



ТЕРНОПІЛЬСЬКИЙ КОМУНАЛЬНИЙ  
МЕТОДИЧНИЙ ЦЕНТР НАУКОВО-ОСВІТНІХ  
ІННОВАЦІЙ ТА МОНІТОРИНГУ

9 грудня

2024

ІНТЕГРОВАНА  
КАФЕДРА  
«LINGUA»

Початок о  
15.00

**Інтерактивні  
методики  
для навчання  
граматики та лексики**



ЗАТВЕРДЖУЮ

директор ТКМЦНОІМ  
Галина ЛИТВИНЮК

# ПЛАН

I. Мовні здобутки людини 21 століття.

*Леся Гапон, консультант ТКМЦНОІМ*

II. Способи роботи з фразеологізмами,  
іншомовною лексикою й термінами.

*Леся Гапон, консультант ТКМЦНОІМ*

III. Види інтерактивних завдань, які можуть бути  
використані під час навчання

- рольові ігри для практики граматики в реальному контексті,
- створення та опрацювання інтерактивних карток для вивчення нових слів,
- групові вправи для розв'язання комунікативних завдань.

*Оксана Турчин, консультант ТКМЦНОІМ*

# Мовні ігри

Види мовних ігор та їх роль у навчанні

- Рольові ігри: сприяють вдосконаленню комунікативних навичок через імітацію реальних ситуацій. Наприклад, “Ресторанна сценка” дозволяє вихованцям відтворити ситуацію замовлення їжі, розвиваючи при цьому лексику та образність висловлювань.

- Інтерактивні ігри для вивчення слів: використання настільних ігор, таких як “Alias” чи “Scrabble”, допомагає не лише запам’ятовувати слова, але і вдосконалювати навички словотворення та вимови.

- Групові конкурси ігрового характеру: змагання, де учасники виконують завдання, такі як “Мовний марафон” чи “Вікторина”, стимулюють комунікативні здібності, розвиваючи швидкість відповіді та спритність.

- Карткові ігри на розвиток висловлювання: гра “Діалогічні карти” дозволяє вихованцям формувати логічні висловлювання та вдосконалювати навички взаємодії у парах чи групах.

# Уживання слів іншомовного походження

- ⦿ Запозиченими словами називають слова, які мова засвоїла повністю, Вони зрозумілі мовцям і не потребують пояснень щодо форми та значення, наприклад: *ікона, історія (з грецької), футбол, парк (з англійської), фарба, верстат (з німецької) тощо.*
- ⦿ Іншомовними словами називають слова, які усвідомлюються як чужорідні, зберігають ознаки свого походження і потребують пояснень щодо форми та значення, наприклад: *откутьюр (з франц. haute couture – висока мода), АТАСМС (з англ. Army Tactical Missile System — армійська тактична ракетна система), дипфейк (з англ. deepfake — технологія, що працює на основі штучного інтелекту і дозволяє створювати фейкове відео з зображенням людини).*
- ⦿ Іншомовні слова можуть стати запозиченими, якщо мова їх повністю адаптує, або варваризмами, якщо вони не стануть широко вживаними і не пристосуються до мови- позичальниці.
- ⦿ Запозичені без потреби англізми обтяжують мову, витісняючи з ужитку наявні в словнику загальноживаніпитомі лексеми або давно освоєні запозичення, наприклад : *сейл – розпродаж, паті – вечірка, паркінг – стоянка, драйвер – водій, кеш – готівка, тинейджер – підліток.*