

Остапченко Олена Вадимівна, старший викладач
кафедри української мови і методики навчання
Київського університету імені Бориса Грінченка

ПРОБЛЕМНІ ЗАВДАННЯ ТА ЛІНГВІСТИЧНІ ІГРИ У ВИВЧЕННІ ЛЕКСИКИ УКРАЇНСЬКОЇ МОВИ

Як показати учням розмаїтий світ мови у єдності закономірностей і протиріч, у складному й дивовижному процесі розвитку? Як навчити їх формулювати проблемні питання і шукати на них відповіді? Адже саме такі завдання ставить сьогодні перед собою вчитель, що прагне до «різнобічного особистісного і мовленнєвого розвитку учнів, якому підпорядковується завдання системного вивчення мови» [14, 4].

Стимулювання навчально-пізнавальної діяльності особливо успішно здійснюється за допомогою постановки проблемних завдань (питань), що витікають із проблемної ситуації. Поставлений у ситуацію неочікуваності, здивування, парадоксу, учень сам з інтересом прилучається до пошуку знань, яких йому не вистачає, долаючи пізнавальні труднощі, намагаючись знайти новий шлях до істини, а це, власне, і є одним із проявів креативності мислення, творчого потенціалу особистості. Ще А. Дістервег зазначав, що поганий учитель підносить учням істину, а хороший вчить її знаходити.

Пропонуємо вашій увазі можливі прийоми такої роботи з лексичним матеріалом, а також окремі приклади завдань для створення педагогічних проблемних ситуацій (несподіванки, конфлікту, передбачення, заперечення, невідповідності, невизначеності), які можуть бути використані на різних етапах навчальної діяльності під час уроків, у позакласній, гуртковій роботі, у самостійних заняттях на дозвіллі з учнями різних вікових груп і рівнів підготовки.

Проблемне завдання-розминка

Пропонується здебільшого на початку заняття і формулюється, як правило, викладачем або кимось із заздалегідь підготовлених учнів. Мета такого завдання – створити проблемну мотивацію подальшої навчальної діяльності, що потребує актуалізації знань.

1. Чи знаєте ви, хто придумав слова? Звичайно, конкретних авторів у більшості слів мови немає. А от деяким словам поталанило! Вони мають своїх творців, їхні імена відомі. Так, наприклад, слово *ліліпут* придумав Джонатан Свіфт, *гном* - Ф. фон Гогенгейм, слово *вітамін* створене 1913 року польським науковцем К. Функом, слово *газ* введене в наукове мовлення на поч. ХУІІ ст. голландським ученим Я. Б. Гельмонтом. Михайло Ломоносов придумав слова "*созвездие*", "*полнолуние*", "*притяжение*", М. Карамзіну належить авторство слів "*будущность*", "*промышленность*", "*общественность*", "*общедоступный*", "*человечный*".

А хто придумав слово *робот*? Кому належить авторство українських слів *мрія*, *чинник*, *поступ*, *підсоння*?

2. Це по-різному називається українською і російською мовами, хоч обидва слова походять від одного давнього кореня. З'явилося це слово в давньоіндійській мові, звучало приблизно як *шаккара* і означало "*нісок*". Згодом воно потрапило до Персії, потім до Аравії, звідти - до Італії, а від італійців - до німців. З німецької мови слово примандрувало до польської, а вже від поляків запозичили його ми, українці. Що ж це за слово?

3. Сім славнозвісних подвигів здійснив цей герой давньогрецької міфології. Греки називали його... А втім, скажіть краще, як називали його древні римляни. Бо саме з латинським іменем цього героя пов'язано те, що вам часто на сніданок готує матуся. Отож, назвіть героя і страву, а також поясніть, який вони мають один до одного стосунок.

4. У поезії Тараса Шевченка "Меж скалами, неначе злодій" читаємо:

*...Уже як хочете, хоч лайте,
Хоч і не лайте, й не читайте, -
Про мене... Я і не прошу,
Для себе, братики, спишу,
Ще раз те **оливо** потрачу...*

Про яке **оливо** йде мова в цих рядках?

5. В уривку з поезії Тараса Шевченка ІСАЙЯ. ГЛАВА 35 згадано архаїчну назву досить поширеної рослини. Як вона називається нині? Спробуйте дібрати до цього слова ще один синонім, який уживається здебільшого в поетичному мовленні.

*Радуйся, ниво неполитая!
Радуйся, земле, не повитая
Квітчастим злаком!
Розпустись,
Рожевим **крином** процвіти!*

Проблемне завдання-парадокс

Учитель спеціально створює ситуацію несподіванки, парадоксу при вивченні певних лінгвістичних явищ, що породжує здивування і бажання знайти відповідь на сформульоване запитання.

6. "Вже немолода молодиця стояла біля тину" (І.Нечуй-Левицький).

У цьому реченні використано досить цікаве поєднання слів, на перший погляд не сполучуваних. Хіба може бути **молодиця немолодою**, **чорнило зеленим** чи **червоним**, а **білизна синьою**? Доведіть слушність такого слововживання, спираючись на ваші знання про зміни в значенні слів у процесі їхнього функціонування в мові. З'ясуйте за словником лінгвістичних термінів, що таке **катахриза**. Наведіть самостійно приклади такого парадоксального слововживання в мові.

7. Давати назви птахам за кольором - досить поширене явище в багатьох мовах, наприклад, українське слово **синиця** походить від **синій**. А яка пташка названа за своїм **сірим** кольором?

8. Чи є "родичами" слова **корова** і **коровай**? Відповідь обґрунтуйте.

9. Відомий український мовознавець Л. А. Булаховський, ілюструючи певну властивість слів у контексті, сконструював такий діалог:

- Вона червона?
- Ні, чорна.
- А чому вона жовта?
- Тому що зелена.

Про що йде мова? У якій ситуації зміст розмови стає зрозумілим? Яке лексичне явище ілюструє цей діалог?

Проблемне завдання-дослідження

Проблемна ситуація, створена на уроці, формулюється як проблема, що потребує експериментальної перевірки. В ході цієї роботи учні самостійно чи з допомогою вчителя

планують свої дії, тобто намічають шляхи вирішення проблеми, ознайомлюються з методами дослідження, аналізують наслідки власної діяльності. При цьому експеримент може передувати теоретичним висновкам (проблема розв'язується за схемою: експеримент → практика → теоретичний висновок) або ж слідувати за теорією як її підтвердження чи спростування (проблема розв'язується за схемою: теорія (гіпотеза) → практичний експеримент → висновок).

10. Як утворилося слово *рушник*? Відповідь очевидна – від слова *рука*. Це його *внутрішня форма*, тобто первинна ознака, покладена в основу назви. А от яке походження має слово *рука*? Допомогти у ваших пошуках можуть такі цікаві факти: вчені вважають, що праслов'янський корінь **rek-ti* мав значення "збирати, згортати", у сучасній литовській мові є слова *ranka* і *renki* з таким же значенням.

11. Німці *пересаджують*, англійці *передають*, поляки *тлумачать*, болгари, серби і росіяни *переводять*. А що роблять у таких випадках українці? Як ви вважаєте, чому одне й те саме явище дійсності називається у різних мовах по-різному?

12. Німці порівнюють цю квітку зі "сніговим дзвіночком", в англійській мові – це "снігова крапля", у французів - це рослина, що *пробивається (просвердлюється) крізь сніг*, в російській мові назва квітки теж пов'язана зі снігом. А як називають цю квітку українці? Яка етимологія цього слова?

13. Що спільного між словами *лебідь, лобода, альбом, левкой, Ельба* (річка)? Чи "родичі" ці слова?

14. Що об'єднує ці географічні назви поселень України?

Полянецьке, Кривичі, Деревляни, Великі Деревичі, Тиврів, Ківерці, Улич, Дуліби, Дулеби, Дуляби, Севрюки, Вендичани, Хорвати, Ляхів, Ляшки, Мазурівка, Мазури.

Ігрові проблемні завдання

Особливості навчальних ігрових завдань полягають в їх спрямованості перш за все на самоствердження молодого людини в колективі, орієнтуванні на мовленнєву діяльність, гумористичному забарвленні, і, звичайно, стимулюванні допитливості, живого інтересу до такого багатогранного явища, як мова. Наприклад, ігровий тест "Не бійтесь заглядати у словник", який розвиває чуття мови, збагачує словниковий склад мовлення, слід розглядати саме як гру, а не засіб контролю. Мета застосування такого проблемного завдання - збудити інтерес до слова. Завдання вчителя – спрямувати цю допитливість на поглиблення знань, на роботу з довідковими джерелами: не досить лише відгадати слово чи правильний варіант його значення, а слід семантизувати всі слова, запропоновані в тесті, з'ясувати при потребі їх походження, функціонування в різних стилях мови, сполучуваність з іншими лексемами тощо.

Така дидактична гра, всупереч своїй позірній легкості, вимагає самостійного бачення проблеми в поданій інформації, визначення шляхів її вирішення. Правильна відповідь може бути обрана інтуїтивно чи на основі реального знання семантики слова, але в будь-якому разі слід заохочувати учнів до перевірки своєї гіпотези за словником, адже гра так і називається – "Не бійтесь заглядати у словник".

Тест-гра «До джерел слова»

1. **Бортъ** -

- а) вулик, видовбана колода (застар.);
- б) густий хвойний ліс;
- в) дерев'яний човен з плоским дном.

2. **Вагадло** -
- а) маятник у годиннику (застар.);
 - б) пристрій для зважування, терези;
 - в) витівник, жартівник.
3. **Віно** -
- а) посаг нареченої;
 - б) заплетені в косу квіти і зелені гілочки;
 - в) сорт винограду.
4. **Вірлиця** -
- а) незрадлива кохана, жінка;
 - б) дрібна хижа тварина з цінним хутром;
 - в) орлиця (діалект.).
5. **Волочило** -
- а) сталева дошка для волочіння дроту;
 - б) чоловік, що упадає коло жінок, залицяльник;
 - в) людина без постійної роботи і місця проживання.
6. **Ворвань** -
- а) злидарі, волоцюги (збірн.);
 - б) жир з морських тварин чи риб;
 - в) річкова затока, де розміщується порт.
7. **Ворина** -
- а) злодій, крадій (розм.);
 - б) недобрий час, лиха година;
 - в) жердина.
8. **Ворок** -
- а) мішечок для відціджування сиру;
 - б) імла, туман;
 - в) рішення суду, присуд.
9. **Вудвуд** -
- а) птах одуд (діалект.);
 - б) назва графства в Англії;
 - в) вудилище з довгою линвою на зразок спінінга.
10. **В'юшка** -
- а) перша страва з риби;
 - б) весела, жвава дитина;
 - в) засувка на димоході.
11. **Кормига** -
- а) неволя, ярмо;
 - б) стерно для направлення судна, човна;
 - в) вітрило, парус.
12. **Коцюба** -
- а) палиця для гри в гольф;
 - б) міфічна істота;
 - в) кочерга.
13. **М'ятниця** -
- а) одна з русалок у давніх віруваннях слов'ян;

- б) день тижня у наших пращурів;
в) посудина, в якій розминають картоплю або крупу.
14. **Плачинда** -
а) виріб із прісного тіста, пиріг;
б) молочний продукт, сир;
в) ткане покривало чи скатерть.
15. **Світлина** -
а) чиста, світла, парадна кімната;
б) жіноче ім'я у болгар;
в) фотографія.
16. **Шаля** -
а) тарілка для зважування на терезах;
б) надмірне збудження, хвилювання;
в) велика шовкова чи шерстяна хустка.
17. **Шульга** -
а) шуліка, коршун;
б) лівша, ліворука людина;
в) корж, политий медом.
18. **Ядуха** -
а) задишка, астма;
б) міфічна істота, болотяна мавка;
в) жіноче ім'я (заст.).

Тест-гра «Добери синонім»

Варіант 1

1. Автохтон (книж.)

- а) абориген;
б) двигун;
в) автогонщик.

2. Адепт (книж.)

- а) перемикач;
б) послідовник;
в) ад'ютант.

3. Анналі

- а) мережа (каналів);
б) метод, прийом;
в) літопис.

4. Комонник (заст.)

- а) вершник;
б) комірник;
в) швейцар.

5. Копистка

- а) підкова;
б) стіжок (сіна);
в) мішалка.

6. Лемішка

- а) лезо (плуга);
б) каша;
в) ложка.

Варіант 2

1. Атрамент (заст.)

- а) чорнило;
б) супровід (музичний);
в) голосіння.

2. Баюра

- а) укріплення;
б) калюжа;
в) кошик.

3. Блават (діалект.)

4. Легіт

- а) вітерець;
б) юнак;
в) посланець.

5. Машкара

- а) комахи;
б) танець;
в) маска.

6. Опанча (застар.)

- а) волошка;
- б) сталь;
- в) прапор.

- а) плащ (без рукавів);
- б) данина;
- в) обійстя.

Варіант 3

1. Вакації

- а) чагарник;
- б) канікули;
- в) відвідини.

2. Дерен

- а) стерня;
- б) птах;
- в) кизил.

3. Карафа

- а) графин;
- б) антилопа;
- в) валіза.

4. Підсоння

- а) галявина;
- б) дрімота;
- в) клімат.

5. Плевели (книжн., заст.)

- а) бур'яни;
- б) блюдця;
- в) водорості.

6. Рамена

- а) цигани;
- б) ромашка (садова);
- в) плечі.

Варіант 4

1. Кітва

- а) вівця;
- б) якір;
- в) стрічка.

2. Рокита

- а) горобина;
- б) верба;
- в) граблі.

3. Слоїк

- а) пляшечка;
- б) черв'як;
- в) тістечко.

4. Рейтар

- а) кавалерист;
- б) суддя;
- в) журналіст.

5. Руно

- а) руїна;
- б) шерсть;
- в) жваво (прислівник).

6. Яхонт

- а) корабель;
- б) управитель;
- в) сапфір.

Ігри-аукціони

Учасники гри за визначений час пропонують якомога більше варіантів відповіді на певне завдання. У цьому мовному змаганні перемагає той, хто називає потрібне слово чи словосполучення останнім або дає найбільше відповідей.

• Замініть одним словом словосполучення *чорне золото, біле золото, блакитне паливо, зелений змій, білий метал, брати наші менші, льодовий континент, люди в білих халатах, інженери людських душ, великий Кобзар*. Як називаються наведені описові звороти? У яких функціональних стилях української мови вони найчастіше вживаються? Чи варто користуватися ними надто часто? Спробуйте за певний час (3 хвилини) записати якнайбільше таких описових зворотів. Перемагає той, хто виконає завдання правильно та найповніше.

• Учасникам гри пропонується за певний час записати якомога більше словосполучень, в яких запропоноване слово слід ужити в різних значеннях. Перемагає той, хто правильно виконає завдання і витратить на це найменше часу. Слова для гри: *йти* (за даними “Словника української мови” має 30 значень); *брати* (22 значення); *сідати* (12

значень); *лізти* (11 значень); *коло* (10 значень); *поле* (10 значень); *голова* (9 значень); *м'який* (8 значень); *клас* (7 значень); *команда* (6 значень); *летіти* (5 значень) тощо.

- Учасники гри повинні за певний час записати якнайбільше міжмовних омонімів (українсько-російських), наприклад: *луна, місяць, неділя, гладкий, грубий* тощо, а також проілюструвати їх значення в реченнях чи словосполученнях. Перемагає той, хто виконає завдання найповніше.

- Відомо, що багато слів у мові вживаються в переносному значенні, зокрема обсяг їх значення з часом розширюється. Приміром, для уособлення багатьох людських вад (і чеснот також!) у мові широко використовуються назви тварин, птахів. Учасникам гри пропонується за певний час (3 хвилини) продовжити ряд слів, утворивши пару "назва тварини, птаха – риса людського характеру": *лисиця – хитрість, віслюк – упертість, сокіл – гідність, відвага ...* Перемагає той, чий список буде найповнішим.

- Наведіть приклади стилістичної фігури (або спробуйте створити самі) **оксиморон** (стилістична фігура, що ґрунтується на поєднанні протилежних понять, напр.: *гарячий сніг, живий труп, жорстоке милосердя, праведність гріха, солодка отрута, дзвінка тиша, безмовний крик* тощо).

Ігри-змагання

1. Скільки реєстрових слів містить 11-томний "Словник української мови"?

2. Скільки в українській мові іменників, утворених від прикметника **білий**?

3. Коли "народилися" ці слова, тобто в якому році вони були вперше вжиті?

- *бадмінтон, джінси;*

- *акваланг, хобі;*

- *цунамі.*

4. Двоє - троє гравців виходять за двері, а решта учасників задумують певне слово. Завдання гравців – відгадати слово за його семантичними ознаками (компонентами лексичного значення), які по черзі називають учасники гри. Перемагає той гравець, хто назве слово першим.

Наприклад: 1) *загадане слово – іменник; означає назву неістоти; це назва конкретного предмета; загальна назва; означає рукотвірний виріб; означає предмет, виготовлений з аркушів; означає предмет, що складається зі зброшурованих і переплетених аркушів і т. ін. (книга);* 2) *загадане слово – дієслово; має значення "пересуватися"; означає односпрямованість дії; має значення "інтенсивність дії"; має значення "пересуватися по поверхні"; має значення "пересуватися по поверхні за допомогою нижніх кінцівок" і т. ін. (бігти).*

5. Один з учасників гри задумує слово і записує його на аркуші. Інші гравці повинні відгадати слово, ставлячи запитання, на які можна відповідати лише "так" чи "ні". Умова гри: запитання мають йти в порядку звуження семантичного поля слова (*див. приклади попередньої гри*).

6. Досить продуктивним способом творення нових слів є лексико-семантичний, тобто переосмислення вже існуючих у мові лексем. Зокрема, деякі загальні назви утворилися від власних саме таким шляхом, наприклад, назва будівельної суміші, різновиду гіпсу *алебастр* походить від найменування міста *Alabastron* у Єгипті, де вперше почали виготовляти цей матеріал.

А чи знаєте ви, як утворилися слова *алгоритм, бадмінтон, бегонія, бойкот, ват, дизель, джоуль, мансарда, марля, мельхіор, меценат, монпансьє, одеколон, пергамент, рентген, сенбернар, силует, тюль, фіакр, флора*? У грі перемагає той, хто не лише з'ясує походження наведених слів, а й пояснить їх значення.

Якщо це завдання виявилось для вас заважким, радимо скористатися «Словником іншомовних слів».

Гра "Три підказки"

Гравці мають угадати певне слово за підказками, які зачитує ведучий. Після того, як прозвучить кожна підказка, команди записують відповіді на аркушах і передають журі. За правильно вгадане слово після першої підказки команда заробляє 3 бали, після другої - 2 бали, після третьої - 1 бал.

Перше слово:

1-а підказка:

На **нього** стають двоє під час дуже важливого обряду.

2-а підказка:

Їх дбають, готують, їх подають, беруть.

Вони на почесному місці в кожній хаті.

3-я підказка:

Вони бувають вишивані і ткані, бувають полотняні і махрові. Без них не обійтися ні у ванній, ні в лазні, ні на пляжі.

Друге слово:

1-а підказка:

Колись, у давнину, **вона** означала тяжку повинність, неволю, рабство.

2-а підказка:

Її виконує і лікар, і вчитель, й інженер, і слюсар, й актор, і поет, й учень, і студент - кожен, хто працює.

3-я підказка:

Вона буває важка і легка, улюблена і не дуже, творча і одноманітна, домашня і класна.

Третє слово:

1-а підказка.

Максим Рильський називав їх пишним яром, а не сумним проваллям.

2-а підказка:

Щоб **ними** користуватися, обов'язково треба знати алфавіт.

3-я підказка:

Вони бувають енциклопедичні і лінгвістичні, одномовні і перекладні, орфографічні і тлумачні...

Четверте слово:

1-а підказка:

Його назва походить від слов'янського кореня, що у прадавній мові означав "стрибати".

2-а підказка:

Хоч **він** далеко стрибає й швидко бігає, але хитрий їжак **його** випередив, а Колобок від **нього** втік.

3-я підказка:

Його довгі вуха й куций хвіст тремтять від найменшого шурхоту.

П'яте слово:

1-а підказка:

У праслов'янській мові **вона** означала "рогата".

2-а підказка:

Вона дарує цілющий продукт, необхідний і малим, і старим.

3-я підказка:

В Індії цю велику домашню молочну тварину й досі вважають священною.

Шосте слово:

1-а підказка:

Колись **вони** в латинській мові означали "пелюшки".

2-а підказка:

Їх виготовляють деякі учні й студенти, щоб потім надійно сховати, а в слушний момент витягти.

3-я підказка:

Їх масове виготовлення розпочинається перед іспитами, контрольними роботами. Щоб сховати **їх** від пильних учительських очей, вдаються до неперевершених хитрощів, виявляють дива винахідливості.

Відповіді на проблемні завдання, ключі до тестів

1. Слово *робот* придумав Карел Чапек, точніше його брат Йозеф Чапек. Вперше це слово використано у п'єсі К. Чапека "РУР". Вважають, що вперше слово *мрія* вжив М. Старицький у вірші, присвяченому матері Лесі Українки Ользі Косач. Їй же приписують авторство терміна *нідсоння* (як відповідник запозиченої лексеми *клімат*). На думку дослідників, автором слів *чинник*, *поступ* є Іван Франко.

2. Українською мовою – *цукор*, російською – *сахар*. В українську мову слово потрапило через польську */цукер/* з німецької, а німці в свою чергу запозичили його в італійців */цуккеро/*, до яких воно потрапило з Аравії */суккар/*.

3. *Геркулес* – латинське ім'я грецького міфічного героя *Геракла*, який відзначався надзвичайною силою. В переносному значенні геркулес – силач, атлет; "Геркулес" – назва вівсяних пластівців (грунтується на переносному значенні слова).

4. *Оливо* – це *олівець*. Колись олівці робили з олов'яних паличок, вставлених у дерев'яну оправу. Такі олива добре писали на пергаменті.

5. *Крин* – архаїзм, застаріла назва рослини, яку сучасна наука називає *лілія*. До речі, у Тараса Шевченка використано й ще одну, поетичну, назву цієї рослини – *лілея*.

7. *Соловей* - від праслов'янського **\$OIVYЬ* - "сіра пташка".

8. Так, зв'язок між цими словами безпосередній, ритуальний. Первісне значення слова *корова* – "*рогата*", раніше корів вирощували не для молока, а для жертвоприношень. Пізніше, коли корову оцінили по-справжньому, почали реальну тварину замінити символом: випікати з тіста фігурку корови. Згодом жертвний пиріг прикрашали частиною тварини, приміром, рогами. Звідси й назва "*коровай*" – жертвний "*рогатий*" пиріг.

9. Діалог відбувається *біля куца чорної смородини*. Усі прикметники, вжиті в тексті, - багатозначні.

10. Слово *рука* у прамові мало значення *та, що збирає, згортає*.
11. Українці *перекладають*. У різних мовах для називання одного явища можуть братися різні його ознаки.
12. *Пролісок* (*пролізок*).
13. Усі ці слова походять від спільного індоєвропейського кореня **elb* - "білий".
14. Усі ці власні назви поселень, імовірно, походять від загальних назв, в основі яких – найменування давніх слов'янських племен — *поляни, деревляни, тиври (тиверці), угличі (уличі), дуліби, сіверяни, венеда, хорвати, ляхи, мазури*.

Ігри-змагання

1. 11-томний «Словник української мови» містить тлумачення 134 149 реєстрових слів (половина з них – іменники). «Великий тлумачний словник сучасної української мови» (К.: Ірпінь: ВТФ «Перун», 2003) фіксує 170 тисяч слів.

Найбільше слів на літеру **П** – 30 тисяч, а найменше на **Й** – усього 40 слів).

2. Понад 100.

3. Бадмінтон, джинси - у 1963р., акваланг, хобі - у 1964р., цунамі - у 1965р.

Гра "Три підказки"

1) рушник; 2) робота; 3) словники; 4) заєць; 5) корова; 6) шпаргалки.

Ключ до тесту „До джерел слова”:

1 - а, 2 - а, 3 - а, 4 - в, 5 - а, 6 - б, 7 - в, 8 - а, 9 - а, 10 - в, 11 - а, 12 - в, 13 - а, 14 - а, 15 - в, 16 - а, 17 - б, 18 - а.

Ключ до тесту „Вибери синонім”:

Варіант 1: 1 - а, 2 - б, 3 - в, 4 - а, 5 - в, 6 - б; варіант 2: 1 - а, 2 - б, 3 - а, 4 - а, 5 - в, 6 - а; варіант 3: 1 - б, 2 - в, 3 - а, 4 - в, 5 - а, 6 - в; варіант 4: 1 - б, 2 - б, 3 - а, 4 - а, 5 - б, 6 - в.

Література:

1. Великий тлумачний словник сучасної української мови / Уклад і голов. ред. В. Т. Бусел – К.; Ірпінь: ВТФ «Перун», 2003. – 1440 с.
2. Вихованець І. Р. Таїна слова. – К.: Рад. школа, 1990. – 284 с.
3. Драчук В. С. Дорогами тисячоліть. - К.: Веселка, 1978.
4. Карпенко Ю. О. Вступ до мовознавства: Підручник. - К.; Одеса: Либідь, 1991.
5. Коваль А.П. Життя і пригоди імен. – К.: Вища шк., 1988. – 240 с.
6. Коваль А.П. Знайомі незнайомці: Походження назв поселень України. – К.: Либідь, 2001. – 304 с.
7. Коломієць М. П., Регушевський Є. С. Короткий словник перифраз / Під ред. М. М.Пилинського. – К.: Рад.шк., 1985. - 152 с.
8. Кочерган М. П. Вступ до мовознавства: Підручник для студентів філологічних спеціальностей вищих закладів освіти. - К: Видавничий центр “Академія”, 2002. – 368 с.
9. Матвієнко А. М. Рідне слово. - К.: Всеукраїнське товариство "Просвіта", 1994. – 160 с.
10. Нечуй-Левицький І. Світогляд українського народу (Ескіз української міфології). – К.: АТ “Обереги”, 1992. – 88 с.
11. Одинцов В. В. Лингвистические парадоксы. – М., 1978.
12. Одинцова Г., Кодлюк Я. Цікавинки на уроках рідної мови: Посібник для вчителя початкових класів. - Тернопіль: Підручники і посібники, 2000. – 128 с.

13. Остапченко О. В., Остапченко В. І. Істина народжується в змаганні. Українська мова в цікавих цифрах і фактах, загадках і запитаннях, іграх і конкурсах: Практич. посіб. – К.: Інститут журналістики КНУ імені Тараса Шевченка, 2008. – 120 с.
14. Рідна мова. Програми для загальноосвітніх навчальних закладів. – К.: Шкільний світ, 2001. – 94 с.
15. Словник іншомовних слів / Упоряд. Л. О. Пустовіт та ін. - К.: Довіра, 2000. – 1018 с.
16. Словник української мови: В 11 т. - К.: Наук. думка, 1970 – 1980.
17. «Українська мова». Енциклопедія. - К.: "Укр. енцикл.", 2000. – 752 с.
18. Цыганенко Г. П. Этимологический словарь русского языка. - К: Рад. шк., 1989.
19. Ющук І. П. Українська мова. – К.: Либідь, 2004. – 640 с.