

**Київський університет імені Бориса Грінченка**

***ОЛЕНА ОСТАПЧЕНКО***

# **УКРАЇНСЬКА МОВА В ГРІ**

**проблемні завдання**

**конкурси**

**змагання**

**цікаві факти**

**тести**

**квести**

**Київ – 2018**

УДК 811.161.2:378.016]:379.828(07)

О-76

Рекомендовано до друку Вченою радою Інституту філології  
Київського університету імені Бориса Грінченка  
(протокол № 1 від 28.08.2018)

**Автор:**

**Остапченко О. В.**, старший викладач кафедри української мови Київського університету імені Бориса Грінченка.

**Рецензенти:**

**Караман С. О.**, доктор педагогічних наук, професор, завідувач кафедри української мови Київського університету імені Бориса Грінченка.

**Горошкіна О. М.**, доктор педагогічних наук, професор, головний науковий співробітник відділу навчання української мови та літератури інституту педагогіки НАПН України.

**Остапченко О.**

О-76 Українська мова в грі: проблемні завдання, конкурси, змагання, цікаві факти, тести, квести / О. Остапченко. – К.: Київ. ун-т ім. Б. Грінченка, 2018. – 224 с. ISBN 978-617-658-057-7

Видання пропонує трансформований через технологію навчальної гри матеріал з фонетики, графіки, орфографії, лексикології, фразеології, граматики сучасної української мови, риторики, окремі відомості з історії мови, етимології, загального мовознавства, цікаві факти про українську мову й мови світу. Це проблемні завдання, лінгвістичні ігри, мовні загадки та парадокси, матеріали для конкурсів, вікторин, турнірів, брейн-рингів, квестів, які можна використати на заняттях, в позааудиторній, гуртковій та індивідуальній роботі, для самостійного чи родинного читання на дозвіллі.

До абсолютної більшості запитань і завдань подано короткі відповіді.

Для учнів, студентів, викладачів, широкого кола читачів, які цікавляться мовою.

УДК 811.161.2:378.016]:379.828(07)

© Остапченко О., 2018

© Київський університет імені Бориса Грінченка, 2018

ISBN 978-617-658-057-7

## ЗМІСТ

ПЕРЕДМОВА .....	3
ЗАГАЛЬНІ ВІДОМОСТІ ПРО МОВУ	
Проблемні завдання, навчальні дискусії .....	7
Гра «Вірю – не вірю, або Українська мова й українці в світі» .....	11
Гра «Закінчи думку» .....	13
Для допитливих .....	14
ФОНЕТИКА	
Проблемні завдання .....	19
Гра «Відчуй слово» .....	24
Що таке твест? .....	25
Твест «Знайди тезок» .....	26
Твест «Як посварилися, а потім помирилися бджола з пчелой» ..	27
Твест «Хто правильніший?» .....	28
Гра «Добери ключ» .....	29
Ігри-аукціони .....	30
Мнемотехнічні завдання .....	31
Для допитливих .....	32
ГРАФІКА І ОРФОГРАФІЯ	
Турнір знавців української писемності	
«Таємниці невмирущих знаків» .....	35
Проблемні завдання «Чому по-різному?» .....	42
Ігри-змагання «Не порви ланцюжок» .....	44
Гра «Відкинь зайве – знайди ключове» .....	45
Завдання з ключем .....	51
Ігри-аукціони .....	51
Мнемотехнічні завдання .....	53
Твест «Квадратний сантиметр інформації» .....	54
Твест «Страшна помста... розділових знаків» .....	56
Най... най... най..., або Лінгвістичні рекорди ..	57
Для допитливих .....	58
ЛЕКСИКОЛОГІЯ	
Проблемні завдання «Лексична мозаїка» .....	61
Гра «Три спроби» .....	63
Гра «Вірю – не вірю, або Чи вони родичі?» ..	65
Гра «Що в скриньці?» .....	66
Вікторина «Таємниці імен» .....	67
Гра «Вірю – не вірю, або Санскритський ключ до українських слів» ...	69
Твест «Майстри всіх країн, єднайтеся!» .....	70
Вікторина «Великі географічні ... курйози, або Як виникають назви» ...	72
Гра «100 знайомих чужинців»	
Конкурс поліглотів .....	76

Гра «Один за всіх – і всі ... від одного» .....	84
Ігри-аукціони .....	85
Ігри-змагання .....	86
Твест «Обережно: двійники, або 3 такими друзями і вороги не потрібні»..	87
Твест «Україnglish: чому not чи рішуче - ні?» .....	90
Ігрові тести «Не бійтесь заглядати у словник»	
Тест-гра «До джерел слова» .....	95
Тест-гра «Добери синонім» .....	97
Тест-гра «Синоніми: третій – не зайвий» .....	101
Тест-гра «Синоніми: не пара» .....	103
Тест-гра «Антоніми: боротьба протилежностей» .....	104
Тест-гра «Пароніми: подібні, але не однакові» .....	107
Для допитливих .....	114
<b>ФРАЗЕОЛОГІЯ</b>	
Гра «Три підказки» .....	117
Гра «Почуй відголос» .....	119
Гра-змагання «Показуха» .....	121
Завдання-жарт «Слово мовлено інакше» .....	122
Твест «Сленг – як кохання, або 3 української на українську» .....	122
Ігри-аукціони .....	123
Тестові завдання «Фразеологія» .....	125
Посміхніться! .....	134
<b>ГРАМАТИКА</b>	
Проблемні завдання .....	137
Гра «Вірю – не вірю, або Граматичні несподіванки» .....	142
Ігри-аукціони .....	143
Тест «Відкинь зайве» .....	145
Твест «У спортзал чи до лікаря?» .....	147
Твестик «Хто є хто?» .....	148
Твест «Однина, множина чи...?» .....	148
Гра-змагання «Горобці не винні, або А що не так?» .....	149
Для допитливих .....	151
Посміхніться! Словотвір «з перцем» .....	153
<b>РИТОРИКА</b>	
Твест «Майстер-клас для оратора, або Переможець у квадраті» .....	155
Гра «Дивнії перли» .....	160
Гра «Мовою оригіналу» .....	161
Конкурс «Майстер інтонації» .....	163
Для допитливих .....	164
<b>ВІДПОВІДІ, КЛЮЧІ ДО ТЕСТІВ</b> .....	169
<b>ДЖЕРЕЛА</b> .....	215

## ПЕРЕДМОВА

Мудрі кажуть: «Намагайся бути не лише серед тих, хто шукає, але й серед тих, хто знаходить». Без сумніву, з цим погодиться кожен, хто навчає й навчається, хто прагне перетворити цей процес на захопливий пошук нових знань, творчу пізнавально-ігрову діяльність, окрилену духом змагання.

У цьому виданні ми пропонуємо цікавий матеріал з фонетики, графіки та орфографії, лексикології, фразеології, граматики сучасної української мови й мов світу, риторики, історії мови, етимології, загального мовознавства. *Лінгвістичні цікавинки, проблемні завдання, мовні ігри, загадки й парадокси, матеріали для конкурсів, вікторин, турнірів, брейн-рингів, квестів* можна використати і на практичних заняттях, і в позааудиторній, гуртковій та індивідуальній роботі з учнями та студентами, і для самостійного чи родинного читання на дозвіллі.

Значна частина матеріалів посібника вперше побачила світ на сторінках журналу «Українська мова і література в школах України», інших періодичних видань нашої країни та зарубіжжя, одержала схвальні відгуки читачів.

Обсяг книжки, на жаль, не дає змоги системно викласти матеріал з кожного розділу мовознавчої науки, до того ж ігрові форми й не передбачають подання вичерпної інформації. Натомість ми ставимо своїм завданням збудити інтерес до цікавих, а часом і дивовижних мовних проявів, заохотити учнів та студентів до самостійних пошуків істини й нових знань, осягнення мозаїчної картини української мови через призму проблемності. Погодьтеся, адже молодій людині значно цікавіше самій шукати відповідь, критично оцінюючи почуте, сумніваючись у досить логічних на перший погляд твердженнях, ніж одержувати готові тези.

Головне у виборі формату навчальної ігрової діяльності — не втратити ті складники, що забезпечують її дієвість: активізацію мислення й мовленнєвої поведінки, розвиток емоційного інтелекту, продуктивну взаємодію викладача з вихованцями та їх один з одним, делегування молоді ініціативи й відповідальності за організацію видовищних заходів, змагальність та імпровізацію, самостійність у прийнятті рішень, розкутість волі, стимулювання живого інтересу до слова, творчий характер заняття.

Навчити старшокласників чи студентів бачити протиріччя у мовних явищах, ставити розумні запитання, формулювати проблемні задачі й вирішувати їх допоможуть вміщені в посібнику завдання для «мозкового штурму», *проблемні завдання*, принципова відмінність яких від тренувальних полягає у пошуку нового шляху розв'язання, а не закріплення вже відомого

методу. Поставлена в ситуацію неочікуваності, здивування, парадоксу, молода людина сама з цікавістю долучається до пошуку знань, яких їй не вистачає, долаючи пізнавальні труднощі. Так, *завдання-експеримент* потребує дослідної перевірки створеної проблемної ситуації, визначення шляхів її вирішення, аналізу наслідків власної діяльності. *Проблемне завдання-парадокс* витікає із ситуації несподіванки при вивченні певних лінгвістичних явищ, що породжує здивування й бажання знайти відповідь на сформульоване запитання. *Проблемне завдання-гіпотеза* спрямовує пізнавальну діяльність на дослідження мовних фактів чи суперечливих лінгвістичних теорій. Завдання цього типу викладач може ставити перед усією групою або індивідуально заохочувати окремих учнів чи студентів до пошукової роботи.

Готуючись до *навчальних дискусій*, студенти чи учні мають ознайомитися (на заняттях або самостійно) з протилежними думками науковців щодо певного мовного явища. У ситуації вибору молодій людині необхідно визначити переваги чи недоліки кожної з лінгвістичних теорій, аргументовано обстоювати власну позицію. Такі проблемні завдання можна дати творчим групам заздалегідь для самостійної підготовки, а згодом на занятті організувати диспут. Розвиток пізнавальних інтересів та розумових здібностей, який відбувається у самостійному дослідницькому пошуку, сприяє формуванню загальнонавчальних умінь та навичок, до того ж відточується вміння публічно висловлювати й обстоювати власну думку. Такі завдання «створюють підґрунтя для формування умінь соціальної комунікації, а також забезпечують засвоєння максимального обсягу мовленнєвих моделей, що згодом можуть легко репродукуватися в інших ситуаціях...» [50, с. 131].

Завдання *ігрових тестів* покликані передусім пробуджувати відчуття мови й тим самим збагачувати словниковий запас. Такі тести слід розглядати саме як дидактичну гру в інтегрованому вияві всіх її функцій — спонукальної, комунікабельної, самореалізації, розвивальної, розважальної, діагностичної, корекційної, а не як засіб контролю. Завдання викладача — спрямувати допитливість учнів та студентів на поглиблення знань, роботу з довідковими джерелами, словниками, довідниками (гра так і називається — «Не бійтесь заглядати у словник»). Адже не досить лише відгадати слово чи його значення, слід семантизувати всі синоніми, антоніми, пароніми, інші лексеми, запропоновані в тесті, з'ясувати за потреби їх походження, особливості функціонування в різних стилях мови, сполучуваність з іншими словами тощо. Така дидактична гра, всупереч своїй позірній легкості, а іноді

й гумористичному забарвленню, вимагає самостійного бачення проблеми в поданій інформації, визначення шляхів її вирішення.

У практиці мовного навчання вже давно й активно використовуються такі форми роботи, де молода людина може і здобувати знання, і розважатися. Це різноманітні *командні ігри, або ігри-шоу, турніри ерудитів, конкурси, вікторини, брейн-ринги, квести* — все те, що ми називаємо інтелектуальними розвагами, притягальна сила яких пульсує в напрузі пристрастей і злетах думки. У посібнику ми не подаємо готових сценаріїв, лише лаконічні інструкції щодо організації та проведення ігор, але впевнені, що творчий викладач зможе використати матеріали видання для створення власних видовищних ігрових занять.

Кілька порад щодо проведення таких заходів.

По-перше, майбутніх учасників змагання треба націлювати на серйозну попередню підготовку — як інтелектуальну, так і психологічну, адже за обмежений час гри вони повинні сприйняти досить великий обсяг інформації, обговорити її, висунути свої версії, зробити правильний вибір. Добре було б, якби кожна команда мала в підготовчий період досвідченого тренера-інтелектуала.

По-друге, дуже важливою умовою справді продуктивної гри, яка спонукає учасників до інтелектуальних пошуків, змушує мислити, є коректна, а головне цікава форма запитання. Воно має бути красивим, інтригуючим, інформативно насиченим, давати поживу для розуму, для аналізу й оцінки почутого, а не лише напружувати пам'ять.

По-третє, глядачі не повинні бути пасивними спостерігачами. Форми їх активної участі можуть бути різними — від підтримки гравців і допомоги командам до спеціальних конкурсів для глядачів, ігор-аукціонів тощо.

Зрештою навчальна гра має бути цікавою й веселою, отож:

— ретельно підготуйте музичні та літературні номери, подбайте про всі атрибути гри, починаючи з оголошення, оформлення приміщення і закінчуючи призами, бо по-справжньому сучасний конкурс — це передусім мистецьке видовище, шоу, а не просто озвучування текстів;

— дуже відповідально поставтеся до вибору ведучого, адже комунікабельність, інтелект, тактовність і, звичайно, артистизм мають бути його головними якостями;

— заздалегідь визначте систему та критерії оцінювання, оберіть скарбника часу, склад журі; ознайомте гравців та вболівальників з правилами гри.

Сподіваємося, що втілений у матеріалах посібника педагогічний досвід допоможе викладачам вирішувати складні методичні завдання в ситуації

творчої співпраці та успіху, без педагогічного тиску, надмірної повчальності, враховуючи вікові й світоглядні особливості сучасної молоді, створюючи не лише пізнавально-ігровий, а й соціо-ігровий простір мовного навчання.

Для зручності користування до більшості запитань і завдань подано короткі відповіді у спеціальному розділі. Однак радимо не обмежуватися лише цими лаконічними довідками, а спрямувати зусилля на оволодіння ширшою й детальнішою інформацією про дивовижний світ слова. Тож наснаги вам у пошуках невичерпних скарбів рідної мови й цікавих знахідок!

Висловлюємо щиру подяку колегам — викладачам кафедри української мови Інституту філології Київського університету імені Бориса Грінченка за дружню підтримку, слушні поради та зауваження.