

МІНІСТЕРСТВО ОСВІТИ І НАУКИ УКРАЇНИ
КИЇВСЬКИЙ НАЦІОНАЛЬНИЙ ЛІНГВІСТИЧНИЙ УНІВЕРСИТЕТ
Кафедра педагогіки та методики навчання іноземних мов

**Курсова робота з методики навчання
англійської мови на тему: «Гра як засіб інтенсифікації освітнього
процесу з іноземної мови»**

студента групи Соа 17- 19
педагогічного факультету романо-
германської та української філології
освітньо-професійної програми
Іноземні мови та літератури, методика
навчання іноземних мов і зарубіжної
літератури (англійська мова і друга
західноєвропейська мова)
за спеціальністю 014 Середня освіта
Баранової Маррії Ігорівни

Члени комісії: *(обрати
необхідне)*

_____ Кузьменко Ю.В.
(підпис) (прізвища подані
для прикладу)

_____ Борецька Г.Е.
(підпис)

_____ Устименко О.М.
(підпис)

Науковий керівник: ст. викл.
Кузьменко Юлія Вікторівна

_____ На ц і о н а л ь н і ш к а л а

_____ К і л ь к і с ь т ь б а л і в

_____ О ц і н к а Є К Т С

Київ – 2023

Зміст

Вступ.....	
Розділ 1. Гра та ігрові моменти як основа мотивації для навчання школярів іноземним мовам	
1.1. Аналіз основ ігрової діяльності на уроках англійської мови...	
1.2. Функції навчальної гри.....	
1.3. Гра на уроці англійської мови як інтенсифікації навчального процесу.....	
Розділ 2. Практичне застосування ігор та ігрових моментів на уроках англійської мови	
2.1. Класифікація ігор.....	
2.2. Методичні рекомендації щодо проведення ігор на уроках англійської мови.....	
Висновки.....	
Список використаних джерел.....	

Вступ

Актуальність дослідження. В останні роки спостерігається значне зростання цікавості до англійської та інших іноземних мов. Англійська мовпа на сьогоднішній день вважається мовою професійного спілкування в різних сферах діяльності. Найважливішим завданням вчителя є підвищення мотивації до вивчення англійської мови. Крім того, до комплексу завдань загальноосвітньої школи відноситься проблема вдосконалення педагогічної та виховної діяльності з навчання іноземної мови.

На сьогоднішній день вчителі досліджують різноманітні методи впливу на розум, волю та емоції учнів з метою ознайомлення їх з багатством культури та традицій країни, де вивчається мова. Будуть розглянуті способи і прийоми для розвитку всіх аспектів мовленнєвої діяльності, таких як читання та аудіювання текстів, говоріння (як монологічне, так і діалогічне) та письмо. Додатково до традиційних занять використовуватимуться ігрові елементи та моменти, що сприятимуть активізації навчального процесу та стимулюванню пізнавальної діяльності.

Відхід від традиційних методів навчання є головною причиною зростаючого інтересу до різних видів ігор. Важливо зауважити, що підтримка високого рівня мотивації сприяє збереженню інтересу до вивчення іноземних мов. Часто студенти зіштовхуються з проблемами, які здаються непереборними, і це може призвести до зниження прагнення до освоєння мови.

Ігрова діяльність є ефективним методом, що активізує навчальний процес та сприяє використанню різних рівнів засвоєння знань. Саме тому використання ігор та ігрових елементів у навчанні іноземних мов привертає увагу дослідників різних спеціальностей, зокрема психологів, педагогів та методистів.

Наукові дослідження багатьох вітчизняних та іноземних вчених висвітлюють проблеми стимулювання та мотивації вивчення іноземних мов за допомогою зацікавлюючих матеріалів та ігрових методів навчання.

Проте, незважаючи на те, що проблеми гри та ігрові моменти добре вивчені, у шкільній практиці вони використовуються недостатньо активно. Тому розробка теми «Ігри та ігрові елементи на уроках англійської мови» є актуальною і потребує аналізу.

Об'єкт дослідження: уроки англійської мови.

Предмет дослідження: ігрові елементи на уроках англійської мови.

Мета роботи – систематизувати теоретичний та практичний досвід використання гри та ігрових моментів на уроках англійської мови.

Відповідно до поставленої мети передбачається вирішення низки **завдань:**

1) вивчити та проаналізувати науково-методичну літературу за темою дослідження;

2) вивчити існуючі на практиці навчання іноземної мови види та типи вправ з використанням різних ігрових технологій;

3) класифікувати ігрові прийоми навчання англійської мови згідно з принципами їх організації та дати визначення рольової гри.

Для досягнення поставлених цілей був використаний комплекс теоретичних дослідницьких методів, таких як аналіз, синтез, узагальнення та інтерпретація педагогічної, психологічної та методичної літератури. Також проведено соціально-педагогічний аналіз.

Розділ 1. Гра та ігрові моменти як основа мотивації для навчання школярів іноземним мовам

1. Аналіз основ ігрової діяльності на уроках англійської мови

Гра - одне з найдивовижніших явищ людського життя, що привертала до себе увагу філософів та дослідників усіх епох. Вже Платон вважав гру одним із найкорисніших занять, а Аристотель бачив у грі джерело душевної рівноваги, гармонії душі і тіла» [7, с.37].

Певні стадії розвитку призвели до негативного ставлення щодо різних ігор, що перешкоджало академічному дослідженню цієї діяльності. Проте з початку третьої третини XIX століття зацікавленість до гри відроджується, і починають з'являтися перші наукові теорії про гру. Гра стає розглядатися як важливий інструмент та тренування навичок, необхідних для фізичного, психологічного та особистісного розвитку. Вона також розглядається як першорядна форма включення людини до соціуму і один зі способів формування здатності до навчання та виховання відчуття відповідальності за свої дії та колектив.

У психологічній концепції гра розглядається як активність, в якій основні елементи - діяльність, предмет та мотивація - взаємодіють під час її виконання.

Д.Б. Ельконін казав, що «людська гра – це така діяльність, у якій відтворюються соціальні відносини між людьми поза умовами безпосередньо утилітарної діяльності» [4, С.25]. Таким чином вчений вважає, що гра соціальна за своєю природою та безпосереднього насичення і спроектована на відображення світу дорослих. Називаючи гру «арифметикою соціальних відносин», Ельконін трактує гру як діяльність, що виникає певному етапі, як одну з провідних форм розвитку психічних функцій та способів пізнання дитиною світу дорослих. У «Великої радянської енциклопедії» гра сприймається як «заняття, яке має практичної

мети і службовець для розваги і забави, і навіть застосування практично деяких мистецтв (гра на сцені, гра на музичному інструменті)» [10, С.58].

У методиці викладання іноземної мови є свій підхід до визначення поняття «гри». Так, М.Ф. Стронін розглядає гру як «ситуативно-варіативна вправа, де створюється можливість багаторазового повторення мовного зразка в умовах максимально наближених до реального мовного спілкування з властивими йому ознаками - емоційністю, спонтанністю, цілеспрямованістю мовного впливу» [13, с. 4-5].

О.М. Леонтьєв в роботі «Удосконалення методики навчання іноземної мови в середній загальноосвітній школі» визначив ігрову діяльність таким чином: у ході діяльності дитини виникає «суперечність між бурхливим розвитком у неї потреби у дії з предметами, з одного боку, та розвитком операцій, що здійснюють ці дії (тобто є способів дії) - з іншого. Ця суперечність може вирішитися у дитини тільки в одному типі діяльності, а саме в ігровій діяльності, у грі» [20, с.15].

У книзі О.І. Пасова «Урок іноземної мови у школі» ми зустрічаємо таке визначення гри: «...Гра – це:

- 1) діяльність,
- 2) мотивованість, відсутність примусу,
- 3) індивідуалізована діяльність, глибоко особиста,
- 4) навчання та виховання в колективі та через колектив,
- 5) розвиток психічних функцій та здібностей,
- 6) вчення із захопленням [25].

На ранніх етапах суспільного розвитку не існувало поняття гри, як ми його розуміємо сьогодні. Зі зростанням науки та прогресу виникла необхідність в серйозній освіті, а люди зіткнулися зі складними міжособистісними відносинами, що впливають на розвиток дітей. Тепер, для пристосування до цього світу, дитина використовує поняття ролі, яку можна виконувати, не ставлячи під загрозу своє життя.

Останні роки в соціальній практиці та науковому дослідженні призвели до нового розуміння поняття гри. Гра стала широко

використовуватися в багатьох сферах життя і сприймається як загальнонаукова категорія, якій приділяють серйозну увагу.

Гра є потужним стимулом для вивчення іноземної мови та потужним засобом в арсеналі вчителя-лінгвіста, «універсальним засобом, який допомагає вчителю іноземної мови перетворити досить складний навчальний процес на захоплююче заняття, яке люблять учні» [7]., стор 38].

Гра може бути не тільки приємним проведенням часу, а й домінуючою освітньою технологією. З розкриття концепції гри педагогами та психологами різних шкіл можна виділити ряд загальних визначень:

1. Гра виступає як самостійна форма розвиваючої діяльності дітей різного віку.

2. Дитяча гра є найбільш вільною формою їх діяльності, яка реалізується, вивчаючи навколишній світ, відкриваючи широкий простір для особистої творчості, діяльності самопізнання та самовираження.

3. Гра є першим етапом діяльності дитини, початковою школою поведінки, нормативно-рівноправною діяльністю молодших школярів, підлітків і підлітків і змінює своє призначення в міру дорослішання учнів.

4. Гра розвиваюча практика. Діти граються, тому що вони розвиваються, а вони розвиваються, тому що вони граються.

5. Гра - свобода саморозкриття, саморозвитку на основі підсвідомості, розуму та творчості.

6. Гра є основною сферою спілкування дітей, яка вирішує проблеми в міжособистісних стосунках і отримує досвід у людських стосунках.

2. Функції навчальної гри

Значно раніше початку наукових досліджень з гри, вона вже мала важливе застосування як важливий засіб виховання. Виховання як особлива суспільна функція має давню історію, і протягом багатьох століть гра використовувалася у вихованні. У різних педагогічних системах гра мала різне значення, проте в будь-якій системі їй було відведено певне місце.

Іграм приписують різноманітні, як суто навчальні, так і виховні функції, тому необхідно більш точно визначити вплив ігор на розвиток дитини та знайти їх місце в системі виховної роботи дитячих закладів.

Психологи і педагоги встановили, що гра розвиває в першу чергу здатність до уяви і образного мислення. Це стає можливим, оскільки дитина у грі намагається відтворити широкий спектр навколишньої реальності, який перевищує її власну практичну діяльність, а досягнути успіху у цьому вона може тільки шляхом використання умовних дій. Це включає гру з іграшками, які замінюють реальні предмети.

Розширення гри, яке включає відтворення складних дій та подій з дорослого життя та їх взаємозв'язків, призводить до необхідності використання не лише предметних дій з іграшками. Це приводить до використання наочних, словесних та уявних дій, які здійснюються внутрішньо, у "голові". Гра сприяє розвитку у дітей маніпуляційними навичками, допомагаючи їм формувати складні форми творчої діяльності шляхом взаємодії з образами реальності. Крім того, гра сприяє розвитку уяви, що є необхідною передумовою для виконання навіть найпростіших завдань.

У грі дитина набуває важливих навичок взаємодії з іншими людьми. Взаємодіючи з дорослими під час гри, вона вчиться встановлювати правила та способи взаємодії. Крім того, через гру з однолітками вона отримує досвід взаєморозуміння, навчається пояснювати свої дії та наміри, щоб узгоджувати їх з іншими дітьми.

Так, у підручнику з психології один із провідних сучасних психологів Р. С. Немов визначає гру як «вид діяльності, що виконує дві функції: психологічний розвиток людини та її оздоровлення» [7, С. 36].

Найбільший знавець проблеми ігрової діяльності Д.Б.Ельконін виділяє у грі чотири основні функції, які можуть бути важливими дядя людей:

- засоби розвитку сфери мотивації;
- засоби пізнання;
- Засоби для розвитку розумових дій;
- засіб розвитку довільної поведінки.[5]

У сучасній методиці навчання іноземних мов ігрова діяльність у процесі навчання виконує такі функції [21]: навчальну, повчальну, розважальну, комунікативну, релаксуючу, психологічну, розвиваючу.

Розглянемо детальніше характеристики всіх цих функцій:

1) Педагогічна функція ігор на уроці полягає в розвитку різних аспектів, таких як пам'ять, увага, сприйняття інформації, загальнопедагогічні уміння та навички, а також сприяє розвитку навичок іноземної мови. Гра є спеціально організованою діяльністю, яка вимагає напруги емоційних і розумових сил, а також уміння приймати рішення (щодо поведінки, комунікації, досягнення перемоги тощо). Бажання вирішити завдання стимулює когнітивну активність учнів, що робить гру важливим інструментом для виховання та навчання..

2) Виховна функція гри полягає в спонуканні до уважного та гуманного ставлення до партнера по грі, а також в розвитку взаємодопомоги та підтримки. Сюжетно-рольові ігри сприяють формуванню дисципліни, взаємовиручки, активної готовності до різних видів діяльності, самостійності, вмінню захищати свою точку зору, проявляти ініціативу та знаходити оптимальні рішення в певних умовах.

3) Розважальна функція має на меті створити сприятливу атмосферу в класі і зробити клас цікавим і незвичайним заходом, захоплюючою пригодою, а іноді і казковим світом.

4) Комунікативна функція полягає у створенні атмосфери іншомовного спілкування, згуртуванні групи учнів і побудові нових емоційно-комунікативних стосунків на основі взаємодії іноземною мовою.

5) Релаксаційна функція – усунення емоційної напруги, спричиненої навантаженням на нервову систему під час інтенсивного вивчення іноземної мови.

6) Психологічна функція гри полягає у розвитку вмінь готувати фізіологічний стан до більш ефективної діяльності та адаптації психіки для засвоєння великої кількості інформації. Цільові психологічні тренування та корекція різних аспектів особистості часто здійснюються за допомогою ігрових моделей, які можуть наближатися до реальних життєвих ситуацій (наприклад, рольові ігри).

7) Розвиваюча функція спрямована на гармонійний розвиток особистісних якостей для активізації індивідуальних резервних здібностей.

Автори навчального посібника «Англійська мова. 5-6 класи: Ігрові технології на уроці» Зазначимо, що ігрова діяльність у практичній діяльності людини виконує такі функції [2]:

- 1) розважальні: ігри розважають, радують, надихають, викликають інтерес;
- 2) спілкування: оволодіння діалектикою спілкування;
- 3) самоактуалізація в грі як полігон для практики людини;
- 4) Ігротерапія: подолання різноманітних труднощів.

Крім того, за допомогою гри добре відпрацьовується вимова, активізується лексико-граматичний матеріал, розвиваються навички аудіювання та говоріння [11, с.50].

3. Гра на уроці англійської мови як інтенсифікації навчального процесу

Процес гуманізації у навчанні іноземної мови передбачає формування позитивної мотивації навчання, побудову гуманістичних стосунків між учителем і учнем, здійснення індивідуально-диференційованого підходу до навчання, що дозволяє максимально розвинути позитивні якості учнів. , а також підтримка та підвищення їх інтересу до вивчення іноземних мов .

Основним напрямком гуманізації освіти є такі форми і форми роботи, які допомагають учням у самостійній навчанні та створюють сприятливі умови для вільного розвитку ініціативи та активності. Як зазначалося вище, гра в поєднанні з традиційними видами вправ є одним із ефективних засобів забезпечення засвоєння мовленнєвого матеріалу та формування вміння мовленнєвого спілкування. Використання ігор та ігрових елементів призводить до позитивних результатів, стимулює інтерес дітей до уроку і сприяє зосередженню уваги на ключовому аспекті - розвитку мовних навичок у природній ситуації спілкування під час ігор.

Основні принципи організації гри:

1. Відсутність форм примусу при залученні дітей до гри.
2. Принципи розвитку ігрової динаміки.
3. Принципи підтримки ігрової атмосфери (підтримка справжніх почуттів учнів).
4. Принципи взаємозв'язку ігрової та неігрової діяльності. Педагогам важливо перенести основний зміст ігрових дій у реальний життєвий досвід дітей.
5. Принципи переходу від найпростіших ігор до складних ігрових форм.«вічне» [14].

Цей процес можна раціоналізувати за допомогою відповідних методів педагогічної підтримки для дидактичних цілей. На уроках підлітків деякі види гри повністю переносяться на розумовий рівень, в результаті чого виходить ідеальна гра-фантазія (творчо-рольові ігри).

Уява, що розгортається під час ігор, розвиває у дітей зорове уявлення про реальність і навички взаємодії з ними.

Організація навчання у формі ігор відбувається у двох напрямках:

1. Використання елементів гри під час уроку.

Мета: введення творчих завдань з елементами гри на уроці.

Завдання:

1. Створення емоційної атмосфери під час засвоєння знань.
2. Розвиток уміння будувати діалог.
3. Формування наочного уявлення про вивчуваний предмет.
4. Отримання конкретних знань через особистий досвід.

2. Урок-гра (сюжетно-рольові ігри).

Мета: надання учням можливості самореалізуватися, контролювати, організувати та оцінювати себе шляхом різних ролей і позицій.

Завдання:

1. Уміння працювати зі словником.
2. Навичка орієнтуватися в набутих знаннях, щоб вибрати правильні слова для ілюстрації того чи іншого моменту чи факту.
3. Вміння та навички роботи в бібліотеці
4. Уміння (обгрунтовано) відстоювати та відстоювати свою позицію та точку зору.
5. Щоб брати участь у дискусії, вступаєте в фактичний і конкретний діалог.
6. Формувати художні здібності учнів, уміння залучити слухачів до вирішення тієї чи іншої проблеми, яку вони викладають.
7. Уміння грамотно, лаконічно і зрозуміло задавати запитання [11].

У ході ігрової діяльності відбуваються процеси розвитку психіки у дітей: відбувається перехід від наочно-діяльного мислення до образного, розвивається здатність до абстрагування і узагальнення, розвивається вміння запам'ятовувати. Ігровий підхід до навчання не повинен бути єдиним методом у виховній роботі з дітьми. Він не замінює можливостей для навчання, але сприяє пізнавальній активності школярів..

Використання ігрових форм навчання іноземних мов є актуальним і в старшій школі, оскільки враховує специфіку розвитку та світогляду

підлітків. Позитивне ставлення до навчання виникає, коли навчальний процес відповідає їхнім пізнавальним потребам. Для старшокласників важливими є зміст матеріалу, його зв'язок з реальним життям, проблематичність і емоційність викладу, організація пошукової та пізнавальної діяльності, що дозволяє їм насолоджуватися самостійним відкриттям. Пізнавальні процеси підлітків є суперечливими: з одного боку, сприйняття, увага і пам'ять стають стійкими і більш довільними, з іншого - вони дуже ситуативні. Учні зацікавлені і запам'ятовують тільки ту інформацію, яка впливає на їхні емоції та має особисте значення для них. Вчитель повинен організувати навчальну діяльність так, щоб стимулювалися пізнавальні процеси учнів [3].

На вищому ступені навчання відбувається активний розвиток навичок читання, монологічного та писемного мовлення, а також збільшується словниковий запас учнів. Взаємодія з однолітками стає основною активністю підлітків. Використання ігрових методів дозволяє засвоювати нові лексичні одиниці у контексті комунікації, що підвищує мотивацію до вивчення іноземної мови. Таким чином, вчителі, використовуючи ігрові методи, організовують навчальну діяльність, враховуючи природні потреби учнів. «Зміст мовного матеріалу і характер завдань, які ставляться під час ігор у старшій ланці навчання, повинні бути спрямовані не на просте відтворення матеріалу, а на розвиток в учнів уміння впізнавати, порівнювати і співставляти. ; подумки аналізувати (розбирати) і синтезувати (з'єднувати), виділяти властивості явищ в окремих випадках, робити з них правильні висновки» [4, с.3].

Засновуючись на вищесказаному, можна зазначити, що більшість ігор мають чотири основні риси:

- Вони передбачають вільну розвиваючу діяльність, що виникає з бажання дитини і спрямована на досягнення задоволення через сам процес гри, а не лише через результат (процесне задоволення).

- Гра має творчий, імпровізаційний та динамічний характер («Поле творчості»).

- Вона викликає емоційну насиченість, змагання, конкуренцію, напругу (чуттєвий аспект гри, «емоційна напруга»).

- Гра має свої правила, які відображають зміст і логічну послідовність розвитку гри.

Таким чином, ігровий метод у навчанні іноземної мови має багатий педагогічний і психотерапевтичний потенціал. Гра породжує психічне напруження, без якого неможливий активний навчальний процес у школі. Гра є потужною для майже кожного студента, навіть для тих, хто не має достатніх мовних навичок. Компетентність у вирішенні ігрових завдань підвищує мотивацію до вивчення мови. Крім того, неможливо переоцінити ту допомогу, яку гра (як спеціально організований урок або серія уроків) може надати у вивченні іноземної мови, «оскільки в цьому матеріалі вивчається з предмету є менш поширеним у повсякденному житті, ніж матеріал, отриманий з інших дисциплін.

Розділ 2. Практичне застосування ігор та ігрових моментів на уроках англійської мови

2.1. Класифікація ігор

Що стосується класифікації ігор, то слід зазначити, що спроби класифікації ігор вже робилися в минулому столітті як зарубіжними, так і вітчизняними дослідниками, які займалися проблемою ігрової діяльності.

На прикладі можна зазначити, що Ж. Піаже ідентифікує три основні типи ігор, які він пов'язує з етапами розвитку дитини [15]:

1. Ігрові вправи - це перші ігри дитини, пов'язані з захопленням і активними діями з іграшками (перший рік життя).
2. Символічні ігри, які базуються на наслідуванні світу дорослих за допомогою спеціальної системи символів (молодший дошкільний вік).
3. Ігри з правилами, якими і є рольові ігри.

Н.П. Анікєєва пропонує таку класифікацію ігор [3, с.81]:

1. Ігри-драматизації, які базуються на виконанні різних сюжетів, при цьому сценарій не є жорстким шаблоном.
2. Імпровізаційні ігри, де учасники знайомі з основним сюжетом гри і характером своєї ролі, а сама гра розвивається у формі імпровізації.
3. Етапно-долальні ігри, де встановлюються етапи, на кожному з яких виконується певне завдання з пізнавальним характером.
4. Ділові ігри, в яких розігруються ситуації, встановлюються функціональні зв'язки і відносини між різними рівнями управління та організації.

Деяку іншу класифікацію ігор пропонує Е. Говене [14, с.130]:

1. Гра-фантазія. Дитина перероджується: вона поперемінно перетворюється на принца чи фею, коня тощо. Можливості перетворення безмежні, єдине обмеження – ваша уява. Дитина потрапляє у вигаданий світ і отримує здатність вимовляти фрази, які вона ніколи раніше не говорила.
2. Азартні ігри. Дитина вивчає нове поняття через гру; це випадковість, удача, це щось і завжди можливо; щось несподіване, що може змінити звичний ритм життя або хоча б на день.
3. Ігри, що вимагають певної вправності та мислення. Щоб такі ігри не надто нагадували певні життєві ситуації (наприклад, іспити), у них мають поєднуватися випадкові й обов'язкові, несподівані успіхи та бажання їх досягти.

Серед вітчизняних психологів і педагогів популярністю користується класифікація ігор М.Ф. особливу увагу. Строніна, який пропонує класифікувати ігри відповідно до [13]:

1. Граматичні ігри з метою:

- Навчити учнів використовувати мовні приклади, які містять складні граматичні аспекти.
- Створити природну ситуацію для застосування граматичного матеріалу.
- Підтримувати мовну активність і самостійність учнів.

Оволодіння граматичними навичками є пріоритетним для розвитку активного мовлення учнів. Відомо, що повторення граматичних конструкцій, яке вимагає багаторазового виконання, може стати одноманітним і виснажливим для учнів, а витрачені зусилля не завжди приносять миттєве задоволення. Використання ігрових методів навчання допомагає зробити цей процес цікавішим і захоплюючим, різнообразлюючи навчальну діяльність.

Такі ігри можна додати у підручники Enterprise 2 та Logisch A2 (на базі яких ми проводили уроки на практиці викладання в школі), які можуть бути корисними під час ознайомлення з новими матеріалами:

I. Хованки на малюнку.

Вчитель: «Давай сьогодні пограємо в хованки!»

Учень: Я хочу бути Ним

Т: Давайте порахуємо.

Господаря вибрано. Хлопчики тільки збиралися сховатися, як їх чекає розчарування: виявилось, що схованки не є справжніми, вони повинні подумки «сховатися» за якимось предметом у кімнаті, зображених на великій картинці. Найцікавіше на аркуші ведучій пише, де сховався, і дає його вчителю. Щоб зробити це більше схожим на справжню гру в хованки, клас читає вірш, яке зазвичай супроводжує цю гру з англійськими дітьми:

Bushel of wheat, bushel of clover:

All not hid, can't hide over.

All eyes open! Here I come!

Після цього діти починають "пошуки" питаючи ведучого:

P1: Are you behind the door?

Ведучий: No, I am not.

P2: Are you under any desk?

Ведучий: No, I am not.

P3: Are you in the bookshelf?

Ведучий: No, I am not.

P4: Are you under the sofa?

Ведучий: Yes, I am.

Той, хто вірно відповідає, отримує один бал і буде наступним ведучим, який буде «ховатись».

У багатьох ігор необхідна роль ведучого, і його внесок в процес є особливо важливим. Найкращим виконавцем цієї ролі може бути вчитель, оскільки він може стати серцем гри і надихати всіх своїм ентузіазмом. Наприклад, успішність наступної гри значно залежить від вчительської ролі, оскільки комічна ситуація є основою сюжету гри.

II. I took a Trip.

Ця гра підходить під час вивчення дієслів у Past Indefinite.

Вчитель ставить запитання: "You went on a trip. What did you take with you?"

Pupils: I took a camera. I took a hat.

I took a soccer ball. I took a sandwich.

I took a map. I took a water bottle.

I took a pen. I took a pair of sunglasses.

Teacher: Excellent job! Але я знаю, що дуже добре, що це було тільки для вас. Не дивуйтеся. Але зараз ми змінємо трохи питанням. Але відповідь ваша залишається такою ж як і на перше питання. Do you have any questions? Excellent! So, what did you eat during your trip? Remember that you took only one thing with you.

P1: I ate a map.

P2: I ate a pen.

P3: I ate a ball.

P4: I ate an hat.

Діти неодмінно почуваються весело та сміються з усієї душі. Після цього вчитель з'ясовує, що згідно правил гри, сміятися насправді не дозволено, і той, хто не може стриматися, виходить з гри. Продовжуючи гру, вчитель може задати наступне питання.:

What did you put in your backpack?

What did you wear on your hands?

Для гри можна використовувати й інші зачини, наприклад:

You went to the zoo. What animals did you see there?

You went on vacation. What did you visit?

Головне - розуміти правило: учні запам'ятовують предмет, який вони називають у відповіді на перше запитання, і потім використовують його для відповідей на інші питання, які ставить вчитель.

III. ГРА З КАРТИНКОЮ

Для покращення розуміння структури Present Continuous учнями можна використовувати гру з використанням картинок. Учням пропонується вгадати, що робить кожен персонаж, який зображений на картинці, яку вони ще не бачили. Діти можуть ставити питання, наприклад:

P1: Is the girl swimming?

T: No, she is not.

P2: Is this girl running?

Перемагає учень, який вгадав дію, зображену на зображенні. Він стає головним і бере іншу картинку.

IV. Лото

Гра "Дієслова в картинках" є ефективним візуальним інструментом для граматичних вправ.

На картках розміщено низка зображень, що ілюструють різні дії людей, такі як катання на ковзанах, гра в шахи, читання книги і т.д. Кожна

картка містить одне зображення. Вчитель показує картку з картинкою, наприклад, дівчинки, яка спить на ліжку, та ставить питання: "What is she doing?" Учні шукають відповідну картку зі зображенням і відповідають: "She is sleeping ". За правильну відповідь учень отримує фішку.

2.2. Методичні рекомендації щодо проведення ігор на уроках англійської мови

Ігри сприяють виконанню таких методичних завдань [13, с.5]:

- Створення моральної готовності дітей до мовленнєвого спілкування;
- Забезпечення природної потреби в багаторазовому повторенні мовного матеріалу;
- Навчання студентів вибору необхідного варіанту мови;

Тож можна сказати, що гра є універсальною формою дидактичної взаємодії з учнями. Саме тому, як зазначає Є. Травін [4, с.25], це виходить за межі уроку:

1. Гра не вимагає спеціальних педагогічних навичок (уважність, дисциплінованість, уміння аналізувати прослухане).
2. Гра не має вікових обмежень.
3. Гра мультиетнічна і може навіть подолати мовний бар'єр.
4. Гра – найактивніша форма роботи з учнями. Це дозволяє гравцям відчувати себе суб'єктами процесу.
5. Гра включає різні способи сприйняття інформації (логічне мислення, емоції та дії) і не обмежується лише пам'яттю та відтворенням.
6. Гра поєднує теорію і практику, що дозволяє більш об'єктивно відтворити реальність.
7. Гра є надійним засобом отримання та засвоєння знань.

Місце ігор на уроці та тривалість їх проведення залежать від різних факторів, таких як підготовка учнів, тематика уроку, конкретні цілі та умови. Наприклад, якщо гра використовується як тренувальна вправа для закріплення нового матеріалу, на уроці може бути виділено 20-25 хвилин. В подальшому, цю ж гру можна провести протягом 3-5 хвилин як повторення вже вивченого матеріалу або навіть як засіб відволікання на уроці. Одну і ту ж гру можна використовувати на різних стадіях уроку [13, с.6]. Проте слід зазначити, що форма гри не завжди вписується в простір уроку [3, с.26].

По-перше, алгоритм гри відрізняється від алгоритму уроку. Уроки складаються з чотирьох етапів: оновлення вивчених знань, передача нових знань, закріплення та оцінювання. У грі відбувається інший розвиток подій: організація ігрового простору (пояснення правил, формування команд), ігрові дії (актуалізація знань і тренування навичок, активне навчання), підрахунок очок та оцінка результатів (створення ситуації успіху) та аналіз гри (узагальнення теоретичних висновків).

По-друге, механізм отримання знань також відрізняється. На уроці учні отримують теоретичні знання, які потім застосовують у практичній діяльності, а в грі вони набувають досвід, щоб отримати з нього теоретичні знання.

По-третє, тривалість уроку відповідає різним психологічними особливостями учнів: 5-10 хвилин на організацію уваги під час опитування, 15-20 хвилин на стійку увагу під час пояснення нового матеріалу та 10-15 хвилин на залишкову увагу під час навчання. Тривалість гри визначається її внутрішньою логікою та фізіологічними обмеженнями. В різних іграх інтенсивність фізіологічних та психологічних процесів різна, тому тривалість гри може варіюватися.

Варто мати на увазі, що, незважаючи на привабливість та ефектність ігор, важливо зберігати розумний підхід до їх використання, інакше вони можуть викликати втому учнів і втратити свою емоційну свіжість.

Кожна гра має свої фази [14, с.26]. На думку Травіна, гра пропонує очевидні переваги на всіх етапах дидактичної взаємодії.

I. Мотивація пізнавальної діяльності. Гра відзначається високою мотиваційною ефективністю, оскільки її основний акцент знаходиться на самому процесі, а не на кінцевому результаті. Навіть учень, який зазвичай виявляє пасивність, швидко зацікавлюється грою. Усі без винятку люблять грати, навіть ті, хто не проявляє ентузіазму до навчання. Проте секрет полягає в тому, що, граючи, вони навчаються, навіть не помічаючи цього.

Деякі приклади ігрових ситуацій.

Барон Мюнхгаузен. Мета — спростувати заздалегідь підготовлені вчителем винаходи барона Мюнхгаузена або запропонувати дітям скласти неправдиві твердження в якості домашнього завдання, яке буде зачитано та спростовано під час перевірки домашнього завдання на уроці.

Ланцюжкові прийоми можуть мати різні форми, такі як ланцюжок думок або ланцюжок відповідей на послідовні питання, де відповідь на одне питання стає умовою для наступного. Цей прийом може бути застосований під час фронтального опитування і сприяє формуванню уваги учнів.

Ще одним прийомом є оборотні картки, де учні складають слова-поняття зі складів, а потім пояснюють їх зміст та основні характеристики.

Цей прийом також може бути використаний під час узагальнення вивченого матеріалу.

Учням можуть даватися картки з реченнями, де слова переплутані, і завданням є правильно побудувати пропозицію та пояснити, про яке явище або поняття в ній йдеться. Цей прийом допомагає мотивувати навчальну діяльність за допомогою роботи з текстом.

Використання цих прийомів сприяє підвищенню мотивації учнів і сприяє активній навчальній діяльності.

Знайди помилку

Учням запропоновано ознайомитися з невеликим текстом, який безпосередньо стосується вивченого матеріалу. Потім вчитель змінює деякі частини тексту і каже учням прочитати його, шукаючи помилки та неточності порівняно з оригінальним текстом.

Інший прийом полягає в тому, що вчитель читає заздалегідь підготовлене оповідання, в якому описується певна подія, але свідомо допускається помилки у поняттях та явищах. Учням пропонується фіксувати помічені помилки у своїх зошитах під час слухання.

Третій прийом полягає в тому, що вчитель, пояснюючи матеріал, навмисно допускається помилок. Це допомагає перевірити увагу учнів та їхні знання.

II. Активізація пізнавальних процесів. В грі всі учасники активні і мотивовані, оскільки вона стимулює захоплення. Діти можуть грати годинами, і це руйнує їхнє уявлення про фізичне виснаження. Водночас, вчителів можуть виникати проблеми з надмірною активністю учнів, а не з їхньою звичайною пасивністю.

Важливим чинником щодо іноземної мови на початковому етапі є вивчення алфавіту та розвитку навичок читання. Тому, різноманітність ігрових форм на даному етапі дуже важлива.

Висновок

Розглядаючи роль ігор у навчанні та усвідомлюючи необхідність використання дидактичних ігор у процесі вивчення англійської мови, можна прийти до висновку, що навчання через гру має велике значення з погляду виховання та розвитку. Ця цінність полягає в змісті гри та спрямованості на досягнення навчальних цілей, які визначає вчитель. Гра є чудовим засобом мотивування учнів і стимулювання їх активної участі під час уроку. Після складних вправ або напруженої діяльності, весела гра може стати ідеальним способом розслаблення.

В результаті дослідження ми дійшли висновку, що:

- використання ігор та ігрових моментів у навчанні іноземної мови є важливим прийомом мотивації педагогічної та пізнавальної діяльності студентів;

– яким би динамічним не був учитель, завжди є моменти, коли увага учнів відволікається. Швидка, спонтанна гра підвищує увагу, бадьорить і покращує сприйняття.

- ігри сприяють зниженню напруженості, особливо коли елемент змагання відсутній або мінімальний. Сором'язливі та слабкі учні відчують себе комфортніше та більш активно беруть участь у грі, якщо головна мета полягає у розвагах, а не в зарахуванні балів або перемозі. Хоча елемент змагання часто спонукає до азарту та активності, він також накладає значний психологічний тиск на учнів. Вони переживають, що не зможуть справитися зі завданням, що призводить до почуття сорому та відчуття відсталості.

Розглянувши ігровий метод навчання, я дійшов висновку, що гра може служити засобом підвищення ефективності навчання лише за умови її методичного та педагогічного цілеспрямованого використання.

Використані джерела

1. Биков В. Ю. Моделі організаційних систем відкритої освіти: [монографія] / В. Ю. Биков. – К. : Атіка, 2009. – 684 с.
2. Ващенко В. Ю. Аналіз систем керування навчанням і контентом та їх впровадження в навчальний процес / В. Ю. Ващенко, О. В. Дядичев // Вісник ЛНУ імені Тараса Шевченка. – 2011. – № 12 (223), Ч. II. – С. 5–17.
3. Дистанційне навчання в СумДУ [Електронний ресурс] // Сайт системи підтримки дистанційного навчання Сумського державного університету. – Режим доступу: <http://dl.sumdu.edu.ua/ua>.
4. Эльконин, Д.Б. Психология игры / Д.Б. Эльконин. – М.: Просвещение, 1987. – 350 с.
5. Колос К. Р. Система Moodle як засіб розвитку предметних компетентностей учителів інформатики в умовах дистанційної післядипломної освіти: дис. ... канд. пед. наук : 13.00.10 – інформаційно-

комунікаційні технології в освіті / Колос Катерина Ростиславівна; Житомирський державний університет імені Івана Франка. – Житомир, 2011. – 238 с. 82

6. Коньшева, А.В. Игровой метод в обучении иностранному языку / А.В. Коньшева. – Спб.: КАРО, Мн.: «Четыре четверти», 2006. – 192с.;

7. Кувшинов, В.И. Игры на занятиях английским языком / В.И. Кувшинов // Иностранные языки в школе. – 1993. - № 2. – С. 26-28;

8. Степанова, Е.Л. Игра как средство развития интереса к изучаемому языку / Е.Л. Степанова // Иностранные языки в школе. – 2004. - №2. – С. 66-68;

19. Степнова, И.С. Игры в обучении английскому языку / И.С. Степнова // Иностранные языки в школе. -1981. - № 2. – С.90-92;

10. Стронин, М.Ф. Обучающие игры на уроке английского языка / М.Ф. Стронин – М.: Просвещение, 1984. – 112 с.;

11. Сайт Луганського національного університету імені Тараса Шевченя [Електронний ресурс] // Сайт система підтримки дистанційного навчання Луганського національного університету імені Тараса Шевченя. – Режим доступу: <http://do.luguniv.edu.ua>.

12. Система управління електронними ресурсами. Національний педагогічний університет України імені М. П. Драгоманова. [Електронний ресурс] // Сайт системи підтримки дистанційного навчання Національного педагогічного університету України імені М. П. Драгоманова. – Режим доступу: <http://www.dn.npu.edu.ua/>

13. Українська наукова інтернет-спільнота. [Електронний ресурс] // Блог української наукової інтернет-спільноти. – Режим доступу: <http://www.nauka-online.orgnauka-online.orgnw.nauka-online.org/keywords/dystantsiyne-navchannya>

14. Українська Система Дистанційного Навчання – UDL System [Електронний ресурс] // Ukrainian Dastance Learning System. – Режим доступу: <http://www.udl.org.ua>.

15. Херсонський віртуальний університет. [Електронний ресурс] // Сайт системи підтримки дистанційного навчання Херсонського державного університету. – Режим доступу: <http://dls.ksu.kherson.ua/dls>.

16. Хмельницький національний університет. [Електронний ресурс] // Сайт системи підтримки дистанційного навчання Факультету заочнодистанційного навчання, післядипломної освіти та доуніверситетської підготовки. – Режим доступу: <http://dn.tup.km.ua/dn/default.aspx>.

17. Adams J. E-learning offer myriad opportunities for rapid talent development [Electronic resource] / Jean Adams // T+D. – 2008. – March. – P. 69-73. – Mode of access: <http://yellowedge.files.wordpress.com/2008/03/adams.pdf>.

18. Bodendorf F. Computer in der fachlichen und universitären Ausbildung. – München, 1990. – 131 p.

19. Dichanz H. E-Learning: Begriffliche, psychologische und didaktische Überlegungen zum «electronic learning» / Dichanz H., Ernst A. // Medienpädagogik. – 2001. [Electronic resource] – Mode of access: http://www.medienpaed.com/00-2/dichanz_ernst1.pdf.

