

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:
«Використання мовних ігор для формування англomовної лексичної
компетентності учнів 1 класу»

студентки групи **СОа 19-19**
педагогічного факультету романо-
германської та української філології
освітньої програми «Іноземні мови та
літератури, методика навчання іноземних мов і
зарубіжної літератури (англійська мова і друга
західноєвропейська мова)»
за спеціальністю 014 Середня освіта
Жигальської Дар'ї Андріївни

Члени комісії:

_____ Борецька Г. Е.
(підпис)

_____ Кузьменко Ю. В.
(підпис)

_____ Устименко О. М.
(підпис)

Науковий керівник:
канд. пед. н., доц. Устименко О. М.

Національна шкала _____
Кількість балів _____
Оцінка ЄКТС _____

ЗМІСТ

ВСТУП.....	3
РОЗДІЛ 1. ТЕОРЕТИЧНІ ПЕРЕДУМОВИ ВИКОРИСТАННЯ МОВНИХ ІГОР ДЛЯ ФОРМУВАННЯ АНГЛОМОВНОЇ ЛЕКСИЧНОЇ КОМПЕТЕНТНОСТІ УЧНІВ 1 КЛАСУ.....	7
1.1. Вимоги до англomовної лексичної компетентності учнів початкової школи	7
1.2. Психологічні особливості учнів 1 класу	9
1.3. Мовні ігри як засіб формування англomовної лексичної компетентності учнів 1 класу	13
РОЗДІЛ 2. ПРАКТИЧНІ АСПЕКТИ ВИКОРИСТАННЯ МОВНИХ ІГОР ДЛЯ ФОРМУВАННЯ АНГЛОМОВНОЇ ЛЕКСИЧНОЇ КОМПЕТЕНТНОСТІ УЧНІВ 1 КЛАСУ	20
2.1. Ігровий підхід до навчання лексичного матеріалу за підручником Quick Minds 1.....	20
2.2. Використання мовних ігор для навчання лексичного матеріалу на уроках англійської мови в школі №85 міста Києва.....	23
2.3. Атлас лексичних ігор для формування англomовної лексичної компетентності учнів 1 класу	28
ВИСНОВКИ.....	33
РЕЗЮМЕ	35
SUMMARY	37
СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ.....	39
ДОДАТКИ.....	42

ВСТУП

Актуальність теми дослідження полягає в тому, що основною метою вивчення англійської мови є формування комунікативної компетентності учнів, яке не може здійснюватися без оволодіння лексичним матеріалом. Через це відповідно до нового Державного стандарту початкової загальної освіти, затвердженого постановою Кабінету Міністрів України від 21 лютого 2018 року, навчання англійської мови є обов'язковим із 1 класу [6]. Саме у початковій школі є дуже важливим зацікавити учнів, сформувати у них позитивне ставлення до вивчення іноземної мови та мотивувати учнів протягом навчального процесу. Вивчення лексики для учнів є нелегким викликом, що потребує багато зусиль та старань, тому в наш час для педагогів дуже важливо знаходити нові форми, методи, засоби та прийоми навчання, які б допомогли зацікавити учнів у вивченні іноземної мови та стимулювати їхню діяльність, а також розвивали б потенціал особистості учня. Крім того, сучасне навчання повинно бути спрямованим на підготовку учнів до пристосування й освоєння соціальних ситуацій, адже гра викликає в учнів бажання взяти дієву участь в ній та створює психологічно позитивну атмосферу навчання.

Вирішення усіх названих завдань можуть успішно вирішити ігрові технології навчання, що вважаються досить ефективними та популярними в сьогоденні. Використовуючи різноманітні мовні ігри для формування англомовної лексичної компетентності (ЛК) вчитель може збільшити продуктивність уроку та забезпечити активну участь на уроці кожного присутнього учня. Крім того, у грі здібності учнів виявляються повною мірою, адже ігрові форми навчання значно активізують діяльність учнів на уроці англійської мови, дають змогу виявити як творчі, так і розумові здібності учнів.

Про важливість та ефективність використання мовних ігор для формування англомовної ЛК учнів початкової школи в навчальному процесі наголошували у своїх наукових працях такі відомі методисти, як: Оксана Білецька, Ірина Дьякова, Вікторія Корсак, та інші. У своїх роботах вони детально описують різні мовні ігри

та завдання, які можуть бути використані для формування ЛК учнів. Усі ці методисти вважають, що використання мовних ігор допомагає підвищити мотивацію учнів до навчання та сприяє більш ефективному засвоєнню нових слів та виразів. Серед цих методистів є і українська відома вчена-методист Паршикова Олена Олексіївна, яка також акцентує увагу на важливості використання мовних ігор у формуванні іншомовної ЛК учнів початкової школи. Зокрема, вона присвятила свої наукові дослідження розробці комунікативно-ігрового методу навчання іноземної мови для учнів початкової школи. В її докторській дисертації та монографії "Комунікативно-ігровий метод навчання англійської мови в початковій школі" та безлічі статей вона розглядає важливість використання мовних ігор у формуванні іншомовної компетентності учнів початкової школи. Паршикова О. О. вважає, що використання мовних ігор є ефективним засобом формування лексичної компетентності, оскільки вони допомагають учням запам'ятовувати нові слова, розвивати навички вживання та розуміння слів у контексті, а також активізувати мовленнєву діяльність. Крім того, вона висвітлює важливість комунікативного аспекту використання мовних ігор, оскільки вони сприяють розвитку навичок спілкування та взаємодії з іншими людьми.

Особливо значущим це питання про використання мовних ігор в процесі навчання є для педагогів закладів загальної середньої освіти, котрі навчають учнів початкової школи і котрим слід вміти ефективно використовувати мовні ігри в процесі формування англійської ЛК учнів. Питання, порушені в даному дослідженні, не лише залишаються актуальними та важливими до сьогоднішнього дня, а й мають одне з вирішальних значень в процесі навчання англійської мови учнів початкових класів Нової української школи.

Об'єктом нашого дослідження є методика формування англійської ЛК учнів початкової школи.

Предметом дослідження виступає методика використання мовних ігор як ефективного засобу формування англійської ЛК учнів 1 класу.

У зв'язку з цим **мета** нашого дослідження – обґрунтування ефективності використання мовних ігор для формування англійської ЛК учнів 1 класу.

Для досягнення поставленої мети необхідним є виконання наступних **завдань**:

- визначити вимоги для формування англомовної ЛК учнів початкової школи, уточнити цілі і зміст формування англомовної ЛК учнів початкової школи;
- охарактеризувати вікові психологічні особливості учнів 1 класу;
- обґрунтувати психологічну і методичну доцільність використання мовних ігор у навчанні англомовної лексики молодших школярів;
- описати ігровий підхід до навчання лексичного матеріалу за підручником Quick Minds 1;
- проаналізувати педагогічний досвід вчителів англійської мови школи №85 м. Києва та студентів-практикантів Київського національного лінгвістичного університету з використання мовних ігор для навчання лексичного матеріалу на уроках та позакласних заходах з англійської мови;
- укласти атлас лексичних ігор для формування англомовної ЛК учнів 1 класу;
- здійснити пробне навчання та описати його результати.

Задля досягнення поставлених завдань використано такі **методи** дослідження:

- 1) ознайомлення з чинними державними документами в галузі початкової освіти;
- 2) опрацювання наукових і навчальних джерел з психології та методики навчання іноземних мов і культур у початковій школі;
- 3) спостереження на уроках та позакласних заходах з англійської мови за процесом формування англомовної ЛК учнів перших класів школи № 85 м. Києва з використанням мовних ігор;
- 4) вивчення досвіду вчителів школи № 85 м. Києва з формування англомовної ЛК учнів перших класів з використанням мовних ігор;
- 5) відбір навчального матеріалу для укладання атласу мовних ігор для

формування англомовної ЛК учнів 1 класу;

б) проведення пробного навчання у 1 класі під час педагогічної практики.

Наукова новизна нашого дослідження полягає в уточненні цілей, змісту та вимог щодо сформованості ЛК учнів 1 класу та обґрунтуванні методичної доцільності використання мовних ігор для формування англомовної ЛК учнів початкової школи з урахування їхніх вікових психологічних особливостей.

Практичне значення курсової роботи відображено в укладеному атласі мовних ігор для формування англомовної ЛК учнів 1 класу, в якому містяться лексичні ігри за темами «Let`s Play», «Pet Show» та «Lunchtime», що можуть бути використанні як для проведення уроків з англійської мови, так і для позакласної, в тому числі домашньої, роботи учнів.

Дослідження складається зі вступу, двох розділів, висновків, списку використаних джерел (26 найменувань). Обсяг основного змісту роботи складає 32 сторінки друкованого тексту. Загальний обсяг роботи - 52 сторінки.

РОЗДІЛ 1. ТЕОРЕТИЧНІ ПЕРЕДУМОВИ ВИКОРИСТАННЯ МОВНИХ ІГОР ДЛЯ ФОРМУВАННЯ АНГЛОМОВНОЇ ЛЕКСИЧНОЇ КОМПЕТЕНТНОСТІ УЧНІВ 1 КЛАСУ

1.1. Вимоги до англomовної лексичної компетентності учнів початкової школи

Лексична компетентність (ЛК) – це здатність людини до коректного оформлення своїх висловлювань і розуміння мовлення інших, яка базується на складній і динамічній взаємодії відповідних навичок, знань і лексичної усвідомленості [11, с. 215]. ЛК є важливою складовою загальної мовленнєвої компетентності учнів. Вона передбачає здатність використовувати правильну лексику відповідно до мовної ситуації та комунікативної мети. Відома методистка Смоліна С. В. вважає, що у свідомості учня лексичні знання відображають результат його розуміння лексичної системи іноземної мови у вигляді поняття цієї системи та правил її використання [18, с. 17].

Основним завданням формування ЛК є збагачення словникового запасу учнів та здатність використовувати цю лексику в мовленні. У початковій школі основною метою є навчити учнів базової лексики, яка необхідна для повсякденного спілкування та розуміння текстів. Для цього необхідно використовувати різноманітні методи та прийоми навчання лексики. Смоліна стверджує, що лексичні навички є важливою складовою мовленнєвої діяльності, і вчителю початкової школи потрібно формувати лексичні навички учнів щодо аудіювання, говоріння, читання та письма, які можуть бути рецептивними та репродуктивними, залежно від інтересів та вікових особливостей учнів [18, с. 16]. А тому вивчення лексики має бути насамперед спрямоване на формування навичок спілкування та розвиток мовленнєвої культури учнів. Учні повинні навчатися визначати значення незнайомих слів з контексту, а також використовувати слова в різних мовних ситуаціях.

За твердженням Смоліної С. В., у початковій школі (1–4 класи) важливо

сформувати базові лексичні навички, необхідні для подальшого розвитку іншомовної комунікативної компетентності в основній і старшій школі. На цьому ступені здійснюється формування рецептивних і репродуктивних навичок у межах визначених сфер і ситуацій відповідно до вікових особливостей учнів і їхніх інтересів, на основі використання мовленнєвих зразків [11, с. 219]. Смоліна вважає, що «учні повинні бути здатні свідомо розуміти, розпізнавати та використовувати лексику, аналізувати рівень своїх лексичних знань та робити певні висновки щодо свого типу "мовця" та "учня" відносно оволодіння лексичною компетентністю» [11, с. 217].

Вимоги до формування англомовної ЛК учнів початкової школи визначені у відповідних освітніх програмах. Перш за все, згідно з цими програмами, важливо звернути увагу на те, що учні повинні засвоїти не тільки окремі слова, але й вміти їх застосовувати у мовленні у таких сферах спілкування, як: особистісна, публічна та освітня. Для цього потрібно використовувати різні методи викладання, наприклад: ігри, рольові ігри, пісні, діалоги, інтерактивні вправи та інше. Другим важливим аспектом є те, що учні 1 класу повинні вміти висловлюватися згідно наступних тематик ситуативного спілкування: я, моя сім'я і друзі; дозвілля (іграшки, на прогулянці); природа (тварини); свята і традиції (свята, вітання); школа (шкільне приладдя). Третім аспектом є відповідність мовленнєвих функцій наведеним вище тематикам. У чинній програмі зазначається, що учні 1 класу повинні вміти привітатися, називати щось/когось, вибачитися, подякувати, вітати зі святом, попрощатися, виконувати прості інструкції та дії, виражати настрій. Наступним аспектом є відповідність лексики рівню розвитку учнів. Важливо пам'ятати, що діти початкової школи мають обмежений запас лексики і не завжди можуть зрозуміти нові слова. Тому навчання лексики повинне бути поетапним, починаючи з простих та зрозумілих слів. Крім того, важливо звернути увагу на відповідність використання лексики темі, що вивчається. Згідно програмі, учні 1 класу повинні володіти наступними засобами вираження: «Hello! I am...», «My name is ...», «What's your name?», «I am ...», «How are you?», «I'm happy/sad», «Where are you from?», «How old are

you?», «How old is he / she?», «It is a ...», «It is green. It is big.», «I can walk, run, jump, go», «I have got ... He/She has got ...», «Sorry/I'm sorry», «Thank you», «Happy birthday! Merry Christmas! Happy New Year!», «Good night. Goodbye», «Open.../Close.../Take.../ Give me Stand up...» тощо. Важливо, щоб учні 1 класу розвивали усну та писемну ЛК одночасно, а також могли в кінці навчального року володіти такою ЛК, як: члени родини, числа 1-10, іграшки, кольори, розмір, дії, тварини, свята, шкільне приладдя[10, с. 10].

Отже, вимоги до формування англомовної ЛК учнів початкової школи мають бути націлені на вивчення лексики, що відповідає рівню розвитку учнів, активне використання лексики в мовленні, відповідність лексики темі, що вивчається, використання різноманітних джерел для вивчення лексики та регулярне використання вивченої лексики в мовленні. При цьому важливо не забувати про індивідуальний підхід до кожного учня та враховувати їхні інтереси та потреби у вивченні англійської мови. Тільки таким чином можна забезпечити успішне формування англомовної ЛК учнів початкової школи.

1.2. Психологічні особливості учнів 1 класу

Розвиток психіки у молодших школярів відбувається в основному на основі тих видів діяльності, які є провідними для їхнього вікового періоду. Один з таких видів діяльності - навчання, яке значно змінює мотиви поведінки дітей та відкриває нові джерела для розвитку їхнього пізнавального та особистісного потенціалу. Коли діти включаються у новий вид діяльності, вони поступово пристосовуються до його вимог, що зумовлює розвиток нових якостей особистості, які не були притаманні їм на дошкільному етапі. Ці новоутворення виникають та розвиваються у молодших школярів залежно від того, як формується їхня навчальна діяльність.

Вивчення англійської мови як другої мови є важким, але водночас надзвичайно корисним досвідом, особливо для молодших школярів. Учні 1 класу знаходяться на важливому етапі когнітивного та мовного розвитку, тому важливо розуміти психологічні фактори, які можуть впливати на їх здатність засвоїти

англійську лексику. Вони часто виявляються дуже здатними до навчання нової мови, оскільки вони ще мають здатність до легкого інтернаціоналізму та адаптуються до нових мовних правил дуже швидко. Однак, необхідно мати на увазі, що маленькі діти можуть бути вразливі до стресу, що може вплинути на їх мотивацію до навчання англійської мови. Тому важливо забезпечити навчання відповідно до психологічних особливостей дитини, з урахуванням її індивідуальних потреб та інтересів.

Одна з основних психологічних особливостей учнів 1 класу полягає в тому, що вони знаходяться на початковому етапі розвитку. У своїй статті кандидат педагогічних наук Гриньова Н.А. зазначає, що учні 1 класу характеризуються незрілою пам'яттю, низькою концентрацією уваги, обмеженою здатністю до абстрактного мислення, а також незрілим мовленнєвим досвідом, що може ускладнювати процес вивчення іноземної мови та формування ЛК [5, с. 117]. У цьому віці діти розвивають свій словник, тому важливо дотримуватися певної стратегії для формування англомовної ЛК. Одна з важливих складових формування ЛК учнів 1 класу - це використання багатомовного підходу, тобто навчання англійської мови через інтерактивне взаємодії з іншими мовами. Наприклад, використання порівняльних таблиць англійської та рідної мови, використання спільних слів у різних мовах тощо.

Другим з ключових психологічних факторів формування англомовної ЛК у молодших школярів - це їхня пам'ять. Варій М. Є. у своєму підручнику «Загальна психологія» стверджує, що у молодших школярів на перший план виступає процес запам'ятовування, до якого ставляться певні вимоги, але їх довільна пам'ять ще не достатньо сформована, що створює труднощі у розумінні матеріалу. Учні молодших класів часто вирішують ці проблеми механічним заучуванням. Однак, для них нагальною потребою є засвоєння прийомів логічного запам'ятовування. Вчителі повинні навчити дітей розрізняти завдання розуміння матеріалу та завдання його запам'ятати, а також поступово виробляти у них досконаліші прийоми заучування [1, с. 344]. Діти у віці 6-7 років мають обмежений запас лексики, тому потрібно розробляти методи та прийоми, що

допоможуть їм ефективно вивчати нові слова. Згідно зі стандартними теоріями, пам'ять у дітей на початковому етапі розвитку розвивається поступово, ось чому важливо звертати особливу увагу на відповідні методи формування відповідних знань. Один із найбільш ефективних методів є використання мультимедійних засобів навчання, таких як аудіо та відео. Використання звукових та візуальних матеріалів зробить процес вивчення більш цікавим та захоплюючим, що дозволить учням легше запам'ятовувати нові слова. Крім того, дослідження показують, що дитина краще запам'ятовує слова, якщо вона знає контекст, в якому вони вживаються. Тому, вчителі англійської мови для учнів 1 класу повинні зосередитися на тому, щоб уроки були насичені не тільки новими словами, але й контекстом, в якому вони вживаються. Для цього вчителі можуть використовувати інтерактивні методи навчання, такі як ігри, рольові ігри, вірші, пісні та інші креативні завдання, які стимулюють дітей до спілкування та взаємодії. Крім того, з психологічного погляду, необхідно враховувати індивідуальні рівні розвитку учнів. Деякі діти можуть мати більшу здатність до запам'ятовування слів, тоді як інші можуть мати труднощі у формуванні ЛК. У таких випадках викладач повинен використовувати індивідуальний підхід до кожного учня, щоб допомогти їм в успішному засвоєнні лексики.

Третім важливим аспектом є підтримка мотивації дітей до вивчення англійської мови. Діти 1 класу часто мають короткий термін уваги та потребують постійної стимуляції. Дуткевич Т. В. у своєму підручнику «Дитяча психологія» писала, що «увага молодшого школяра ще значною мірою мимовільна, але все більшого значення набуває довільна. Учень може зосереджуватись на тому, що говорить вчитель, показує у підручнику, на дошці. Водночас, стійкість довільної уваги незначна, і тому вчитель повинен спиратись на мимовільну увагу учня, використовуючи значну кількість наочності» [7, с. 360]. Тому вчителі повинні забезпечити цікаві та різноманітні уроки, які мотивують дітей до навчання англійської мови. Наприклад, викладач може використовувати ігри, які стимулюють дітей до змагань, додавати в уроки мультимедійні матеріали, які

допомагають візуалізувати матеріал, або залучати до навчання підлітків з вищих класів, які можуть стати наставниками та допомагати молодшим учням.

Наступним є важливо враховувати особливості когнітивного розвитку учнів 1 класу. Учні цього віку характеризуються обмеженими когнітивними здібностями, тому дуже важливо дотримуватися принципу "від простого до складного". Через це важливо забезпечити адекватний темп навчання. Кожна дитина має свій власний темп навчання. Для деяких дітей вивчення нових слів може бути дуже легким та швидким, а для інших - більш повільним та складним. Деякі учні 1 класу можуть відчувати незручність та нездатність до опанування нового матеріалу, якщо вони занадто швидко рухаються вперед. Тому важливо розробити програму, яка враховує особливості цієї вікової групи та пропонує матеріал у логічному та поступовому порядку. Наприклад, розпочати з найбільш простих та знайомих предметів та речей, з якими дитина стикається у повсякденному житті, таких як "car", "book", "apple" тощо. Далі можна поступово переходити до складніших слів та вивчення конкретних тем, таких як "family", "food", "animals" тощо.

За словами Шкваріної Т. М., на початковому етапі опанування іноземною мовою учні засвоюють її переважно шляхом, коли водночас і чують нове слово, і спостерігають відповідний предмет, явище чи дію. Тому методика навчання молодших школярів лексики нерідної мови ґрунтується здебільшого на предметній чи картинній наочності. Завдяки цьому автоматично зникає потреба в перекладі іноземної лексики, що прискорює процес навчання, привчає дитину «мислити» відразу іноземною мовою, сприяє вільному та легкому засвоєнню нових слів. Крім того, це дає можливість багаторазово повторювати нову лексику, вводити її у власне мовлення [22, с. 65].

У посібнику «Основи вікової психології», автором якого є Заброцький М. М., зазначається, що різні форми наочності є важливим інструментом у навчанні молодших школярів, оскільки вони допомагають донести до учнів чуттєві дані, необхідні для формування уявлень та понять про об'єкти пізнання, а також розвивають їх здатність сприймати різноманітні явища навколишнього світу. Крім

того, використання наочності сприяє збагаченню мотивації навчальної діяльності учнів, розвитку їх пізнавальних інтересів, збільшенню зацікавленості не тільки процесом, але й змістом навчання, свідомості необхідності виконання навчальних завдань, почуття обов'язку та відповідальності перед вчителем та батьками [9, с. 43].

Наступним етапом розвитку дітей після ігрової мотивації є поступова трансформація цієї мотивації у навчальну, коли дії виконуються заради конкретних завдань та умінь, що дозволяє дитині отримати похвалу, визнання від дорослих та однолітків і відчутти особливий статус. Цей процес зумовлюється логікою розвитку дитячої гри та формує передумови для подальшого розвитку навчальної мотивації.

Крім того, кандидат педагогічних наук Жук О. В. зазначає, що важливим елементом формування ЛК є створення сприятливої психологічної атмосфери в класі, де учні почувуються комфортно та безпечно для виявлення своїх здібностей та власного темпу навчання. Для досягнення цього, викладач повинен заохочувати учнів до спілкування, розвивати навички співпраці та колективної роботи, що сприятиме формуванню ЛК [8, с. 126].

Отже, формування англомовної ЛК в учнів 1 класу є важливим завданням, яке можна досягти шляхом використання різноманітних методів викладання, індивідуального підходу до кожного учня та створення сприятливої атмосфери в класі. Викладачі повинні бути свідомі щодо психологічних особливостей дітей цього віку та створювати належні умови для навчання. Тільки в такий спосіб діти зможуть розвивати свою ЛК та досягати успіхів у вивченні англійської мови.

1.3. Мовні ігри як засіб формування англомовної лексичної компетентності учнів 1 класу

Мовні ігри є ефективним засобом формування ЛК учнів 1 класу в процесі вивчення англійської мови. Ігри сприяють розвитку мовленнєвих навичок, збагаченню словникового запасу та підвищенню мотивації до вивчення мови.

Оскільки гра є основною формою активної діяльності молодших школярів, то і її можна використовувати як ефективний засіб для формування англомовної ЛК. Використання мовних ігор на уроках англійської мови має безліч переваг, оскільки вони є дуже важливими з точки зору мотивації учнів. Гра вчить, змінює, виховує, або, як говорив Л.С. Виготський, веде за собою розвиток. Гра – це діяльність; мотивованість, відсутність примусу; індивідуалізована діяльність, глибоко особиста; навчання і виховання в колективі і через колектив; розвиток психічних функцій і здібностей; навчання з захопленням [2, с. 211].

Мовна компетентність є ключовим елементом в процесі навчання англійської мови, оскільки вона включає у себе не тільки знання лексики, а й вміння використовувати її в мовленні. Гра має особливе значення в цьому процесі у перших класах, оскільки в цьому періоді формується та розвивається навчальна діяльність учнів, а їхні довольні процеси, такі як увага, сприйняття, пам'ять, ще не є повністю сформованими. Учні 1 класу в процесі вивчення англійської мови зустрічаються з великою кількістю нових слів та виразів, тому важливо використовувати методику, яка сприяє їх запам'ятовуванню та використанню в мовленні. Гра є важливим інструментом для навчання англійської мови, оскільки використання ігор дозволяє вчителю створити різноманітні ситуації, в яких певні слова можуть бути використані. За словами Пучкової Ю. Я. це дозволяє учням не просто засвоїти лексику, але також навчитися використовувати її під час практики та зрозуміти, в яких контекстах її потрібно використовувати [15, с. 24].

Основною метою мовних ігор для формування англомовної ЛК учнів 1 класу є розвиток словникового запасу та вміння користуватися ним у комунікації англійською мовою. Крім того, у своєму підручнику Соловова Е. Н. зазначає, що лексичні ігри можуть мати наступні цілі:

- тренувати учнів у вживанні лексики в ситуаціях, наближених до природної обстановки;
- активізувати мовленнєву діяльність учнів, розвивати мовну реакцію учнів;
- познайомити учнів зі сполучністю слів;
- тренування учнів у вживанні окремих частин мови [19, с. 221].

Методисти Горєлова О. М. та Дудник М. В. стверджують у своїй роботі, що гра є ефективним засобом засвоєння певного програмного матеріалу, який вимагає від дитини значних вольових зусиль та повторення різних вправ для його освоєння. Гра допомагає досягнути навчальної мети швидше, ніж будь-який інший засіб, оскільки запобігає перевантаженню психіки дитини. Крім того, гра дозволяє вчителю керувати розумовими здібностями дітей та їх розвитком, формувати цінні риси особистості та побудову взаємин між дітьми у доступній та привабливій для них ігровій формі [3, с. 10].

Мовні ігри є ефективним засобом формування ЛК учнів 1 класу, оскільки вони дозволяють учням вивчати нові слова та вирази у вигляді цілісних конструкцій, що сприяє кращому їх запам'ятовуванню та використанню в мовленні. Крім того, мовні ігри сприяють розвитку мовленнєвої компетенції, а саме: підвищенню рівня розуміння мовлення на слух, формуванню навичок усного мовлення та розвитку навичок читання. Мовні ігри заохочують учнів до успішної взаємодії та спілкування, створюють приємну атмосферу, яка зменшує тривожність та дозволяє учням невимушено вивчати іноземну мову, відчуваючи себе більш впевненими, оскільки під час гри вони не будуть покарані або критиковані. Мовні ігри мають перевагу і у тому, що вони дозволяють усім учням одночасно працювати над вивченням мовних навичок та вмінь, а також взаємодіяти, співпрацювати, брати на себе відповідальність та працювати в команді. Крім того, використання ігор мотивує учнів до навчання та допомагає виявити їхні позитивні якості та розкрити особистісний потенціал, що здебільшого забезпечується вчителем [23, с.128].

Завдання мовних ігор для формування англomовної ЛК учнів 1 класу можуть бути наступними:

- вивчення нових слів: ігри, що допомагають учням запам'ятовувати нові слова та вживати їх в різних контекстах;
- розвиток словникового запасу: ігри, що допомагають учням розширювати свій словниковий запас та вживати нові слова в мовленні;

- використання слів у реченнях: ігри, що допомагають учням зрозуміти, як вживати слова в реченнях та правильно побудувати мовлення;
- вивчення правопису та вимови: ігри, що допомагають учням вчитися правильно вимовляти слова та писати їх без помилок;
- розвиток комунікативних навичок: ігри, що допомагають учням вчитися спілкуватися між собою та висловлювати свої думки англійською мовою.

При використанні ігор на уроках англійської мови, вчителів потрібно дотримуватися таких вимог:

- ігри мають відповідати навчальній програмі, віку та рівню знань учнів;
- розпочинати слід з простих мовних ігор, а потім поступово ускладнювати їх, коли учні отримують нові знання та навички;
- ігри мають мати навчальну мету, оскільки вони використовуються для навчання, а не тільки для розваги;
- ігри повинні бути спрямовані на формування необхідної компетентності;
- ігри повинні бути простими в технічному використанні в класі;
- ігри мають проводитися систематично та цілеспрямовано;
- ігри повинні цікавити та мотивувати учнів;
- корисно використовувати короткі ігри, щоб учні не втрачали інтерес [23, с. 128].

Існує багато класифікацій ігор в залежності від їхньої мети та спрямованості.

Т. М. Шкваріна так класифікує ігри для навчання дітей англійської мови:

- за кількісним складом учасників;
- за характером та формою поведінки учасників;
- за метою та завданнями навчання [22, с. 49].

За кількісним складом учасників ігри можуть виконуватися фронтально колективом групи дітей, підгрупами чи парами. На заняттях введення

програмного матеріалу та тренування домінують фронтальні ігри, на етапах практичного застосування сформованих умінь і навичок – виконання завдань у складі підгрупи чи парами.

За характером і формою поведінки учасників ігри класифікують на:

- ігри-маніпуляції з предметами (з м'ячем, іграшками, доміно, малюнками, картками, натуральними предметами тощо);
- ігри, пов'язані з рухами, фізичними діями;
- ігри-змагання (у парах, групах, командах);
- рольові ігри на основі уявних та реальних ситуацій [22, с. 50].

Крім того, у своєму підручнику Соловова Е. Н. зазначає ще класифікацію професорки Д. Хадфілд. Ця класифікація побудована на різних принципах дій, які виконують учні в процесі гри:

- інформаційний пробіл (information gap). На цьому принципі засновані ігри-здогадки, ігри-пошуки тощо;
- з'єднання або підбір елементів (jigsaw або fitting together principle). Сюди відносяться різні ігри на підбір відповідностей або на вибудовування інформації в потрібній послідовності;
- обмін (barter principle). Сюди відносяться ігри на обмін інформацією чи атрибутами гри тощо [19, с. 222].

За Горловою Н. А., мовні ігри мають значний потенціал для розвитку учнів 1 класу та можуть виконувати різноманітні функції на уроці. Знаючи мету та ціль ігрової діяльності, вчитель може визначити завдання, які будуть розв'язуватись під час гри. Мовні ігри для формування англомовної ЛК учнів 1 класу виконують різноманітні функції, серед яких можна виділити наступні:

1. Стимулююча функція ініціює пізнавальний інтерес та підвищує активність учасників спілкування іноземною мовою; породжує емоційні переживання та забезпечує розвиток ігрового мотиву та мотиваційної сфери особистості.
2. Комунікативна функція ігрової діяльності пов'язана з породженням у учнів взаємосприйняття та бажання спілкуватися та взаємодіяти,

сперечатися, обмінюватися думками та судженнями, обираючи відповідні ігровій ситуації вербальні (інтонація, слова, фрази, репліки тощо) та невербальні (міміка, жести, рухи тощо) засоби спілкування.

3. Організаційна функція ігрової діяльності допомагає планувати та здійснювати вибір способів (ігрових дій та операцій) для реалізації змісту гри; дозволяє координувати та узгоджувати дії, працюючи в команді; долати труднощі, виконувати умови та правила гри, проявляти активність та самостійність.
4. Соціалізуюча функція пов'язана з урахуванням особистісних інтересів учнів, які займають у грі певні позиції (або виконують ролі) відповідно до умов гри, що сприяє розвитку міжособистісних відносин на основі співробітництва та суперництва, породжує впевненість у власних силах.
5. Сугестопедична функція або функція «емоційної розрядки» дозволяє учням розслабитися після азарту, переживань, «напруження пристрастей», переключитися та зняти напругу і втому, використовуючи психологічні установки та резерви несвідомої сфери особистості.
6. Рефлексивна функція ігрової діяльності забезпечує механізм зворотного зв'язку та дозволяє розвивати самосвідомість учнів, породжуючи критичне ставлення; розвиваючи самооцінку та здатність коригувати та вдосконалювати власну мовну поведінку у грі, ігрові правила та умови [4, с. 237].

Основаючись на цих функціях, вчитель може провести детальний аналіз ігрової діяльності учнів, виявити її позитивні та негативні аспекти, і визначити мету на майбутнє. Наприклад, на початковому етапі варто зосередитися на розвитку стимулюючої та комунікативної функцій ігор, на наступному етапі – на сугестопедичних та організаційних функціях, а на третьому – на соціалізаційних та рефлексивних аспектах.

Таким чином, мовні ігри є ефективним та цікавим засобом для формування англomовної ЛК учнів 1 класу, оскільки вони стимулюють мовленнєву активність

учнів, сприяють кращому запам'ятовуванню нових слів та виразів та підвищують мотивацію до вивчення мови. Ігри є необхідною складовою повсякденного життя молодших школярів та можуть впливати на їх психологічну адаптацію. Використання ігор на уроках допомагає активізувати та мотивувати учнів, полегшує сприйняття матеріалу, сприяє досягненню високих результатів та розвиває захоплення англійською мовою. Крім того, мовні ігри є доступним та цікавим засобом для розвитку мовленнєвих навичок учнів. Важливо пам'ятати, що мовні ігри повинні бути добре обґрунтовані та відповідати навчальним цілям. Також важливо забезпечити достатню кількість часу для проведення ігор та організувати учнів у групи, щоб сприяти співпраці та взаємодії між ними.

РОЗДІЛ 2. ПРАКТИЧНІ АСПЕКТИ ВИКОРИСТАННЯ МОВНИХ ІГОР ДЛЯ ФОРМУВАННЯ АНГЛОМОВНОЇ ЛЕКСИЧНОЇ КОМПЕТЕНТНОСТІ УЧНІВ 1 КЛАСУ

2.1. Ігровий підхід до навчання лексичного матеріалу за підручником Quick Minds 1

Quick Minds 1 є підручником з англійської мови для початкової школи закладів загальної середньої освіти, розробленим видавництвом Cambridge University Press. Авторами підручника є Герберт Пухта, Гюнтер Гернгрос, Пітер Льюїс-Джонс. Підручник рекомендований Міністерством освіти та науки України та призначений для дітей віком від 6 до 8 років, які вивчають англійську мову як іноземну. Це сучасний підручник, який розроблений з використанням найновіших методик та технологій викладання англійської мови. Quick Minds 1 складається з 8 уроків, які охоплюють такі теми, як "Друзі", "Школа", "Іграшки", "Тварини", "Їжа та напої", "Сім'я", "Одяг та погода" та "Частини тіла". Кожен урок містить різноманітні завдання та вправи для розвитку як мовних, так і мовленнєвих навичок. У підручнику використовуються відомі герої англомовного світу, що робить навчання більш цікавим та зрозумілим для дітей. Крім того, підручник містить додатковий матеріал для вчителя, такий як рекомендації щодо проведення уроків, додаткові ігри та завдання для домашнього завдання, аудіо та відео матеріали для підтримки аудіювання та вимови, а також тестові завдання для оцінювання навичок учнів [14].

У підручнику Quick Minds 1 надається велика увага розвитку ЛК учнів. У підручнику використовується ігровий підхід, який забезпечує максимально ефективно та цікаве засвоєння матеріалу. Він містить велику кількість ілюстрацій та вправ, що сприяють засвоєнню нових лексичних одиниць. Він допомагає учням вивчати нові лексичні одиниці та розвивати навички мовлення, що є важливими для їх подальшої комунікації англійською мовою. Підручник також містить велику кількість ігор та завдань, які допомагають учням вивчати та

запам'ятовувати нові слова, а також використовувати їх у різних контекстах. Автори підручника вважають, що це все дозволяє зробити навчання більш цікавим та залучити увагу учнів. Такий підхід допомагає учням не тільки засвоювати нові лексичні одиниці, а й розвивати навички спілкування, творчого мислення та сприйняття інформації.

Автори підручника Quick Minds 1 використовують різноманітні ігрові форми та завдання для формування ЛК учнів. Наприклад, у підручнику є ігрові завдання, які допомагають учням вивчати нові слова, такі як «Look and match», «Listen and match», «Match the words with the pictures», «Find the words», «Listen and tick», «Listen and number», «Listen and circle», тощо (Додаток А, див. Рис. 2.1. - 2.9.). У цих іграх учні повинні знайти відповідні картинки чи слова, об'єднати слова з відповідними зображеннями, позначити картинки, які відповідають словам, тощо. Ці ігри не тільки допомагають учням запам'ятовувати нові слова, а й розвивають їх увагу та вміння знаходити спільні риси між зображеннями та словами. Крім того, підручник містить ігри, які допомагають учням вживати нові слова в мовленні, такі як «Look and say», «Listen, point and say», «Listen and repeat», «Ask and answer», «Find the words and say», «Point and say», «Colour and say», «Match and say», «Trace the lines and say», тощо (Додаток Б, див. Рис. 2.10. - 2.19.). У цих іграх учні повинні спілкуватися між собою та використовувати нові слова в різних контекстах. Ці ігри допомагають учням зрозуміти, як вживати слова в реченнях та правильно побудувати мовлення. Також, у підручнику є ігри, які допомагають учням вчитися правильно вимовляти слова та писати їх без помилок, наприклад, «Listen and write», «Write the words», «Look and write», «Write the letters to make the words», тощо (Додаток В, див. Рис. 2.20. - 2.23.). Ці ігри сприяють розвитку вимовної та писемної компетенцій учнів та допомагають їм вчитися правильно вживати нові слова [14].

Автори підручника Quick Minds 1 пропонують також ігри, що допомагають учням відчувати успіхи та підтримувати мотивацію до навчання. Наприклад, гра "Picture Circle" полягає в тому, що учні стають у коло та по черзі називають англійські слова, що пов'язані з картинкою, яка показується. Якщо

учень назвав правильне слово, він отримує бал, і таким чином старається набрати якомога більше балів. У підручнику зустрічаються ігри на запам'ятовування нових слів, такі як "Word Search" (пошук слів у літерній сітці) та "Match the words and pictures" (знаходження відповідності між словами та малюнками).

Ще одна група ігор у підручнику Quick Minds 1 - це ігри, які допомагають учням запам'ятовувати нові слова та вживати їх в різних контекстах. Наприклад, тема 5 присвячена темі "Їжа та напої" і містить такі ігри:

- "Memory game": учні мають згадати і назвати різні продукти харчування, які вчитель показує на дошці.
- "Mime game": учні мімікують дії, пов'язані з їжею (наприклад, ріжуть хліб, варять каву, тощо), а інші учні називають слова, що відповідають діям.
- "Word search": учні шукають і підкреслюють слова, пов'язані з їжею, в сітці з літер.

Ці ігри допомагають учням вивчати нові слова та вживати їх в різних контекстах, збільшуючи їх словниковий запас та розширюючи знання про тему.

Ігри у підручнику Quick Minds 1 також сприяють розвитку комунікативних навичок учнів з використанням нових ЛО. Наприклад, тема 3 присвячена темі "Іграшки" і містить такі ігри:

- "Toy talk": учні розповідають про свої улюблені іграшки та пояснюють, чому вони їх люблять.
- "Role-play game": учні грають роль продавця та покупця іграшок, використовуючи нові слова та вирази.

Ці ігри допомагають учням навчитися спілкуватися між собою, висловлювати свої думки та ідеї на англійській мові з використанням нових ЛО для їх кращого засвоєння, вдосконалювати свої комунікативні навички.

Отже, підручник Quick Minds 1 є ефективним засобом для вивчення англійської мови у дітей молодшого шкільного віку. Ігровий підхід до навчання лексичного матеріалу у даному підручнику базується на принципах гри, яка є одним з найефективніших методів навчання. Це означає, що він містить багато

ігрових елементів та захоплюючих завдань, що робить процес навчання цікавим та ефективним. Цей підхід дає змогу учням зануритися в мовну атмосферу і сприймати новий матеріал не як навчання, а як розважальну діяльність. Автори підручника Quick Minds 1 розуміють важливість ігрового підходу до навчання лексичного матеріалу і тому пропонують різноманітні та цікаві ігри, які не тільки допомагають учням запам'ятовувати нові слова, але й розвивають різні навички та підтримують мотивацію до навчання. Загалом, Quick Minds 1 є добре організованим та ефективним підручником, який допомагає учням швидко та ефективно засвоювати англійську мову та розвивати свої навички мовлення. Він є чудовим вибором для вчителів та учнів, які шукають сучасний та ефективний підхід до вивчення англійської мови.

2.2. Використання мовних ігор для навчання лексичного матеріалу на уроках англійської мови в школі №85 міста Києва

Навчання англійської мови у початкових класах є важливою складовою процесу освіти. Під час нашої педагогічної практики в школі №85 міста Києва ми мали можливість провести дослідження та аналіз уроків англійської мови. Ми спостерігали за вчителями та студентами-практикантами, щоб визначити ефективність формування ЛК в процесі навчання. У зв'язку з цим, вчителі та студенти-практиканти активно використовували різноманітні методи та техніки, щоб зробити навчання цікавим та ефективним. Однією з таких методик було використання мовних ігор для навчання лексичного матеріалу, які допомагали учням засвоювати нові слова та вирази легко та з ентузіазмом.

Головною метою нашого дослідження було обґрунтування ефективності використання мовних ігор для формування англомовної ЛК учнів 1 класу. Щоб досягти цієї мети, нам потрібно було проаналізувати уроки англійської мови з використанням мовних ігор для навчання лексичного матеріалу. Ми змогли проаналізувати фрагменти уроків, розроблені студентами-практикантами, та

оцінити їх ефективність у розвитку ЛК. Крім того, ми провели кілька власних уроків із фрагментами спрямованими на формування ЛК.

На момент проходження практики у листопаді 2022 року, у школі №85 м. Києва навчальний процес проводився у двох режимах: дистанційне та очне. Тривалість онлайн-уроку у 1 класі становить 25 хвилин, а тривалість очного уроку – 35 хвилин. Ми взяли участь в аналізі уроків обох режимів та прийшли до висновку, що вчителям, які проводять онлайн-уроки, не вистачає часу для розвитку декількох компетентностей за один урок. Проте у 1 класі досить велика увага була приділена формуванню англомовної ЛК, а тому фрагмент з ознайомленням нових лексичних одиниць або автоматизації дій з ними був ключовим моментом у кожному уроці.

Під час педагогічної практики ми мали можливість провести декілька уроків англійської мови з використанням мовних ігор для навчання лексичного матеріалу у 1 класі школи. У навчанні з цими учнями був використаний підручник Quick Minds 1, який є розробленим видавництвом Cambridge University Press. Авторами підручника є Герберт Пухта, Гюнтер Гернгрос, Пітер Льюїс-Джонс. Підручник рекомендований Міністерством освіти та науки України та призначений для дітей віком від 6 до 8 років, які вивчають англійську мову як другу мову. Даний підручник має сучасний підхід до навчання англійської мови, та велика увага в ньому приділена безпосередньо розвитку ЛК учнів. У самому підручнику вже використовується ігровий підхід, який забезпечує максимально ефективно та цікаво засвоєння матеріалу тем з новими лексичними одиницями. Проте сам факт того, що вони навчаються по підручнику не давав їм мотивації та заохочення, а тому перед проведенням кожного уроку, ми розробляли та готували власні дидактичні матеріали, які базувалися на використанні мовних ігор для засвоєння та автоматизації дій з новими лексичними одиницями. Кожен урок англійської мови в 1 класі з використанням мовних ігор для навчання лексичного матеріалу був підготовлений заздалегідь. Ми починали з уведення нових лексичних одиниць, використовуючи зображення на дошці або малюнки на

картках. Після того, ми проводили різні мовні ігри, щоб допомогти учням запам'ятати нову лексику та використовувати її в контексті.

Наприклад, на одному з уроків ми використали гру «Memory Game» для вивчення нових слів. Учні мали настільні картки зі зображенням різних предметів. У першому раунді вони повинні були назвати слова, які вони бачать на картках, а в другому раунді учні повинні були запам'ятати, які картки були перевернуті та відгадати їхнє розташування на столі. Ця гра вимагає від учнів уваги, зосередженості та пам'яті, а також сприяє запам'ятовуванню нових слів. Крім того, на іншому уроці ми використали гру «Crocodile» для закріплення лексики, пов'язаної з тваринами. Учнім було дано завдання по черзі виходити до дошки та показувати тварин, яких вони знають на англійській, та запитувати однокласників «What is it?». Інші учні повинні були відгадати, яку тварину показує їхній однокласник чи однокласниця, та назвати її «It is a...». Ця гра дозволила учням весело провести час та одночасно повторити лексику, пов'язану з частинами тіла. Ще одна використана гра була пов'язана знову ж таки із картками та називалася «Show me». Кожному учню було роздано однаковий набір із карток. Ми говорили речення, наприклад «It is a nice red car», а учні повинні були підняти ту картку з іграшкою, яку описувало сказане речення. Дана гра була цікава учням і одночасно сприяла повторенню лексичних одиниць, що стосуються назв іграшок, кольорів та описових прикметників. Крім цього, ми використали рольову гру, яка допомогла дітям засвоїти нові слова та фрази, а також покращити їх мовленнєві навички. Учні грали роль тварин, що говорять, та називали різні слова, що пов'язані з їхніми характеристиками, наприклад, «I am a frog. I am green. I can jump!». Інша гра, яку ми використали на одному з уроків англійської мови у 1 класі це «Memory Match». У цій грі учні повинні були знайти пару карток з однаковими зображеннями та відповідними словами на англійській мові. Наприклад, картки з зображенням «train» та «car» повинні бути знайдені як пара, оскільки вони обидва є іграшками. Ця гра сприяє розвитку уваги та пам'яті учнів, а також допомагає закріплювати лексичний матеріал.

Під час цих ігор ми помітили, що учні були більш активні та залучені до уроку, аніж під час роботи із підручниками. Вони були більш зацікавлені в процесі вивчення нових слів та були готові брати участь у мовних іграх. Ми зауважили, що учні краще запам'ятовували нові лексичні одиниці та були більш впевнені в їх використанні. Під час проведення уроків ми також звернули увагу на важливість роботи з кольорами та малюнками на уроках англійської мови для молодших школярів. Використання яскравих та наочних ілюстрацій, а також різнокольорових флеш-карток допомагає дітям запам'ятовувати новий лексичний матеріал, розвивати уяву та відчуття кольору. Використання мовних ігор допомагло учням не тільки запам'ятовувати нові слова, а й стимулювало їхній інтерес до вивчення мови, розвивало мовленнєві навички та сприяло формуванню міжособистісних відносин у класі. Крім того, ми переконалися, що мовні ігри допомагають знизити рівень стресу та тривоги учнів на уроках англійської мови. Часто діти переживають, коли їм потрібно говорити на іноземній мові, але коли вони грали в ігри, цей страх зменшувався, оскільки вони відчували себе більш комфортно та впевнено.

Під час проходження педагогічної практики ми також мали можливість провести позакласний захід із англійської мови. Тому ми залучили учнів 1 класу до позакласного заходу з англійської мови з теми «Christmas Toys», який містив в собі також використання мовних ігор для навчання лексичного матеріалу. Це був захід, спрямований на закріплення вивченого матеріалу та забезпечення позитивного досвіду вивчення англійської мови у дітей. Спочатку ми підготували матеріали для гри «Toys in the boxes». Кожній команді учнів було роздано аркуші паперу, на яких намальовані пронумеровані коробки, а також було роздано картки з іграшками. Вчитель говорить «Put a nice red car in the box number 4», а учні кожної команди повинні як найшвидше прикріпити картки з іграшками до правильного номеру коробки. Наступна гра була «Trace, colour and name», де кожна команда отримує по два аркуші паперу з різними картинками, які потрібно обвести по контуру та розфарбувати. Потім двоє учнів з кожної команди показують їхні розфарбовані іграшки учням іншої команди, які повинні назвати ці

іграшки та кольори, якими вони розфарбовані. І ще одна гра це «Colour by numbers». Кожна команда отримала по аркушу паперу з картинкою іграшки, яку потрібно розфарбувати за номерами. Вчитель називав номер та колір, учні уважно слухали та розмальовували. Потім учні з кожної команди показували їхню розфарбовану іграшку та розповідали, яка іграшка у них вийшла та які кольори вона має.

Під час проведення позакласного заходу було помітно, що учні дуже зацікавлені у автоматизації дій з лексичними одиницями та брали активну участь у всіх мовних іграх. Вони з радістю називали вивчені слова та фрази, а також використовували їх у спілкуванні з іншими учнями. Також, під час проведення позакласного заходу, вдалося збільшити рівень самостійності учнів, так як вони самостійно складали речення та виконували завдання, що допомагало їм відчувати себе більш впевненими у власних знаннях. Тому використання мовних ігор дозволило зробити позакласний захід більш захоплюючим та цікавим для учнів. Мовні ігри допомагали учням пригадати лексичний матеріал, розвивати комунікативні вміння з ним та покращувати рівень взаємодії між учнями.

Наступним був аналіз уроків англійської мови з використанням мовних ігор для навчання лексичного матеріалу, розроблених студентами-практикантами та вчителями школи №85 м. Києва, та оцінка їх ефективності у розвитку ЛК. Серед усіх відвіданих уроків хочеться виділити студентку-практикантку Діарру Анну-Марію та її розроблені уроки, які усі базувалися на використанні безлічі мовних ігор, адже вона також працювала із учнями 1 класу, які тільки починають свій шлях формування англомовної ЛК. Наприклад, на початку уроку моя колега повідомила учнів, що вони вирушать у світ іграшок «Toyland». Під час даної подорожі вона використала мовну гру з елементами творчості, яка називалася «Draw your favourite toy». Учні виходили до дошки та малювали крейдою свої улюблені іграшки, називаючи та описуючи їх після цього, наприклад «My favourite toy is a small pink doll». Ця гра дозволила учням тренувати вживання лексичних одиниць на рівні фрази, а також формувати творчі здібності. Друга мовна гра була «Guess the toy». Хтось з учнів описував якусь іграшку, а інші учні

повинні були відгадати її та назвати. Така гра не лише сприяє засвоєнню лексичного матеріалу, а й розвитку мовної здогадки. Наступна гра називалася «Clap if», принцип якої був таким: якщо практикантка називала іграшку, діти хлопали один раз, а якщо тваринку – двічі. Останньою була гра, у якій моя колега роздала учням маленькі малюночки, які вони повинні були розфарбовувати різними кольорами. Далі учні клеїли всі ці малюнки на спеціальні аркуші паперу у вигляді баночок. Кожна баночка була підписана кольором таким чином, щоб учні клеїли свої малюнки на правильну баночку відповідно до кольору.

Таким чином, використання мовних ігор є ефективним методом навчання лексики на уроках англійської мови для дітей молодшого шкільного віку. Наші спостереження показали, що використання мовних ігор на уроках англійської мови допомагає залучити увагу учнів, зробити процес навчання цікавішим. Учні активно беруть участь у таких іграх та завданнях, що сприяє більш ефективному формуванню англійської ЛК учнів 1 класу. Дуже важливо проводити уроки з використанням різноманітних мовних ігор. Це дозволяє учням відчувати захоплення та інтерес до навчання англійської мови, а також зрозуміти матеріал більш детально та звернути на нього увагу. Мовні ігри також сприяють розвитку мовленнєвих навичок, сприйняття та розуміння мови, а також допомагають у формуванні позитивної атмосфери на уроці.

Узагалі, даний досвід проведення уроків з використанням мовних ігор та кольорів для молодших школярів дав нам важливі знання та навички, які знадобляться в майбутньому для професії повноцінного вчителя англійської мови.

2.3. Атлас лексичних ігор для формування англійської лексичної компетентності учнів 1 класу

Під час нашої педагогічної практики у школі №85 міста Києва ми з'ясували практично, що лексичні ігри можуть бути застосовані як на етапі введення нового лексичного матеріалу, так і на етапах закріплення та активізації вивченої лексики. Вони допомагають багаторазовому та невимушеному

повторенню слів на певну тему, що сприяє їх запам'ятовуванню. Адже просте повторення слів за вчителем може бути нудним та стомлюючим. На уроках англійської мови у 1 класі було виявлено, що гра, натомість, активізує процеси пам'яті учнів, стимулює їх розумову та мовленнєву активність, спрямовану на засвоєння нової лексики, та створює атмосферу суперництва та співпраці. На основі результатів практичного дослідження під час педагогічної практики нами було розроблено власний атлас лексичних ігор, які можна застосовувати на різних етапах вивчення лексики. Такі лексичні ігрові вправи були розроблені та описані за 3 наступними темами із календарно-тематичного плану для формування іншомовної лексичної компетентності учнів 1 класу: «Let`s play», «Pet show» «Lunchtime». Наші ігри можна використовувати на різних етапах формування ЛК. Перший етап полягає в ознайомленні учнів з новими лексичними одиницями, і завдання вчителя включає введення нових слів у контексті, пояснення значення невідомих слів та допомогу учням у первинному засвоєнні нового матеріалу. Для більш ефективного засвоєння нових слів варто використовувати наочні засоби на цьому етапі. Після введення нової лексики у контексті та розкриття значення невідомих слів, можна проводити мовні ігри, які допоможуть учням первинно засвоїти новий матеріал. Приклади лексичних ігор представлені нижче.

1. Гра «Eat – Don`t eat»

Мета: активізація лексики з різних тем.

Гра проводиться з м'ячем. Учитель або учень кидає м'яча іншому учневі, називаючи певне слово. Якщо слово означає їстівний предмет, дитина ловить м'яча, якщо ж неїстівний - відкидає його.

2. Гра «Snowball»

Мета: активізація лексики з певної теми, розвиток слухової пам'яті та уваги.

Учні сідають колом. Учитель починає розмову з будь-якої теми, наприклад «Lunchtime»: I like to eat bread. Учень, який сидить зліва, повторює це речення і додає: I like to eat bread and meat. Третій повторює це речення і додає своє слово. Хто не зможе відтворити попередніх речень або додати своє, вибуває з гри.

Таку гру можна проводити з будь-якої теми на різних етапах навчання.

3. Гра «What is missing?»

Мета: повторення слів до певної теми.

Учитель розкладає на столі шість малюнків з тваринами, іграшками або їжею, які важко запам'ятовуються дітьми. Потім пропонує учням закрити очі: Shut your eyes! Учитель в цей момент забирає один з малюнків і каже: Open your eyes! What is missing? Учні називають предмет, малюнок якого зник. Діти знову закривають очі і гра триває.

4. Гра «Say the third word»

Мета: закріплення та активізація лексики з певної теми.

Учні сідають в коло чи півколо. Учитель починає гру, називаючи два відомих учням слова з певної теми, наприклад: три тварини, три іграшки тощо. Учень, на якого вказує вчитель, має швидко додати ще одне - третє слово, не повторюючи вже названих слів. Якщо учень одразу ж називає «третє» слово, то стає ведучим, якщо ж замешкається, то ведучий залишається той самий.

Приклад гри: cat, dog, ...(pig).

5. Гра «What is the odd one?»

Мета: активізація лексики з певної теми.

Гра проводиться з картками. Вчитель розміщує на дошці групами картки зі словами по чотири. Діти по черзі називають картку, яка не входить в ту чи іншу групу, і вчитель забирає її. Потім кожна з груп називається одним узагальнюючим словом. Для ускладнення завдання гру можна проводити без карток - усно.

Приклад гри:

- Frog, rat, car, pig. What is the odd one?
- "Car". Frog, rat, pig are animals.

6. Гра «Do you see?»

Мета: закріплення та активізація лексики з певної теми.

Гра проводиться на дошці. Вчитель поміщає на дошку зображення предмета (наприклад, по темі «іграшки» - ляльку) і ставить питання: "Do you see a doll?" Решта дітей відповідає, дивлячись на дошку: "Yes, I do. (I see a doll)".

Вчитель ставить наступне питання, не поміщаючи зображення предмета на дошку: "Do you see a train?" Діти знову відповідають хором: "No, I don't. (I don't see a train)". По цій схемі гра продовжується до тих пір, поки на дошці не з'являться зображення 5-6 предметів. Потім її можна почати наново, вибравши ведучого. Гра може проводитися по будь-якій лексичній темі.

7. Гра «Mine it»

Мета: активізація лексики з певної теми.

Вчитель вибирає одного з дітей ведучим. Ведучому показується одна з карток, яку він повинен запам'ятати. Потім картки поміщаються на дошку. Решта дітей ставить ведучому питання: "Is it a ...?" На що ведучий відповідає: "No, it's not a ..." - якщо картка не вгадана і "Yes, it is a ..." – якщо картка вгадана вірно. Гра може проводитися по будь-якій лексичній темі.

8. Гра «Crocodile»

Мета: закріплення та активізація лексики з певної теми.

У грі беруть участь дві команди, які чергуються в ролях: представник команди робить жести та рухи, щоб описати слово з певної теми, наприклад «тварини», яке його команда має відгадати. Гравець, який робить жести, не говорить жодного слова, а лише показує жести, які допоможуть зрозуміти слово. Учні запитують «Is it a ...?», а представник команди може відповісти «Yes» або «No». Гра може проводитися по будь-якій лексичній темі.

9. Гра «Who is in the trap»

Мета: активізація та закріплення лексики з різних тем.

Учитель показує дітям малюнок, називає слово до цього малюнка та передає картку першому учневі. Цей учень теж називає слово і передає його наступному учневі. Учитель тим часом називає і передає першому учневі наступну картку і так далі, поки всі картки «гуляють» по класу. Через деякий час учитель каже «Stop!». Учні, у яких в руках залишаються картки, повинні встати та назвати, які слова зображені в них на малюнках. Потім гра продовжується.

10. Гра «Do you believe me?»

Мета: закріплення та активізація лексики з певної теми.

Учитель просить учнів стати біля своїх парт. Потім учитель підіймає картку із словом на задану тему, наприклад іграшки. Якщо слово співпадає із малюнком, учні повинні стрибнути, якщо ні, учні повинні стояти рівно.

11. Гра «Prepare your lunchbox»

Мета: закріплення та активізація лексики з певної теми.

У грі бере участь увесь клас. Учні виходять до дошки за бажанням. Учитель просить учнів допомогти йому скласти ланчбокс. Учень бере предмети, що знаходяться на столі, складає їх у ланчбокс, називаючи кожен. Наприклад: This is a banana. This is an apple juice. This is a biscuit.

Отже, атлас лексичних ігор є важливим та дуже корисним інструментом для формування англомовної ЛК учнів 1 класу. Ігрові вправи допомагають зробити процес вивчення лексики більш захоплюючим, цікавим та ефективним. Вони сприяють невимушеному багаторазовому повторенню слів та створюють атмосферу суперництва та співпраці. Для досягнення максимальної ефективності використання лексичних ігор, вчителю необхідно правильно підібрати гру до певної теми, мети та рівня учнів. Крім того, вчителю варто включати різноманітні лексичні ігри у своє заняття та поєднувати їх з іншими методами вивчення лексики, такими як читання, письмо та мовленнєва практика.

ВИСНОВКИ

У результаті написання курсової роботи були отримані певні узагальнення і висновки.

У першому розділі були розглянуті теоретичні передумови використання мовних ігор для формування англomовної ЛК учнів початкової школи. Зокрема, були проаналізовані вимоги до формування англomовної ЛК учнів 1 класу, психологічні особливості формування цієї компетентності в дітей даного віку та мовні ігри як засіб її формування. Ми дійшли до висновку, що використання мовних ігор є дуже ефективним методом формування ЛК учнів 1 класу. Ігри дозволяють забезпечити позитивну атмосферу на уроці, залучити увагу учнів та збільшити мотивацію до вивчення англійської мови. Крім того, вони сприяють невимушеному повторенню лексичного матеріалу, що сприяє його кращому засвоєнню. Ми з'ясували, що при використанні мовних ігор на уроках англійської мови необхідно враховувати вимоги до формування англomовної ЛК учнів початкової школи, а також психологічні особливості формування цієї компетентності в дітей 1 класу. Аналізуючи ці вимоги та психологічні особливості, було встановлено, що мовні ігри є оптимальним засобом засвоєння нової лексики, оскільки вони сприяють пам'яті учнів, їх розумовій та мовленнєвій активності. Крім того, мовні ігри створюють атмосферу співпраці та суперництва, що дозволяє учням взаємодіяти між собою та сприймати навчальний процес як цікаву та захоплюючу гру. Ми виявили, що існує кілька типологій мовних ігор, а тому така різноманітність дозволяє вчителю вибирати ті, які найбільше відповідають потребам і можливостям конкретної групи учнів, а також досягати певної мети. Використання мовних ігор має позитивний вплив на процес вивчення англійської мови в початковій школі та сприяє більш якісному формуванню ЛК учнів 1 класу.

У другому розділі було розглянуто практичні аспекти використання мовних ігор для формування англomовної ЛК учнів 1 класу. Зокрема, були

проаналізовані різні підходи та методики використання мовних ігор на уроках англійської мови в початковій школі. Було досліджено ігровий підхід до навчання лексичного матеріалу за підручником Quick Minds 1 та проаналізовано ефективність його застосування на уроках англійської мови. Також було досліджено практичний досвід використання мовних ігор для навчання лексичного матеріалу на уроках англійської мови в школі №85 міста Києва та проаналізовано результати їх використання під час проходження педагогічної практики у даній школі. У даному розділі нам вдалося досягти головної мети нашого дослідження, а саме обґрунтування ефективності використання мовних ігор для формування англомовної ЛК учнів 1 класу. Для досягнення цієї мети, ми проаналізували уроки англійської мови з використанням мовних ігор для навчання лексичного матеріалу. Ми змогли проаналізувати фрагменти уроків, розроблені студентами-практикантами, та оцінити їх ефективність у розвитку ЛК. Крім того, ми провели кілька власних уроків із фрагментами спрямованими на формування ЛК. На основі цього ми отримали висновки, що мовні ігри підвищили мотивацію учнів 1 класу до вивчення іноземної мови, а також ефективно сприяли розвитку комунікативних навичок та збагатили лексичний запас учнів. Використання ігрового підходу до навчання лексики дозволило учням сприймати матеріал більш зрозуміло, легко запам'ятовувати нові слова та використовувати їх у мовленні. Окремо було створено також атлас лексичних ігор для формування англомовної ЛК учнів 1 класу, в якому було описано різні види ігор, їх мету та правила гри. Це є важливим та дуже корисним інструментом для формування англомовної ЛК учнів 1 класу, адже ігрові вправи допомагають зробити процес вивчення лексики більш захоплюючим, цікавим та ефективним, але вчителю необхідно правильно підібрати гру до певної теми, мети та рівня учнів.

РЕЗЮМЕ

Курсова робота «Використання мовних ігор для формування англомовної лексичної компетентності учнів 1 класу».

Автор: Жигальська Д. А.

Науковий керівник: канд. пед. н., доц. Устименко О. М.

Робота складається зі вступу, двох розділів, кожен з яких містить по три підрозділи, висновків. Список літератури містить 26 джерел. Робота містить 32 сторінки.

Мета роботи: обґрунтування ефективності використання мовних ігор для формування англомовної лексичної компетентності учнів 1 класу.

Об'єкт дослідження: методика формування англомовної лексичної компетентності (ЛК) учнів початкової школи.

Предмет: методика використання мовних ігор як ефективного засобу формування англомовної лексичної компетентності учнів 1 класу.

Методи дослідження: теоретичний аналіз наукових та літературних джерел, синтез, систематизація і порівняння науково-теоретичного матеріалу, узагальнення, спостереження.

У першому розділі розглянуто теоретичні передумови використання мовних ігор для формування англомовної ЛК учнів початкової школи. Особливу увагу приділено науково-теоретичному аналізу вимог до англомовної ЛК учнів 1 класу, психологічним особливостям дітей даного віку та аналізу мовних ігор як засобу її формування. Ми дійшли до висновку, що використання мовних ігор має позитивний вплив на процес вивчення англійської мови в початковій школі та сприяє більш якісному формуванню ЛК учнів 1 класу.

У другому розділі було розглянуто практичні аспекти використання мовних ігор для формування англомовної ЛК учнів 1 класу. Було досліджено ігровий підхід до навчання лексичного матеріалу за підручником Quick Minds 1 та проаналізовано ефективність його застосування на уроках англійської мови. Також було досліджено практичний досвід використання мовних ігор

для навчання лексичного матеріалу на уроках англійської мови в школі №85 міста Києва та проаналізовано результати їх використання під час проходження педагогічної практики у даній школі. Окремо було створено атлас лексичних ігор для формування англомовної ЛК учнів 1 класу, в якому було описано різні види ігор, їх мету та правила гри. Нам вдалося досягти головної мети нашого дослідження, а саме обґрунтування ефективності використання мовних ігор для формування англомовної ЛК учнів 1 класу.

Ключові слова: мовні ігри, англомовна лексична компетентність, учні початкової школи, психологічні особливості, ігровий підхід, мотивація, словниковий запас, атлас лексичних ігор.

SUMMARY

Research work "The usage of language games for the formation of English lexical competence of 1st grade students".

Author: Zyhalska D. A.

Scientific adviser: candidate. ped. Ph.D., Assoc. Ustimenko O. M.

The work consists of an introduction, two sections, each of which contains three subsections, conclusions. The bibliography contains 26 sources. The work contains 32 pages.

Purpose: substantiation of the effectiveness of using language games for the formation of English lexical competence of 1st grade students.

Object of research: the method of formation of English lexical competence (LC) of primary school students.

Subject: method of using language games as an effective means of forming English lexical competence of 1st grade students.

Research methods: theoretical analysis of scientific and literary sources, synthesis, systematization and comparison of scientific and theoretical material, generalization, observation.

In the first section, the theoretical prerequisites of using language games for the formation of the English language skills of primary school students are considered. Special attention is paid to the scientific-theoretical analysis of the requirements for the English-speaking LK of 1st grade students, the psychological characteristics of children of this age, and the analysis of language games as a means of its formation. We came to the conclusion that the use of language games has a positive effect on the process of learning English in primary school and contributes to the higher quality formation of LK of 1st grade students.

In the second section, the practical aspects of using language games for the formation of the English-speaking LK of 1st grade students were considered. The game approach to learning lexical material according to the Quick Minds 1 textbook was investigated and the effectiveness of its application in English lessons was analyzed.

The practical experience of using language games for teaching lexical material in English lessons at school №85 in Kyiv was also investigated and the results of their use during pedagogical practice at this school were analyzed. Separately, an atlas of lexical games was created for the formation of the English language skills of 1st grade students, which described various types of games, their purpose and game rules. We managed to achieve the main goal of our research, namely the substantiation of the effectiveness of using language games for the formation of the English language skills of 1st grade students.

Keywords: language games, English lexical competence, primary school students, psychological features, game approach, motivation, vocabulary, atlas of lexical games.

СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ

1. Варій М. Й. Загальна психологія: Навчальний підручник 3-тє вид. [для студ. вищ. навч. закл.] – К.: Центр учбової літератури, 2009. – 1007 с.
2. Виготський Л.С. Педагогічна психологія. - М.: Педагогіка, 1991. - 480с.
3. Горелова О.М., Дудник М.В. Learn and Play. Fun Educational Games to Play with Your Students. Дидактичні ігри на уроках англійської мови в початковій школі. - Вінниця: ММК, 2017. - 89 с.
4. Горлова Н. А. Личностно-деятельностный метод обучения иностранным языкам дошкольников, младших школьников и подростков. Теоретические основы: учебное пособие. – М.: МГПУ, 2010. – 248 с.
5. Гриньова, Н. А. Формування лексичної компетентності молодших школярів в умовах іноземної мови / Н. А. Гриньова // Педагогіка вищої та середньої школи. - 2015. - Вип. 45. - С. 114-119.
6. Державний стандарт початкової загальної освіти [Електронний ресурс]. – URL: <https://zakon.rada.gov.ua/laws/show/688-2019-п#Text> (дата звернення 15.03.2023).
7. Дуткевич Т. В. Дитяча психологія. Навч. посіб. – К.: Центр учбової літератури, 2012. – 424 с.
8. Жук, О. В. Психолого-педагогічні аспекти формування лексичної компетентності молодших школярів в умовах іноземної мови / О. В. Жук // Вісник Харківського національного педагогічного університету імені Г. С. Сковороди. Серія: Педагогічні науки: реалії та перспективи. - 2014. - Вип. 41. - С. 124-128.
9. Заброцький М.М. Основи вікової психології. Навчальний посібник. — Тернопіль: Навчальна книга-Богдан, 2008.— 112 с.
10. Іноземні мови навчальна програма для загальноосвітніх та спеціалізованих навчальних закладів 1-4 класи [Електронний ресурс]. – URL: https://knlueduua-my.sharepoint.com/:b/g/personal/olha_ustymenko_knlu_edu_ua/ES4npcWAa

[35AvPgqe_JXx_wBTDINQsHcY31li0HyaxxjuQ?e=ei7WNR](https://www.researchgate.net/publication/35AvPgqe_JXx_wBTDINQsHcY31li0HyaxxjuQ?e=ei7WNR)

- 11.Методика навчання іноземних мов і культур: теорія і практика: підручник для студ. класичних, педагогічних і лінгвістичних університетів / О. Б. Бігич [та ін.] / за ред. С. Ю. Ніколаєвої. Київ : Ленвіт, 2013. 590 с.
- 12.Ніколаєва С. Ю. Методика викладання іноземних мов у середніх навчальних закладах – Київ: Ленвіт, 2002. – 328 с.
- 13.Ніколаєва С.Ю., Шерстюк О.М. Сучасні підходи до викладання іноземних мов // Іноземні мови.- 2002.- № 1.-С.39-46.
- 14.Пухта Г., Гернґрос Г., Льюїс-Джонс П. Англійська мова. Quick Minds 1. English. Підручник для 1 кл. закл. загальн. середн. освіт. (з аудіосупроводом) – К.: Видавництво «Лінгвіст», 2018. – 128 с.
- 15.Пучкова Ю. Я. Игры на уроках английского языка : метод. пособие / Ю. Я. Пучкова. – М. : ООО «Издательство АСТ», 2005 – 78 с.
- 16.Рева, В. Навчання лексики на основі ігрового методу / Вікторія Рева //English. Шкільний світ : language & culture : weekly. - 2011. - N 27. - С. 4-6.
- 17.Сиденко А. Ігровий підхід у навчанні // Народна освіта.-2000.-№8.-С.134-137.
- 18.Смоліна С. В. Методика формування іншомовної лексичної компетенції. Іноземні мови. 2010. №4. С. 16-23.
- 19.Соловова, Е.Н. Методика обучения иностранным языкам: продвинутый курс: пособие для студентов пед. вузов и учителей / Е.Н. Соловова. М. : АСТ: Астрель, 2008. — 272 с.
- 20.Психологія : підруч. для студ. вищ. навч. закл. 3-тє вид. / Ю. Л. Трофімов, В.В. Рибалка, П. А. Гончарук та інші ; [за ред. Ю. Л . Трофімова]. - К. : Либідь , 2001. – 560 с.
- 21.Шевченко С. І. Методика навчання англійської мови у початковій школі : Навчальний посібник. – Ніжин : Видавництво НДУ імені Микола Гоголя, 2010. – 155 с.

- 22.Шкваріна Т. М. Англійська мова для дітей дошкільного віку : книга для вчителя / Тетяна Шкваріна. – К. : Шк. світ, 2009. – 160 с.
- 23.Gozcu E., Caganaga C. K. The importance of using games in EFL classrooms. *Cypriot Journal of Educational Science*. 2016. Вип. 11. № 3. С.126-135.
- 24.Nation, I. S. P. *Teaching Vocabulary: Strategies and Techniques*. Boston: Heinle Cengage Learning. 2008.
- 25.Schmitt, Norbert. *Vocabulary Learning Strategies*. In Schmitt & M. McCarthy (Eds.), *Vocabulary: description, acquisition, and pedagogy*. New York, Cambridge University Press. 1997.
- 26.Taylor, Linda. *Teaching and Learning Vocabulary*. Prentice Hall International: UK. 1990.

ДОДАТКИ

Додаток А

Ігрові завдання для вивчення нових слів із підручника Quick Minds 1

1 CD 1 **Listen and match.**
Послухай та знайди відповідне зображення.



1 CD 1 **Listen and match.**
Послухай та з'єднай.

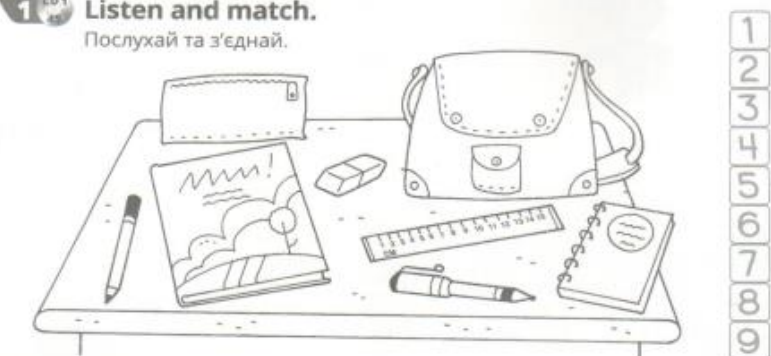


Рис. 2.1. Ігрові завдання «Listen and match»

2 **Look and match the animals with their skeletons.**
Подивись на тварин та знайди відповідний скелет. Запиши у своєму зошиті.




Рис. 2.2. Ігрове завдання «Look and match the pictures»

1 Look and match.
Подивись та з'єднай.



1		dog	2	
		elephant		
3		cat	4	
		spider		
5		duck	6	
		frog		
7		lizard	8	
		rat		

Рис. 2.3. Ігрове завдання «Look and match»

1 Listen and circle.
Послухай та обведи.

















1				
2				
3				
4				

Рис. 2.4. Ігрове завдання «Listen and circle»

1 Listen and tick (✓).
 Послухай та відміть.

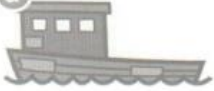









1	a 	<input type="checkbox"/>	b 	<input checked="" type="checkbox"/>
2	a 	<input type="checkbox"/>	b 	<input type="checkbox"/>
3	a 	<input type="checkbox"/>	b 	<input type="checkbox"/>
4	a 	<input type="checkbox"/>	b 	<input type="checkbox"/>
5	a 	<input type="checkbox"/>	b 	<input type="checkbox"/>











Рис. 2.5. Ігрове завдання «Listen and tick»

2 Find the words.
 Знайди слова.

Think!

peas / scape / carrot / trains / sausage / elephant / pizza / apple

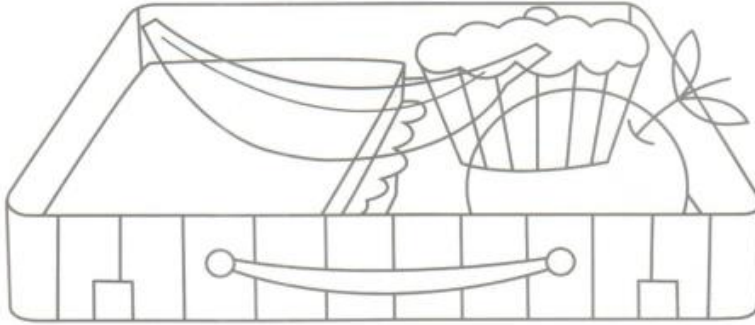
1 Find the clothes. Look → and ↓.
 Знайди предмети одягу. Шукай → або ↓.

																																																																										
T-shirt	cap	skirt																																																																								
	<table border="1"> <tr><td>h</td><td>u</td><td>s</td><td>o</td><td>c</td><td>k</td><td>s</td><td>j</td><td>h</td></tr> <tr><td>T</td><td>s</td><td>h</td><td>i</td><td>r</td><td>t</td><td>k</td><td>a</td><td>f</td></tr> <tr><td>w</td><td>j</td><td>e</td><td>a</td><td>n</td><td>s</td><td>i</td><td>c</td><td>x</td></tr> <tr><td>r</td><td>i</td><td>w</td><td>v</td><td>e</td><td>b</td><td>r</td><td>k</td><td>s</td></tr> <tr><td>l</td><td>c</td><td>a</td><td>p</td><td>n</td><td>z</td><td>t</td><td>e</td><td>h</td></tr> <tr><td>m</td><td>s</td><td>h</td><td>o</td><td>r</td><td>t</td><td>s</td><td>t</td><td>o</td></tr> <tr><td>q</td><td>s</td><td>w</td><td>e</td><td>a</td><td>t</td><td>e</td><td>r</td><td>e</td></tr> <tr><td>y</td><td>t</td><td>r</td><td>o</td><td>u</td><td>s</td><td>e</td><td>r</td><td>s</td></tr> </table>	h	u	s	o	c	k	s	j	h	T	s	h	i	r	t	k	a	f	w	j	e	a	n	s	i	c	x	r	i	w	v	e	b	r	k	s	l	c	a	p	n	z	t	e	h	m	s	h	o	r	t	s	t	o	q	s	w	e	a	t	e	r	e	y	t	r	o	u	s	e	r	s	
h	u	s	o	c	k	s	j	h																																																																		
T	s	h	i	r	t	k	a	f																																																																		
w	j	e	a	n	s	i	c	x																																																																		
r	i	w	v	e	b	r	k	s																																																																		
l	c	a	p	n	z	t	e	h																																																																		
m	s	h	o	r	t	s	t	o																																																																		
q	s	w	e	a	t	e	r	e																																																																		
y	t	r	o	u	s	e	r	s																																																																		
sweater		shorts																																																																								
																																																																										
trousers		jacket																																																																								
																																																																										
socks	shoes																																																																									
																																																																										
		jeans																																																																								

2 Now trace the words.
 Тепер обведи слова.

Рис. 2.6. Ігрові завдання «Find the words»

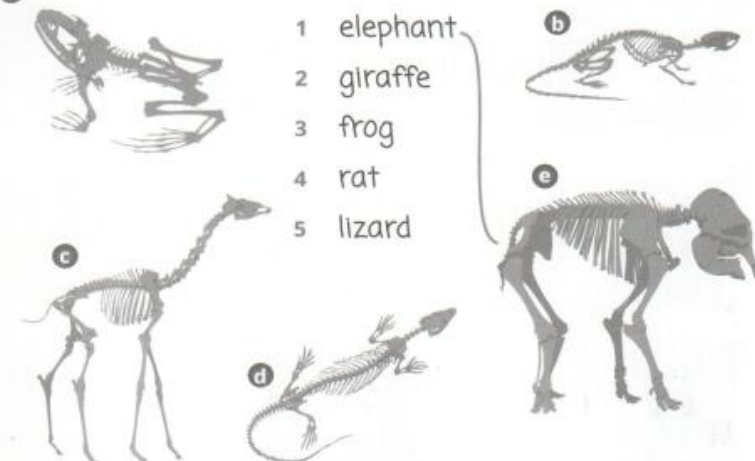
2 Look and tick (✓) or cross (X).
Послухай та постав галочку або хрестик.



1 sandwich	<input checked="" type="checkbox"/>	2 pizza	<input type="checkbox"/>
3 sausage	<input type="checkbox"/>	4 cake	<input type="checkbox"/>
5 apple	<input type="checkbox"/>	6 banana	<input type="checkbox"/>

Рис. 2.7. Ігрове завдання «Look and tick or cross»

2 Match the words with the pictures.
З'єднай слова з малюнками.



1 elephant	b
2 giraffe	e
3 frog	a
4 rat	d
5 lizard	c

Рис. 2.8. Ігрове завдання «Match the words with the pictures»

1 Listen and number.
Послухай та пронумеруй.

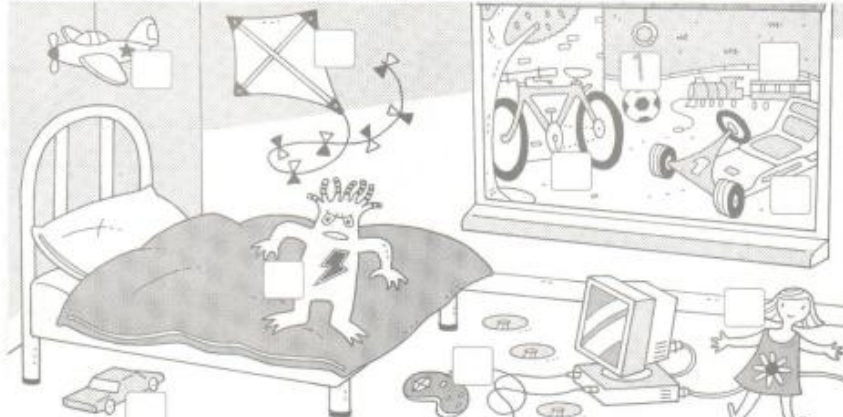


Рис. 2.9. Ігрове завдання «Listen and number»

Додаток Б

Ігрові завдання для вживання нових слів в мовленні із підручника Quick Minds 1



Рис. 2.10. Ігрове завдання «Listen, point and say»



Рис. 2.11. Ігрове завдання «Ask and answer»

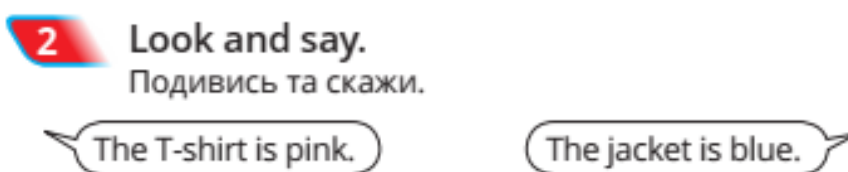


Рис. 2.12. Ігрове завдання «Look and say»



Рис. 2.13. Ігрове завдання «Find the words and say»



Рис. 2.14. Ігрове завдання «Look and say»

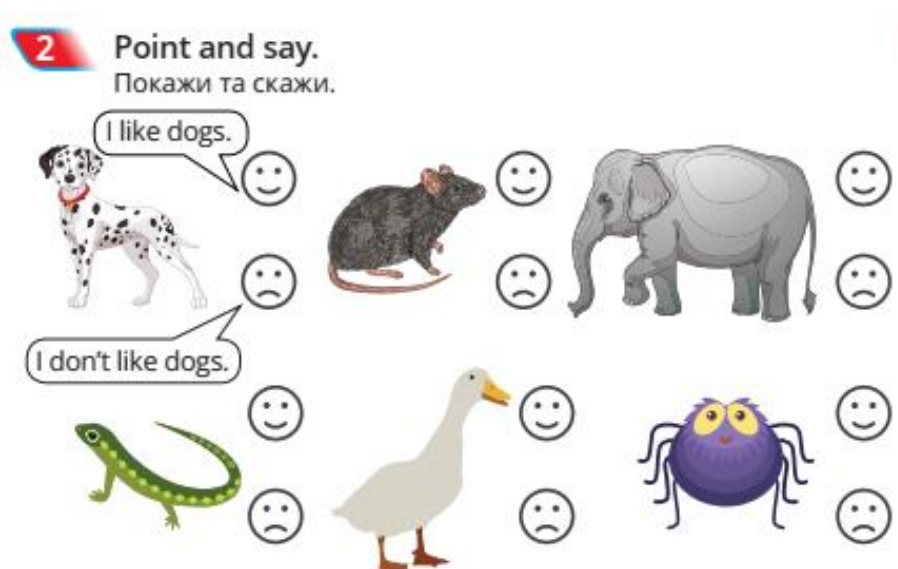


Рис. 2.15. Ігрові завдання «Point and say»

2 Colour and say.
Розмалюй та скажи.



Рис. 2.16. Ігрове завдання «Colour and say»

1 Match and say.
З'єднай та скажи.

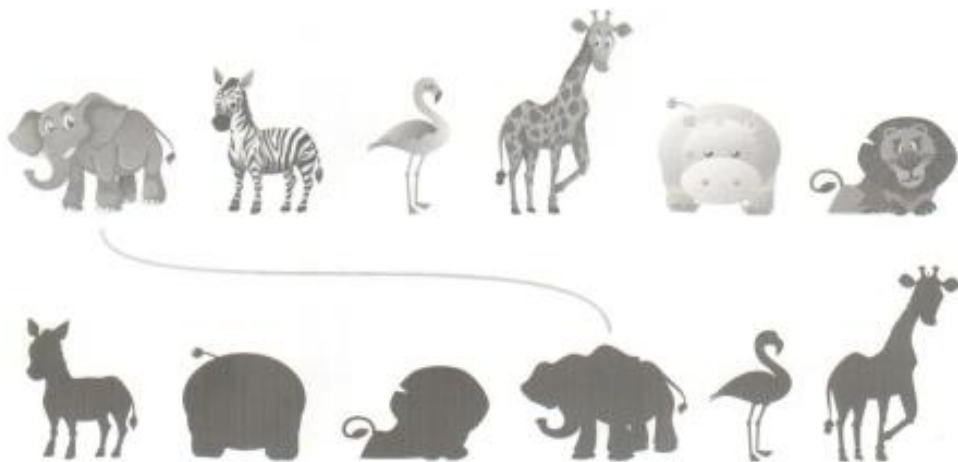


Рис. 2.17. Ігрове завдання «Match and say»



Рис. 2.18. Ігрове завдання «Listen and repeat»

1 Trace the lines and say. My favourite toy's my ...
Обведи лінії та скажи.

The image shows a matching exercise. On the left, there are six numbered faces (1-6). On the right, there are six toys: a computer, a ball, a toy car, a bicycle, a kite, and a toy truck. Dashed lines connect each face to a toy. Solid lines form a complex path through the dashed lines.

Рис. 2.19. Ігрове завдання «Trace the lines and say»

Додаток В

Ігрові завдання для правильної вимови та написання слів
із підручника Quick Minds 1



Рис. 2.20. Ігрове завдання «Listen and write»



2 Write the words.
 Напиши слова.

leg

Рис. 2.21. Ігрові завдання «Write the words»

1 Look at the pictures. Look at the letters. Write the words.
 Подивись на малюнки. Подивись на літери. Напиши слова.

1		aunt	antu
2		-----	clnue
3		-----	rhtbreo
4		-----	tresis
5		-----	rmganda
6		-----	pgnraad
7		-----	sinouc
8		-----	mmu
9		-----	dda

1 Look and write.

shorts socks jeans cap trousers
skirt T-shirt shoes jacket sweater

cap

Рис. 2.22. Ігрові завдання «Look and write»

1 Write the letters to make parts of the body.
Впиши літери, щоб отримати частини тіла.

h	e	a	d			o	o		
a						i			o
k		e	e			n			e
d						e			s
						a			m

t n f g r h

Рис. 2.23. Ігрове завдання «Write the letters to make the words»