**Дидактичні ігри на уроках української літератури**

В.Сухомлинський писав: «… у грі розкривається перед дітьми світ, творчі можливості особистості. Без гри немає і не може бути повноцінного дитячого розвитку. Гра – це величезне світле вікно. Через яке в духовний світ дитини вливається життєдайний потік уявлень, понять про навколишній світ». Гру він порівнював з іскоркою, що запалює вогник допитливості і любові до знань. І це справді так, оскільки гра має надзвичайно багато навчальних і виховних можливостей.

Гра активізує й урізноманітнює навчальний процес, знімає напруженість дітей на уроці, створює стабільну ситуацію успіху в навчанні.

Гра забезпечує розумовий, світоглядний і особистісний розвиток кожної дитини., сприяє позитивній зміні рівнів активності учнів: від репродуктивного через пошуковий до творчого.

Гра впливає на формування особистості дитини: завдяки грі школярі вчаться виборювати перемогу, прагнуть до успіху, контролюють волю, досягають поставленої мети, вимогливо ставляться до себе, бачать перспективу власного зростання й усвідомлюють потребу самовдосконалення.

Гра спонукає дітей до інтелектуальної роботи, успішне виконання якої дає учасникам естетичну насолоду, оскільки піднімає їх у власних очах.

Гра сприяє вихованню в дітей товариськості, виховує навички колективної праці, поглиблює комунікабельність.

Дидактична гра – це вид діяльності, залучившись до якої, діти навчаються. Поєднання навчальної спрямованості й ігрової форми дозволяє стимулювати невимушене оволодіння конкретним навчальним матеріалом.

Основні структурні компоненти дидактичної гри: ігровий задум, правила, ігрові дії, пізнавальний зміст або дидактичне завдання, обладнання, результати гри.

Основою дидактичної гри є пізнавальний зміст, що полягає в засвоєнні тих знань і вмінь, які застосовуються під час розв’язування навчальної проблеми, поставленої грою.

Тому, враховуючи такі великі педагогічні можливості гри, вчителі у своїх дидактичних концепціях усе більше уваги приділяють грі, різноманітним ігровим прийомам і завданням, прагнуть розробити цілісні освітні концепції, основою яких мають бути ігрові форми навчально-виховної діяльності.

Поняття «ігрові педагогічні технології» включає досить велику групу методів і прийомів організації педагогічного процесу у формі різних педагогічних ігор. На відміну від ігор взагалі, педагогічна гра має істотну ознаку – чітко поставлену мету навчання й відповідні їй педагогічні результати, які можуть бути обґрунтовані, виділені в явному вигляді й характеризуються навчально-пізнавальною спрямованістю. Ігрова форма занять створюється на уроках за допомогою ігрових прийомів і ситуацій, що виступають як засіб спонукання, стимулювання до навчальної діяльності.

Гра – єдиний вид діяльності, коли процесу надається більше значення, ніж результатові. Особливість навчальної гри як форми навчання полягає в тому, що вона досягає своєї мети непомітно для учня, тобто не потребує ніяких способів насильства над особистістю.

Захопившись грою, дитина не помічає, що вчиться, запам’ятовує нове, орієнтується в незвичайних ситуаціях, що поповнюється запас її понять, уявлень, розвивається її фантазія.

До використання навчальної гри необхідно підходити дуже вдумливо і обережно. Ігри доречні й ефективні не на всіх заняттях. Найбільш продуктивні вони на уроках узагальнення отриманих знань, закріплення їх або вироблення практичних умінь і навичок. Саме на цих заняттях навчальні ігри потрапляють на благодатний грунт знань, отриманих учнями під час вивчення теми. Це дає можливості вчителеві для проектування ігрових ситуацій.

Для кожного етапу уроку своя ефективна й ефектна гра, яка однаковою мірою зацікавлює й учнів, й учителів.

Літературні дидактичні ігри та ігрові вправи до розділу

**«Світ фантазії, мудрості» (5 клас)**

**Дидактична гра «Вірю – не вірю!»**

Умови гри. Цю гру можна використовувати на будь-якому уроці або його етапі. Найефективніше її застосування на підсумкових узагальнюючих уроках. Кожне твердження починається словами: «Чи вірите ви, що…» Учні повинні погодитися з цим твердженням або ні та аргументувати свою думку.

Чи вірите ви, що Хуха –моховинка народилася на болоті? (Ні, Хухи не люблять вогкого. Хуха народилася в старому бору).

Чи вірите ви, що «якийсь дивний і страшний звір, синій-синій, з препоганим запахом» був вовком? (Ні, він був лисом. Казка І.Франка «Фарбований Лис»).

Чи вірите ви, що мудрому братові допомагали два ворона, два щури та два коти? (Ні, мудрому брату із казки І.Липи «Близнята» допомагали два ворона, два щури та дві собаки).

Чи вірите ви, що «красний Іван» одружився з дівчиною, яка була «цілком чорна», а потім стала «біленька»? (Так. Казка «Красний Іванко і закляте місто»).

Чи вірите ви, що вовк оживив людину? (Так, у казці «Про жар-птицю та вовка»).

Чи вірите ви, що Маруся так розгадала загадку пана: ситніше над усе – панські кабани, прудкіше – панські хорти, наймиліше – гроші. (Ні. Маруся так розгадала загадку пана: ситніше над усе – земля-мати, прудкіше над усе – думка. А миліше над усе –сон»).

Чи вірите ви, що Хуха-моховинка врятувала козу Лиску? (Так. Хуха покликала на допомогу дітей, які звільнили козу Лиску із сітки).

Чи вірите ви, що з яблуні веселого брата виросли три яблуневі сади: один скляний, один залізний, один звичайний. (Ні, виросли такі яблуневі сади: скляний, золотий, звичайний. Казка. І.Липи «Близнята»).

Чи вірите ви, що «Фарбований лис» – це народна казка? (Ні, це літературна казка. Її автор – І.Франко).

Чи вірите ви, що цар Плаксій помер від грипу? (Ні, цар Плаксій помер від сміху).

**Дидактична гра «Снігова куля»**

Правила гри. Алгоритм цього прийому стисло можна описати так: слово – речення – питання – відповідь.

Учитель показує на учня і говорить: «Слово!» Той промовляє слово, яке стосується теми уроку. Наприклад. «Хуха-моховинка». Показує на іншого учня і говорить: «Речення!». Другий учень складає речення з цим словом. Наприклад: Хуха-моховинка рятує злого діда від смерті. Третій учень придумує питання до цього речення. Наприклад: Чому Хуха допомагає своєму кривднику? Четвертий учень відповідає на нього: Хуха має добре серце.

**Дидактична гра «Так – ні»**

Правила гри. Учитель загадує літературний персонаж або письменника. Учні намагаються знайти відповідь, ставлячи питання. На ці питання вчитель відповідає словами «так» або «ні». Питання треба ставити так, щоб звужувати коло пошуку. Перевагами гри є те, що вона навчає систематизувати відому інформацію, зв’язувати воєдино окремі факти в загальну картину, навчає уважно слухати й аналізувати питання. Після гри треба обов’язково обговорити питання: які з них були найвдалішими, які менш вартісними. Головне в цьому прийомі – навчити виробляти стратегію пошуку, а не закидати педагога незліченною кількістю питань.

Наприклад. Учитель задумує героя Іванка із казки «Красний Іванко і закляте місто». Запитання, які задають п’ятикласники вчителеві, можуть бути такими: Це міфологічний герой? (Ні) Це чоловік? (Так). Він вирушає у мандри разом зі своїми братами? (Ні, це не дурний брат). Він дарує людям радощі, утіхи і повне задоволення? (Ні, це не веселий брат із казки «Близнята»). Він потрапив у якусь біду? (Так). Його упіймали, арештували і посадили за грати? (Ні, це не Лоскотон). Він віддав дядькові всю свою худобу, а сам зостався голий, босий і голодний? (Ні. Це не небож із казки «про правду і кривду»). Його продали ще до народження? (Так). Він зумів побороти чортів, одружився з царівною і став царем? (Так). Це Іванко із казки «Красний Іванко і закляте місто».

**Дидактична гра «Лицарський турнір»**

Правила гри. Учень виходить до дошки й за пройденою темою ставить учителеві наперед підготовлені питання, на які він хотів би отримати відповіді. У свою чергу педагог ставить питання школяреві. Уся дія триває не більше 10 хвилин.

**Дидактична гра «Пінг-понг»**

Правила гри. До дошки виходять два учні й по черзі ставлять один одному запитання за домашнім завданням. У цій грі можна задіяти невеликий яскравий м’яч. Учень промовляє питання і кидає м’яч своєму супернику. Учитель оцінює їхні відповіді.

Варіант 2. Один з учнів підготував прості питання за домашнім завданням. Відповіді на них повинні бути односкладними. Він виходить до дошки, кидає м’яч будь-кому з учнів класу й одночасно ставить йому питання. Звучить відповідь, і м’яч повертається до першого учня. Учитель оцінює якість та оригінальність питань і правильність відповідей.

**Дидактична гра «Рекламна кампанія»**

Після вивчення теми учням пропонується взяти участь у конкурсі на створення рекламного плаката з теми. Доцільно об’єднати учнів у декілька груп, забезпечити їх необхідними матеріалами та дати певний час на виготовлення рекламного ролика. Реклама може бути представлена у вигляді вірша, кліпу, плаката і т. ін.

**Дидактична гра-загадка «Упізнай мене!»**

Умови гри. Учень говорить від імені літературного героя, при цьому не називаючи його, але описуючи вчинки та міркування. Наприклад.

Я був дуже терплячим і мужнім. Хоч як мене били чорти, я не вимовив жодного слова. Цим я врятував себе, прокляте місто Проїм та прекрасну царівну. (Красний Іванко. Казка «Красний Іванко та закляте місто»).

Я обрав третю дорогу і зустрівся з вовком, який допоміг мені здобути жар-птицю, коня до половини золотого, до половини срібного та прекрасну панну. (Дурень. Казка «Про жар-птицю та вовка»).

Я допомогла батькові відгадати загадку про те, що у світі ситніше, прудкіше, миліше над усе. (Маруся. «Мудра дівчина»)

Я був упевнений, що краще жити неправдою. За це і поплатився. Чортяки почепили мене на найвищій гіляці. (Дядько. «Про правду і кривду»)

Я вважав, що наймиліше – це гроші. (Багатий брат. «Мудра дівчина»)

Я так злякався, коли побачив нечуваного синього звіра, що мало не завив з переляку. (Вовк. І.Франко. «Фарбований Лис»)

Я можу з’їсти кожного, хто всміхнеться. (Цар Плаксій. В.Симоненко. «Цар Плаксій та Лоскотон).

Я хотів зробити людей щасливими. Тому намагався їх потішити, розвеселити, здивувати. Для цього побудував дивовижну палату. Та всі мої зусилля виявилися марними. Я накликав на людей біду. (Веселий брат. І.Липа «Близнята»)

Я залишилася без даху над головою в люті морози. Тому змушена була шукати прихистку в хліві. (Хуха-моховинка).

Я жив з вовком, ведмедем, левом. Та зрозумів, що найбезпечніше жити з людиною, бо вона найсильніша. (Собака. Міф «Чому пес живе коло людини»).

**Дидактична гра «Упізнай героя»**

Умови гри. Учні мають назвати героя за підказкою вчителя. Наприклад,

Про якого героя йдеться: «… одним духом скочив, … як чкурне, … закрутився мов муха в окропі, шмигнув, … скік у діжу…»? (Лис Микита. І.Франко. «Фарбований Лис»)

Яку героїню і чому називали «лісовою», «боровинкою», «хлівною», «хатньою», «кривенькою»? (Хуху. Василь Королів-Старий. «Хуха-Моховинка»).

Який герой «зарубав собі на носі дідову пораду» за будь-яких обставин мовчати? (Іванко із казки «Красний Іванко і закляте місто»)

У якого героя «голова мов бочка, очі – ніби кавуни»? (У царя Плаксія. В.Симоненко «Цар Плаксій та Лоскотон»)

Ця героїня «мала довгу вовничку, що, мов шовком, вкривала все її тільце. Сама тільки мордочка була голенька й нагадувала садову жовто-фіалкову квіточку – «братки». (Хуха-моховинка).

**Гра «Творча майстерня»**

1. Іван Липа «Близнята». «Слава про дивну палату пішла між людьми і докотилася аж до найвіддаленіших куточків держави… Якщо господар зауважував, що натовп зменшується, то додавав до палати щось нове…»

Завдання. Пофантазуйте та опишіть нове і незвичайне, що ви додали б до палати.

2. Василь Королів-Старий. «Хуха-моховинка». «А дід щасливо дійшов до своєї хати й з того часу почав переконувати і дітей, і дорослих, що не слід боятися маленьких, добрих та гарнесеньких Хух…»

Завдання. Напишіть продовження казки, в якому розкажіть, як дід віддячив своїй рятувальниці – Моховинці.

3. «Мудра дівчина»

Завдання. Складіть загадку, яку Маруся могла б загадати пану.

4. «Про жар-птицю та вовка».

Завдання. Напишіть листа вовкові-чарівнику. Перерахуйте свої бажання та попросіть вовка їх здійснити.

5. «Красний Іванко і закляте місто»

Завдання. Пофантазуйте та уявіть, що могло б статися, якби Іванко не витримав знущань чортів та заговорив до них. Запишіть свій варіант казки з таким сюжетом.

6. «Цар Плаксій та Лоскотон».

Завдання. Намалюйте ілюстрації до твору. Висловіть у них своє ставлення до героїв твору.

7. Акровірш

Складіть акровірші на слова: «Казка», «Іванко», «Вовк», «Сміх».

8. Загадки.

Завдання. Складіть загадки про фарбованого Лиса Микиту, Хуху-моховинку, Лоскотона, добро, сміх, мудрість.

**Дидактична гра «Салат із казок»**

Завдання. Учням пропонується «приготувати салат із казок», тобто скласти свою казку із різних казок.

Наприклад.

«Одного дня Хуха-моховинка прокинулась спозаранку: ще й не світало. Прокинулась, бо їй стало холодно. Вона виглянула у віконце й побачила нечуваного синього звіра, всього в колючках, із здоровенним, мов із міді вилитим хвостом. Їй стало цікаво дізнатися, що воно за проява. Вийшла із хатки Моховинка та запитала у звіра, хто він і звідки з’явився у лісі. Страшний звір назвався Остромислом і сказав Моховинці, що він родом із заклятого чортами міста Проїма. Він попрохав Моховинку врятувати жителів міста від чарів чортів. Хуха-моховинка мала добре серце. Вона вирішила допомогти Остромислу та іншим жителям заклятого міста.

Кинулася Хуха до свого друга вовка. Розповіла йому про нещастя, яке спіткало жителів Проїма, попрохала у нього допомоги. Упіймав вовк сороку і наказав їй принести чарівної води. Для цього зробив із листя дві коробочки. Одну прив’язав сороці до однієї ноги, другу до іншої та й пустив її. Сорока принесла чарівної води: в одній коробочці живлющої, а в іншій смертельної.

Взяв вовк воду, посадив на спину Хуху, і подалися вони у супроводі звіра Остромисла до заклятого міста Проїма. Усіх жителів міста (людей і тварин) вони побризкали живлющою водою, а чортів – смертельною. Почали люди і звірі на їхніх очах звільнятися від чар і ставати тими, ким були насправді. Страшний синій звір Остромисл перетворився на рудого пухнастого, дуже симпатичного лиса. Подякував лис Моховинці та вовкові за порятунок і запропонував залишитися жити у їхньому місті. Та Хуха і вовк повернулися до свого лісу, бо то була їхня батьківщина».

**Ігрова вправа «Склади прислів’я»**

Завдання. Поєднати стрілочками частини прислів’я.

Як жили наші діди та прадіди,

найкраще багатство.

Добре ім'я —

що дерево без коріння

Всі за одного,

так нам веліли.

Згода будує,

один за всіх

Людина без друзів,

а незгода руйнує.

**Ігрова вправа «Знайди четверте зайве»**

Жар-птиця, кінь, золоте яблуко, панна. (Золоте яблуко; казка «Про жар-птицю та вовка»)

Діжа, фарба, цар, цариця. (Цариця. І.Франко. «Фарбований Лис»)

Заєць, осел, горобець, цап. (Осел. Казка «Мудра дівчина»)

Чарівне коло, кущ малини, три дерева, глухий куток. (Чарівне коло. Казка «Про правду і кривду»)

Коза Лиска, злий дід, зла баба, Хуха-моховинка. (Зла баба. Василь Королів-Старий. «Хуха-Моховинка»).

**Дидактична гра «Бюро знахідок»**

Ігрова ситуація. Учитель повідомляє учням, що в «бюро знахідок» потрапили речі, які загубили літературні герої. Учням потрібно знайти власників цих речей та довести, що саме вони є власниками загублених речей.

Речі: маленька земна куля; сокира; жар-птиця у клітці; дві коробочки з листя; драний черевик; скляне яблучко.

Ключ: мудрий брат («Близнята. І.Липа); злий дід («Хуха-моховинка»), дурний брат; сорока («Про жар-птицю та вовка» ), Маруся («Мудра дівчина»); веселий брат («Близнята. І.Липа).