

## ФОРМУВАННЯ ЛІНГВІСТИЧНОЇ КОМПЕТЕНТНОСТІ МОЛОДШИХ ШКОЛЯРІВ НА УРОКАХ УКРАЇНСЬКОЇ МОВИ ЗА ДОПОМОГОЮ ІГРОВИХ ТЕХНОЛОГІЙ

### FORMATION OF LINGUISTIC COMPETENCE OF JUNIOR SCHOOLCHILDREN IN UKRAINIAN LANGUAGE LESSONS WITH THE HELP OF GAME TECHNOLOGIES

У статті проводиться аналіз впливу ігрових технологій на формування лінгвістичної компетентності учнів початкових класів. Дана проблема є актуальною, адже в сучасних умовах переходу до компетентної моделі навчання значно вирастає важливість донесення ідей до учнів та не лише засвоєння ними знань, а й можливість самостійної адаптації до зовнішніх умов та використання отриманих вмінь та навичок. Метою статті є розкриття ролі ігрових технологій на уроках української мови як інструменту набуття лінгвістичної компетентності учнями молодших класів. Відповідно до мети, основним завданням є розгляд поняття ігрових технологій в контексті вивчення української мови, а також окреслення способів використання ігрових технологій на уроках української мови.

Виявлено, що використання ігрових технологій в освітньому процесі робить його вільним, цікавим та ненав'язливим. Ігрова технологія – це пізнання та об'єктивне освоєння учнями соціальної та предметної діяльності у процесі вирішення ігрової проблеми шляхом ігрової імітації, відтворення у ролях основних видів поведінки за певними, закладеними в умовах гри правилами.

Ігрові технології навчання української мови в початкових класах є одними з найпріоритетніших форм роботи вчителя. На початковому етапі можна використовувати фонетичні, лексичні, граматичні та орфографічні ігри. Перелічені ігри можна використовувати всіх етапах уроку. Таким чином, ігрові технології є унікальною освітньою формою, яка дозволяє зробити цікавими та захоплюючими не лише діяльність самих учнів на творчому та пошуковому рівні, а й буденну діяльність з вивчення української мови. Цікавість світу гри робить позитивно емоційно забарвленою діяльність із запам'ятовування, повторення, закріплення та засвоєння інформації, а емоційність ігрової дії активізує всі психічні процеси та функції школяра. Отже, ігрові технології є потужним інструментом формування лінгвістичної компетентності учнів молодших класів.

**Ключові слова:** лінгвістична компетентність, ігрові технології, дидактичні ігри,

компетентісний підхід, формування лінгвістичної компетентності.

The article analyzes the impact of game technologies on the formation of linguistic competence of primary school students. This problem is relevant, because in the current transition to a competent model of learning significantly increases the importance of conveying ideas to students and not only their acquisition of knowledge, but also the ability to adapt to external conditions and use acquired skills. The aim of the article is to reveal the role of game technologies in Ukrainian language lessons as a tool for acquiring linguistic competence by junior students. According to the goal, the main task is to consider the concept of game technology in the context of learning the Ukrainian language, as well as outlining ways to use game technology in Ukrainian language lessons.

It was found that the use of game technologies in the educational process makes it free, interesting and unobtrusive. Game technology is the knowledge and objective development of students' social and substantive activities in the process of solving the game problem through game simulation, reproduction in the roles of basic behaviors according to certain rules laid down in the game.

Game technologies of teaching the Ukrainian language in primary school are one of the highest priority forms of teacher work. At the initial stage, you can use phonetic, lexical, grammatical and spelling games. The listed games can be used at all stages of the lesson. Thus, game technology is a unique educational form that allows to make interesting and exciting not only the activities of students themselves at the creative and exploratory level, but also everyday activities to learn the Ukrainian language. The curiosity of the game world makes positively emotionally colored activities for memorizing, repeating, consolidating and assimilating information, and the emotionality of the game action activates all mental processes and functions of the student. Thus, game technology is a powerful tool for the formation of linguistic competence of junior students.

**Key words:** linguistic competence, game technologies, didactic games, competence approach, formation of linguistic competence.

УДК 372.461

DOI <https://doi.org/10.32843/2663-6085/2022/45.54>

**Сташук І.Ю.,**

магістр кафедри дошкільної та початкової освіти  
Національного університету  
«Чернігівський колегіум»  
імені Т.Г. Шевченка

**Постановка проблеми.** Нині українська освіта переживає етап модернізації, який характеризується переходом від традиційної моделі навчання до компетентнісної. Орієнтація на компетентнісний підхід у навчанні обумовлена насамперед соціальними перетвореннями, які висувають нові вимоги до випускників шкіл та вузів: це має бути людина, здатна самостійно адаптуватися до зовнішніх умов, яка вміє виробляти стратегію, вирішувати поставлені завдання. Одним із засобів набуття необхідних лінгвістичних компетенцій можуть бути ігрові технології.

Ігрові технології – дієвий інструмент викладання, який активізує розумову діяльність учнів, дозволяє зробити навчальний процес привабливим та цікавим, змушує школярів хвилюватись та переживати. Це сильний стимул підвищення мотивації до оволодіння мовою. Гра завжди передбачає ухвалення рішення - як вчинити, що сказати, як виграти. Ця обставина загострює розумову діяльність учнів. Отже, ігрові технології є потужним інструментом набуття лінгвістичної компетентності.

**Аналіз останніх досліджень і публікацій.**

Проблемі використання технологій в освітньому процесі присвячені праці С. Василенка, А. Ермоленка, О. Мокрогуз, О. Савченко, Н. Савчук, І. Сікорського, Н. Слюсаренко, Ю. Чечітко та ін. Використання ігор на уроках та їх педагогічне значення були розглянуті вченими А. Арсірієм, В. Бадер, О. Біляєвим, Л. Варзацькою, І. Діваковою, Т. Донченко, Р. Жуковською, Л. Ільяницькою, С. Караманом, М. Пентилюк, Л. Поповою, О. Поповою, Т. Чумак та ін. Проблеми актуальності гри на уроках мови присвячені праці дидактів – О. Декролі, П. Мороза, О. Охредька, О. Салати, В. Сухомлинського; методистів – К. Баханова, О. Пометун, Г. Фреймана.

**Виділення невирішених раніше частин загальної проблеми.** Незважаючи на велику кількість досліджень з проблеми використання ігрових технологій в процесі навчання, на думку автора, питання використання ігрових технологій для набуття лінгвістичної компетентності в умовах роботи з молодшими школярами є недостатньо розробленим.

**Формулювання цілей статті.** Метою статті є розкриття ролі ігрових технологій на уроках української мови як інструменту набуття лінгвістичної компетентності учнями молодших класів. Відповідно до мети, сформульовано наступні завдання:

- Розглянути поняття ігрових технологій в контексті вивчення української мови.
- Окреслити способи використання ігрових технологій на уроках української мови.

**Виклад основного матеріалу дослідження.**

Аналізуючи шляхи та способи формування всіх видів мовної діяльності – читання, говоріння, аудіювання, письма, методи активізації навчального процесу, стимуляції пізнавальної діяльності учнів, стає зрозумілим необхідність використання ігрових технологій у процесі навчання учнів початкових класів [1].

Використання ігрових технологій в освітньому процесі робить його вільним, цікавим та ненав'язливим. Ігрова технологія – це пізнання та об'єктивне освоєння учнями соціальної та предметної діяльності у процесі вирішення ігрової проблеми шляхом ігрової імітації, відтворення у ролях основних видів поведінки за певними, закладеними в умовах гри правилами. Ігрові технології діляться на групи відповідно до таких ознак як:

- вид діяльності;
- характер педагогічного процесу;
- характер ігрової методики;
- предметна область, ігрове середовище;
- кількісний склад учасників;
- цільові орієнтири [2].

Ігрові технології розглядаються в методиці навчання українській мові як спеціальна система навчання, що відрізняється за своїми

характеристиками від традиційної класно-урочної системи. Використання на постійній основі ігрових технологій дозволяє їм стати формою всього освітнього процесу, а також окремих елементів поряд з традиційними методами навчання. Можна виокремити структуру навчальних ігрових технологій на уроках української мови, всі елементи якої так чи інакше виділяють вчителі та використовують на заняттях: мотив гри, ціль, націленість на результат, правила [3].

Залежно від передбачуваного результату відрізняються і способи використання ігрових технологій:

- Ігрові вправи та прийоми як стандартна форма заняття, спрямована на розвиток пізнавальної діяльності учнів;
- Ігрові технології як спосіб закріплення та контролю основних навчальних правил, що застосовується як психологічна вправа для зняття напруги.

При проходженні курсу української мови в учнів формується стійка лексична і граматична основа, яка приносить велику користь їм у подальшому навчанні. Можна виділити два способи використання ігрових технологій на уроках української мови: постійний (безперервний) та частковий [4]. У кожного з них є свої плюси та мінуси.

Безперервний спосіб використовується, якщо учні мають підвищену здатність до самостійної діяльності, націлені на використання отриманих знань, а також прагнуть пошуку та осмислення знань. Однак цей спосіб не може бути використаний при пасивних формах навчання – складання мнемонічних формул, тривалого використання механічної та візуальної пам'яті. У учнів може виникнути невпевненість під час виконання традиційних завдань контролю, які вимагають дисциплінованості та роботи у поставлених рамках.

При частковому використанні ігор створення нетрадиційної навчальної обстановки вимагає більше зусиль, оскільки учні можуть сприйняти її як позанавчальну або взагалі як розважальну. Тому потрібно правильно визначити місце та функції ігор у навчальному процесі, підготовку учнів, а також індивідуальні якості кожного його учасника. Варто також врахувати актуальність та доступність ігор з погляду змісту.

Застосування ігрової технології на уроках української мови сприяє успішності освоєння навчального матеріалу та вдосконаленню таких як пізнавальних, особистісних, комунікативних, регулятивних універсальних навчальних дій: виявлення, відбір та вирішення проблемних ситуацій; робота з інформацією - осмислення значення деталей, описаних у ситуації; аналіз та синтез інформації та аргументів; робота з припущеннями та висновками; оцінка альтернатив; прийняття рішень; слухання та розуміння інших людей – навички групової роботи [5].

Ігрові технології навчання української мови в початкових класах, на думку автора, є пріоритетними формами роботи вчителя. На початковому етапі можна використовувати наступні ігри:

- Фонетичні;
- Лексичні;
- Граматичні;
- Орфографічні [6].

Наприклад, фонетична гра «Наголос».

У Катрусі та Андрійка виникла суперечка. Андрій вважає, що від наголосу не залежить значення слова, а Катруся вважає навпаки. Допоможи друзям розібратися.

Значення якого слова змінюється в залежності від того, на який склад падає наголос?  
1) магазин 2) шорти 3) замок 4) вікно.

Лексичні ігри. Мета - вирішення різних комунікативних завдань за допомогою наявних лексичних засобів. Можна використовувати такі ігри, як гра «Скажи наступне слово», Лексичне лото «Bingo!» та інші.

Наприклад, гра «Лексичне лото «Bingo!»». Дана гра має на меті повторення лексики на обрану вчителем тематику. Для цього вчитель обирає тему та готує список слів з цієї лексичної групи. Учасники гри креслять на аркушах паперу квадрати, кожен з яких ділять на 9 квадратів меншого розміру, кожен з яких заповнюють словами із заданої групи. Даний процес триває 3-5 хвилин і завершується словами вчителя, який голосно читає слова зі свого списку. В цей час учні викреслюють прочитані учителем слова та викреслюють ті, що є в їхніх квадратах. У кого виходить три закреслені слова по вертикалі, горизонталі або діагоналі, той говорить: «Bingo!». Цьому учню надається перше

місце. А вчитель продовжує читати слова зі списку, щоб визначити друге і третє місце.

У практичній діяльності під час уроків часто використовуються граматичні (мовні) ігри - певні методичні прийоми, які забезпечують цікавість навчання [7]. Вони застосовуються як на уроках, так і в позаурочній діяльності. Такі ігри допомагають сприйняттю навчального матеріалу, привертають увагу дітей до даної орфограми та створюють умови для мотивації вчення, сприяють розвитку волі, пам'яті, мислення. Прикладом завдання з використанням допоміжного або наочного матеріалу є гра «Знайди тварину» (рис. 1):

Допоможи чарівнику розсадити тварин у повітряні кулі. На кулях назви тварин. Щоб зрозуміти, що це за слово, перестав у ньому літери таким чином, щоб вийшла назва тварини. Вибери тинь цієї тварини із запропонованих унизу.

Орфографічні ігри. Ціль даних ігор - освоєння правопису вивченої лексики. Наприклад, гра «Чергова літера». Мета гри – формування навички усвідомлення місця літери у слові.

Учням роздають картки і пропонується написати якнайбільше слів, у яких зазначена літера стоїть на певному місці. Наприклад, учитель каже: «Сьогодні у нас чергова літера «о», вона стоїть на першому місці. Хто напише більше слів, у яких літера «о» стоїть на першому місці?»

Для закріплення навчального матеріалу можна використовувати педагогічні ігри-вправи, ігри-забави, ігри-загадки та інші.

Прикладом ситуативних ігор, орієнтованих на кінцевий результат, таких як драматизація, диспут, конкурс [8] є гра «Конкурс знавців».

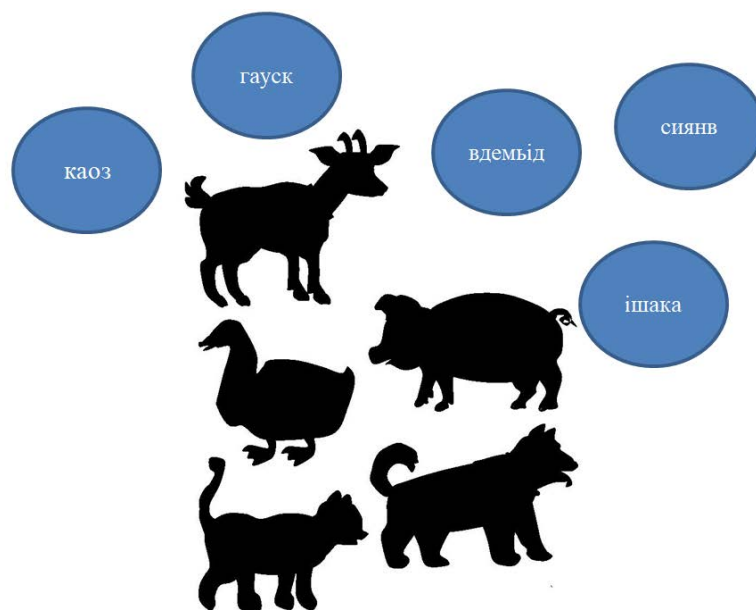


Рис. 1. Наочний матеріал до гри «Знайди тварину»

Учні поділяються на дві команди. На столі зворотною стороною вгору розкладені картки зі словами, в яких пропущені ненаголошені голосні в корені слова: п...мідор, ...гірок, к...вбаса, к...ртопля і тому подібні. Учасники гри обирають картку, читають слова, кажуть, яку голосну треба вставити. Клас оцінює роботу знавців та обирає переможців.

**Висновки.** Перелічені ігри можна використовувати всіх етапах уроку. Таким чином, ігрові технології є унікальною освітньою формою, яка дозволяє зробити цікавими та захоплюючими не лише діяльність самих учнів на творчому та пошуковому рівні, а й буденну діяльність з вивчення української мови. Цікавість світу гри робить позитивно емоційно забарвленою діяльність із запам'ятовування, повторення, закріплення та засвоєння інформації, а емоційність ігрового дійства активізує всі психічні процеси та функції школяра.

Отже, ігрові технології є потужним інструментом формування лінгвістичної компетентності учнів молодших класів. Таким чином, на думку автора, доцільним та навіть необхідним є використання ігрових технологій в процесі вивчення української мови для формування лінгвістичної компетентності учнів молодших класів.

#### БІБЛІОГРАФІЧНИЙ СПИСОК:

1. Марко М. М. Визначення структурних компонентів готовності майбутніх учителів початкових класів до застосування навчально-ігрових технологій. *Scientific Journal «ScienceRise: Pedagogical Education»*. 2017. № 7 (15). С. 49-53.
2. Наволокова Н.П. Енциклопедія педагогічних технологій та інновацій. Київ: Основа, 2009. 176 с.
3. Рибалка, О. М. Використання ігрових технологій на уроках української мови в процесі профільного навчання. *The 4th International scientific and practical conference "Fundamental and applied research in the modern world"*. BoScience Publisher, Boston, USA, 2020. 1036 p.
4. Котух, Н.. Інтелектуальні ігри на уроках української мови. *Рідний край*. 2017, № 1. С. 65-69.
5. Сіранчук Н.М. Формування лексичної компетентності в учнів початкових класів на уроках української мови. Київ, Центр учбової літератури. 2017.
6. Кучерук О. А. Система методів навчання української мови в основній школі: теорія і практика : Монографія. Житомир : Вид-во ЖДУ імені І. Франка, 2011. 420 с.
7. Соломко, Ю.О. Мовні ігри як засіб формування мовної компетенції [Текст]: робота на здобуття кваліфікаційного ступеня бакалавр; спец.: 035-філологія / Ю.О. Соломко; наук. керівник М.В. Черник. Суми: СумДУ, 2020. 41 с.
8. Теорія виховання : навчально-методичний посібник / Володимир Миколайович Марків. Кривий Ріг: КПІ, 2015. 283 с.