

КОМУНАЛЬНИЙ ЗАКЛАД «КІРОВОГРАДСЬКИЙ ОБЛАСНИЙ ІНСТИТУТ
ПІСЛЯДИПЛОМНОЇ ПЕДАГОГІЧНОЇ ОСВІТИ ІМЕНІ ВАСИЛЯ СУХОМЛИНСЬКОГО»

**Н.А. Бугайова
О.М. Вікторіна**

**КВЕСТИ І ПРОЕКТИ
З ВИКОРИСТАННЯМ ІНТЕРНЕТУ
НА УРОКАХ УКРАЇНСЬКОЇ МОВИ І ЛІТЕРАТУРИ**

*Навчально-методичний посібник
для вчителів української мови і літератури*

*Друкується за рішенням вченої ради комунального закладу
«Кіровоградський обласний інститут післядипломної педагогічної освіти
імені Василя Сухомлинського»
(від 17 червня 2016 року, протокол № 3)*

Кіровоград
2016

УДК 371
ББК 81.2 Укр
Б 90

Бугайова Н.А., Вікторіна О.М. Квести і проекти з використанням Інтернету на уроках української мови і літератури : [навчально-методичний посібник для вчителів української мови і літератури]. – Кіровоград: КЗ «КОІППО імені Василя Сухомлинського», 2016. – 64 с.

У методичному посібнику розміщено рекомендації з використання технології «Веб-квест» та проектної технології на уроках української мови, літератури та в позаурочній діяльності. Наведено приклади реалізованих веб-квестів та проектів.

Упровадження інноваційних засобів у навчально-виховний процес сприяє підвищенню якості навчання, зацікавленості учнів і викладачів, розвитку компетенцій і є важливою стадією процесу реформування традиційної системи освіти в контексті глобалізації.

Посібник адресовано вчителям української мови і літератури та інших навчальних дисциплін. Під час підготовки власних веб-квестів і проектів можна використати шаблон, ідею та готові завдання.

Рецензенти:

Крижанівська О.І. – кандидат філологічних наук, доцент, викладач кафедри української мови Кіровоградського державного педагогічного університету імені Володимира Винниченка;

Скрипка Г.В. – кандидат педагогічних наук, старший викладач кафедри теорії і методики середньої освіти комунального закладу «Кіровоградський обласний інститут післядипломної педагогічної освіти імені Василя Сухомлинського».

Відповідальна за випуск – Корецька Л.В.

ЗМІСТ

Передмова.....	4
Бугайова Н.А. «Ціна волі – довічна пильність» (Веб-квест з української літератури, 10 клас. Леся Українка «Лісова пісня»).....	9
«Не можна обмежити річку берегами...» (Міжпредметний веб-квест з української мови і літератури та географії, 9-11 клас).....	19
«Сміх крізь сльози...» (Веб-квест з української літератури, 10 клас. І. Нечуй-Левицький «Кайдашева сім'я»).....	20
Вікторіна О.М. «Семеро? Одного не ждуть?» (Проект з української мови, 5 клас. Фразеологія).....	21
«Горизонт чи обрій?» (Проект з української мови, 5 клас. Лексика. Групи слів за значенням).....	26
«Відсоток чи процент?» (Проект з української мови, 5 клас. Лексика. Слова за походженням).....	37
Бугайова Н.А. «Ціна зради» (Проект з української літератури, 8 клас. Ю. Винничук «Місце для дракона»).....	47
Висновки.....	50
Додатки.....	51
Словничок антонімів.....	51
Словничок синонімів.....	52
Словничок омонімів.....	53
Словничок фразеологізмів, до складу яких входять числівники.....	56
Словничок слів іншомовного походження.....	59
Відповіді до кросвордів.....	61
Список використаних джерел.....	63
Список умовних скорочень	63

ПЕРЕДМОВА

Ми живемо в умовах високого розвитку інформаційного поля, тому потрібно постійно отримувати нові знання. Інформаційний простір безмежний, і без певних навиків учням важко орієнтуватися. Одне з основних завдань учителя – навчити знаходити потрібну інформацію, аналізувати, узагальнювати. Людина, яка вільно орієнтується в мережі Інтернет, має суттєву перевагу над інформаційно ізольованими особами. Технологія веб-квест сприяє оволодінню навичками роботи з різною інформацією, розвиває вміння знаходити головне.

Упровадження інноваційних засобів у навчально-виховний процес підвищує якість навчання, зацікавленість учнів і викладачів, розвиток компетенцій і є важливою стадією процесу реформування традиційної системи освіти в контексті глобалізації. Однією з таких методик, яка вчить знаходити необхідну інформацію, піддавати її аналізу, систематизувати й розв'язувати поставлені задачі, є методика веб-квестів [2].

Розробляються веб-квести для максимальної інтеграції Інтернету в навчальні предмети на різних етапах навчального процесу. Вони можуть охоплювати окрему проблему, тему, а можуть бути і міжпредметними. Тематика веб-квестів може бути найрізноманітнішою, проблемні завдання можуть відрізнятися мірою складності. В основі веб-квесту лежить індивідуальна або групова робота учнів (із розподілом ролей) над вирішенням поставленої проблеми з використанням інтернет-ресурсів, підготовлених учителем. Результати виконання веб-квесту, залежно від матеріалу, що вивчається, можуть бути представлені у вигляді усного виступу, комп'ютерної презентації, буклетів, публікації робіт учнів, у вигляді веб-сторінок і веб-сайтів (локально або в Інтернеті) [1].

Найхарактернішою ознакою такого способу пізнання є те, що активними співтворцями навчально-виховного процесу стають самі учні. Кожен школяр долучається до співпраці в колективній, груповій діяльності. Учень і вчитель стають рівноправними, рівнозначними суб'єктами навчально-виховного процесу [4].

Технологію веб-квест розглядають у своїх дослідженнях Желізняк Л.Д. «Технологія "Веб-квест" на уроках інформатики» [1]; Маївка С.В. «"Web-квест" як засіб розвитку інформаційної культури та ІКТ-компетентностей на уроках інформатики» [4]; Сокол І.М. «Веб-квест як інноваційний метод формування творчої особистості» [6], «Квест-технологія» [7]; Харіна О.О. «Веб-квест як сучасна технологія навчання на уроках літератури» [8]; Харлаш Л.М. «Технологія "Веб-квест" у методичному арсеналі сучасного вчителя» [9] та ін.

Так, Сокол І.М. зазначає, що сучасна квест-технологія допомагає учню знаходити необхідну інформацію, піддавати її аналізу, систематизувати, вирішувати поставлені задачі, розвивати пізнавальну діяльність та формувати ключову компетентність учня.

Харлаш Л.М. акцентує увагу на тому, що перед сучасною освітою стоїть завдання пошуку нових видів і форм організації навчальної діяльності.

Навчання має розвивати самостійне критичне і творче мислення. З цією метою багато вчителів уже давно використовують проектну технологію, залучаючи ресурси мережі Інтернет. Але велика кількість інформації в мережі та її якість не тільки не спрощують процес роботи над проектом, але й ускладнюють його. Одним з можливих рішень проблеми є технологія веб-квест.

Харіна О.О. наголошує, що для впровадження цієї технології вкрай важливе правильне розуміння, тлумачення цього поняття [8].

Існує дві форми веб-квестів: «closesystem», у якій інформація міститься в рамках одного веб-сайту й не виходить за його межі та «opensystem», де школярі мають самостійно знайти матеріал для виконання завдання, користуючись порадами наставника та списком рекомендованих джерел. За часом виконання веб-квести можуть бути короткочасними й тривалими, що залежать від обсягу матеріалу, який учитель пропонує дітям; за предметним змістом поділяються на монопроекти й міжпредметні та за типом завдань, що виконують учні.

Педагогічна технологія відрізняється від методу не лише більш широкою системою впровадження, а й чіткішою структурою. Веб-квест не виняток. На думку Полат Є.С., доктора педагогічних наук, професора, він має таку структуру: вступ (формулювання теми, опис головних ролей учасників, сценарій квесту, план роботи або огляд усного квесту), центральне завдання (завдання, питання, на які учні мають знайти відповідь у межах самостійного дослідження, який підсумковий результат має бути досягнутий), список інформаційних ресурсів, якщо він є, опис основних етапів роботи, підсумки дослідження [5].

Сучасна система освіти пропагує особистісно орієнтоване навчання, яке засноване на трьох педагогічних поняттях: технологія, метод та прийом. Педагог має лише обрати влучний алгоритм для розвитку розумових та творчих здібностей своїх вихованців, створити навчальну ситуацію, що якнайповніше зможе розкрити потенціал учня.

Широкий спектр педагогічних технологій дає змогу вибору, а формат обраної інновації буде залежати від того, на який кінцевий результат розраховує сучасний учитель. Актуальність обраного методу знаходиться в пропорційному зв'язку з концепцією триєдиної мети уроку, матеріалом, що буде поданий для вивчення, та навчальними ситуаціями, котрі вчитель заздалегідь передбачає для оптимізації навчально-виховного процесу [5].

У наш час використання ресурсів всесвітньої павутини (WorldWideWeb) або Інтернету стає досить популярним і поширеним. Саме тому технологія веб-квест стає актуальною.

Поняття «Веб-квест» не нове, уперше було вжито Доджем Б. і Марчем Т. у 1995 році, автори розробили інноваційні завдання, додатки до самостійної роботи студентів з метою інтеграції Інтернету в систему освіти. Учені вважають, що технологія використання веб-ресурсів допомагає учням самостійно контролювати процес свого навчання, спонукає до розширених пошуків матеріалу потрібного для кінцевого результату та звітності перед

викладачем [11]. З того часу десятки тисяч учителів світу використовують технологію веб-квест як найбільш вдалу під час роботи з ресурсами мережі Інтернет.

У педагогіці існують різні думки щодо визначення поняття *освітній веб-квест*. Одні вважають, що веб-квест – це сайт в Інтернеті, з яким працюють учні, виконуючи ту чи іншу навчальну задачу; міні-проекти, засновані на пошуці інформації в Інтернеті; сценарій організації проектної діяльності учнів з будь-якої теми з використанням ресурсів мережі Інтернет; інші – проблемне завдання з елементами рольової гри [10]. Згідно вільної інтернет-енциклопедії «Вікіпедія», квест – один з основних жанрів ігор, що вимагають від гравця розв’язання розумових завдань для просування сюжетом. Сюжет може бути визначеним або ж давати безліч результатів, вибір яких залежить від дій гравця.

Ми підтримуємо визначення Кононец Н.В.: «Технологія веб-квест – це сукупність методів та прийомів організації дослідницької діяльності, для виконання якої учні здійснюють пошук інформації, використовуючи інтернет-ресурси з практичною метою» [3].

Отже, можна зробити висновок, що обов’язковою умовою веб-квесту є використання мережі Інтернет. Можливий варіант, коли інформація міститься в рамках одного ресурсу (сайт або блог), або учні мають самостійно знайти інформацію за вказівками вчителя. Також веб-квести можуть бути короткотривалими та довготривалими, монопроекти та міжпредметні, групові та індивідуальні.

Короткострокові – спрямовані на набуття знань і здійснення їх інтеграції в свою систему знань. Робота над ними може займати від одного до трьох сеансів.

Довгострокові – спрямовані на розширення і уточнення понять. По завершенні роботи над довгостроковим веб-квестом, учень повинен вміти вести глибокий аналіз отриманих знань, уміти їх трансформувати, володіти матеріалом настільки, щоб зуміти створити завдання для роботи над темою. Робота над довгостроковим веб-квестом може тривати від одного тижня до місяця (максимум двох).

Основні етапи підготовки та проведення веб-квесту:

1) на першому етапі важливо чітко сформулювати тему та визначити мету. Назва веб-квесту повинна інтригувати та бути одним із засобів мотивації до виконання, наприклад: «Ціна волі – довічна пильність» («Лісова пісня» Лесі Українки), «Сміх крізь сльози» (І. Нечуй-Левицький «Кайдашева сім’я»);

2) обрати платформу для проведення (сайт, блог, вікі-сайт, соціальна мережа, оболонка дистанційного навчання тощо). Цей етап дуже важливий, адже від нього буде залежати структура веб-квесту. Розглянемо кілька основних. Так, на платформі blogspot можна створити блог веб-квесту. Тут буде розміщено всі матеріали (опис, завдання, вхідне анкетування, критерії оцінювання, посилання на ресурси, таблицю результатів та відведено місце для результатів роботи). Щоб учні послідовно виконували етапи роботи та була мотивація до конкуренції (адже це змагання), варто перехід до кожного

наступного завдання відкривати послідовно. Є кілька варіантів. Наприклад, кожен етап квесту створити на окремому блозі та відкривати доступ у чітко визначений час. Якщо ви обрали такий варіант, то необхідно підсумкову анкету вбудувати на кожному етапі, щоб можна було визначити, хто виконав завдання перший. Для цього оптимально підійде Google форма. Наступний варіант – відкривати доступ, використавши соціальні мережі. Тут доцільно завдання побудувати так, щоб відповіддю було ключове слово. Учні надсилають його приватним повідомленням, а педагог у відповідь – посилання на наступний етап. Якщо це веб-квест не довготривалий і не доцільно створювати кожен наступний етап на окремому блозі, можна в межах одного створити приховані сторінки, давши посилання на них. Досить цікавою платформою є Google сайт. Тут є функція, за допомогою якої можна здійснити перехід до наступного завдання за ключовим словом. Ще один варіант – веб-квест з використанням QR-кодів. Для такого веб-квесту достатньо зашифрувати завдання або сторінку із завданнями у QR-коді, роздрукувати та вивішати в навчальному закладі в потрібний час. Тут учитель особисто буде бачити, хто виконав завдання першим;

- 3) підготувати завдання, критерії оцінювання, інструкції;
- 4) чітко визначити час проведення веб-квесту (урок, тиждень, два тижні);
- 5) створити анкету для вхідного та вихідного опитування;
- 6) зібрати команду учасників та надати чіткі інструкції щодо виконання;
- 7) об'єднати учнів у групи;
- 8) виконати завдання всіх етапів;
- 9) підвести підсумки, нагородити переможців.

Основною технологією формування ключових компетентностей учнів, як свідчить зарубіжний і вітчизняний досвід, є проектна технологія.

Ідея проектного навчання, що виникла на початку XX століття (Дьюї Дж., Кілпатрік У.Х.) була витіснена з поля вітчизняної педагогічної актуальності разом з її перевагами. У той же час у школах США, Великої Британії, Бельгії, Ізраїлю, Фінляндії, Німеччини, Італії, Нідерландів вона набула широкого поширення й популярності завдяки раціональному поєднанню теоретичних знань з їх практичним застосуванням для розв'язання конкретних проблем довкілля в спільній діяльності школярів.

Сьогодні в Україні відбувається відродження проектної технології. Проектна форма навчання використовується на окремих уроках, у додатковій освіті. Заняття в проектній формі вже не відкидають систематичного засвоєння знань, бо ця діяльність включається до змісту проекту.

Основна цінність проектної технології навчання полягає в тому, що вона орієнтує учнів на створення певного матеріального або інтелектуального продукту, а не на просте вивчення певної теми. На шляху до мети школярі мають актуалізувати або здобути нові необхідні знання, радитись з учителем і між собою, виконувати індивідуально чи в групах пізнавальну, дослідницьку, конструкторську та іншу роботу.

Навчальний проект – це форма організації занять, яка передбачає комплексний характер діяльності всіх її учасників, спрямована на отримання освітньої продукції за певний період – від одного уроку до декількох місяців.

Мета навчального проектування – створення педагогом під час навчального процесу таких умов, за яких результатом є індивідуальний досвід проектної діяльності учнів.

Основні завдання: навчити учнів самостійно здобувати знання, застосовувати їх для розв’язання нових пізнавальних і практичних завдань, сприяти розвитку комунікативних навичок, здатності працювати в різноманітних групах, виконуючи різні соціальні ролі (лідера, виконавця, посередника тощо), формувати уміння користуватися дослідницькими прийомами: збирати необхідну інформацію, уміти її аналізувати з різних точок зору, висувати різні гіпотези, уміти робити висновки.

До організації проекту висуваються такі вимоги:

1. Проект повинен розроблятися за ініціативою учнів. Тема проекту для всього класу може бути одна, а шляхи її реалізації в кожній групі – різні. Можливе одночасне виконання учнями різних проектів.

2. Проект є важливим для найближчого оточення учнів-однокласників, батьків, знайомих.

3. Робота над проектом є дослідницькою, вона моделює роботу в науковій лабораторії або іншій організації.

4. Проект має педагогічне значення: учні набувають знань, будують стосунки, опановують необхідні способи мислення й дій [5].

«ЦІНА ВОЛІ – ДОВІЧНА ПИЛЬНІСТЬ»
(Веб-квест з української літератури, 10 клас.
Леся Українка «Лісова пісня»)



Тип: довгостроковий (орієнтовно два тижні).

Мета:

- удосконалити навички аналізу художнього тексту на прикладі драми-феєрії «Лісова пісня» Лесі Українки;
- осмислити філософське поняття «воля»;
- навчити використовувати ресурси мережі Інтернет

для пошуку потрібної інформації;

- спонукати до самостійної роботи;
- навчити працювати з Google формами, дошками оголошень.

Веб-квест «Ціна волі – довічна пильність» (<http://lisova-pisna.blogspot.com/>) складається з чотирьох етапів, які всі учасники гри проходять одночасно. На кожному етапі з'являється частина карти з посиланням на наступний крок. На сторінці кожного етапу є вкладка «Карта веб-квесту». Її розміщено з метою уникнення втрати розуміння місця знаходження. Будь-якої миті можна повернутися на початок. Також на кожному рівні є вкладка «Корисні посилання», де розміщено ресурси мережі Інтернет із визначеної теми.

На головній сторінці розміщено хмарку тегів, виконану в сервісі <http://www.tagxedo.com/>, на якій розміщено опорні поняття, які потрібно з'ясувати перед виконанням веб-квесту.

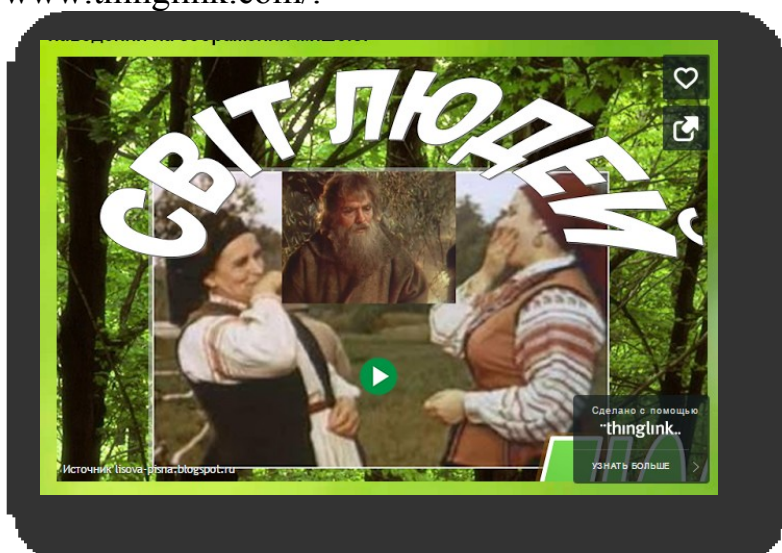
У наступному дописі можна ознайомитися з таблицею «Оцінювання веб-квесту».

Л.Д. Желізняк пропонує такі критерії оцінювання учнів:

	Відмінно	Добре	Задовільно
Розуміння завдання	Робота демонструє точне розуміння завдання.	До роботи увійшли матеріали, що мають безпосереднє відношення до теми матеріалу та матеріали, які не мають відношення до неї; використовується обмежена кількість джерел.	До роботи увійшли матеріали, які не мають безпосереднього відношення до теми; використовується одне джерело; зібрана інформація не аналізується.

Виконання завдання	Вивчаються різні джерела; висновки аргументовані; всі матеріали мають безпосереднє відношення до теми; джерела цитуються правильно.	Не вся інформація з достовірних джерел; частина інформації не має прямого відношення до теми.	Випадково відібраний матеріал; інформація неточна або не має відношення до теми; неповні відповіді; не робиться спроба оцінити або проаналізувати інформацію.
Результати роботи	Результати роботи представлено чітко, логічно; наявні власні висновки; демонструється критичний аналіз і оцінка матеріалів, визначеність позицій.	Наявна точність і структурованість інформації; оригінальність оформлення роботи; недостатньо виражено власну позицію. Робота схожа на інші учнівські роботи.	Немає чіткої структури, логічність викладу відсутня; відсутня власна позиція.
Творчий підхід	Представлені різноманітні підходи до розв'язання проблеми; робота відрізняється індивідуальністю та виражає власну позицію.	Демонструється один варіант вирішення проблеми; проводяться порівняння, але відсутні висновки.	Учень просто копією інформацію із запропонованих джерел; відсутні критичні погляди на проблему.

Після таблиці розміщено частину карти з посиланням на І етап, виконану в сервісі <https://www.thinglink.com/>.



Завдання І етапу:

- із дійових осіб драми-феєрії «Лісова пісня» обрати представників світу людей;
- заповнити Google форму «Результати першого етапу»;

- розмістити результати роботи на дошці <https://linoit.com/> «Результати першого етапу».

Завдання для допитливих.

Коротко охарактеризувати обраних героїв та розмістити матеріали в Google формі «Цитатна характеристика».

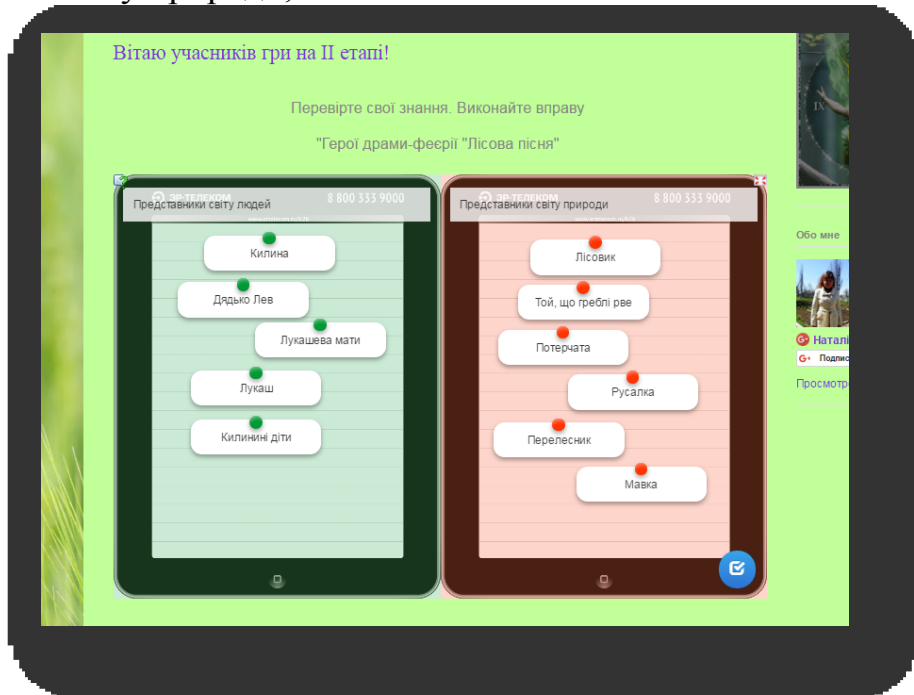
Скориставшись вкладкою «Корисні посилання», можна пригадати текст драми-феєрії або переглянути екранізацію.

Після того, як завдання І етапу виконані, з'являється частина карти з посиланням на II етап веб-квесту.



Завдання II етапу:

➤ виконати інтерактивну вправу «Герої драми-феєрії "Лісова пісня"», де пропонується згрупувати героїв, обравши представників світу людей та представників світу природи;



➤ обрати з героїв «Лісової пісні» представників світу природи;

➤ заповнити Google форму «Результати II етапу»;

➤ обрати з тексту цитати, які найкраще характеризують героїв та заповнити Google форму «Цитатна характеристика»;

Цитатна характеристика представників світу природи

*Обов'язкове поле

Прізвище, ім'я *

Мавка *

Русалка *

Лісовик *

Перелесник *

➤ підготувати повідомлення «Народні уявлення українців про міфологічних істот» (Чи однакові уявлення про міфічних істот у міфології та «Лісовій пісні?»);

➤ заповнити Google форму «Народні уявлення українців про міфологічних істот»;

Повідомлення "Народні уявлення українців про міфологічних істот"

*Обов'язкове поле

Прізвище, ім'я *

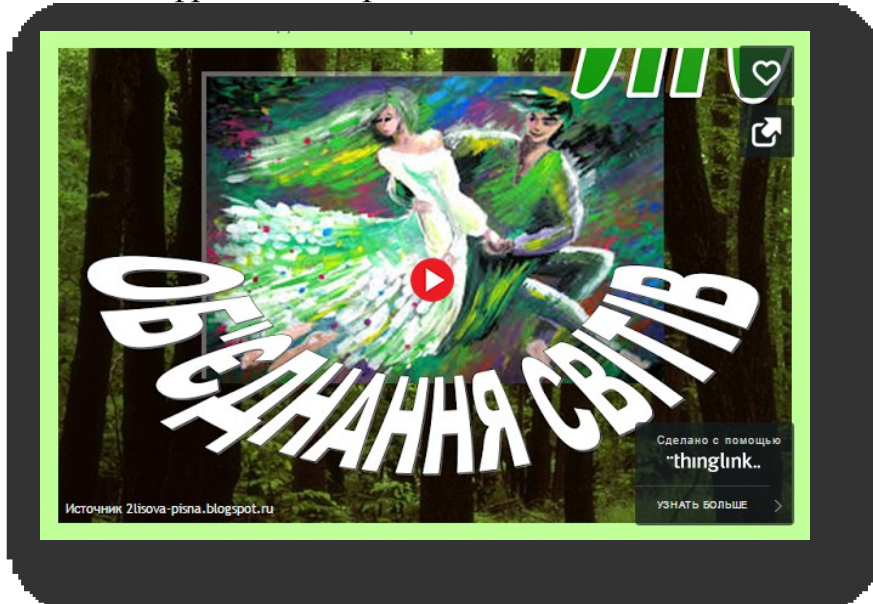
*

Надіслати

Ніколи не вказуйте паролі в Google Формах.

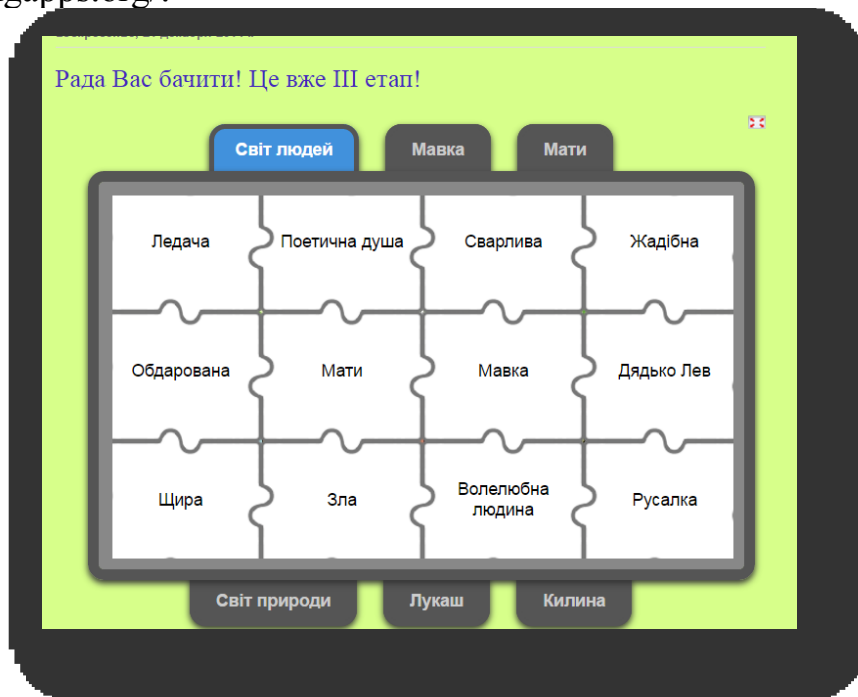
➤ створити презентацію, скориставшись шаблоном.

Для успішного виконання завдань можна використати вкладку «Корисні посилання». Презентацію розмістити на дошці <https://linoit.com/>. Далі з'являється фрагмент карти з посиланням на III етап.



Завдання III етапу:

➤ виконати інтерактивну вправу (скласти пазл), зроблену в сервісі <https://learningapps.org/>.



- визначити героїв драми-феєрії, які одночасно живуть в обох світах та коротко їх охарактеризувати, заповнивши Google форму;

Результати третього етапу

*Обов'язкове поле

Прізвище, ім'я *

Назвіть героїв, які у драмі-феєрії "Лісова пісня" жили в обох світах (у світі людей, у світі природи) *

Чи вдалося їм утримати баланс? Чи змогли вони гармонійно існувати в обох світах? Чому? *

Що потрібно зробити героям, щоб гармонійно жити в обох світах *

☐ Варіант 1

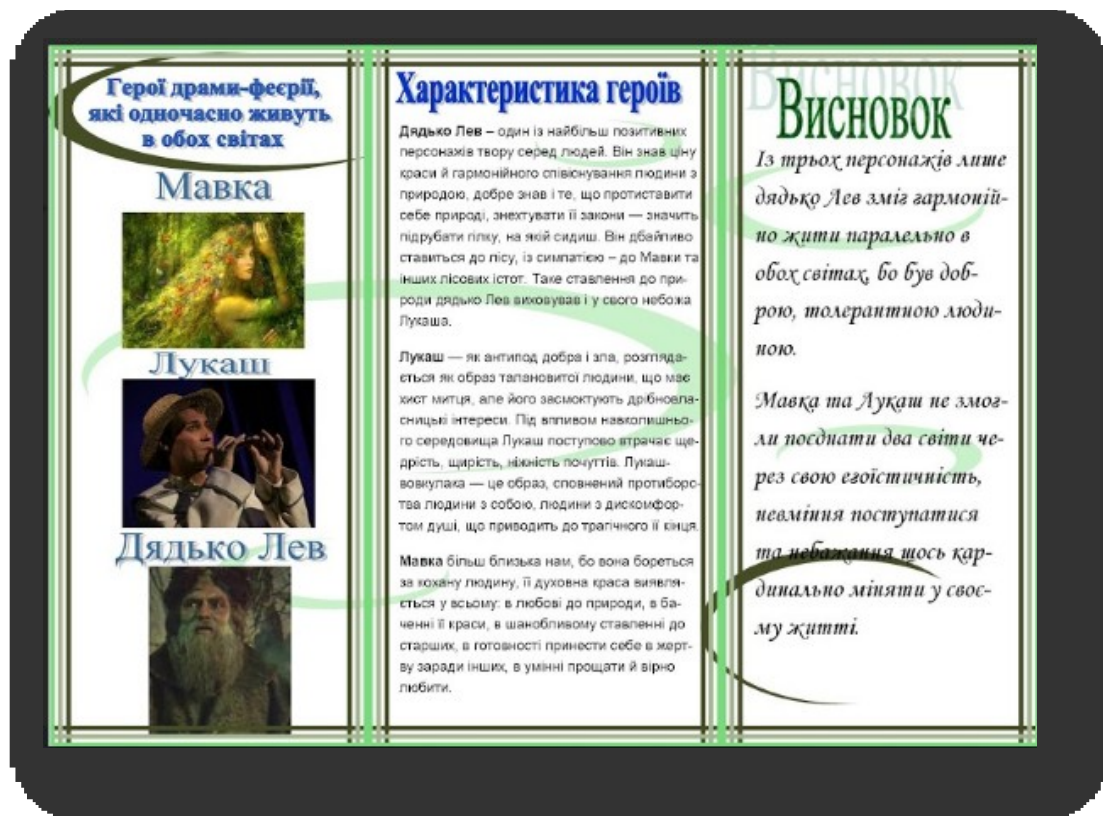
[Надіслати](#)

Ніколи не вказуйте паролі в Google Формх.

- створити буклет «Два світи у "Лісовій пісні"».

Зразок





➤ викласти буклет на дошку <https://linoit.com/> «Результати III етапу».

Для успішного виконання завдань можна скористатись вкладкою «Корисні посилання».

Потім з'являється частина карти з посиланням на IV етап.



Завдання IV етапу:

➤ дати відповідь на запитання «Що таке воля?». Заповнити Google форму;

IV етап. Висновки.

*Обов'язкове поле

Що таке воля? *

- ☐ Повна свобода і незалежність від будь-яких зобов'язань.
- ☐ Одна з функцій людської психіки, яка полягає насамперед у владі над собою, керуванні своїми діями й свідомому регулюванні своєї поведінки.
- ☐ Важко відповісти

Яку роль ВОЛЯ відіграла у житті персонажів драми-фесрії "Лісова пісня"? *

- ☐ Ніякої.
- ☐ Вона змінила лінії долі на їхніх долонях.
- ☐ Інше:

Пояснити назву квесту "Ціна волі - довічна пильність" *

Зробити висновок

Надіслати

Ніколи не вказуйте паролі в Google Форм.

➤ яку роль воля відіграла в житті персонажів драми-феєрії «Лісова пісня»? Написати есе та надіслати в Google формі;

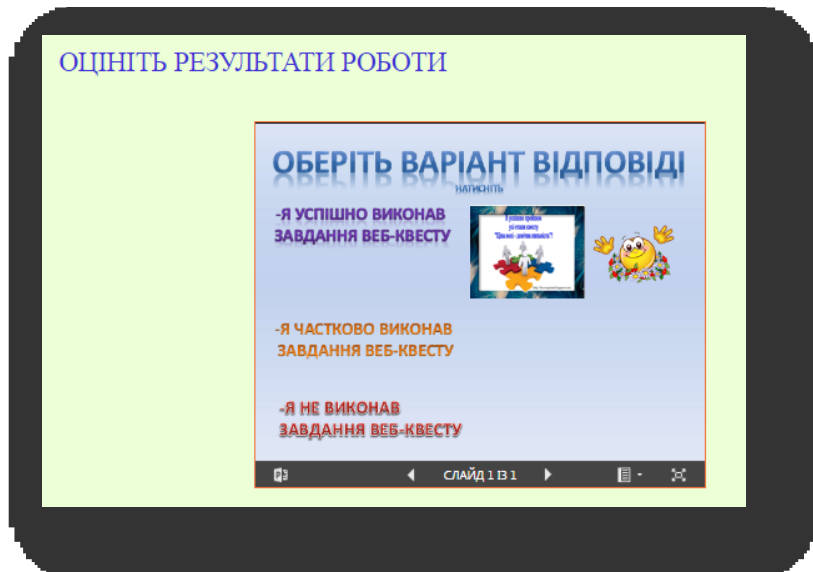
➤ скласти фанфік та надіслати в Google формі.

Підводячи підсумки, варто переглянути відео «Лісова пісня» <https://youtu.be/Wy-kFpV96i0>, створене у програмі Windows MovieMaker та скористатись вкладкою «Корисні посилання».

На IV рівні з'являється вся карта повністю, тож можна перевірити виконання кожного етапу.



Також тут убудовано презентацію з використанням тригерів, де можна поставити собі оцінку за виконання веб-квесту. Під час натискання на певний текст, з'являються сертифікат про успішне виконання та смайлики.



Технологію квест вважаємо універсальною. Адже за відсутності підключення до мережі Інтернет можна провести квест, у ході якого учні зможуть виконати завдання, скориставшись друкованими схемами.

[illegible]

ВИСНОВОК

	[]
	[]
	[]
	[]

«НЕ МОЖНА ОБМЕЖИТИ РІЧКУ БЕРЕГАМИ...»

(Міжпредметний веб-квест

з української мови і літератури та географії, 9-11 клас)



Тип: короткостроковий (орієнтовно 2 заняття).

Мета:

- поглиблювати знання з української мови, літератури та географії;
- удосконалювати вміння працювати в команді, навички дослідницької діяльності, здатність аналізувати отриману інформацію;

- виховувати почуття патріотизму до малої батьківщини.

Веб-квест «Не можна обмежити річку берегами...» складається з чотирьох завдань (<http://slovesnic.blogspot.com/p/blog-page.html>).

Завдання виконуватимуть одночасно учасники п'яти груп. Кожна група матиме назву річки (Інгул, Ятрань, Бешка, Вись, Інгулець). Групи досліджуватимуть річки за результатами жеребкування. Посилання на кожен наступний етап веб-квесту учасники отримуватимуть на електронну адресу.

На першому етапі потрібно скласти гідрографічний опис річки. На другому – зробити семантичний аналіз назви водного об'єкту. На третьому – дослідити використання назви річки у творчому доробку поетів Кіровоградщини. Четвертий етап передбачає узагальнення матеріалів, додавання візуального супроводу (фото, відео) та розміщення на сайті. Для розміщення результатів роботи варто створити папку у Microsoft OneDrive, надавши доступ учасникам для редагування.

Приклад виконаного завдання:

Ятрань — річка в Україні, в межах Уманського району Черкаської області та Голішівського і Новоархангельського районів Кіровоградської області. Права притока річки Синюхи (басейн Південного Бугу).  Опис Довжина Ятрані 104 км. Площа водозбірної басейну 2 170 км². Площа річки 1,3 тис. Гечева ліщина, трикутна, асиметрична, у верхній частині творить яр, у середній течії долина поширюється. Залізна заповідна до 800-1000 м, нарізана лучною рослинністю. С. ніколи селяться порі. Річка дуже звивиста, на околицях лісових кам'яних, його середня ширина 15-20 м. Споруджено стіжки і водосховища. Використовується для навігації і зрошення, на потреби іригації, комплексне використання. Риторики Ятрань бере початок на північній околиці села Голішівки, що на південній околиці села Умань. Тече територією Присілівської височини і суцільної частини Причорноморської низовини. Спочатку річка тече на південь і південний схід, далі десь річку повертає на заходній схід і північ, згодом під впливом кута повертає на схід, а згодом на південний схід і північ. У нижній течії повернула на схід. Навіде до Синюхи між селами Ятрань і Горішні. Притоки: Жуківка, Умань, Речуха (ліва), Мелешка, Низька, Цюрупа (права).	Семантичний аналіз Що означає назва річки? Як вона утворилася? Як досі зустрічаються її назви? Як досі зустрічаються її назви? 1. Ятрань (Сирин, Ятра) Потомок назви річки досі зустрічається в лісовому. Як виводить і фразеологізм «шидувати» і словосполучення «шидувати» і «шидувати». 2. Ятрань Довідавшись, що назва річки, що вона утворилася від слова «ятра» — лиси, бовни, білоти на сонці. Можливо, і справді річка являється лисою лисою річкою. 3. Ятрань У давньоруській мові Ятра (Ятра) — бог Сонця, весни і літа. А слово «ятра», наприклад, «Московсько-український словник», який вийшов друком у Києві 1918 року, перекладає російською мовою як «волшебный напиток». Отже, назву річки можна вважати як «божа вода», або «лиси богів Сонця». Там, де Ятрань круто втече, З-під каменів де вода, Там дівчина брала, Червоного, милого Там, де Ятрань круто втече, З-під каменів де вода, Там дівчина брала, Червоного, милого Там, де Ятрань круто втече, З-під каменів де вода, Там дівчина брала, Червоного, милого	А я бідний, безмаловий! Синий широкій — то ж мій брат, Шалла, лавка — всі родина, Синій кривий — то ж мій брат. Ой як мило жити стало, Бо ті красуні лави, І нас ніхто не дуривали, Та пам'ятай, журини! http://www.youtube.com/watch?v=OWvns30 околиці, в якій протікає: Притоки: 1. Остання для річки козового купця повторюється дані. 2. У джерелі 2 текст подано без останнього купця. Джерело: 1. Пісні мамини серія / Упорядник Р.П. Радзівський. — Київ: Видавничий центр «Просвіта», 2006. — 351 с. 2. Перший український народний ліси / Упорядник Микола Гордійчук. — Київ: Музична Україна, 1991. — 383 с. Колісся вся долина Ятрані була покрита дубовими, липовими, ясеневими і вишневими галями, які перемішувалися островними полиновими степу. Тут оселилися землеробські племена, які вирощували рис, розширюючи свої ниви, лісові гаї змінювалися полями. Від лісів і гаїв залишилися тільки поодинокі дерева обабіч шляхів. Колісся лісове багатство залишило свій слід у назві багатьох сіл Понтиряж: Дубова, Синюха, Вербова, Березина, Колодиста, Вишнівка, Пиліхове, Поліщівське тощо. Відомим цим селу є також кілька знаменитих угідь. Майже у кожному селі Понтиряж народна пам'ять зберегла назву угідь, де колись шуміли ліси, а тепер цвітіння розкинулася лави. Долина із угіддями називаються Сосняком, Дубовою, Ясеневим, Ліпняком, Лисовою Греблею, Лісовим Ставом, Зеленим Гамом чи Ліпняком, хоча давно-давно там зникли дуби і ясени, липи і липи, як і стави, на берегах яких зростають гаї і ліси. Нині ж, як і тисячоліття тому, зарослі береги Ятрані могутніми вербами, густими верболозом, густими очеретом і осокою, а вище — горби без лісів, плоскі
--	---	---

Особливістю цього веб-квесту є те, що інформація обмежена ресурсом, на якому виконуються завдання. На блозі є посилання, за яким можна знайти відповіді до всіх завдань.

«СМІХ КРІЗЬ СЛЬОЗИ...»

(Веб-квест з української літератури, 10 клас.
І. Нечуй-Левицький «Кайдашева сім'я»)



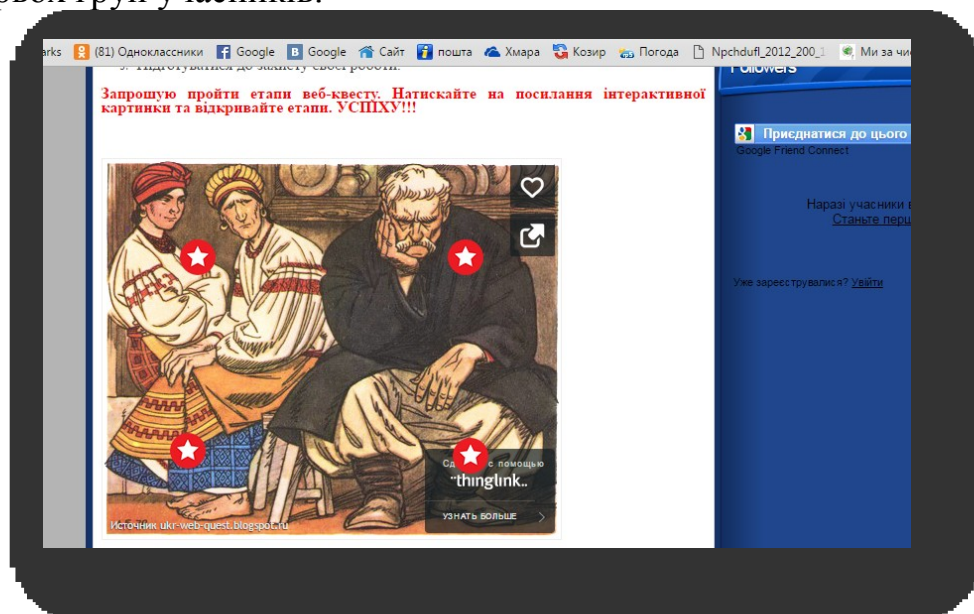
Тип: короткостроковий (орієнтовно 2 заняття).

Мета:

- формувати навички XXI століття: інформаційну компетентність, критичне мислення;
- розвивати інтерес до української літератури, інформатики;
- формувати вміння встановлювати логічні зв'язки між явищами, аналізувати різні ідеї та події, робити обґрунтовані висновки, вибудовувати ланцюжок доказів;
- розвивати комунікативні вміння, навички публічного виступу;
- використовувати інформаційний простір мережі Інтернет для розширення сфери своєї творчої діяльності;
- розвивати вміння візуалізувати інформацію за допомогою сервісів web 2.0;
- формувати вміння працювати в команді, досягати компромісу.

Основне завдання: робота в групах за отриманою темою (<http://ukr-web-quest.blogspot.com/>) та представлення результатів.

Номер та назву групи учасники отримують шляхом генерування випадкових чисел. На інтерактивній картинці наявні посилання – це завдання для чотирьох груп учасників.



«Соціологи» поетапно отримують такі завдання:

1. Здійснити історичну розвідку «Історія села в пореформену добу (II пол. XIX ст.)».
2. Провести опитування. Узагальнити матеріали.
3. Створити презентацію обсягом 4-5 слайдів, використовуючи шаблон.

Завдання групи «Літератори»:

1. Написати лист авторіві.
2. Скласти характеристику образів повісті «Кайдашева сім'я».
3. Створити блог одного з героїв повісті.

Завдання групи «ІТ-шники»:

1. Підготувати буктрейлер до повісті «Кайдашева сім'я».
2. Зібрати матеріали у «Віртуальний кінотеатр».
3. Створити рекламний буклет для «Віртуального кінотеатру».

Завдання групи «Дослідники»:

1. Дослідити біографію І. Нечуя-Левицького.
2. Створити презентацію (4-5 слайдів), використовуючи шаблон.
3. Зібрати матеріал «Цікаві факти з життя І.С. Нечуя-Левицького».

Зробити буклет.

Переможцем стане та група, яка швидше виконає всі завдання та найуспішніше їх презентує.

Вікторіна О.М.

«СЕМЕРО? ОДНОГО НЕ ЖДУТЬ?»

(Проект з української мови, 5 клас. Фразеологія)



Тип: середньої тривалості.

Мета:

- поглибити знання п'ятикласників про фразеологізми;
- познайомити з джерелами українських фразеологізмів;
- розширити лексичний запас школярів;
- удосконалити вміння і навички правильно тлумачити значення фразеологічних зворотів, доцільно використовувати їх у мовленні;
- навчити працювати з Google формами.

Під час роботи над цим проектом (http://ukr-web-quest.blogspot.com/p/blog-page_15.html) можна користуватися «Словничком фразеологізмів, які містять числівник», розміщеним у додатках.

Перед початком роботи над проектом учні мають заповнити форму вхідного опитування та ознайомитись із структурою. Потім учасники об'єднуються в такі групи: «Фольклористи», «Етнографи», «Дослідники».

Завдання для «Фольклористів»:

- вибрати з казок та міфів фразеологізми, у яких є числівники;
- укласти їх словничок;
- визначити, які числівники найчастіше зустрічаються у фразеологічних зворотах;
- проаналізувати, які прості числа не зустрічаються у фразеологізмах;
- узагальнити матеріал у вигляді презентації.

Завдання для «Етнографів»:

- дослідити фразеологізми з числівниками у мовленні місцевих жителів;
- скласти їх словничок;
- створити щоденник (блог) для обговорення матеріалу.

Завдання для «Дослідників»:

- створити вікі-статтю «Для чого люди використовують фразеологізми?» (на матеріалі, зібраному «Фольклористами» і «Етнографами»);
- виконати завдання у Google формі.

Google Form titled "Форма фразеологізми з числівником".

Вопросы ОТВЕТЫ

Форма фразеологізми з числівником

Описание

Прізвище, ім'я

☐ Варіант 1

Запишіть фразеологізм з числівником, який зображено на

Развернутый ответ

Заголовок



Виберіть рядок, у якому всі фразеологізми мають однакове

- ☐ у три горла, як три дні хліба не їв, по три за шибулю, зігнути в три дуги;
- ☐ сидіти на двох стільцях, молоти на два млини, м'як двох вогнів, ганятися за двома зайцями;
- ☐ одним миром мазані, одного поля ягоди, один одного варті, з одного тіста;
- ☐ адепти сім шкур, виганяти сім потів, сім п'ятниць на тиждень, тримати за сімома замками.

Виберіть рядок, у якому в усіх фразеологізмах пропущено число

- ☐ ...одного не ждуть, ...чоботи - пара, ...миром мазані, як ... баб пощепало;
- ☐ ...п'ятниць на тиждень, убити ... зайця, як ... дні хліба не їв, не ... пуд солі з'їсти;
- ☐ в ... голос, як ... краплі води, у ... шиї, як свої ... пальці, як ... день;
- ☐ сидіти на ... стільцях, молоти на ... млини, ... сторони медалі, ганятися за ... зайцями.

ЗНАТИ*

- ☐ на всі сто відсотків
- ☐ як свої п'ять пальців
- ☐ в один голос
- ☐ аллор три хрести

Для допитливих є додаткові завдання.

Вправа 1.

Спишіть, вставляючи у фразеологізми числівники. Числівники добирайте з довідки.

Як ... краплі води; гнати у ... шиї; як ... колесо до воза; як ... день; ... п'ятниця на тиждень; на ... зуб; не мати ... клепки в голові; на всі ... сторони; ... срібляників.

Довідка: три, п'ять, чотири, один, сім, один, дві, десятої, тридцять.

Вправа 2.

Пригадайте і запишіть фразеологізми, які містять числівники з предметами і об'єктами, зображеними на малюнках. У разі потреби користуйтеся довідкою.



Довідка: не один пуд солі з'їсти; дві сторони однієї медалі; сім мішків гречаної вовни та всі неповні; два чоботи – пара; між двох вогнів; ганятися за двома зайцями; в одне вухо влетіло, в інше вилетіло; тримати за сімома замками; сидіти на двох стільцях.

Вправа 3.

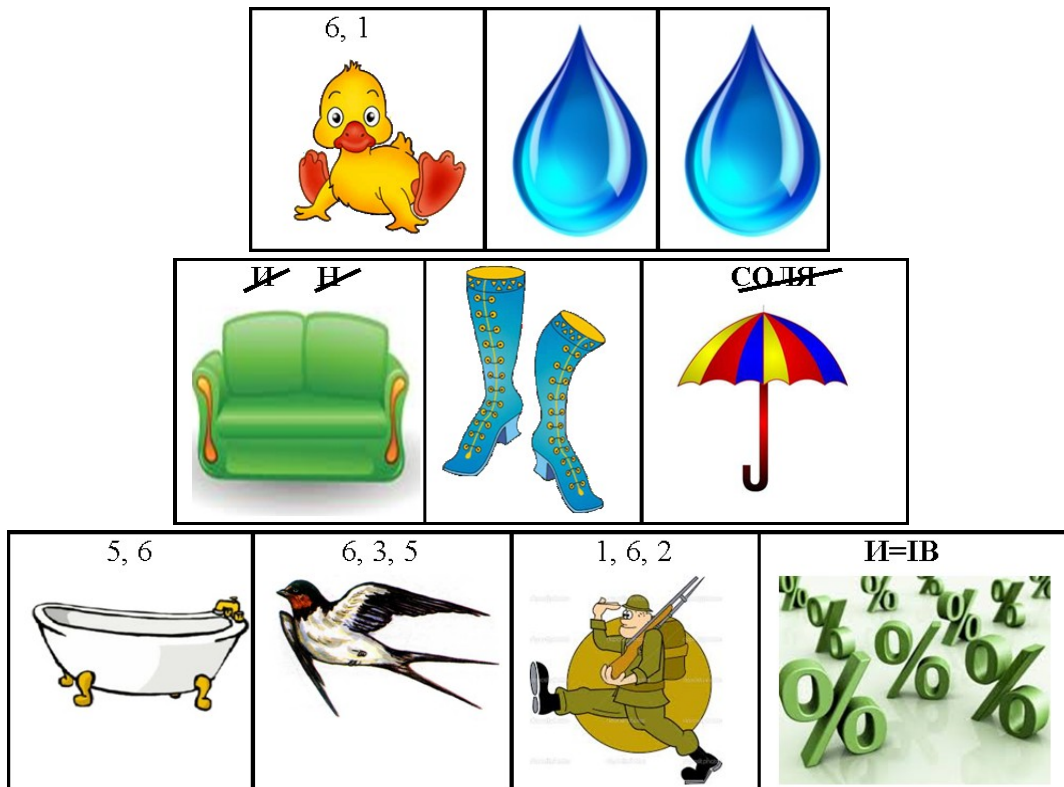
Поясніть значення фразеологізмів, користуючись довідкою.

На один копил; палиця з двома кінцями; як три дні не їв; за тридев'ять земель; кований на всі чотири копита; одинадцятим номером; туман вісімнадцятий; убити два зайці.

Довідка: пішки; те, що може мати одночасно як позитивні, так і негативні наслідки; тихо говорити; досвідчений; нерозумна і вперта людина; однакові; домогтися одночасного здійснення двох різних справ; дуже далеко.

Вправа 4.

Розшифруйте ребуси; прочитайте фразеологізми, у яких є числівники.



Вправа 5.

Вибрати з казки фразеологізми, до складу яких входять числівники.

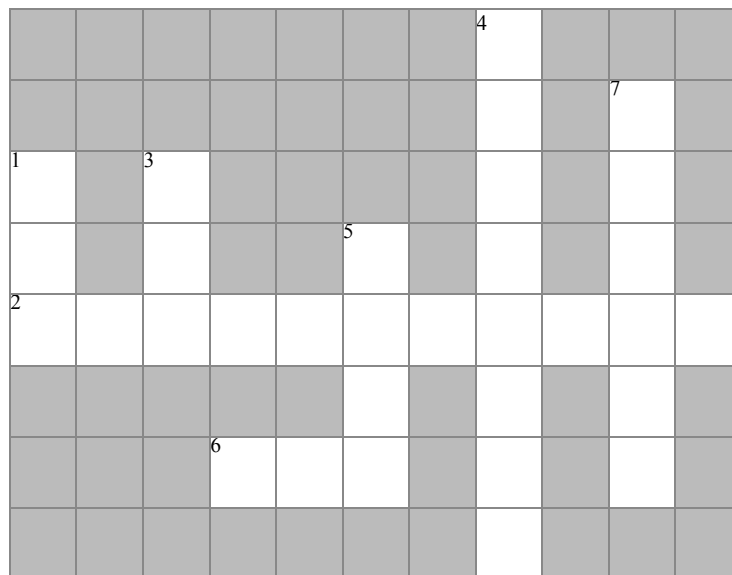
ПРИГОДИ В КРАЇНІ ЧИСТОСЛОВІЯ

За тридев'ять земель, у тридев'ятому царстві в країні Чистословії жили-були два рідних брати – Розмовний Стиль і Художній Стиль. Були схожі, як дві краплі води, або іншими словами – два чоботи пара. Вони писали та редагували оповідання, казки. Також слугували людям під час їхнього спілкування в побуті. У цьому вони були ковані на всі чотири копита. Що стосується української мови, їхні погляди збігалися. Вони були на один копил – співали в один голос і дихали одним духом. Вони були впевнені, що знають істину, адже інформацію отримували не через треті руки, а дізнавалися з перших уст – від Його Величності «Словника української мови». У сусідньому королівстві в країні Сміттєсловії, за десять кроків від них, жив їхній далекий родич – Жаргон. Він їм був як десята вода на киселі. Вони давно не спілкувалися, адже в них були різні точки зору на те, яким повинне бути мовлення. Одного дня Жаргон вирішив убити двох зайців – і з родичами поспілкуватися, і себе показати. Розмовний Стиль і Художній Стиль знали родича не перший день, тобто як свої п'ять пальців. Вони були впевнені, що їхнє мовлення в сто разів краще, ніж мовлення гостя. Але сподівалися, що їм вдасться виправити його мовлення, тому були на сьомому небі. Брати зустріли родича на вокзалі, не дивлячись на те, що приїхав він з першими півнями. Жаргон вразив їх з перших хвилин

спілкування. Він сказав, що дуже крутий, як те яйце, що варили десять хвилин. Їхав до них на одинадцятому трамваї. Потім Жаргон одним оком подивився на найбільшу цінність, яка була у братів – «Словник української мови» і вередливо відвернувся. Він був дуже примхливий, мав сім п'ятниць на тиждень. Сміявся завжди на всі тридцять два. Брати зрозуміли, що Жаргон і не збирається виправляти своє мовлення, зрадив їхнім мовним принципам і продав їх у країні Сміттєсловії за тридцять срібляників. Стилї побачили, що він не має сьомої клепки в голові, або, як кажуть, – туман вісімнадцятий. Також зрозуміли, що його краще обходити десятою дорогою, що він їм потрібний, як п'яте колесо до воза, а сам він наступного разу буде їхати до них до другого прищестя. Отже, Розмовний Стилї і Художній Стилї вирішили всипати Жаргону по шосте число і прогнати його в три шиї на всі чотири сторони, тому що не можна одночасно сидіти на двох стільцях і молоти на два млини.

Вправа 6.

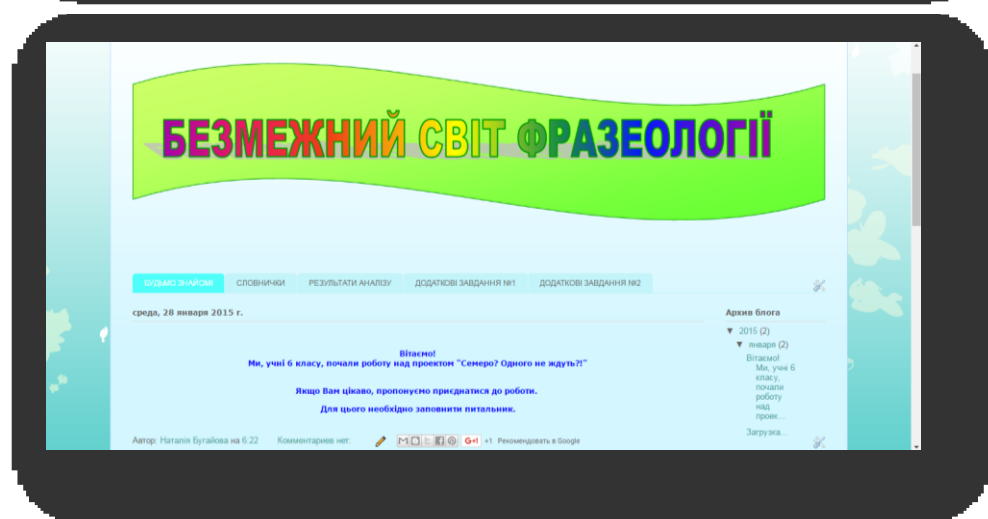
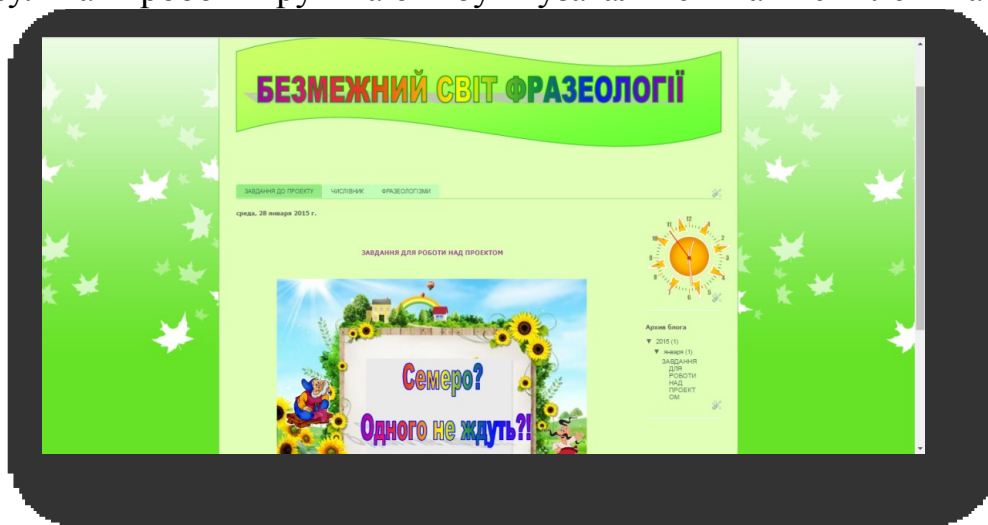
Кросворд «Фразеологізми, до складу яких входять числівники».



По горизонталі:	По вертикалі:
2. Номер, на якому їздять. 6. Стільки слів не може зв'язати докупити поганий оратор.	1. На стільки відсотків люди упевнені. 3. У стільки ший женуть небажаних людей. 4. Номер вала. 5. У стільки дудок грають, коли мають одну точку зору. 7. На стільки сторін відпускають тих, з ким неприємно спілкуватися.

Підсумок проекту – звітна конференція.

Результати роботи груп мають бути узагальнені та висвітлені на блозі.



«ГОРИЗОНТ ЧИ ОБРІЙ?»

(Проект з української мови, 5 клас.
Лексика. Групи слів за значенням)

Тип: середньої тривалості.

Мета:

- повторити матеріал із теми «Лексикологія»;
- поглибити знання учнів про групи слів за значенням;
- закріпити навички розпізнавання, визначення і використання в мовленні омонімів, синонімів, антонімів;
- розвивати логічне мислення учнів, довготривалу образну пам'ять, уміння визначати суттєве, уяву;
- активізувати пізнавальну діяльність учнів;
- збагачувати словниковий запас;
- підвищувати мовну й мовленнєву культуру п'ятикласників;
- навчити працювати з Google формами.

У ході роботи над цим проектом можна користуватися «Словничком синонімів», «Словничком антонімів», «Словничком омонімів» (див. додатки).

Учасники мають об'єднатися в три групи: «Ерудити» (знавці синонімів), «Дослідники» (знавці антонімів), «Науковці» (знавці омонімів).

Завдання для «Ерудитів»:

➤ Виконати завдання Google форми.

Форма синоніми

*Обов'язкове поле

Прізвище, ім'я *

Ваша відповідь

Виберіть рядок, у якому є зайве слово в синонімічному ряду *

*

- ☐ їсти, жувати, жерти, запихатися, ковтати;
- ☐ іти, плентатися, чвалати, пересуватися, повзти;
- ☐ завірюха, хурделиця, хуга, заметіль, завія;
- ☐ дім, будинок, повітка, оселя, хата.
- ☐ Інше: _____

Виберіть слово, яке є синонімом слова "ексклюзивний" *

- ☐ ідеальний
- ☐ винятковий
- ☐ розкішний
- ☐ пишний
- ☐ Інше: _____

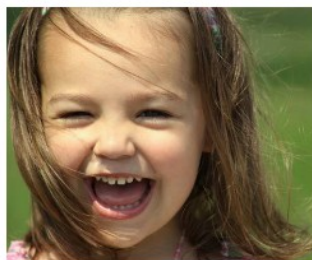
Виберіть рядок, у якому всі слова є синонімами *

- ☐ кооперування, кооперація, кооператив
- ☐ звичайний, звичний, звичаєвий
- ☐ іти, пересуватися, рухатися
- ☐ корисний, корисливий, корінний
- ☐ Інше: _____

☐ Варіант 1

Підберіть синоніми, які характеризують дівчинку *

Ваша відповідь



Встановіть відповідність між іменниками-синонімами *

метелиця термометр гіпопотам захоплення

градусник	☐	☐	☐	☐
процент	☐	☐	☐	☐
досягнення	☐	☐	☐	☐
завірюха	☐	☐	☐	☐
бегемот	☐	☐	☐	☐
горизонт	☐	☐	☐	☐

стимул	☐	☐	☐	☐
дефект	☐	☐	☐	☐

Встановіть відповідність між дієсловами-синонімами *

застосовувати мешкати підвищити піклувати

збільшити	☐	☐	☐	☐
турбуватися	☐	☐	☐	☐
говорити	☐	☐	☐	☐
розуміти	☐	☐	☐	☐
вживати	☐	☐	☐	☐
проживати	☐	☐	☐	☐
одержувати	☐	☐	☐	☐
іти	☐	☐	☐	☐

Встановіть відповідність між прикметниками-синонімами *

красивий активний притаманний короткий в

затяжний	☐	☐	☐	☐
стислий	☐	☐	☐	☐
енергійний	☐	☐	☐	☐
веселий	☐	☐	☐	☐
відомий	☐	☐	☐	☐
пильний	☐	☐	☐	☐
власивий	☐	☐	☐	☐
гарний	☐	☐	☐	☐

➤ Виконати завдання вправи 1.

Вправа 1. Доберіть синоніми до об'єктів і предметів, зображених на малюнках.

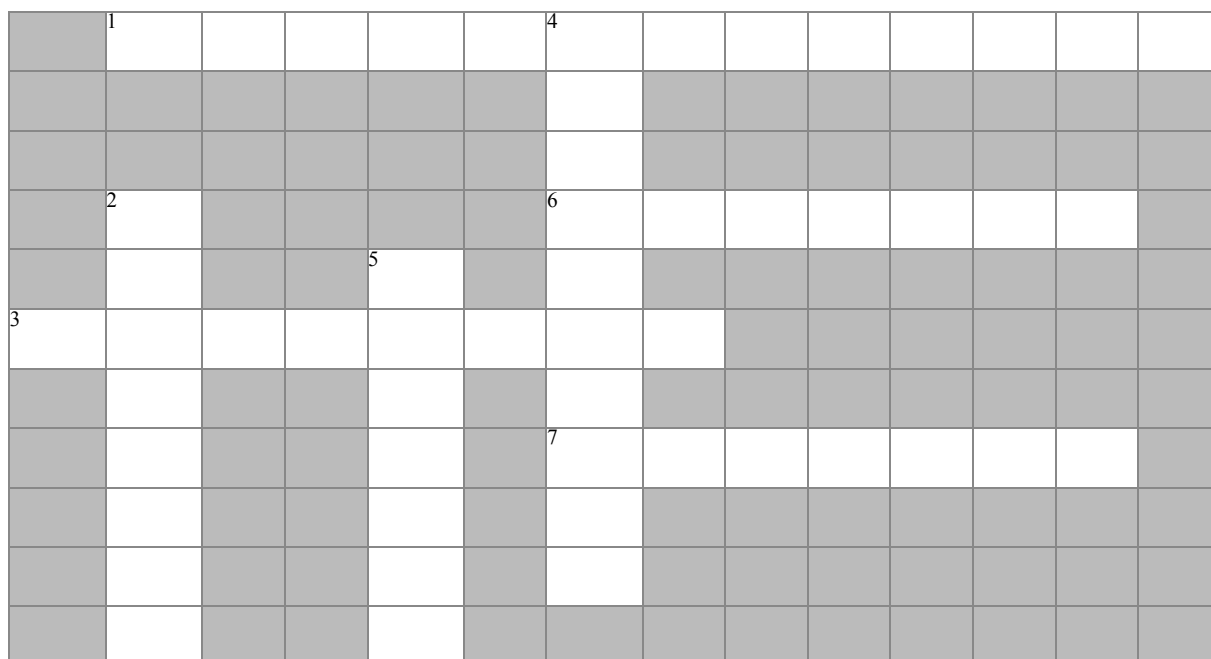
➤ Виконати завдання вправи 2.

Вправа 2. Доберіть синоніми на позначення дій.

Іти 	Їсти 	Лежати 
Кричати 	Одержувати 	Піклуватися 
Бігти 	Сміятися 	Плакати 

➤ Виконати завдання вправи 3.

Вправа 3. Кросворд «Синоніми».



По горизонталі	По вертикалі
1. Синонім до слова <i>домовлятися</i> .	2. Синонім до слова <i>аналогічний</i> .
2. Синонім до слова <i>самотній</i> .	4. Синонім до слова <i>поганий</i> .
6. Синонім до слова <i>абетка</i> .	5. Синонім до слова <i>позитивний</i> .
7. Синонім до слова <i>довірливий</i> .	

Завдання для «Дослідників»:

➤ Виконати завдання Google форми.

Форма антоніми

*Обов'язкове поле

Прізвище, ім'я

Ваша відповідь

Встановіть відповідність між іменниками-антонімами *

	низ	противник	боягузство	холод	зло
спека	☐	☐	☐	☐	☐
хорообрість	☐	☐	☐	☐	☐
добро	☐	☐	☐	☐	☐
світло	☐	☐	☐	☐	☐
прихильник	☐	☐	☐	☐	☐
сум	☐	☐	☐	☐	☐
верх	☐	☐	☐	☐	☐
день	☐	☐	☐	☐	☐

Встановіть відповідність між прикметниками-антонімами *

тьмянний нудний сумний сутулий короткий ні

веселий	☐	☐	☐	☐	☐
довгий	☐	☐	☐	☐	☐
високий	☐	☐	☐	☐	☐
товстий	☐	☐	☐	☐	☐
широкий	☐	☐	☐	☐	☐
стрункий	☐	☐	☐	☐	☐
цікавий	☐	☐	☐	☐	☐
яскравий	☐	☐	☐	☐	☐

Виберіть рядок, у якому всі пари слів становлять антонімічні ряди *

- ☐ сумний - веселий, живий - мертвий, близько - далеко, завжди - ніколи
- ☐ бідний - багатий, високий - низький, книга - зошит, спекотно - прохолодно
- ☐ мир - війна, близько - далеко, горе - біда, свій - чужий
- ☐ рідний - нерідний, плакати - сміятися, бігти - стрибати, щастя - нещастя
- ☐ Інше:

Підберіть антоніми, які характеризують дівчат *

Ваша відповідь



Вопрос без заголовка

- ☐ Вариант 1

НАДІСЛАТИ

Ніколи не вказуйте паролі в Google Формах.

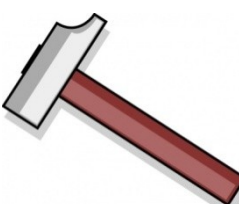
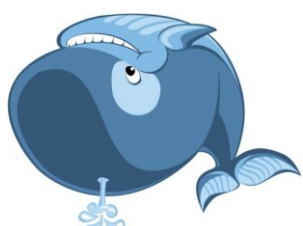
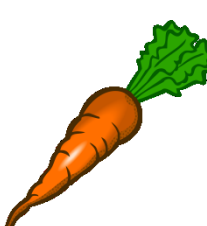
➤ Виконати завдання вправи 1.

Вправа 1. Підберіть антоніми до малюнків. За потреби користуйтеся довідкою.

Разом 	Маленький 	Зосереджений 
Працьовитий 	Сумний 	Хворий 
Порядок 	Швидкий 	Солодкий 

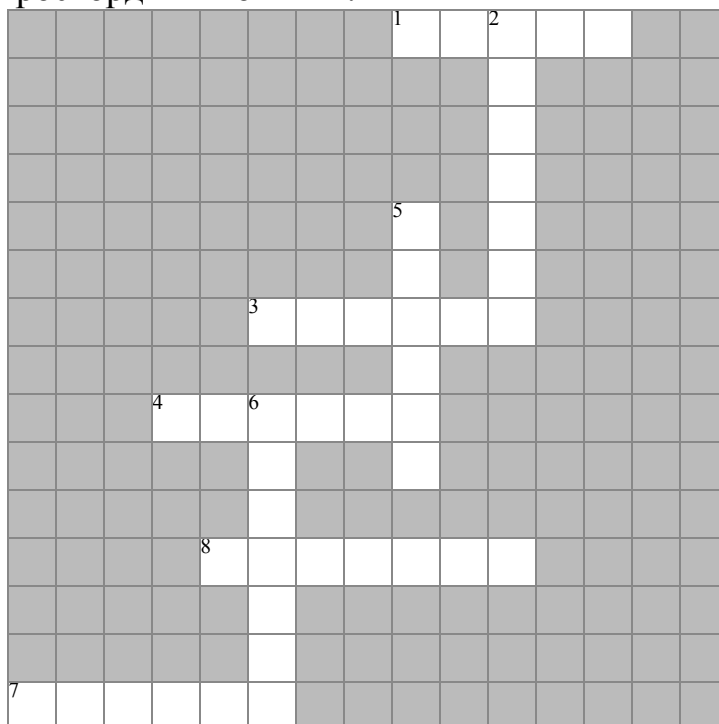
➤ Виконати завдання вправи 2.

Вправа 2. Прочитайте фразеологізм, зашифрований у ребусі. Яке він має значення? Назвіть антонім до цього слова.

ТОК 	К 		2, 1 
--	--	--	---

➤ Виконати завдання вправи 3.

Вправа 3. Кросворд «Антоніми».



По горизонталі:	По вертикалі:
1. Антонім до слова <i>старий</i> .	2. Антонім до слова <i>малий</i> .
3. Антонім до слова <i>легкий</i> .	5. Антонім до слова <i>сухий</i> .
4. Антонім до слова <i>ніколи</i> .	6. Антонім до слова <i>сумний</i> .
7. Антонім до слова <i>злий</i> .	
8. Антонім до слова <i>дорогий</i> .	

Завдання для «Науковців»:

➤ Виконати завдання Google форми.

☐ деркач, кулик, балка, яр
☐ світи, рука, брати, сестри

Подивіться на зображення. Запишіть слова, які є

Текст запитання з довгими відповідями

Назва зображення



Назва зображення

Назва зображення



Назва зображення



Назва зображення



Назва зображення



Назва зображення

Назва зображення



Назва зображення

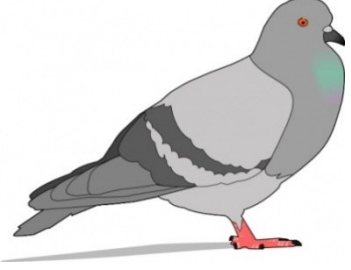


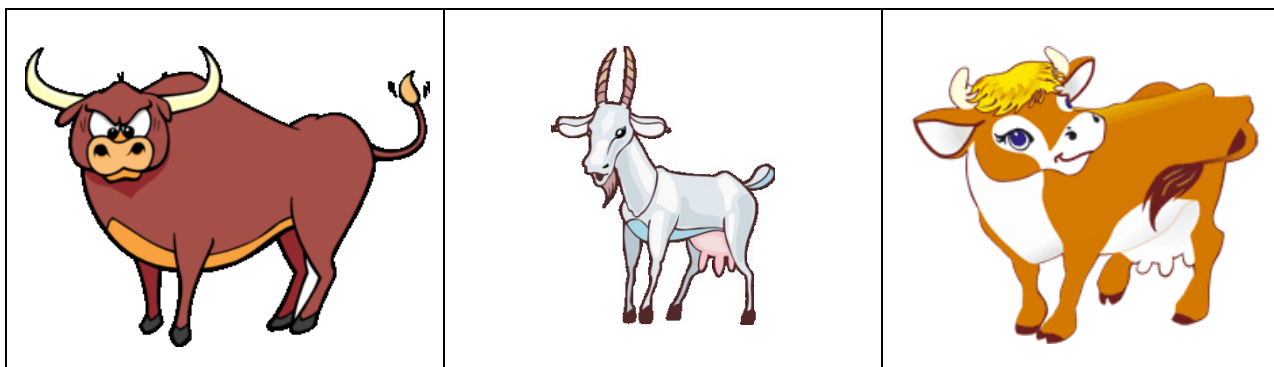
Назва зображення



➤ Виконати завдання вправи 1.

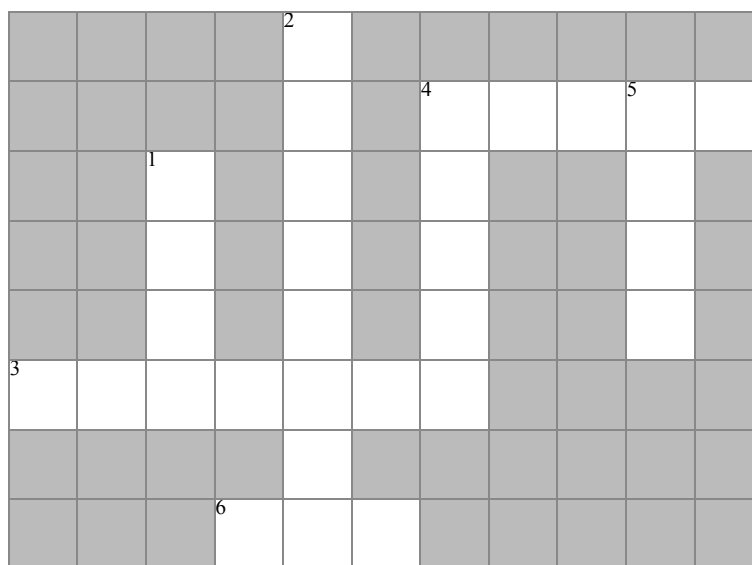
Вправа 1. Виберіть і запишіть омоніми.



➤ Виконати завдання вправи 2.

Вправа 2. Кросворд «Омоніми».



По горизонталі:	По вертикалі:
3. Слово, яке позначає мешканку однієї з країн Європи та дуже важку форму грипу.	1. Слово, яке позначає нижню й середню частину перенісся коня та шум, який може видавати людина під час сну.
4. Слово, яке позначає невеликий віршований повчальний твір алегоричного характеру та м'яку бавовняну тканину з ворсом.	2. Слово, яке позначає маленького перелітного птаха та кашу.
6. Слово, яке позначає високий земляний насип навколо поселення та деталь машини, що обертається навколо своєї осі.	4. Слово, яке позначає дерев'яну колоду, що є основою перекриття стелі та яр з пологими схилами.
	5. Слово, яке позначає замкнену криву, всі точки якої однаково віддалені від центра та прийменник.

Результатом роботи кожної групи стане інформаційний бюлетень (до 4 сторінок). На звітній конференції бюлетені всіх груп буде об'єднано в одну збірку та презентовано на загальношкільному рівні як спільну роботу над проектом.

«ВІДСОТОК ЧИ ПРОЦЕНТ?»

(Проект з української мови, 5 клас.
Лексика. Слова за походженням)

Тип: середньої тривалості.

Мета:

- поглибити знання учнів з розділу «Лексикологія»;
- дати відомості про лексику української мови з точки зору її походження;
- удосконалити вміння визначати групи слів за значенням, правильно вживати їх у мовленні;
- формувати вміння працювати з тлумачним словником та словником іншомовних слів;
- збагачувати словниковий запас учнів;
- розвивати культуру усного і писемного мовлення;
- виховувати любов та повагу до рідної мови й мов інших народів;
- навчити працювати з Google формами.

У ході роботи над цим проектом можна користуватися «Словничком слів іншомовного походження» розміщеним у додатках. Учасникам потрібно об'єднатися в три групи: «Лінгвісти» (дослідники слів іншомовного походження), «Мовознавці» (дослідники власне українських слів), «Дослідники» (завдання підвищеної складності для обдарованих учнів).

Завдання для «Лінгвістів»:

- Виконати завдання Google форми.

Слова іншомовного походження

*Обов'язкове поле

Прізвище, ім'я

Ваша відповідь

Ваша відповідь

Виберіть рядки, у яких правильні твердження *

- ☐ іншомовним словам властиві важкі для вимови збіги приголосних
- ☐ в іншомовних словах неможливий збіг голосних
- ☐ практично всі слова зі звуком "ф" - іншомовного походження
- ☐ майже всі слова, які починаються на літеру "а" - іншомовного походження
- ☐ майже всі слова, які починаються на літеру "е" - іншомовного походження
- ☐ в іншомовних словах неможливий збіг приголосних
- ☐ слова іншомовного походження починаються на приголосний
- ☐ усі слова зі звуком "в" - іншомовного походження
- ☐ Інше: _____

Установіть відповідність між словами та мовами, з яких вони запозичені *

голландська грецька індійська французька н

барабан	☐	☐	☐	☐
апельсин	☐	☐	☐	☐
баскетбол	☐	☐	☐	☐
браслет	☐	☐	☐	☐
документ	☐	☐	☐	☐
вишня	☐	☐	☐	☐
вундеркінд	☐	☐	☐	☐
йог	☐	☐	☐	☐

☐ Варіант 1

Установіть відповідність між словами та значеннями, які вони мали в тій мові, з якої запозичені *

китайське яблуко чудо повернутий обв'язувати, в оббивати убік

апостроф	☐	☐	☐	☐
апельсин	☐	☐	☐	☐
барвінок	☐	☐	☐	☐
бегемот	☐	☐	☐	☐
бінокль	☐	☐	☐	☐
брить	☐	☐	☐	☐
вінегрет	☐	☐	☐	☐
вундеркінд	☐	☐	☐	☐

НАДІСЛАТИ

➤ Виконати завдання вправи 1.

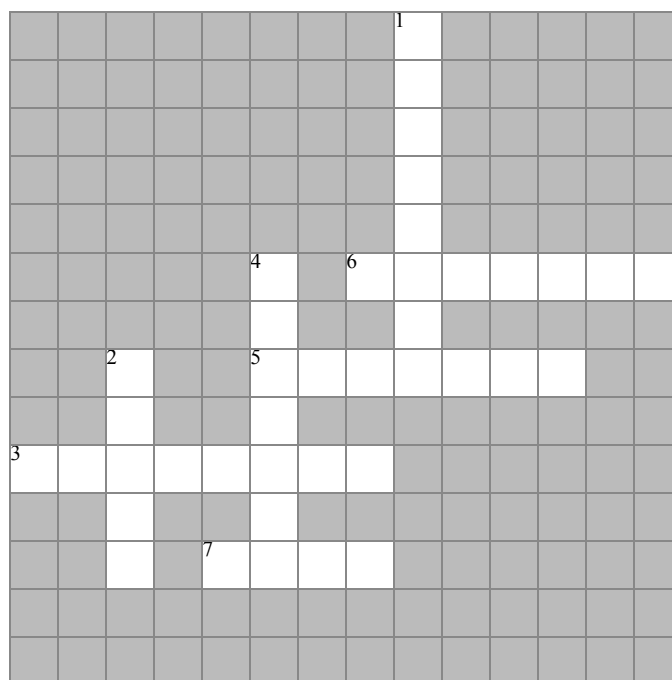
Вправа 1. З'ясуйте, з яких мов запозичені слова, зображені на малюнках.





➤ Виконати завдання вправи 2.

Вправа 2. Кросворд «Слова іншомовного походження».



По горизонталі:	По вертикалі:
3. Назва фрукта, який у перекладі з голландської мови означає «китайське яблуко».	1. Назва страви, яка в перекладі з мови комі означає «вухо з хліба».
5. Назва овоча, яка в перекладі з італійської мови означає «золоте яблуко».	2. Назва одягу, яка в перекладі з англійської мови означає «піт».
6. Назва тварини, яка в перекладі з німецької мови означає «водяний бик».	4. Назва рослини, яка походить з латинської мови і означає «голова».
7. Назва одягу, яка в перекладі з французької мови означає «пов'язка».	

- Створити презентацію «Слова іншомовного походження».

Завдання для «Мовознавців»:

- Виконати завдання Google форми.

Слова українського походження

*Обов'язкове поле

Прізвище, ім'я

☐ Варіант 1

Виберіть слова слов'янського походження

Ваша відповідь

☐ Варіант 1





Установіть відповідність між спільнокореневими словами *

квітень худоба млинець четвертий середина

день	☐	☐	☐	☐	☐
четвер	☐	☐	☐	☐	☐
середа	☐	☐	☐	☐	☐
худий	☐	☐	☐	☐	☐
кисіль	☐	☐	☐	☐	☐
узвар	☐	☐	☐	☐	☐
млин	☐	☐	☐	☐	☐
квітка	☐	☐	☐	☐	☐

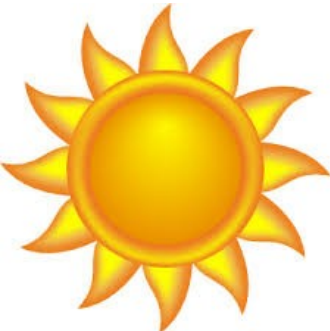
Від назви рослини утворіть назву кольору. Від усіх назв рослин можна це зробити? Як Ви вважаєте, чому?

Ваша відповідь



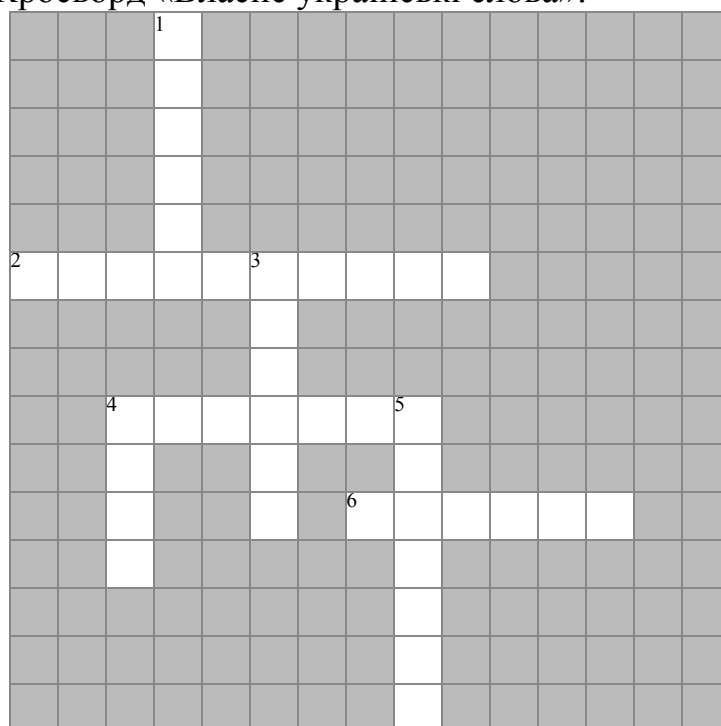
➤ Виконати завдання вправи 1.

Вправа 1. Установіть відповідність між спільнокореневими словами.

➤ Виконати завдання вправи 2.

Вправа 2. Кросворд «Власне українські слова».



По горизонталі:	По вертикалі:
2. Назва одягу, яка є спільнокореневою до назви верхньої кінцівки людини.	1. Назва птаха, яка є спільнокореневою назві водяної пари, що замерзла.
4. Назва комахи, яка є спільнокореневою до слова, що позначає зірку нашої сонячної системи.	3. Частина наземного транспортного засобу, яка є спільнокореневою до геометричної фігури.
6. Назва кондитерського виробу, спільнокоренева з назвою прабабусі сучасного котла.	4. Назва знаряддя праці, яка є спільнокореневою до назви одного з місяців.
	5. Назва грибів, яка є спільнокореневою до слова, що позначає те, що залишилося від дерева, яке спиляли.

➤ Створити буклет «Слова українського походження».

Завдання для «Дослідників»:

➤ Виконати завдання Google карта (<https://goo.gl/HfBf4T>).

Запишіть слова, запозичені з інших мов (не менше 15), вказавши їх походження. Установіть прапорці на карті, позначивши ті країни, з яких є запозичення в українській мові.

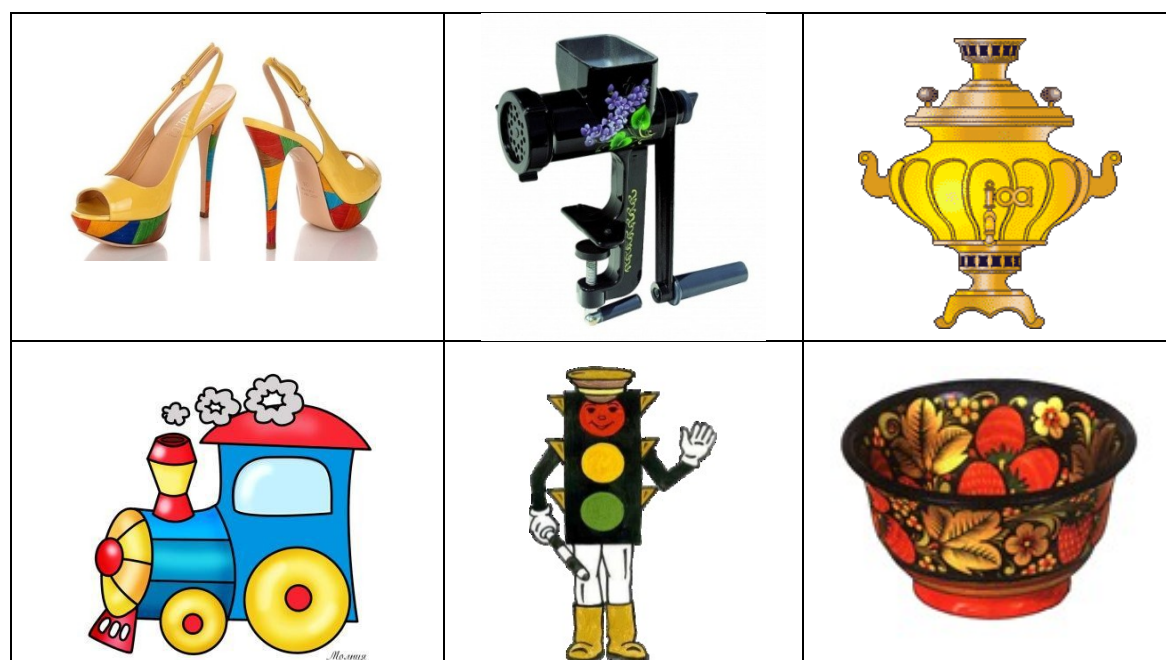
➤ Виконати завдання вправи 1.

Вправа 1. Запишіть дієслова, від яких утворені іменники.



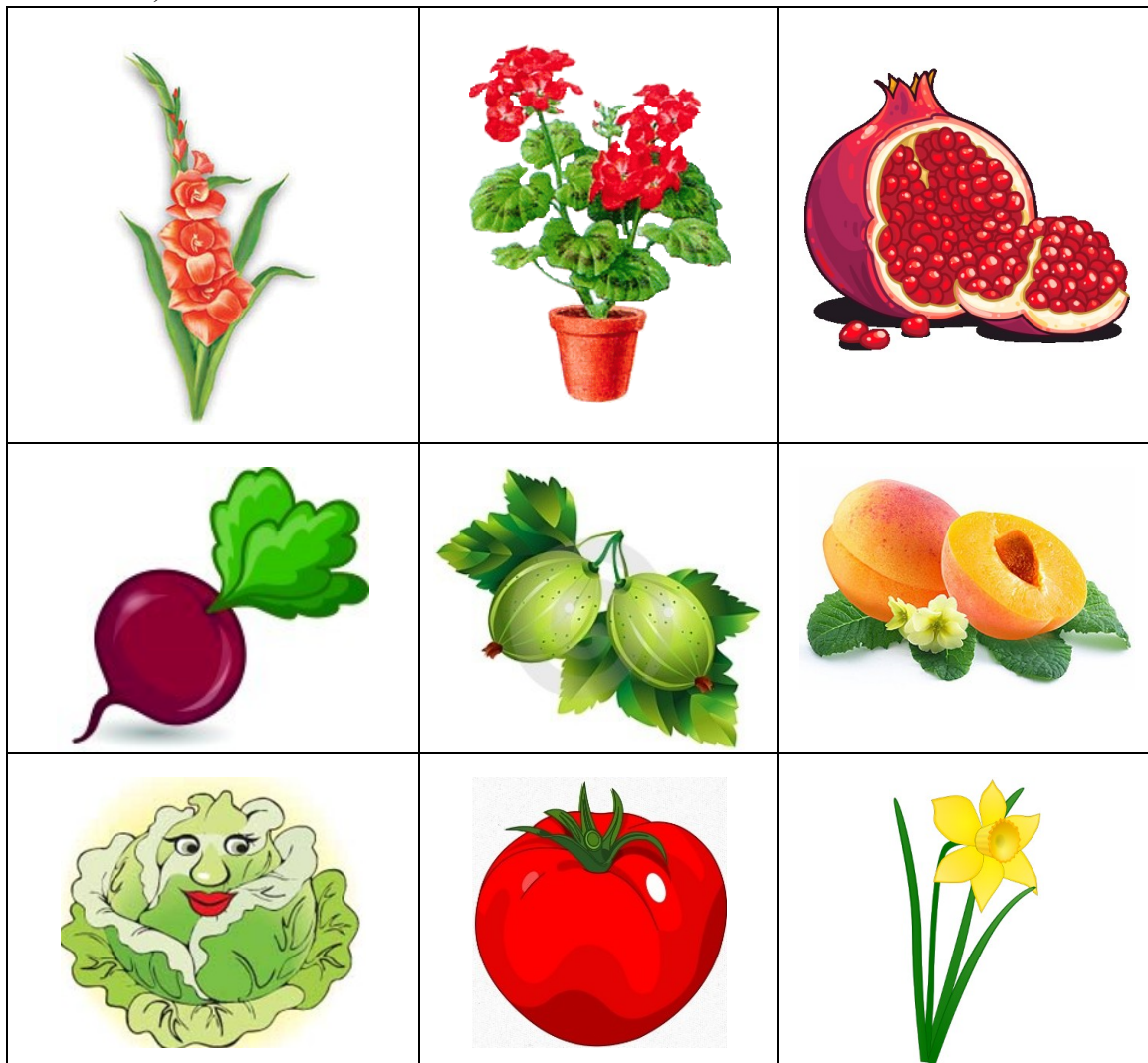
➤ Виконати завдання вправи 2.

Вправа 2. Запишіть слова. Від яких основ вони утворилися?



➤ Виконати завдання вправи 3.

Вправа 3. Запишіть назви рослин та поясніть їх походження. За потреби користуйтеся довідкою та «Словничком слів іншомовного походження» (див. додаток).



Довідка: шпага, скороспілий, зелений виноград, батько поту, журавель, зерно, золоте яблуко, голова, параліч.

➤ Створити блог, на якому розмістити матеріал своєї групи та інших.
Підсумок проекту – звітна конференція.

«ЦІНА ЗРАДИ»

(Проект з української літератури, 8 клас.
Ю. Винничук «Місце для дракона»)

Тип: довгостроковий (орієнтовно два тижні).

Мета:

- удосконалювати навички коментування сюжету, уміння знаходити в тексті та переказувати найважливіші епізоди;
- пояснювати підтекст твору, алегоричність образів дракона Грицька, Пустельника та князя;
- аналізувати роль добра і зла в повісті-казці;
- розвивати естетичні смаки учнів, уміння бачити красу й силу художнього слова;
- виховувати почуття людяності та чесності.



Стислий опис. Навчальний проект для учнів 8 класу за повістю-казкою Ю. Винничука «Місце для дракона» (<https://padlet.com/natbug/6ud29127zxkq>).

Упродовж роботи над проектом учні повинні усвідомити те, що кожен у житті має вибір і зробити його потрібно таким чином, щоб не постраждали інші люди.

Виконуючи завдання проекту, діти з'ясовують поняття «дружба», «зрада», «добро», «зло», «віра».

Учні працюють з біографією Ю. Винничука, текстом повісті-казки, аналізують образи персонажів.

Під час роботи над проектом, учні удосконалюють навички коментування сюжету, уміння переказувати найважливіші епізоди, пояснювати підтекст твору, алегоричність образів дракона Грицька, Пустельника та князя. Також вчаться працювати в групах, збирати, аналізувати та узагальнювати матеріал.

Предмет, навчальна тема. Українська література. Юрій Винничук. «Місце для дракона». Повість-казка про сучасний світ, у якому й досі живуть «драконячі закони». Парадокс: дракон Грицько – поет і християнин. Роздуми про добро і зло, вірність і зраду, доцільність самопожертви.

Діяльність учителя й учнів.

Під час вивчення теми учні досліджують біографію письменника, з'ясовують жанр твору, історичну передумову народження дракона Грицька та наслідки смерті дракона (поета, християнина) для князя та Люботина.

Підготовчий етап.

Учитель дає дітям завдання прочитати повість-казку. Перед початком проекту налаштовує дітей на виконання завдань, які висвітлено в презентації. Учні знайомляться з основними питанням, обговорюють тематичні та працюють із змістовими, висловлюють думки, заповнюють таблицю З-Х-Д, у

якій розповідають, що вони знають про дружбу та зраду.

Для батьків учитель готує буклет (сторінка 1, сторінка 2) про метод проектів і форму на згоду про участь дітей у проекті, дозвіл на створення блогу та дозвіл на публікацію їх робіт в Інтернеті.

Перший етап.

Учитель проводить тестування з метою перевірки знання тексту твору, учні визначають тему і мету повісті-казки. Діти об'єднуються в групи за інтересами. Згідно з інструкцією створюють акаунти в Google.

Учитель демонструє учням учительський блог проекту, на якому є сторінки для кожної учнівської групи. На сторінках учитель розміщує завдання для груп, інструкції, контрольні списки для блогу, вікі-статті, публікації та форми оцінювання робіт (блог, вікі-стаття, публікація, блог-щоденник Грицька). Учні мають можливість у чаті або в коментарях поставити запитання вчителю й отримати відповідь. На головній сторінці вчитель повідомляє про етапи проекту, розміщує посилання, які можуть бути корисними учням у роботі над проектом.

Діяльність груп.

1 група – «ІТ-шники». Використовуючи інструкцію та консультуючись з учителем інформатики, створюють учнівський блог, вікі-статтю. Надають консультації іншим учасникам з питань публікації матеріалів.

2 група – «Дракознавці». Знайомляться з наукою «Драконологія», досліджують яким є Грицько (типовим чи нестандартним). Створюють та ведуть блог-щоденник дракона Грицька.

3 група – «Літературознавці». Досліджують біографію письменника, викладають інформацію на блозі. З'ясовують жанр твору, описують його ознаки, з'ясовують реальне і фантастичне у творі, символіку речей і образів. Створюють публікацію «Хто живе за "драконячими законами"». Пишуть та публікують вікі-статтю.

4 група – «Історики». Досліджують, що стало передумовою конфлікту люботинців з драконом Грицьком. Узагальнений матеріал викладають на блозі.

Другий етап.

Кожна група обирає, як вона може виконати поставлене завдання, використовуючи довідковий матеріал, інструкції, що розміщені на вчительському блозі. У роботі користуються контрольним списком процесу дослідження. Учні знаходять інформацію в Інтернеті та в тексті твору. Спілкуються в чаті учительського блогу, ставлять учителю запитання, які виникають у ході роботи над проектом. Користуючись контрольними формами, з'ясовують, на якому етапі виконання роботи над проектом знаходяться.

Третій етап.

На завершальній стадії проекту учні розміщують власні напрацювання на блозі, Wiki, демонструють висновки. Учитель проводить оцінювання результатів роботи над проектом, використовуючи форми оцінювання групового завдання та командної роботи. Оскільки проект груповий, то оцінюються навички співпраці.

Підсумок.

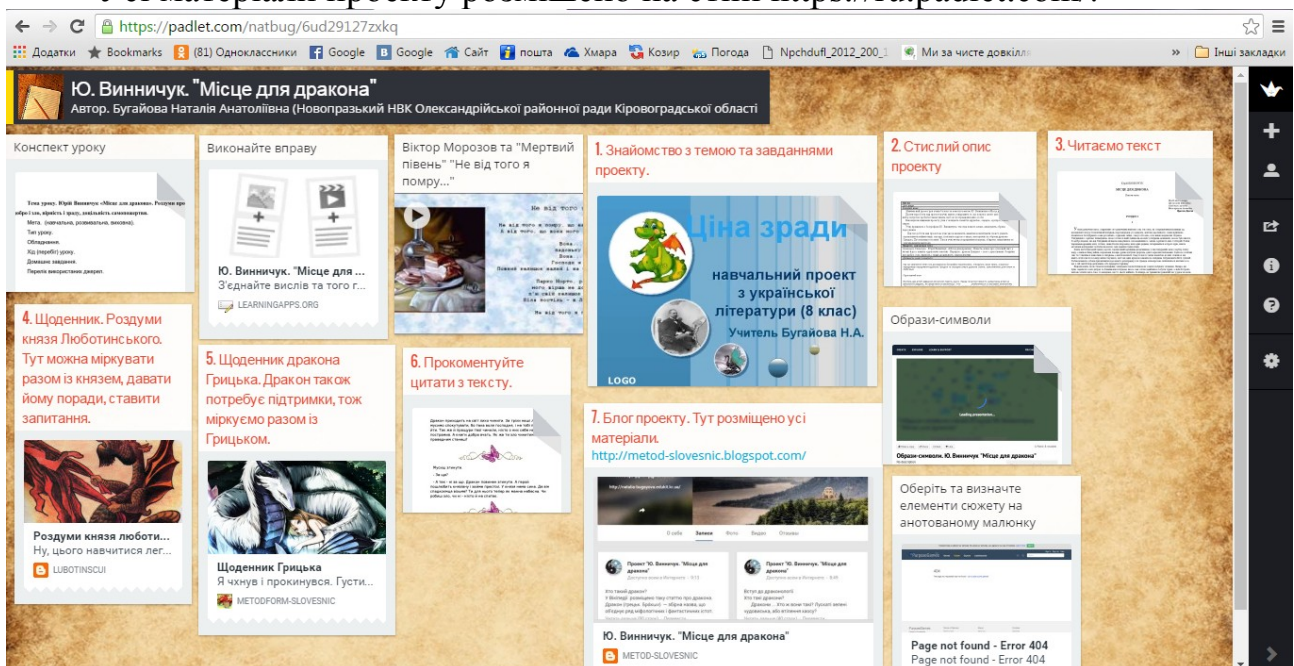
На останньому етапі роботи над проектом учні відповідають на ключове запитання «Чи можна жити по-людськи?». Роблять висновки, захищають проект.

Диференціація навчання.

Учні, які мають проблеми в навчанні, залучаються до роботи в групі та виконують посильну роботу.

Для обдарованих учнів пропонується виконати додаткові завдання: створити буктрейлер, взяти інтерв'ю в письменника (Facebook), виконати інтерактивну вправу та завдання на анотованому малюнку.

Усі матеріали проекту розміщено на стіні <https://ru.padlet.com/>.



ВИСНОВКИ

Виходячи із зазначеного вище, можна з впевненістю сказати, що веб-квест сприяє вдосконаленню навичок пошуку інформації в мережі Інтернет; розвитку нестандартного мислення; заохоченню самостійно навчатися; викликає зацікавленість пошуковою та дослідницькою роботою; сприяє підвищенню самооцінки учнів.

Технологія веб-квест, використовуючи інформаційні ресурси мережі Інтернет та інтегруючи їх у навчальний процес, допомагає ефективно розвивати цілий ряд компетенцій:

- використання інформаційних технологій для вирішення професійних завдань (у т.ч. для пошуку необхідної інформації, оформлення результатів роботи у вигляді комп'ютерних презентацій, веб-сайтів, дописів у блогах та соціальних мережах, баз даних тощо);
- самонавчання і самоорганізація;
- робота в команді (планування, розподіл функцій, взаємодопомога, взаємоконтроль), тобто навички командного рішення проблем;
- уміння знаходити кілька способів рішення проблемної ситуації, визначати найбільш раціональний варіант, обґрунтовувати свій вибір;
- навик публічних виступів.

Використання веб-квесту в навчанні підвищує мотивацію учнів до вивчення дисципліни, з одного боку, і до використання комп'ютерних технологій у навчальній діяльності, з іншого. Веб-квест – це не простий пошук інформації в мережі, адже учні, працюючи над завданням, збирають, узагальнюють інформацію, роблять висновки. Крім того учасники веб-квесту вчаться використовувати інформаційний простір мережі Інтернет для розширення сфери своєї творчої діяльності [2].

Запровадження проектної технології на уроках української мови і літератури сприяє розвитку в учнів пізнавальних навичок та креативного мислення. Водночас діти вчаться працювати в команді на спільний результат, набувають певних навичок самостійного конструювання своїх знань, удосконалюють уміння орієнтуватися в інформаційному просторі.

ДОДАТКИ

СЛОВНИЧОК АНТОНІМІВ

Активний – пасивний.
Багато – мало.
Багатий – бідний.
Боягузтво – хоробрість.
Брати – давати.
Брудний – чистий.
Важкий – легкий.
Відбиватися – нападати.
Великий – малий.
Веселий – сумний.
Верх – низ.
Високий – низький.
Віддалятися – наближатися.
Війна – мир.
Вперед – назад.
Всі – ніхто.
Вузький – широкий.
День – ніч.
Дешевий – дорогий.
Добрий – злий.
Добро – зло.
Довгий – короткий.
Дозволяти – забороняти.
Гіркий – солодкий.
Глибокий – мілкий.
Голосний – тихий.
Живий – мертвий.
Завжди – ніколи.
Засмутитися – зрадіти.
Здоровий – хворий.
Кінець – початок.
Корисний – шкідливий.
Лаяти – хвалити.
Любов – ненависть.
Мокрий – сухий.
Молодий – старий.
Над – під.
Несмачний – смачний.
Нещастя – щастя.
Новий – старий.
Нудний – цікавий.
Об'єднати – роз'єднати.

Опускати – піднімати.
Повільний – швидкий.
Поганий – хороший.
Позитивний – негативний.
Постійно – тимчасово.
Починати – закінчувати.
Праця – відпочинок.
Приїздити – від'їздити.
Радість – сум.
Рідкий – густий.
Розірваний – цілий.
Розпороти – зшити.
Прихильник – противник.
Свій – чужий.
Світлий – темний.
Світло – темрява.
Сильний – слабкий.
Скупий – щедрий.
Сміятися – плакати.
Спека – холод.
Стрункий – сутулий.
Товстий – тонкий.
Тьмянний – яскравий.

СЛОВНИЧОК СИНОНІМІВ

Абетка, азбука, алфавіт.
Активний, енергійний.
Амулет, талісман.
Бегемот, гіпопотам.
Будинок, дім, оселя, хата.
Веселий, радісний.
Видатний, відомий.
Винятковий, ексклюзивний.
Властивий, притаманний.
Відсоток, процент.
Гарний, красивий.
Горизонт, обрій.
Господар, хазяїн.
Градусник, термометр.
Дефект, недолік.
Добрий, смачний (про їжу).
Довірливий, наївний.
Домовлятися, об'єднуватися, кооперуватися.

Дорога, шлях.
Досягнення, завоювання.
Завірюха, хурделиця, хуга, заметіль, завія.
Заохочення, стимул.
Затяжний, тривалий.
Зрілий, спілий, стиглий.
Інертний, пасивний.
Іти, плентатися, чвалати, пересуватися.
Їсти, жувати, жерти, запихатися, ковтати.
Короткий, стислий.
Крамниця, магазин.
Кричати, галасувати, шуміти.
Мешкати, проживати.
Молода, наречена.
Невеселий, нерадісний, скорбний, сумний.
Негативний, поганий, невірний.
Нездоровий, хворий.
Незрілий, зелений, нестиглий.
Одержувати, отримувати.
Одинокий, самотній, сиротливий.
Однаковий, рівноцінний, подібний, аналогічний.
Переїдати, обжиратися.
Пильний, ретельний.
Піклуватися, турбуватися.
Позитивно, схвально.
Печаль, смуток, туга.
Плакати, сумувати, тужити.
Позитивний, хороший.
Розкішний, шикарний.
Сміятися, реготати.

СЛОВНИЧОК ОМОНІМІВ

Аркан¹ – довгий мотузок із зашморгом на кінці, за допомогою якого ловлять коней та інших тварин (СУМ, I, 60).

Аркан² – гуцульський чоловічий танець (СУМ, I, 60).

Баба¹ – мати батька або матері (СУМ, I, 75).

Баба² – важка підвісна довбня для забивання паль (СУМ, I, 75).

Баба³ – рід печива з пшеничного борошна (СУМ, I, 75).

Бабка¹ – мати батька або матері (СУМ, I, 76).

Бабка² – у копитних тварин – суглоб над копитом ноги (СУМ, I, 76).

Бабка³ – коваделко, на якому здебільшого клепають коси (СУМ, I, 76).

Бабка⁴ – страва з локшини, рису, сиру та ін. (СУМ, I, 76).

Бабка⁵ – хижа комаха з довгим тонким тілом і двома парами великих прозорих крил (СУМ, I, 76).

Байка¹ – 1. невеликий віршований або, рідше, прозовий повчальний твір алегоричного змісту; 2. вигадка, розповідь про те, чого насправді не було, не може бути (СУМ, I, 90).

Байка² – м'яка бавовняна, рідше вовняна тканина з ворсом; бая (СУМ, I, 90).

Бак¹ – велика закрита металева посудина для рідини (СУМ, I, 91).

Бак² – передня (носова) частина верхньої палуби судна (СУМ, I, 91).

Бал¹ – великий вечір з танцями (СУМ, I, 93).

Бал² – 1. одиниця виміру сили якого-небудь природного явища (вітру, землетрусу і т. ін.); 2. виражена цифрою оцінка знань і поведінки учня...// цифрова оцінка успіхів у спортивних змаганнях (СУМ, I, 93).

Балка¹ – яр з пологими схилами (СУМ, I, 96).

Балка² – дерев'яна колода або залізний брус, що є основою перекриття, настилу (стелі, підлоги і т. ін.) (СУМ, I, 96).

Бугай¹ – некастрований племінний бик (СУМ, I, 246).

Бугай² – нічний болотяний птах з родини чапель (СУМ, I, 246).

Вал¹ – 1. високий земляний насип навколо поселення, міста або фортеці для захисту від ворога; 2. купка сіна і т. ін., в яку згрібається покis і т. ін.; 3. висока хвиля (СУМ, I, 283).

Вал² – одна з найголовніших деталей машин і механізмів, що обертається навколо своєї осі, призначена для передачі руху зв'язаним з нею частинам (СУМ, I, 283).

Вити¹ – видавати протяжні, високі та жалібні звуки (про собак, вовків та деяких інших тварин) (СУМ, I, 509).

Вити² – скручуючи, зсукуючи, з'єднувати в одне ціле (волокна, нитки і т. ін.) (СУМ, I, 509).

Вівсянка¹ – борошно або крупа, виготовлені з вівса; // Вівсяна каша або юшка; 2. вівсяна солома (СУМ, I, 550).

Вівсянка² – маленький перелітний жовтогрудий птах ряду горобиних (СУМ, I, 550).

Гриф¹ – великий хижий птах ряду соколоподібних, що живе в деяких горах і живиться падаллю (СУМ, II, 169).

Гриф² – довга вузька частина струнних інструментів, уздовж якої натягнуті струни (СУМ, II, 169).

Гриф³ – печатка, штемпель із зображенням чийого-небудь підпису або якогось іншого рукописного тексту, а також підпису чи тексту на документі і т. ін. (СУМ, II, 169).

Іспанка¹ – мешканка Іспанії.

Іспанка² – дуже важка форма грипу, що в 1918-1919 рр. охопила багато країн світу (СУМ, IV, 49).

Карбункул¹ – гнійне запалення глибоких шарів шкіри й підшкірної клітковини; скупчення на невеличкій ділянці шкіри кількох фурункулів (СУМ, IV, 104).

Карбункул² – коштовний камінь – червоний гранат (СУМ, IV, 104).

Кілька¹ – маленька рибка родини оселедцевих (СУМ, IV, 160).

Кілька² – невизначена мала кількість (у межах від трьох до десяти) (СУМ, IV, 160).

Ключ¹ – знаряддя для замикання та відмикання замка, засува та ін. (СУМ, IV, 192).

Ключ² – ряд однорідних предметів або живих істот, які рухаються один за одним, утворюючи кут (СУМ, IV, 192-193).

Ключ³ – потік води, що утворюється внаслідок виходу підземних вод на поверхню землі (СУМ, IV, 193).

Коза¹ – невелика рогата жуйна тварина родини порожнисторогих, що дає молоко, м'ясо тощо (СУМ, IV, 209).

Коза² – народний духовий музичний інструмент, що складається з міха і вставлених у нього двох-трьох трубок (СУМ, IV, 209).

Коло¹ – замкнена крива, усі точки якої однаково віддалені від центра (СУМ, IV, 226).

Коло² – *прийм.* уживається при позначенні особи, предмета, поблизу або біля яких відбувається дія, хтось чи щось знаходиться, перебуває (СУМ, IV, 227).

Кома¹ – розділовий знак, що має форму гачка (,), уживається для відокремлення слів, словосполук і речень (СУМ, IV, 239).

Кома² – стан організму, що характеризується втратою свідомості з порушенням чутливості, розладом життєво важливих функцій – кровообігу й дихання (СУМ, IV, 239).

Коса¹ – заплетене волосся (СУМ, IV, 304).

Коса² – сільськогосподарське знаряддя для косіння трави, збіжжя тощо, що має вигляд вузького зігнутого леза, прикріпленого до держака (СУМ, IV, 304).

Коса³ – вузька наливна смуга суходолу в морі, річці тощо, сполучена одним кінцем із берегом (СУМ, IV, 304).

Молодик¹ – народна назва однієї з фаз Місяця, коли його освітлена частина має вигляд вузького серпа (СУМ, IV, 739).

Молодик² – молода неодружена людина (СУМ, IV, 739).

Пара¹ – 1. два однорідних або однакових предмети, що складають одне ціле або комплект; 2. дві істоти, які знаходяться і діють разом або зв'язані чим-небудь спільним (СУМ, VI, 59-60).

Пара² – газ, у який перетворюється вода при випаровуванні (СУМ, VI, 60).

Петрушка¹ – дворічна, зрідка однорічна городня пряна овочева рослина родини зонтичних, коренеплоди та листочки якої використовують як приправу для їжі, а також як сечогінний засіб у медицині (СУМ, VI, 345).

Петрушка² – головний комедійний персонаж російського театру ляльок (СУМ, VI, 345).

Сарделька¹ – невелика морська промислова риба родини оселедцевих (СУМ, IX, 58).

Сарделька² – товста коротка сосиска (СУМ, IX, 58).

Храп¹ – нижня й середня частини перенісся тварини (переважно коня) (СУМ, XI, 137).

Храп² – дія за значеннях **хропіти, хропти** (СУМ, XI, 137).

Храп³ – 1. пристрій для піднімання вантажів; 2. упор для зупинки або регулювання рухомих частин механізму (СУМ, XI, 137).

Череда¹ – гурт свійських тварин (переважно великої рогатої худоби), які утримуються, пасуться разом (СУМ, XI, 303).

Череда² – вид однорічних трав'янистих рослин родини складноцвітих, що використовуються в медицині (СУМ, XI, 304).

Шотландка¹ – мешканка Шотландії.

Шотландка² – тканина з візерунками у вигляді кліток; картата тканина (СУМ, XI, 511).

СЛОВНИЧОК ФРАЗЕОЛОГІЗМІВ, ДО СКЛАДУ ЯКИХ ВХОДЯТЬ ЧИСЛІВНИКИ

ВІСІМНАДЦЯТИЙ

Туман вісімнадцятий – нерозумна і вперта людина (СФУМ, 726).

ДВА

Ганятися за двома зайцями – намагатися одночасно здобути успіх у двох і більше справах; братися за кілька справ одночасно (СФУМ, 146).

Два чоботи пара – схожі між собою чим-небудь (СФУМ, 765).

За два кроки – зовсім близько, на невеликій відстані (СФУМ, 316).

Між двох вогнів – у такому скрутному становищі, коли небезпека або неприємність загрожує з обох боків (СФУМ, 120).

Молоти на два млини – дотримуватися одночасно протилежних, несумісних поглядів, думок і т. ін. на що-небудь.

Сидіти на двох стільцях – дотримуватися одночасно протилежних, несумісних поглядів, думок і т. ін. на що-небудь (СФУМ, 645).

Убити двох зайців – домогтися одночасного здійснення двох різних справ (СФУМ, 731).

Як дві краплі води – абсолютно однакові або дуже схожі (СФУМ, 311).

ДЕСЯТЬ

Бракує десятої клепки в голові – хто-небудь розумово обмежений, ненормальний (СФУМ, 432).

Десята вода на киселі – далекі родича або не родичі (СФУМ, 121).

Обходити десятою дорогою – 1. уникати зустрічі з ким-небудь; 2. не бувати, не заходити, не заїжджати кудись; 3. боятися, побоюватися когось, чогось (СФУМ, 458).

ОДИН

В один голос – одночасно, разом (СФУМ, 159).

В один миг – дуже швидко, миттю (СФУМ, 387).

В одну дудку грати – однаково з кимось діяти; бути заодно (СФУМ, 166).

З одного тіста – однаковий з ким-, чим-небудь; подібний, схожий з кимось/чимось (СФУМ, 713).

Міряти на один аршин – оцінювати, характеризувати і т. ін. кого-, що-небудь однаково, без урахування індивідуальних особливостей; вважати однаковими (СФУМ, 394).

Не один пуд солі з'їсти – довго жити з ким-небудь, зазнати чималих випробувань у спільних діях, пізнати, вивчити когось і т. ін. (СФУМ, 266).

Один одного варті – у чомусь схожі, однакові (СФУМ, 460).

Одним миром мазані – дуже схожі між собою в чомусь (перев. негативному); з однаковим ставленням до кого-, чого-небудь, з однаковими рисами; однакові (про людей) (СФУМ, 363).

Одним оком – неухважно, трохи, побіжно, між іншим (СФУМ, 467).

Одного поля ягоди – однакові за своїми поглядами, поведінкою, соціальним становищем і т. ін. (перев. негативними) (СФУМ, 785).

Співати в один голос – говорити, твердити разом те саме (СФУМ, 159).

Стригти під одну гребінку – однаково оцінювати всіх або багатьох (СФУМ, 697).

Як один день – дуже швидко, непомітно (СФУМ, 191).

ОДИНАДЦЯТЬ

Одинадцятим номером – пішки (СФУМ, 440).

ПЕРШИЙ

З першими півнями – надзвичайно рано, відразу після півночі (СФУМ, 505).

З перших уст – дізнатися безпосередньо від учасників чи очевидців (СФУМ, 373).

Не перший день – давно, протягом тривалого часу (СФУМ, 191).

П'ЯТИЙ

Як п'яте колесо до воза – зовсім не потрібний (СФУМ, 304).

Як собаці п'ята нога – зовсім не потрібний (СФУМ, 438).

П'ЯТЬ

Як п'яте колесо до воза «абсолютно непотрібний» (СФУМ, 304).

Як свої п'ять пальців «дуже добре знати» (СФУМ, 589).

СІМ

Виганяти сім потів – змушувати кого-небудь напружено, з останніх сил працювати або виснажувати непосильною роботою (СФУМ, 66).

Держати за сімома замками – замикати кого-, що-небудь, ховати від когось, надійно охороняючи (СФУМ, 720).

Здерти сім шкур – оббирати, жорстоко експлуатувати кого-небудь (СФУМ, 262).

Семеро одного не ждуть – більшість не може підлаштовуватися під меншу кількість людей.

Сім верств пішки за шмат кишки – докладати даремно багато зусиль (СФУМ, 651).

Сім п'ятниць на тиждень – хто-небудь дуже часто і легко змінює свої рішення, наміри, настрій і т. ін. (СФУМ, 651).

Сьома вода на киселі – дуже далеко рідня (СФУМ, 121).

Як сім баб пошептало – набагато кращий (СФУМ, 651).

СТО

В сто раз – набагато, значно (СФУМ, 590).

Дивитися в сто очей – дуже пильно (СФУМ, 196).

На всі сто процентів – цілком, повністю (СФУМ, 694).

СЬОМИЙ

До сьомих віників – дуже довго (СФУМ, 110).

На сьомому небі – бути дуже задоволеним, радісним, безмежно щасливим (СФУМ, 428).

ТИСЯЧА

В тисячу разів – набагато, значно (СФУМ, 590).

ТРЕТІЙ

Після третіх півнів – на світанку (СФУМ, 505).

Через треті руки – не безпосередньо, через когось (СФУМ, 619).

ТРИ

Алюр три хрести – уживається переважно як спонування до дії, руху в значенні: вперед! дуже швидко! негайно! (СФУМ, 20).

Скрутити в три дуги – пригноблювати, придушувати (СФУМ, 151).

Здирати по три шкури – 1. оббирати кого-небудь; визискувати, експлуатувати; 2. нещадно бити, карати когось (СФУМ, 262).

Зігнути в три дуги – 1. суворістю, утисками примушувати скорятися, бути покірним; пригноблювати, придушувати; 2. мучити, гнітити (СФУМ, 151).

По три за цибулю – дуже дешево, майже задарма (СФУМ, 719).

У три горла – дуже багато, досхочу (СФУМ, 161).

У три шії – дуже грубо вигнати (СФУМ, 775).

Як три дні не їв – 1. дуже повільно, мляво; 2. тихо (СФУМ, 281).

ТРИДЦЯТЬ

Тридцять срібляників – невелика винагорода за зраду (СФУМ, 719).

ЧОТИРИ

На всі чотири сторони – 1. перев. зі словами *іти*, *відпускати* і под. куди завгодно, куди-небудь; 2. уживається, коли проганяють або відпускають кого-небудь з незадоволенням, обуренням і т. ін. (СФУМ, 35).

У чотири ока – дивитися, стежити дуже пильно, уважно (СФУМ, 462).

ШІСТЬ

Ні шість ні п'ять – ніякий, дуже посередній (СФУМ, 776).

ШОСТИЙ

Всипати по шосте число – суворо покарати, провчити кого-небудь.

Шосте чуття – інтуїція (СФУМ, 773).

СЛОВНИЧОК СЛІВ ІНШОМОВНОГО ПОХОДЖЕННЯ

Абрикос – запозичення з голландської мови, походить від латинського *praecox* «скороспілий» (ЕСУМ, I, 39).

Агрус – запозичення з італійської мови; іт. *Agresto* «незрілий виноград» походить від лат. *Agresta* «зелений виноград» (ЕСУМ, I, 47).

Апельсин – запозичення з голландської мови; гол. *Appelsien* «китайське яблуко»; апельсин завезено в Європу португальцями у XVI з Китаю та Індокитаю (ЕСУМ, I, 79).

Апостроф – запозичення з грецької мови, *απόδτροφος* «повернутий убік», пов'язане з дієсловом *απόδτρέφω* «повертаю» (ЕСУМ, I, 80).

Барабан – запозичення з тат. мови; тат. *дарабан* (ЕСУМ, I, 137).

Барвінок – через польську і чеську мови запозичено з нім.; нім. *Barvinkel* походить від лат. *Vinka* «барвінок», утвореного від основи *vincire* «обв'язувати, обвивати» (ЕСУМ, I, 141).

Баскетбол – запозичення з англ. мови; англ. *basket-ball* складається зі слів *basket* «корзина» і *ball* «м'яч» (ЕСУМ, I, 148).

Бегемот – запозичення з німецької мови; нім. *Behemoth* походить від гебр. *Behemah* «водяний бик» (ЕСУМ, I, 159).

Бінокль – запозичення з французької мови; фр. *binokle* «пенсне, лорнет»; *bi* «два», *oculus* «око» (ЕСУМ, I, 200).

Браслет – запозичення з французької мови; фр. *Bracelet* «браслет» походить від *braciu* «рука» (ЕСУМ, I, 246).

Бриль – запозичення з польської мови *bryl* походить від іт. *ombrello* «парасоль, капелюх» походить від лат. *umbrella* «тс.», пов'язаного з *umbra* «тінь» (ЕСУМ, I, 257).

Буряк – запозичено через польську мову або з латинської або з італійської походить від *abuaraq* «буряк», буквально «батько поту» (ЕСУМ, I, 305-306).

Вінегрет – запозичення з французької мови; фр. *vinaigrette* «соус з оцту, олії, солі» походить від *vinaigre* «оцет», утвореного з *vin* «вино» та *aigre* «квас, кислота» (ЕСУМ, I, 400).

Вишня – запозичення з грецької мови *ιζός* «пташиний клей; омела» (ЕСУМ, I, 387-388).

Вундеркінд – запозичення з німецької мови; нім. *Wunderkind* «чудодитина» складається з основ іменників *Wunder* «чудо» і *Kind* «дитина» (ЕСУМ, I, 439).

Герань – запозичення з грецької мови; гр. «тс.», утворене від «журавель»; свою назву рослина дістала через подібність плодів до дзьоба журавля (ЕСУМ, I, 497).

Гладіолус – запозичення з латинської мови; лат. *gladiolus* є зменшеною формою від *gladius* «меч, шпага», запозиченого з кельтських мов; латинська назва рослини зумовлена формою листя (ЕСУМ, I, 519-520).

Гранат – запозичення з латинської мови; лат. *granatum* «гранат», дослівно «яблуко зернисте», є похідним від *granum* «зерно» (ЕСУМ, I, 583-584).

Документ – запозичення з латинської мови; лат. *documentum* «доказ; приклад; повчання» пов'язане з *doceo* «учу, доводжу» (ЕСУМ, II, 105).

Йог – запозичення з індійської мови; інд. *Yogi* «послідовник йоги, той, хто займається йогою», пов'язане з *yoga* «запрягання, підкорення, філософська школа йога», *yunákti* «запрягає, з'єднує», *yugám* «ярмо» (ЕСУМ, II, 326).

Капуста – походить з латинської мови; лат. *caput* «голова» (ЕСУМ, II, 372-373).

Ківш – запозичення з литовської мови; лит. *Káusas* «ополоник, ківш велика ложка; череп; черепашка слимака» (ЕСУМ, II, 443).

Куртка – запозичення з латинської мови; лат. *curtus* «короткий; обрізаний; неповний» (ЕСУМ, III, 158).

Нарцис – через німецьку мову запозичено з латинської; лат. *narcissus* походить від гр. *ναρίσσος* «нарцис», пов'язаного з *ναρίσσω* «ціпенію, залякаю», *ναριη* «параліч» з огляду на заспокійливу дію нарциса (ЕСУМ, IV, 45).

Пельмень – запозичення з російської мови; рос. *пельмéни* «пельмені» походить від комі, де *пель-нянь* буквально «вушка з хліба» (за зовнішньою подібністю) утворено зі слів *пель* «вуха» та *нянь* «хліб» (ЕСУМ, IV, 332).

Помідор – запозичення з італійської мови; іт. *Pomodoro* «помідор» виникло внаслідок злиття складових елементів словосполучення *potodoro* «помідор», буквально «золоте яблуко», що складається зі слів *poto* «яблуко» і *oro* «золото» (ЕСУМ, IV, 509).

Ракета – іт. *Rocchetta* «ракета» (літальний апарат з обертальним рухом), зменш. від *rossa* «веретено, прядка» (ЕСУМ, V, 19-20).

Светр – запозичення з англійської через західнослов'янські мови; англ. *Sweater* «светр» утворено від *sweat* «піт, потіти» (ЕСУМ, V, 189).

Фартух – запозичення з німецької мови; нім. *Vortuch* «фартух; серветка», буквально «передня тканина» (ЕСУМ, VI, 76).

Халат – запозичення з арабської мови; ар. *Hila* «почесний одяг, яким східні монахи нагороджували своїх підданих»; утворене від *halaa* «роздягатися; дарувати» (ЕСУМ, VI, 150).

Шарф – запозичення з французької мови; фр. *Écharfe* «пов'язка; перев'язь» (ЕСУМ, VI, 386-387).

Якір – запозичення з грецької мови; гр. *αγκύλος* «кривий, зігнутий» (ЕСУМ, VI, 541-542).

ВІДПОВІДІ ДО КРОСВОРДІВ

Відповіді до кросворда «Фразеологізми з числівниками»

По горизонталі:

2. одинадцятий;

6. два.

По вертикалі:

1. сто;

3. три;

4. дев'ятий;

5. одна;

7. чотири.

Відповіді до кросворда «Синоніми»

По горизонталі:

1. об'єднуватися;

3. самотній;

6. алфавіт;

7. наївний.

По вертикалі:

2. подібний;

4. негативний;

5. хороший.

Відповіді до кросворда «Антоніми»

По горизонталі:

1. новий;

3. важкий;

4. завжди;

7. добрий;

8. дешевий.

По вертикалі:

2. великий;

5. мокрий;

6. веселий.

Відповіді до кросворда «Омоніми»

По горизонталі:

3. іспанка;

4. байка;

6. вал.

По вертикалі:

1. храп;

2. вівсянка;

4. балка;

5. коло.

Відповіді до кросворда «Слова іншомовного походження»

По горизонталі:

- 3. апельсин;
- 5. помідор;
- 6. бегемот;
- 7. шарф.

По вертикалі:

- 1.пельмені;
- 2. светр;
- 4.капуста.

Відповіді до кросворда «Власне українські слова»

По горизонталі:

- 2. безрукавка;
- 4. сонечко;
- 6. печиво.

По вертикалі:

- 1. снігур;
- 3.колесо;
- 4. серп;
- 5.опеньки.

СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ

1. Желізняк Л.Д. Технологія «Веб-квест» на уроках інформатики [Електронний ресурс] / Л.Д. Желізняк. – Режим доступу: http://osvita.ua/school/lessons_summary/edu_technology/30734/.
2. Ільченко О.В. Використання web-квестів у навчально-виховному процесі [Електронний ресурс] / О.В. Ільченко. – Режим доступу: http://osvita.ua/school/lessons_summary/edu_technology/30113/.
3. Кононець Н.В. Педагогічні інновації вищої школи: ресурсно-орієнтоване навчання / Н.В. Кононець // Педагогічні науки : зб. наук. праць. – Вип. 54. – Полтава, 2012. – С. 76-80.
4. Маївка С.В. «Web-квест» як засіб розвитку інформаційної культури та ІКТ-компетентностей на уроках інформатики [Електронний ресурс] / С.В. Маївка. – Режим доступу: <http://osvita.pl.km.ua/~zosh1/content/1213/files/maivka.pdf>.
5. Проектна технологія [Електронний ресурс]. – Режим доступу: http://pidruchniki.com/18710815/pedagogika/proektna_tehnologiya.
6. Сокол І. «"Веб-квест" як інноваційний метод формування творчої особистості» [Електронний ресурс] / І. Сокол. – Режим доступу: <https://prezi.com/tf7lzsylfhd09/presentation/>.
7. Сокол І. «Квест-технологія» [Електронний ресурс] / І. Сокол. – Режим доступу: [file:///C:/Users/Admin/Downloads/Otros_2013_2_8%20\(1\).pdf](file:///C:/Users/Admin/Downloads/Otros_2013_2_8%20(1).pdf).
8. Харіна О.О. Веб-квест як сучасна технологія навчання на уроках літератури [Електронний ресурс] / О.О. Харіна. – Режим доступу: http://www.confcontact.com/2013-rol-ukrainovedeniya/6_harina_web.htm3.
9. Харлаш Л.М. Технологія «Веб-квест» у методичному арсеналі сучасного вчителя [Електронний ресурс] / Л.М. Харлаш. – Режим доступу: <http://mk.osvita-dnepr.com/vprovadzheniya-innovatsijnikh-tekhnologij/26-tekhnologiya-veb-kvest-u-metodichnomu-arsenali-suchasnogo-vchitelya>.
10. QUEST-технології на уроках інформатики [Електронний ресурс]. – Режим доступу: <http://sch-10.jimdo.com/web-quest/>.
11. Webquest.org [Електронний ресурс]. – Режим доступу: <http://www.webquest.org/index.php>.

СПИСОК УМОВНИХ СКОРОЧЕНЬ

- САУМ – Словник антонімів української мови [Електронний ресурс]. – Режим доступу: <http://svitslova.com/slovnyk-antonoviv.html>.
- СОУМ – Словник омонімів української мови [Електронний ресурс]. – Режим доступу: <http://svitslova.com/slovnyk-omonimiv.htmlr>.
- ССУМ – Словник синонімів української мови [Електронний ресурс]. – Режим доступу: http://ycilka.net/slovnyk_syn.php.
- СУМ – Словник української мови: В 11 т. / Ред. кол.: І.К. Білодід (голова) та ін. – К.: Наукова думка, 1970-1980.
- СФУМ – Словник фразеологізмів української мови [уклад.: В.М. Білоноженко та ін.]. – К. : Наук. думка, 2008. – 1104 с.

КВЕСТИ І ПРОЕКТИ З ВИКОРИСТАННЯМ ІНТЕРНЕТУ НА УРОКАХ УКРАЇНСЬКОЇ МОВИ І ЛІТЕРАТУРИ

*Навчально-методичний посібник
для вчителів української мови і літератури*

Підписано до друку 14.09.2016 р.
Формат 60х84 1/16. Папір офсетний. Гарнітура «Таймс».
Друк – принтер. Тираж 100 прим.
Зам. № 242

КЗ «КОППО імені Василя Сухомлинського», вул. Велика Перспективна, 39/63,
Кіровоград, 25006

Віддруковано в лабораторії інформаційно-методичного забезпечення
освітнього процесу КЗ «КОППО імені Василя Сухомлинського», вул. Велика
Перспективна, 39/63, Кіровоград, 25006