

УДК 378.147.091.313+373.5.091.313:[801.81:821.161.2:821(100)]

DOI 10.31865/2077-1827.2(110)2026.361716

INTRACTIVE TEACHING METHODS IN UKRAINIAN AND WORLD LITERATURE: THE DIDACTIC GAME «WHO LOST IT?» IN THE STUDY OF FOLKLORE TEXT AND LITERARY WORKS IN HIGHER AND GENERAL SECONDARY EDUCATIONAL INSTITUTIONS

ІНТЕРАКТИВНІ МЕТОДИ НАВЧАННЯ УКРАЇНСЬКОЇ ТА ЗАРУБІЖНОЇ ЛІТЕРАТУРИ: ДИДАКТИЧНА ГРА «ХТО ЗАГУБИВ?» У РОБОТІ З ФОЛЬКЛОРНИМИ ТЕКСТАМИ ТА ХУДОЖНИМИ ТВОРАМИ У ЗАКЛАДАХ ЗВО ТА ЗЗСО

Надія Тендітна

кандидат філологічних наук, доцент,
E-mail: tenditna2017@ukr.net
ORCID 0000-0002-2001-5379
ДВНЗ «Донбаський державний педагогічний університет», Україна

Nadiya Tenditna

Ph.D of Philological, Associate Professor
E-mail: tenditna2017@ukr.net
ORCID 0000-0002-2001-5379
SHEI “Donbas State Pedagogical University”, Ukraine

Наталія Лисенко

кандидат філологічних наук, доцент,
E-mail: 1609natali@ukr.net
ORCID 0000-0003-2371-448X
ДВНЗ «Донбаський державний педагогічний університет», Україна

Natalia Lysenko

Ph.D of Philological, Associate Professor
E-mail: 1609natali@ukr.net
ORCID 0000-0003-2371-448X
SHEI “Donbas State Pedagogical University”, Ukraine

ABSTRACT

The article deals with the methodological potential of using interactive teaching methods in Ukrainian and World Literature, in particular the didactic game «Who Lost It?» in the process of working with folklore texts and literary works in general secondary and higher education institutions. The relevance of the study is determined by the need to modernize traditional approaches to teaching literature, the search for effective ways to activate the cognitive activity of pupils and students, as well as the development of their reading, cultural, and communicative competences. In contemporary educational contexts, interactive teaching methods are regarded as an important means of increasing motivation to study literature, developing critical thinking, and fostering skills of literary text analysis.

The article justifies the didactic potential of the game «Who Lost It?» as an effective tool for working with folklore and literary texts. The essence of the game lies in identifying a character through symbolic objects, details, or features associated with them. Such an approach promotes the development of associative thinking, the ability to establish intertextual connections, and the analysis of literary images. It also deepens the understanding of a literary work through attention to significant details

and symbols, thereby demonstrating the depth of the reader's interpretation. The study also identifies the possibilities of applying the game at different stages of a lesson, including the activation of prior knowledge, consolidation of the studied material, revision of previously studied works, and the generalization of literary material.

Particular attention is paid to the use of the game in the study of folklore texts, as folk tales, legends, myths, and other folklore genres contain a large number of symbolic images and objects, which creates favorable conditions for organizing such interactive tasks. It is noted that the use of the game «Who Lost It?» promotes the development of students' creative activity, the formation of teamwork skills, increased interest in literary material, and a deeper interpretation of literary texts.

At the same time, the article outlines certain limitations of using this didactic game, including the risk of a superficial understanding of the literary work if excessive attention is focused on the play element, the need for careful preparation of instructional materials by the teacher or lecturer, as well as the possibility of unequal participation of pupils or students in completing the tasks. Moreover, the effectiveness of the game largely depends on the appropriate selection of literary texts and symbolic objects, which requires a high level of methodological competence on the part of the educator.

Key words: *interactive teaching methods, didactic game, reading competence, literary image, symbolic detail.*

Актуальність теми. У сучасному освітньому просторі важливим завданням викладання української та зарубіжної літератури є не лише ознайомлення учнів і студентів із художніми текстами, а й формування в них уміння осмислювати літературні явища, аналізувати художні образи та інтерпретувати символічні деталі твору. З огляду на це особливого значення набуває пошук таких методичних підходів, які сприяють активному залученню здобувачів освіти до роботи з текстом, стимулюють їхню інтелектуальну та творчу діяльність, а також допомагають подолати формальне сприйняття літературного матеріалу. Саме тому у методиці викладання літератури дедалі більшого поширення набувають інтерактивні технології навчання.

Одним із ефективних напрямів оновлення методики є використання дидактичних ігор, що дозволяють поєднувати елементи навчання, дослідження та творчої взаємодії учасників освітнього процесу. Ігрові форми роботи сприяють створенню сприятливого навчального середовища, у якому учні та студенти мають можливість проявляти ініціативу, висловлювати власні думки та активно брати участь у колективному обговоренні художніх творів. Особливо важливо це під час опрацювання фольклорних текстів і класичних літературних творів, де значну роль відіграють образні деталі, символічні предмети та характерні риси персонажів.

Аналіз останніх досліджень і публікацій. Проблема використання дидактичних ігор у викладанні української та зарубіжної літератури залишається предметом активного наукового обговорення. У своїх дослідженнях науковці зазначають, що ігрові методи сприяють емоційному залученню учнів до навчального процесу, формують інтерес до читання та допомагають глибше осмислювати зміст художніх творів. Під час роботи з фольклорними текстами та художніми творами дидактичні ігри дозволяють поєднати пізнавальну, комунікативну та творчу діяльність. Саме про історію ігрових технологій

навчання та методику використання ігор на уроках літератури йдеться у праці Р. Мельникової та К. Ангеловської (Мельникова, Ангеловська, 2024).

А. Рубан у своїй статті систематизує види дидактичних ігор за особливостями вивчення літературного матеріалу, дає рекомендації щодо їх застосування (Рубан, 2022). Д. Андрущенко обґрунтовує проблеми використання дидактичних ігор на уроках української літератури в 5 – 7 класах як засобу активізації навчальної діяльності учнів (Андрущенко, 2020). А. К. Резнікова наголошує на тому, що важливим є й поєднання цікавих ігрових дій із прихованою в них від учнів дидактичною метою (Резнікова, 2024).

Формулювання цілей (мета) статті, постановка завдання. Практично окреслити можливості використання дидактичної гри «Хто загубив?» у процесі вивчення фольклорних текстів та художніх творів українських та зарубіжної літератури з метою активізації пізнавальної діяльності, підвищення рівня читацької компетентності, розвитку критичного та творчого мислення учнів і студентів, а також формування їхніх комунікативних навичок у контексті компетентнісного підходу до навчання літератури.

Виклад основного матеріалу дослідження з повним обґрунтуванням отриманих наукових результатів. Однією з ігрових форм організації навчальної діяльності, що сприяє активізації пізнавальної діяльності учнів і формуванню читацької компетентності є дидактична гра «Хто загубив?», яка ґрунтується на принципі відгадування персонажа чи твору за певними атрибутами, пов'язаними з художнім твором. Правила гри полягають у тому, що вчитель заздалегідь готує набір предметів, символів або зображень, пов'язаних із героями літературних чи фольклорних творів. Це можуть бути ілюстрації предметів, картки з назвами речей, реальні предмети, символічні зображення, малюнки чи фотографії. Кожен предмет має бути асоціативно пов'язаний із конкретним персонажем або твором.

Гру можна організувати у різних формах:

1. Індивідуальна форма. Здобувачі по черзі визначають, кому належить предмет.

2. Командна форма. Кілька команд отримують матеріали для гри і мають правильно розподілити їх між персонажами чи згрупувати за творами.

3. Дослідницька форма. Здобувачі не лише називають героя, а й знаходять у тексті підтвердження зв'язку предмета з персонажем. Знаходять у тексті цитати, які б підтверджували наявність цього предмету у даного героя.

Використання гри доцільне на різних етапах уроку. Її можна використати на початку уроку для повторення раніше вивчених творів або персонажів. Після вивчення нового матеріалу вона допоможе узагальнити знання про героїв і події твору. Гра може виступати підсумковим завданням, що дозволяє перевірити рівень засвоєння матеріалу. Та найбільш ефективним є її використання під час узагальнення теми або розділу.

Гра стимулює інтерес до художнього тексту, оскільки для правильної відповіді потрібно пригадувати події, образи та деталі твору. Учні та студенти також навчаються встановлювати зв'язки між предметами та художніми образами, що сприяє глибшому розумінню літературного матеріалу. Ігровий формат робить заняття й емоційно насиченим і цікавим, що позитивно впливає на ставлення учнів до читання. Під час гри відбувається і розвиток

комунікативних умінь, адже здобувачі освіти аргументують свій вибір і свою думку, обговорюють відповіді та співпрацюють у групі.

Проте гра має і свої недоліки, на які слід звернути увагу. Гру не варто використовувати без подальшого аналізу, адже в пам'яті залишаються лише окремі факти або предмети, без глибокого змісту твору. Щоб швидко повторити перебіг ключових подій, пов'язаних із певним героєм чи сам твір, радимо використовувати інфографіку, яка дозволяє структуровано відобразити необхідну інформацію. Так, при вивченні казки братів Грімм «Пані Метелиця», серед загублених речей падчерки може бути веретено, білий фартушок, дерев'яна лопатка для хліба, хустина, жменька золотих монет. Після відгадування героїні слід звернути увагу і на те, як ці речі характеризують власницю. Важливо, щоб вони нагадували про її старанність, доброту та готовність допомагати (Рис. 1.).



Рис. 1.

Для характеристики ледачої дочки бажано обрати такі предмети, які б контрастували з речами працюючої падчерки та підкреслювали її лінощі, небажання працювати та прагнення легкої винагороди (дзеркальце як символ самозакоханості та небажання працювати; гребінець, який натякає на постійне чепуріння замість виконання справ; подушка як символ лінощів; декілька яблук у кошику натякають на недовиконану роботу; таку ж функцію виконує і підгорілий шматок хліба; шматочок «смоляної» тканини як символ покарання) (Рис. 2.).



Рис. 2.

Як варіант гри для п'ятикласників може бути завдання відгадати казки Андерсена та згрупувати відповідно до них подані картинки (Рис. 3.). Так, до казки «Дюймовочка», відбираємо тюльпан, шкаралупку волоського горіха, ластівку та жабу. Троянда, дзеркало, санчата та окуляри характеризують казку «Снігова королева».



Рис. 3.

Тварини, які знаходяться серед переліку загублених речей, «підказують» гравцям героя твору Д. Дефо «Робінзон Крузо» (Рис. 4.).

Хто загубив?

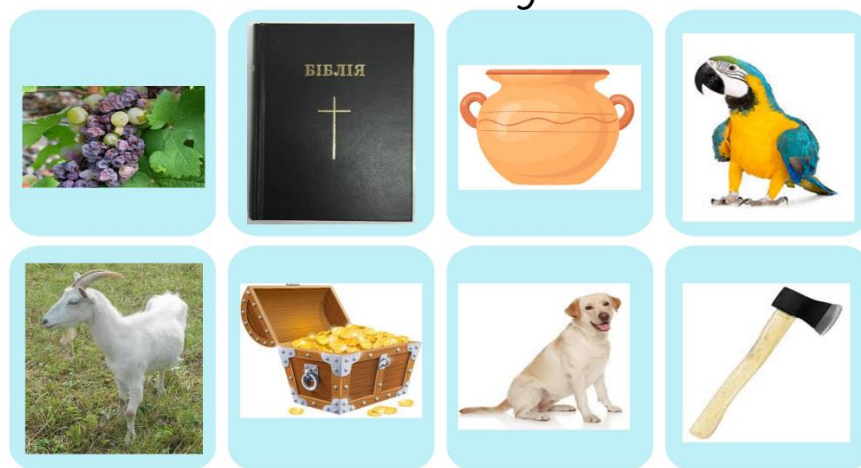


Рис. 4.

Для здобувачів вищої освіти завдання варто ускладнити. Вони мають не тільки відгадати назву казки, але й довести свою позицію цитатами. Так, наприклад, пропонуємо набір карток до української народної казки «Ох» (Рис. 5.). Набір цитат може бути таким: «Над стежною стоїть обгорілий пеньок»; «А в хатці усе зелене: і стіни зелені, і лавки зелені»; «Назбігалось до біса півнів»; «Увів його в кошару – аж там самі барани»; «Висипав Ох мірку пшениці, накликав голубів»; «Син перекинувся конем»; «Окунь перекинувся гранатовим перснем у золотій оправі».

На сьогодні, на жаль, багато студентів користується послугами ШІ. Ми

також спробували довірити йому виконання цього завдання. Демонструємо отриманий результат: «Пеньок (пень) → натяк на «сидить коза на пеньку»; «Кінь → персонаж казки, який намагався вигнати козу»; «Голуб → ще один герой, що допомагав»; «Вогонь → епізод, коли коза погрожує»; Баран → також намагався вигнати козу»; «Лава → фраза з казки: «зіскочу з лави»; «Півень → саме півник зрештою виганяє козу»; «Перстень (кільце) → натяк на слово «дереза» через риму/звукову підказку (або як додатковий ребусний елемент)». Отже, всі підказки ведуть до відомої української народної казки «Коза-дереза». Як бачимо, ШІ подав невірний результат.

Тому саме ігри такого типу дають можливість швидко перевірити не тільки знання тексту, але й наскільки уважно його прочитано, а також наочно показати здобувачам освіти, що не варто повністю покладатися на думку штучного інтелекту.

Відгадай українську народну казку



Рис. 5.

Висновки та перспективи подальших розвідок у даному напрямку. Отже, дидактична гра «Хто загубив?» є ефективним методичним прийомом, який сприяє активізації навчальної діяльності при вивченні фольклору, творів української та зарубіжної літератури. Вона дозволяє поєднати елементи гри з аналізом художнього тексту, формує вміння працювати з художніми деталями та розвиває асоціативне мислення. Водночас ефективність цієї гри залежить від методично виваженого використання, поєднання її з традиційними формами аналізу літературного твору та чіткого визначення дидактичної мети уроку. Тому у подальшому плануємо створити серію карток для гри «Хто зайвий» із методичними рекомендаціями для теми «Народна і літературна казка».

ДЖЕРЕЛА І ЛІТЕРАТУРА

Мельникова Р., Ангеловська К. (2024). Застосування елементів ігрової технології на уроках української мови та літератури. *Studia methodologica*, No. 57, С. 312 – 325.

Рубан А.А. (2022). Дидактичні ігри на уроках літератури. *Proceedings of the 5th International Scientific and Practical Conference «International Scientific Discussion: Problems, Tasks and Prospects»* (September 19-20, 2022). Brighton, Great Britain, № 125, С. 20 – 26.

Андрющенко Д. (2020). Дидактичні ігри на уроках української літератури в 5 – 7 класах як засіб активізації навчальної діяльності. *Вісник студентського наукового товариства [Електронне видання]*: збірник наукових праць студентів, магістрантів і аспірантів / за заг. ред. О.В. Мельничука. Ніжин: НДУ ім. М. Гоголя, Вип. 23, С. 58 – 60.

Резнікова К.В. (2024). Сучасний урок української літератури: роль та завдання дидактичних ігор. *Сучасні тенденції розвитку науки й освіти в умовах поглиблення євроінтеграційних процесів* : збірник тез доповідей за матеріалами IV Міжнародної науково-практичної конференції (16 травня 2024 р., м. Мукачеве). Мукачеве : Вид-во МДУ, С. 174 – 176.

Українські народні казки. Коза-дереза. URL: <https://surli.cc/mxcpbh> (дата звернення: 16.03.2026).

REFERENCES

Mel'nykova, R., Anhelovs'ka, K. (2024). Zastosuvannya elementiv ihrovoyi tekhnolohiyi na urokakh ukrayins'koyi movy ta literatury. *Studia methodologica*. No. 57. S. 312 – 325.

Ruban, A. A. (2022). Dydaktychni ihry na urokakh literatury. *Proceedings of the 5th International Scientific and Practical Conference «International Scientific Discussion: Problems, Tasks and Prospects» (September 19-20, 2022)*. Brighton, Great Britain. № 125. S. 20 – 26.

Andryushchenko, D. (2020). Dydaktychni ihry na urokakh ukrayins'koyi literatury v 5 – 7 klasakh yak zasib aktyvizatsiyi navchal'noyi diyal'nosti. *Visnyk students'koho naukovooho tovarystva [Elektronne vydannya]*: zbirnyk naukovykh prats' studentiv, mahistrantiv i aspirantiv / za zah. red. O. V. Mel'nychuka. Nizhyn: NDU im. M. Hoholya. Vyp. 23. S. 58 – 60 [in Ukrainian].

Reznikova, K. V. (2024). Suchasnyy urok ukrayins'koyi literatury: rol' ta zavdannya dydaktychnykh ihor. *Suchasni tendentsiyi rozvytku nauky y osvity v umovakh pohlyblennya yevrointehratsiynykh protsesiv* : zbirnyk tez dopovidey za materialamy IV Mizhnarodnoyi nauково-praktychnoyi konferentsiyi (16 travnya 2024 r., m. Mukachevo). Mukachevo : Vyd-vo MDU. S. 174 – 176 [in Ukrainian].

Ukrayins'ki narodni kazky. Kozha-dereza. URL: <https://surli.cc/mxcpbh> [in Ukrainian].

АНОТАЦІЯ

У статті розглянуто методичні можливості використання інтерактивних методів навчання української та зарубіжної літератури, зокрема дидактичної гри «Хто загубив?» у процесі роботи з фольклорними текстами та художніми творами у закладах загальної середньої та вищої освіти. Актуальність дослідження зумовлена потребою модернізації традиційних підходів до викладання літератури, пошуком ефективних способів активізації пізнавальної діяльності учнів і студентів, а також формуванням їхньої читацької, культурологічної та комунікативної компетентностей. У сучасних освітніх умовах інтерактивні методи навчання розглядаються як важливий засіб підвищення мотивації до вивчення літератури, розвитку критичного мислення та формування навичок аналізу художнього тексту.

У статті обґрунтовано дидактичний потенціал гри «Хто загубив?» як ефективного засобу роботи з фольклорними та літературними текстами. Суть

гри полягає у визначенні персонажа за допомогою символічних предметів, деталей або ознак, які пов'язані з ним. Такий підхід сприяє розвитку асоціативного мислення, уміння встановлювати міжтекстові зв'язки, аналізувати художні образи, а також поглиблює розуміння змісту твору через увагу до важливих деталей і символів та демонструє глибину прочитання твору. Також визначили можливості застосування гри на різних етапах навчального заняття: під час актуалізації опорних знань, закріплення матеріалу, повторення вивчених творів або узагальнення літературного матеріалу.

Особливу увагу приділено використанню гри під час вивчення фольклорних текстів, оскільки народні казки, легенди, міфи та інші жанри фольклору містять велику кількість символічних образів і предметів, що створює сприятливі умови для організації подібних інтерактивних завдань. Зазначено, що застосування гри «Хто загубив?» сприяє розвитку творчої активності учнів і студентів, формуванню навичок колективної роботи, підвищенню зацікавленості літературним матеріалом та поглибленню інтерпретації художніх текстів.

Водночас у статті окреслено і певні недоліки використання цієї дидактичної гри: ризик поверхневого засвоєння змісту твору у випадку надмірної концентрації на ігровому елементі, необхідність ретельної підготовки навчальних матеріалів учителем або викладачем, а також можливість нерівномірної участі учнів чи студентів у виконанні завдань. Крім того, ефективність гри значною мірою залежить від правильного добору художніх текстів та символічних предметів, що вимагає від педагога високого рівня методичної підготовки.

Ключові слова: інтерактивні методи навчання, дидактична гра, читацька компетентність, художній образ, символічна деталь.

Дата надходження статті до видання: 21.04.2026 р.

Дата прийняття статті до друку після рецензування: 08.05.2026 р.

Дата публікації: 29.05.2026 р.