬ НОВЕ СЛОВО
(гра)

Ведучий називає або записує на дошці слово. Учасники гри додаючи або віднімаючи на початку чи в кінці слово один звук (голосний або приголосний), утворюють слово з новим значенням. Виграє той, хто першим назве слово.

***Слова для гри:***

*Лук, линок, буря, міх, буква, їжа, база, пар, суд, кобза, лин, мак, лан, лак, резина. 2. Тире, коса, баштан, вживати ,горе, окомір, опора, хорт, дзвін, отара, курок.*

ВІДГАДАЙТЕ

(гра)

Ведучий бере картку з написаним на ній словом (наприклад, рік) і пропонує учасникам гри відгадати його. Він указує на те , зі скількох звуків складається слово, як воно звучить, якщо змінити перший звук *(сік)* і другий звук *(рак).* Виграє той, хто першим відгадає слово

Матеріал для гри :

Рука (мука , ріка) , лад (сад , лід) , день (пень , дань) , соло (коло , сало), мир (вир , мур), воля (Валя) і т.д.

ЧИЄ СЛОВО ДОВШЕ?

(гра)

Учасники гри по черзі називають слова. Кожне наступне слово повинно починатися на той же звук, що й попереднє, але мати на один звук більше. Наприклад: голосний *а {й, ар, ара, арка, аванс, ангіна, алгебра, ар­гументи, авторитет, асортимент* і т.д.), приголосний *в (в, ви, віл, ваза, вітка, ворона, водопад, вовкодав, водокачка, водопровід, відповідний, відмежований* і т.д.). Виграє той, хто назве найдовше слово, що почи­нається на той або інший звук.

ВПИШІТЬ СЛОВА

Впишіть у квадрати слова, що складаються з чотирьох звуків, так, щоб їх можна було прочитати у вер­тикальному і горизонтальному напрямках.

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |

БУДУЄМО ВИСЛІВ

(гра)

Протягом ЗОс. відновити у реченнях порядок слів.

І.Зі, моря, правда, дна, вирине.

2. А, мовчить, бочка, гучить, порожня, повна.

ЗАПИШІТЬ В АЛФАВІТНОМУ ПОРЯДКУ

(гра-естафета)

Учасники гри поділені на 2-3 однакові за складом групи. Кожна група має картку із записаними на ній словами й аркуш паперу. Члени кожної групи передають один одному аркуш паперу і картку та виписують з неї по одному слову, ставлячи слова в алфавітному порядку. Перемагає та група, яка першою виконає завдання.

*Слова для гри:*

*Тінь, яблуко, виноград, юннат, бригада, прапор, фаза, арка, цемент, гараж, шершень, наука, домна, робітник, учитель, сокіл, етажерка, жовтень, єдність, їжак, клас, орден, йод, зима, хлопець, чавун, медаль, людина, історія, щоденник.*

**ЧИ ЗНАЄТЕ ВИ АЛФАВІТ ?**

(гра)

Ведучий по черзі підходить до учасників гри і називає ту чи іншу букву. Учень, біля якого зупинився ведучий, продовжує алфавіт. Той, хто продовжує алфавіт правильно, стає ведучим. Учень, який не зумів в' алфавітному *порядку назвати* букви, виходить із гри. Перемагає учасник, який жодного разу не помилився. Гру можна ускладнити, пропонуючи називати букви алфавіту у зворотному порядку (наприклад: *и — зе, же, є, є* і т. д.).

ХТО ШВИДШЕ ?

(гра)

Учасники гри записують до зошитів самостійно дібрані слова так, щоб другі або треті букви в них йшли в алфавітному порядку (наприклад: *палац, зброя, автомобіль* і т.д.). Гру можна ускладнити, називаючи букви врозбивку (наприклад: *же —ужиток, азарт).* Виграє учень, який першим запише слова

ХТО БІЛЬШЕ ?

Ведучий називає звук. Учасники гри повинні за певний час

(3 хв) записати якнайбільше слів, до складу яких входить цей звук. Для гри використовуються

звуки [н'], [л'], [йе], [й], [ц'], [дз'], [дж], [ф] та ін. (напр.: *дз — дзвін, дзиґа, дзеркало* і т.д.)

Переможцем виходить *той, хто дібрав найбільше* слів із пропонованим звуком.

Можливий і такий варіант гри: учасники повинні записати за певний час якнайбільше слів, що почина­ються трьома приголосними *(страх, справа, вправа, втрата* і т. ін.).

СКІЛЬКИ ЗВУКІВ?

(гра)

Кожному учасникові гри наперед зараховують п'ять очок. Ведучий зачитує слова, учні записують їх у . три колонки: 1) слова, у яких звуків більше, ніж букв; 2) слова, у яких букв більше, ніж звуків; 3) слова, що мають однакову кількість букв і звуків. Потім учасники гри міняються зошитами і перевіряють записи. За кожну помилку знімається одне очко. Перемагає той, у кого після останнього туру залишиться найбільше очок. *Слова для* ***гри:***

*Ім'я, її, джміль, їсть, люди, льон, ґедзь, п'ять, льох, армія, з'єднання, юний, б'ють*

***ХТО УВАЖНИЙ ?***

(гра)

Назвіть словосполучення вжиті в переносному значенні.

Ліс дрімає, дитина дрімає, зима ридає ;

* дощ плаче, море сміється, літо пролетіло;
* крилатий птах, крилатий вислів, крилата людина. Перемагає той гравець, який упорається швидше за всіх.

***МИТТЄВА ВІДМІННІСТЬ***

*(гра)*

Передайте одним словом якнайбільше фразеологічних зворотів.

1. .Кури не клюють.
2. Ведмідь на вухо наступив.
3. Вітер у голові.
4. Сім п’ятниць на тиждень.
5. З відкритим серцем.

ЛАНЦЮЖОК

(гра)

Ведучий називає слово. Учасники гри повинні протягом певного часу (2-3 хв.) записати якомога більше слів так, щоб кожне наступне слово починалося двома звуками попереднього *(вітчизна — надія — ялина — намет — етажерка — карабін — інженер — ерудиція — явір* і т. ін.). Виграє той, хто за цей час правильно напише найбільше таких слів.

ГРА - ПОШУК «А ДЕ Ж МОЯ ПАРА?»

Відшукайте потрібні іменники першої колонки, щоб утворилися фразеологізми:

|  |  |
| --- | --- |
| ахілесова | носа |
| кліпати | голівонька |
| богатирський | слід |
| задирати | очима |
| буйна | сон |
| вигравати  | шлях |
| гарячий | вік |
| життєвий | п ’ята |
| золотий | час |