

org.ua/chyzh/chy30.htm (дата запиту : 5.17.2016). – Назва з екрана.

21. Шапошникова І. В. Лінгвостилістика творення образу України в українській поезії другої половини ХХ століття : автореф. дис. ... канд. філол. наук : спец. 10.02.01 «Українська мова» / І. В. Шапошникова. – Запоріжжя, 1999. – 16 с.

Список художніх джерел

1. Малкович І. Все поруч. Вибрані вірші, переклади, есеї, інтерв'ю / Іван Малкович. – К. : А-БА-БА-ГА-ЛА-МА-ГА, 2010. – 336 с.

2. Малкович І. Подорожник. Вибрані вірші / Іван Малкович. – К. : А-БА-БА-ГА-ЛА-МА-ГА, 2013. – 240 с.

Yuliya Brailko

TOPONYMS AS MARKERS OF DEFINING FEATURES OF IVAN MALKOVICH'S POETIC IDIOSTYLE

The material for the research has become Ukrainian modernist poetry of Ivan Malkovych, which tends to experimentation, mostly filled with complex metaphorical constructs and associations, contextual polysemy of words. The author's particular usage of semantic potential of topolexem has been found in the article, it has been established that the majority of them are involved in

creating the image of Ukraine. The semantic potential of onym is implemented in appropriate toponym semas (including spatial parallels Ukraine – exile, Ukraine – Europe) and national cultural (Ukraine – mother, Ukraine – people). Intertextual and simultaneously the author's actual understanding of Ukraine is in need of heavenly protection. A significant place in poetry of Malkovych belongs to the image of his small Motherland, marked by toponyms Birch, Oak, Kryvorivnya, Ivano-Frankivsk, Precarpathians, Carpathians, Chornohora. There are not many toponyms denoting non-Ukrainian geographic features in the poetry Ivan Malkovych. Typically, their nominative value is overshadowed and background semas become central 1) near 2) medial periphery. Carried out research leads to the conclusion that toponimikon is a kind of prism through which expressive features of poet Ivan Malkovych's idiosyle are traced – deep national attitude, and mythology intertextuality. In many cases, the toponyms are means of artistic text encoding, the understanding of which requires extensive encyclopedic knowledge from a reader.

Key words: toponym, horonym, hydronym, oykonim, semantics, sema, intertextuality.

Надійшла до редакції 16.02.2017 р.

УДК 37.016.091.33:81.161.2

Наталія Котух

ІНТЕЛЕКТУАЛЬНІ ІГРИ НА УРОКАХ УКРАЇНСЬКОЇ МОВИ

У статті схарактеризовано сутність, значення, можливості, діапазон, структуру, специфіку інтелектуальної гри, висвітлено особливості організації навчальної ігрової діяльності на уроках української мови.

Сучасна психолого-педагогічна наука визнає гру важливою формою життєдіяльності, що охоплює всі періоди життя людини. Гра не є віковою ознакою; протягом життя вона супроводжує кожного, змінюються лише її мотиви, зміст, правила, форми, ступінь серйозності сприйняття та вияву емоцій. Інтелектуальний розвиток учнів неможливо уявити без мотиваційної сили гри через її дотичність до найцікавіших реалій життя, актуальних подій, глибинні зв'язки з найважливішими галузями людської діяльності: культурою, наукою, мистецтвом. Таку систему зв'язків не установити без ігрових технологій навчання, у яких учень активно діє, мислить, будує, комбінує, моделює світ взаємн засобами мови. Гра відтворює світоглядні установки, ідеали, погляди, переконання як результат освоєння дитиною певної сходинок соціального світу тими мовними засобами, якими вона володіє на рівні свого розумового розвитку. Ігрові технології навчання мови ґрунтуються на системному вивченні мовного матеріалу, на знанні

одиниць мови, норм їхнього використання та способів творчої інтерпретації.

Ключові слова: інтелектуальна гра, мовні, мовленнєві, комунікативні ігри, теорія дидактичної гри.

Усе наше життя – це ігровий майданчик, де доводиться постійно грати в ігри: дитячі, спортивні, розважальні, навчальні – різні. Виникнення ігор пов'язують зі своєрідною репетицією трудових процесів та суспільних відносин. Ігрова діяльність дитини як одна з провідних форм становлення й розвитку її особистості давно отримала філософське та психолого-педагогічне обґрунтування. Гру називають простором внутрішньої соціалізації дитини, засобом засвоєння соціальних установок, стверджують, що це особлива форма дитячого життя, вироблена суспільством для управління розвитком дітей. Вагомий внесок у теорію гри зробили відомі психологи і педагоги Б. Г. Ананьєв, Ж. Піаже, С. Л. Рубінштейн, К. Д. Ушинський, П. І. Під-

© Н. Котух, 2017

касистий, В. О. Сухомлинський, Ш. О. Амонашвілі, О. Я. Савченко, І. Д. Бех, Г. С. Костюк, О. Н. Хоршковська, М. Монтессорі.

З еволюцією людства гра не втрачає своїх позицій, а лише набуває іншого статусу. Проте іноді універсальний засіб народної педагогіки називають несерйозним заняттям, забавою для дозвілля. Гру вважають привілеєм дитинства, тоді як провідними видами діяльності у шкільному та дорослому житті – навчання і працю. Чітке розмежування видів діяльності за віковою ознакою відображене схемою: у дитячому садку діти граються, у школі та виші – навчаються, щоб підготуватися до життя, після здобуття освіти – працюють. Місце перебування людини наче узаконило у свідомості педагогів однобічність поведінкової і пізнавальної сфер школяра. Тому серед широкого загалу вчителів-мовників та представників лінгводидактичної науки тривалий час залишалася непохитною думка про використання ігор як фрагментарного, майже розважального методу, методично необґрунтованого й недоцільного на уроці. Переваги ігрової діяльності зазвичай висвітлювалися на тлі проведення позакласної роботи з мови.

Запропонована стаття містить спробу дослідження можливостей використання ігрових технологій на уроках української мови. Мета роботи передбачає виконання таких завдань: 1) охарактеризувати сутність і значення ігрової діяльності в навчальних умовах; 2) проаналізувати структуру та специфіку дидактичної гри на уроці української мови.

Сучасна психолого-педагогічна наука визнає гру важливою формою життєдіяльності, що охоплює всі періоди життя людини. Гра не є віковою ознакою; протягом життя вона супроводжує кожного, змінюються лише її мотиви, зміст, правила, форми, ступінь серйозності сприйняття та вияву емоцій.

Здатність включатися до гри не пов'язана з віком людини, але для кожної вікової групи гра має свої особливості. У віковій періодизації дітей особлива роль належить провідній діяльності: для дошкільників – це гра. Зміст дитячих ігор – предметна діяльність, сфера стосунків між людьми. Усі наступні вікові періоди не витісняють гру, а включають її до процесу соціальних узаємин. Ці методологічні основи дають змогу педагогові об'єктивно підійти до проблеми екстраполяції гри на навчання. Як свідчать психолого-педагогічні дослідження останніх років, «за допомогою гри учні засвоюють навчальну інформацію на 70%, що значно ефективніше порівняно з такими методами, як лекція (5%) або читання (10%)» [4, с. 61]. Відомо, що діти, які постійно перебувають у систематичній, інтенсивній, різноманітній ігровій діяльності,

мають вищий рівень інтелекту порівняно зі своїми однолітками, які працюють в умовах одноманітного стандарту. Гра враховує вікові та індивідуальні особливості учнів, у яскраві тони забарвлює емоційне тло уроку, формує пізнавальну самостійність, активність й інтереси дітей, демонструє унікальну єдність словесних, наочних і практичних методів навчання, дає змогу раціонально використовувати час, за умови правильного структурування матеріалу, має зазвичай прикладний характер, що сприяє розвитку основних життєвих компетентностей школярів. Діапазон дидактичних ігор уможлиблює різноаспектну діяльність із розвитку мислення, мовлення, фантазії, уваги, логіки, творчих здібностей. Особливість навчальної гри полягає в тому, що вона досягає своєї мети непомітно для дітей і не потребує ніяких способів насильства над особою.

Методично й філологічно зорієнтованою є думка В. Л. Федоренка про гру як найбільш емоційну форму здобуття знань, що дає радість дитині, створює стабільну ситуацію успіху і водночас щонайповніше забезпечує мовний розвиток, пробуджуючи прагнення збагачувати свій інтелектуальний набуток у лінгвістичній царині. Ідея урізноманітнення навчальних форм вимагає від учителя творчого підходу до своєї праці, «щоб учні одержували велемудрі лінгвістичні знання у формі доступних, цікавих методичних модулів» [3, с. 6].

Із-поміж розмаїття ігор за різними класифікаціями зацентруймо увагу на іграх інтелектуальних. Незважаючи на досить своєрідне формулювання терміна, в якому відчувається деяка фривольність і навіть легковажність, інтелектуальні ігри, без сумніву, є науковим поняттям. Навіть якщо вчитель і не прихильник ігрових методів, інтелектуальний розвиток учнів неможливо уявити без мотиваційної сили гри через її дотичність до найцікавіших реалій життя, актуальних подій, глибинні зв'язки з найважливішими галузями людської діяльності: культурою, наукою, мистецтвом. Таку систему зв'язків не установити без ігрових технологій навчання, у яких учень активно діє, мислить, будує, комбінує, моделює світ засобами мови. Гра відтворює світоглядні установки, ідеали, погляди, переконання як результат освоєння дитиною певної сходинки соціального світу тими мовними засобами, якими вона володіє на рівні свого розумового розвитку.

Інтелектуальна гра вимагає розумових зусиль, спрямованих на подолання певних труднощів. За словами В. О. Сухомлинського, дитина, яка ніколи не відчула радості праці в навчанні, не пережила того, що ці труднощі подолані, – це нещасна людина. «Успіх у навчанні – єдине джерело внутрішніх сил дитини, що породжує енергію для подолання

труднощів і бажання вчитися» [2, с. 226], – уважав талановитий педагог.

Інтелект – серйозне поняття, яке пов’язують із коефіцієнтом, вимірюють, тестують, діагностують. У шкільній практиці його ідентифікують з оцінюванням та успішністю дитини в навчанні. Останнім часом з’явилося ще й поняття «емоційний інтелект» – на противагу «кібермауглі» (О. Глазова). Тож, можливо, таку відповідальну справу, як навчання, не варто перетворювати на гру? Спробуємо розглянути окреслене питання неупереджено та зважено, схарактеризувати і позитивне, і негативне – користь і шкоду від гри. По-перше, в основі інтелектуальних ігор – обов’язкова умова: бути уважним, а також мислити логічно й уміти встановлювати системні зв’язки між явищами, процесами, поняттями. Розвинута увага і здатність помічати деталі є ознаками не тільки високого інтелекту, а й запорукою життєвого успіху. Інтелектуальні ігри – найефективніший спосіб розвитку уваги й логічного мислення. Їх слід сприймати як психологічну модель розвитку інтелектуальних здібностей людини, а насамперед уваги, що завжди є в епіцентрі розумової діяльності. По-друге, розвиток інтелектуальних здібностей ефективніший тоді, коли це цікаво. Спочатку нас захоплює сам процес гри, а потім виникає інтерес до предмета гри. Розбурханий розум підсвідомо прагне ігрової самореалізації, зміцнюючи мотиваційну сферу навчального процесу.

Загальновідоме гасло «Знання – це сила, влада, капітал» не втрачає на сьогодні своєї актуальності. Що більше в підвалинах дитячої підсвідомості буде готових схем, програм, відпрацьованих методик, ігрових ситуацій і комбінацій, стереотипів та еталонів, то вищим буде рівень інтелектуальної мобільності особистості. Переключаючись на нові види ігор, учні підсвідомо вступають у велику кількість нових асоціативних зв’язків. Тому популярні нині такі асоціативні ігри, як *ланцюг, нитка, куц, дерево асоціацій* (є іменники, нанизуємо листочки – прикметники; сонечко і планети близькі та віддалені – добираємо колективні, індивідуальні, кольорові, смакові, одоративні асоціації тощо). Асоціативна аналогія продуктивна для розвитку мислення та мовлення дітей. Наприклад, учитель починає нескінченний ланцюжок: літера до літери – склад, а учні продовжують: склад до складу – слово, слово до слова – речення, книжка до книжки – бібліотека, травинка до травинки – лужок, зеринка до зеринки – колосок.

Останнім часом оновлення методичної палітри, пов’язане з реалізацією комунікативно-діяльнісного принципу, спонукало до активізації пошуку ігрових технологій навчання мови, покликаних насамперед поживити урок, стимулювати

пізнавальний інтерес школярів до вивчення рідної мови, поєднати в єдиному мовному просторі навчально-пізнавальну, ігрову та мовленнєву діяльність, зробити навчальний процес цікавим, а предмет – улюбленим. Така методична активність спричинена роздумами на сторінках педагогічної періодики про традиційне викладання української мови, що нагадує «препарованого соловейка». Діти вивчають кігті, стравохід, дзьоб, пір’я, крила, м’язи, інші фізіологічні подробиці, тоді як головне – чарівний спів птаха – залишається поза увагою.

Подолати недоліки традиційної системи навчання покликана інтелектуальна гра. Дивовижна краса і чарівність, складність і вибагливість української мови, суворі закони і правила компетентного слововживання, а також смілива мовотворчість знаходять себе у грі. Дидактична гра – це той унікальний і чи не єдиний випадок, коли гра переходить у царину науки, інтелектуальна розвага перетворюється на надзвичайно вдалий і тому вподобаний учителями-мовниками методичний засіб, який систематично й цілеспрямовано використовується на уроці у формі ігрової ситуації, прийому, вправи, завдання та отримує індивідуально забарвлену власним почерком учителя методичну презентацію.

Центральною функціонально-структурною одиницею мови є слово. Усі інші елементи мови існують або для слова й у слові (звуки і морфеми), або завдяки йому (речення). Слово вивчаємо в різних аспектах: фонетичному, морфологічному, лексичному, синтаксичному, стилістичному. Який із них важливіший, чи можна визначити? Лексика чи граматики? Міркування студентів на тему вможливили висновок, що мова – це насамперед лексика, яка має свою граматику. Чи є зв’язок між лексичним запасом та інтелектом? Звісно, він тісний і нерозривний, адже людина тонше сприймає світ, глибше мислить, краще омовлює дійсність. Отже, навколо слова обертається вся методика, як традиційна, так й інноваційна. Гра дає змогу вивчати мову і говорити про мову, забезпечує змістове й мовленнєве навантаження уроку із широким залученням фонових знань. Інтелектуальна гра – не данина моді; сенс проведення кожної гри – коефіцієнт корисної дії, спрямований на результат – комунікативну компетенцію. Ігрові технології навчання мови ґрунтуються на вивченні мовного матеріалу, на знанні системних одиниць мови, норм їхнього використання і способів творчої інтерпретації. Феномен гри дозволяє зосередити увагу на тих нерозривних органічних зв’язках, які єднають мову і літературу в мистецтво мистецтв – словесність, що презентує суспільну, культурну, духовну свідомість і ментальність народу. Якщо в дитячих іграх вільна ігрова діяльність постає переважно як самоціль, то

в дидактичних іграх вона спеціально планується, пристосовується до навчальних завдань. Істотна ознака дидактичної гри – чітко поставлена мета навчання з орієнтацією на відповідний результат.

У кожного вчителя є набір ігор, які прижилися на практиці. Інтернет пропонує свої варіанти: дидактичні ігри з розвитку мовлення (каталог файлів логопедичної сторінки), спрямовані на формування звукової культури, організацію словникової роботи, забезпечення граматичної компетентності. Форум педагогічних ідей активізує роботу з упровадження інтелектуальних ігор філологічного спрямування. Проте і надмірне захоплення викликає занепокоєння: «У структурі уроку місце гри, її тривалість визначаються завданнями уроку і змістом самої гри» [1, с. 82]. До використання навчальних ігор слід підходити вдумливо та обережно. Найбільш продуктивні вони на уроках узагальнення знань, закріплення їх або вироблення практичних умінь і навичок. Саме на цих заняттях навчальні ігри потрапляють на благодатний ґрунт знань, отриманих учнями під час вивчення певного розділу чи теми. Це дає можливість учителю для проектування ігрових ситуацій.

Структурні складники дидактичної гри – дидактичне завдання, ігровий задум, ігровий початок, ігрові дії, правила гри, підбиття підсумків. Дидактичне завдання визначається відповідно до вимог програми з урахуванням вікових особливостей дітей. Приховане дидактичне завдання, сформульоване несподівано, цікаво, оригінально – це вже ігровий задум, що впливає на створення ігрової розкутої атмосфери і водночас зосереджує увагу на навчальному ефекті гри. Аналізуючи потенціал і можливості навчальної ігрової діяльності, ми звернулися до «Енциклопедії інтелектуальних ігор на уроках української мови», укладеної В. Л. Федоренком. Видання містить опис і методичне орієнтування, як скромно зауважує автор, лише ста ігор, ігрових завдань і ситуацій, покликаних підвищити ефективність уроку та сприяти розвитку особистості. Окрім знайомих учителям-мовникам ігор, є й оригінальні пропозиції, як-от: «Антисуржик», «Атлас слів», «Брак слів», «Лінгвістична палеонтологія», «Лінгвістичний нонстоп», «Лінгводвобій», «Лінгвоестафета», «Лінгвоживопис», «Лінговокоманда», «Латка на фразеологізм», «Мнемонічна формула», «Мовний ланцюг», «Мовні обрахунки», «Мовознай», «Нотослів'я», «Паремійна плутанина», «Плетиво слів», «Правописна селекція», «Правописний тоталізатор», «Резюме», «Рекламний ролик», «Синтез наук», «Сходження до Мовного Ідеалу», «Театр етикету», «Здоровенькі були», «Тезаурус», «Тендер», «Цар-буква», «Числоворобус». Автор пропонує цікаві варіанти різних за метою і завданням ігор: мовні (фонетичні,

орфографічні, лексичні, граматичні); мовленнєві, спрямовані на розвиток умінь в усіх видах мовленнєвої діяльності; комунікативні.

Проаналізуємо можливості гри на прикладі гри «Правописна подорож». Її дидактичне завдання – засвоєння нормативного написання географічних назв. Ігровий задум полягає в тому, що учні мають вибудувати маршрут мандрівки Україною або світом, спираючись на одне з орфографічних правил. Ігровий початок забезпечує сама назва, а ігрову атмосферу може підтримати карта чи атлас. Наприклад, пропонуємо такі варіанти завдань: побудуйте маршрут мандрівки, спираючись на правила – написання географічних назв із подвоєнням / подовженням приголосних; правопис географічних назв із апострофом, м'яким знаком; із використанням крилатих висловів, фразеологізмів із назвами географічних об'єктів; географічних назв, до складу яких уходять числівники; географічних назв, які згадуються в піснях або віршах; з урахуванням алфавітного порядку назв населених пунктів тощо. Різноманітні орфографічні завдання можна поєднати з обговоренням питань соціокультурного змісту, з'ясуванням особливостей певної місцевості, традицій і звичаїв населення, з використанням історичних коментарів, етимологічних довідок, фольклорного матеріалу.

Інтелектуальна гра поєднує здобутки класики й водночас охоплює нові ідеї та проекти. Як приклад, студентська ініціатива створення «Модного словника», під час реалізації якої на базі неологізмів іншомовного походження простежено еволюцію й динаміку лексики на позначення назв одягу та взуття, оскільки на уроках – переважно на основі творів художньої літератури – йде ознайомлення з назвами давнього національного одягу українців (*плахта, сорочка, запаска* тощо). Як виявилось, сучасна молодь цікавиться й іншим: *бермуди, блейзер, макінтош, легінси, велосипедки, слакси, гладіатори, криперси, луноходи, лофери, мартини, ботильйони, дезерти, сліпони, бойфренди, буркіні, лабутени* тощо. Поштовою до створення словника стала невиваглива пісенька «Експонат», слова з якої «на лабутенах» викликали зацікавлення студентів. Пояснення значення – *взуття з червоною підшовою (ознака марки французького дизайнера взуття Крістіана Лубутена), мереживом, стразами, коштовним камінням* – спонукало до подальшого пошуку загальних назв, що походять від власних. Презентації з ілюстраціями, візуальна підтримка дозволили напрацювати певні ігрові прийоми: вилучи зайве слово, установи родо-видове співвідношення, визнач мову-джерело, а також рольові ігри: показ моделей одягу та взуття, модний вирок, сам собі дизайнер.

Інтелектуальна гра не обов'язково пов'язана з комп'ютеризацією навчання. Стимулом до організації ігрової навчально-пізнавальної діяльності можуть бути підручні матеріали. Так, студентка використала з навчальною метою криміналістичний атлас кольорів, призначення якого – визначення та опис кольору предмета. До атласу ввійшли 96 кольорів і відтінків, відібраних із професійного видання, використовуваного у криміналістиці, що містить 1000 назв. Багатюща кольорова палітра представлена, наприклад, такими назвами: *індиго, лазуровий, небесний, малахітовий, аквамариновий, маренго, електрик, брунатний, хакі, буриштиновий, канарковий, сомон, палевий, молочний, фісташковий, оливковий, теракотовий; лососевий, м'ятний, марсала* – сучасні новотвори. Кольорова гама дає змогу використати такі завдання: згрупуйте теплі й холодні тони, об'єднайте навколо основного кольору близькі, зафарбуйте предмет, «знайдіть друга», створіть картину вашого настрою, оберіть свій колір в інтер'єрі сучасного житла.

Інтелектуальні ігри, соціальні за своєю природою, змістом і способами вирішення навчальних завдань, є необхідною, але недостатньою умовою мовленнєвого розвитку. Не було б проблем у лінгводидактиці, методиці та мовленнєвому просторі, якби учні засвоювали матеріал виключно у грі. Проте не може бути ефективного навчання без ігрових елементів словесного малювання, моделювання, конструювання, імпровізації. Насиченість інформаційного життя дитини на уроці, активність пізнавальних процесів, творчий пошук, без сумніву, передбачають умотивовану гру як основний чи допоміжний спосіб здобуття знань, формування мовних і мовленнєвих умінь та навичок. Отже, інтелектуальна гра – зарядка для мозку, вона має бути засобом усебічного розвитку, зокрема розвитку інтелектуального. Ігрова форма вияву активності слугувала й досі слугує задоволенню потреб дітей і дорослих у їхньому відпочинку, розвагах, пізнанні світу, а для вчителя гра – це невід'ємна частина професійної діяльності.

Література

1. Савченко О. Я. Сучасний урок у початкових класах / О. Я. Савченко. – К. : «Магістр-S», 1997. – 256 с.

2. Сухомлинский В. А. Сердце отдаю детям / В. А. Сухомлинский. – К. : Рад. школа, 1981. – 382 с.

3. Федоренко В. Л. Енциклопедія інтелектуальних ігор на уроках української мови / В. Л. Федоренко. – Х. : Основа, 2007. – 432 с.

4. Щербань П. М. Прикладна педагогіка / П. М. Щербань. – К. : Вища школа, 2002. – 215 с.

Nataliya Kotukh

INTELLECTUAL GAMES IN THE UKRAINIAN LANGUAGE LESSONS

In this article determined the nature, value, features, range, structure, specific of intellectual game, the peculiarities of educational gaming activities on the Ukrainian lessons.

Modern psycho-pedagogical science recognizes games as important form of life, covering all periods of life. The game is not age feature, during life it accompanies every person, it changes only the motives, content, rules, forms, the degree of seriousness of perception and expression of emotions. The game takes into account the age and individual characteristics of students, it makes brighter emotional background of the lesson, forming cognitive independence, activity and interests of children, demonstrates a unique unity of verbal, visual and practical teaching methods. It enables efficient use of time with proper structuring; it is usually applied nature, contributing to the development of basic life competencies students. A range of teaching games allows different aspects allowed to work on the development of thinking, speech, imagination, attention, logic, creativity.

The intellectual development of students is unimaginable without the motivational force of the game through its relevance to the most interesting realities of life, current events, in-depth relationships with the most important sectors of human activity: culture, science, art. Such a system of relations is not installable without gaming technology learning in which the student is active, thinks, builds, combines relationship modeling world by means of language. The game plays ideological settings, ideals, attitudes, beliefs as a result of the development of a child steps by the social world language which it has at mental development. Gaming technology-based on language learning system of language study material, on knowledge of units of language, rules and methods for their using and creative interpretation.

Key words: *intellectual game, language, speech, communicative games, didactic games theory.*

Надійшла до редакції 27.04.2017 р.