

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 англійської мови у початковій школі»**

студентки групи СОа 14-19
педагогічного факультету романо-
германської та української філології
освітньо-професійної програми Іноземні
мови та літератури, методика навчання
іноземних мов і зарубіжної літератури
(англійська та друга західноєвропейська
- іспанська мова
за спеціальністю 014 Середня освіта
Гончарук Марини Юріївни

Члени комісії:

_____ Кузьменко Ю. В.
(підпис)

_____ Борецька Г. Е.
(підпис)

_____ Устименко О. М.
(підпис)

Науковий керівник:

канд. пед. наук, старший викладач
Кузьменко Ю. В.

Національна шкала

_____ Кількість балів

_____ Оцінка ЄКТС

Київ – 2023

ЗМІСТ

| | |
|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----|
| ВСТУП..... | 3 |
| Розділ 1. Теоретичні передумови використання ігрових методів у навчанні англійської мови в початковій школі | 6 |
| 1.1. Значення гри в освітньому процесі учнів початкової школи..... | 6 |
| 1.2. Класифікація ігор. Структура | 10 |
| Висновки до розділу 1 | 13 |
| Розділ 2. Використання ігор як засобу інтенсифікації освітнього процесу з англійської мови у початковій школі..... | 14 |
| 2.1. Аналіз ігрових методів навчання учнів 3 класу з англійської мови..... | 14 |
| 2.2. Розробка ігрових завдань для учнів 3 класу з теми: «The Haunted House»..... | 16 |
| Висновки до розділу 2..... | 20 |
| Висновки..... | 21 |
| Резюме..... | 23 |
| Summary..... | 24 |
| Список використаних першоджерел..... | 25 |
| Додатки..... | 28 |

ВСТУП

Актуальність проблеми дослідження.

Тема: "Гра, як засіб інтенсифікації освітнього процесу з англійської мови у початковій школі" є актуальною тому, що діти у цьому віці вперше стикаються із вивченням іноземної мови і у зв'язку з цим не мають достатньої кількості знань та досвіду для повноцінного її опанування. Саме гра є гарним способом залучення дітей до навчального процесу.

Використання гри у процесі навчання є природним способом засвоєння знань та розвитку. Такий засіб навчання може допомогти збільшити мотивацію учнів до вивчення ІМ, зробити освітній процес цікавим та ефективним. Граючись, діти отримують задоволення, вчаться співпрацювати та спілкуватись, а також розвивають свою творчість та фантазію. Завдяки грі можна вивчати нові слова та фрази, вдосконалювати вимову та розвивати навички читання та письма.

Крім того, гра може бути використана як засіб для залучення дітей до вивчення англійської мови за межами школи. Ігри на мобільних пристроях та комп'ютерах можуть допомогти дітям відпрацювати свої знання та навички в домашніх умовах, що сприяє більш ефективному навчанню.

Зважаючи на те, що тема гри у навчальному процесі є актуальною як в онлайн, так і в офлайн форматі, дослідження та аналіз ролі ігор в навчанні англійської мови в початковій школі є важливими. Результати дослідження можуть допомогти вчителям англійської мови в початковій школі оптимально використовувати ігрові технології у навчальному процесі, що сприятиме підвищенню якості навчання та покращенню результатів учнів.

Вже було проведено багато досліджень на тему використання ігрових методів в освітньому процесі учнів початкової школи. Проблему гри як засобу інтенсифікації освітнього процесу з англійської мови у початковій школі вивчали

вітчизняні та зарубіжні вчені. К. Ушинський досліджував проблему використання навчально-педагогічних ігор у навчальному процесі. Герберт Пучта (Herbert Puchta) – науковець, який є також автором книг "Playway to English" та "More Fun with English". Оксана Клименко – займається дослідженнями з використання ігрових технологій у навчанні англійської мови в початковій школі. А. Макаренко, В. Сухомлинський, С. Шацький – відмічали важливість гри, у якій формуються і закріплюються властивості, вміння та здібності, необхідні для виконання педагогічних завдань. Також розробкою ігрових форм та методів навчання іноземної мови займалися: Т. І. Олійник, А. А. Деркач, О. І. Вишневський, С. Д. Щербак та інші.

Об’єкт дослідження: процес використання навчальних ігор на уроках англійської мови у початковій школі.

Предмет дослідження: методика використання ігор (як засобу інтенсифікації процесу навчання) на уроках англійської мови в 3 класі.

Мета дослідження: дослідити ефективність використання ігрових прийомів в освітньому процесі з англійської мови у початковій школі, їх вплив на засвоєння мови учнями, практично розробити та перевірити ефективність запропонованої методики використання ігор на уроках АМ в 3 класі.

Завдання дослідження:

- 1) Дослідити наукову літературу щодо особливостей використання ігор в освітньому процесі.
- 2) Дослідити та проаналізувати класифікацію ігор та їх структуру.
- 3) Проаналізувати ігри запропоновані підручниками з англійської мови для учнів 3 класу.
- 4) Розробити особисті ігри та здійснити їх аналіз.

Для вирішення поставлених завдань були використані такі **методи дослідження:** аналіз наукової (методичної, педагогічної, психологічної) літератури з проблеми дослідження, систематизація отриманого досвіду,

класифікація та узагальнення отриманої інформації, спостереження за освітнім процесом, зокрема уроками АМ в 3 класі, бесіди з учителями АМ та учнями, проведення пробного навчання.

Наукова новизна дослідження полягає в детальній та ґрунтовній систематизації наукових даних з питань використання ігор в процесі навчання англійської мови в початковій школі.

Практичне значення дослідження полягає у розробці методики використання ігор для навчання АМ учнів 3 класу та створенні методичних рекомендацій щодо їх організації та проведення.

Структура курсової роботи. Робота складається з двох розділів (теоретичного та практичного), висновків, резюме рідною та англійською мовами, списку використаних першоджерел, додатків.

РОЗДІЛ 1. ТЕОРЕТИЧНІ ПЕРЕДУМОВИ ВИКОРИСТАННЯ ІГРОВИХ МЕТОДІВ У НАВЧАННІ АНГЛІЙСЬКОЇ МОВИ В ПОЧАТКОВІЙ ШКОЛІ.

1.1. Значення гри в освітньому процесі учнів початкової школи

Для вчителів початкових класів гра як засіб інтенсифікації освітнього процесу займає провідне місце у навчанні іноземної мови адже, граючись учень може відчувати позитивні емоції від освітнього процесу, і це допомагає вчителю підвищити мотивацію до навчання. Завдяки такому методу в дитини формується здатність виявляти свої особливості, та з'являється потреба у формуванні своєї поведінки з урахуванням реакції оточуючих [3]. Василь Сухомлинський висловив таку думку: “В грі розкривається перед дітьми світ, розкриваються творчі можливості особистості. Без гри немає і не може бути повноцінного розумового розвитку. Гра – величезне світле вікно, через яке в духовний світ дитини вливається життєдайний потік уявлень, понять про навколишній світ. Гра – це іскра, що запалює вогник допитливості і любові до знань [14, с. 95]. Тобто методика використання ігрових форм у початкових класах є природним шляхом засвоєння знань, та допомагає розвиватися всебічно.

Власне завдяки грі учні не лише засвоюють нові знання, а і розвивають такі якості, як:

- увага: вік учнів молодших класів є досить сприятливим для розвитку їхньої уваги. Зазвичай діти проявляють короткотривалу увагу на монотонні завдання і їм важко сконцентруватися на складному та незрозумілому матеріалі. А правильне використання ігрової діяльності на уроках допомагає вчителю зосередити увагу учнів на завдання і разом з тим розвивати її.
- пам'ять: учням молодших класів краще запам'ятати інформацію візуально, саме тому ігрова діяльність краще підходить для вивчення та повторення матеріалу.

- спостережливість: гра є ефективним засобом для розвитку спостережливості учнів, адже граючись, вони вчаться фокусуватись на деталях і шукати відповіді на запитання.
- мислення: завдяки ігровій діяльності на уроках учні навчаються мислити логічно і удосконалюють своє креативне мислення.

Т. І Поніманська розглядає гру як метод навчання у двох видах: 1) дидактична гра, що базується на автодидактизмі (самонавчанні) – це такий спосіб запам'ятовування нової інформації із задоволенням для мозку; 2) гра-вправа – у цьому виді гри головну роль займає вчитель, він є її організатором.

Гра – це не лише засіб розвитку когнітивних навичок, а гарний спосіб повторити та закріпити вивчений матеріал із задоволенням і без труднощів. Вчитель як організатор формує завдання, які учні виконують під час гри, і ці завдання є для них непомітними, адже виконуються із цікавістю та великим бажанням перемогти або ж досягти ігрової мети [11].

Для того, щоб гра покращувала якість освітнього процесу важливо врахувати наступне:

- вікові характеристики учнів. Безумовно завдання гри мають відповідати віковим можливостям та розвитку учнів. Наприклад, для початкових класів слід формувати правила чітко, просто та зрозуміло.
- відповідність до теми уроку. Зміст гри краще пов'язувати із темою уроку, для того, щоб учні з легкістю відтворювали теоретичні знання на практиці.
- мета та форма. Важливо правильно визначити мету гри, щоб вона чітко відповідала педагогічним цілям. Також вчителю початкових класів слід звертати особливу увагу на форму гри, адже учням цього віку важливо, щоб вона була привабливою та цікавою.

Окрім цих важливих вимог підготовки гри вчителям слід приділяти значну увагу учням в процесі виконання гри. Тобто дуже важливо не допускати

приниження та глузування учнів, а навпаки коментувати кожен їхній крок похвальними та підбадьорюючими словами. Адже у цьому віці діти є дуже вразливими, і під час ігрової діяльності вони поводять себе по-різному. В цьому випадку вчителю потрібно враховувати індивідуальні особливості учнів та вміти створювати дружню атмосферу в класі.

Такий метод навчання є досить складним для вчителів, адже потребує якісної підготовки, готовність відповісти на будь-які запитання дітей, та намагатися проводити навчальний процес непомітно. Граючись важливо щоб вчитель сам проявляв зацікавленість у грі, і щоб також поводив себе як дитина, саме така поведінка зближує учнів з учителем. Проте, це слід робити щиро та з великим бажанням і задоволенням. Отже, дотримуючись таких вимог до використання ігрових методів на уроках, це значно покращить якість освітнього процесу та підвищить інтерес учнів до навчання.

Використання гри на уроках значно допомагає вчителю організувати та покращити навчально-виховну роботу у класі. Засіб ігрової діяльності на уроці зазвичай створює дружню та сприятливу атмосферу, і налагоджує співпрацю між вчителем та учнями. Також вчителю іноземної мови важливо знати, що гра допомагає розвивати комунікативні навички та покращувати рівень мовлення. Учні мають можливість практикувати мову в різних ситуаціях та отримувати зворотний зв'язок від вчителя та інших учнів. Ігрова діяльність на уроці є ефективним засобом для розуміння та засвоєння нового матеріалу, адже вона викликає емоційну реакцію та допомагає учням зосередитись на навчальному матеріалі.

Отже, гра – невід'ємна частина освітнього процесу, вона надає учням можливість засвоїти різні знання та навички, а також допомагає розвивати мислення, увагу, пам'ять та спостережливість. Василь Сухомлинський висловив фразу: «Навчайте граючись, а граючи навчайте»[15, с.110]. З цього можна зробити висновок, що ігрову діяльність слід здійснювати з навчанням одночасно і їх

успішне використання допоможе зберегти інтерес учнів до навчального процесу та зробити його ефективним. Також, гра спонукає учнів до їх самостійного навчання та забезпечує мотивацію до опановування іноземної мови. Завданням вчителя є правильно підібрати гру відповідно до вікових особливостей учнів, до теми уроку, та слід також звернути увагу на форму гри, щоб діти виконували її завдання з ентузіазмом та цікавістю.

На мою думку, використання ігрових методів на уроці точно принесуть позитивний результат в навчальному процесі, але задля отримання цього результату, вчителю слід прикласти багато зусиль для створення вдалого ігрового процесу та атмосфери в класі.

1.2. Класифікація ігор та структура

Відомо, що ігри на уроках АМ у початкових класах виконують важливу роль в освітньому процесі, та допомагають вчителям створити навчальний процес продуктивним, пізнавальним та цікавим. Та для того, що вміти правильно будувати цей процес з допомогою ігрових методів, педагогам слід добре знати класифікацію видів ігор. Як вважає Т. І. Поніманська, знання класифікації ігор надає можливість виявляти їх головні особливості, використання яких створює провідний навчально-виховний ефект [11,329].

Отже, поширеною класифікацією є класифікація ігор за навчальним матеріалом, серед яких виділяють:

- 1) Ігри з предметами: для цього виду ігор використовують безліч різних предметів, наприклад, природні матеріали: листя, фрукти, овочі. Також такий вид гри забезпечує іграшками, що зображують побут (ляльки, іграшковий посуд, іграшкові тваринки, тощо). Використання таких предметів найчастіше застосовується в сюжетно-рольових іграх. Учні розвивають свою творчу фантазію, вчиться формувати свою поведінку відповідно до ситуації, та взаємовідносини із колективом класу. Для ігор з предметами використовують різні матеріали для пізнання форм, кольорів, кількості та розміру. Такий вид ігор забезпечує розвиток логічного мислення учнів.
- 2) Настільні ігри: передбачають дії учнів не з предметами, а з їх зображеннями. Це можуть бути ігри доміно, лото, пазли, кубики, різні карткові ігри для дітей. Такі ігри сприяють розвитку уваги, кмітливості, пам'яті, розвивають розумові процеси та формують організаторські вміння [11,331].
- 3) Словесні ігри: такі ігри орієнтовані на розвиток мовлення, запам'ятовування словникового запасу, вони в певній мірі змушують

учнів мислити про речі з якими вони на даний момент не працюють, і використовують лише набуті знання. Цей вид ігри є найскладнішим для дітей, проте добре активує розумові процеси та уявлення.

- 4) Рухові ігри: передбачають виконання якихось активних дій. Це можуть бути ігри-розминки, наприклад, коли вивчають рухи англійською мовою (jump fast, run slowly, hop, bend your knees тощо); коли потрібно знайти захований предмет, чи торкнутися певного предмету у кімнаті (touch the table, run to the window, find the scarf).

Існує досить цікава та відома класифікація ігор за матеріалом О. Сорокіної:

- Ігри подорожі: відображають реальні факти незвичайним способом, такі ігри посилюють враження, звертають увагу дітей на те, що вони не помічали раніше, та надають пізнавального змісту. Це можуть бути як подорожі у спеціальне місце, так і подорожі уяви учнів.
- Ігри-доручення: головним завданням є прохання або пропозиція щось зробити, наприклад попросити зібрати м'ячики за кольорами чи за розміром.
- Ігри-припущення: їх завдання полягає в осмисленні наступної дії учня, наприклад: «Що б ти зробив, якби ...?». Такі ігри забезпечують учнів вмінням зіставляти знання з обставинами.
- Ігри-загадки: передбачають розвиток здатності до аналізу, формують уміння розмірковувати та робити висновки.
- Ігри-бесіди: такі ігри передбачають спілкування учнів з вчителем та між собою, і забезпечують активізацію емоційно-розумових процесів, вміння слухати та зосереджувати свою увагу на розмові [3, с. 23-30].

Науковець Т. І. Олійник запропонувала особисту класифікацію ігор для використання на уроках іноземної мови, яка має такі категорії:

- Рухливі ігри, наприклад ігри з м'ячем;

- Дидактичні ігри: розвиваючі, мозкові ігри, настільно-друковані, словесні, з іграшками та ігровими посібниками;
- Ігри на спілкування: театралізовані, рольові, ігри на знайомство, командні ігри;
- Ігри на імітацію.
- Ігри на розвиток креативності: ігри на музику, на малювання, будівництва чи конструювання, на ліплення [8].

Дидактична гра має чітко визначену структуру. До неї відносять такі основні елементи: ігрові правила, завдання, дії та результат.

Правила гри спричинені змістом гри та її задумом, вони організують взаємодію учнів між собою під час ігрової діяльності, та спонукають їх до оперування своєї поведінки. У грі правила є критерієм правильності дій та їх оцінювання.

Завдання ігри можуть бути різноманітними, адже вони передбачаються програмою навчальних і виховних впливів педагога на учнів. Власне завдання гри показують спрямованість навчального змісту гри на пізнавальну діяльність учнів.

Процес гри на уроці неможливий без ігрової дії, адже завдяки їм учні реалізують свої ігрові задуми. Ігрові дії роблять навчальний процес цікавішим та сприяють розвитку довільної уваги.

Результат гри є також важливою її частиною, адже учні сприймають його як досягнення. А для вчителя насамперед результатом гри є засвоєння учнями навчального матеріалу.

Отже, ці всі елементи гри є важливими для навчального процесу, оскільки організують взаємодію учнів між собою та з вчителем, спонукають до формування поведінки учнів відповідно до ситуації та розвивають довільну увагу. А результат гри є важливим критерієм для оцінювання досягнень учнів та

засвоєння ними навчального матеріалу. Таким чином гра є ефективним засобом інтенсифікації освітнього процесу та дозволяє зробити навчальний процес цікавішим та підвищити мотивацію учнів до навчання.

Висновки до 1 розділу

Застосування ігрових активностей на уроках з іноземної мови у початкових класах є досить ефективним способом навчання. Це допомагає розвивати когнітивні навички в учнів, такі як: увага, пам'ять, мислення, спостережливість, а також створює злагоджений процес навчання, де учні без труднощів поглинають матеріал.

Проте, щоб освітній процес був ефективним слід дотримуватися певних вимог до підготовки та проведення гри. Вчитель, як її організатор повинен мати до кожного з учнів індивідуальний підхід, для того щоб вдало залучити їх до гри. Саме тому, такий метод навчання є не зовсім простим для викладача, адже потребує якісної підготовки та готовність імпровізувати, якщо раптом дітям не сподобається та чи інша гра.

РОЗДІЛ 2. ВИКОРИСТАННЯ ІГОР ЯК ЗАСОБУ ІНТЕНСИФІКАЦІЇ ОСВІТНЬОГО ПРОЦЕСУ З АНГЛІЙСЬКОЇ МОВИ У ПОЧАТКОВІЙ ШКОЛІ.

2.1. Аналіз ігрових методів навчання учнів 3 класу з англійської мови

На період педпрактики з англійської мови, яка проходила з 14.11.22. по 10.12.22 року на базі спеціалізованої школи I-III ступенів № 125 м. Києва з поглибленим вивченням англійської мови, я працювала з підручниками «Quick minds pupil's book» та «Quick minds activity book» для учнів 3 класу, автори: Herbert Puchta, Gunter Gerngross, Peter Lewis-Jones, видавництво: «Лінгвіст», 2020. Перш за все слід відмітити, що підручник має зручний та привабливий дизайн, і це сприяє зацікавленості учнів до навчання. У його змісті теми: «The Haunted House» та «By the sea» чітко структуровані та підкреслюються належними ілюстраціями, які допомагають зосередити увагу учнів на матеріалі, що вивчається. Окрім цього, має якісний лексичний та граматичний матеріал.

Зміст підручника та робочого зошита доповнюють запропоновані авторами підручників ігри та пісні, для того, щоб підвищити учням мотивацію до навчання та розвивати їх творчість і креатив. Наприклад, на вивчення граматичної структури «Where is ...?» в підручнику пропонується цікава гра, яка включає в себе декілька послідовних етапів. Спочатку дітям потрібно прочитати текст пісні і заспівати її (див. Додаток А). Наступним етапом є намалювати звірятко в кімнаті згідно пісні, де вони знаходяться. Ця гра називається «Memory Game», адже учням слід запам'ятати зі слів пісні у якій кімнаті знаходяться тваринки і намалювати їх у відповідній кімнаті. Наступний етап усний, учні грають між собою, по черзі запитуючи де знаходяться тваринки. Цю гру я розглядаю як комунікативну, адже учні використовують граматичну структуру у своєму мовленні, та взаємодіють один із одним. Основним завданням є практикувати та запам'ятати граматичну конструкцію «Where is ...?» шукаючи звірятко з пісні. Також гра дозволяє запам'ятати нові слова з теми: «House», наприклад: «Where is

Sammy?» «He is in the kitchen». Я вважаю, що кожен з цих етапів є цікавим для учнів, адже на кожному з них задіяна їхня увага, креатив та творчість. Також гра допомагає розвивати пам'ять та спостережливість, фокусує увагу учнів.

На вивчення лексичного матеріалу автори підручника «Quick minds pupil's book» пропонують цікаву гру, що називається «Miming Game». Учням пропонується прослухати аудіо, в якому використовується активний вокабуляр, це слова, які позначають дії (див. Додаток В). Згодом діти переходять до гри, де їхня задача полягає в імітуванні цих рухів та їх розпізнавання. Учень, що показує певний рух – запитує: «What am I doing?», інші відповідають: «You are cleaning your goggles». Таким чином учні краще запам'ятовують нові слова та практикують граматичну структуру «Present progressive tense». Ця гра дозволяє учням із задоволенням вивчати нові слова і вирази, та сприяє розвитку мовленнєвих навичок. На практиці виконання цієї гри, учні розвивають також свою фантазію та творчість, оскільки гра потребує від учнів зобразити дію без використання слів. Такий процес навчання стає непомітним для учнів, вони із задоволенням виконують завдання, та непомітно для себе опановують новий лексичний матеріал.

Отже, підручники «Quick minds pupil's book» та «Quick minds activity book» пропонують різні інтерактивні ігри, що сприяють ефективному вивченню іноземної мови. Запропоновані авторами книг ігри допомагають розвивати в учнів такі когнітивні навички, як: увага, пам'ять, спостереження та мислення. Гра, «Memory Game» дозволяє учням практикувати вивчену граматичну структуру в контексті бесіди, а також розвиває їхню увагу та пам'ять. А гра під назвою «Miming Game» сприяє легкому засвоєнню нових слів та виразів, та їх використанню в реченні.

Ці ігри є надійними помічниками вчителям у створенні цікавого та ефективного навчального процесу. Проте, вчителю завжди потрібно пам'ятати про індивідуальні особливості кожного і враховувати їх, тобто потрібно вміти імпровізувати та фантазувати під час застосування гри на уроці. Адже важливо,

щоб кожен учень був залучений у цей процес і з цікавістю, та великим задоволенням виконував завдання, що містяться у грі.

2.2. Розробка ігрових завдань для учнів 3 класу з теми: «The Haunted House»

У темі «The Haunted House» пропонуються завдання на вивчення лексичних одиниць та граматичних структур. Для кращого засвоєння нового матеріалу, я пропоную декілька ігрових завдань.

Існує досить цікава та не важка у виконанні гра під назвою «Bingo», яку люблять грати майже всі учні початкової школи, адже, під час цієї гри створюється весела, розважальна атмосфера а також, конкурентність, яка робить цю гру привабливішою для дітей. Правила гри ідентичні до правил стандартної гри в «Bingo».

Правила гри:

1) Учням роздаються ігрові дошки, на яких є 6 різних зображень з персонажами в кімнатах будинку. У кожного учня ці дошки мають відрізнятися зображеннями.

2) Вчитель називає випадкове зображення, і якщо воно зустрічається на дошці одного з учасників, то він закреслює це зображення жетоном або ж фішкою. Наприклад, вчитель запитує: «Who has got a dog is in the dining room?», учень, який має це зображення, відповідає: «I have got a dog is in the dining room.»

3) Гра триває доки хтось із учнів закреслить всі зображення жетонами, і викрикнує слово «бінго», щоб повідомити про свою перемогу.



- T: Who has got Mervin and Matt are in the bedroom?

- P: I've got Mervin and Matt are in the bedroom.

- T: Please, put a counter on this picture.

Ця гра передбачає спілкування учнів між собою та з вчителем, вони практикують граматичну структуру і разом з тим вживають активний вокабуляр. Ця гра однозначно сприяє розвитку мовленнєвих навичок, уваги та пам'яті. Також розширює словниковий запас та допомагає використовувати його у мовленні. Розвиває слухове сприйняття учнів, адже вони мають уважно слухати вчителя, щоб дізнатися про яке зображення йде мова. Гра сприяє комунікації учнів між собою, адже в процесі гри вони діляться з іншими, які зображення отримали та допомагають знайти правильну відповідь.

Наступна гра, яку я пропоную для навчання учнів граматичної та лексичної компетентностей, це гра під назвою «Spinning wheel».

Правила гри:

- 1) Для цієї гри потрібна кругла дошка зі стрілкою та кубик. На дошці мають бути зображені різні кімнати, які учні вивчають, а на кубику – герої.
- 2) Спочатку учень кидає кубик і дивиться який герой йому дістався.

- 3) Наступний крок, це крутити колесо. Стрілка має показати на якусь одну з кімнат. Тоді вчитель запитує у якій кімнаті знаходиться герой, що йому дістався. Учень відповідає: «Simon is in the cellar».



- T: Kate, please, roll the dice. What have you got?
- P: I've got a dog.
- T: Let's spin the wheel. What room have you got?
- P: I've got a kitchen.
- T: Where is the dog?
- P: The dog is in the kitchen.

Отже, така гра дозволяє учням розвивати їхнє мислення шляхом застосування інформації з кубика та самого ігрового колеса. Тобто учні вчаться швидко мислити та формувати речення за допомогою ігрових матеріалів. Ця гра підвищує інтерес учнів до навчання тому, що її правила не є досить важкими, а самі матеріали служать підказками для дітей. Разом з тим, вони розвивають свої

комунікативні навички, вони вчаться відповідати на запитання самостійно, без допомоги вчителя.

Ще одна цікава гра, котру хочу запропонувати – це гра на рух, яка забезпечує розвиток комунікативних навичок, на базі вивчення граматичного та лексичного матеріалу. Це музична гра, яка створить веселу атмосферу в класі та допоможе учням трішки відпочити та розважитись.

Правила гри:

- 1) По кутках класу вчитель розкладає позначки з надписами: «bathroom», «kitchen», «cellar», «living room».
- 2) Дітям слід рухатись по кімнаті поки грає музика, і коли вчитель натискає на паузу, діти мають стати в один із кутків кімнати.
- 3) Вчитель запитує в учнів де вони знаходяться і діти мають відповісти. Також вчитель може запитати в учня де знаходиться його однокласник.

Учні вчаться слухати запитання вчителя та швидко реагувати на його сигнали наприклад, коли він вмикає та вимикає музику. Це дозволяє розвивати сприйняття та увагу учнів, а також розвиває їх комунікативні навички, коли вони відповідають на запитання вчителя. Ця гра сприяє взаємодії учнів між собою адже, у них є можливість задавати один одному запитання.

Отже, вище запропоновані мною ігри на вивчення та закріплення граматичного та лексичного матеріалів є досить універсальними, їх можна використовувати на вивчення різних лексичних тем, та різних граматичних структур. Ці ігри є гарним засобом інтенсифікації освітнього процесу учнів 3 класу, адже вони містять розважальний та цікавий зміст. Правила є досить простими для учнів такого віку і не перешкоджають їхній участі в грі. Навпаки цікаві завдання допомагають вчителю залучити учнів до навчального процесу.

Висновки до розділу 2

Використання ігор як засобу інтенсифікації освітнього процесу для учнів 3 класу з англійської мови є абсолютно доречним, адже це сприяє ефективному засвоєнню матеріалу, та підвищує мотивацію до вивчення іноземної мови. Запропоновані ігри з підручників «Quick minds pupil's book» та «Quick minds activity book» сприяють розвитку соціальної комунікації учнів та забезпечують дружню командну роботу в класі. Вони створюють робочу та захопливу атмосферу в класі, яка спонукає учнів брати активну участь в навчальному процесі. А бажання перемогти в грі спонукає до поглибленого засвоєння та використання англійської мови. Такі ігри створюють різні комунікативні ситуації, що надають можливість учням практикувати англійську мову, до того ж самостійно будувати речення.

Вище запропоновані мною також несуть неабиякий внесок у навчальний процес. З правильним використанням таких ігор та гарною підготовкою вчитель помітить чудовий результат знань своїх учнів. Учні непомітно для себе поглинають навчальний матеріал із задоволенням, отримують практику говоріння іноземною мовою, і разом з тим долають мовний бар'єр. Також, такі ігри є ефективним засобом соціалізації учнів. Вони вчаться допомагати іншим, вчаться перемагати та програвати, вчаться комунікувати один з одним та формувати свою поведінку залежно від ситуації.

Висновки

Курсова робота була присвячена питанню гри, як засобу інтенсифікації освітнього процесу з англійської мови учнів початкової школи. Проведене дослідження дало змогу зробити наступні узагальнюючі висновки:

Гра, як засіб інтенсифікації освітнього процесу з англійської мови в початковій школі є ефективним та надійним методом навчання. Використання ігор на уроках породжує розважальну атмосферу і цим самим залучує учнів до гри та стимулює їх активну участь та зацікавленість.

Крім цього, гра – це гарний спосіб перевірити знання учнів, адже вона дозволяє створити цей процес цікавим та змістовним, та допомагає вчителю отримати комплексну інформацію про рівень знань учнів. Така динамічна та цікава перевірка може стати стимулом для учнів, сприяти активному навчанню та покращенню результатів.

Для того, щоб гра приносила користь навчальному процесу необхідно передбачити належну підготовку до гри. Завдання слід формувати не важкими для розуміння, і важливо демонструвати їх прикладами. Це допоможе уникнути непорозумінь та забезпечити правильне виконання цих завдань. Також важливо не забувати підбадьорювати учнів в процесі гри, щоб це додавало їм мотивації до виконання завдань. По завершенню гри, вчитель разом із учнями мають провести аналіз результатів гри та зробити висновки. Це дозволить учням краще зрозуміти їх сильні та слабкі сторони.

В результаті цього дослідження я провела аналіз підручників з англійської мови «Quick minds pupil's book» та «Quick minds activity book» для учнів 3 класу, де з'ясувала, що ігри, які містяться в цих підручниках, та ігрові елементи, такі як: пісні, аудіозаписи та малюнки, дозволяють створити освітній процес продуктивним, оскільки вони сприяють запам'ятовуванню нових лексичних одиниць та граматичних структур. Такі ігри розвивають когнітивні навички учнів,

такі як увага, пам'ять, спостережливість та мислення. Їх належне використання допомагає підвищити мотивацію до навчання учнів.

Також у своїй роботі я розробила власні ігри та здійснила їх аналіз. Запропоновані мною ігри сприяють розвитку мовленнєвих навичок та самостійному використанню матеріалу що вивчається. Також вони дозволяють учням здійснювати комунікацію, співпрацю та взаємодію між собою. Правила цих ігор є доволі простими, а завдання цікавими, і це значно допомагає залучити учнів до навчального процесу.

На базі проведеного теоретичного та практичного дослідження було зроблено висновок, що плануючи урок з використанням ігрових методів, вчителю слід враховувати особливості їх використання та дотримуватись основних правил підготовки. Слід пам'ятати про індивідуальний підхід до кожного учня. Врахування цих вимог дозволить створити процес навчання ефективним та цікавим.

Резюме

Дослідження курсової роботи було присвячено питанню використання гри, як засобу інтенсифікації освітнього процесу з англійської мови у початковій школі.

В результаті дослідження розглянуто значення гри в навчальному процесі учнів початкової школи та їх структура і класифікація. А також був проведений аналіз ігрових методів навчання, запропонованих підручниками «Quick minds pupil's book» та «Quick minds activity book» для учнів 3 класу. Здійснена особиста розробка ігор на вивчення лексичного та граматичного матеріалу, та здійснено аналіз цих ігрових методів навчання. Результати цих аналізів допомогли з'ясувати ефективність використання ігор на уроках з англійської мови, та їх особливості.

Ключові слова: освітній процес, ігрові методи, когнітивні навички, інтенсифікація освітнього процесу, мотивація до навчання, процес гри.

Summary

The study of the course work was devoted to the issue of using the game as a means of intensifying the educational process of English in primary school.

As a result of the study, the importance of games in the educational process of primary school students and their structure and classification were considered. An analysis of the game-based learning methods proposed by the textbooks "Quick minds pupil's book" and "Quick minds activity book" for 3rd graders was also carried out. The personal development of games for studying lexical and grammatical material was carried out, and the analysis of these game methods of learning was carried out. The results of these analyses helped to find out the effectiveness of using games in English lessons and their features.

Key words: educational process, game methods, cognitive skills, intensification of the educational process, motivation to study, game process.

Список використаних джерел

1. Букатов В. М. Педагогічні таїнства дидактичних ігор: посібн. Київ: Ред. загальнопед. газ., 2004. 94с.
2. Варзацька Л.О. Гра як засіб пізнання / Початкова школа. Тернопіль: 1988. № 12. С. 34-35.
3. Власенко А. Роль гри у навчанні і вихованні молодших школярів // Початкова школа. 1997. №6. С. 40-45.
4. Інтерактивні технології навчання: теорія, практика, досвід: Метод. посібник О. Пометун, Л. Пироженко. К.: АПН, 2002. 136с.
5. Кудиніна Н. Педагогічне керівництво інтелектуальними іграми у позаурочному навчально-виховному процесі // Початкова школа. №4. С. 10-13.
6. Кушнір М. Через ігри - до знань // Рідна школа. 2003. №8. С. 68-69.
7. Макаренко А. С. Книга для батьків / А. С. Макаренко. К.: Радянська школа, 1980. 328 с. [Електронний ресурс]. Режим доступу: https://chtyvo.org.ua/authors/Makarenko_Anton/Knyha_dlia_batkiv_vyd_1973/
8. Олійник Т. І. Рольова гра у навчанні англійської мови / Т. І. Олійник // К.: Освіта, 1992. 127с.
9. Петрушина Л. Вчимося гратися: (Поняття, виникнення, історія ігор, види ігор) // Початкова освіта. 2004. №24. С. 3-24.
10. Петрушина Л. Ігри та цікаві завдання з прислів'ями й приказками на уроках // Початкова освіта. 2004. №45. С. 1-8.
11. Поніманська Т. І. Дошкільна педагогіка / Т. І. Поніманська // Навчальний посібник К.: Вища школа, 2004. С. 456.
12. Раптанова І. М. Технологія симуляції як ефективний спосіб навчання іноземної мови. Нове слово в науці та практиці: гіпотези та апробація результатів досліджень. 2014. № 9. С. 31-36.

13. Савенков О. І. Організація ігор-досліджень для молодших школярів // Обдарована дитина. 2004 №3. С. 46-54.
14. Сухомлинський В. О. Серце віддаю дітям // Сухомлинський В. О. Вибрані твори: в 5-ти т. Т.3. К.: Рад. школа, 1977. С. 9-98. [Електронний ресурс]. Режим доступу: http://www.irbis-nbuv.gov.ua/cgi-bin/ua/elib.exe?Z21ID=&I21DBN=UKRLIB&P21DBN=UKRLIB&S21STN=1&S21REF=10&S21FMT=online_book&C21COM=S&S21CNR=20&S21P01=0&S21P02=0&S21P03=FF=&S21STR=ukr0004854
15. Сухомлинський В. О. Сто порад вчителю. М., 1979. С. 110 – 111.
16. Шайхісламова Л. Ф. Рольові ігри з урахуванням інформаційно-комунікаційних технологій у навчанні діалогічного мовлення студентів немовних вузів // Філологічні науки. Питання теорії та практики. 2015. С. 201-204.
17. Burns A. C., Gentry J. W., Motivating students to engage in experimental learning: a tension-to-learn theory. Simulation and Gaming, no. 29, 1998, pp. 133-151. [Електронний ресурс]. Режим доступу: file:///C:/Users/Tom/Downloads/4_5957522284146066147.pdf
18. I. Barrios, P. Muñoz «Metodología de la enseñanza de segundas lenguas en Educación Primaria». <https://publicaciones.eafit.edu.co/index.php/revista-universidad-eafit/article/view/1065/959>
19. Klippel F. Keep Talking. Communicative fluency activities for language teaching. Teacher Training and Development. Cambridge University Press, 1998. [Електронний ресурс]. Режим доступу: <https://core.ac.uk/download/pdf/12169415.pdf>
20. Quick Minds 3 English Pupil's book. Herbert Puchta, Gunter Gerngross, Peter Lewis-Jones. м. Київ, видавництво «Лінгвіст». [Електронний ресурс]. Режим доступу: https://publishing.linguist.ua/publishing_book/quick-minds/

21. Quick Minds 3 English Activity book. Herbert Puchta, Gunter Gerngross, Peter Lewis-Jones. м. Київ, видавництво «Лінгвіст». [Електронний ресурс]. Режим доступу: https://publishing.linguist.ua/publishing_book/quick-minds/
22. Richards, J. C. & Rodgers, T. S. (1986). Approaches and methods in language teaching. Cambridge: Cambridge University Press. с. 45-48. https://www.academia.edu/32381844/Approaches_and_Methods_in_Language_Teaching
23. Skehan, P. (1998a). A cognitive approach to language learning. Oxford: Oxford U. Press. <https://escholarship.org/uc/item/3s25j29j>

ДОДАТКИ

Додаток А.

Вправа на граматичну структуру: «Where is ...?»

1 CD 2
19 **Listen and sing.**

Where's Lionel?
Where is he?
He's in the bedroom,
Come and see!

Where's Kitty?
Where is she?
She's in the living room,
Come and see!

Come and see, come and see
Come and see the animals
And come and see me!

Where's Sammy?
Where is he?
He's in the kitchen,
Come and see!

Where's Simon?
Where is he?
He's in the cellar,
Come and see!

Come and see, come and see ...



2 **Look at the picture of the house and say.**

Where are the crocodiles?
Where are the tigers?

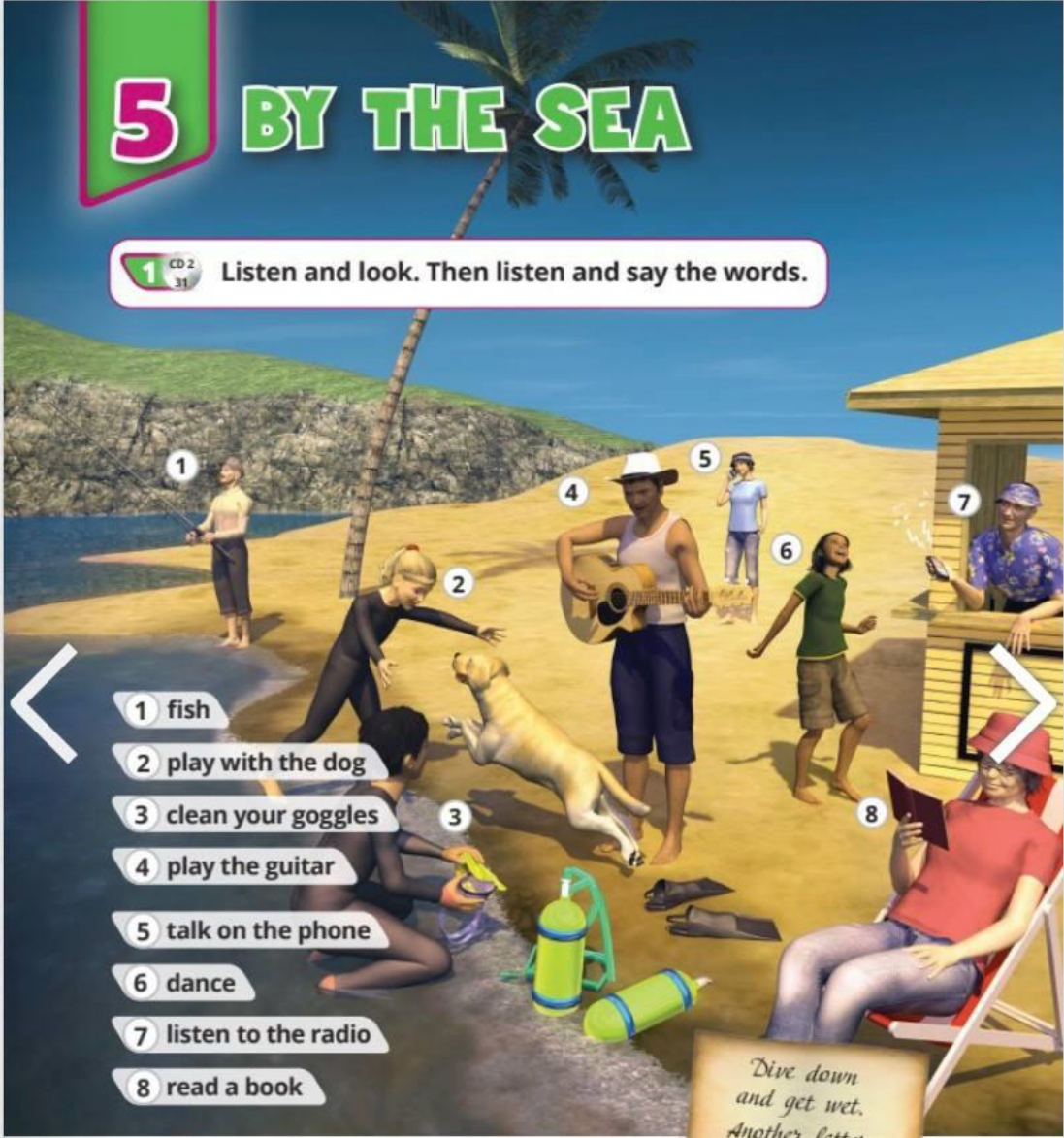
38 **Singing for pleasure** **Lesson 3**

Додаток В.

Вправа: «Miming Game»

5 BY THE SEA

1 ^{CD 2}₃₁ Listen and look. Then listen and say the words.



- 1 fish
- 2 play with the dog
- 3 clean your goggles
- 4 play the guitar
- 5 talk on the phone
- 6 dance
- 7 listen to the radio
- 8 read a book

*Dive down
and get wet.
Another letter
you can get.*

2 Play the miming game.

What am I doing? You're cleaning your goggles.