

МІНІСТЕРСТВО ОСВІТИ І НАУКИ УКРАЇНИ  
КИЇВСЬКИЙ НАЦІОНАЛЬНИЙ ЛІНГВІСТИЧНИЙ УНІВЕРСИТЕТ  
Кафедра педагогіки, методики викладання іноземних мов  
й інформаційно-комунікаційних технологій

**Курсова робота з методики навчання  
англійської мови на тему:**

**«Навчальні ігри: розробка та використання на уроках англійської мови при  
взаємопов'язаному формуванні лексичної та граматичної компетентностей  
учнів 1-го класу»**

студентки 4 курсу  
групи СО(а)19-19  
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  
**Діарра Анни-Марії**

Члени комісії:

\_\_\_\_\_ *Борецька Г.Е.*

(підпис)

\_\_\_\_\_ *Кузьменко Ю.В.*

(підпис)

\_\_\_\_\_ *Устименко О.М.*

(підпис)

Науковий керівник: кандидат педагогічних  
наук, доцент кафедри педагогіки, методики  
викладання іноземних мов й інформаційно-  
комунікаційних технологій

**Устименко О. М**

Національна шкала \_\_\_\_\_

Кількість балів \_\_\_\_\_

Оцінка ЄКТС \_\_\_\_\_

## СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ СКОРОЧЕНЬ

ГК	граматична компетентність
ГС	граматична структура
ДЄ	діалогічна єдність
ЗМ	зразок мовлення
ЗЗСО	заклади загальної середньої освіти
ЗУН	знання, уміння навички
ІД	ігрова діяльність
ІКК	іншомовна комунікативна компетентність
ІМ	іноземна мова
ІМіК	іноземна мова і культура
КА	компетентність в аудіюванні
КГ	компетентність в говорінні
ЛГГ	лексико-граматична гра
ЛГІ	лексико-граматичні ігри
ЛК	лексична компетентність
ЛО	лексична одиниця
ЛСКК	лінгвосоціокультурна компетентність
МлД	мовленнєва діяльність
МК	мовна компетентність
МлК	мовленнєва компетентність
МНІМіК	методика навчання іноземної мови і культури
НВП	навчально-виховний процес
НМК	навчально-методичний комплекс
НУШ	Нова українська школа
ПШ	початкова школа

## ЗМІСТ

ВСТУП.....	4
РОЗДІЛ 1. ТЕОРЕТИЧНИЙ ПОГЛЯД НА МОДЕЛЮВАННЯ ІГРОВОЇ ДІЯЛЬНОСТІ З НАВЧАЛЬНОЮ МЕТОЮ.....	8
1.1 <i>Місце та роль ігрової діяльності учнів на уроках іноземної мови в умовах шкільної освіти.....</i>	8
1.2 <i>Методичні засади взаємопов'язаного формування англомовної лексичної та граматичної компетентностей.....</i>	10
Висновки до розділу 1.....	13
РОЗДІЛ 2. ПРАКТИЧНИЙ АСПЕКТ ЛЕКСИКО-ГРАМАТИЧНИХ ІГОР У 1-ОМУ КЛАСІ.....	14
2.1 <i>Інтеграція ігрових складових до уроків англійської мови для молодших школярів.....</i>	14
2.2 <i>Авторські розробки та інструкції використання англомовних лексико-граматичних ігор для першокласників.....</i>	19
Висновки до розділу 2.....	22
ВИСНОВКИ.....	23
РЕЗЮМЕ.....	25
SUMMARY.....	26
СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ .....	28

## ВСТУП

**Актуальність.** В тенденціях світового розвитку освіти та українського школознавства все більше уваги приділяється ігровому підходу до навчання, а провідні педагоги-новатори все частіше застосовують інтерактивно-ігрові технології у роботі зі своїми учнями. Такий інтерес освітян до проектування міжособистісного вектору пізнавальної діяльності можна пояснити рядом позитивних чинників, пов'язаних із підвищенням когнітивної продуктивності тих, хто навчається, та ефективністю організації освітнього процесу тих, хто навчає. Вагомою перевагою розробки та використання навчальних ігор на уроках іноземної мови (*дали* – ІМ) є стимулювання пізнавальної та комунікативної діяльності учнів, під час якої діти не тільки рецептивно контактують з обов'язковим об'ємом матеріалу для засвоєння, передбаченим програмою, а й мають можливість рефлексивно обробляти отриманні знання; покладатися на такі структурні одиниці власного мислення як аналіз, синтез, узагальнення та порівняння; давати волю власній креативності; реалізувати себе як активних учасників навчально-виховного процесу (*дали* – НВП).

Згідно із механізмами розвитку дитячої психіки, провідною діяльністю дитини дошкільного віку прийнято визначати гру, а дитини першокласника – учіння. Автор навчального посібника «Дитяча психологія» зазначає, що гра супроводжує дитину протягом усього її дошкільного життя і є невід'ємною складовою нормального розвитку її психіки й особистості. (Дуткевич 2012, с. 98) Внутрішній інтерес дитини до навчання як цілеспрямованої діяльності виникає градаційно, у відповідності до того як зростають її особисті фізіологічні, психологічні та емоційні потреби вчитися новому. Водночас, психологія молодшого школяра влаштована таким чином, що навіть у віці шести-семи років дитина все ще сприймає гру як особливо важливий вид діяльності, за допомогою якої вона дієво проявляє існуючі в своєму уявленні схеми та образи навколишнього світу, сформовані за рахунок здобуття чуттєвого досвіду; вчиться генерувати

власні ідеї та поняття на основі відомих форм сутнісного відображення певних закономірних зв'язків, актуальних для своєї дитячої реальності.

Окрім того, завдяки науковцям, які досліджують питання розвитку мозку в дитинстві й публікують свої рецензовані дослідження в таких журналах, як «Nature», «Cell» і «Science», нам відомо що “людський мозок проходить тривалий курс розвитку, який починається приблизно через два тижні після зачаття і досягає повної зрілості в третьому десятилітті життя. Розвиток мозку формується генетикою та досвідом: хоча гени й забезпечують загальну ‘схему’ розвитку мозку, для якої кожна людина має унікальний генетичний план, середовище визначає ступінь виконання цього плану”. (Bick, Nelson, 2016, с.2) [перекл. з англ.] Для вчительської практики ці слова набувають актуального значення, якщо звернути увагу на освітнє середовище, навчально-стимулюючий характер якого сприятиме нейропластичності мозку в молодших школярів. В контексті навчання англійської мови в умовах шкільної освіти, можна зробити припущення, що доцільне використання дидактичної гри матиме позитивний вплив на дитину першокласника при формування іншомовної комунікативної компетентності (*дали* – ІКК), за умови залучення ділянок кори головного мозку, які відповідають за рецепцію та продукцію мови, а саме – сенсорної зони Верника (Wernicke's area), що відповідає за здатність людини сприймати мову, та сенсорної зони Брока (Broca's area), що є моторним центром мовлення.

Таким чином, **мета** нашого науково-практичного дослідження розкривається в двох взаємопов'язаних площинах: по-перше, у розгляді феномену гри шляхом здійснення теоретичного аналізу наукових джерел, пов'язаних як із психолого-педагогічними аспектами вчительської взаємодії із першокласниками, так із методичними особливостями навчання англійської мови у початковій школі (*дали* – ПШ). По-друге, у презентації власних дидактичних розробок, вже апробованих на сучасних НУШ-івцях, основу яких складатимуть завдання та вправи з ігровими елементами, а також лексико - граматичні ігри (*дали* – ЛГІ) для навчання

англійської мови у 1-ому класі, зокрема при взаємопов'язаному формуванні лексичної та граматичної компетентностей (*дали* – ЛК та ГК).

Дане дослідження спрямоване на вирішення наступних **завдань**:

- визначення місця та розкриття значення ігрової діяльності (*дали* – ІД) учнів на уроках ІМ в умовах шкільної освіти;
- узагальнення методичних засад взаємопов'язаного формування англомовної ЛК та ГК учнів першокласників;
- розгляд особливостей інтеграції ігрових складових до уроків англійської мови для молодших школярів;
- презентація авторських фрагментів уроків, що містять завдання та вправи ігрового характеру, а також ЛГІ з інструкціями щодо їх використання у навчанні першокласників.

**Науковий об'єкт дослідження** визначаємо мовні навчальні ігри, сприятливі для фасилітації взаємопов'язаного формування ЛК та ГК учнів першокласників.

**Предмет дослідження** становить процес ІД першокласників на уроках англійської мови в сучасних умовах шкільної освіти.

Для розв'язання зазначених завдань та досягнення поставленої мети було використано такі **методи дослідження** як опрацювання науково-методичної, монографічної та періодичної літератури з педагогіки, психології, МНІМіК, а також з галузей нейронаук, зокрема нейробиології; аналіз офіційних документів, а саме Держстандарту початкової освіти 2018 року, Загальноєвропейських Рекомендацій з мовної освіти, Концепції НУШ, Типової та модельної навчальних програм; системний аналіз НМК «Quick Minds 1», рекомендованого до використання в ЗЗСО (*дали* – ЗЗСО) МОН України; інформаційний пошук в мережі Інтернет; ведення наукового спостереження за роботою вчителів та студентів практикантів під час навчання учнів ПШ в ЗЗСО з поглибленим вивчення англійської мови; проведення пробного навчання першокласників, приділивши особливу увагу взаємопов'язаному формуванню ЛК та ГК учнів; розробка навчальних ЛГІ для 1-го класу з подальшою реалізацією на уроках англійської

мови; аналітико-оціночне узагальнення власного досвіду роботи із молодшими НУШ-івцями.

**Наукова новизна роботи** полягає в системному теоретичному розгляді феномену гри, а також у розкритті практичного аспекту використання навчальних ЛГІ на уроках англійської мови при взаємопов'язаному формуванні ЛК та ГК учнів першокласників.

**Практичне значення роботи** розкрито у презентації власних завдань та вправ з ігровими елементами на прикладі підготованих фрагментів уроків, а також ЛГІ для взаємопов'язаного формування ЛК та ГК, розроблених та апробованих автором за час навчання англійської мови учнів 1-го класу в НУШ.

## РОЗДІЛ 1

### ТЕОРЕТИЧНИЙ ПОГЛЯД НА МОДЕЛЮВАННЯ ІГРОВОЇ ДІЯЛЬНОСТІ З НАВЧАЛЬНОЮ МЕТОЮ

#### 1.1 Місце та роль ігрової діяльності учнів на уроках іноземної мови в умовах шкільної освіти

Про значення ІД в житті дитини висловлювалися такі видатні психологи як Л. С. Виготський, Д. Б. Ельконін і С. Л. Рубінштейн ще у ХХ сторіччі. Незважаючи на те, що сучасне бачення концепції освіти значно змінилося з часів наукових теорій розвивального навчання Л. В. Занкова, В. В. Давидова та М. М. Скаткіна, питання важливості наближення навчальних, розвивальних та виховних цілей освітнього процесу до вікових потреб школярів залишається актуальним.

Класифікації дитячих ігор помітно різняться, в залежності від тих критеріїв, які до них застосовують. На думку Т.В. Дуткевич, найбільш поширеною є класифікація, яка включає в себе предметно-маніпулятивні, імітаційні або сюжетно-рольові, будівельно-конструктивні та режисерські або комбінаційні ігри. (Дуткевич 2012, с. 110). Р. Й. Жуковська розподіляла дитячі ігри на основі змістових ознак та характеру ігрової діяльності. Інша науковиця, С. Л. Новосьолова, запропонувала класифікувати ігри за критерієм ініціативності.

Якщо узагальнювати відомі нам погляди щодо раціонального розподілу ігор, то кожен з них виходить з положення про єдність змісту, форми та цілей гри. Дидактична гра, в цьому плані, є зразком збалансованого підходу до виконання запланованих освітніх завдань, шляхом наближення пізнавальної діяльності до вікових нахилів та інтересів учнів, забезпечивши водночас залучення дитячої ініціативності та розвиток механізмів пам'яті, мислення та уваги.

У своїй статті, присвяченій особливостям ігрового підходу до навчання ІМ молодших школярів, Марчій-Дмитраш Т.М. визначає дидактичну гру як “метод навчання фонетики, лексики, граматики, стилістики іноземної мови для оволодіння учнями знаннями, вміннями та навичками в читанні, аудіюванні, мовленні й письмі в ігровій формі, спрямований на розвиток особистості дитини”. [12, с. 2] Таким



чином, мета моделювання ІД у процесі навчання ІМ полягає у залученні інтересу, бажання та мотивації дітей до креативної форми роботи з мовою, а також у створенні умов інтерактивної взаємодії учасників гри у різних комбінаціях, як-от «учитель – учень», «учень – учень», «учитель – група учнів», «колектив учнів – колектив учнів» тощо, заради досягнення певних освітніх цілей спільної роботи. ІД уможлиблюється шляхом оптимального підбору та цілеспрямованого використання навчального методу формування МК, завдяки якому учні зможуть опанувати комплекс ЗУН, необхідний для подальшого розвитку рецептивних, репродуктивних та продуктивних видів МлД.

Зони впливу ігор в НВП на уроках іноземної мови можна охарактеризувати шляхом визначення функціонального навантаження, яке вони несуть при формуванні ІМКК. Зокрема, можемо виокремлювати такі провідні функції мовної гри як навчальна, комунікативна, інтелектуальна, розвивальна, емотивна, стимулююча (активізуюча), заміщувальна (компенсуюча недостатній рівень володіння ІМ), виховна та діагностувальна (контролююча).

За рахунок використання різноманітних навчальних ігор для учнів першокласників можна досягти таких практичних цілей уроку іноземної мови: ознайомити учнів із літерами алфавіту, кількісними числівниками, предметами класного вжитку, якісними прикметниками, назвами кольорів; навчати учнів вживати нові слова та актуальні граматичні конструкції разом на рівні простого речення та ЗМ; формувати МлК у діалогічному мовленні на прикладі функціонально-смыслового типу діалогу «двосторонній діалог-розпитування», вид ДЄ «запитання – відповідь: ініціативні та реактивні репліки» тощо.

## 1.2 Методичні засади взаємопов'язаного формування англомовної лексичної та граматичної компетентностей

Системний підхід до формування ІКК в ЗЗСО зумовлюється єдністю цілей, змісту, принципів, методів, засобів та технологій навчання іноземної мови та культури. Розкриття змісту навчального предмету «Англійська мова» в умовах шкільної освіти передбачає формування двох основних груп компетентностей – мовних (МК), до яких і входять лексична та граматична, та мовленнєвих (МлК). Соціокультурна, соціолінгвістична та соціальна компетентності входять до складу ЛСКК як її структурні компоненти, є суміжними до основних, й формуються паралельно, в ході підготовки учнів до іншомовного міжкультурного спілкування виучуваною ІМ. У роботі з учнями молодшого шкільного віку більша увага приділяється саме МК, адже вони слугують основою для подальшого успішного формування МлК.

При формування англомовної ЛК в учнів 1-го класу важливо зосередитися на базових лексичних знаннях, уміннях та навичках, які слугуватимуть основою для подальшого розвитку ІКК. Ознайомлення та автоматизація дій молодших учнів з лексичними одиницями (*далі* – ЛО), відібраними за принципом критичної семантичної цінності та високої вживаності у мовленні, мають відбуватися у відповідності до мовних можливостей, загальних інтересів та типових сфер спілкування дітей молодшого шкільного віку. Оскільки мовні лексичні навички лежать в основі всіх видів мовленнєвої діяльності, то при формуванні ЛК на рівні 1-го класу часто залучають елементи з формування компетентності в аудіюванні (КА) та говоріння (КГ).

При формуванні англомовної ГК першокласників, варто орієнтуватися на імпліцитне засвоєння учнями граматичного матеріалу, без значного усвідомлення особливостей будови та сталих закономірностей виучуваної ІМ, тобто покладатися на готові ЗМ з простими граматичними структурами (*далі* – ГС). Для опису імпліцитного знання структури мови Н. К. Скляренко використовує поняття

‘інтуїтивної граматики (Скляренко, 2011). Переважна більшість вправ та завдань для формування ГК носять рецептивний та рецептивно-репродуктивний умовно-комунікативний й іноді некомунікативний характер.

Взаємопов’язане формування мовних компетентностей базується на принципах інтегрованого навчання. Наслідуючи логіку І. В. Рахманова, принцип паралельного розвитку вмінь і навичок можна протиставити принципу послідовності, оскільки перший забезпечує більш комплексний підхід до розвитку мовленнєвих вмінь та навичок в системі формування ІКК та мовної особистості учня. В навчанні ІМ як рецептивні, так і продуктивні види МлД забезпечуються сукупністю певних мовних засобів, “наприклад, лексичні або граматичні навички формуються й удосконалюються у процесі вправляння в говорінні, письмі, слуханні, читанні і перекладі” . [8, с. 117]

Доцільність застосування методики взаємопов’язаного формування МК на рівні 1-го класу полягає у простоті об’єднання актуальних лексичних та базових граматичних тем. Наприклад, ознайомлювати учнів із правилом «Вживання неозначеного артикля в англійській мові перед голосними та приголосними звуками» (формувати навички правильного вживання неозначеного артикля у словах, які починаються з літер *a, i, o, u, e*) можна почати в ігровій формі, на прикладі актуальних ЛО з виучуваної теми; далі можна навчати учнів вживати тематичні ЛО та неозначений артикль разом на рівні простого речення з відомою ГС ‘*It is..+ object*’.

Навчання лексики та граматики за принципами інтеграції та взаємодоповнення варто починати з визначення провідної компетентності, яка виступатиме в ролі мети, та допоміжної компетентності, яка слугуватиме засобом досягнення поставленої мети. Інакше кажучи, практичні цілі уроку англійської мови передбачатимуть формування граматичних умінь та навичок учнів за допомогою мовних лексичних засобів, чи, навпаки, опрацювання лексичного компоненту на тлі актуального граматичного матеріалу. Водночас, при взаємопов’язаному формуванні ЛК та ГК не варто діяти за принципом “все й

одразу”, перевантажуючи учнів великою кількістю нових ЛО та невідомих ГС водночас. Відповідно, новий лексичний матеріал доречно вводити спираючись на комплекс граматичних умінь та навичок учнів, а опрацювання нових ГС проводити на основі актуальної лексики.

## Висновки до розділу 1

1) Протягом останніх двох століть, провідними педагогами в сферах дошкільної та молодшої шкільної освіти було висунуто різні критерії для оптимального системного розподілу дитячих ігор. Раціональна класифікація ігор базується на синтезі змісту, форми та цілей реалізації ІД. Для застосування в освітніх умовах на рівні ЗЗСО, найбільш доречною є дидактична гра, яка може бути максимально наближеною до типових ігор, притаманних дітям молодшого віку. Освітнє значення дидактичної гри на уроках ІМ в школі зумовлюється фактором комунікативної, психологічної, емоційної, когнітивної та особистісної потреби учня пізнавати світ та навчатися новому, граючись. Практична значущість дидактичної гри закладена у потенціалі її використання в освітніх, навчальних, виховних та розвивальних цілях уроку ІМ.

2) Навчання іноземної мови та культури в ЗЗСО носить системний характер й передбачає підготовку школярів до іншомовного міжкультурного спілкування на основі сформованості необхідних МК, МЛК та ЛСКК. Для учнів 1-го класу особливо важливими є базові лексичні знання, уміння та навички, а також імпліцитне засвоєння граматики. Формування ІКК молодших школярів має відбуватися за логікою природовідповідності: адаптації методів, прийомів та засобів навчання до мовних та когнітивних можливостей учнів. Принцип інтегрованого навчання на уроках ІМ в ПШ можна прослідкувати у методиці взаємопов'язаного формування мовних компетентностей. Основною перевагою формування ЛК та ГК за принципами паралельної інтеграції та взаємодоповнення в 1-ому класі є простота об'єднання актуальних лексичних та граматичних тем активного вжитку. Суть взаємопов'язаного навчання лексики та граматики полягає в опрацюванні лексичного компоненту на тлі актуального граматичного матеріалу, а формування граматичних умінь та навичок учнів за допомогою мовних лексичних засобів.

## РОЗДІЛ 2

### ПРАКТИЧНИЙ АСПЕКТ ЛЕКСИКО-ГРАМАТИЧНИХ ІГОР У 1-ОМУ КЛАСІ

#### 2.1 Інтеграція ігрових складових до уроків англійської мови для молодших школярів

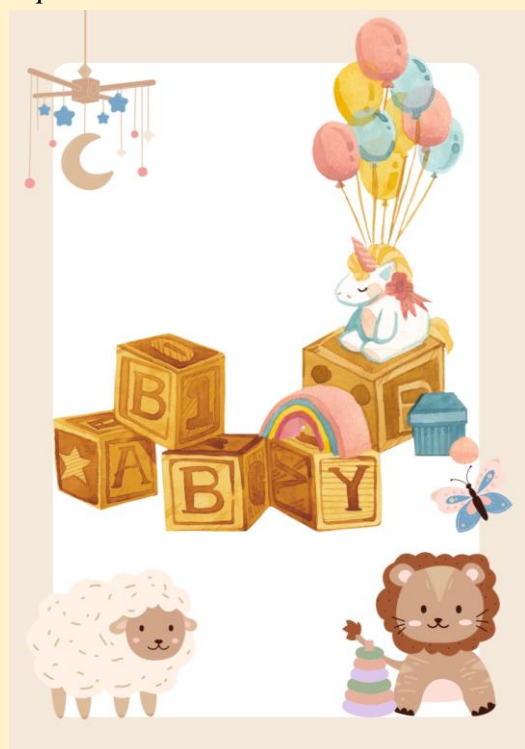
Класична структура шкільного уроку включає в себе два типи етапів – сталий та варіативний. Урок англійської мови в молодшій школі зазвичай починається з організації класу та фонетичної зарядки. Заключна частина уроку включає надання домашнього завдання, з подальшим поясненням алгоритму його виконання, підведення підсумків та оцінювання роботи учнів. Початок та завершення уроку є сталими етапами, оскільки практично вони не розкривають тематики, змісту та цілей уроку, в той час як основна частина уроку є варіативною, адже відображає його тематику, зміст, вид та спрямованість, а також забезпечує реалізацію запланованих практичних, освітніх, розвивальних та виховних задач уроку. Саме тому введення ігрових елементів під час вивчення англійської мови в школі відбувається на основному етапі, а проєктування ІД учнів першочергово зорієнтоване на досягнення практичних цілей уроку.

Основна частина уроку ІМ передбачає формування певних МК та МЛК у декілька етапів, на кожному з яких вчитель може залучити першокласників до виконання ігрових завдань та вправ. Елементи інтерактивно-ігрового характеру можна увести при ознайомленні учнів з новим граматичним матеріалом у навчальному контексті з використанням аудіозапису пісні; презентації нового лексичного та граматичного матеріалу у відповідних тематичних контекстах, із залученням навчального англомовного відео; опрацюванні звуків; практиці у написанні літер за контурними схемами; тренуванні у написанні слів з виучуваними літерами з опорою на піктограми; навчанні діалогічного мовлення у змодельованій комунікативній ситуації тощо.

Інтеграцію компонентів навчальних ігор можна почати також на початку уроку, а саме на етапі фонетичної зарядки. Як приклад, можна використати прийом артикуляції з повторенням алфавіту, або придумати власні речення-скоромовки на основі актуальної лексики та граматики, як це показано на рисунках 2.1 та 2.2 нижче. Окрім того, можна укласти власну рецептивно-реактивну гру на розрізнення інтонаційних моделей та використати її на етапі роботи з активною тематичною лексикою для повторення ЛО з попереднього уроку, як запропоновано на рисунку 2.3. На додачу, навіть п'ятихвилинна пауза для релаксації слугуватиме не тільки прийомом психо-емоційного розвантаження молодших школярів, а й цікавим підходом до стимуляції інтересу у вивчення іноземної мови, якщо додати доречні ігрові елементи, як це відображено у рисунку 2.4.

## Етап 2. Фонетична зарядка.

### Прийом 1. Артикуляція: "Animal Alphabet"



Повторення алфавіту з актуалізацією тематичної лексики.

## TOPIC OF THE LESSON: LET'S GO TO THE CIRCUS!

**T.** Let's start with the letters of the English alphabet. Look at the bright colourful poster on the blackboard. What do you see there?

**P1.** Letters and animals.

**P2.** Brown dog.

**P3.** Big grey elephant.

**T.** Very good! Now, we will read the alphabet together and then play with each of you as we name the animals from the poster, okay? (Дивіться, дітки, зараз ми хором повторимо як читається англійський алфавіт, а потім з кожним із вас окремо. А ще назвемо тваринок із плакату, добре?)

(Завдання з плакатом. Спочатку, учні під керівництвом вчителя всі разом називають літери англійського алфавіту від А до Z. Далі, учитель називає по черзі імена учнів і вказує кожному школяреві на певну літеру абетки на навчальному ілюстрованому плакаті. Потім, вчитель просить кожного учня вимовити цю

	літеру і назвати тваринку, яка починається з неї починається.
	Possible initial letters of the animal names:  ✚ c, d, h, p, c, l, r, m, e, s, f, d, z.

Рис. 2.1 Фонетична зарядка «Animal Alphabet»


<p><b>Етап 2.</b> Фонетична зарядка.</p> <p><b>Прийом 1.</b> Артикуляція: “Topical Tongue Twisters”</p>	<p><b>TOPIC OF THE LESSON: MY FAVOURITE TOY</b></p> <p><b>T.</b> Let’s start with some fun sentences about toys. Look at the bright colourful pictures on the blackboard. What do you see there?</p> <p><b>P1.</b> Train, white bunny, pink cat.</p> <p><b>P2.</b> Yellow car</p> <p><b>P3.</b> Blue ball.</p> <p><b>T.</b> Very good! Now, I will say three sentences, one at a time, and you will repeat after me, okay? (Дивіться, дітки, я скажу три речення по черзі, кожне окремо, а ви будете повторювати за мною, добре?)</p>
	<p>Pupils repeat the sentences after the teacher all together as a class (a chorus); then each pupil repeats any of the suggested tongue twisters individually. (assuming that there are approximately 12 children in the class, 6 min. should suffice)</p>
	<p><b>Tongue Twisters:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>✚ Billy Bloom brings a big blue balloon.</li> <li>✚ Little Dory has a lorry; little Dory calls it Wally.</li> <li>✚ It’s an old train, try a new train.</li> </ul>

Рис. 2.2 Фонетична зарядка «Topical Tongue Twisters»




<p><b>Етап 3.</b> Робота з активною тематичною лексикою: Повторення ЛО з попереднього уроку.</p> <p><b>Приєм 1.</b> Рецептивно-реактивна гра на розрізнення інтонаційних моделей “Happy or sad?”)</p> 	<p><b>TOPIC OF THE LESSON: MY FAVOURITE TOY</b></p> <p><b>T.</b> We will play the game called “Happy or sad?”. (Правила гри такі: я буду перелічувати різні іграшки. які ми з вами вчили, а ви будете дивитися на мене і уважно слухати. Якщо я називаю іграшку веселим голосом, то ви плескаєте в долоньки три рази, “раз-два-три”. А якщо я називаю іграшку сумним голосом, то ви плескаєте тільки двічі, “раз і два”. Мое обличчя також, як і голос, буде ставати веселим, або сумним. Тому слідкуйте уважно, домовилися?</p> <p><i>Pupils will hear the following words:</i></p> <p><b>KITE, DOLL, MONSTER, PLANE, BALL, GO-KART, TRAIN, CAR, BIKE.</b></p> <p><i>and react to them appropriately acc. to the rules of the game</i></p>
-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

Рис. 2.3 Рецептивно-реактивна гра «Happy or sad?»



Рис. 2.4 Пауза для релаксації «Song Story about Five Little Ducklings»

Під час паузи для релаксації «Song Story about Five Little Ducklings», учні дивляться та уважно слухають історію про п'ятьох каченят, тримаючи при цьому

долоньки догори, ніби показуючи “п’ять“. Із розгортанням сюжету історії, учні загинають по одному пальчику (подібно до зниклих в мультику каченят) і рахують від п’яти до нуля. Далі, відповідно до історії, відраховують у зворотному порядку, від нуля до п’яти, розгортаючи пальчики назад у відкриту долоньку (подібно до знайдених в мультику каченят). Ця вправа є корисною для розвитку дрібної моторики рук, тому може бути використана як елемент пальчикової гімнастики.

## 2.2 Авторські розробки та інструкції використання англomовних лексико-граматичних ігор для першокласників

### Лексико-граматична гра № 1.

Колективна ланцюжкова гра-загадка на знаходження захованої вчителем іграшки; створена для повторення вивчених на уроках прийменників ‘on’, ‘in’, ‘under’ на матеріалі відомої учням лексики з теми «*Classroom objects*».

#### Обладнання:

М’яка іграшка вчителя у вигляді звірятка їжачка на ім’я Роббі (допоміжний дидактичний засіб).

#### Сценарій та алгоритм виконання:

**T:** Good morning, my dear friends! I am very happy to see you all! How are you? Wait a minute, I think there is someone making the noise. Hmmm...I know who it is. It’s my little friend *Robbie-the-Hedgehog*. I’m sure, he is hiding somewhere in the classroom! Let’s find him together! (*Чекайте хвилинку...чуєте якийсь шум? Ні? А я чую і точно знаю, хто це. Це мій друг, їжачок-Роббі! Він ховається десь тут, у класній кімнаті. Давайте знайдемо його разом!*)

Вчитель розпочинає гру, послідовно знайомлячи учнів з її правилами. Так, педагог обирає учня (на власний розсуд) і задає питання, на кшталт: *"Glib-Danylko, what do you think, where is my friend, Robbie-the-Hedgehog? Is he in your school bag?"* Учень надає власну відповідь, подібну до: *"No, he isn't in my school bag"*. Далі, вчитель просить цього ж самого учня поставити своє, схоже запитання будь-якому однокласнику, який так само матиме відповіді на нього та залучити до гри наступного учня, продовжуючи ланцюжок.

### Рекомендація:

Вчителю варто допомагати учням формулювати такі запитання, в яких будуть використані по-перше, всі необхідні прийменники ('on', 'in', 'under'), по-друге, актуальні ЛО з теми «*Classroom objects*» (e.g. 'pencil', 'chair', 'rubber', 'book', 'desk', 'notebook', 'ruler', 'pencil case', 'school bag'). До того ж, учні не повинні сидіти за партами, а, навпаки, мають вільно рухатися по класній кімнаті, намагаючись знайти заховану іграшку. Під кінець гри учні або самостійно вгадують місце, де захований їжачок, або роблять це за допомогою підказки вчителя.

- ✚ Орієнтовні запитання, які учні можуть поставити одне одному:
  - *"Where is Robbie-the-Hedgehog? Is he on the desk?"*
  - *"Where is Robbie-the-Hedgehog? Is he under the chair?"*
  - *"Where is Robbie-the-Hedgehog? Is he in the pencil case?"*
  - *"Where is Robbie-the-Hedgehog? Is he on the notebook?"* etc.



Рис.2.5 Лексико-граматична гра 1

## Лексико-граматична гра № 2.

Гра-загадка «*Guess the animal*», зорієнтована на повторення ЛО з теми «*Animals: Pet Show!*» та тренування у вживанні ГС ‘*I + verb*’.

### Обладнання:

Картки із зображеннями тваринок, назви яких відомі учням англійською мовою.

### Сценарій та алгоритм виконання:

**T:** My dear pupils, let's have a little fun and play the game called «*Guess the animal*»! At first, we need to divide you in mini teams of two... (Спочатку, давайте поділимося на команди по двоє...). Perfect, you are now ready to hear the rules of the game. (Правила гри такі: я роздам кожному з вас по одній картці із зображенням тваринки. Кожна команда по черзі виходитиме до дошки й ставатиме обличчям до класу. Також по черзі, декілька учнів з класу, які залишатимуться на своїх місцях, пробуватимуть описати тваринку, яку вони отримали, англійською мовою не називаючи її. Завданням команди буде відгадати тваринку, назвати англійською мовою й зобразити її, наприклад пострибати як зайчик, заричати як лев або ж походити як ведмідь. Добре?)

### Рекомендація:

Для того, аби учням було простіше описувати тварин, вчитель може написати на дошці відомі ГС, як-от “*I have...*”, “*I say...*”, “*I am...*”, використовуючи які діти зможуть сказати щось на кшталт “*I have (a) tail*” або “*I am soft*”. Окрім цього, першокласники швидше за все казатимуть рідною мовою те, чого ще не знають іноземною, тому допомога вчителя із певними словами та фразами буде дуже доречною.

✚ Орієнтовні описи тваринок, які учні можуть надати:

- «*I have four paws. I say “woof-woof”. I am nice*». (dog)
- «*I have (a) long nose. I am very big. I am grey*». (elephant)

- «*I am green. I jump high. I like flies*». (frog)
- «*I am tall. I am yellow. I have brown spots*». (giraffe)
- «*I am pink. I have black eyes. I say “oink-oink”*». (pig)

- ✚ *Орієнтовні назви тваринок, які можуть бути зображені на картках:*
- Bear, bird, cat, cow, duck, flamingo, fox, hare or rabbit, hippo, horse, lion, monkey, mouse, panda, parrot, penguin, sheep, zebra.



*Рис. 2.6 Лексико-граматична гра 2*

## Висновки до розділу 2

1) Урок як центральна одиниця й форма організації НВП в школі має комплексну структуру, в основі якої лежать певні сталі та варіативні компоненти. За критеріям розкриття змісту, виду та спрямованості уроку, початкова та заключна частини відносяться до сталих етапів. З погляду на можливість реалізації необхідних цілей уроку, основна частина характеризується як варіативний етап.

Інтеграцію ігрових складових до уроків англійської мови доцільно розглядати в контексті основної частини, адже моделювання ІД учнів має на меті досягнення саме навчальних цілей уроку ІМ. Однак, етап фонетичної зарядки та пауза для релаксації також можуть слугувати яскравими прикладами успішного використання ігрових елементів в навчанні першокласників.

Ефективне залучення ігрових компонентів можливе як при формуванні МК, так і МЛК молодших школярів. Сприятливими умовами для застосування прийому навчальної гри є такі етапи основної частини уроку ІМ як опрацювання звуків, презентація нового лексичного чи граматичного матеріалу, тренування в написанні літер або ж практика усномовленнєвого спілкування.

2) Як показано в авторських розробках ЛГІ для учнів 1-го класу, взаємопов'язане формування англомовних ЛК та ГК може відбуватися в легкому та інтерактивному форматі колективної чи командної роботи учасників гри. В якості базового обладнання, вчитель може обрати тематично об'єднані зображальні картки або ж м'які іграшки.

## ВИСНОВКИ

За останні сто – сто двадцять років, психолого-педагогічна думка щодо явища гри та місця, яке вона посідає в житті дитини, значно розвинулась, зокрема й на теренах України. Хоча гра і вважається провідною діяльністю дошкільників, молодші школярі теж проявляють значний інтерес до ІД, що пояснюється фактором комплексної потреби учнів молодшої школи пізнавати світ й вчитися новому у формі, максимально наближеній до своїх вікових особливостей.

Опрацьовані наукові джерела, розуміння основ методики навчання ІМіК в ЗЗСО та практичний досвід роботи із сучасними НУШ-івцями дають підстави розглядати навчальну гру з призми її спорідненості до типових ігор, актуальних для дітей молодшого віку, аби говорити про можливість її практичного застосування в умовах шкільної освіти.

Навчання першокласників англійської мови за принципами природовідповідності та інтеграції, особливим чином розкривається за допомогою методичних засадах взаємопов'язаного формування компетентностей двох основних груп, МК та МлК, з перевагою до першої. Таким чином, взаємодоповнює формування англомовних ЛК та ГК передбачає опрацювання лексики на тлі актуальної граматики, а засвоєння ГС з опорою на певні лексичні засоби.

Практичний аспект ЛГІ для учнів 1-ого класу тісно пов'язаний із системою організації НВП в закладі освіти, зокрема зі структурою класичного уроку. Авторські розробки фрагментів уроків та ЛГІ для першокласників доводять, що залучення ігрових елементів в навчанні англійської мови, можливе на різних етапах, за наявності компоненту варіативності в них.

Як свідчить особистий досвід автора курсової роботи, для якісної розробки та успішного використання навчальних ігор для молодших школярів, не обов'язково вигадувати складні сценарії та мати рідкісне обладнання.

Розуміння вікових потреб, принципів роботи із першокласниками, а також врахування когнітивних та мовних можливостей учнів у поєднанні із креативністю та ініціативністю педагога допоможуть зробити процес вивчення англійської мови в ЗЗСО цінним досвідом для вчителя та цікавим – для дітей.



## РЕЗІЮМЕ

Діарра А.-М.

**Навчальні ігри:  
розробка та використання на уроках англійської мови при  
взаємопов'язаному формуванні лексичної та граматичної компетентностей  
учнів 1-го класу**

Курсову роботу з методики навчання англійської мови присвячено дослідженню концепції дидактичної гри, місця та ролі ігрової діяльності учнів на уроках іноземної мови та особливостям взаємопов'язаного формування англомовної лексичної та граматичної компетентностей першокласників за допомогою навчальних ігор.

В першому розділі розкриваються теоретичні аспекти моделювання ігрової діяльності з навчальною метою і узагальнюються методичні засади взаємопов'язаного формування англомовної лексичної та граматичної компетентностей.

В другому розділі розглянуто основні моменти стосовно інтеграції ігрових елементів до уроків англійської мови для молодших школярів, а також запропоновано дві лексико-граматичні гри інтерактивного характеру з інструкціями використання на уроках англійської мови у навчанні першокласників.

**Структура і обсяг роботи.** Курсова робота складається зі вступу; двох розділів, кожен з яких містить по два підрозділи; проміжкових та загальних висновків; короткого опису у вигляді резюме, представленого в двох варіантах – українською та англійською мовою та списку використаних джерел. Курсова робота викладена на двадцяти семи сторінках, містить шість рисунків й налічує двадцять одне літературне джерело, п'ятнадцять з яких – україномовні, чотири – англомовні та два – німецькомовні.

**Ключові слова та фрази:** навчальні ігри, дидактична гра, лексико-граматична гра, взаємопов'язане формування англомовної лексичної та граматичної компетентностей, ігрова діяльність, принцип інтеграції, природовідповідність, інтерактивно-ігрові елементи в навчанні іноземної мови, провідна діяльність.

## SUMMARY

**A.-M. Diarra**

### **Didactic games: development and application in English lessons in the interrelated formation of lexical and grammatical competencies of 1<sup>st</sup> form pupils**

Term paper in methodology of teaching English as a second language is devoted to the study of the didactic game concept, the place and role of young learners' play activity in foreign language lessons and the peculiarities of the interrelated formation of English-language lexical and grammatical competencies in 1<sup>st</sup> form pupils by means of didactic games.

The first chapter reveals some theoretical aspects of the play activity organisation for educational purposes and concisely expresses the methodological fundamentals of the interrelated formation of English-language lexical and grammatical competencies.

The second chapter discusses some relevant information regarding the integration of game elements into English lessons for primary school children as well as offers two interactive lexical-grammatical games with instructions for their use in English-language lessons at the level of the 1<sup>st</sup> form.

**The structure and scope of work.** Term paper consists of the introduction; two chapters, each of which contains two subsections; interim and general conclusions; a brief description of the whole work presented in the form of a summary in both the Ukrainian

and English languages and also the list of references. The term paper has twenty-seven pages, six figures and twenty-one literary sources, fifteen of which are written in Ukrainian, four in English and two in German.

**Ключові слова та фрази:** didactic games, lexical-grammatical game, interrelated formation of lexical and grammatical competencies, play activity, principle of integration, nature alignment, interactive game elements in foreign-language teaching, leading activity.

## СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ

1. Державний стандарт початкової освіти: постанова Кабінету Міністрів України від 21 лютого 2018 р. № 87 // Офіційний вісник України. - 2018. - № 18. - с. 637.
2. Загальноєвропейські Рекомендації з мовної освіти: вивчення, викладання, оцінювання / Наук. ред. укр. видання С.Ю. Ніколаєва. Переклад з англ. Київ: Ленвіт, 2003. 273 с.
3. Шиян Р. Б. Типова освітня програма для 1-4 класів: [розроблена під керівництвом Шияна Р. Б.]. – Київ: МОН України, 2022. – 120 с.
4. Бібік Н. М. (заг. ред.). Нова українська школа: порадник для вчителя / Н. М. Бібік. — Київ : Літера ЛТД, 2019. — 208 с.
5. Бігич О. Б. Особистісно-діяльнісний розвиток молодшого школяра на уроці іноземної мови : монографія. Київ : Віпол, 2010. 138 с. ISBN 978-966-228-6.
6. Дуткевич Т. В. Дитяча психологія : навч. посіб. Київ : Центр учб. літ., 2012. 424 с.
7. Карпюк О.Д. Нова українська школа: методика навчання англійської мови у 1-2 класах закладів загальної середньої освіти на засадах компетентнісного підходу. – Тернопіль : “Видавництво Астон”, 2020. – 160 с. : іл.
8. Методика навчання іноземних мов і культур: теорія і практика : підручник для студ. класичних, педагогічних і лінгвістичних університетів / за загальн. ред. С. Ю. Ніколаєвої ; Бігич О. Б., Бориско Н. Ф., Борецька Г. Е. та ін. Київ : Ленвіт, 2013. 590 с.
9. Ніколаєва С. Ю., Борецька Г. Е., Майєр Н. В., Устименко О. М., Черниш В. В. Сучасні технології навчання іноземних мов і культур у загальноосвітніх й вищих навчальних закладах : колективна монографія. Київ : Ленвіт, 2015. 368с.

10. Савченко О. Я. Уміння вчитися — ключова компетентність молодшого школяра : посібник. Київ : Педагогічна думка, 2014. 176 с.
11. Скрипченко О. В. Вікова та педагогічна психологія : навч. посіб. Київ : Центр учб. літ., 2008. 256 с.
12. Марчій-Дмитраш Т.М. Дидактична гра як системотвірний метод організації навчальної діяльності молодших школярів у процесі вивчення іноземної мови / Т.М. Марчій-Дмитраш // *Педагогічна освіта: теорія і практика*. - 2016. - № 20. - С. 121-125.
13. Редько В. Г. Молодші школярі... Які вони? (Залежність ефективності навчання іноземних мов учнів початкової школи від їхніх вікових особливостей) / В. Г. Редько // *Іноземні мови в навчальних закладах*. – 2003. – № 1 (3). – С. 22–30.
14. Скляренко Н.К. Методика формування іншомовної граматичної компетенції в учнів загальноосвітніх навчальних закладів // *Іноземні мови*. – 2011. – № 1. – С. 15-25.
15. Смоліна С.В. Методика формування іншомовної лексичної компетенції // *Іноземні мови*. – 2010. – № 4 (64). – С. 16-23.
16. Brinton D. M., Snow M. A., Wesche M. B. Content-Based Second Language Instruction / D. M. Brinton, M. A. Snow, M. B. Wesche. — Boston : Heinle and Heinle Publishers, 1989. — 241 p.
17. Dubin F., Olshtain E. Course design : Developing Programs and Materials for Language Learning / F. Dubin, E. Olshtain. — Cambridge : Cambridge Univ. Press, 1991. — 194 p.
18. Funk H., Koenig M. Grammatik lehren und lernen. Fernstudieneinheit 1 / H. Funk, M. Koenig. — München : Langenscheidt, 1997. — 160 S.
19. Bick J., Nelson C. Early Adverse Experiences and the Developing Brain // *Neuropsychopharmacol.* 2016. Vol. 41. P. 177–196. DOI: <https://doi.org/10.1038/npp.2015.252/> пер. з англ. Ранній негативний досвід та мозок, що формується.

20. Helbig G. Wie viel Grammatik braucht der Mensch? / G. Helbig // Wie viel Grammatik braucht der Mensch? / T. Harden, C. Marsch (Hrsg.). — München : *Iudicium*, 1993. — S. 19–29.
21. Rapoport J., Gogtay N. Brain Neuroplasticity in Healthy, Hyperactive and Psychotic Children: Insights from Neuroimaging // *Neuropsychopharmacol.* 2008. Vol. 33. P. 181–197. DOI: 10.1038/sj.npp.1301553.