

**ДИДАКТИЧНІ ІГРИ
ТА СТОРИТЕЛІНГ
ЯК СКЛАДНИКИ
ІНСТРУМЕНТАРІЮ
МАЙБУТНЬОГО
ВЧИТЕЛЯ-СЛОВЕСНИКА**

Міністерство освіти і науки України
ДВНЗ «Донбаський державний педагогічний університет»
Кафедра української мови та літератури

ДИДАКТИЧНІ ІГРИ ТА СТОРИТЕЛІНГ ЯК СКЛАДНИКИ ІНСТРУМЕНТАРІЮ МАЙБУТНЬОГО ВЧИТЕЛЯ-СЛОВЕСНИКА

*навчально-методичний посібник для забезпечення спеціальності
014 Середня освіта (Українська мова і література)
014 Середня освіта (Українська мова і література). Середня освіта (Мова
та література (англійська))*

УДК 378.091.33:[811.161.2+821.161.2]

Д44

Рекомендовано до друку вченою радою Донбаського державного педагогічного університету, протокол № 10 від 20.06.2019 р.

Автори-упорядники:

Решетняк Олена Олександрівна, кандидат філологічних наук, доцент кафедри української мови та літератури ДВНЗ «Донбаський державний педагогічний університет»;

Щербатюк Вікторія Станіславівна, старший викладач кафедри української мови та літератури ДВНЗ «Донбаський державний педагогічний університет».

Рецензенти:

Ціко Ігор Григорович – кандидат педагогічних наук, старший викладач кафедри історії, суспільно-гуманітарних дисциплін та методики їх викладання Донецького обласного інституту післядипломної педагогічної освіти;

Хижняк Інна Анатоліївна – доктор педагогічних наук, професор кафедри теорії і практики початкової освіти ДВНЗ «Донбаський державний педагогічний університет».

Д44 **Дидактичні ігри та сторителінг як складники інструментарію майбутнього вчителя-словесника:** навчально-методичний посібник для забезпечення спеціальностей 014 Середня освіта (Українська мова і література); 014 Середня освіта (Українська мова і література). Середня освіта (Мова та література (англійська)) / автори-укл.: О. О. Решетняк, В. С. Щербатюк. Слов'янськ, 2019. 141 с.

Навчально-методичний посібник підготовлено для студентів-філологів спеціальностей 014 Середня освіта (Українська мова і література); 014 Середня освіта (Українська мова і література). Середня освіта (Мова та література (англійська)). Містить низку теоретичних тем з курсу методики навчання української мови та літератури, зарубіжної літератури, що розкривають різноманітні види та форми робіт на заняттях, спрямовані на розвиток творчої особистості як учня, так і майбутнього вчителя-словесника. До кожної теми подано теоретичний матеріал, ґрунтовні узагальнення, ретельно дібрані тести, запитання для роздумів, міркувань і самоперевірки.

Навчально-методичний посібник адресовано студентам і викладачам вищих навчальних закладів, учителям-словесникам.

ЗМІСТ

РОЗДІЛ I. Дидактичні ігри на заняттях словесності	4
1. Теоретичні основи використання дидактичної гри в навчальному процесі	4
Питання й завдання для самоконтролю та самостійної роботи	14
2. Генерування та використання ребусів, кросвордів, анаграм на заняттях словесності.....	17
2.1. Ребуси.....	17
Питання й завдання для самоконтролю та самостійної роботи.....	36
Практичне застосування набутих знань з теми «Ребуси»	38
2.2. Кросворди	51
Питання й завдання для самоконтролю та самостійної роботи	70
Практичне застосування набутих знань з теми «Кросворди».....	71
2.3. Анаграма	88
Питання й завдання для самоконтролю та самостійної роботи	92
Практичне застосування набутих знань з теми «Анаграма»	95
РОЗДІЛ II. Сторителінг на заняттях словесності	105
Питання й завдання для самоконтролю та самостійної роботи	121
Додаток 1	124
Додаток 2	125
Додаток 3	127
Додаток 4	128
СПИСОК РЕКОМЕНДОВАНОЇ ЛІТЕРАТУРИ	139

РОЗДІЛ І

Дидактичні ігри на заняттях словесності



1. Теоретичні основи використання дидактичної гри в навчальному процесі

Метою сучасної вищої освіти є подальший розвиток і вдосконалення педагогічної системи, підґрунтям створення умов для якої є формування професійно-компетентної, соціально активної, творчої особистості педагога. Безперервно збільшується й змінюється зміст і обсяг знань, умінь та навичок, якими мають володіти майбутні вчителі.

Одним з перспективних способів удосконалення підготовки майбутніх учителів є освоєння й упровадження активних форм і методів навчання, серед яких провідне місце посідають дидактичні ігри. Саме вони створюють умови для залучення студента до безпосередньої участі в навчальному процесі, самостійного пошуку шляхів і засобів розв'язання проблем, що виникають під

час практичної діяльності, підвищення рівня пізнавальної активності студентів і рівня їх професійної підготовки.

Важливість гри, у якій формуються й закріплюються вміння й здібності, необхідні для виконання педагогічних функцій, свого часу відмічали педагоги Г. Ващенко, М. Касьяненко, Я. Коменський, С. Лісова, А. Макаренко, П. Підкасистий, С. Русова, В. Сухомлинський, М. Тименко К. Ушинський, С. Шацький та психологи Б. Ананьєва, Л. Виготський, О. Киричука, А. Піаже, В. Роменець, С. Рубінштейн та інші. Проблему використання ігрових технологій у навчанні порушували А. Гін, В. Горленко, О. Ісаєва, М. Коновалова, Н. Костюченко, Ю. Куликова, Е. Семенова, О. Семиволос, В. Скалкін, В. Трайнев, В. Хрипко, С. Шмаков, С. Щербак, П. Щербань та інші.

Розробку дидактичних ігор у педагогічних вищих навчальних закладах здійснювали О. Вербицький, Н. Головка, Д. Ельконін, В. Комарова, Т. Конькова, І. Куліш, В. Петрук, П. Підкасистий, А. Смолкін, Т. Ткаченко, Л. Тополя, Л. Чижевська, В. Шалаєва та інші. Вони стверджували, що активне використання дидактичних ігор у навчальному процесі є важливою умовою й ефективним засобом підвищення якості підготовки майбутніх учителів, розвитку педагогічного мислення, адаптації до професійно-педагогічної діяльності.

Поняття «гра» в науково-методичній літературі трактують по-різному. За Н. Наволокою, дидактична гра – «колективна, цілеспрямована навчальна діяльність, у якій кожен учасник і команда загалом об'єднані вирішенням головного завдання і орієнтують свою поведінку на виграш» [2, с. 173]. За твердженням Г. Селевка, гра – «це вид діяльності в умовах ситуацій, спрямованих на відтворення та засвоєння суспільного досвіду, у якому складається та вдосконалюється самоуправління поведінкою» [10].

Високо оцінював значення гри В. Сухомлинський. Він писав: «Придивімося уважно, яке місце займає гра в житті дитини. Для неї гра – це найсерйозніша справа. У грі перед дітьми розкривається світ, творчі здібності

особистості. Без них немає і не може бути повноцінного розумового розвитку. Гра – це величезне світле вікно, крізь яке в духовний світ дитини вливається живлющий потік уявлень, понять про довкілля. Гра – це іскра, що засвічує вогник допитливості та цікавості. То що ж страшного в тому, що дитина вчиться писати граючись, що на якомусь етапі інтелектуального розвитку гра поєднується з працею, і вчитель не так уже часто говорить дітям: «Ну, пограли, а тепер будемо трудитися!»» [11, с. 95].

Ігри допомагають, на думку К. Ушинського, не лише проявляти здібності та нахили, а й удосконалювати їх. Хороша гра в руках розумного організатора перетворюється на дієвий засіб виховання та навчання, вимагаючи значного розумового напруження від учасників і одночасно даруючи їм насолоду успішної мисленнєвої діяльності.

Дидактичну гру з мови та літератури визначаємо як дидактично спрямовану, структурно викінчену, зумовлену комплексом правил систему ігрових взаємодій учасників навчального процесу, регламент якої спрямований на організацію літературного й мовного розвитку учня [9, с. 15].

Використовуючи дидактичні ігри на заняттях словесності у процесі формування різних компетентностей майбутніх фахівців, викладачу важливо знати їх класифікації. Зазначимо, що у психолого-педагогічній та науково-методичній літературі не існує єдиної класифікації. Вважаємо за доцільне розглянути найбільш поширені класифікації дидактичних ігор. Так, Г. Селевко поділяє ігри: за галуззю діяльності; за характером педагогічного процесу; за ігровою методикою; за предметною галуззю; відповідно до ігрового середовища (рис. 1) [10].

Узагальнену класифікацію ігор, що використовують у навчально-виховному процесі різних навчальних закладів, запропонував М. Касьяненко. Він виділяє моногру, тренінг, навчальну гру, навчально-ділову гру, ділову гру.

Грунтовну класифікацію дидактичних ігор з літератури за видами навчальної діяльності учнів запропонувала Н. Савчук [8, с. 15]. Класифікаційне

дерево, що структурує ігри за одним алгоритмом, зберігає логіку послідовного розгалуження (рис. 2).



Рис. 1. Класифікація ігор за Г. Селевком

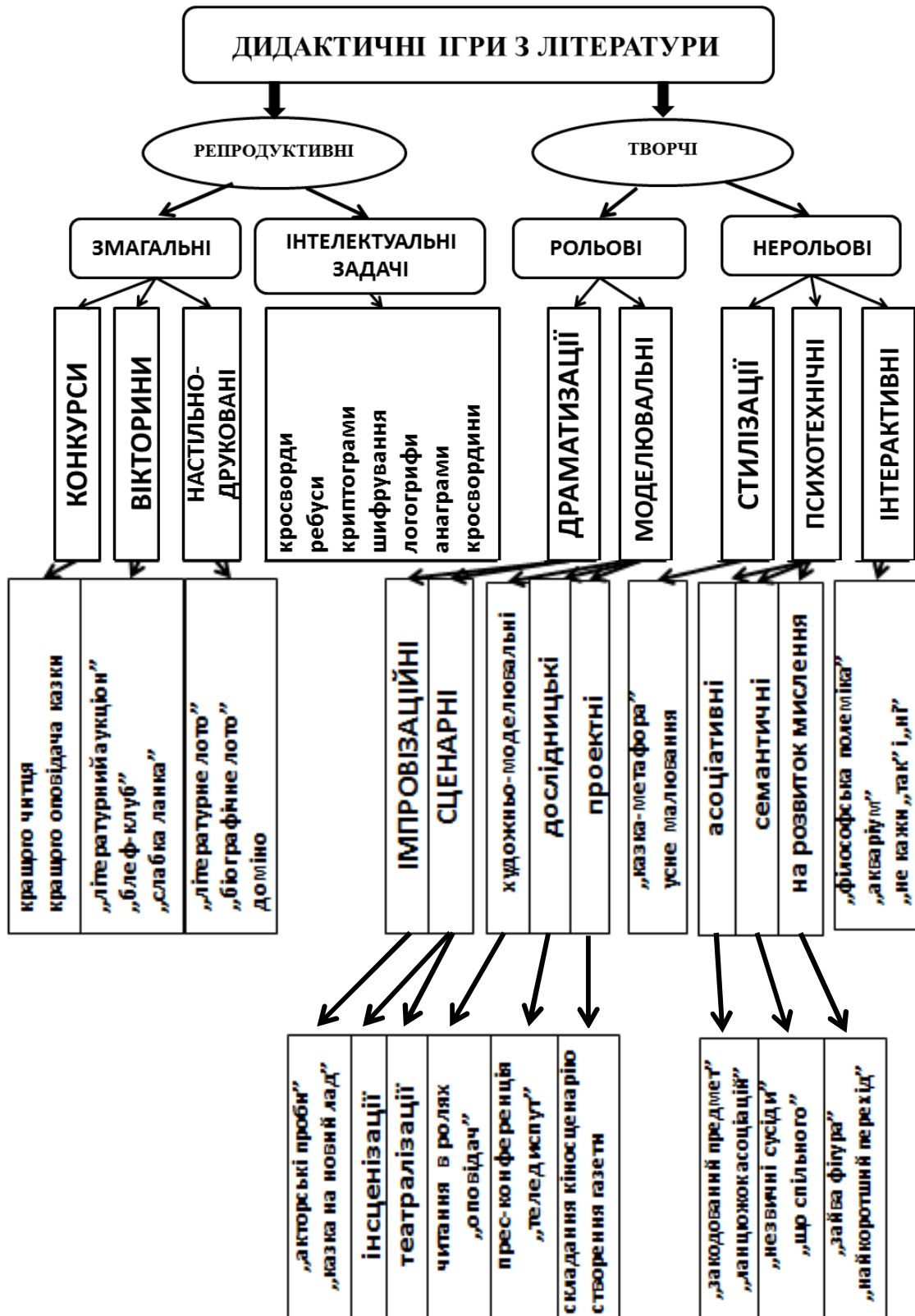


Рис. 2. Класифікація дидактичних ігор з літератури за Н. Савчук

В. Семенов пропонує кілька видів ігор:

- інтерактивні ігри з опосередкованим впливом на учня – ребуси, кросворди;
- інтерактивні ігри з безпосереднім впливом на учня – сюжетно-рольові ігри;
- неінтерактивні ігри – індивідуальні ігрові завдання [4, с. 76].

Отже, різні види ігор стимулюють загальний особистісний розвиток студентів/школярів. Поєднання в них готового навчального змісту з ігровим задумом і діями вимагає від викладача/вчителя майстерного педагогічного керівництва ними.

На думку І. Коваль, гра активізує й урізноманітнює навчальний процес, знімає напруженість дітей на уроці, створює стабільну ситуацію успіху в навчанні; забезпечує розумовий, світоглядний і особистісний розвиток кожної дитини, сприяє позитивній зміні рівнів активності учнів: від репродуктивного через пошуковий до творчого; впливає на формування особистості дитини: завдяки грі школярі вчаться виборювати перемогу, прагнуть до успіху, контролюють волю, досягають поставленої мети, вимогливо ставляться до себе, убачають перспективу власного зростання й усвідомлюють потребу самовдосконалення; гра спонукає дітей до інтелектуальної роботи, успішне виконання якої дає учасникам естетичну насолоду, бо підвищує рівень їх самооцінки; сприяє вихованню в дітей товарищескості, виховує навички колективної праці, поглиблює комунікабельність [3, с. 6–7].

У дидактичній грі як формі навчання взаємодіють навчальна (пізнавальна) та ігрова (цікава) складники [1, с. 46]. Відповідно до цього викладач одночасно навчає студентів/учнів і бере участь у їхній грі, а студенти/учні навчаються граючись.

Дидактична гра як самостійна ігрова діяльність можлива лише за доступності дидактичних завдань для сприйняття студентами/учнями, наявності у них інтересу до гри, засвоєння ними правил та ігрових дій, що,

водночас, залежать від рівня ігрового досвіду. Такими є передумови використання набутих раніше знань.

Для того, щоб дидактичні ігри стимулювали різнобічну діяльність і задовольняли інтереси студентів/учнів, педагог повинен добирати їх відповідно для кожної вікової групи, ураховуючи пізнавальний зміст, ступінь складності ігрових завдань і дій. Творче ставлення педагога до справи є передумовою постійного й поступового ускладнення, розширення варіативності ігор. Якщо в студентів/учнів згасає інтерес до гри, учитель ініціює спільне придумування нових ігрових завдань, ускладнення правил, залучення до пізнавальної діяльності різних аналізаторів і способів дій, активізацію всіх учасників гри [12, с. 167].

Дидактична гра має сталу структуру, що відрізняє її від інших видів ігрової діяльності. Основними елементами, що одночасно надають їй форми навчання і гри, є дидактичні та ігрові завдання, правила, ігрові дії, результат.

Кожна дидактична гра має специфічне дидактичне (навчальне) завдання, що відрізняє її від іншої. Ці завдання зумовлені передбаченим програмою навчальним і виховним впливом педагога на студентів/учнів і можуть бути різноманітними (наприклад, з розвитку мовленнєвого спілкування – розвиток мовленнєвого апарату, зв'язного мовлення, закріплення звуків мови, уточнення і розширення словникового запасу при ознайомленні з живою й неживою природою тощо). Наявність дидактичного завдання (чи кількох) підкреслює спрямованість навчального змісту гри на пізнавальну діяльність студентів/учнів.

Виконуючи під час гри ігрове завдання, вони виявляють активність, бажання й потребу розв'язати його. Дидактичні та ігрові завдання відбивають взаємозв'язок навчання та гри. Правила кожної дидактичної гри зумовлені її змістом та ігровим задумом, вони визначають характер і способи ігрових дій дитини, організовують і спрямовують її стосунки з іншими студентами/школярами, спонукають керувати своєю поведінкою, бо йому часто

доводиться діяти всупереч безпосередньому імпульсу. Дотримання правил вимагає від дитини вольових зусиль, уміння взаємодіяти з іншими, переборювати негативні емоції у зв'язку з невдачами тощо. У дидактичній грі правила є критерієм правильності ігрових дій, їх оцінки. Вони по-різному впливають на поведінку студентів/учнів: одні беззаперечно приймають ігрові правила і стежать за їх виконанням іншими учасниками; інші підкоряються правилам лише у провідних ролях, а у звичайних – порушують їх, намагаючись виграти; ще інші за недотримання правил іншими учасниками мовчки підтримують їх. Тому підвищення дієвості ігрових правил в організації і спрямуванні поведінки студентів/учнів є важливим педагогічним завданням.

Основною сюжетною канвою дидактичної гри є ігрові дії, завдяки яким студенти/учні реалізують свої ігрові задуми. Без підпорядкованих певним правилам дій неможлива гра.

Увага дитини в грі спрямована на розгортання ігрової дії, а захопленість ігровою ситуацією є передумовою мимовільного розв'язання дидактичного завдання. Завдяки ігровим діям і правилам дидактичні ігри, що використовують на заняттях, навчання стає цікавішим, вони сприяють розвитку довільної уваги, формуванню передумов глибокого оволодіння змістом передбаченого програмою матеріалу.

Результатом дидактичної гри є її фінал. Відгадування загадок, виконання доручень, ігрових завдань, вияв кмітливості є результатом гри і сприймається дитиною як досягнення. Виявляється він і в задоволенні учасників гри від участі в ній. Для педагога результатом гри є рівень засвоєння студентами/школярами знань, їхній успіх у розумовій діяльності, налагодженні гармонійних взаємин.

«Ігровий задум, ігрові дії та правила, – з погляду І. Коваль, – тісно пов'язані між собою: задум визначає характер ігрових дій, а дотримання правил допомагає в їх здійсненні та розв'язанні ігрового завдання. Відсутність, ігнорування хоча б одного з цих елементів унеможлиблює гру» [3, с. 10].

Щоб ігрова діяльність на занятті проходила ефективно й мала бажані результати, потрібно нею керувати, забезпечивши виконання таких вимог:

- ігри мають відповідати навчальній програмі;
- ігрові завдання мають бути не надто легкими, проте й не дуже складними;
- відповідність гри віковим особливостям учасників;
- правила гри мають бути простими й чітко сформульованими;
- дії учасників гри варто контролювати, своєчасно виправляти, спрямовувати;
- справедливий підсумок заняття;
- різноманітність ігор;
- залучення до ігор усіх студентів/учнів, не залежно від рівня підготовки;
- не допускати приниження гідності дитини (образливі порівняння, оцінки за поразку у грі, глузування);
- гра на занятті не повинна проходити стихійно, вона має бути чітко організованою і цілеспрямованою [3, с. 11].

Дидактичні ігри можна використовувати на будь-якому етапі заняття: на початковому (для зацікавлення темою, що розглядатиметься), на етапі актуалізації знань (переважно ігри репродуктивного характеру), під час засвоєння навчального матеріалу (ігри часково-пошукового характеру), поглиблення, систематизації знань та розвитку здібностей, інтересів студентів/учнів (ігри пошукового характеру), на етапі контролю (ігри творчого характеру).

З'ясовано, що організація уроку з використанням дидактичних ігор надає можливість оперативно внести в навчальний процес необхідні корективи. Дидактичні ігри, ігрові вправи й прийоми надають можливість викладачеві не лише підвищити активність студентів/учнів на кожному етапі заняття, а й залучити пасивних до творчої розумової діяльності. Крім того, зазначають психологи, вони знижують утому студентів/школярів, зацікавлюють змістом заняття, створюють емоційне піднесення, захоплення, радість. Дослідники довели, що коли дитина здійснює розумову діяльність із захопленням, вона не

відчуває втоми, навіть якщо витрачає багато часу на виконання завдань. І навпаки, дитина швидко втомлюється, якщо виконує легкі й одноманітні завдання [15, с. 353].

ЛІТЕРАТУРА

1. Воробйова С. Дидактична гра в процесі навчання. *Рідна школа*. 2012. № 10. С. 46–48.
2. Енциклопедія педагогічних технологій та інновацій / автор-укладач Н. П. Наволокова. Харків: Основа, 2009. 176 с. (Серія «Золота педагогічна скарбниця»).
3. Коваль І. Б. Дидактична гра на уроках української мови та літератури у середніх і старших класах: методичний посібник. Вінниця: ММК, 2018. 71 с.
4. Коновалов М. В., Куликова Ю. О., Семиволос О. П. Педагогічні технології: інструментарій, механізми, технологічна карта. Харків: Основа, 2016. 96 с. (Серія «Золота педагогічна скарбниця»)
5. Король Л. Г. Ігри на уроках української мови. Старокостянтинів: Старокостянтинівський РМК, 2015. 52 с.
6. Методика ігрових занять: навч. посібник / П. М. Олійник, Р. Р. Балан, О. Ф. Вербило та ін.; за ред. П. М. Олійника. Київ: Вища школа, 1992. 213 с.
7. Передрій Г. Про цікаві завдання й ігрові форми роботи з української мови. *Дивослово*. 2008. № 1 (600). С. 7–14.
8. Савчук Н. Г. Навчальні літературні ігри. *Українська мова та література*. 2006. № 34–34 (434–435). 40 с.
9. Савчук Н. Г. Дидактичні ігри на уроках української літератури в 5–7 класах як засіб активізації навчальної діяльності учнів: автореф. дис. ... канд. пед. наук: 13.00.02 / Інститут педагогіки АПН України. Київ, 2008. 25 с.
10. Селевко Г. К. Современные образовательные технологии: учебные пособия. Москва: Народное образование, 1998. 256 с. URL: <https://studfiles.net/preview/5765122/>.

11. Сухомлинський В. О. Серце віддаю дітям. *Сухомлинський В. О. Вибрані твори: у 5-ти томах.* Київ: Рад. школа, 1977. Т. 3. С. 95–98; 176–185.
12. Тополя Л. В. Дидактичні ігри, їх види, цільове призначення і функції в навчальному процесі. *Міжнародний збірник наукових робіт.* Донецьк: ТЕАН, 2011. Вип. 16. С. 167–173.
13. Федоренко В. Л. Енциклопедія інтелектуальних ігор на уроках української мови. Харків: Основа, 2010. 424 с.
14. Чумак Т. Ігрові елементи на уроках мови. *Дивослово.* 2009. № 7. С. 44.
15. Щербина Д. Ігрове навчання як засіб активізації комунікативної позиції учнів. *Педагогіка вищої та середньої школи.* Кривий Ріг, 2007. Вип. 17. С. 353–358.

Питання й завдання для самоконтролю та самостійної роботи:

1. Розкрийте поняття дидактична гра та її особливості.
2. Охарактеризуйте структуру дидактичної гри.
3. Опрацювавши різні погляди на класифікацію дидактичних ігор, запропонуйте власну класифікацію ігор з мови. Оформіть її у вигляді ментальної карти.
4. Розвитку яких компетенцій сприяє використання дидактичних ігор на заняттях словесності?
5. Окресліть основні функції дидактичних ігор.
6. Сформулюйте вимоги до організації дидактичних ігор.
7. Наведіть приклади використання різних видів дидактичних ігор на всіх етапах засвоєння навчального матеріалу.
8. Подайте зразки дидактичних ігор, що можна використати на заняттях з курсів: «Вступ до літературознавства», «Українська мова за професійним спрямуванням» (курс і тема на вибір студента).

9. Складіть конспект уроку з української літератури в 11 класі з теми «Остап Вишня. Трагічна доля українського гумориста. «Моя автобіографія» – гумористична розповідь письменника про свій життєвий шлях», використовуючи творчу (рольову) гру.

10. Змодельуйте конструктор уроку з використанням ігрових інтерактивних технологій (навчальна дисципліна, тема на вибір студента).

11. Виконайте тестові завдання:

1. З погляду Г. Селевка, гра – це

А) колективна, цілеспрямована навчальна діяльність, у якій кожен учасник і команда загалом об'єднані вирішенням головного завдання і орієнтують свою поведінку на виграш;

Б) вид діяльності в умовах ситуацій, спрямованих на відтворення та засвоєння суспільного досвіду, у якому складається та вдосконалюється самоуправління поведінкою;

В) величезне світле вікно, крізь яке в духовний світ дитини вливається живлющий потік уявлень, понять про довкілля;

Г) дидактично спрямована, структурно викінчена, зумовлена комплексом правил система ігрових взаємодій між учасниками навчального процесу, регламент якої спрямований на організацію літературного розвитку учня.

2. Про те, що ігри допомагають не лише виявляти здібності та нахили, а й удосконалювати їх, зауважував відомий педагог минулого:

А) Я. Коменський;

Б) В. Сухомлинський;

В) К. Ушинський;

Г) А. Макаренко.

3. В. Сухомлинський, даючи високу оцінку грі, констатував, що гра – це:

А) камінь, що треба постійно підіймати вгору;

Б) іскра, що засвічує вогник допитливості та цікавості;

- В) спосіб пізнання світу дітьми;
- Г) гігантська комора дійсної творчої думки майбутньої людини.

4. До репродуктивних ігор з літератури Н. Савчук зараховує:

- А) змагальні; інтелектуальні задачі;
- Б) рольові; нерольові;
- В) конкурси; вікторини; інтерактивні;
- Г) драматизації; моделювальні.

5. Кросворди, ребуси, анаграми, за Н. Савчук, належать до ігор:

- А) змагальних;
- Б) інтелектуальних;
- В) рольових;
- Г) нерольових.

6. Види ігор: інтерактивні ігри з опосередкованим впливом на учня; інтерактивні ігри з безпосереднім впливом на учня; неінтерактивні ігри, – виокремлює:

- А) Н. Савчук;
- Б) Г. Селевко;
- В) М. Касьяненко;
- Г) В. Семенов.

7. За характером педагогічного процесу Г. Селевко виділяє такі ігри, як:

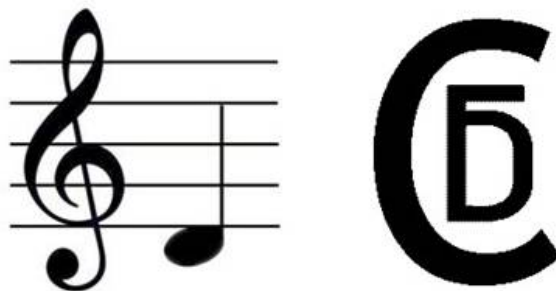
- А) фізичні, інтелектуальні, трудові, соціальні, психологічні;
- Б) навчальні, тренінгові, контролюючі, узагальнюючі; пізнавальні, виховні, розвиваючі; репродуктивні, продуктивні, творчі; комунікативні, діагностичні, профорієнтаційні, психотехнічні;
- В) предметні, сюжетні, рольові, ділові, імітаційні, драматизаційні;
- Г) без предметів, з предметами; настільні, кімнатні, вуличні, на місцевості; комп'ютерні, телевізійні, ТЗН; технічні, із засобами пересування.



2. Генерування та використання ребусів, кросвордів, анаграм на заняттях словесності

На сьогодні актуальною залишається проблема зниження рівня пізнавальної активності студентів/учнів на занятті, небажання самотійно працювати та вчитися. Серед причин втрати інтересу студентів/учнів до навчання, безумовно, одноманітність занять, що призводить до шаблонного викладання. Творчий підхід до побудови заняття, його неповторність, насиченість різноманітними прийомами, методів і форм можуть забезпечити ефективність навчального процесу. Тому, на нашу думку, одним із засобів активізації пізнавальної діяльності студентів/учнів на заняттях словесності є використання кросвордів, ребусів, анаграм.

2.1. Ребуси



Виникнення ребусів

Кожен з нас неодмінно стикався з ребусами у повсякденному житті. Безперечно, найвідоміший та розповсюджений ребус виглядає так:

i ♥ u

(англійською мовою «I Love You» — українською мовою «Я тебе люблю»).

Ребус – один із різновидів загадки, що складається із зображень предметів (малюнків у поєднанні з буквеними композиціями та іншими знаками), співзвучних зі словами чи частинами слів розгадки. Слово «ребус» походить від латинської фрази «Non verbis sed rebus», що означає «Не словами, а за допомогою речей». Загалом, термін «rebus» асоціюють з латинським словом *rebus*: *res* (річ, предмет), *rebus* (перетворення).

Кілька ребусів можуть бути об'єднані в одному малюнку чи у вигляді послідовності малюнків для того, щоб скласти фразу або речення. У літературних ребусах для складання речень використовуються букви, числа, музичні ноти чи особливим способом розташовані слова. Ребуси можуть передавати пряме значення слів, переважно, щоб інформувати або інструктувати людей, чи навмисне приховувати їх значення, щоб інформувати лише обраних. Проте найчастіше ребуси використовують як загадки й розваги.

Використання примітивних зображень, як засобу передачі інформації, стало підґрунтям для формування ранніх писемних систем давньоєгипетської культури (рубіж 4-го і 3-го тисячоліть до нашої ери). Рання форма ребуса трапляється в малюнковій писемності, де



абстрактні слова, складні для зображення, були представлені зображеннями предметів, назви яких промовляються аналогічно. Пізніше зображення ребусів використовували для передачі назв міст на грецьких і римських монетах.

Ребуси залишалися популярними у середньовіччі – їх зображували на будівлях або об’єктах володіння, для позначення роду.

Використовувати ребуси як загадки чи жарти розпочали в XV столітті у Франції. Спочатку ребусом називали балаганні виступи, що містили пасквілі, якими паяци в Пікардії щорічно потішали народ під час карнавалу. В алегоричній формі комедіанти висміювали вади та слабкості сильних світу цього. Своїм виступам автори дали латинську назву «De rebus quae geruntur», тобто «На злобу дня» (дослівно «про справи, які діються»).

У XVI ст., коли ці забави були заборонені, сутність ребуса змінилася. Ребусом почали називати каламбур, побудований на грі слів. Найчастіше це була загадка, що складається із зображень різних предметів (часто упереміж із буквами, цифрами та музичними нотами), назви яких не позначають понять, але подібні з ними за вимовою або співзвуччям (не зважаючи на правопис).

Перші відомі рукописні збірники ребусів датовані кінцем XV – початком XVI століття. У 1582 (? 1562) році з’явився перший друкований збірник під назвою «Les Vigarres du Seigneur des Accords», що мав великий успіх і витримав кілька видань. Автором його був Етьєнн Табуро (1548–1590) – французький поет, знаний під ім’ям seigneur des Accords, чудовий «віршомаз», що запам’ятався швидше віршованими фокусами (акровірші, анаграмами тощо), аніж дійсно поетичними творами.



Його книжка – це цілий трактат про ребуси. Проте малюнків у ній всього з десяток. Значну кількість ребусів Табуро передає у формі жартівливих оповідань. Так, наприклад, якийсь абат на наказ залишити абатство відповів: «Я витратив 30 років на вивчення перших двох літер абетки (А.В.) і бажаю мати



стільки ж часу на ознайомлення з двома наступними літерами» (С.Д.). Під А.В. він мав на увазі абатство (abbaye), а під С.Д. – дієслово «se der» (поступитися). Із літературної сфери ребус поширився у Франції на дворянські герби, вивіски торгових закладів та навіть з'явився на могильних пам'ятниках і в молитовниках. Із Франції мода на ребуси перейшла до Італії, Англії та Німеччини.

Кількасот ребусів майстрів XVII–XIX століть зберігаються, зокрема, у Лондонському музеї. Наприклад, 1639 роком датована робота флорентійського гравера й художника Стефано делла Белла, виконана у формі овалного картуша під назвою «Ребус на удачу».



У 1783 році англійський художник і гравер Томас



Бьюїк у лондонській друкарні Т. Ходжсона друкує незвичайну Біблію для дітей, де події Святого Письма переказуються у формі ребусів. Виконана так Біблія стала іменуватися «ієрогліфічною». У ній деякі слова з тексту замінені картинками з метою переказати історію в прямий, простий і цікавий спосіб.

Через кілька років, у 1788 році, американський видавець Ісайя Томас видає ієрогліфічну Біблію за океаном. Такі незвичайні ієрогліфічні Біблії стали дуже популярними наприкінці XVIII століття, бо полегшували викладання Святого Письма дітям.

Англійський письменник і математик Чарльз Лютвідж Доджсон, більш відомий під псевдонімом Льюїс Керролл, один із найпопулярніших дитячих письменників XIX століття, автор казок «Аліса в Країні див» і «Аліса в Задзеркаллі», часто використовував ребуси в численному листуванні з юними шанувальниками своєї творчості. У своїх листах, а їх було близько 100 тисяч(!), він часто замінював частини слів малюнками чи малював букви у дзеркальному

відбитті. Для розшифрування таких загадкових листів потрібна була неабияка кмітливість, а це дуже подобалося дітям.



У другій половині XIX століття ребуси стали використовувати й у повсякденному житті. Їх зображували на сторінках газет і журналів, поштових листівках, столовому приладді. У законодавиці мод – Франції, випустили цілу серію фаянсових тарілок на одній стороні яких був зображений ребус, а на звороті – розгадка.

У Російській імперії перші ребуси з'явилися на сторінках журналу «Иллюстрация» у 1845 році. Пізніше, у 1881 році починає видаватися спеціалізований «Еженедельный загадочный журнал «Ребус», де, крім цікавих головоломок, публікували статті про виховання дітей, психологію, різні новини з усього світу, белетристику. За правильно вгадані загадки, ребуси й шаради читачі отримували невелику грошову премію та призи. Журнал «Ребус» був дуже популярним і проіснував до 1918 року. У середині 1930-х років підшивки «Ребуса» вилучали з бібліотек і знищували. На рубежі XIX і XX століть великою популярністю користувалися ребуси, намальовані художником І. Волковим в журналі «Нива» – наймасовішому друкованому виданні Російської імперії.



Перша згадка про друковані ребуси за часів Радянської влади датована 1937 роком. Ленінградська поліграфічна фабрика тиражем 25 тисяч примірників випустила невеликого формату розкладні буклети «Как читать ребусы» (укладач П. Соколов). Ребуси вийшли п'ятьма частинами (випусками) і містили, крім самих ребусів, короткий опис правил їх розгадування. Відповіді до ребусів були заховані в окремому конверті. Під час війни, у 1942 році московська поліграфічна фабрика Москворецька ПРОМТОРГ випускає збірку

ребусів А. Рязанова «В часы досуга: ребусы» (ілюстрації І. Телятнікова). У 1945 році, по війні, виходить невеличка брошура художника-ілюстратора та ілюзійніста Г. Бедарева «Ребусы». У повоєнний час ребуси, переважно, переорієнтуються на дитячу та юнацьку аудиторію. У 1947 році в серії «Час досуга» виходить збірник «Занимательные задачи в рисунках» І. Чканікова (художники А. Баженов, Ф. Завалів).



Двома роками пізніше, митищенська поліграфічна фабрика випускає накладом 200 тисяч примірників збірник «Подумай, отгадай! Ребусы-книги» О. Хаскіна, у яку увійшли 22 ребуси із

зашифрованими прізвищами письменників та відомих літературних творів. У 1960-х роках дуже популярними є книги В. Акентьєва: «Когда идёт дождь. Головоломки-самоделки» (1959), «Смекалка» (1961), «Прочти и отгадай. Ребусы-загадки» (1962), «Ребусы-пословицы» (1963), «Веселые тайны» (1964), «Остров тайн» (1968), «Со второго взгляда» (1969). Ці книги не лише пропонували хитрі й жартівливі шаради, кросворди, але й розповідали, як їх розгадувати й складати. Книги В. Акентьєва увібрали в себе найбільш цікаві задачі та ігри, які з 1948 року хитромудрий «Капитан мореходов» (талановитий ленінградський журналіст М. Садовий) пропонував «Клубу винахідливих», а пізніше журналу «Искорка».

З початком телевізійної ери на Заході ребуси потрапляють на «блакитні екрани». 29 березня 1965 року американський телеканал «АВС» запускається 30-ти хвилинне телевізійне шоу «The Rebus Game» з Джеком Лінклеттером. Учасникам пропонували розгадати зашифровані за допомогою ребусів слова. За кожен вгаданий ребус передбачалася грошова винагорода. Головним призом для переможця шоу був автомобіль вартістю 5000 американських доларів.

У Радянському Союзі 1970-80 років ребуси стають популярними, переважно, для дитячої аудиторії. Їх друкують у дитячих газетах та журналах («Барвінок», «Малятко», «Веселі картинки»).



Фундаментальне дослідження історії ребусів стало підґрунтям випущеної у 2005 році книги польського письменника й науковця Криштофа Олешчика. Близько тридцяти років автор вивчав матеріали тисяч старовинних журналів, книг і рукописів. Книга чудово ілюстрована, містить безліч унікальних матеріалів. Насамперед це стосується історії розвитку та ролі ребусів у європейській культурі, зокрема й польської держави.

Бурхливий розвиток обчислювальної техніки, інформаційних технологій і телекомунікацій також опинився під впливом ребусів. На рубежі століть, із зростанням популярності мобільного зв'язку сформувався особливий SMS-сленг, основною характеристикою якого стала стислість. Буквально це означало: чим менша кількість букв або знаків – тим краще. Саме тому «мова SMS» набула усіляких аббревіатур і скорочень. Зі зростанням популярності Інтернету й соціальних мереж цей напрям усіляко трансформувалася й доповнювалася новими словами. Ось лише декілька прикладів сучасного комп'ютерного сленгу: «cul8r» (see you later), «b4» (before), «gr8» (great). Подібно ребусу окремі букви й цифри замінюються співзвучними словами й виразами. Окремо варто також згадати про «смайл» – простий та ефективний засіб вираження емоцій, без якого спілкування у мережі просто неможливо уявити.



Для того щоб вирішувати й складати ребуси, треба знати правила й прийоми, які використовуються під час їх складання.

Як скласти ребус?

Насамперед, оберіть слово або фразу, що потрібно зашифрувати. Напишіть її на аркуші паперу чи за допомогою комп'ютера. Оскільки правилами ребусів розділові знаки й пропуски не враховуються, усі букви й слова пишуться злито (без пробілів, ком тощо).

Прочитайте кілька разів написане зліва направо, а потім у зворотному порядку. Спробуйте відшукати знайомі слова, що складаються, здебільшого, з двох-п'яти букв. Зверніть увагу на можливі збіги слів із назвами нот. Позначте букви, що збіглися з окремими словами кольоровим маркером, або просто обведіть. Зробіть невеликі виноски нижче чи вище написаного початкового слова та спробуйте схематично зобразити отримані слова. Зверніть увагу, що не всі слова піддаються прямій і зрозумілій візуалізації. У ситуації, коли теж саме поєднання букв початкового слова входить повністю або частково в різні слова, позначайте всі можливі варіанти.

Далі, позначте у початковому слові фрагменти, що збігаються з прийменниками «на», «над», «під», «в», «у», «за», «перед», «та», «коло», «біля», «при», «до», «від», «з», «по». Зверніть увагу на можливість використання в ребусі букв, що стоять як по різні боки від прийменника (АнаБ), так і по одну (наБА). Також позначте фрагменти, що збігаються зі словами «пара» та «пів».

Найбільш складним етапом складання ребуса є пошук слів, що входять у початковий текст частково. Ще раз прочитайте кілька разів початкове слово зліва направо і в зворотному порядку, але тільки блоками по одній, дві, три і чотири літери поспіль. Намагайтеся підібрати слова, що починаються або / і закінчуються цими буквами. Усі отримані слова позначте і зробіть відповідні виноски. Відкинуті літери позначайте комами, відповідно до правил. Так само спробуйте відшукати слова, що входять у початкове слово після видалення (заміни) однієї чи декількох букв. Не забувайте, що поганим «тоном» вважається, якщо в слові відкидається більша кількість букв ніж залишається.

Нарешті, послідовність (переважно, із трьох і більше) букв початкового тексту, яка залишилася позначеною, можна спробувати замінити зображеннями, що містять такі літери в довільному порядку. У такому випадку у виносці з відповідним зображенням, пишуть номери використаних букв (наприклад, цифри 7,4,3,9 біля зображення).

Наприкінці, переглянувши всі зроблені позначки й виноски, відбираємо найбільш удалі елементи, з яких складається ребус. Різноманітність використаних елементів робить ребус більш цікавим, хоча й ускладнює процес розгадування.

Удалим можна вважати ребус, де є зображення, близькі за змістом і характером до початкового слова чи фрази. При складанні ребуса обов'язково враховується специфіка цільової аудиторії. Дитячий ребус, наприклад, не повинен містити складних для розуміння зображень, що не відповідають віку.

Правила розгадування ребусів

Правила розгадування ребусів одночасно є й правилами їхнього складання.

1. Назви всіх предметів, що зображені в ребусі, читаються лише в називному відмінку та в однині. Проте, трапляється, що декілька однакових предметів на одному малюнку читають у множині (наприклад, слово «гриби»).



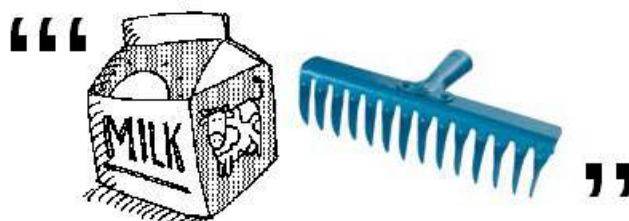
Іноді потрібний об'єкт на малюнку вказується стрілкою.

2. Досить часто предмет, зображений в ребусі, може мати не одне, а два чи більше назв, або може мати одне загальне та одне конкретне значення, наприклад, «авто» та «машина», «квітка» та «рослина» тощо. Вибирати треба

відповідне за логікою. Уміння визначити й правильно назвати зображений на малюнку предмет є однією з головних труднощів під час розгадування ребусів.

3. Досить часто назва якогось предмета не може бути використана повністю, необхідно відкинути на початку чи в кінці слова одну чи декілька букв. Тому застосовується умовний знак – кома. Якщо кома стоїть ліворуч від малюнка, то це значить, що від його назви потрібно відкинути першу літеру (ліворуч від малюнка кому часто зображують перевернутою у верхньому кутку), якщо праворуч від малюнка – то останню. Якщо стоять дві коми, то відповідно відкидають дві літери тощо.

Наприклад, намальовано «молоко», а потрібно читати тільки «око», зображені «граблі», необхідно читати тільки «граб»:



4. Якщо предмети чи літери зображені один в одному, то їх назви читаються з додаванням прийменника «в» або «у». Наприклад, «в-а-за»:



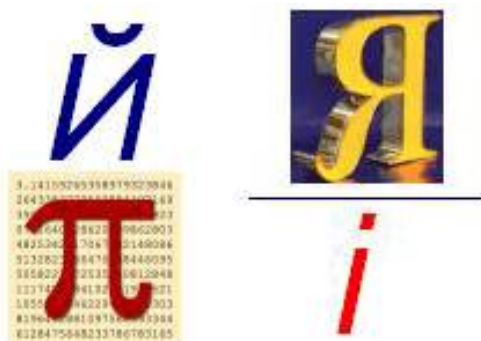
5. Якщо якась літера складається з іншої літери (багато разів повтореної), то читають з додаванням прийменника «з». Наприклад, «з-о-д-іа-к»:



6. Якщо за якоюсь літерою чи предметом знаходиться інша літера чи предмет, то читати необхідно з додаванням прийменника «за». Наприклад, «за-ба-ва»:



7. Якщо одна фігура чи літера зображена під іншою, то читати необхідно з додаванням прийменників «на», «над», «під». Наприклад, «на-пі-й» чи «над-і-я»:



8. Якщо по якій-небудь літері написана інша, то читають з додаванням прийменника «по». Наприклад, «по-р-т»:



9. Якщо одна літера лежить коло іншої, притулена до неї, то читають з додаванням прийменників «біля», «у», «коло». Наприклад, «л-у-к» чи «с-у-д»:



10. Якщо у ребусі трапляється зображення предмету, перевернуте догори ногами, то назву його зазвичай потрібно читати з кінця, або інколи це робиться просто заради ускладнення (по-приколу) ребусу.



11. Якщо зображено предмет, а біля нього (чи на ньому) написана, а потім закреслена літера, то це значить, що цю літеру необхідно виключити зі слова, зашифрованого малюнком. Якщо ж над закресленою літерою знаходиться інша, то це значить, що потрібно нею замінити закреслену. Теж саме роблять, коли між двома літерами стоїть знак рівності чи перехідні стрілочки. Закреслені (замінені) літери зазвичай використовують для виключення (заміни) їх із середини слова. Наприклад, була «груша», а стала «група», чи був «лікар», а став «лікер»:



12. Якщо закреслена літера(и) стоїть як незалежна фігура, то її потрібно читати з додаванням частки «не». Наприклад, «не-р-в»:



13. Якщо поряд з малюнком (чи над ним, чи під ним) стоять цифри, то це значить, що літери закодованого зображення слова читаються в тому порядку, який вказаний цифрами. Також вони вказують на те, чи всі літери слова потрібно читати, чи ні. Закреслені (відсутні) цифри вказують на відсутність певних літер. Наприклад, «зірка» перетворюється на «різка», а «мавпа» на «мапа»:



14. Якщо малюнки «рухаються» один від одного або один до одного, то варто використовувати прийменники «до» або «від». Якщо ж яку-небудь фігуру в ребусі зображають, що ніби біжить, лежить, летить, сидить тощо, то до назви цієї фігури потрібно додати відповідне дієслово в теперішньому часі (біжить, лежить, летить, сидить тощо).



15. Досить часто в ребусах окремі склади «до», «ре», «мі», «фа», «ля», «сі» зображають відповідними нотами. Наприклад, «до-щ»:



16. У ребусі частина слова може зображуватися цифрами, наприклад, 100 см читаємо як метр, тобто омметр:



17. Якщо дві однакові літери зображені «поруч», у такому випадку використовується іменник «пара» (слово «парад»).



18. Якщо біля малюнка зображено «дві цифри, між якими зображено стрілки, спрямовані у різні боки», це означає, що у назві малюнка літери із зазначеними номерами необхідно поміняти місцями.



19. Розділові знаки та пробіли в ребусі не враховуються.

Це основні правила для тих, хто хоче спробувати себе у ребусоскладанні чи їх розв'язуванні. Проте процес ребусотворчості може передбачати синтез усіх наведених принципів творіння ребусів та створення нових правил, зрозумілих для більшості за логікою побудови.

Трапляється, що під час розгадування ребусів використовують незрозумілими, на нашу думку, символи й знаки. Чи то букви грецького

алфавіту, ноти або хімічні елементи, наш довідник допоможе швидко відшукати назви таких знаків.

α β γ δ ζ η

Альфа Бета Гамма Дельта Дзета Ета

Θ λ μ ξ π ρ

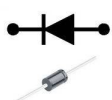
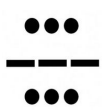
Тета Лямбда Мю Ксі Пі Ро

τ φ χ ψ ω Ϛ

Тау Фі Хі Псі Омега Ять

7 N 14.0067 5 2	35 Br 79.904 7 18 8 2	Cr 24 51.996 1 13 8 2	30 Zn 65.38 2 18 8 2	9 F 18.998403 7 2	17 Cl 35.453 7 8 2
-----------------------------	---	--------------------------------------	--	-------------------------------	-----------------------------------

Азот Бром Хром Цинк Фтор Хлор

29 Cu 63.546 1 18 8 2	16 S 32.06 6 8 2	for (i=0; i < 10; ++i) { ... }	#		
---	---------------------------------	---	---	---	---

Мідь Сірка Цикл Дієз Діод СОС



Менше



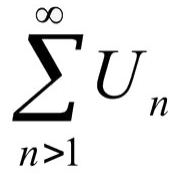
рівно



Більше



Ок



Ряд



Сила



До



Ре



Мі



Фа



Соль



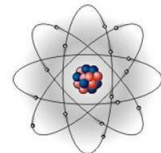
Ля



Сі



Код



Атом



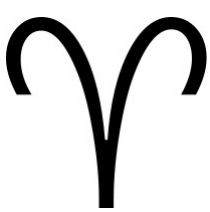
Долар



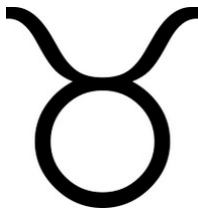
Цент



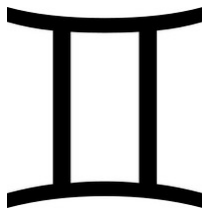
Євро



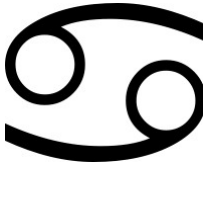
Овен



Телець



Близнюки



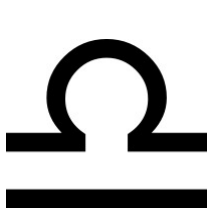
Рак



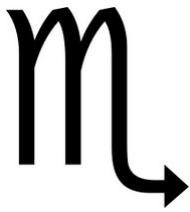
Лев



Діва



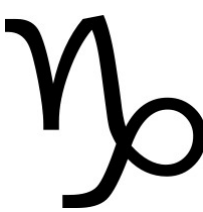
Терези



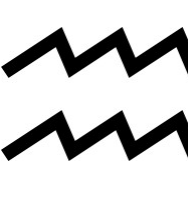
Скорпіон



Стрілець



Козеріг



Водолій



Риба

Використання ребусів на заняттях з мови та літератури

Ребуси дозволяють згадати забуті та набути нові знання. Вони розширюють світоглядний узус студентів/учнів, допомагають краще

орієнтуватися в потоці наукової інформації, тренують пам'ять, покращують кмітливість, розвивають й активізують діяльність студентів/учнів.

На відміну від простої загадки, де основним є словесний опис, ребус розвиває ще й логічне образне мислення, увагу, аналітичні здібності, учить студента/учня нестандартно сприймати графічне зображення, а також тренує зорову пам'ять і правопис.

Ребуси можна застосовувати на всіх етапах заняття: актуалізації знань, вивчення нового матеріалу, закріплення матеріалу, як один з ігрових прийомів поточної перевірки знань. Аналіз зображень та структурування слів, позначених малюнками, сприятимуть збагаченню уяви дітей, допомагатимуть співвідносити явища дійсності з лексичними одиницями. Також у процесі розгадування ребусів активізується увага школярів, виробляються навички ретельного аналізу. Використання ребусів на заняттях словесності дозволяє урізноманітнити як словникову роботу, так і вивчення нових лінгвістичних понять, дозволяє запам'ятовувати важкі літературознавчі терміни, надасть змогу студентам/учням самостійно сформулювати тему заняття, визначити назви творів, що вивчаються, назвати прізвища письменників, розшифрувати епіграф до заняття. Можна зашифрувати лексеми, лінгвістичні терміни, фразеологізми тощо. Також у ребусі можна закодувати номер вправи для виконання домашнього завдання.

На заняттях з мови та літератури ребуси відіграють не лише роль розваги, але й допомагають розвивати мислення й креативність, що так необхідні для успішного вивчення предмету. Ребуси пробуджують інтерес до навчальної діяльності й розвивають інтелект студентів/учнів.

Використання ребусів зручно і для викладача, і для студентів/учнів – розряджається напружений ритм роботи, випадає кілька хвилин інтелектуального відпочинку, підвищується активність студентів/учнів. Крім того, використання на заняттях готових ребусів призводить до того, що

студенти/учні із задоволенням починають відігравати неабияку роль у процесі складання ребусів.

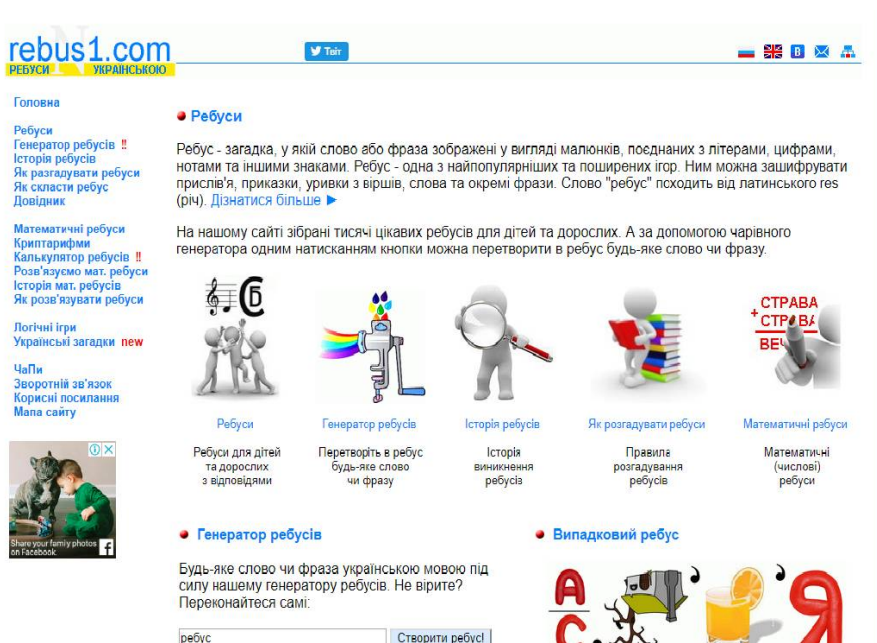
Дидактична (навчальна, пізнавальна) гра (зокрема й кросворд) містить ігрове та навчальне завдання. Перше учень вирішує за умовою цієї гри (розгадування чи складання ребусу); друге ставить перед ним (не відкрито, а через зміст гри) викладач, воно спрямоване на оволодіння певними знаннями.

Отже, потрібно чітко уявляти, з якою дидактичною метою використовують ребуси, які знання можуть бути закріплені завдяки ним, систематизовані, виявлені в студентів/учнів, які вміння сформовані та перевірені.

Програми для створення ребусів

Ребус можна намалювати на звичайному аркуші чи ватмані формату А3 або роздрукувати один ребус на парту чи на групу, якщо передбачена така форма роботи.

Є низка програм для створення ребусів. Найбільшу популярність має програма **rebus1.com** – унікальна розробка українськомовного генератора ребусів (зайти можна за: http://rebus1.com/ua/index.php?item=rebus_generator&enter=1).



Цей контент доступний лише користувачам. Зареєструватися неважко: через електронну адресу чи будь-яку запропоновану соціальну мережу. Програма легка в користуванні, проте створити великий ребус і нормально зберегти його складно, бо на сайті не передбачена функція скачування. Тому щоб зберегти ребус, треба зробити скріншот екрану й обрізати його в графічному редакторі, що дуже незручно, особливо якщо він вийшов досить великим.

Використовуючи відповідний перемикач, можна створювати ребуси як для дітей, так і для дорослих, хоча й досить примітивні. На жаль, з великими обсягами інформації цей сервіс коректно працювати не може. Генератор ребусів є також російською та англійською мовами.

Ще одна програма – **myRebus**. Тут можна скласти ребус англійською, німецькою чи голландською мовами. Можливості зберегти ребус на комп'ютері немає, як і підтримки російською чи українською мовами.

На жаль, можливість створення ребусів в онлайн-режимі зараз реалізована дуже погано, тому краще спробувати створити його за допомогою програм для комп'ютера, типу Word і Photoshop.

ЛІТЕРАТУРА

1. Використання дидактичних ігор на уроках української мови. URL: <https://naurok.com.ua/vikoristannya-didaktichnih-igor-na-ukroках-ukra-nsko-movi-45604.html>.
2. Вікторина О. М. Використання ребусів на уроках української мови. URL: <http://timso.koippo.kr.ua/hmura13/viktorina-olena-mykolajivna-vykorystannya-rebusiv-na-urokah-ukrajinskoji-movy/>.
3. Галабурда Р. С. Ребуси на уроках та виховних заходах : на допомогу вчителю зарубіжної літератури. URL: <https://super.urok-ua.com/rebusi-na-urokah-ta-vihovnih-zahodah/>.

4. Охременко Н. О. Ребуси на уроках та виховних заходах. URL: https://osvita.ua/school/lessons_summary/edu_technology/11597/.

5. Пометун О., Пироженко Л. Сучасний урок. Інтерактивні технології навчання: наук.-метод. посіб. / за ред. О. І. Пометун. Київ: Вид-во А. С. К., 2004. 192 с.

6. Як розгадувати ребуси. URL: <http://rebus1.com/ua/index.php?item=manual>.

Питання й завдання для самоконтролю та самостійної роботи:

1. Дайте визначення поняття «ребус».
2. Що ви знаєте про історію виникнення та розвитку цієї дидактичної гри?
3. Створіть презентацію з теми «Генеza та розвиток ребусів».
4. Запропонуйте алгоритм роботи над складанням ребусів.
5. Запропонуйте приклади використання ребусів на заняттях із дисциплін: «Історія української літератури», «Історія зарубіжної літератури», «Вступ до літературознавства», «Сучасна українська літературна мова», «Українська мова за професійним спрямуванням» (на вибір студента).
6. Ураховуючи основні правила розгадування, а отже, і створення ребусів, згенеруйте ребуси до теми «Українська поезія ХХ століття».
7. Розробіть фрагмент навчального заняття у виші з дисципліни «Українська мова за професійним спрямуванням», де була б запланована робота студентів з ребусами (тема на вибір студента).
8. Запропонуйте власні ребуси, що можна використати під час актуалізації знань на уроці з теми «Світ дорослих і світ дітей у повісті Марка Твена «Пригоди Тома Сойєра» (5 клас).
9. Розробіть низку ребусів за допомогою програми **rebus1.com** до теми «Іменник як частина мови».

10. Запропонуйте власні ребуси, що можна використати під час актуалізації знань на уроці з теми «Числівник. Особливості відмінювання» (6 клас).

11. Застосовуючи відповіді до ребусів, запропонованих у практичній частині, створіть кілька зразків вправ з української мови, що можна було б використати на заняттях у школі та виші.

12. Створіть фрагмент інтегрованого заняття (застосовуючи ребуси) з теми «Риси символізму у творчості українських та зарубіжних письменників кінця ХІХ – початку ХХ століття».

13. На підставі запропонованих у практичній частині ребусів створіть подібні до теми «Винятки подвоєння в іменниках іншомовного походження».

14. Згенеруйте ребуси до теми «Напрями й течії у світовому літературному процесі» з дисципліни «Вступ до літературознавства».

15. Створіть презентацію з теми «Напрями й течії модернізму», застосувавши ребуси.

Практичне застосування набутих знань з теми «Ребуси»

Практичні завдання до курсу «Вступ до літературознавства»

Завдання. Розгадайте ребуси. Назвіть зашифровані терміни до теми «Основи віршування». Дайте їм визначення.

1.



2.



3.



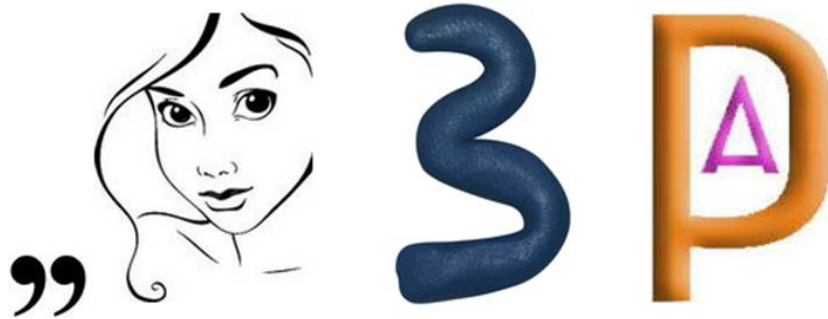
4.



5.



6.



7.



8.



9.




10.



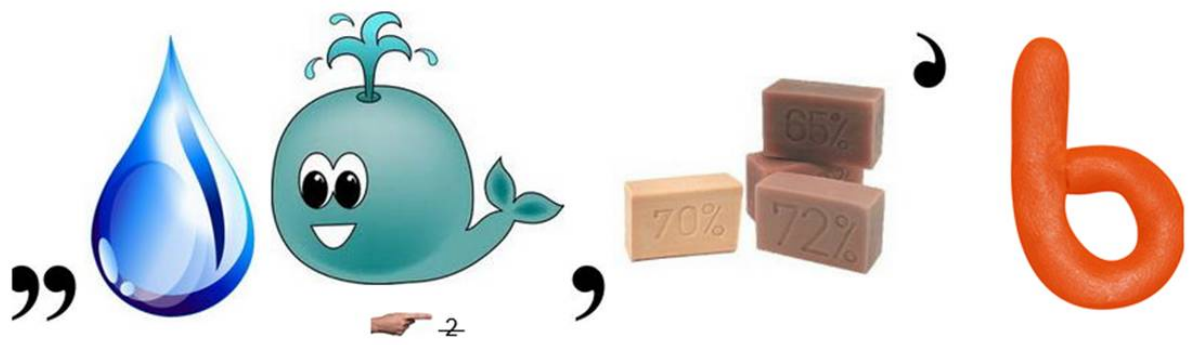
11.



 2 = П



12.



13.



14.



15.



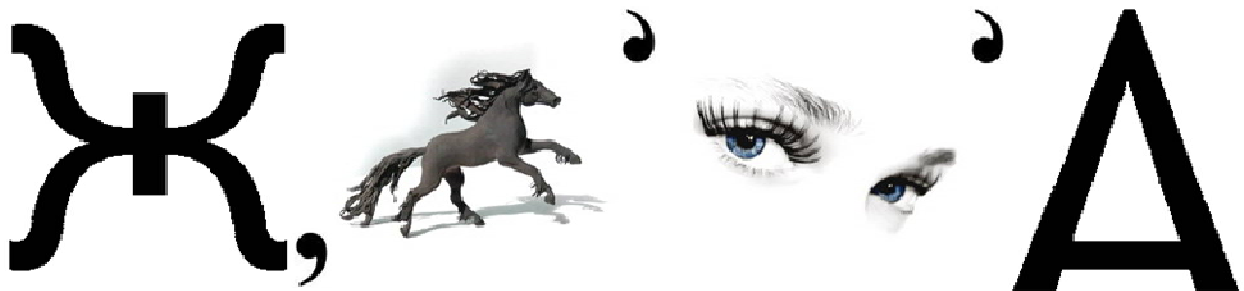
16.



17.



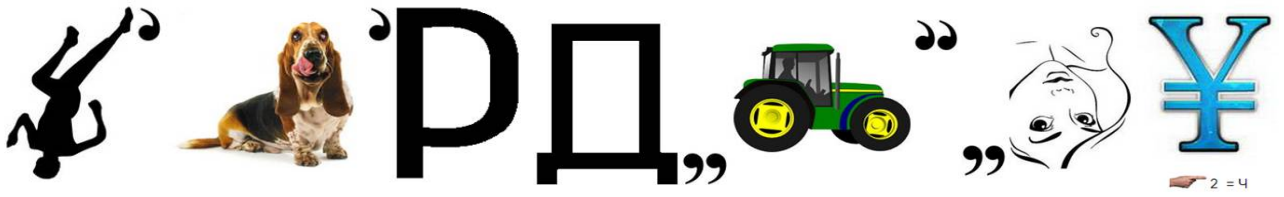
18.



19.



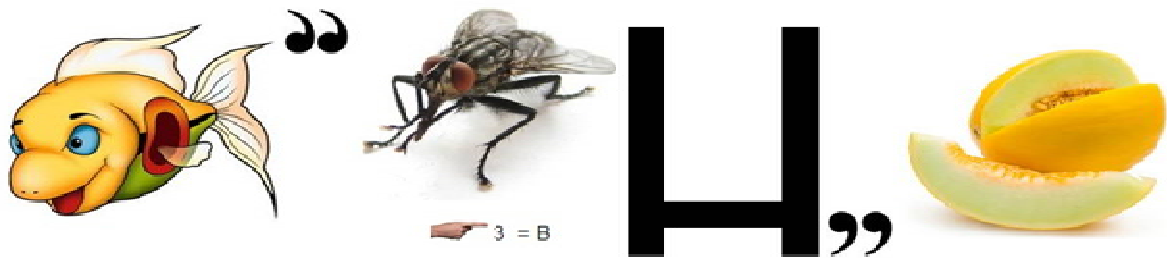
20.



21.



22.



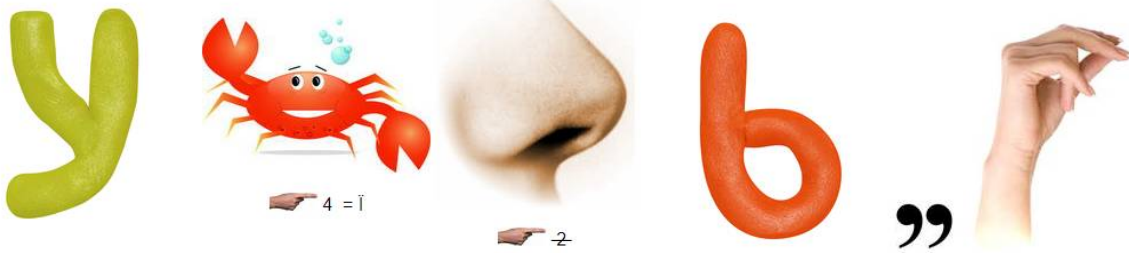
23.



24.



Практичні завдання до курсу



Завдання. Розгадайте ребуси. Визначте, яке правило вони ілюструють.

1.



2.



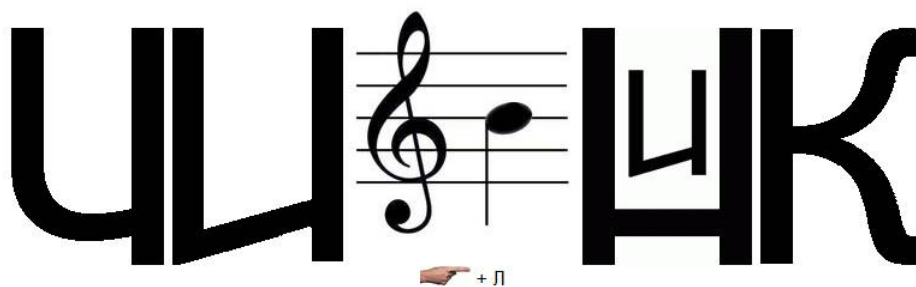
3.



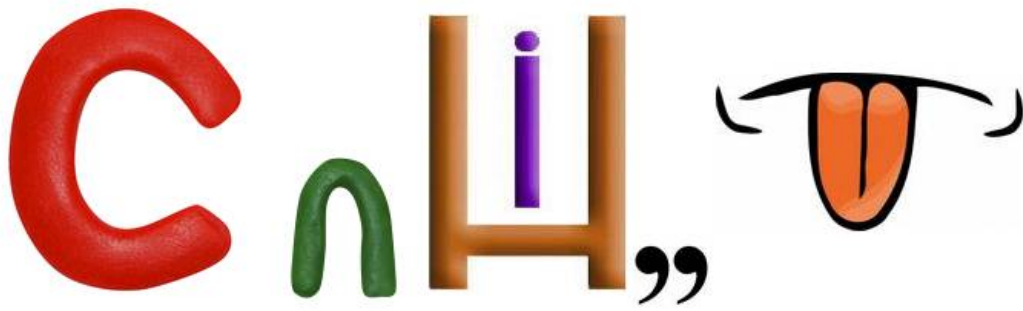
4.



5.



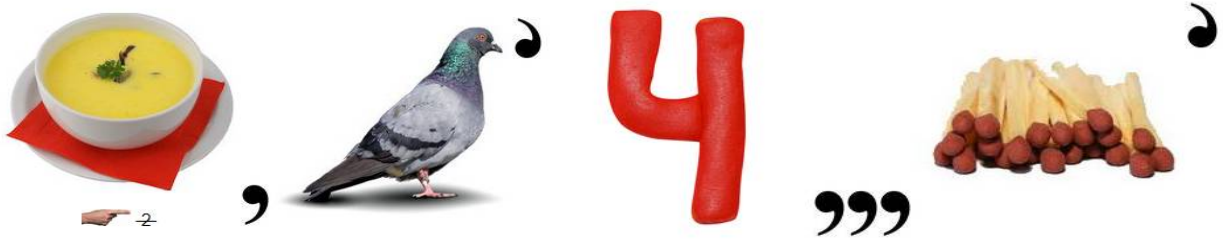
6.



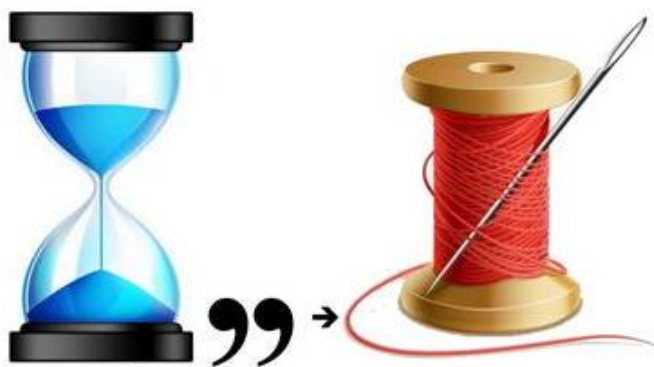
7.



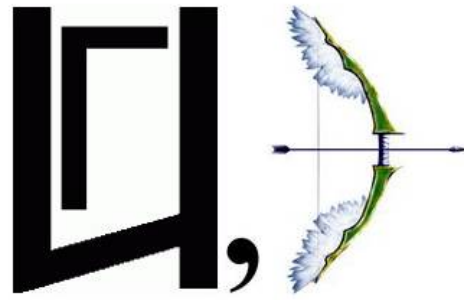
8.



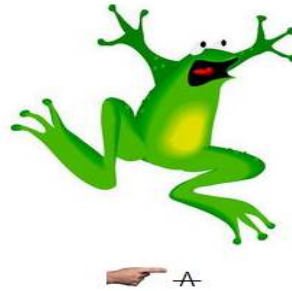
9.



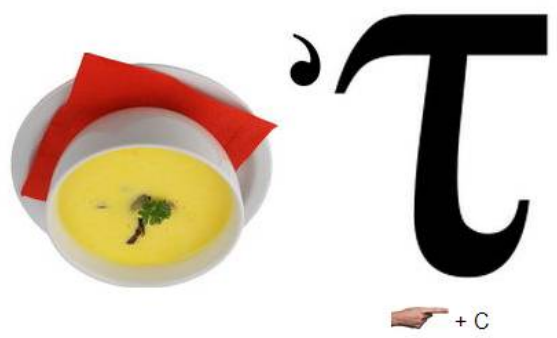
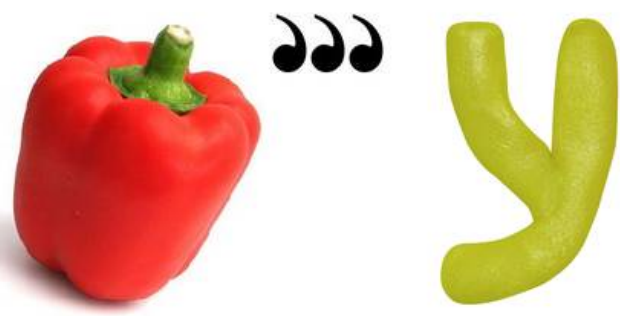
10.



11.

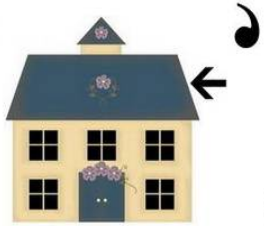


Завдання. Розгадайте ребуси. Визначте, яке правило вони ілюструють.
Знайдіть зайве слово.



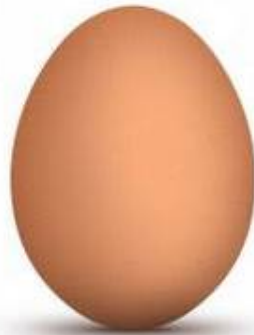


y



¢

€



K

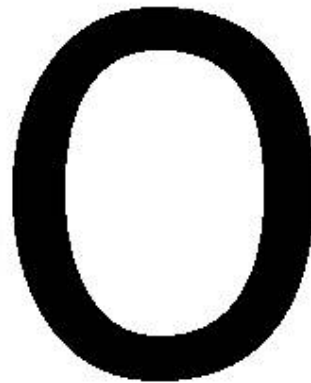




1 = P



4 = P



+ |



2.2. Кросворди

Поняття про кросворд

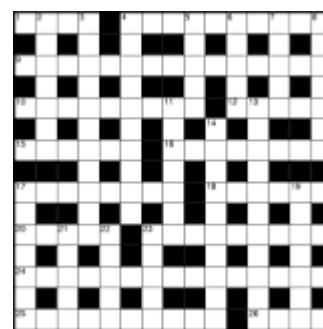
Рівень інформаційної компетентності студента/учня повинен не лише забезпечувати йому успішну адаптацію в навчальному процесі, а й гарантувати оволодіння ефективними методами й засобами збору, накопичення, обробки та передачі інформації впродовж навчання. Однією з педагогічних умов ефективного розвитку інформаційної компетентності студента/учня є активізація пізнавальної діяльності під час вивчення мовознавчих та літературознавчих дисциплін.

На сьогодні педагоги порушують проблему зниження рівня пізнавальної активності студентів/учнів на заняттях, небажання самостійно працювати та вчитися. Серед причин втрати інтересу студентів/учнів до навчання є безумовно одноманітність занять, що призводить до шаблонного викладання. Творчий підхід до побудови заняття, його неповторність, насиченість різноманітними прийомами, методів і форм можуть забезпечити ефективність навчального процесу. А. Ейнштейн писав: «... якщо учитель поширює навколо себе подих нудьги, то в такому оточенні все зачахне; зуміє навчити той, хто навчає цікаво» [19]. Тому, на нашу думку, на практиці необхідно застосовувати ігрові форми навчальної діяльності. Одним з видів дидактичної гри є кросворд, використання якого є актуальним у процесі викладання мови та літератури.

Слово «**кросворд**» походить з англійської мови (cross-word) – «гра-задача, що полягає у вписуванні літер у перехресні рядки клітинок накресленої фігури так, щоб по горизонталі та вертикалі вийшли загадані слова» [2].

На високу пізнавальну й виховну цінність інтелектуальних ігор неодноразово вказували

К. Ушинський, А. Макаренко, А. Луначарський. Серед тих, хто захоплювався їх розв'язком, К. Цюлковський, К. Станіславський, Й. Оренбург й інші видатні науковці, письменники, діячі мистецтв.



Проблему використання кросвордів у навчальній діяльності порушували О. Бенедисюк [11], В. Бик [18], О. Буряк [11], О. Вікторіна [3], Р. Гуревич [15], А. Дмитрук [5], А. Ескендаров [20], Н. Книш [7], А. Коваленко [8], Л. Коношевський [15], І. Коробова [11], М. Мельник [15], І. Мотишена [17], Я. Токарчук [17], В. Шарко [11] та інші. Створення комп'ютерних кросвордів розглядали у своїх розвідках М. Кодинець та І. Сторожук [9], Л. Майборода [12], О. Романюк [16], А. Гончар [16], Н. Гиренко [4] та інші.

Кросворди можна використовувати в навчальному процесі для запам'ятовування термінів і визначень з української мови, теорії літератури, самостійної роботи студентів/учнів, як своєрідний метод (прийом) тематичного чи підсумкового контролю знань. Його застосовують під час перевірки готовності студента до практичного заняття чи закріплення лекційного матеріалу. Він є засобом оцінки однієї теми, кількох тем, цілого розділу чи курсу.

Завдяки тому, що це досить поширена й улюблена багатьма форма дозвілля, то ігрова навчальна діяльність звільняє студентів/учнів від скутості. Цей вид роботи допомагає не лише в цікавій формі перевірити й закріпити знання з навчальної дисципліни, але й розвиває світогляд студентів/учнів, підвищує їхню мотивацію, а також зацікавлює вивченням предмету. Практика засвідчує, що завдання розгадати кросворд сприймається досить позитивно і з готовністю до дії.

Генеza кросворду

Кросворд має унікальну властивість надати можливість виявити себе, дозволяє самостійно відшукувати відповіді на окреслені питання, пізнавати світ на інтуїтивному рівні. Використання кросвордів дозволяє індивідуально та диференційовано співпрацювати зі студентами/учнівцями на занятті. Вони за власним бажанням починають звертатися за допомогою до підручників, додаткових посібників та іншої літератури й Інтернету.

Цікаво, що таких ігор в усі часи не цуралися науковці, філософи, педагоги. Вони їй створювали їх. Відомі головоломки Піфагора й Архімеда, російського флотоводця С. Макарова й американця С. Лойда.

Під час розкопок давньоримського поселення Корінум у 1868 році в Англії була знайдена плита із зображенням на ній малюнком, дуже схожим на кросворд. Знахідка датується III–IV століттями. Щось подібне було виявлено й на колоні в знаменитих Помпеях при розкопках 1936 року. Це творіння відносилось до 79 року нашої ери і вражало тим, що кросворд міг читатися однаково зліва направо, справа наліво, зверху вниз і знизу вгору.

Кросворд, у сучасному розумінні цього слова, виник близько століття тому. Версії його виникнення на сьогодні дуже суперечливі. Три країни – Великобританія, Сполучені Штати Америки та Південно-Африканська Республіка – оскаржують нині право називатися батьківщиною кросворду.

Жителі туманного Альбіону вважають, що перший кросворд з'явився в Англії. На їхню думку, перші кросворди друкували вже в середині XIX століття в лондонській газеті «Таймс», а першим автором гри був Майкл Девіс. Ці головоломки були дуже прості й призначалися переважно дітям. Основне завдання: заповнити літерами клітини квадратів так, щоб теж саме слово виходило й по горизонталі, і по вертикалі.

Жителі США стверджують, що перший у світі кросворд (під назвою «ворд-крос» (Word-cross)) був опублікований 21 грудня 1913 року в недільному додатку «Fun» до газети «New York Word» і придумав його журналіст Артур Вінн, який емігрував до Америки з Англії. Один видавець доручив Вінну скласти до різдвяних свят додаток до газети, що зацікавив би не просто окремого читача, але й відразу цілу родину. І тут журналіст згадав, як його дід загадував йому в дитинстві головоломки. Це були так звані «магічні квадрати», у яких горизонталі і вертикалі заповнювалися однаковими словами. Вінн удосконалив цю гру. Він вирішив, якщо слово в задачі буде траплятися лише один раз, це зробить її цікавішою. І Вінн був правий. Його винахід так

сподобався читачам, що вони, у своїх численних листах, просили газету продовжити друкувати подібні завдання. Артур Вінн першим також застосував у кросворді затемнені клітини для розділення слів.

Є й зовсім романтична історія виникнення першого у світі кросворду. На початку ХХ століття житель ПАР Віктор Орвілл, винний в автомобільній катастрофі, був засуджений до трьох років тюремного ув'язнення. У камері, де він сидів, підлога була вимощена кам'яними плитами, що були схожі на сітку. Від нудьги він став заповнювати клітини літерами пересічних слів. Потім це було перенесено на папір, а до слів підібрані визначення. Товариші по нещастю схвалили новинку Віктора. Тоді Орвілл вирішив відправити свій винахід поштою до редакції великої газети Кейптауна. Він назвав гру «Туди-сюди по квадратах». Редактор не одразу оцінив її, але його друзям гра так сподобалася, що вони весь вечір тільки й займалися відгадуванням слів, після чого редактор змушений був опублікувати кросворд: саме таку назву отримала гра до моменту виходу її автора на свободу. Кросворди стали друкувати інші газети і журнали, в результаті чого на рахунок Орвіла скупчилася значна сума гонорарів.

Отже, із трьох версій походження першого у світі кросворду за основу була взята американська: усе ж названі конкретний автор, дата видання, друкований орган.

Якщо появу першого кросворду перевірити складно, то перший у Радянській Союзі кросворд, як вважалося до останнього часу, був надрукований у журналі «Огонек» (№ 18) від 12 травня 1929 року. Нещодавно набула розголосу нова інформація щодо походження першого радянського кросворду. Журнал «Світ пригод» ще влітку 1925 року ввів новий розділ «Переплетені слова». Точно відомо, що термін «хрестословиця» залучив до обігу письменник В. Набоков, він опублікував кросворд у додатку «Наш світ» до газети «Руль» у лютому 1925 року в Берліні.

У радянських газетах кросворди, як і будь-які інші матеріали, неминуче повинні були мати ідеологічне забарвлення. Зазвичай вважалося, що кросворд

розширює світогляд читача й розвиває його ерудицію. Успішне й повне вирішення кросворду, складеного з такою настановою, вимагало чималих знань (найчастіше зовсім неактуальних) та звернення до джерел у вигляді словників, енциклопедій та атласів.

Видання пострадянського часу були орієнтовані не на ідеологію, а на читацький попит. У центральних газетах з'явилися «фірмові» авторські кросворди, вирішення яких було швидше розвагою, ніж серйозною головоломкою.

Газетний бум кінця 1990-х виявив значний інтерес до розважальних видань, зокрема й до інтелектуально-розважальних. З'явилися спеціалізовані «кросвордні» газети. Проте попит явно перевищував пропозицію і спровокував у 1999–2006 роках три хвилі «експансії» популярних за кордоном головоломок на український ринок.

Першими були «скандинавські» кросворди, що швидко завоювали більшу популярність, ніж класичні. Але їхні особливості призвели до того, що сканвордні видання ще менше, ніж кросвордні, могли претендувати на звання «інтелектуальних».

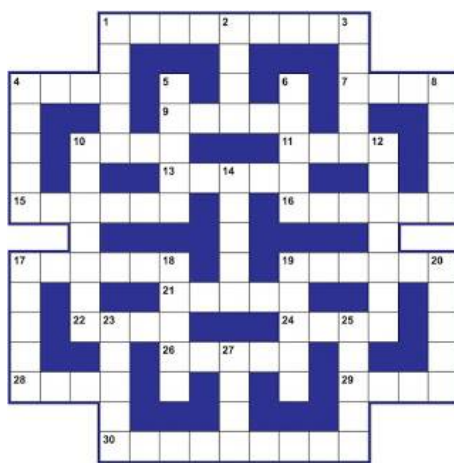
Потім були набули поширення японські головоломки. «Малювання за числами», перейменоване в «японський кросворд», привернуло чимало читачів до розгадування картинок. Далі підтягнулися інші цифрові головоломки: «Судоку», «Какуро», «Хосі», «Футосікі» тощо.

Класичні кросворди не змогли конкурувати з таким розмаїттям і втратили сформований за радянських часів статус улюбленої читацької головоломки.

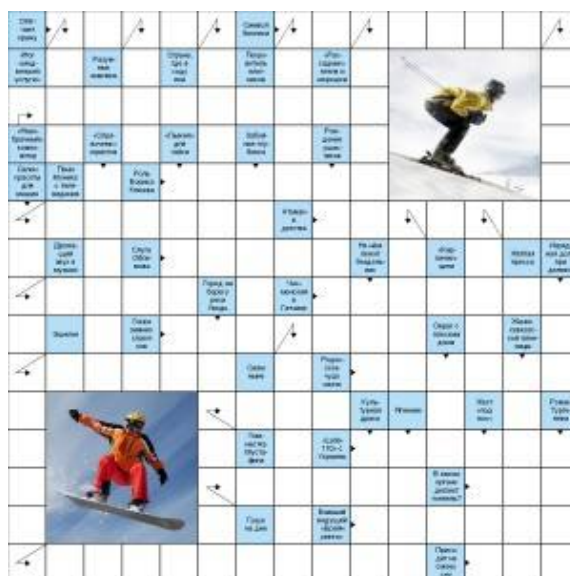
На сьогодні великою популярністю користуються комп'ютерні кросворди, бо зручніше розгадувати кросворди не на сторінках друкованих видань, а ті, що розміщені в мережі. Створюються цілі тематичні портали, де можна не лише безкоштовно скачати й роздрукувати кросворди для подальшого розгадування, але й розгадувати онлайн інтерактивні інтернет-кросворди.

Види кросвордів

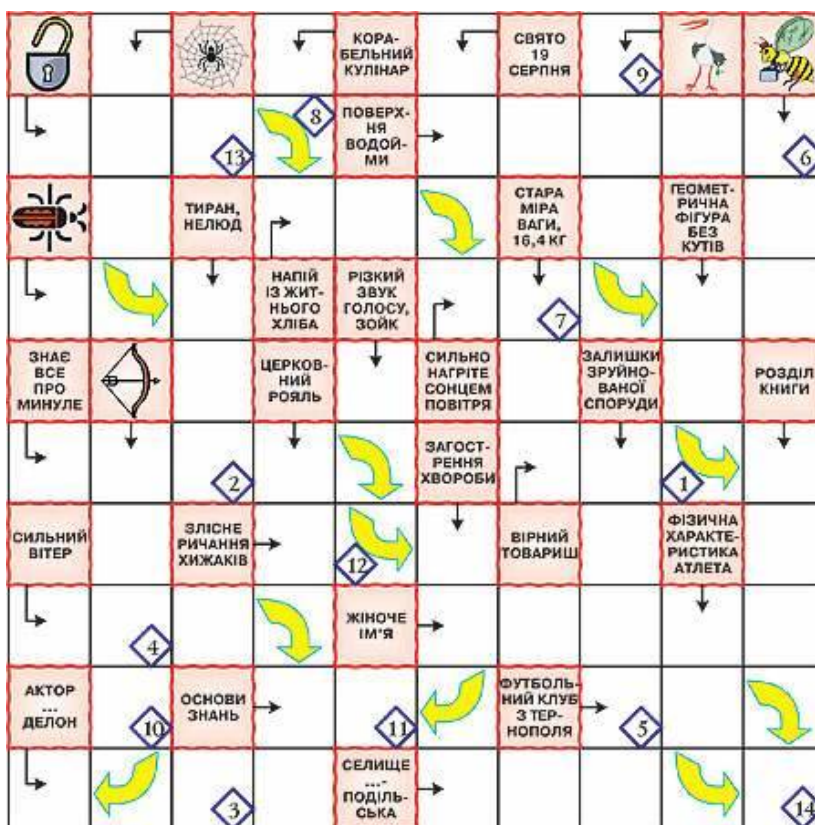
Класичний кросворд. Класичний варіант кросворду складається із сітки кросворду й текстів питань та відповідей до них. Сітка кросворду містить клітини з літерами слів-відповідей, а також пусті клітини. При цьому кожна клітина першої літери будь-якого слова-відповіді має номер, яким позначається ця відповідь та питання до неї.



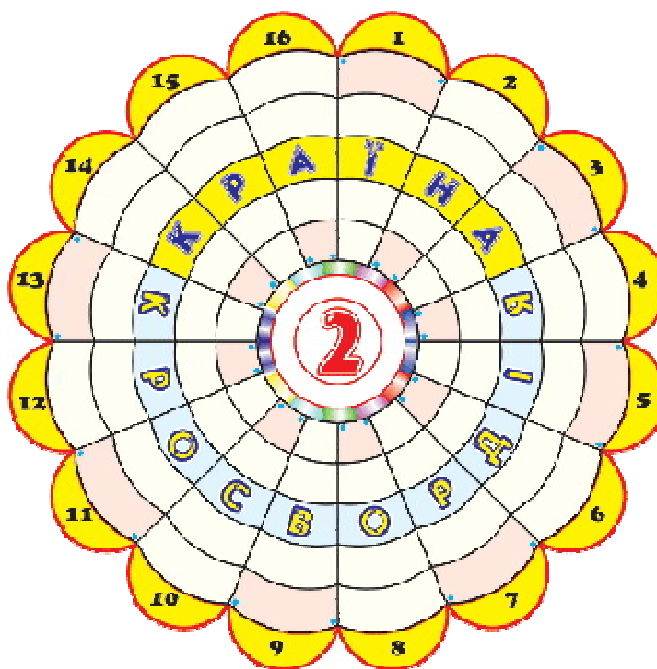
Скандинавський кросворд (сканворд). Скандинавський кросворд (сканворд) від класичного кросворду відрізняється значно більшою кількістю перетинів слів за вертикаллю і горизонталлю. До того ж у сканворді замість розгорнутих питань в окремій графі в окремих клітинках пишуться короткі питання до загаданих слів, що також можуть бути представлені у формі зображень чи фотографій і займати кілька клітин сітки.



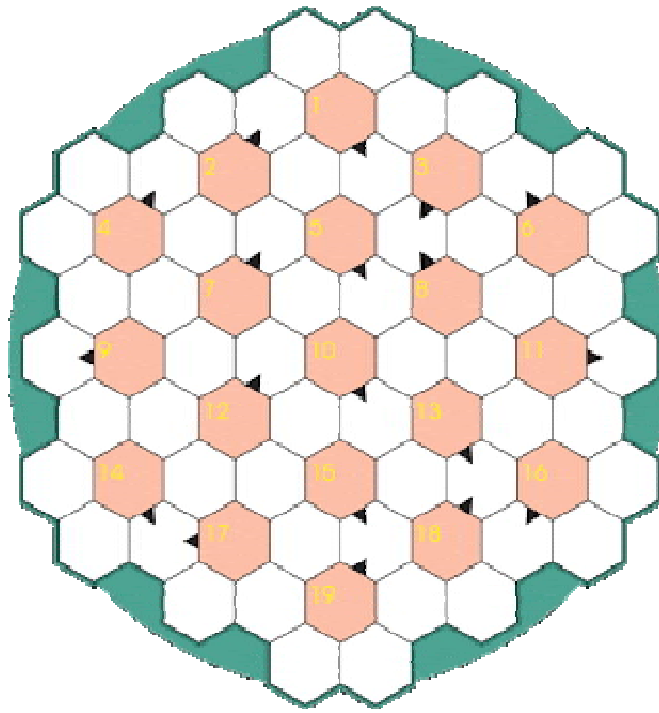
Приклад сканворду з поворотами (слова у ньому змінюють напрям, на який указує жовта стрілка).



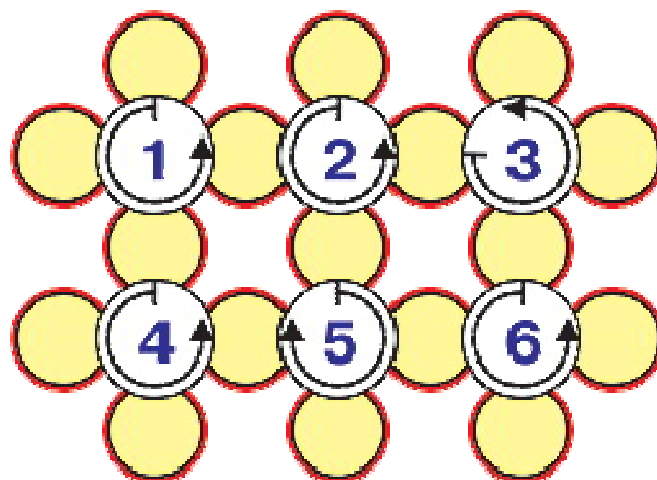
Круговий кросворд «Країна Кросвордія». Ключові слова, зашифровані в оранжевих клітинках із синіми краплинками.



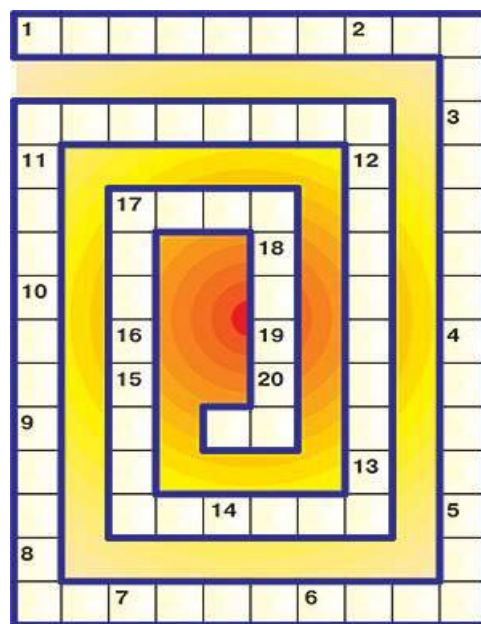
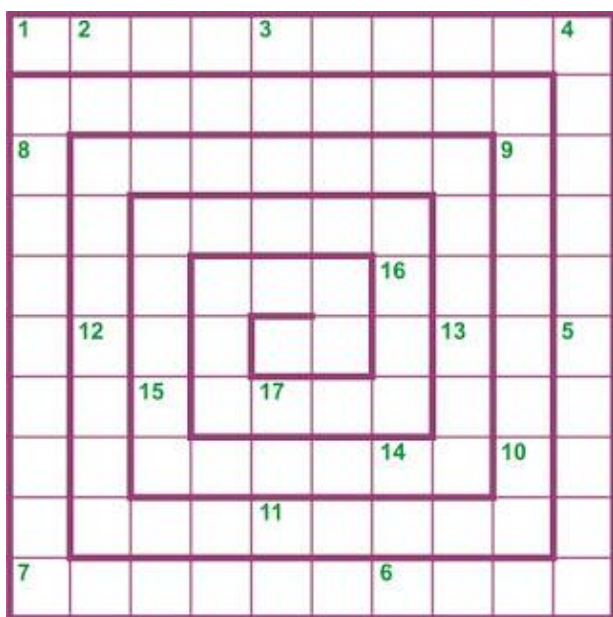
Циклічний кросворд (циклокросворд). У циклокросворді (циклічному кросворді) слова розташовуються навколо клітини з номером відповідного питання. Відмінною особливістю такого кросворду є однакова кількість букв у всіх загаданих словах – зазвичай, 4, 6 або 8. Перетини слів відбуваються по дузі кола. При цьому якщо слово знаходиться не з краю сітки, то всі його літери, так чи так, одночасно є літерами й сусідніх слів.



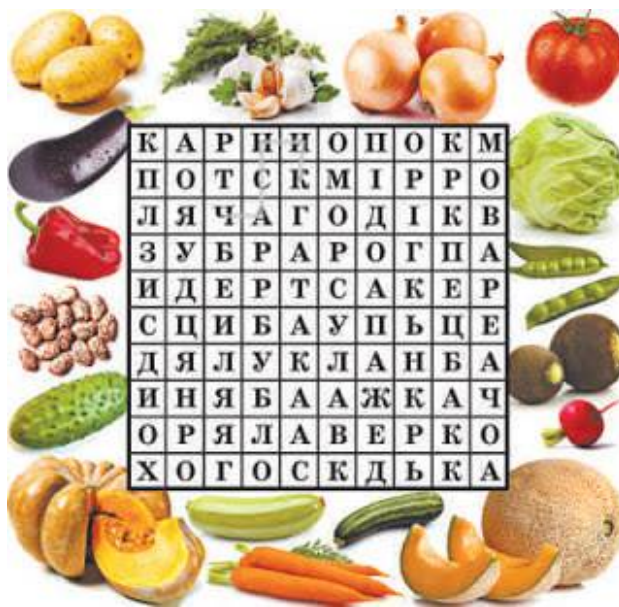
Інший варіант.



Чайнворд або лінійний кросворд. У чайнворді перетин слів є лінією (тобто ланцюгом). Тому друга поширена назва – лінійний кросворд. Існують також подвійні лінійні кросворди.



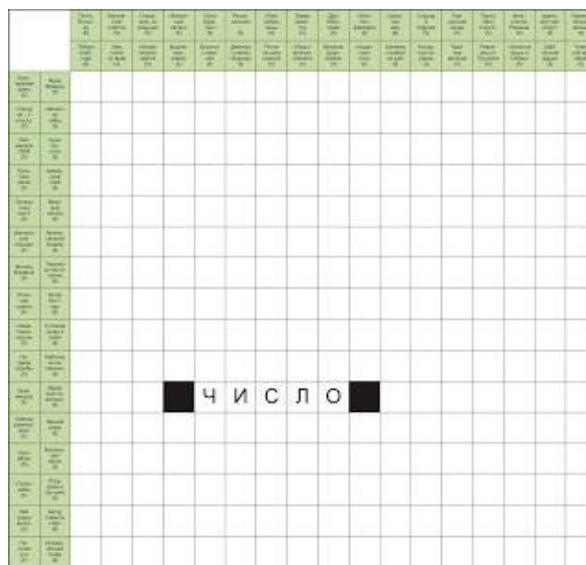
Угорський кросворд (філворд). Складається з клітин, у яких уже присутні букви відповідей. Кожна відповідь є ланцюжком клітин. Слова-відповіді не перетинаються і не мають спільних клітин з іншими словами. У простих філвордах до відповідей вміщуються підказки – визначення чи малюнки. У складніших – указано лише кількість слів і їхня тематика.



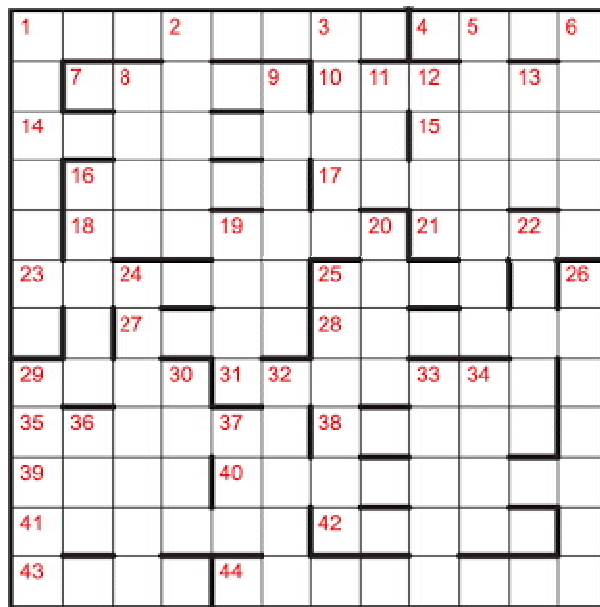
Англійський кросворд. У цій головоломці, подібно до угорського кросворду, також використовується поле з літерами, але кожне слово завжди йде в одному напрямку, який до того ж може бути діагональним, і не ламається всередині. Водночас, на відміну від філворду, слова можуть перетинатися в буквах. Так, одна й та сама літера може належати різним словам. Так само, як і в угорському кросворді, після розгадування всіх слів на полі можуть залишитися «зайві» букви, що складають загальне ключове слово кросворда.



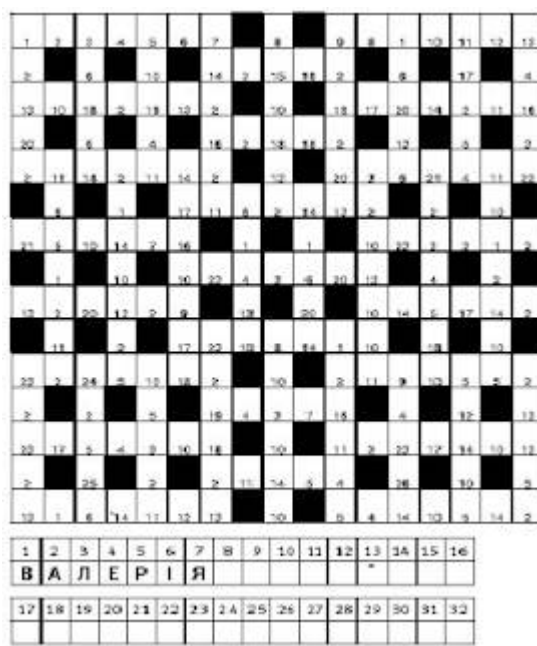
Американський кросворд. У цього різновиду кросворда замість сітки подано прямокутне поле клітинок, а питання прив'язані до конкретних горизонталей та вертикалей, але точне положення відповідей невідомо. Зазвичай, зазначена довжина й порядок відповідей знаходяться на лінії, то ж вихідна сітка кросворду може бути знайдена методом, аналогічним рішенням японської головоломки.



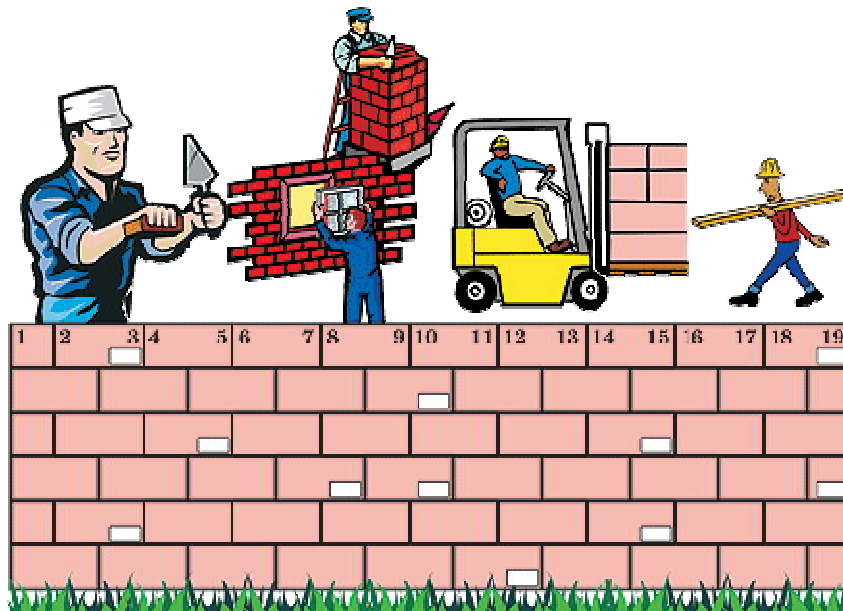
Естонський кросворд. Сітка цього кросворду не містить пустих клітинок. Осередки, що не належать одній відповіді, розмежовуються товстою лінією. В англійськомовних виданнях цей варіант називається «кросворд з перетинками»



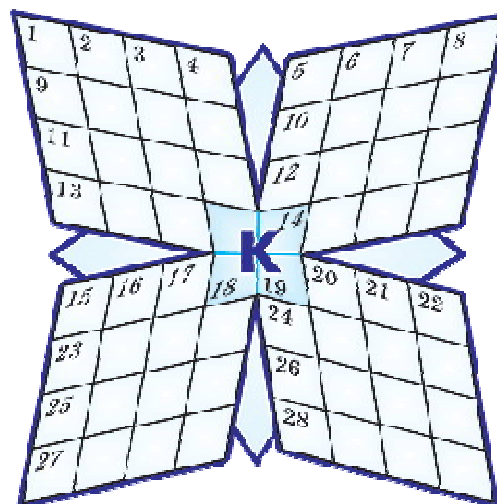
Ключворд (кейворд, шифрокросворд). У цій головоломці потрібно відновити вихідний кросворд, кожна буква якого зашифрована певною цифрою. При цьому зв'язок між буквами й цифрами (у межах однієї головоломки) завжди однозначний, то ж кожній букві відповідає лише певна цифра і навпаки.



Кросворд «Цеглинки». Кожна цеглинка (окрім кількох торцевих) містить одну літеру, що з'єднує два суміжні слова. Ключове слово треба скласти з цеглинок з білими отворами.



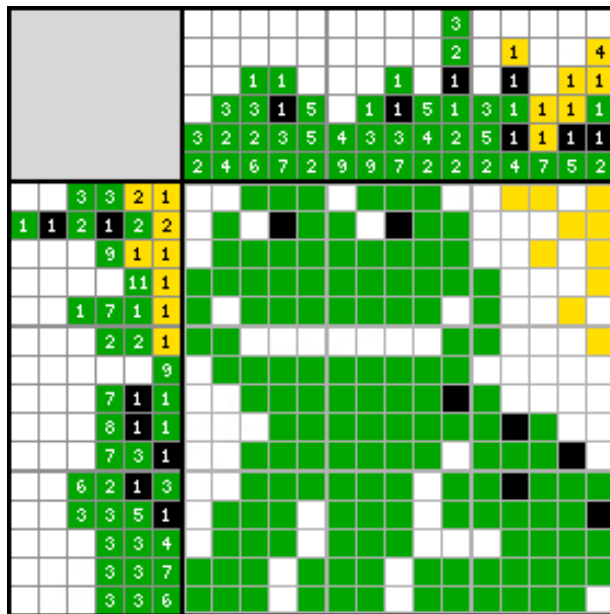
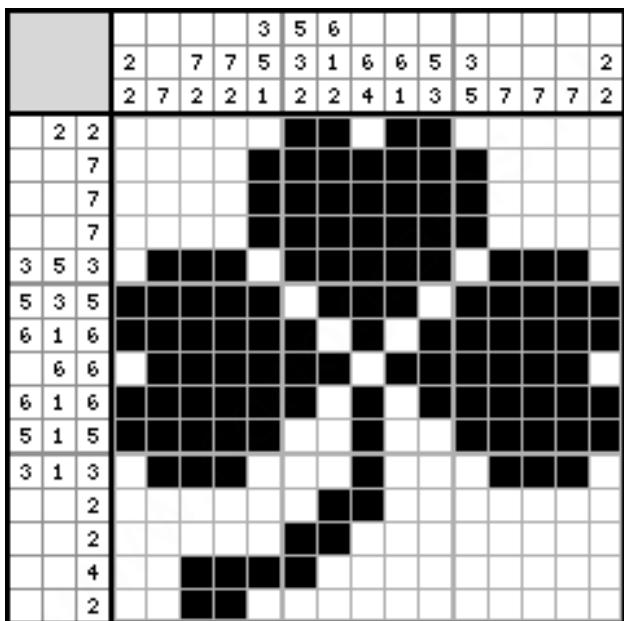
Ромбічний кросворд. Ключові слова ті, які починаються літерою «К».



Японський кросворд. Головоломка, у якій за допомогою цифр зашифровано певне зображення. Метою головоломки є повне відновлення цього зображення.

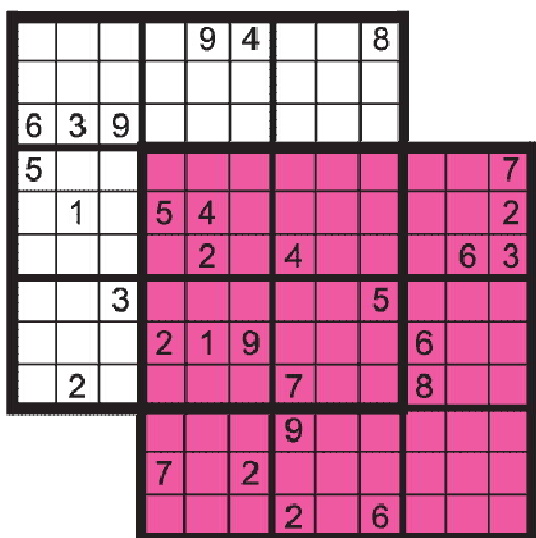
Японські кросворди поділяються на два види – чорно-білі і кольорові. У чорно-білих кросвордах зображення містить лише два кольори – чорний (яким

ми й малюємо) і білий (колір фону). У кольорових кросвордах зображення створюється кількома кольорами на білому тлі.

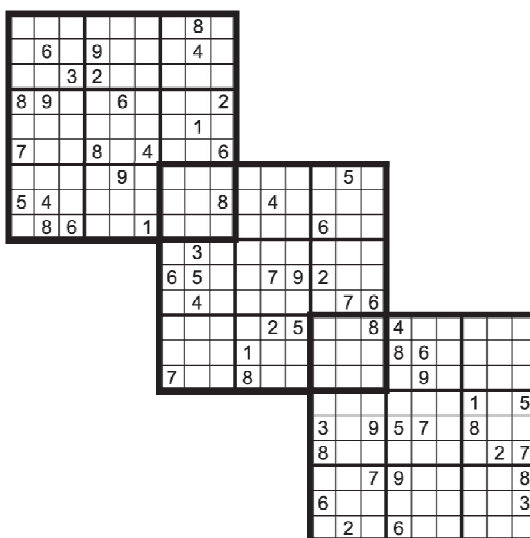


Судоку (яп. 数独, sūdoku; англ. Sudoku, інколи Su Doku) – заснована на логіці японська головоломка з числами. У перекладі з японської мови «су» означає слово «число», «доку» має безліч різних перекладів, але загалом означає щось одне, одиничне, цілісне.

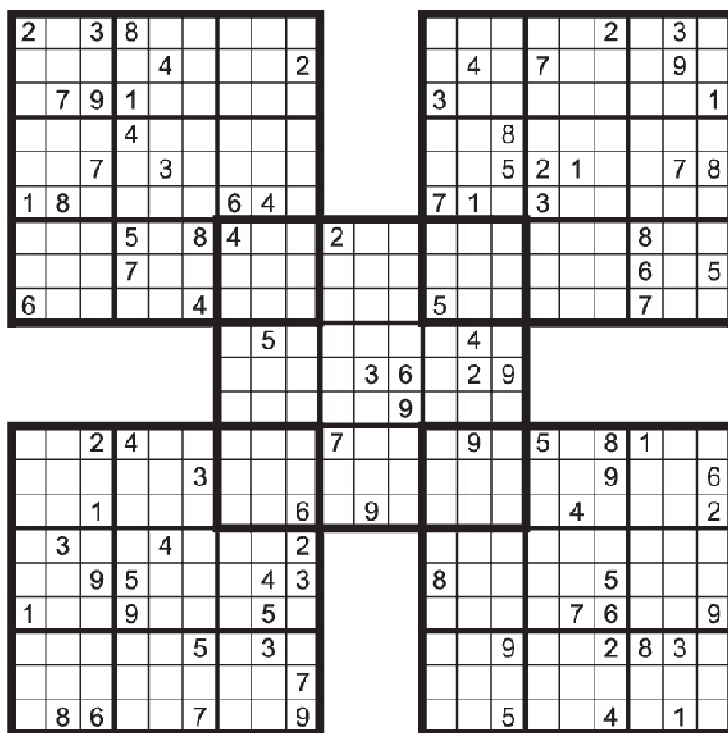
Рішення головоломки не вимагає математичних розрахунків, але потребує терпіння й здатності до логічного мислення. Деякі науковці стверджують, що вирішення головоломок Судоку поліпшує пам'ять, мислення, а також перешкоджає розвитку захворювань і навіть лікує ті, що пов'язані з головним мозком (таких, як хвороба Альцгеймера).



Два судоку, мають 36 спільних клітин.



Три судоку, пов'язаних по ланцюжку.



Найбільш відомий варіант головоломки, що складається з 5 sudoku.

Кросворди на заняттях з мови та літератури

Розв'язування кросвордів – це своєрідна «гімнастика розуму». Такі дидактичні ігри корисні в будь-якому віці. Вони розвивають і тренують пам'ять, загострюють кмітливість, виробляють навички терпіння, здатність логічно думати, аналізувати, порівнювати, виробляти вміння орієнтуватися у світі сучасної наукової інформації.

Використовувати кросворди можна на уроках мови та літератури будь-якого типу: засвоєння нових знань; засвоєння умінь і навичок; застосування знань, навичок і умінь; узагальнення й систематизації знань; перевірки, оцінки й корекції знань, навичок і умінь. Можна використовувати кросворди на будь-якому етапі уроку: для вивчення й закріплення нового матеріалу, виконання домашнього завдання (складання кросвордів учнями), під час перевірки домашнього завдання тощо.

На етапі актуалізації опорних знань варто запропонувати школярам невеликі за обсягом кросворди (5-7 слів), які допоможуть психологічно налаштуватися на роботу та сприятимуть мотивації навчальної діяльності.

Під час закріплення вивченого матеріалу можна використовувати більші за обсягом кросворди (12-17 слів). Такий вид роботи допоможе перевірити та поглибити набуті на уроці знання.

Коли лише починається вивчення певної теми на уроці, практикують використання переважно готових кросвордів. Ці кросворди складає й учитель. Далі учні можуть це робити самостійно. Цим можна займатися як вдома, так і на уроках, індивідуально чи в групі.

Можливе використання кросвордів не лише на уроках, а й в позаурочній роботі: на лінгвістичних вечорах, лінійках, факультативах, КВК тощо.

Доцільний цей вид роботи за використання різних форм організації навчального процесу: індивідуальної, групової, парної, колективної.

Кросворди використовують й у вищих під час проведення лекційних та практичних занять, зокрема й нетрадиційних; під час організації групових та індивідуальних практичних робіт; для організації самостійних робіт пошукового типу; під час проведення різних позааудиторних заходів; під час проведення проміжного та остаточного контролю знань [1, с. 9].

Кросворди пов'язані з тестовими завданнями і застосовуються на заняттях у процесі оволодіння новою інформацією чи повторення пройденого матеріалу. Інтеграція тестів із кросвордами дозволяє викладачеві досягти найбільшого ефекту в закріпленні студентами навчального матеріалу, значно підвищити якість знань [1, с. 5].

Розв'язування кросвордів позбавлене інформаційної монотонності, що часто супроводжує інші логічні чи інтелектуальні ігри, тому сам процес їх розробки чи вирішення досить цікавий і заохочується додатковими балами. Студентам вивчати новий матеріал і повторювати пройдений, відповідаючи на

питання кросвордів, набагато цікавіше, також розгадування кросвордів є засобом систематизації знань.

Процес закріплення нових знань відбувається найкраще тоді, коли студенти не лише розв'язують, а й самостійно складають кросворди. У процесі цієї творчої роботи їм необхідно спочатку ще раз прочитати й осмислити засвоєний матеріал, щоб сформулювати лаконічне й досить точне питання кросворда. У такий спосіб забезпечують застосування різноманітних підходів до навчання, орієнтованих на грамотність студента, а саме: розвивальної, дослідницької, комунікативної та рефлексивної активності. Це сприяє розвитку таких необхідних на сьогодні основних якостей молодих кваліфікованих спеціалістів, як креативність, принцип самонавчання, активного творчого саморозвитку, інтелектуальної самостійності. Результатом такого підходу до навчальної роботи є значна активізація розумової діяльності студентів на заняттях [1, с. 8].

Складання кросвордів – непросте завдання, сам процес розробки потребує від автора теоретичних знань, чіткого їх формулювання, орфографічної грамотності, уваги, фантазії. Цей вид завдання розвиває уяву, потребує повторення (а отже – і закріплення) вивченої теми; виховує в студентів такі моральні риси особистості, як волю, наполегливість у досягненні мети, точність, активність, культуру мовлення [14, с. 199].

З методичної позиції особливо доцільним є складання тематичних кросвордів. Це вимагає знання обраної теми, вміння чітко формулювати визначення понять.

Можна використовувати такі завдання на складання кросвордів:

- обирають терміни й слова з конкретної теми, потрібно створити сітку з відповідних за горизонталлю і вертикаллю слів, пронумерувати, відібрати і скласти питання до них;
- називають лише тему, усе інше студенти/учні виконують самостійно.

Необхідно пам'ятати, що найбільшу увагу в процесі цього варто приділяти формулюванню питань. Проблема постановки питання – це проблема розвитку високоякісного мислення. Гарне питання допомагає абсолютно інакше бачити суть вивченого і шукати відповідь шляхами, про які раніше ніхто й не думав. А головне – воно свідчить про розуміння навчального матеріалу.

Крім того, складені студентами/учнями кросворди мають «працювати». Їх можна пропонувати однокласникам або учням паралельного класу, однокласникам чи студентам інших курсів.

Під час створення кросвордів варто враховувати послідовність етапів роботи:

- 1) обрати тему кросворда;
- 2) зашифрувати слова в клітинки;
- 3) генерувати сітку кросворда;
- 4) пронумерувати клітинки-початки слів;
- 5) сформулювати запитання до слів.

Отже, залучення до навчального процесу в закладах загальної середньої освіти та вишах кросвордів різних форм є актуальним рішенням для підвищення активності логічного, образного мислення, креативності, організації пізнавальної діяльності студентів/учнів. Розв'язування кросвордів тренує пам'ять, виробляє наполегливість, розширює кругозір і найголовніше – стимулює інтерес до предмету.

ЛІТЕРАТУРА

1. Болтенко О. І. Збірник тестів та кросвордів з матеріалознавства та технології машинобудування : навчальний посібник. Донецьк, 2011. 122 с.
2. Великий тлумачний словник сучасної української мови: 250000 / уклад. та голов. ред. В. Т. Бусел. Київ; Ірпінь: Перун, 2005. VIII, 1728 с.

3. Вікторіна О. М. Кросворди на уроках української мови [навчально-методичний посібник для вчителів української мови і літератури]. Кропивницький: КЗ «КОІППО імені Василя Сухомлинського», 2018. 80 с.

4. Гиренко Н. С. Використання на уроках зарубіжної літератури анаграм та кросвордів. URL: <http://metodportal.com/node/74948>.

5. Дмитрук А. Ю. Кросворд як одна із форм навчальної діяльності для перевірки знань на заняттях фізики. URL: http://college.nuph.edu.ua/wp-content/uploads/2017/04/St_2_Dmytruk.pdf.

6. Іду на урок української літератури (літературні кросворди) / упор. С. І. Січкач. Черкаси, 2009. 48 с.

7. Книш Н. В. Збірник кросвордів з української літератури. 6-7 клас: навч. зб. / Загальноосвітня школа I-II ступенів с. Велика Ведмежка. Маневичі, 2014. 35 с.

8. Коваленко А. В. Учебные кроссворды как одно из средств оптимизации аудиторной работы студентов неязыковых специальностей по иностранному языку в вузе. URL: http://www.rusnauka.com/2_ANR_2010/Philologia/1_55469.doc.htm.

9. Кодинець М., Сторожук І. Кросворд як засіб перевірки знань студентів у ВНЗ I-II рівня акредитації. URL: <http://oldconf.neasmo.org.ua/node/2842>.

10. Корнейчук Б. В. Экономика. Учебные кроссворды : учеб.-метод. пособие. Санкт-Петербург: Изд-во СПбГПУ, 2003. 78 с.

11. Кросворди як вид навчально-ігрової діяльності учнів з фізики / [О. В. Бенедисюк, О. В. Буряк, В. Д. Шарко, І. В. Коробова]. *Пошук молодих: матеріали Всеукр. студ. наук.-практ. конф. [«Формування компетентностей учнів і студентів засобами природничо-математичних дисциплін»]*, (Херсон 19-20 квітня) / [уклад.: Шарко В. Д., Коробова І. В.]. Херсон: ПП Вишемирський В. С., 2012. Вип. 11. С. 35–36.

12. Майборода Л. Використання комп'ютерних навчальних кросвордів у підготовці майбутніх кваліфікованих робітників. *Теорія та методика*

управління освітою. 2012. – № 8. URL:
http://umo.edu.ua/images/content/nashi_vydanya/metod_upr_osvit/v_8/17.pdf.

13. Малахова Ж. Д. Повышение активности студентов при использовании нетрадиционных методов преподавания социологии. *Нова парадигма: альманах наукових праць*. Запоріжжя, 2002. Вип. 26. С. 205–212.

14. Наукові записки КДПУ. Серія: Педагогічні науки : зб. наук. праць. Кіровоград: КДПУ ім. В. Винниченка, 2001. Вип. 39. 203 с.

15. Організація і зміст позаурочної роботи з природничо-математичних дисциплін в професійно-технічних навчальних закладах: навчально-методичний посібник / уклад.: Р. С. Гуревич, Л. Л. Коношевський, М. В. Мельник. Вінниця: Планер, 2005. 184 с.

16. Романюк О. Н., Гончар А. П. Тематичні кросворди. *Інформатика та інформаційні технології в навчальних закладах*: науково-методичний журнал. 2011. № 3. 112 с.

17. Токарчук Я. О., Мотишена І. С. Використання кросвордів на уроках технологій як засіб розвитку пізнавальних інтересів учнів. *Сучасні інформаційні технології та інноваційні методики навчання в підготовці фахівців: методологія, теорія, досвід, проблеми*: збірник наукових праць. Київ–Вінниця: Планер. 2015. № 42. С. 75–80. URL:
<http://93.183.203.244:8080/xmlui/handle/123456789/1215>.

18. Чайнворди на уроках української літератури в 6 класі : методичний посібник / автор-упорядник Бик В.С. Кузьмин, 2015. 21 с.

19. Эйнштейн А. Сборник научных трудов: учеб. пособие. Москва: Наука, 1975.

20. Эскендаров А. А. Учебные кроссворды как средство актуализации познавательного интереса старшеклассников сельских школ: дисс. ... канд. пед. наук: 13.00.01 / Дагестан. гос. ун-т. Махачкала, 2007. 142 с.

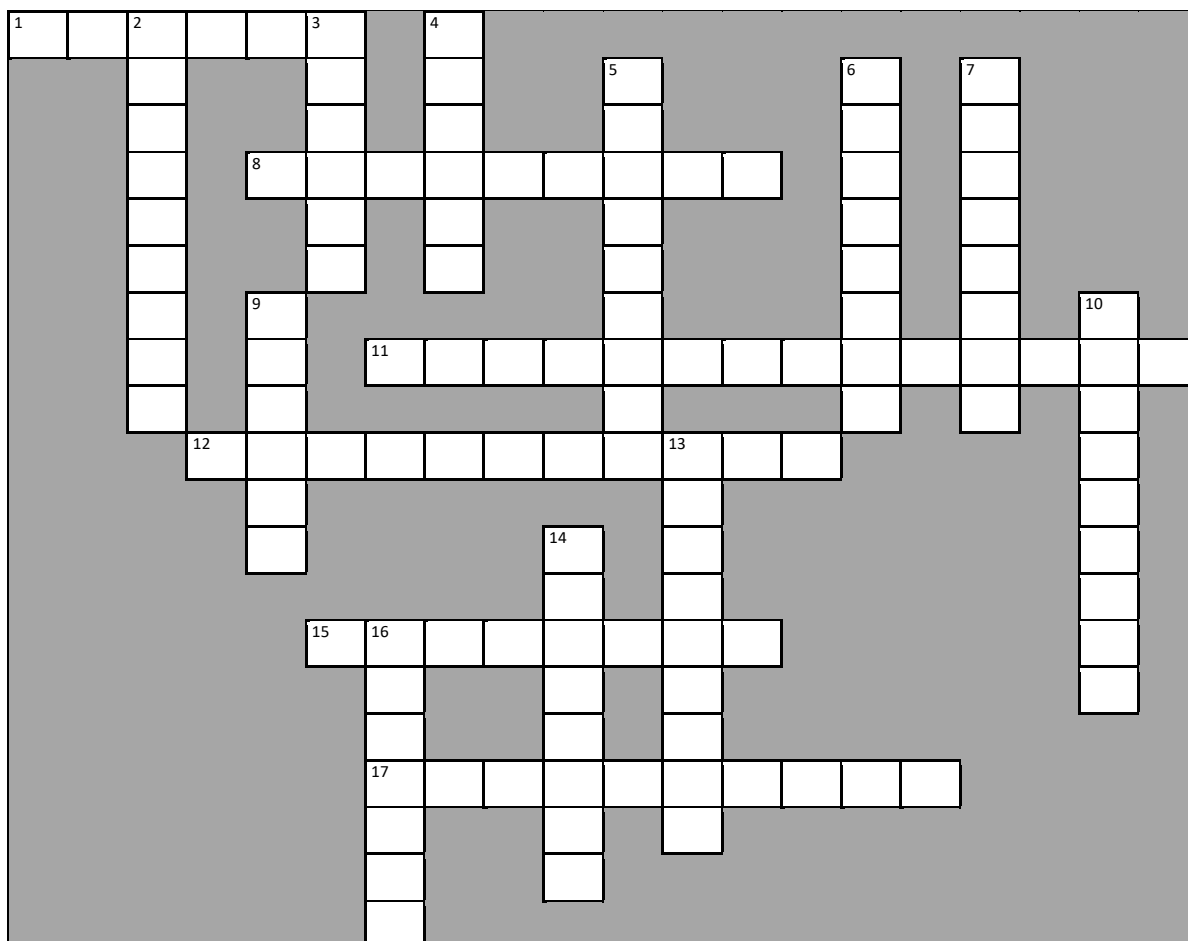
Питання й завдання для самоконтролю та самостійної роботи:

1. Дайте визначення поняття «кресворд».
2. Знайдіть інформацію щодо історії виникнення та поширення кресвордів й оформіть її у вигляді реферату та презентації.
3. Перерахуйте основні види кресвордів, надайте стисло характеристику.
4. Чому кресворд називають «гімнастикою для розуму». Відповідь обґрунтуйте.
5. Чи варто використовувати кресворди на заняттях словесності у виші. Відповідь обґрунтуйте.
6. Запропонуйте власний алгоритм роботи над кресвордом.
7. Репрезентуйте власний кресворд для перевірки знань з теми «Службові слова» («Службові частини мови»).
8. Складіть філворд до теми «Життя і творчість Ліни Костенко».
9. Складіть чайнворд для систематизації знань з теми «Форми дієслова», «Міфи народів світу» (на вибір студента).
10. За допомогою інтерактивного прийому «Діаграма Вена» визначіть спільне та відмінне в кресворді, чайнворді, сканворді й філворді.
11. Створіть лепбук до теми «Процес абрєвіації в сучасній українській мові», «Образ майбутнього у світовій літературі» (на вибір студента).
12. Запропонуйте власні варіанти різновидів кресвордів.
13. Створіть кресворд, перетин слів якого розкодує тему заняття з української мови за професійним спрямуванням, і створіть фрагмент заняття із цієї теми.
14. Укладіть перелік питань і завдань для перевірки набутих знань з теми «Орфоепічні норми української мови», «Сюжетно-композиційна будова літературного твору» (на вибір студента), одним з яких повинен бути кресворд або інші його види.
15. Створіть сторителінг з теми «Кресворд».

Практичне застосування набутих знань з теми «Кросворди»

Практичні завдання для закріплення матеріалу з теорії літератури

Завдання. Розгадайте кросворд. Перевірте свої знання з теми «Зображувально-виражальні засоби. Тропи»



По горизонталі

1. Предметний чи словесний знак, що опосередковано, умовно виражає сутність певного явища. 8. Епітет, що традиційно супроводжує означення предмета, закріплюючись за ним постійно в межах певного художнього стилю. 11. Надання предметам, явищам природи та поняттям властивостей людини, олюднення їх. 12. Різновид метонімії, побудований на вживанні власних назв (зокрема імен літературних персонажів) замість загальних. 15. Троп у поетичному мовленні, що ґрунтується на розкритті особливостей певного предмета чи явища за допомогою перенесення на нього ознак іншого предмета, явища. 17. Троп, що полягає в поясненні одного предмета через інший, подібний до нього, за допомогою компаративної зв'язки, тобто єднальних сполучників: як, мов, неначе, наче, буцім, ніби тощо, чи без неї.

По вертикалі

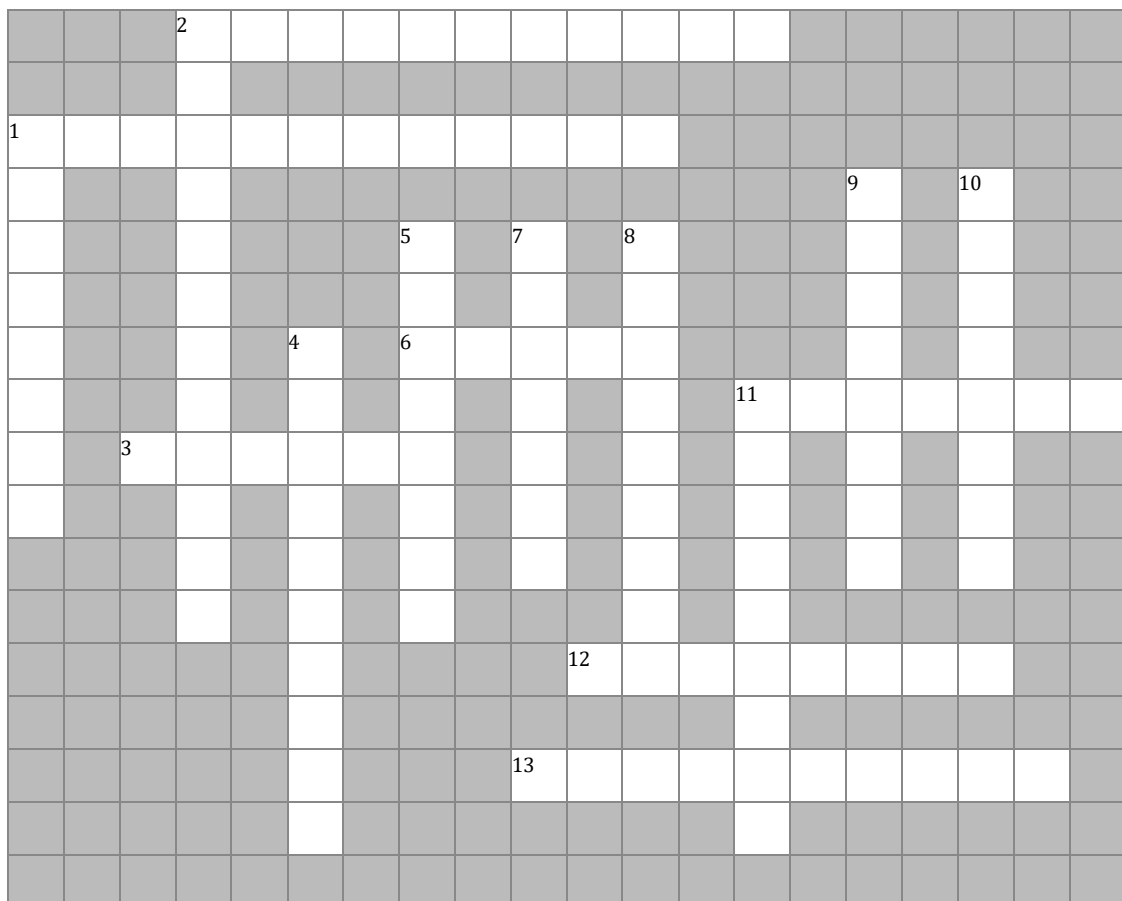
2. Троп, у якому переноситься значення слів із певних явищ та предметів на інші за суміжністю. 3. Троп, побудований за принципом художнього применшення величини, сили, значення зображуваного предмета чи явища. 4. Образне означення предмета, явища, поняття, дії. 5. Один із засобів увиразнення поетичного мовлення, різновид метонімії, заснований на

кількісному зіставленні предметів і явищ. **6.** Конкретне інакомовне зображення предмета чи явища, що замінює абстрактне поняття чи думку. **7.** Заміна прямого найменування предмета непрямым його означенням, поданим у формі описового словесного звороту, що виділяє його побічні ознаки. **9.** Троп, що виражає глузливо-критичне ставлення митця до предмета зображення; слово чи словесний зворот, що набувають змісту, прямо протилежного їхньому буквальному значенню, насмішка, замаскована зовні благопристойною формою. **10.** Художнє перебільшення певних властивостей, рис людини, предметів, явищ, аби показати їхню велич, розмах, виявити захоплення. **13.** Порівняння, побудоване на протиставленні предметів. **14.** Заміна непристойних, небажаних чи заборонених слів та висловів літературно нормативною лексикою, фразами чи описами. **16.** Спосіб замаскованого вираження думок через натяки й недомовки для того, щоб уникнути цензурних заборон і переслідувань.

Завдання. Розгадайте кросворд. Перевірте свої знання з теми «Зображувально-виражальні засоби. Синтаксичні фігури».

Прочитайте уривки з поетичних текстів. Укажіть, які синтаксичні фігури використані в них.

Примітка: особливу увагу зверніть на виділені курсивом слова.



По горизонталі:

1. *Вони вертались, мучились, питали.*
Вони відклали славу на колись.
Вони ту фальш роздерли, розтоптали,
і аж збіліли, так вони сплелись.
(Ліна Костенко)

2. І фермери посадять помідори
На шуканій ошуканій землі.
(Ліна Костенко)

3. Всякому місту – звичай і права,
Всяка тримає свій ум голова;
Всякому серцю – любов і тепло,
Всякеє горло свій смак віднайшло.
*Я ж у полоні нав'язливих дум:
Лише одне непокоїть мій ум.*

Панські Петро для чинів тре кутки,
Федір-купець обдурити прудкий,
Той зводить дім свій на модний манір,
Інший гендлює, візьми перевір!
*Я ж у полоні нав'язливих дум:
Лише одне непокоїть мій ум.*
(Г. Сковорода)

6. Тут берегів амфітеатри
І море міниться від барв.
О Прометею! *Варто?! – Варто!* –
Так він сказав мені з-за хмар.
(Ліна Костенко)

11. *Коли* вже люди обляглися спати,
коли вже місяць вилузнувся з хмар,
коли спартанка Києва, не Спарти,
лиш я світила вікнами в бульвар, –
тоді із ночі, з пільми, з порожнечі,
де зіп'ялася вежа на котурн,
мені хтось душу тихо взяв за плечі –
заговорив шопенівський ноктюрн.
(Ліна Костенко)

12. *Поглянув я* на ягнята –
Не мої ягнята!
(Т. Шевченко)

13. *Прощаннячко, прощай.*
Ця місячна соната.
Прощаннячко, прости...
Який скорботний сніг.
(С. Сапеляк)

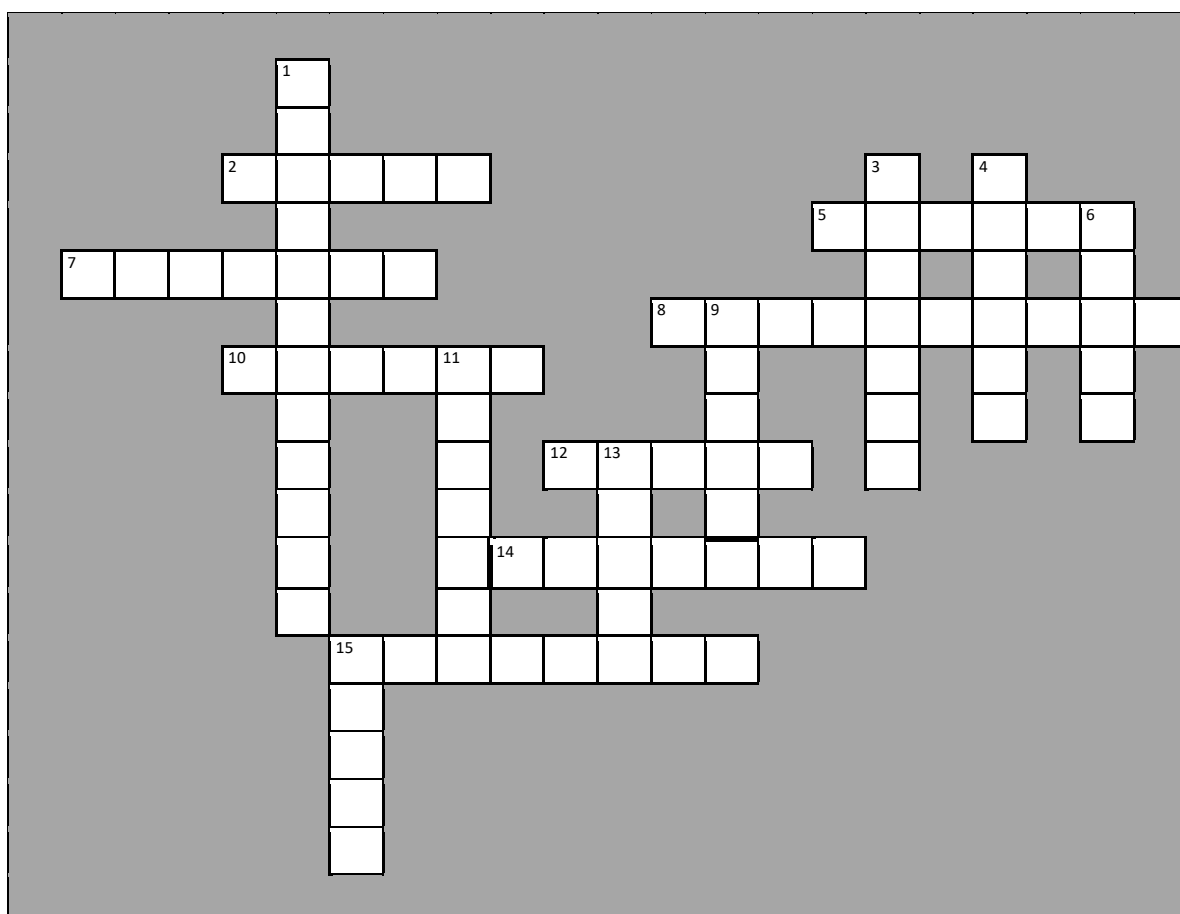
По вертикалі:

1. І земля впилаь водою,
Мов живою кров'ю,
І обнявся сміх з журбою,
Ненависть – з любов'ю...
(В. Симоненко)
2. *І день, і ніч, і тисячі ночей...*
Спасибі вам за цю Шехерезаду.
(Ліна Костенко)
4. *Ох і зійди, зійди, зіронько та вечірняя,*
Ох і вийди, вийди, дівчинонько моя вірняя!
(Нар. пісня)
5. Я тяжко пив і лаявся словами.
(Ліна Костенко)
7. –У тебе задовгі руки, – сказав *Прокруст*, –
Відрубаємо – і ти будеш щасливий.
– У тебе задовгі ноги, – сказав *Прокруст*, –
Відрубаємо – і ти будеш щасливий.
– У тебе задовгі вуха, – сказав *Прокруст*, –
Відрубаємо – і ти будеш щасливий.
– У тебе задовгий язик, – сказав *Прокруст*, –
Відрубаємо – і ти будеш щасливий...
(Н. Кир'ян)
8. Бачить – не бачить, чути – не чує,
мовчки говорить,
добре мудрує.
(Відповідь – книга)
9. *Найшли, налетіли, зом'яли, спалили, побрали*
З собою в чужину весь тонкоголосий ясир.
(В. Стус)

10. На сто колін, перед стома богами
Я падаю: *прийди мені, прийди!*
(І. Драч)

11. *Пропало, пройшло, пролетіло,
Минулося, щезло, сплигло,
лишень голівешками тліло,
Лишень попелищем цвіло.*
(І. Драч)

Завдання. Розв'яжіть кросворд. Укажіть жанр названих творів.



По горизонталі:

2. «Бджола та шершень» 5. «Чари ночі» 7. «Пам'яті тридцяти»
8. «Федько-халамидник» 10. «Три зозулі з поклоном» 12. «Наталка Полтавка»
14. «Сом» 15. «І мертвим, і живим...»

По вертикалі:

1. «Мартин Боруля» 3. «Маруся» 4. «Ой летіла стріла» 6. «Київ – традиція»
9. «Кавказ» 11. «Повість минулих літ» 13. «Місто» 15. «Пісня про рушник»

Завдання. Розгадайте філворд «Ліричні жанри». Знайдіть зайве слово. Поясніть, чому це слово зайве.

М	І	Д	А	А	Л	Ь	Б	А
Н	Г	О	П	О	А	Е	Л	Ь
Е	М	Е	Я	Е	М	З	А	Г
П	Е	Л	І	Р	О	А	М	Б
І	Д	Е	Г	А	М	Р	І	Р
Г	И	Т	С	Н	Д	И	Ф	Н
Р	А	А	Д	К	А	П	Е	А
П	М	Ц	У	М	А	Н	О	Ц
І	А	І	Я	І	Т	І	Я	Н
С	Н	Я	Е	П	А	Ф	К	А

Завдання. Розгадайте філворд «Епічні жанри». Знайдіть зайве слово. Поясніть, чому це слово зайве.

Е	П	В	Е	Н	Д	Е	Р
Е	О	О	Л	Е	А	С	О
С	П	Н	А	Г	А	К	М
Е	Е	Я	Л	Е	А	Г	У
Р	О	М	А	Н	К	Ф	І
П	Р	И	А	А	З	Я	М
О	П	Т	Ч	К	Н	Н	А
В	І	С	Т	Ь	А	Б	К
О	П	О	В	І	Д	А	Й

Завдання. Знайдіть заховані слова-іменники. Визначте, з якої поезії вони взяті. Назвіть автора вірша.

Примітка: життя автора пов'язане з Волинню, у творчості переважають особливості неоромантичної естетики (за автором – «новоромантизм»).

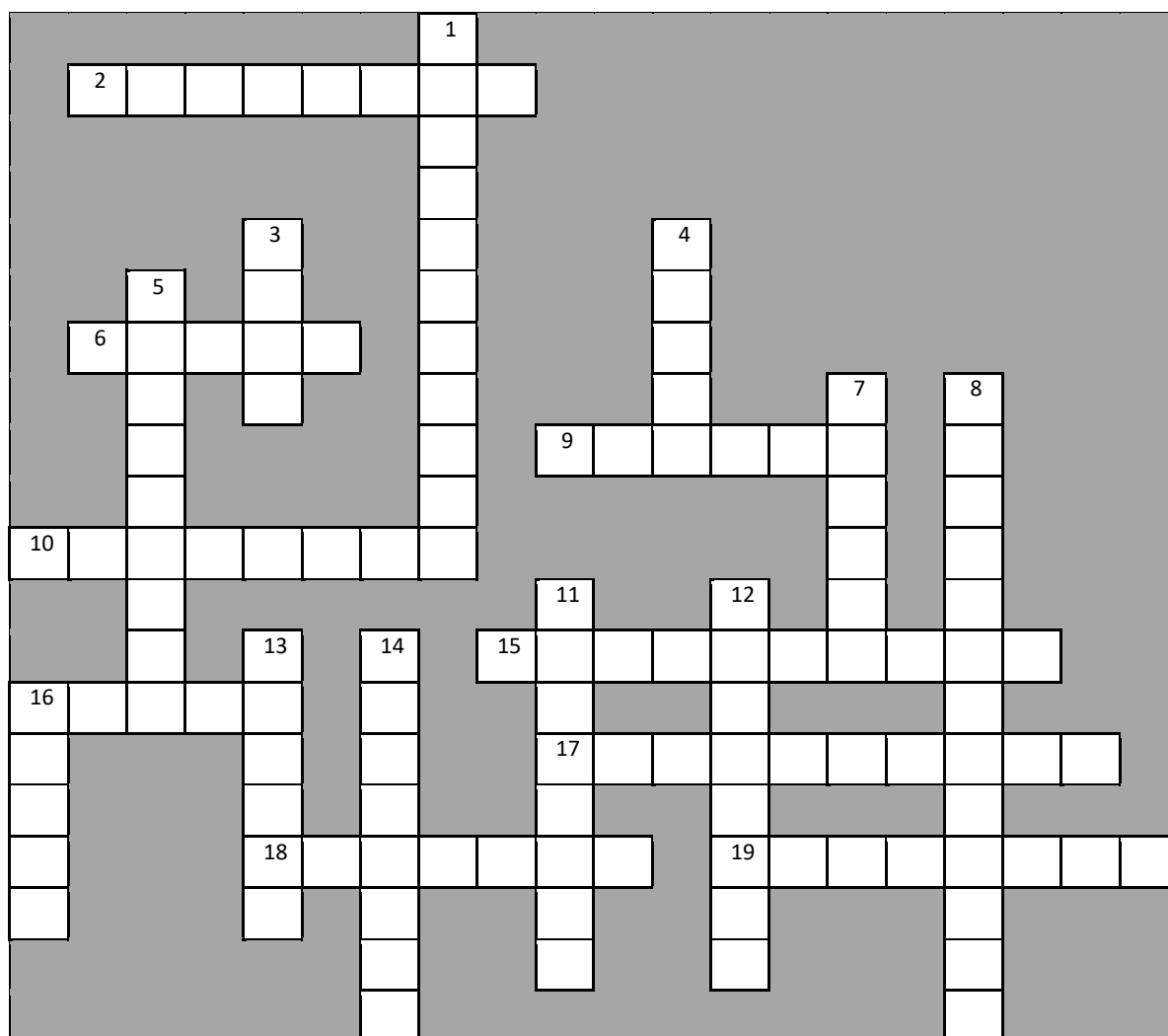
О	Р	Ж	И	Н	М	К	О	Р	А	О	И	О	Ь	Ч
Л	Е	В	А	Г	А	Я	Ю	Н	Ї	Л	В	У	Я	Є
Н	З	І	Р	К	А	Е	Г	Т	Ф	Ь	Ф	Ч	Д	Г
З	К	М	Ф	Л	І	Т	А	Ч	Ь	І	Е	Ф	Ф	С
Ь	С	Н	И	Р	Ш	К	Д	Х	Й	Т	Ь	Н	Е	О
З	Щ	Ж	Х	М	А	Р	И	Л	І	О	Ц	Й	Г	О
Д	А	У	Ш	Х	Е	Т	З	Т	М	О	Р	О	З	Ь
Ч	Л	Е	Я	А	О	О	Ю	Я	У	К	Г	Н	Р	П
К	Є	Ж	У	В	Ф	Ш	Г	И	О	Ч	І	Р	Ш	Н
Г	Є	А	Ї	Ч	Л	Г	Ф	К	А	М	І	Н	Ь	М
Т	В	З	П	Ц	С	Т	Г	В	В	О	Б	Й	Б	Г
І	Щ	Ж	Е	К	Є	У	Н	І	Ч	К	А	О	Є	У
Н	В	Е	С	Н	А	К	В	І	Т	К	И	Ч	Є	С
Г	О	Р	А	Л	Л	Д	П	І	С	Н	Я	О	Т	У
Д	У	М	И	Д	Д	С	Л	Ь	О	З	И	Ж	И	Ж

Список слів:

- | | | |
|-----------|------------|-----------|
| 1. ДУМИ | 6. МОРОЗ | 11. ВАГА |
| 2. ХМАРИ | 7. КВІТКИ | 12. ПІСНЯ |
| 3. ВЕСНА | 8. КОРА | 13. НІЧКА |
| 4. ЛІТА | 9. ГОРА | 14. ОЧІ |
| 5. СЛЬОЗИ | 10. КАМІНЬ | 15. ЗІРКА |

**Практичні завдання для закріплення матеріалу з дисциплін:
«Українська мова за професійним спрямуванням» і
«Сучасна українська літературна мова»**

Завдання. Розгадайте кросворд. Перевірте свої знання з теми «Діловодство».



По горизонталі

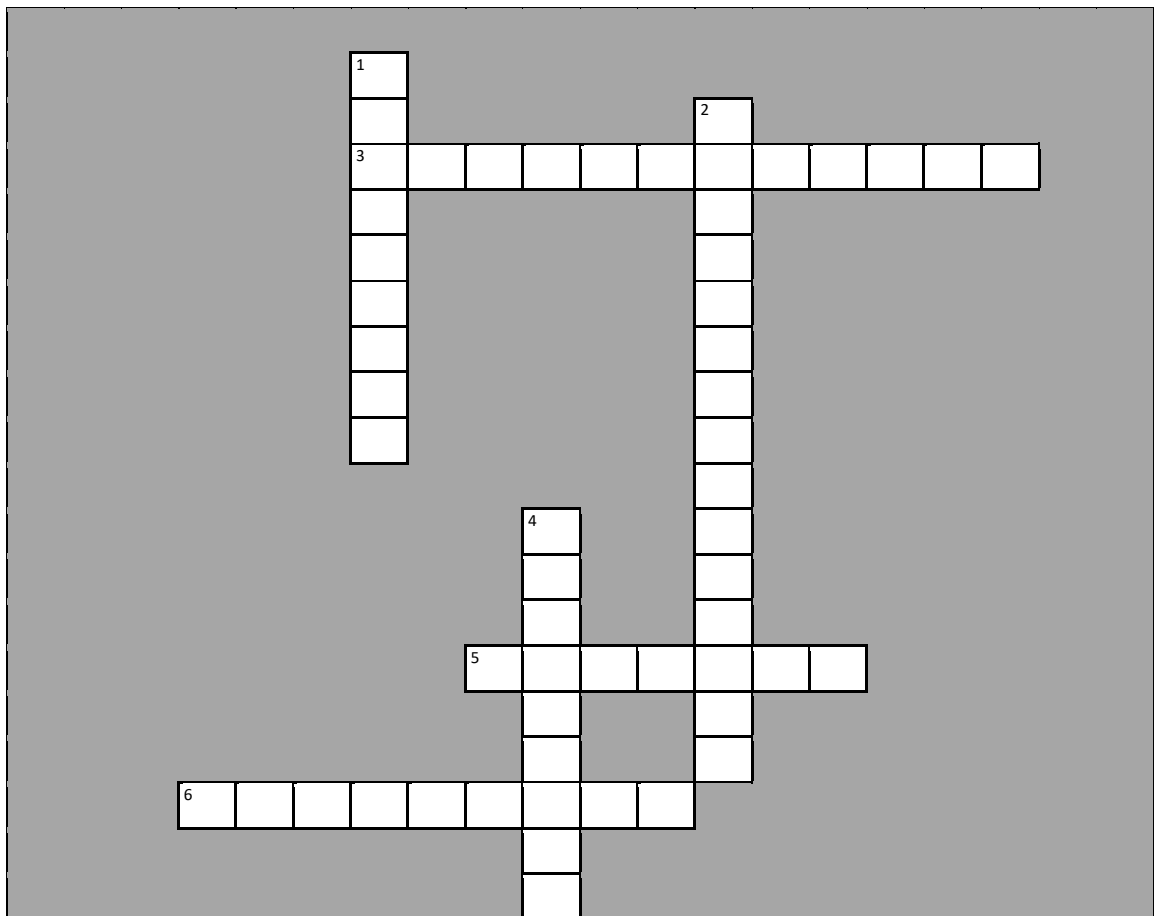
2. Другий примірник оригіналу, юридично йому рівнозначний, що видають у разі втрати першого примірника. **6.** Матеріальний об'єкт, що використовують для закріплення та зберігання на ньому інформації. **9.** Документ, де коротко викладено особисті, освітні та професійні відомості про особу. **10.** Надлишковість засобів, що використовують для передачі лексичного чи

граматичного змісту висловлювання, повторення чи синонімічне дублювання лексем або граматичних форм. **15.** Документ, де юридична або фізична особа висловлює свої рекомендації щодо методів поліпшення діяльності державних органів, підприємств, організацій чи установ. **16.** Вид документа, за допомогою якого громадяни реалізують через державні, приватні або громадські організації надані їм права чи захищають свої інтереси. **17.** Уживання поруч слів, що однакові чи близькі за значенням. **18.** Інформаційний документ, що засвідчує факти біографії або діяльності особи чи установи, організації чи підприємства. **19.** Короткий виклад змісту книги, статті, розробки.

По вертикалі

1. Слово або стійке словосполучення, граматична форма чи конструкція, що визначають особливості адміністративно-канцелярського підстилю офіційно-ділового стилю літературної мови. **3.** Документ, що містить інформацію про результати виконання роботи за певний період, його надають керівникові структурного підрозділу чи організації. **4.** Розпорядчий документ, що видає керівник установи. **5.** Письмове повноваження, за яким організація чи окрема особа надає право іншій особі від її імені здійснювати юридичні дії або отримувати матеріальні цінності. **7.** Документ, де юридична або фізична особа висловлює свої рекомендації щодо методів поліпшення діяльності державних органів, підприємств, організацій чи установ. **8.** Документ, де особа в стислій формі викладає основні факти свого життя. **11.** Документ колегіальних органів, де фіксують хід і результати роботи нарад, засідань, зборів, конференцій, а також зазначають місце, час і мету її проведення, склад присутніх, відсутніх, зміст доповідей, внесені ухвали з обговорених питань. **12.** Письмова згода, договір, за яким сторони, що його уклали, мають взаємні зобов'язання. **13.** Усна комунікативна взаємодія групи людей. **14.** Прилюдне повідомлення на певну тему, найпоширеніша форма публічного мовлення. **16.** Позитивна відповідь на прохання, наказ, погодження з думкою, твердженням співрозмовника.

Завдання. Перегляньте приклади. Визначте способи вираження підметів, якими частинами мови вони репрезентовані. Відповідь упишіть у кросворд.



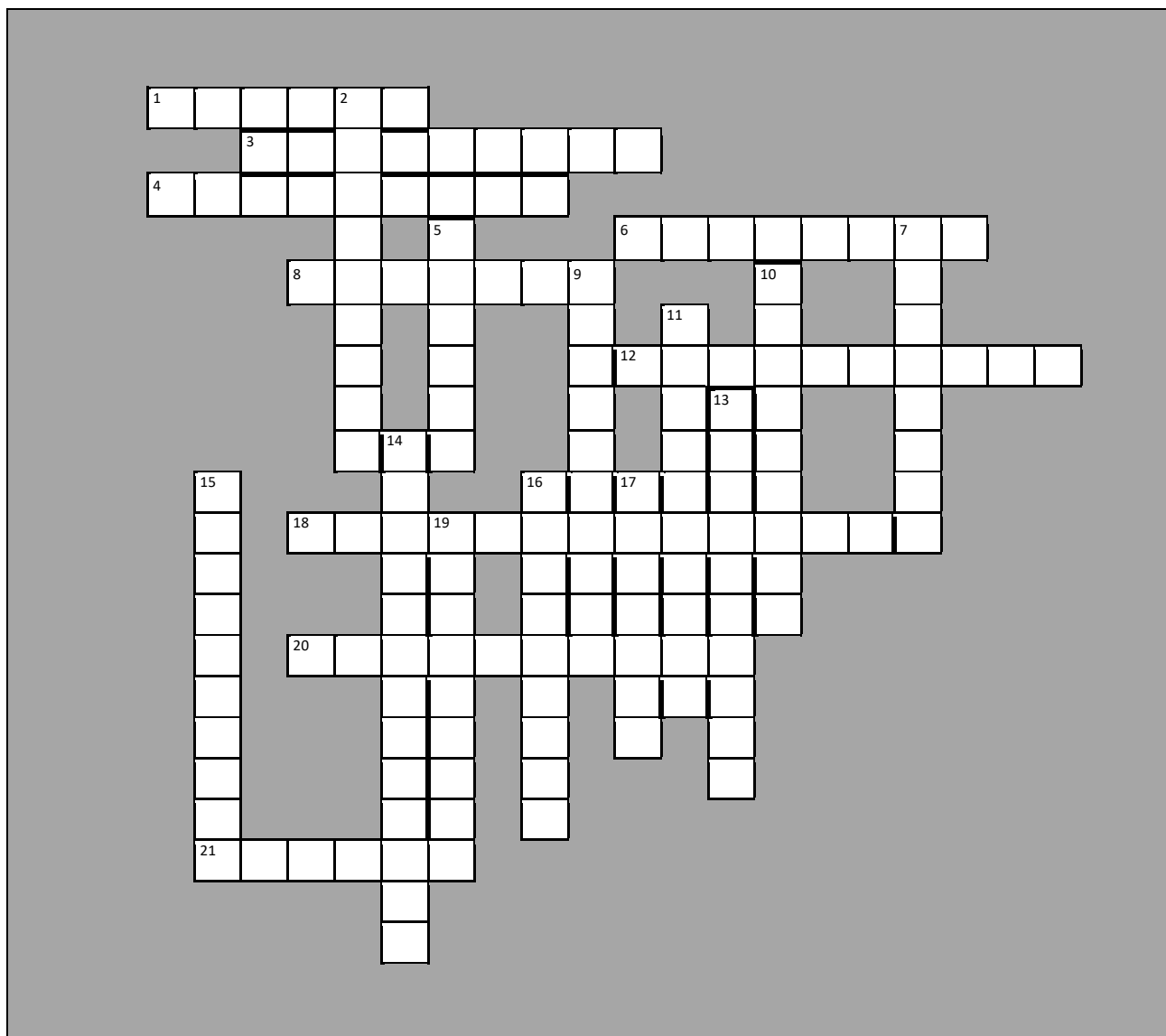
По горизонталі

3. Язиката Хвеська не може втримати язика за зубами. **5.** Олена Пчілка з Лесею Українкою збирала різними регіонами України зразки вишивок. **6.** Три – це оцінка, що вказує на не дуже високий рівень знань.

По вертикалі

1. Життя прожити – не поле перейти. **2.** Олена Пчілка з Лесею Українкою невпинно працювали для розвою української літератури. **4.** Той мурує, той руйнує, той неситим оком за край світа заглядає, чи нема країни, щоб загарбать і з собою взять у домовину (Т. Шевченко).

Завдання. Розгадайте кросворд. Перевірте свої знання з теми «Частини мови та їх форми».



По горизонталі

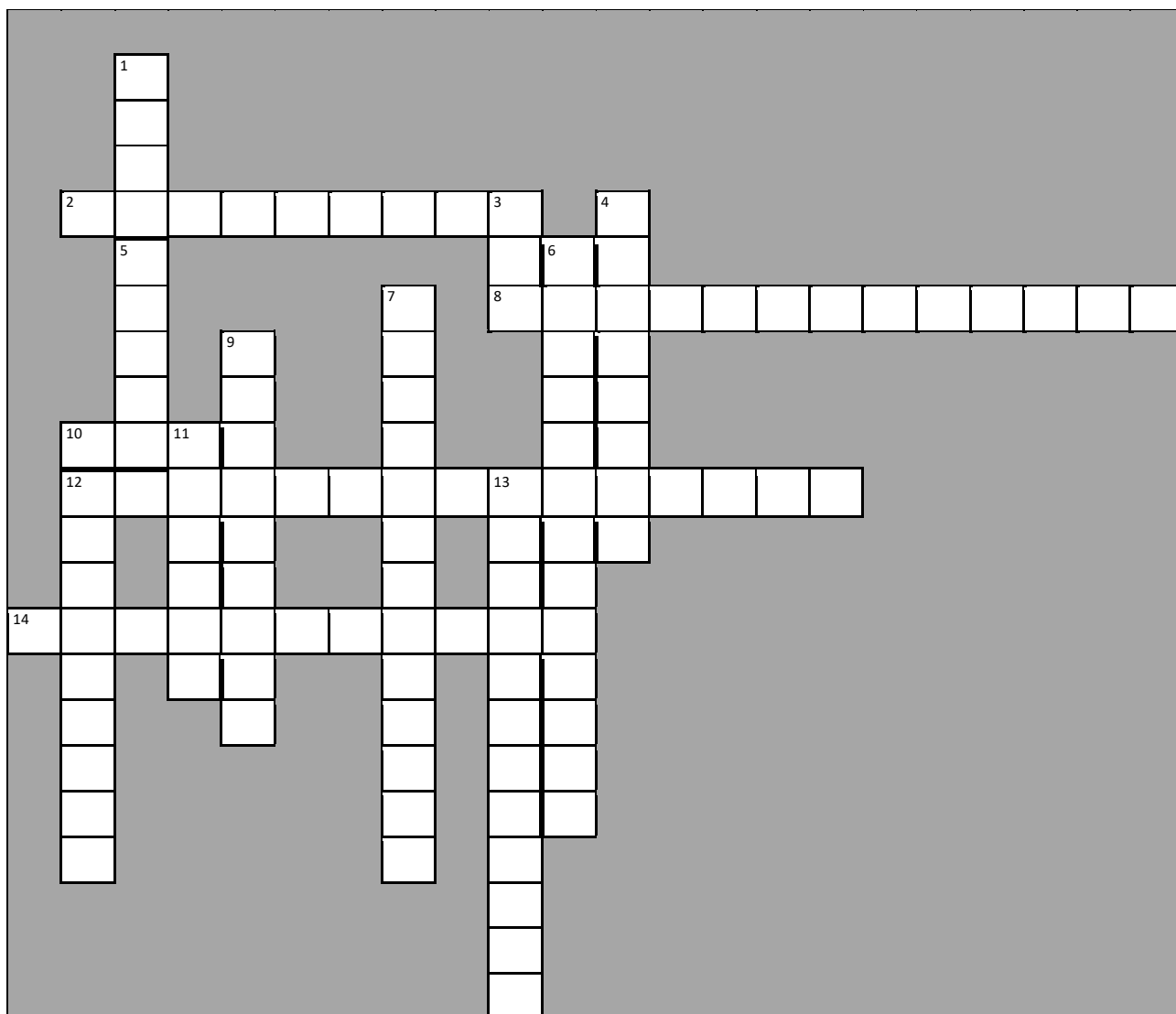
1. Клас неповнозначних незмінних слів, що слугує для вираження окремих морфологічних форм слів, оформлені комунікативного, модального й емоційного статусу висловлень та їх частин. **3.** Клас неповнозначних незмінних слів, що слугує для вираження того або того семантико-синтаксичного відношення між повнозначно-лексичними компонентами в простому реченні, частинами складного речення, й окремими реченнями в складі тексту. **4.** Неособова форма дієслова, що означає дію, позначувану такими загальнодієслівні категорії, як вид, перехідність/неперехідність. **6.** Частина мови, що має категоріальне значення процесуальної ознаки і виражає його в граматичних категоріях виду, способу, стану, особи, а також числа й роду. **8.** Числові назви, що називають певну точно фіксовану кількість частин,

виділених у складі цілого. **12.** Клас неповнозначних незмінних слів, що слугує засобом вираження граматичного зв'язку й відповідного семантико-синтаксичного відношення між повнозначним словом, здатним виконувати функцію керування, і залежною відмінковою формою іншого повнозначного слова. **18.** Неособова, недієвідмінювана форма, у якій морфологічні значення часу, виду і стану поєднуються з прикметниковими формами роду, числа й відмінка. **20.** Повнозначна частина мови, що об'єднує у своєму складі клас слів із загальним категоріальним значенням непроцесуальної ознаки дії або стану, іншої непроцесуальної ознаки або предмета. **21.** Прикметники, що позначають безпосередні, прямі, закладені в самій сутності предметів ознаки, здатні, зазвичай, виявлятися з різною мірою або інтенсивністю.

По вертикалі

2. Іменники, що позначають дискретні предмети, тобто речі, факти, явища, які підлягають рахункові. **5.** Номени, що позначають нерозчленовану сукупність однорідних предметів – найчастіше істот (з особовою і неособовою семантикою), рослин, а також інших предметів, множина істот або предметів інтерпретується в їх значеннєвому плані як одиничність, маса. **7.** Прикметники, що виражають незмінні, сталі щодо міри вияву ознаки предметів обов'язково через відношення їх до інших предметів або дій. **9.** Слово, що слугує для вираження емоційно-вольових реакцій, звукових уявлень мовців про навколишню дійсність. **10.** Частина мови, що вказує на предмети, ознаки, їх кількість, не називаючи їх, об'єднується у складі однієї частини мови на підставі спільної для них функції заміщення слів-назв. **11.** Частина мови, що виражає статичну ознаку за допомогою синтаксично залежних граматичних категорій роду, числа й відмінка. **13.** Іменники, що мають загально-граматичне значення предметності, оформлюване незалежними граматичними категоріями роду, числа й відмінка, позначають не власне предмети, об'єкти, а абстраговані, узагальнені й представлені мовою у вигляді предметів ознаки, властивості, дії, процеси, безпосередньо пов'язані з існуванням конкретних, матеріальних об'єктів. **14.** Незмінна дієслівна форма, що позначає дію або стан як ознаку іншої дії або стану, зберігаючи дієслівні морфологічні категорії виду й часу. **15.** Процес утворення прислівників, завдяки переходу у цей клас інших частин мови. **16.** Частина мови, яка позначає кількість предметів (точно фіксовану або неозначену) і виражає категоріальне лексичне значення у морфологічній категорії відмінка при обмеженому функціонуванні категорій роду і числа. **17.** Частина мови, що позначає предмет і виражає це узагальнене значення за допомогою граматичних категорій роду, числа й відмінка, їй притаманне категоріальне значення предметності. **19.** Прикметники, позначені найповнішим виявом єдності загального значення й важливих для його формування суфіксів з чіткою словотвірною спеціалізацією щодо приналежності людині, рідше тварині.

Завдання. Розгадайте кросворд. Перевірте свої знання з теми «Дієслово, його форми й категорії»



По горизонталі

2. Спосіб, що позначає реальну процесуальну ознаку (дію, стан або відношення), що реалізується в одному з часових вимірів. **8.** Неособова, не дієвідмінювана форма, у якій морфологічні значення часу, виду і стану поєднуються з прикметниковими формами роду, числа й відмінка. **10.** Морфологічна словозмінна категорія дієслова, що виражає відношення процесуальної ознаки (дії, стану, відношення) до моменту мовлення (абстрактної граматичної точки відліку, що є часовим орієнтиром здійснення

процесу). **12.** Процес утворення форм недоконаного виду дієслів від доконаного виду за допомогою суфіксального способу. **14.** Дієслова, здатні утворювати видові пари.

По вертикалі

1. Дієслівна категорія, що виражає відношення дії або стану до суб'єкта (виконавця дії або носія стану) і об'єкта (предмета, на який спрямовується дія або стан у процесі їх реалізації). **3.** Несловозмінна морфологічна категорія, підґрунтям якої є протиставлення двох значень: повністю реалізованої, обмеженої граничним виявом цілісної процесуальної ознаки – неповністю реалізованої, не обмеженої граничним виявом, не цілісної процесуальної ознаки. **4.** Частина мови, що має категоріальне значення процесуальної ознаки і виражає його в граматичних категоріях виду, способу, стану, особи, а також числа й роду. **5.** Словозмінна категорія, що позначає зв'язок процесуальної ознаки з її носієм у дієслівних формах теперішнього і майбутнього часу дійсного способу, а також наказового способу. **6.** Незмінна дієслівна форма, що позначає дію або стан як ознаку іншої дії або стану, зберігаючи дієслівні морфологічні категорії виду й часу. **7.** Процес утворення форм доконаного виду дієслів від недоконаного виду за допомогою префіксів. **9.** Спосіб, що виражає волевиявлення мовця, яке залежно від конкретної комунікативної ситуації набуває певних модальних відтінків. **11.** Морфологічна словозмінна категорія, що характеризує предикативні форми дієслова й виражає у протиставленні форм відношення процесуальної ознаки до дійсності, морфологічне ядро вираження модальності. **12.** Неособова форма дієслова, що означає дію, позначувану такими загальнодієслівні категорії, як вид, перехідність/неперехідність. **13.** Стилистично-зображальний прийом, часто застосовуваний у художніх і публіцистичних текстах, стосується втрати первинних категоріальних функцій і вживанні у вторинних значеннях часових форм у відповідних контекстах.

Завдання. Розгадайте філворд. Випишіть слова-винятки з теми «Спрощення в групах приголосних». Знайдіть зайве слово.

К	І	С	Н	А	Н	К	Й	И	Н
Я	Л	Т	Т	Д	У	С	У	С	Т
В	И	Й	С	Ц	Т	И	Л	А	Р
Х	П	Ш	І	Я	И	В	Е	Н	Т
В	Е	В	И	Т	И	Й	С	О	К
А	С	И	Й	Ь	В	И	Л	Я	К
С	Т	Л	Н	И	Й	И	Н	Т	С
Т	Л	З	Т	Й	У	С	К	Р	О
В	И	А	С	С	П	И	В	О	В
И	Й	П'	Я	К	Н	А	Р	А	Х

Завдання. Розгадайте філворд. Випишіть слова-винятки з теми «Поділ іменників I-II відміни на групи відмінювання». Назвіть правила до розгаданих слів.

В	А	Х	А	Р	Р	К	Е	Р	Р
М	Р	А	Б	Д	А	У	Ч	Р	И
А	В	А	Р	О	Л	І	Г	О	Т
Л	М	У				Є	І	Р	С
Я	Р	Л	К	О	М	Г	К	Я	А
П	Р	Я	Р	Р	А	Е	Р	П	Л
А	Н	Ц	И	С	Т	О	Л	Я	Р

Завдання. Повторіть основні поняття курсу «Українська мова за професійним спрямуванням», розв’язавши чайнворд. Утворіть з виділених кольором букв слово, що означає сукупність офіційно визнаних, взаємопов’язаних та складених у визначеній формі документів, що містять інформацію про явища об’єктивної дійсності. Упишіть слово в клітинки.

--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--

1			2.					3.				
								11.				4.
					19.						12.	
	18.	24.										
10.												
									25.	20.		
												5.
	17.	23.	27.						26.		13.	
9.												
										21.		
					22.							
	16.				15.				14.			6.
			8.						7.			



1. Поширений вид кореспонденції, один із засобів обміну інформацією.
2. Слово чи словосполучення певної сфери вживання, що є назвою спеціальних понять і вимагає чіткої дефініції.
3. Усна комунікативна взаємодія групи людей.
4. Слово абсолютно протилежне за значенням.
5. Історично-побутова назва свідоцтва про народження, або метричної книги.

6. Частина тексту, що представляє собою смислову єдність і виділяється відступом у першому рядку.

7. Нестача часу у якійсь справі.

8. Апарат з друкувальним пристроєм для передавання й відтворення графічної інформації – нерухомого зображення тексту, таблиць, креслень, схем, графіків, фотографій тощо.

9. Письмове звернення особи з вимогою про поновлення прав і захист її законних інтересів, порушених діями чи бездіяльністю, рішеннями державних органів, органів місцевого самоврядування, установ, організацій, об'єднань громадян, підприємств, посадових осіб.

10. Документ, де особа в стислій формі викладає основні факти свого життя.

11. Подія, факт; сфера, галузь.

12. Заміна грубих, вульгарних, зневажливих, ненормативних слів та виразів м'якшими, а також умовне позначення деяких власних імен.

13. Довгий і напружений перебіг розвитку чого-небудь.

14. Розпорядчий документ, що видає керівник установи.

15. Позитивна відповідь на прохання, наказ, погодження з думкою, твердженням співрозмовника.

16. Службова морфема, приєднана до кореня, що виражає граматичне й словотвірне значення.

17. Сукупність документів чи документ, що стосується певного питання або ділянки діяльності організації, уміщений в окремій обкладинці.

18. Щось, що не вимагає доказів, а є незаперечним фактом; незалежно від досвіду.

19. Початкова форма дієслова, що називає дію, стан тощо, не володіє категоріями особи, часу, способу.

20. Короткотривале усне повідомлення з приводу одного чи кількох питань (на зборах, нарадах, ділових засіданнях, конференціях, сесіях, відкритих слуханнях, семінарах тощо).

21. Документ колегіальних органів, де фіксують хід і результати роботи нарад, засідань, зборів, конференцій, а також зазначають місце, час і мету її проведення, склад присутніх, відсутніх, зміст доповідей, внесені ухвали з обговорених питань.

22. Відмінок, чийм основним значенням є вираження місця дії.

23. 1) документ, що містить висновки уповноваженої особи (або кількох осіб) чи установи щодо запропонованих на розгляд вистав, фільмів, рукописних робіт; 2) стисла форма письмової оцінки виконаної роботи (курсової, бакалаврської, магістерської кваліфікаційних робіт, кандидатського чи докторського дослідження).

24. Слово та стала форма словосполучення, уживання якого притаманне тільки для норм спілкування, прийнятих офіційно-діловим стилем мовлення.

25. Спосіб пізнання, дослідження або практичного здійснення чогось тощо.

26. Діяльність апарату управління з документування й організації роботи з готовими документами під час управлінських дій.

27. Документ, де подано інформацію, адресовану зацікавленим особам.

2.3. Анаграма

Поняття про анаграму

Одна з проблем викладання мови та літератури – проблема засвоєння студентами спеціальних термінів. Труднощі викликає те, що протягом навчання у виші необхідно запам'ятати велику кількість понять, багато з яких використовують рідко й переважно на старших курсах. Ускладнює засвоєння студентами необхідної термінології й те, що в них загалом невеликий словниковий запас. Тому перед викладачем мови та літератури виникає завдання – пошук і розробка доцільних методів під час вивчення термінології.

Засвоєння термінів повинно бути організованим процесом, що потребує особливої уваги від викладача. Вибір прийомів і засобів навчання для формування понятійного апарату студентів залежить від складності поняття, навчального матеріалу, типу заняття тощо. Одним з успішних прийомів, що допомагає засвоїти поняття, є **анаграма**.

Анаграма (грец. *ana* – пере та *gramma* – літера) – це вид словесної головоломки, що полягає в переставленні літер у слові, завдяки чому утворюється нове значення, що прочитується у зворотному напрямку (*тік – кіт*), постають псевдоніми (*Симонов – Номис*) чи слова (*мука – кума, літо – тіло*). Вирішити анаграму – означає визначити висхідне слово.

В анаграмах прийнято загадувати не будь-які слова у будь-яких формах, а лише іменники в називному відмінку. Допускається використання власних імен, зменшено-пестливої форми іменників, слів у множині.

Види анаграм

Існує кілька видів анаграм, а саме:

1. Анаграми з цифрами.
2. Анаграми з літерами.
3. Анаграми-неголоволомки (створення псевдонімів, переставляючи букви в реальному імені).

4. Дзеркальні анаграми – такі анаграми створюють завдяки прочитанню слова задом наперед. Згадаймо книгу «Королівство кривих дзеркал», де дівчинка Оля потрапила в дзеркальний світ, там усе було навпаки. Книга повністю побудована на використанні дзеркальних анаграм.

5. Неповні анаграми (слова, що складаються з частини іншого слова, літери не використовуються).

Отже, анаграми існують не лише як головоломки, але і як окремий літературний прийом. Ним користувалися й продовжують користуватися деякі письменники.

Історія розвитку анаграм

Ця стилістична фігура, znana в українській поезії, використовується для римування чи створення різних ефектів, зокрема комічного, як, наприклад, у поемі І. Котляревського «Енеїда» (частина IV):

*Борців як три не поденькуєш,
На моторошні засерчить;
І зараз тяглом закишкуєш,
ів буркоті закеньдюшить.*

Можливості анаграм привернули увагу схильних до версифікаційних експериментувань авангардистів (Д. Алексич, К. Швіттерс, Гео Шкурупій та ін.), які намагалися завдяки почленуванню й довільного монтажу мовного матеріалу витворити нову поетичну якість. Наприклад, М.Семенко, у вірші «Автопортрет»:

Хайль семе коми
ихайль кохайль альсе комих
ихай месен михсе охай
мх иль кмс мих мих
Семенко енко нко Михайль
Семенко мих михайльсе менко
О семенко михайль!
О михайль семенко!

Проте ніхто з-поміж авангардистів не сягнув того взірця, що його здійснив Гекарт, видавши у Валансьєні курйозну книжку під назвою ««Анаграмеана», поема в VII піснях, ХCV-те (насправді – перше – упор.) переглянуте, виправлене та доповнене видання, рік XI анаграматичної ери» (1821), що нині зберігається в Паризькій національній бібліотеці. Сам автор досить скептично ставився до свого видання.

Виникнення цього літературного прийому також пов'язують з ім'ям відомого мовознавця й лінгвіста Фердинанда де Соссюра, який описав різні літературні прийоми і, а насправді, винайшов таку науку, як «лінгвістика».

Варто зазначити, що де Соссюр не був першовідкривачем анаграм, він просто звернув увагу на цей прийом, який застосовували ще в давнину (він побачив приклади анаграм в індійському епосі, у Гомера і в Біблії). Творцем анаграм вважають давньогрецького поета Ликофрона. Він створював анаграми з імен царів і цариць, щоб виявити їм свою повагу.

У середньовіччя вважали, що анаграми – це щось магічне, а тоді діяла свята інквізиція, й усіма вченими було визнано, що захоплюються анаграмами тільки дурні. Отже, анаграми з'явилися дуже давно, але сутності головоломок стали набувати недавно.

Використання анаграм на заняттях словесності

Важливим завданням організації навчальної діяльності є засвоєння предметної термінології.

Вирішення анаграм не потребує багато часу на занятті, але вони відіграють певну позитивну роль у процесі засвоєння навчального матеріалу. Користь у тому, що незвичайним способом можна представити звичайні поняття та терміни. Анаграми можна розшифровувати як під час вивчення нової теми, так і на етапі її закріплення, перевірки домашнього завдання. На початку заняття (для окреслення проблеми) дати студентам зашифровані поняття чи ключове поняття теми, запропонувати його вирішити. Студентів можна зацікавити

новим словом, а потім разом пояснити його значення. Терміни, що з'являються таким незвичайним способом, переважно, запам'ятовуються краще.

Крім того, використання анаграм на заняттях з мовознавчих та літературознавчих дисциплін дозволяє здійснювати особистісно орієнтований підхід. Залежно від рівня підготовки студентів одним можна запропонувати просто розшифрувати закодовані слова, іншим – вирішити анаграми й дати визначення поняттям тощо.

Приєм використання анаграм можна застосовувати як для індивідуальної роботи, так і для роботи в парах, групах.

Анаграми можна створювати самостійно на аркушах паперу чи за допомогою генератора анаграм в online. На жаль, на сьогодні українськомовним є лише один сайт – **Childdevelop**, що надає можливість скласти анаграми для дитини самостійно, з огляду на рівень її знань та інтересів. На сайті можна створити безкоштовно лише декілька зразків анаграм, а далі необхідно зробити передплату й можна користуватися безлімітно. Щоб увійти на сайт, треба зареєструватися (покликання на генератор анаграм – <https://childdevelop.com.ua/generator/letters/anagram.html>).

Як приклад, пропонуємо анаграму до теми «Частини мови», створену на сайті «Розвиток дитини». Студентам можна запропонувати розшифрувати слова. Поділити названі частини мови на самостійні та службові. Знайти зайве слово, пояснити, чому воно зайве.

Можна ускладнити роботу й дібрати приклади, де потрібно підкреслити слова, що належать до тієї чи тієї частини мови. Розмістити їх у довільному порядку й запропонувати студентам стрілочками поєднати приклад з відповідною частиною мови.

Завдання можна виконувати індивідуально (гра «Хто швидше»), в парі чи групою.



Отже, значущим є те, що прийом використання анаграм досить простий у застосуванні, хоча й дуже результативний, під час гри можна залучати кожного до активної роботи, ця форма заняття протиставляється пасивному слуханню чи читанню.

Використання словесних ігор на заняттях сприяє розвитку світогляду, мислення, самостійності, ініціативності студентів. Вони навчаються структурувати матеріал, працювати в парах, у команді. Правильно підібрані ігрові ситуації надають можливість змінювати види діяльності, а отже, знижують стомленість, одноманітність. Такі прийоми сприяють формуванню вмінь аналізувати, порівнювати, співставляти, що впливає на розвиток уваги, спостережливості, пам'яті, уяви.

Побудована на підставі використання наочності, гра стимулює творчу активність і пізнавальний інтерес студентів, сприяє кращому засвоєнню навчального матеріалу й запам'ятовуванню інколи досить складних понять і термінів.

ЛІТЕРАТУРА

1. Галузо І. В. Анаграммы в учебном процессе. *Современное образование Витебщины*. 2017. № 1 (15). URL: <https://lib.vsu.by/xmlui/handle/123456789/10267>.
2. Король Л. Г. Ігри на уроках української мови. Старокостянтинівський РМК, 2015. 52 с. URL: <https://naurok.com.ua/igri-na-urokah-ukra-nsko-movi-posibnik-46903.html>.

Питання й завдання для самоконтролю та самостійної роботи:

1. Обґрунтуйте дефініцію «анаграма».
2. Створіть доповідь на тему «Генеza, статус та кваліфікація анаграми в сучасній дидактиці».
3. Створіть фрагмент уроку «Визначення роду в невідмінюваних іменниках іншомовного походження» (5 клас) з використанням методу анаграм.
4. Запропонуйте види робіт з анаграмами під час вивчення творчості Івана Франка.
5. Утворіть низку анаграм до теми «Фразеологізми», запропонуйте різні види робіт з ними.
6. Згенеруйте анаграми до певної теми так, щоб у кожному розкодованому слові можна було б підкреслити другу від початку букву і з них повинно скластися прислів'я (тема на вибір студента).
7. Зашифруйте тему уроку з мови чи літератури у вигляді анаграми й репрезентуйте фрагмент уроку її оголошення.
8. Перевірте набуті знання за допомогою тестів:

1. Ребус – це:

А) один із різновидів загадки, що складається із зображень предметів (малюнків у поєднанні з буквеними композиціями та іншими знаками), співзвучних зі словами чи частинами слів розгадки;

Б) технологія створення історії та передачі за її допомогою необхідної інформації для впливу на емоційну, мотиваційну, когнітивну сфери слухача;

В) вид словесної головоломки, що полягає в переставленні літер у слові, завдяки чому утворюється нове значення, що прочитується у зворотному напрямку, постають псевдоніми чи слова;

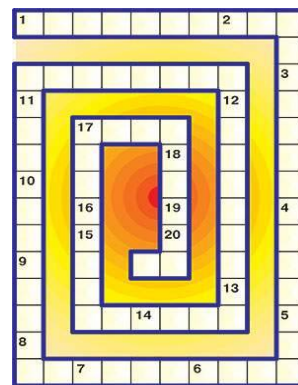
Г) гра-задача, що полягає у вписуванні літер у перехресні рядки клітинок накресленої фігури так, щоб по горизонталі та вертикалі вийшли загадані слова.

2. Вид словесної головоломки, що полягає в переставленні літер у слові, завдяки чому утворюється нове значення, що прочитується у зворотному напрямку, постають псевдоніми чи слова – це:

- А) ребус;
- Б) анаграма;
- В) кросворд;
- Г) метаграма.

9. На малюнку представлено вид кросворду:

- А) класичний;
- Б) чайнворд;
- В) філворд;
- Г) сканворд.



10. Класичний варіант кросворду:

- А) складається із сітки кросворду й текстів питань та відповідей до них;
- Б) використовує поле з літерами, але кожне слово завжди йде в одному напрямку, який до того ж може бути діагональним, не ламаючись всередині;
- В) слова розташовуються навколо клітини з номером відповідного питання;
- Г) складається з клітин, у яких уже присутні букви відповідей.

11. Різновид кросворду, що характеризується великим числом пересічних по вертикалі і горизонталі слів – це:

- А) чайнворд;
- Б) філворд;
- В) сканворд;
- Г) циклокросворд.

12. Кросворди, що поділяються на два види – чорно-білі (зображення містить лише два кольори – чорний (яким ми й малюємо) та білий (колір фону)) і кольорові – це:

- А) скандинавські;
- Б) японські;
- В) угорські;
- Г) англійські.

13. Анаграми, що створюють способом прочитання слова задом наперед, – це:

- А) анаграми з цифрами;
- Б) анаграми з літерами;
- В) анаграми-неголоволомки;
- Г) дзеркальні анаграми.

Практичне застосування набутих знань з теми «Анаграма»

Літературознавчі дисципліни

Завдання. Змінивши порядок букв, складіть слова, що стосуються теми «Зображувально-виражальні засоби». Усі букви повинні бути використані. До якої групи зображувально-виражальних засобів запропоновані поняття належать?

Анаграми	Відповіді
1. ТІЕПЕТ
2. ПЯВНННІРОЯ
3. ЕАОРТАМФ
4. ЯІАРНПОІЦКФЕС
5. УОЯЛЬНЕОСН
6. ІЯГЛЕАРО
7. ОИМЛСВ
8. ЯТЕММОІНІ
9. АХКДОНЕИС
10. ЗЕФРРПАИ
11. НОЯМЗНІОТАА
12. ЕЗФМІЕМВ
13. АБІЛОГРПЕ
14. АТЛІОТ
15. НОІРЯ

Завдання. Розгадайте анаграми, у які зашифровані назви поезій українських митців ХХ століття. Усі букви повинні бути використані. Нижче подано портрети авторів. Упишіть у клітинки номери поезій, що їм належать.

1. ДААБЛА ОПР СІЯОКННІШ _____

2. ІНСЯП РПО ИУКНРШ _____

3. ВАД ОИЬРЛОК _____

4. ІЛДЕБЕ САТЕВАМТНИР _____

5. ІРЗДОВ _____

6. ЯІМ'ПАТ РТЯИЦИТД _____

7. ЮДЬЗЯАСВЛИ У ТІОВ ІНЦЗИ _____

8. РИЧА ОНІЧ _____

9. РКІЬКЕНУАС ЛФАОРКЬСЕ _____

10. ВАІЮТПЗ _____

11. БЛТЬЮ НІРУАУК _____

12. ААТКНИЛ ААНН _____

13. ООДПИСГ, ІВНУГ ЕГИЧРСПТОО... _____

14. АШНА ВАОМ _____

15. АТНШСІР ВЛАОС, ОИЛК НВИО ЬТЧАОВМ... _____

16. У ІЕЛТП ІНД НАЯБИНРЗ РДВОУИАНГ... _____

17. ІВ ЄЕАТНЗ, КЯ ПЛАИ ЬЕИЕСШТТЛ... _____

18. О АОННІ ОІНН, НАОНП НОІН... _____

19. О ЛСООВ ЕІНДР! БОЛР ЙУТКСИ!.. _____



--	--	--



--	--	--



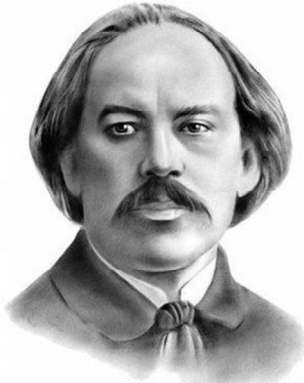
--	--	--



--	--	--



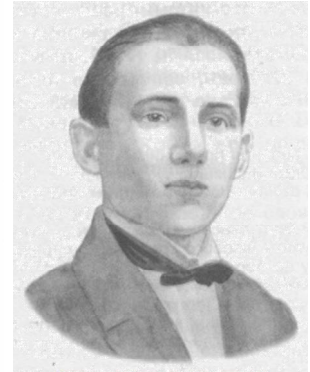
--	--	--



--	--	--



--	--	--



--	--	--



--	--	--



--	--	--



--	--	--



--	--	--

Завдання. Переставляючи букви, складіть слова, що стосуються теми «Поетична творчість Лесі Українки». Усі букви повинні бути використані. Назвіть поезію, де функціонують ці іменники. Визначіть тему та ідею твору, поясніть символічні образи.

Анаграми	Відповіді
1. АХМРИ
2. АЕСВН
3. АЛІТ
4. НСПІІ
5. МДИУ
6. ККВТІІ
7. ОМОЗР
8. ЗСЛИЬО
9. АОКР
10. АРГО
11. МНАКІЬ
12. ГВАА
13. НІЧКА
14. КІЗАР
15. АДКЛВАРА

Українська мова

Завдання. Розв'яжіть анаграму. Поєднайте стрілочками шифровані слова і слова-відповіді у хмаринках.

АНАГРАМА

Анаграми

1. КИЕОФНАТ
2. МОЯОРФІЛГО
3. ФОРГАРІОФЯ
4. ОІКГСЯКЛЕЛОИ
5. АРЕММФОКІ
6. ИТССНАСКИ
7. ІТАКУНУЦЯП
8. ИСТТИАКЛІС
9. ОФРПЯЕІО
10. ОІТВЛРОВС



Завдання. Розгадайте зашифровані приказки. Підберіть до кожного з них по кілька синонімів.

Не лама бааб локотуп, та пилаку ропося.



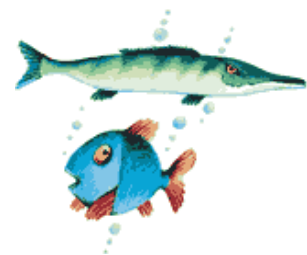
делоМоць ротип веоць, а ротип лодмоця і мас
цявів.



щераК сицяни в меніж, жін равежуль у біне.



На те кашу в чірці, боц ракась не рідмав.



Як вокав не догуй, а нів суче в сіл дисявить.



Онад джолаб ламо дему синонать.



Завдання. Переставляючи букви, складіть слова, що стосуються теми «Іменник». Усі букви повинні бути використані. Випишіть іменники II відміни.

Анаграми

Відповіді

1. ЕОЛНРАЬДБ
.....
2. РЛІГНФАІЬ
.....
3. ЕФНЛЬЛА
.....
4. ЕАОЗРЛЬО
.....
5. ЛУТБЬЕ
.....
6. БОМЛОЗ
.....
7. ЬНТЕИЖ
.....
8. ШЬЕЛМБЕА
.....
9. ІСТЬУНП
.....
10. ШЛФАЬ
.....
11. ФКОНІЛАЬ
.....
12. ФХЕЕНЛЬ
.....
13. РЗОРПДОЖА
.....
14. РООПЖДО
.....
15. КИАНП
.....

Завдання. Переставляючи букви, складіть слова, що стосуються теми «Дієслово». Усі букви повинні бути використані. Випишіть дієслова II дієвідміни.

Анаграми	Відповіді
1. ИРАІЖТ
2. ЛТТСЕИИ
3. УТРИИОМКТ
4. ЛТОУКАБИТЬ
5. ТИСТЯО
6. ІБТИГ
7. ЯИБТСОЯ
8. ПТАИС
9. ЖТІВІТО
10. ИНАЗТ
11. ОИЇРКТ
12. РАКТІЯ
13. ИТСІ
14. ОИАТЖДУ
15. ПТООЛИ

Завдання. Переставляючи букви, складіть слова, що стосуються теми «Слова із значенням кількості». Усі букви повинні бути використані. Випишіть лише числівники.

Анаграми	Відповіді
1. ВТРЧЬЕ
2. ДІВАКЙ
3. РКТЙОІ
4. ОАВІТПР
5. ВЧІДІУ
6. РЄТО
7. ЄРАТОН
8. ИТЇВОДПО
9. НТСЯО
10. ДКЯЕСОТ
11. ЦТОЯСЬДТАН
12. ЕПИШЙР
13. ЙИУВЬОНЛ
14. ИІТЧР
15. АВИБОД



Розділ II

Сторителінг на заняттях словесності

«У 1886 році фармацевт Джон Пембертон працював над створенням цілющої мікстури на основі витяжки з листя коки й африканських горіхів кола. Як результат він отримав відомий у всьому світі напій «Кока-кола». Як йому це вдалося? Спочатку мікстуру продавали тільки в аптеках, але одного разу аптекар, обов'язком якого було розбавляти її водою, переплутав крани й додав газовану воду замість звичайної...»

Найцікавіше, що якби ця ж інформація була представлена ось так: «Напій Соса-Сола був винайдений у 1886 році фармацевтом Джоном Пембертоном», то вона б не запам'яталася й була б не цікавою. А все тому, що історії – це найефективніший спосіб емоційно «зачепити», інтелектуально зацікавити й завоювати розум і душі аудиторії, змусити її думати сміливіше, свіжіше, жвавіше. Лише так інформація надовго запам'ятається й сформує правильні думки слухача.

У низці нових засобів навчання з'явилося поняття «сторителінг».

Сторителінг – технологія створення історії та трансляції завдяки їй потрібної інформації для впливу на емоційну, мотиваційну, когнітивну сфери слухача.

У перекладі з англійської *story* означає *історія*, а *telling* – *розповідати*. Отже, сторителінг – це *розповідь історій*.

Метод сторителінг особливо ефективний в епоху технологій, коли факти, що їх мають запам'ятати на заняттях студенти, втрачаються серед інформаційного хаосу. Вдало побудована історія має великий шанс запам'ятатися студентській аудиторії. Адже розповідь історій передбачає залучення власного чи чужого досвіду, комунікацію та емоційне співпереживання. Донесення ідеї, а не лише інформації [13].

Оповідь є найкращим способом передачі знань і життєвого досвіду. Ми утримуємо інтерес до теми й мотивуємо слухачів залучатися до процесу навчання, доповнювати теоретичний матеріал яскравими героями й подіями. Просто ж факти не викликають нічого, крім зневіри й нудьги. Сучасні студенти не хочуть сприймати сухі й беземоційні тексти, тому викладачеві важливо окреслити моменти, що точно зацікавлять слухача.

Ще В. Сухомлинський зазначав: «Словесна творчість – це могутній засіб розумового розвитку людини, перед якою відкривається світ. З того часу, як слово стає для дитини інструментом, за допомогою якого твориться нова краса, дитина піднімається на нову сходинку бачення світу, досягає якісно нового етапу у своєму духовному розвитку. Їй хочеться в слові виразити своє захоплення, свій подив перед красою світу».

Просто гарного оповідання на занятті буде недостатньо. Потрібно застосувати історію, яку вважатиме цікавою студентська аудиторія. Насамперед, перша повинна відповідати навчальній меті й доповнювати зміст лекції. Розповідь повинна зацікавити слухачів, залучити їх до співпраці емоційно, «зачепити» інтелектуально чи сподобатися естетично. Лише так можна налагодити контакт зі студентами.

Не варто мучити слухачів графіками, ретельною теорією й нудними фактами – краще розказати їм живу історію, проте треба пам'ятати, що не кожна озвучена чи прочитана історія буде доцільною для Storytelling.

Сенс і зміст. Підґрунтям історії повинна бути реальність, перша повинна відповідати життєвому досвіду. Обов'язкові елементи: розвинений сюжет, герої і, звичайно ж, «приправа, що надає смак історії» – метафори.

Мета та висновки. Якісна історія позитивно впливає на емоції, логіку, розум. Вона спочатку повинна репрезентувати зрозумілу ідею, заради якої й розповідається.

Унаочнення. Нікого не зацікавить величезна кількість інформації, навіть якщо вона представлена в усній формі. Оптимальний варіант – історію більш унаочнити, оформити її у вдалу презентацію.

Проста і коротка історія краща, ніж складна і довга. Тому, якщо починати розповідь здалеку, то слухач швидко втратить інтерес і її увага не буде зосередженою. Потрібна лише конкретика.

Унікальні слова. Мозок людини реагує на деякі слова, що використовують успішні оратори й спікери для додання історії яскравості. Наприклад, використовуючи вираз «відсутність часу», ви досягнете меншого результату, ніж застосовуючи слово «цейтнот». Тут головне – не перебільшити кількість екзотичних слів.

Автором сторителінгу в бізнесі є **Девід Армстронг**, голова міжнародної компанії *Armstrong International*, який застосовував метод у професійній діяльності й навіть обіймав посаду «Головний з розповіді історій» у власній компанії. Під час розробки концепції сторителінгу Девід Армстронг враховував значущий психологічний чинник, а саме: історії виразніші, цікавіші й легше асоціюються з особистим досвідом, ніж правила, кодекс поведінки, логічні міркування чи директиви. Історії краще запам'ятовуються, їм більше довіряють, бо вони засновані на практичному досвіді і, відповідно, мають більше значення. Як результат, їхній вплив на поведінку людей виявляється сильнішим. На сьогодні сторителінг використовується не лише в бізнесі, а й в інших сферах діяльності людини: маркетингу, коучингу, ораторській майстерності й освіті.

У педагогічній спадщині метод сторителінгу відомий ще з 90-х років ХХ століття. Різні аспекти використання сторителінгу в освіті відбито в набутках як зарубіжних (К. Еган [20], Р. Маккі [9], Маргарет В. Россітер [21], А. Сіммонс [14] та ін.), так і вітчизняних (А. Баєва [1], Н Гущина [3], Т. Дубок [4], О. Караманов та М. Василичина [5], К. Крутій та Л. Зданевич [6], А. Кущенко [8], Л. Перчак [11], О. Попова [12], К. Симоненко [15] та ін.) дослідників. На сьогодні метод сторителінгу інтенсивно використовують під час вивчення різних предметів як у закладах загальної середньої освіти, так й у вишах. «Сторителінг – педагогічна техніка, що базується на використанні історій з конкретною структурою та цікавим героєм, спрямована на вирішення педагогічних питань виховання, розвитку та навчання» [7].

Мова – це складний психологічний процес, який неможливо оцінювати, розвивати окремо від мислення чи сприймання. Розповідь історій – процес емоційний, цікавий, який добре запам'ятовується. Отже, *сторителінг як вигадка казок, історій якнайкраще застосовується для формування усного й письмового мовлення студентів.*

Історія може бути вигаданою від початку й до кінця, але також можна використовувати цілком реальні події. Так буде навіть краще, адже випадки з життя завжди викликають величезну цікавість. Зверніть увагу: розповідь має бути емоційною та динамічною, події мають тривати одна за одною.

Виокремлюють сторителінг *пасивний та активний*. За першого – за створення історії та її розповідь відповідає викладач, а в іншому – йому допомагають студенти. Вибір того чи того варіанту залежить від типу заняття, теми, а також від особистих побажань педагога.

Так, пасивний сторителінг оптимально застосовувати для початку вивчення нової теми. У формі розповіді можна подати нові правила, теорії тощо. А от активний – чудовий варіант для закріплення знань. Студенти створюють історії самостійно, а завдання викладача – правильно скеровувати їх.

Види сторителінгу

1. Некомерційні види сторителінгу

Культурний – розповідає про цінності, моральність і вірування. Як приклад, цей вид сторителінгу стане в нагоді для вивчення теми «Давня українська література» (Біблійні книги).

Соціальний – розповідь людей один про одного (можна розповідати дітям історії з життя відомих людей, що може стати для них прикладом для побудови свого життя). На заняттях словесності цей вид сторителінгу можна використати для вияскравлення історій про життя видатних письменників, науковців, митців, культурних діячів.

Міфи, легенди – вони відбивають культуру й нагадують нам, чого в житті варто уникати, аби бути щасливим.

Jump story – усі люблять слухати історії про містичних істот, коли неочікувана розв'язка змушує зненацька злякатися. Такі історії допомагають подолати власні страхи.

Сімейний – сімейні легенди зберігають історію наших пращурів. Ці історії передаються з покоління в покоління та мають повчальний характер.

Дружній – ці історії об'єднують друзів, бо останні згадують про певний досвід, що пережили разом.

Особистий – особисті історії розповідають про власний досвід та переживання. Це важливий вид сторителінгу, бо такі історії допомагають зрозуміти себе й почати розвиватися.

2. Комерційний сторителінг, тобто історії, що використовують для створення бренду, для просування марки, товару, ідеї, для залучення людей. Комерційний сторителінг схожий із соціальним сторителінгом, за нагоди можна розповісти історію про перші 10 центів, які колись заробив Рокфеллер; а кого не зацікавить рекламний ролик бренду «Coca-Cola» із цікавою історією.

Основні функції сторителінгу

1. **Мотиваційна.** Це спосіб переконання, що дає змогу надихнути студентів на прояв ініціативи в навчальному процесі.

2. **Об'єднуюча.** Історії є інструментом розвитку дружніх, колективних міжособистісних стосунків у групі.

3. **Комунікативна.** Історії здатні підвищити ефективність спілкування на різних рівнях.

4. **Інструмент впливу.** Дозволяє не директивно впливати на студентів та формувати в них суспільно корисні переконання.

5. **Утилітарна.** Один із найпростіших способів донести до інших зміст завдання чи проекту.

Щодо сюжету сторителінгу, то виокремлюють **п'ять найбільш популярних сюжетів історій**, що можна використовувати, змінюючи основну лінію за потреби:

- **Перемога над монстром.** Сюжет: головний герой – мета – зустріч з дуже сильним монстром – боротьба та перемога – досягнення мети. Використовується для додаткової мотивації навчання.

- **Перемога (класичний).** Сюжет: головний герой – мета – перепони на шляху до мети – подолання проблеми – результат. Цей сюжет можна використати для мотивації, пояснення процесів чи явищ, вибору способів вирішення певних проблем чи завдань.

- **Попелюшка.** Сюжет: головний герой – незвична ситуація – поява проблем (або ворогів) – втручання чарівного помічника – щасливе вирішення ситуації. Такий сюжет корисний для мотиваційних промов, пояснення чи порівняння процесів та явищ, опису еволюційних змін, вибору варіанту розв'язання проблем та завдань.

- **День бабака.** Сюжет: головний герой – мета – дії героя та повернення до початкової точки – вибір правильної стратегії дій – досягнення мети. Учителі

використовують такий сюжет тоді, коли потрібно провести роботу над помилками.

• **Квест.** Сюжет: головний герой – мета – зміна кількох локацій та вирішення в кожній з них певних завдань – по чергове досягнення міні-результатів – тріумф. Цей сюжет доцільно використати там, де необхідно змодельовати проблемні ситуації, розв'язати аналітичні задачі, закріпити набуті навички та вміння.

Прийоми навчання розповіді історій

- основні: зразок, план, аналіз;
- допоміжні: запитання, нагадування, вказівка, заохочення, підказка;
- специфічні: запис розповіді учнів, придумування розповідей-мініатюр, об'єднаних однією дійовою особою тощо.

Види розповідей на словесній основі

- розповідь на тему, запропоновану викладачем;
- розповідь за планом;
- розповідь за запропонованим початком;
- розповідь за опорними словами;
- складання казки за власним сюжетом.

Історії повинні бути змістовними, логічно послідовними, точними, виразними, зрозумілими слухачам, самостійними, невеликими за розмірами.

Історія залежить від того, для якої саме аудиторії вона призначена. В історії будь-якого виду є кілька ключових принципів, що відрізняють її від простого викладу фактів: *наявність персонажа; наявність інтриги; наявність сюжету.*

Історія повинна містити: цікаві події, життєвий досвід, співпереживання історії, ціннісні зміни персонажа та метафори.

Героєм історії може бути людина, вигадана істота, предмет, символ, тварина, явище природи тощо. Придумати героя можна дуже просто й легко. Не варто починати історію поки не визначите, хто буде головним героєм, якими

він буде володіти рисами характеру. Герой не обов'язково повинен бути позитивним, але він повинен бути повністю сформований уявою студента. На початкових етапах, коли студенти лише навчаються створювати історії, у нагоді стануть *кубики сторителінгу* (див. Додаток 1). Їх можна виготовити власноруч, достатньо придбати звичайні дитячі кубики і роздрукувати картинки, що можна розмістити на сторонах кубика. Студенти, кидаючи кубик по черзі, спочатку визначають, хто буде головним персонажем, а потім доповнюють власну історію новими персонажами, з якими трапляться цікаві й захоплюючі пригоди.

Історії можуть бути побудовані *на основі реальної ситуації, на основі розповіді вигаданої історії чи реальної особи*, що підвищує інтерес до навчального матеріалу, реалізує принцип доступності в навчанні, *на основі сценарію*, коли учень – активний учасник історії (сценарій – модель ситуації з реального життя), *на основі проблемної ситуації* (спосіб навчити розв'язувати проблеми).

Головне: історія повинна викликати емоції, адже головний постулат методу сторителінгу – *«немає емоцій – немає історії – немає результату»*.

Структура історії

Сюжет повинен містити експозицію, зав'язку, розвиток дій, кульмінацію та розв'язку.

Вступ (експозиція) – основна мета цього етапу – підготувати студентів до самої історії. На цьому етапі створюється контент історії.

Зав'язка – відбулося знайомство з головним героєм, уже вимальовується якась пригода.

Розвиток – герой долає перешкоди, йому допомагають друзі, герой намагається здійснити заплановане.

Кульмінація – найнапруженіший момент історії, коли обставини стають нестерпними, з'являється вирішення проблеми, таємниця розкрита, виникає рішення, найчастіше не те, на яке очікували.

Розв'язка – це переломний момент в історії. Наприклад, було погано, ми щось зробили й стало добре чи навпаки, було добре, але ми за чимось не вслідкували, і стало погано. Історії без розв'язки не цікаві студентам.

Висновки – їх треба озвучувати обов'язково. Досить часто з однієї історії можна зробити кілька висновків, тому треба спрямувати думки студентів у потрібне нам русло. І головне на цьому етапі не перейти тонку межу між висновками та повчаннями.

Мистецтво сторителінгу – це один із найприродніших і водночас найефективніших способів надавати навчальному процесу особливої якості. Цей метод можна використовувати під час викладання різних предметів, зокрема й мови та літератури.

Для того, щоб створити історію, що захоплюватиме студентів, насамперед, необхідно придумати цікавий сюжет, вигадати героя (-їв), додати цікаві події, які зумовлюватимуть потрібні висновки.

Алгоритм створення історій для сторителінгу виглядає так:

1. Визначитися з темою та метою заняття (Увага! Не до кожного заняття можна створити таку історію, і насамперед саме тема впливає на вибір сюжету!)
2. Створення докладного сюжету й основних подій оповіді.
3. Вибір головного персонажа – вибір імені, характеру, зовнішнього вигляду тощо.
4. Вигадування інтриги (це ключовий момент в історіях для сторителінгу!). На цьому етапі вже можна скласти перший варіант історії.
5. Перегляд готової історії та додавання метафор.

Інколи вчителі вигадують такі історії від початку й до кінця, інколи будують на реальних подіях, що часто більше зацікавлює студентів.

Основні принципи вдалих історій

Простота. Історії мають бути схожими на казки чи притчі, щоб краще запам'ятовувалися. Тому треба викинути все зайве, залишити лише необхідне.

Несподіванка. Щоб захопити увагу студента, не потрібно використовувати шаблони «поганий – хороший», «чорне – біле». В історії має бути щось незвичайне, наприклад, казка про равлика та акулу. Чи можна розповісти історію, як детективне розслідування чи загадку.

Конкретність. Персонажі історії повинні бути знайомими й зрозумілими. Не варто використовувати терміни та поняття, що не зрозумілі аудиторії.

Реалістичність. Найкраща історія не сподобається і не запам'ятається, якщо в неї не повірять.

Щоб навчити студентів правильно будувати історій, зокрема, це стосується жанру казки, можна використати карти Проппа. Для цього не обов'язково застосувати усі 28 карт (*див. Додаток 2*). Можна взяти 5-8 карт, вигадати персонажа, визначити, хто буде головний, а які персонажі будуть чи допомагати, чи шкодити.

Методика роботи з картами В. Проппа відома давно. Але свою актуальність вона не втратила й на сьогодні. За допомогою методики використання карт Проппа формуються уміння продумувати задум, застосовувати його у творі, обрати тему, цікавий сюжет, героїв. Карти розвивають увагу, сприйняття, фантазію, уяву, збагачують емоційну сферу, активізують усне зв'язне мовлення; розвивають активність особистості, не залишаючи дитину байдужою до казкового сюжету. Ця методика ефективна в роботі з мовленнєво пасивними студентами. Залучення їх до розповіді власних історій допоможе їм упоратися з проблемами мовлення. Крім того, за допомогою карт Проппа навіть найбільші скептики, які стверджують, що написати казку можуть лише одиниці з талантом, легко та просто створюють власні історії.

Фольклорист Володимир Пропп докладно вивчав казки народів світу, проаналізував сотні сюжетів і виокремив 31 постійну функцію, без якої не відбувається жодна казкова оповідь. Не обов'язково, що вони всі будуть

застосовані в казці, інколи порушується їхня послідовність, але ідея, зміст казки не спотворюються.

Книга В. Проппа «Морфологія казки» вийшла друком російською мовою в 1928 році. Хоча вона стала проривом як у фольклористиці, так і в морфології, загалом залишалася непомічена на Заході, поки не була перекладена в 1958 році. Описані в роботі типи персонажів використовуються в медіаосвіті й можуть бути застосовані в дослідженні практично будь-якої історії, у літературі, у театрі, кіно, телесеріалах, іграх тощо.

Найдоречніше використовувати сторителінг на першому етапі заняття – етапі спілкування, мотивації, презентації теми.

Головне на цьому етапі – «зачіпка», несподіванка, дивовижа, зупинка у звичній діяльності, що перетворює її на ситуацію нерозв'язаності, загадковості. Цікава історія допомагає сфокусувати увагу студентів на завданні, так створюється освітня ситуація: новий поворот у вже відомому матеріалі, сюжеті.

Потім варто з'ясувати, які запитання виникли у студентів, та визначити тему заняття. Важливо допомогти визначити мету заняття і його результат.

Наведемо кілька прикладів застосування сторителінгу на заняттях словесності.

На одному із занять із сучасної української мови можна запропонувати студентам скласти розповідь на вільну тему, вживаючи, наприклад, не менше 20 дієслів чи прикметників. Або поміркувати над спільною історією, де будуть використані всі відомі синоніми до слова «дорога». Можна також поекспериментувати з молодіжним сленгом: пошукати разом синоніми до слова «класно» та використати їх в історії.

Для чого: Такі завдання значно збільшують словниковий запас, упливають на точність і чистоту мови. Розвивають усне та писемне мовлення. Також вправа ефективна, коли потрібно закріпити знання про окремі частини мови [13].

На практичних заняттях з української чи зарубіжної літератури можна запропонувати студентам обрати одного героя чи героїню з твору, який вони прочитали, та приготувати невеличкий виступ-розповідь на тему «Який я персонаж?». У виступ варто залучити цікаві факти про героя, його пригоди й ту епоху, про яку студенти дізналися з твору.

Для чого: Студенти вчатьсЯ більш повно уявляти час та події, описані в літературному творі, аналізувати й зіставляти важливі факти, продумувати структуру публічного виступу. Для слухачів це теж є ефективним: імовірність того, що вони запам'ятають літературний твір і конкретні моменти з нього, значно зростає. Адже тепер в уяві закріпиться стійка асоціація: літературний твір – цікавий виступ когось з однокласників. Також вправа розвиває емоційний інтелект і здатність до емпатії [13].

Щоб ефективно використовувати сторителінг на заняттях словесності, пропонуємо дотримуватися таких основних правил, так званих «7 китів, на яких будується успішна історія» [17]:

7 китів, на яких будується успішна історія

1. Головне – це контент

Контент повинен бути цікавий і корисний слухачеві. Подумайте, що цінного студент отримає від вивчення матеріалу. Для підготовки цікавої розповіді використовуйте інформаційну піраміду. Коли сюжет історії логічно спроектований, подумайте про те, що здатне його прикрасити й допомогти розкрити тему. Наявність декількох позицій, протиріч і різних контекстів буде корисним. Якісний контент, пряма мова автора й презентабельне візуальне оформлення сприятимуть створенню цікавого й вичерпного матеріалу.

Створюючи історію, не забувайте про те, що ваша розповідь повинна «зацепити» слухача з перших слів, а тільки потім зацікавити його логічним розвитком сюжетної лінії. Акцентуючи лише на початок історії, ви допустите серйозну помилку. Напруженість та інтрига повинні бути рівномірно

розподілені твором для того, щоб людина без відриву дослухала історію до кінця і зробила правильні висновки.

2. Наявність героя

Яскравий герой, з яким аудиторія буде себе асоціювати – рушійна сила будь-якої історії. Не починайте розповідь поки не визначите для себе – хто буде головним героєм, які риси характеру йому притаманні. Герой не обов'язково повинен бути позитивним у всіх сенсах, але він повинен бути повністю сформований і слухачі повинні знати його історію, щоб зрозуміти його дії. Він може бути як реальним, так і вигаданим. Якщо під час просування сюжету виникне емпатія, емоційний зв'язок з персонажем, то його досвід буде автоматично засвоєний аудиторією.

3. Подбайте про якісне візуальне оформлення

Саме візуальний фон допомагає сформуванню історії більш динамічною, цікавіше розкрити тему, надати додаткову жвавість і занурити слухача в контекст. Подумайте, які елементи графічного контенту могли б допомогти вашій історії розкритися. Наприклад, фотографії, презентація, ілюстрація або інфографіка тощо.

4. Застосування драматургії

Взаємодію з персонажем потрібно будувати навколо конфліктної ситуації, а історія повинна розвиватися за певною логікою, зашифрованою в аббревіатурі ЕЗРКР (експозиція, зав'язка, розвиток, кульмінація, розв'язка). Оповідючи історію, дозвольте своїм слухачам застосувати уяву й перейнятися атмосферою, представити головного персонажа й пережити конфлікт разом і ним. Описуйте все жваво й реалістично, немов усе відбувається у вас на очах. Кожен захоче дізнатися, як інший вчиняє в складній життєвій ситуації (яка, до речі, може трапитися й з ним). Отже, вони із зацікавленням будуть аналізувати чужий життєвий досвід, а ви отримаєте максимальне залучення аудиторії до навчального процесу.

5. Скажіть тверде «НІ» монотонності!

Придумуючи історію, намагайтеся уникати монотонності. Навіть найзахоплююча розповідь, найгеніальніша ідея можуть стати марними й втратити сенс за монотонного оповідача. Заздалегідь чітко сплануйте послідовність викладу тексту й візуальних елементів. Саме від цього залежатиме, наскільки глибоко закладена в історії ідея проникне в мозок слухача.

6. Деталі та емоції

Ось тут потрібно бути вкрай уважним. Справжня історія повинна бути насичена життям. Примружеш очі і перед тобою виникає картинка, реальна, наповнена запахами, енергією, звуками, тактильними відчуттями.

Історія повинна викликати щирі емоції: розуміння, співчуття, радість, гнів, подив, роздратування, сміх, злість, сумнів, впевненість. Немає емоції — немає історії — немає результату. Нехай це буде певним тестом для ваших текстів. Почуття, які найсильніше змушують утримувати увагу слухача — це страх, здивування і радість. Докладіть зусилля для того, щоб під час розповіді вашої історії, аудиторія зазнала хоча б одного із цих почуттів.

7. Висновок

Або мораль усієї байки – з якою метою ви взагалі розповідали історію, яку думку хотіли донести? Пам'ятайте про це. Історія без логічного висновку – як зіпсований виступ актора на сцені: ось він читає вірш, так чуттєво, емоційно, динамічно. Але останню фразу він ковтає, збивається – і все. Ефекту – нуль! [17].

Переваги сторителінгу в роботі зі студентами

Цікавий засіб урізноманітнення заняття чи освітньої ситуації. Допомагає реалізувати індивідуальний підхід та зацікавлювати студентів. Не потребує витрат і може бути використаний у будь-який час.

Розвиває уяву, фантазію та креативність як у студентів, так і в педагогів.

Викликає асоціації. Історія викликає асоціації, адже при розповіді використовуємо малюнки, презентації; реалізуємо принцип наочності.

Сучасні діти з кліповим мисленням *краще сприймають динамічну історію*, ніж текст іншого виду.

Сприяє налагодженню добрих взаємин між студентами та педагогом. Під час спілкування, допомоги персонажу відбувається обмін емоціями, формуються довіра та емпатія.

Знімає психологічне напруження. Під час слухання, обговорення, переказування, створення оповідки студенти вчаться усвідомлювати свої почуття й говорити про них.

ЛІТЕРАТУРА

1. Баєва А. Storytelling – ефективний метод розвитку комунікативної компетентності сучасних учнів. URL: <https://www.youtube.com/watch?v=8Dr--1rE5Zs>.
2. Волос Ю. О. Карти Проппа як засіб навчання дітей старшого дошкільного віку творчому розповіданню. URL: <http://metodportal.com/node/48161>.
3. Гущина Наталія. Сторітеллінг як ефективний варіант неформального навчання. URL: <https://www.ar25.org/article/storitelling-yak-efektyvnyy-variant-neformalnogo-navchannya.html>.
4. Дубок Т. В. Використання технології сторітелінг на уроках української мови та літератури як засобу формування мовної компетентності учнів. URL: <http://timso.koippo.kr.ua/hmura13/dubok-tetyana-vasylivna-vykorystannya-tehnolohiji-storitelinh-na-urokah-ukrajinskoji-movy-ta-literatury-yak-zasobu-formuvannya-movnoji-kompetentnosti-uchniv/>.
5. Караманов О. В., Василюшин М. С. Наратив як історико-педагогічне джерело та його репрезентація у музейному просторі. *Педагогічний дискурс*: зб. наук. праць / гол. ред. І. М. Шоробура. Хмельницький: ХГПА, 2013. Вип. 15. С. 311–315.

6. Крутій Катерина, Зданевич Лариса. Сторителінг: мистецтво розповідання, або Як зацікавити й мотивувати дітей. *Дошкільне виховання*. 2017. № 7. С. 2–6.
7. Кувшинова Н. Б. Сторителлинг – интерактивный метод работы с детьми дошкольного возраста. URL: http://metodika.imc-peterhof.spb.ru/files/konferenciya/2017-11/pedagogi/kuvshinova_STORITELLING.pdf.
8. Кущенко А. Вчителям: метод сторителінгу для цікавого навчання. URL: <http://www.ukr.life/uk/osvita/vchitelyam-metod-storitelingu-dlya-tsikavogo-navchannya/>.
9. Макки Р. История на миллион долларов: мастер-класс для сценаристов, писателей и не только... / пер. с англ. Москва: Альпина нон-фикшн, 2013. 456 с.
10. МакНайер Б. Новые технологии и СМИ. *Медиа. Введение*: учебник для студентов вузов, обучающихся по гуманитарно-социальным специальностям (020000) и специальностям «Связи с общественностью» (350400) и «Реклама» (350700) / под ред. А. Бригза, П. Кобли; пер. с англ. [Ю. В. Никуличева]. Москва: ЮНИТИ-ДАНА, 2005. С. 224–240.
11. Перчак Л. Я. Використання методу Storytelling на уроках розвитку зв'язного мовлення. URL: <https://naurok.com.ua/vistup-vikoristannya-metodu-storytelling-na-urokah-slovesnosti-66573.html>.
12. Попова Е. Приемы сторителлинга на уроках. URL: <http://informatiki.tgl.net.ru/metodika-prepodavaniya/storitelling.html>.
13. Приріз Марта. 7 способів застосувати сторителінг на уроках. URL: <https://osvitoria.media/experience/7-sposobiv-zastosuvaty-storiteling-na-urokah/>.
14. Симмонс А. Сторителлинг. Как использовать силу историй. Москва: Манн, Иванов и Фербер, 2013. – 272 с. URL: <https://2brilliant.ru/wp-content/uploads/2015/04/A-Simmons-Storitelling.pdf>.
15. Симоненко К. О. Застосування технології «Storytelling» у навчанні англійської мови молодших школярів. URL:

https://www.psyh.kiev.ua/Симоненко_К.О._Застосування_технології_«Storytelling»_у_навчанні_англійської_мови_молодших_школярів.

16. Сторітеллінг як один з ефективних методів викладання. URL: <http://kumlk.kpi.ua/node/1410>.

17. Сторітеллінг. Частина 2. Як використовувати силу історій на вебінарах? URL: <https://etutorium.com.ua/blog/kakispolzovatsiluiustorij>.

18. Тодорова О. В. Сторителлинг как инновационный PR-инструмент. *Современные проблемы науки и образования*. 2014. № 4. С. 12. URL: <https://www.science-education.ru/pdf/2014/4/360.pdf>.

19. Яненко Я. В. Сторителлинг в современных СМИ: коммуникационный и социализационный аспекты. *Международная журналистика-2017: идея интеграции интеграций и медиа*: материалы VI Международной научно-практической конференции, Минск, 16 февраля 2017 г. / сост. Б. Л. Залесский ; под общ. ред. Т. Н. Дасаевой. Минск: Издательский центр БГУ, 2017. С. 377–383.

20. Egan K. Teaching as storytelling: An alternative approach to teaching and curriculum in the elementary school. Chicago: University of Chicago Press, 1986. URL: https://www.academia.edu/29839588/Teaching_as_story_telling_An_alternative_approach_to_teaching_and_curriculum_in_the_elementary_school.

21. Rossiter M. Narrative and Stories in Adult Teaching and Learning. URL: <https://files.eric.ed.gov/fulltext/ED473147.pdf>.

Питання й завдання для самоконтролю та самостійної роботи:

1. Створіть ментальну карту до теми «Статус, генеза та кваліфікація поняття «сторителінг»».

2. Репрезентуйте власний зразок лінгвістичної казки.

3. Створіть низку соціальних сторителінгів про митців української літератури чи науковців-мовознавців.

4. Створіть скрайбінг про сторителінг.
5. Утворіть сторителінг, використовуючи лише прислівники.
6. Складіть сторителінг, щоб кожне слово починалося з букви «т».
7. Напишіть реферат про винахідника сторителінгу.
8. Використовуючи деякі карти Проппа, створіть історію про пригоди коми в країні Пунктуації чи пригоди епітета в країні Тропів.
9. Укладіть сторителінг, використавши той його сюжет, коли потрібно провести роботу над помилками.
10. Створіть сюжет історії, використовуючи запропоновані в додатку № 1 кубики сторителінгу.
11. Запропонуйте різні види робіт із сторителінгом на заняттях з мови та літератури.
12. Як ви вважаєте, чи доцільно використовувати сторителінг на уроках під час закріплення чи перевірки набутих знань. Відповідь обґрунтуйте.
13. Виконайте тестові завдання.

1) У перекладі з англійської «сторителінг» означає:

- А) цікава розповідь;
- Б) розповідати казки;
- В) розповідь історій;
- Г) складання історій.

2) Автором сторителінгу в бізнесі є:

- А) Д. Армстронг;
- Б) К. Еган;
- В) Р. Маккі;
- Г) Маргарет В. Россітер.

3) На етапі закріплення знань найкраще використати сторителінг:

- А) пасивний;
- Б) активний;

- В) обидва види;
- Г) немає правильної відповіді.

4) Сторителінг, що розповідає про цінності, моральність та вірування – це:

- А) соціальний;
- Б) сімейний;
- В) особистий;
- Г) культурний.

5) Jump Story – це:

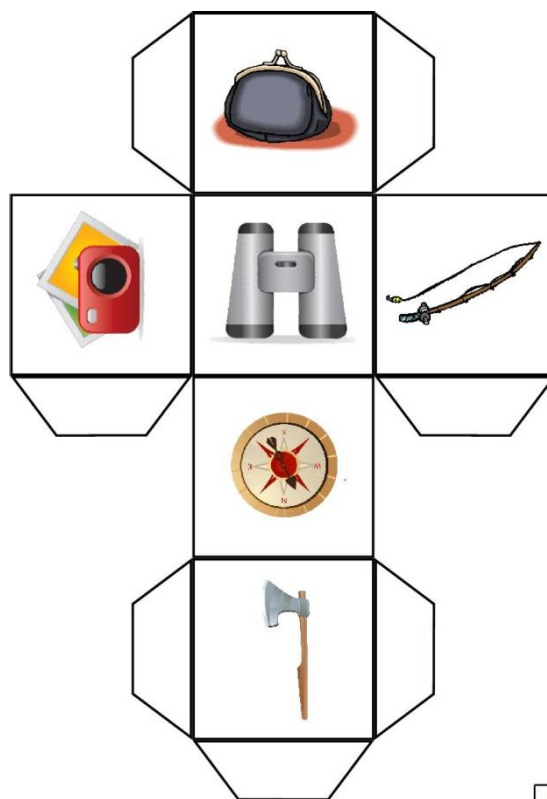
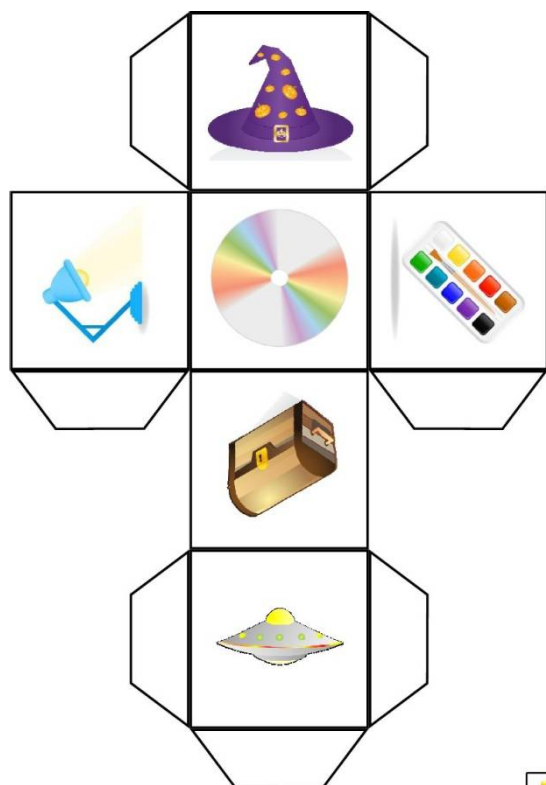
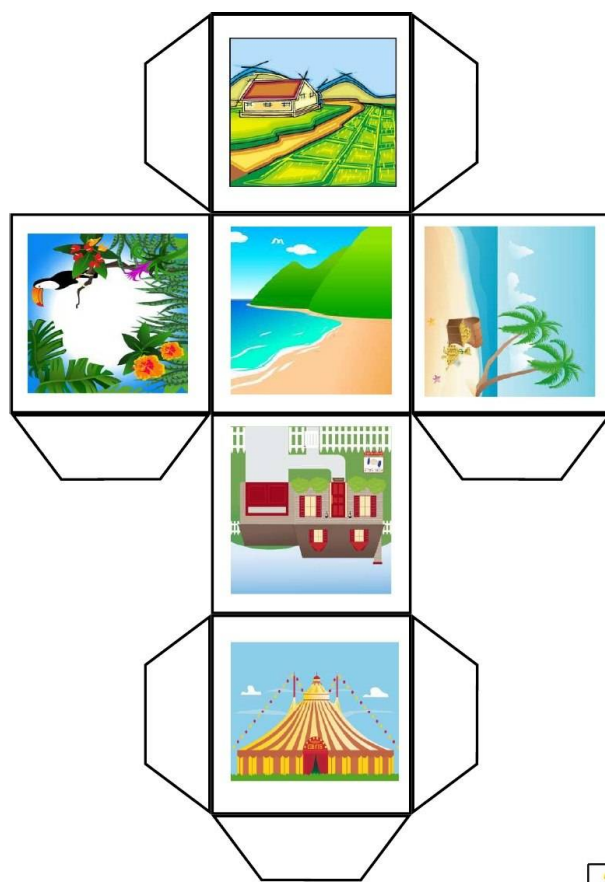
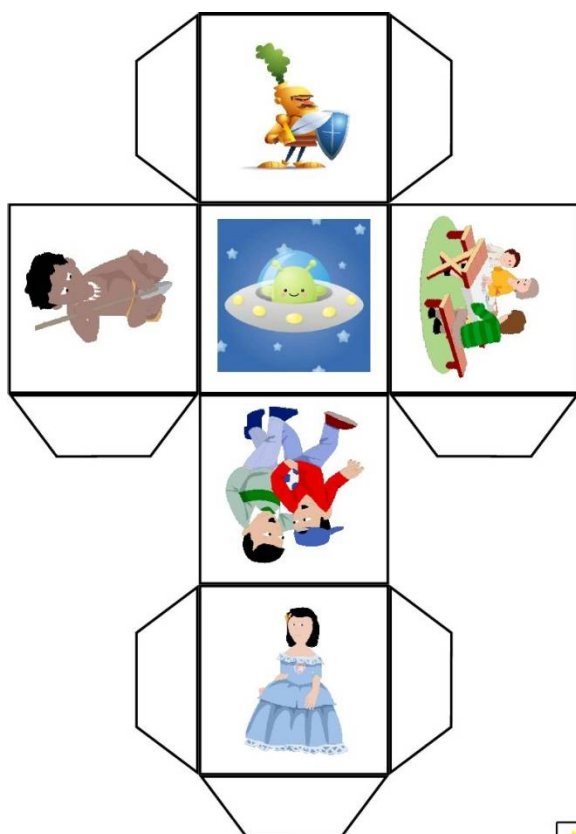
- А) історії про містичних істот. Вони допомагають подолати страхи;
- Б) розповіді про власний досвід та переживання;
- В) історії, що передаються з покоління в покоління та мають повчальний характер;
- Г) історії, що об'єднують друзів.

6) Сюжет: головний герой – мета – зміна кількох локацій та вирішення в кожній з них певних завдань – почергове досягнення міні-результатів – тріумф – це:

- А) jump Story;
- Б) перемога над монстром;
- В) класичний;
- Г) квест.

7) Сюжет «Попелюшка» передбачає такі компоненти:

- А) головний герой – мета – зустріч з дуже сильним монстром – боротьба та перемога – досягнення мети;
- Б) головний герой – незвична ситуація – поява проблем (або ворогів) – втручання чарівного помічника – щасливе вирішення ситуації;
- В) головний герой – мета – дії героя та повернення до початкової точки – вибір правильної стратегії дій – досягнення мети;
- Г) головний герой – мета – перепони на шляху до мети – подолання проблеми – результат.



Карти Проппа

			
<p>1. Жили-были</p>	<p>2. Особое обстоятельство</p>	<p>3. Запрет</p>	<p>4. Нарушение запрета</p>
			
<p>5. Герой покидает дом</p>	<p>6. Появление друга - помощника</p>	<p>7. Способ достижения цели</p>	<p>8. Враг начинает действовать</p>
			
<p>9. Одержжание победы</p>	<p>10. Погоня (преследование)</p>	<p>11. Спасение от преследования</p>	<p>12. Даритель испытывает героя</p>



13. Герой
выдерживает
испытание



14. Получение
волшебного
средства



15. Отлучка
дарителя



16. Герой вступает
в битву с врагом



17. Враг
оказывается
поверженным



18. Метят героя



19. Герою дают
сложное задание



20. Герой
выполняет
задание



21. Герою дается
новый облик



22. Герой
возвращается
домой



23. Героя
не узнают
дома



24. Появляется
ложный
герой



25. Разоблачение
ложного героя



26. Узнавание
героя



27. Счастливый
конец



28. Мораль

Решетняк О., Щербатюк В.

ЯК ПОСВАРИЛИСЯ КОМА ТА АПОСТРОФ

У родині Лапок народилися близнюки – дівчинка і хлопчик. Дівчинці дали ім'я Кома, а хлопчику – Апостроф. Діти росли в дружній атмосфері, тому були як не розлий вода. Вони завжди весело проводили час, інколи пустували, майже ніколи не сварилися. Батьки раділи їхнім стосункам.

Але одного разу Кома й Апостроф посварилися не на жарт. Між ними виникла суперечка: хто з них старший і найголовніший. Вирішили влаштувати чесні змагання, тому запросили в журі всіх членів родини Алфавіт.

Скільки випробувань довелося подолати Комі та Апострофу! Навіть букви через це поділилися на два табори. Я, Ю, Є, Ї, Б, П, В, М, Ф та Р підтримували мудрого Апострофа, А, І, Й були на боці хитрої Коми. Усі інші займали нейтральну позицію.

Кома, коли побачила, що перемога на боці брата, розголосила всім таємницю, яку колись повідав їй Апостроф. Сталося так, що він дуже боявся залишатися останнім, тому завжди прагнув бути першим. Особливо страшним для нього було місце в кінці слова. Кома всім розповіла про це, і так викликала ще більший гнів брата.

Через певний час букви зрозуміли, що в цих змаганнях переможців не може бути, бо значущими й важливими є й Апостроф, і Кома. Тому вирішили оголосити нічию. Але Апостроф так образився на підлий учинок сестри, що пообіцяв ніколи з нею більше не бачитися. Відтоді кожен з них посів своє місце в країні Граматиці й жив за своїми правилами, враховуючи винятки.

**Зразки історій (лінгвістичних казок), що можна використовувати
на заняттях з навчальних дисциплін:
«Українська мова за професійним спрямуванням» і
«Сучасна українська літературна мова»**

ЯК БУДУВАЛОСЯ МІСТО МОРФОЛОГІЯ

А ви знаєте як з'явилася Морфологія, таке місто?

Одного разу в літературній газеті з'явилося незвичайне оголошення:
«Потрібно майстра для побудови нового міста Морфології».

Почали частини мови, фахівці, влаштовуватися на роботу. Першим прийшло дієслово:

– Я вмю робити все, що завгодно: і будувати, і дерева саджати. Чим зможу, допоможу.

За ним прийшов Числівник:

– Я позначаю кількість і порядок предметів при рахунку. Допоможу порахувати, скільки чого потрібно для будівництва.

Прибіг Іменник:

– А я дам назви всім вулицям у новому місті, тому що я позначаю всі предмети і явища.

Іменник привів із собою Прикметника. Той сказав:

– Я пофарбую нове місто. Воно стане яскравим, веселим, адже я даю означення всім предметам і явищам.

Потім Займенник запропонував:

– Я зможу підмінити Числівника, Іменника і Прикметника, якщо вони раптом утомляться. Адже я вказую на предмет, ознаку чи якість.

Узялися майстри за роботу, та не йшла вона спочатку. Не вистачало службових частин мови.

Тоді покликали на допомогу Сполучник, Прийменник і Частку. Одразу робота стала злагодженою. Нове місто росло не по днях, а по годинах.

Про такі успіхи повідомили в газеті. Кореспондент Прислівник докладно описав, де, коли і як відбувалося будівництво.

Незабаром дружні частини мови закінчили роботу: побудували Морфологію. Першим туристом став Вигук:

– Ухти, оце так! Ах, яка краса! – вигукнув він і вирішив залишитися в новому місті назавжди.

Ось так і з'явилася Морфологія. Коли будете на уроках української мови, обов'язково зазирніть до цього міста і познайомтеся з його чудовими мешканцями.

ПРО ДІЄПРИКМЕТНИК І ДІЄПРИСЛІВНИК

Зустрілися одного разу два куми – Дієприкметник й Дієприслівник, та й гайда новинами обмінюватися. Один хвастне, що постійну роботу знайшов Дієприкметник на посаду Означення заступив, та й Дієприслівник не відставав – на Обставині підпрацьовує буває.

– Ох, а ти, Дієприслівнику, любий мій куме, а чи то знаєш ти, як складно контролювати увесь свій Дієприкметниковий зворот...Ой, ось бува, що поставлять нам коми, а не там, і потім знати не знаєш де весь зворот є. А речення доповнювати, назвемо навіть... Прикрашати? Ти уявляєш собі? Ось писав Булгаков «Майстра та Маргариту», та без жодного Дієприкметникового звороту. Уявляєш?

– Ох, куме, праві ви, праві. І ті звороти, і коми, та ще ж учні іноді не відрізняють...

– Ох, і не кажіть.

– І довго обговорювали давні родичі усі деталі. Аж поки Дієприкметник не запитав:

– А як твої відмінки?

– Що? А то що таке? – здивовано запитав Дієприслівник.

– Як же це так, – із неприхованим задоволенням майже прошипів Дієприкметник, – куме, ви що, не маєте відмінків?

– Та ні. Ну, як же, такий різноманітний, зайнятий, а своїх відмінків не має.

– Знаєш, куме, може і не має в мене відмінків, та це ж свого роду перевага. Менше складнощів – менше помилок, – відповів Дієприслівник, відчуваючи себе мудріше.

– Знаєш, куме, твоя правда.

На тому і зійшлися давні друзі. Бо знають, що не треба ускладнювати собі життя зайвий раз.

ПРО ЧИСЛІВНИК

Не те що б зовсім, а все ж давно, жила собі маленька країна під назвою Морфологія. І було усе там... так тихо, так спокійно, що аж душа не могла нарадуватися. Та всі ми знаємо, що нічого не вічно. Ось і тут одного сонячного дня сварка постукала у двері місцевих. Було велике свято для містян. То був великий день, коли школярі-випускники нарешті написали ЗНО з української і нарешті всі слова могли заспокоїтися та трохи розв'ятися. Хтось звісно став жертвою помилок, але цього року стало легше. Усі ж і святкували. Але, сталося, як не гадалося. Тут дієслово голосити почало:

– Браття, а ось у кого яка роль у житті?

– Ну, я слово називаю, – відгукнувся Іменник.

– А я іменник заміняю, – прокинувся Займенник.

Дієслово продовжило:

– Це все зрозуміло. А, хлопці, нащо ж нам тоді Числівник?

На галявині повисла тиша.

– Я так розумію, що тобі я не потрібен? – відгукнувся Числівник.

– Не ображайся, але то так і є.

Числівник постояв із хвилину, подумав, подивився на Дієслово:

– Я тоді піду? – єхидно запитав він. І пішов геть.

Усі мешканці простояли зо хвилину на галявині, та гайда далі гуляти.

Настав ранок, прокинулося Дієслово:

– А котра година?

А у відповідь тиша.

– Ну й добре.

День, на вулиці спека, іде собі Дієслово, а пити хочеться. Бачить, он стоїть собі продавчиня із морозивом, водичкою. Той і до неї:

– Дайте мені водички.

– Скільки? – почулося у відповідь.

І тут згадалося Дієслову, як він учора образив Числівник, адже пити хоче, а відповісти нічого не може.

– Числівнику, брате, та де ж ти?

– Не горлай, просто чекав, коли згадаєш про мене, – почувся знайомий голос ззаду.

– Числівничку, любий пробач мені!

– Ось бачиш, як мною користуються? Добре, мир.

Обійняв Числівник брата:

– Дві пляшки дайте, будь ласка.

КАЗКА ПРО СТАРШОГО БРАТА – ІМЕННИКА, ТА МОЛОДШОГО – ПРИКМЕТНИКА

І знову повертаємося до країни Морфології. І жили-були там дружні хлопці та дівчата, а головою там була собі сама матінка МОВА. І було в неї шість дітей, де старшував Іменник.

Був Іменник красень – ніде без нього майже не обходилися, а особливо любив він речення, що з нього одного й складалося. Та ніколи не зазнавався Іменник, був дружелюбний, відкритий, геть кого до себе привабить.

Так ось сталася ця історія задовго до нашого існування, але було воно так: молодший брат Іменника – Прикметник завжди йому заздирив, навіть коли воно

і не потрібно було. Хотів Прикметник бути таким як й Іменник – різноманітним.

Помітив Іменник, що брат заздрить йому й сумний від того ходить, та й запитав:

– Брате, любий, що з тобою?

– Не думай про це, мені тобі навіть казати незручно.

– Кажі, братику, не соромся.

Прикметник пожмакався, та й каже:

– Ось у тебе й числа, і роди, і відмінки. А у мене? Назва та годі.

– Гайда до матінки сходимо, може вона щось вигадас, – сказав Іменник.

Ось підходять брати до Мови, та й починають:

– Мамо, а що ж ви так несправедливо?

– Про що ви, діти?

– Чом Ви, Мамо, тільки мене такими характеристиками наділили? А

Прикметник, він що?

– Дурненькі мої, я ж навмисно так, – сміялася Мова, та так милозвучно, що все погане забувалося, – щоб ти, старший брат, Іменник, поділився всім, що маєш і проконтролював молодшого Прикметника.

– Аааа, то ось воно що! Дякуємо мамо, Мово.

Відтоді й живуть брати дружно та один з одним майже не розлучаються.

КАЗКА «ЧАСТОЧКИ»

АБО «ЯК БО, НО, ТО ДРУЗІВ ШУКАЛИ»

За горами високими, за океанами глибокими, тридев'ять земель пройдуци, є чарівне місто Часточкоград. І жили там лишень частки. Жили собі, але окремо, кожен окремо. Увіть собі! Нема з ким ні потеревенькати, ні поплакати, ні посміятися.

І ось, одного ранку часточкоградець Бо почав думу думати, а чи то не піти в інше місто та попитати хоч якоїсь вдачі, може й знайде він друзів. Ось

вдягнувся Бо, прикріпив до себе дефіс, як колись йому рекомендували старші товариші, що колись пішли з міста.

Вийшовши на вулицю, та постоявши десь із секунду, Бо вже йшов у напрямку до воріт, але почув крик:

– Бо, то куди ж ти йдеш? Тим паче один. Нумо і ми з тобою? – кричали сусіди Но і То.

– То, гайда, хлопці, я бачу ви вже і зібралися? – посміхнувся Бо.

І побігли три сусіди собі товаришів по світу шукати.

Ходили вони лісом далеким, річками стрімкими, горами високими. Та й доходили й до міста Займенників, і до Дієсловграда, і навіть до Числівник-Сіті.

Та вирішили із новими друзями вони піти до рідного міста, аби всі могли познайомитися й повеселитися. Але ж щоб не розсваритися одне з одним і нікого не загубити Бо, Но та То згадали золоте правило: йдучи попереду свого слова-товариша, не беріться одне за одного, а ось йдучи позаду, обов'язково з'єднайтеся дефісом. На тому й погодилися.

І йшли вони так навіть швидше. А коли дісталися свого містечка, взагалі всі зраділи. І частки, і іменники, і числівники, та взагалі-то всі.

Відтоді друзі завжди пам'ятають золоте правило подорожі і майже не розлучаються.

КАЗКА ПРО СТВОРЕННЯ ЧАРІВНОГО БУДИНОЧКУ ЛІТЕР

Дорослі уже цього не пам'ятають, але мені нещодавно моя молодшенька розповіла, як було створено чарівний будиночок, де живуть геть усі літери в мові. Назва цього містечка «Абетка».

А сталося це дуже давно, настільки, що тільки сам Бог мабуть уже того й не пам'ятає. Жило собі тридцять три літери на світі. Усі на диво такі різні, але деякі схожі. І блукали вони світом та не знали куди їм податися. І сумували літери страшенно. Спали десь по лісах, на вулиці в будь-яку погоду. Та сталося, як ніколи не гадалося. Якось, ледь прокинувшись, А згадала:

– Брати, є одна ідея, але вона може здатися неймовірною.

Усі попрокидалися і з неприхованим інтересом почали допитуватися що ж буде зараз. Почали перешіптуватися, переглядатися, навіть трохи егоїстичне Я заспокоїлося.

– Ми чекаємо на інформацію, – закричали всі в один голос.

– Так ось, коли ви всі заспокоїлися, – трошки роздратовано додала А, – Існує бібліотека, святе місце, де можна нам сховатися, там здавна наші предки живуть, але потрібно, щоб виділили нам окрему будівлю, тобто книжку. І тоді, заживемо, брати.

Таких радісних вигуків давно не чули на цьому світі. Літери зібрали всі свої речі, взяли своїх маленьких літерят за руки, та вирушили на зустріч світлому майбутньому.

Дійшли вони за доби три. Забігли радісні до бібліотеки. А працівники й нарадуватися не можуть. Дістали чисту книгу й поселили кожен літеру до своєї квартири. Та ще й слів-друзів подавали разом з ілюстраціями.

Відтоді живуть літери, горя не знаючи, у чарівному будиночку під назвою «Абетка».

КАЗКА ПРО НЕПОРОЗУМІННЯ

Зранку чи звечора, я вже й не пам'ятаю, а може й пам'ятаю... Пробачте, то я просто зараз пишу вам із країни Антонімоляндія. Просто тут живуть лише антоніми.

Так ось, одного чарівного дня тут сталося така цікава історія, що кому тільки не розповідаю, вони одразу ж хочуть приїхати погостювати декілька тижнів до цієї країни.

Так ось. У країні щойно вибори проходили. І як завжди залишилося два кандидати Чесний та Брехливий. Як бачите, усе ситуація досить цікава. й уся країна цілий місяць слухала обіцянки Чесного та Брехливого. Та, щось завжди

викликало сумнів громадян. Якось усе дуже брехливо чулося від Чесного, та чесно від Брехливого. Досить складно, не підтвердите?

Навіть громадяни вже починали плутатися, та усе вирішила остання промова Чесного та його коротке інтерв'ю.

Хочете почути? Ось вам текст:

«Я обіцяю вам, хоча нічого не виконаю, що стану, але не стану, пречудовим найгіршим президентом для вашої країни. Я ніколи не стану, але буду красти, і поставлю та приберу найчесніших депутатів на високі посади».

А тепер інтерв'ю(знову ж, текст оригіналу):

– Чесний, чи ви збираєтеся змінювати щось у країні на краще?

– Ні, але так. Тобто, – переляканим голосом продовжив Чесний, – я зміню економіку на краще, але згодом все стане..., – він зупинився. – Я краще помовчу.

Із своїх спогадів, можу сказати, що Брехливий опинився напрочуд чесним Антонімом і зараз, обіймаючи пост президента чемно виконує всі обов'язки та дотримується статуту.

А ця історія буде жити ще тисячу років, щоб нагадувати людям, що не тільки в країні антонімів чесні бувають брехливими й навпаки.

ЯК ІМЕННИК ХОТІВ СТАТИ ДІЄСЛОВОМ

В королівстві Морфологія жив один звичайний Іменник, який дуже хотів стати Дієсловом. Він ходив зажурений і сумний. Останнім часом його ніхто нікуди не запрошував – усе в країні відбувалося без нього. Іменник не міг порозумітися з іншими мешканцями та поступово втрачав зв'язок з Розділовими Знаками. Як і коли трапилося це, Іменник згадати не міг, але так далі тривати не могло.

– От якби я тільки був Дієсловом! – мріяв Іменник. – Я помчав би туди, де сходить сонце. Я б багато працював й усім допомагав. Та найбільше Іменнику хотілося мандрувати далекими країнами. Втім, про це він навіть і не мріяв.

Іменник нікому не розповідав про свою мрію: раптом з нього будуть сміятися?

Якось Іменник зустрів дивного мешканця країни.

Той сидів на камені в чистому полі й безупинно торохтів:

– Сьогодні відпочину, а завтра буду дуже гарний і красивий, післязавтра порохую своїх друзів....

– Привіт, – сказав Іменник. – А ти хто такий?

– Сьогодні я Прислівник, а завтра буду Прикметником.

– Як це? – оторопів Іменник. – І з тебе ніхто не сміється?

– Я занадто важливий і потрібний, щоб на це зважати. Ти ж ось не смієшся?

– Бо я й сам мрію стати Дієсловом, – зітхнув Іменник.

– То в чому ж проблема? – спитав Прислівник.

– Але ж я Іменник!

– А чого тобі ще треба? Ти дуже важливий житель нашої країни! Саме ти означаєш назву предмета, означаєш власну або загальну назву, назву істот або неістот. Змінюєшся за числами й відмінками. Крім того, ти дуже родовитий, бо ж маєш рід. У реченні можеш бути будь-яким членом. Але слухай, друже, ти можеш бути тим, ким сам захочеш. Це ж твоє життя. І коли ти дуже хочеш кимось бути, ти ним будеш, повір мені. Хочеш бути Дієсловом – будь ним і крапка! – палко промовив Прислівник.

– Так просто! – вигукнув Іменник. – Ну, тоді я побіг! – І він помчав назустріч вітру, як справжнє Дієслово.

Пригоди в країні Граматиці

Одного разу в лінгвістичне місто прибув новий мешканець.

Він був такий слабенький, такий бліденький, безпорадний, тільки і питав: «Який я? Чий я?»

Цариця Морфологія та цар Речення подивилися на таке диво й не могли вирішити, що з цим далі робити. Звернулася вони з такої нагоди до частин мови, що також мешкали в цьому місті.

«Чи не візьме хто з вас під опіку цього бідолаху?»

Але не захотіли брати на себе такий тягар ні Дієслово, ні Прислівник, ні Числівник: мовляв, навіщо нам це?

Тільки Іменнику шкода стало бідолаху: «Візьму тебе собі в друзі, але дивись, підкоряйся мені і в роді, і в числі, і в відмінку! А раз я – предмет, то ти будеш моєю ознакою!»

Усі почали називати мешканця Прикметником. Вони з Іменниками стали найкращими друзями.

І став Прикметник прикрашати Іменника, пісні йому хвалебні співати: і добрий він, і розумний, і доброзичливий ...

Пройшов час. Зазнався Іменник, загордився та вирішив жити один, сам по собі, не переймаючись, до чого це призведе. Повиганяв усіх родичів своїх з дому та взявся хазяйнувати сам.

У місті перестали поважати Іменника. Він не міг порозумітися з іншими мешканцями та поступово втрачав зв'язок з Розділовими Знаками. Сам король Речення не хотів чомусь з ним розмовляти.

Вирішив Іменник звернутися за порадою до цариці Морфології, яка вже довгий час допомагала своїми порадами всім мешканцям. Морфологія з радістю погодилася допомогти Іменнику й відповіла так: – Якщо хочеш, щоб тебе знову поважали та любили, то йди, знайди своїх родичів та попроси їх повернутися.

Одразу, зрозумівши про що йдеться, Іменник подався з міста. Важкою була дорога Іменника, та одного разу він таки дістався до маленького занедбаного села, де жили його рідні, яких він вигнав. Іменник побачив, як сваряться Питання Хто? і Що?, сперечаючись котрий з них відноситься до Істот, а котрий до Неістот. Недалечко Загальні й Власні Назви не могли розділити між собою

річку, гори і, навіть, саме село. Числа Одна й Множина взагалі не розмовляли, сидівши спинами одне до одного. Чоловічий, Жіночий та Середній Роди, насупившись, стояли із задертими носами. Відмінки й Відміни забули, скільки їх в сім'ї і хто з ким повинен дружити. Побачив Іменник, що він накоїв і вирішив скликати всіх на нараду. Довго довелося йому вибачатися та просити всіх триматися разом та згодом всі, помирившись, повернулися додому. Відтоді все стало на свої місця, а сам король Речення призначив Іменника, як і Другорядним Членом Речення так і Головним, тим, що може виконувати роль Підмета й Додатка.

СПИСОК РЕКОМЕНДОВАНОЇ ЛІТЕРАТУРИ

1. Буряк Ю. Розвиток творчих здібностей учнів на уроках фізики. *Фізика*. 2004. № 36. – С. 22–24.
2. Вавдіюк Н. В. Інтелектуальні ігри з використанням мультимедійних технологій на уроках зарубіжної літератури. *Зарубіжна література*. 2008. № 21–22.
3. Вайсбурд М. Аппатова Р. Игра в учебном процессе. *Народное образование*. 1986. № 8. С. 46–47.
4. Варзацька Л., Кратасюк Л. Інтерактивні методи навчання : лінгводидактичні засади. *Дивослово*. 2005. № 2. С. 5–9.
5. Використання дидактичних ігор на уроках української мови. URL: <https://naurok.com.ua/vikoristannya-didaktichnih-igor-na-ukroках-ukra-nsko-movi-45604.html>.
6. Воробйова С. Дидактична гра в процесі навчання. *Рідна школа*. 2012. № 10. С. 48.
7. Головка Н. Ігрові технології як засіб активізації пізнавальної діяльності студентів. *Вісник Київського національного університету імені Тараса Шевченка*. Серія: Педагогіка. 2015. № 1(1). С. 17–20.
8. Долбенко Т. Активізація пізнавальної діяльності підлітків: ігрові технології. *Рідна школа*. 2007. № 10. С. 36–39.
9. Енциклопедія педагогічних технологій та інновацій / автор-укладач Н. П. Наволокова. Харків: Основа, 2009. 176 с. (Серія «Золота педагогічна скарбниця»).
10. Жорник О. Формування пізнавальної активності учнів у процесі спільної ігрової діяльності. *Рідна школа*. 2008. № 2. С. 26–28.
11. Коваленко В.Г. Дидактические игры на уроках математики / В.Г. Коваленко. – М. : Просвещение, 1990. – 96 с.

12. Коновалов М. В., Куликова Ю. О., Семиволос О. П. Педагогічні технології: інструментарій, механізми, технологічна карта. Харків: Основа, 2016. 96 с. (Серія «Золота педагогічна скарбниця»).
13. Костюченко Н. Ю. Використання навчально-ігрових технологій у процесі формування математичної компетентності майбутніх учителів фізики і математики. *Вісник Черкаського університету*. Серія «Педагогічні науки». Вип. № 32 (365).2015. С. 49–56.
14. Кудикіна Н. Психологія та педагогіка гри. *Відкритий урок*. 2006. № 5–6. С. 32–36.
15. Луцишина О. Г. Формування активної читацької особистості засобами інтерактивних форм навчання на уроках зарубіжної літератури. *Зарубіжна література*. 2008. № 6.
16. Макаренко А. С. Гра. *Макаренко А. С. Твори: у 7 т.* Київ: Рад. школа, 1954. Т. 4. С. 367–368.
17. Малахова Ж. Д. Повышение активности студентов при использовании нетрадиционных методов преподавания социологии. *Новая парадигма: альманах научных работ*. Запоріжжя, 2002. Вип. 26. С. 205–212.
18. Манькусь І. В. Формування готовності майбутнього вчителя фізики до використання освітніх технологій у професійній діяльності: дис. ... канд. пед. наук / Миколаївський держ. ун-т ім. В. О. Сухомлинського. Миколаїв, 2006. 272 с.
19. Методика ігрових занять: навч. посібник / П. М. Олійник, Р. Р. Балан, О. Ф. Вербило та ін.; за ред. П. М. Олійника. Київ: Вища школа, 1992. 213 с.
20. Мішкурова В. Ф., Пашенко М. І. Використання гри для активізації навчально-виховного процесу: посіб. для студ. пед. вузу та викладачів. Київ: Наук. світ, 2011. С. 3–12.
21. Навчальні ігри на уроках зарубіжної літератури 5-11 класи / упор.: І. Дворницька, Л. Зіневич. Тернопіль: Мандрівець, 2007. 224 с.

22. Нікіщенко В. С. Технології інтерактивного навчання у викладанні зарубіжної літератури. *Зарубіжна література*. 2008. № 8.
23. Організація і зміст позаурочної роботи з природничо-математичних дисциплін в професійно-технічних навчальних закладах: навчально-методичний посібник / уклад.: Р. С. Гуревич, Л. Л. Коношевський, М. В. Мельник. Вінниця: Планер, 2005. 184 с.
24. Освітні технології: навчально-методичний посібник / О. М. Пехота, А. З. Кіктенко, О. М. Любарська та ін.; за ред. О. М. Пехоти. Київ : А.С.К., 2001. 255 с.
25. Передрій Г. Про цікаві завдання й ігрові форми роботи з української мови. *Дивослово*. 2008. № 1 (600). С. 7–14.
26. Пометун О. І. Енциклопедія інтерактивного навчання. Київ: А. С. К., 2007. 144 с.
27. Пометун О., Пироженко Л. Сучасний урок. Інтерактивні технології навчання: наук.-метод. посіб. / за ред. О.І. Пометун. Київ: А. С. К., 2004. 192 с.
28. Саюк В. Історико-педагогічний аналіз використання гри у навчальному процесі. *Рідна школа*. 2009. № 7. С. 50–52.
29. Скворчевська О. В. Ігрові методики роботи з учнями 5-9 класів. Харків: Основа: Тріада, 2007. 192 с.
30. Солодюк Н. Застосування інтерактивних методів навчання на уроках української мови. *Українська мова і література в сучасній школі*. № 4 (114) 2012. С. 18–21.
31. Федоренко В. Л. Енциклопедія інтелектуальних ігор на уроках української мови. Харків: Основа, 2010. 424 с.
32. Чумак Т. Ігрові елементи на уроках мови. *Дивослово*. 2009. № 7. С. 44.
33. Ягупов В.В. Педагогіка: навч. посіб. Київ: Либідь, 2002. 560 с.
34. Янкович О., Беднарек Ю., Анджеєвська А. Освітні технології сучасних навчальних закладів: навчально-методичний посібник. Тернопіль: ТНПУ ім. В. Гнатюка, 2015. 212 с.

Підписано до друку 20.06.2019 р.
Формат 60x84 1/16. Ум. др. арк. 8,8.
Наклад 100 прим. Зам. № 1531.

Видавництво Б. І. Маторіна
84116, м. Слов'янськ, вул. Г. Батюка, 19.
Тел.: +38 050 518 88 99. E-mail: matorinb@ukr.net

Свідоцтво про внесення суб'єкта видавничої справи до Державного реєстру видавців, виготівників і розповсюджувачів видавничої продукції ДК №3141, видане Державним комітетом телебачення та радіомовлення України від 24.03.2008 р.
