

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: «Мовні ігри для формування англомовної
граматичної компетентності учнів 5 класу»

студентки групи **СОа 16-19**
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

Тертишної Вікторії Олександрівни

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

Національні шкала _____

Кількість балів _____

Оцінка ЄКТС _____

Члени комісії:

_____ Борецька Г. Е.
(підпис)

_____ Кузьменко Ю. В.
(підпис)

_____ Устименко О. М.
(підпис)

ЗМІСТ

ВСТУП	3
РОЗДІЛ 1. ТЕОРЕТИЧНІ ЗАСАДИ ВИКОРИСТАННЯ МОВНИХ ІГОР ДЛЯ ФОРМУВАННЯ АНГЛОМОВНОЇ ГРАМАТИЧНОЇ КОМПЕТЕНТНОСТІ УЧНІВ 5 КЛАСУ	6
1.1. Вимоги до формування англомовної граматичної компетентності учнів 5 класу	6
1.2. Психологічні особливості учнів 5 класу	9
1.3. Мовні ігри як ефективний засіб формування англомовної граматичної компетентності учнів 5 класу	12
РОЗДІЛ 2. ПРАКТИЧНІ АСПЕКТИ ВИКОРИСТАННЯ МОВНИХ ІГОР ДЛЯ ФОРМУВАННЯ АНГЛОМОВНОЇ ГРАМАТИЧНОЇ КОМПЕТЕНТНОСТІ УЧНІВ 5 КЛАСУ	15
2.1. Ігровий підхід до навчання граматичного матеріалу за підручником Prepare 1	15
2.2. Застосування мовних ігор для навчання граматичного матеріалу на уроках англійської мови в 5 класі школи № 85 міста Києва	21
2.3. Атлас мовних ігор для формування англомовної граматичної компетентності учнів 5 класу	23
ВИСНОВКИ	25
РЕЗЮМЕ	26
SUMMARY	27
ДОДАТКИ	28
СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ	31

ВСТУП

Вивчення іноземної мови являє собою складний процес, оскільки це система, яка потребує розуміння та повного відчуття, то ж у світі, що стрімко глобалізується, вивчення англійської є принципово важливим. Однак викладання англійської мови для учнів основної школи – справа не з легких, адже у порівнянні з дорослими, діти більш енергійні, мають меншу концентрацію уваги і вивчають мову відповідно до певних етапів розвитку. Ключ до викладання іноземної мови дітям полягає в розумінні принципів засвоєння мови та застосування їх таким чином, щоб підтримувати мотивацію дітей до навчання.

Дитячий світ – це світ гри та імітації, і саме це має ураховувати вчитель при формуванні граматичної компетентності в учнів 5 класу. У контексті викладання, багато хто вважає, що діти вивчають іноземну мову так само як і рідну, оскільки вони потенційно є здібними до вивчення мов. Це стосується і учнів 5 класу, де однією з основних вимог вчителя – створити наближені до повсякденного життя умови, а в цьому чудово допомагають мовні ігри.

Одним із важливих питань в сучасній методиці – це формування граматичної компетентності, що в першу чергу включає в себе здатність розуміти та відтворювати граматичні структури в мовленні, а найголовніше використовувати їх відповідно до ситуації, комунікативних завдань та співбесідника [10, р.115-116].

Найбільш ефективними видами ігор є ті, які зосереджують увагу на мовному розвитку лексичного запасу та активного граматичного мінімуму. Вони не тільки допомагають оволодіти граматичним матеріалом, а й роблять це в приємній, легкій формі, що дозволяє учням забути про те, що вони вивчають нудну граматику, і зосередитися на тому, щоб розважитися, але при цьому засвоїти навчальний матеріал. Отже, інтерес до вивчення граматики, навчальна мотивація учнів значно зростають, а рівень тривожності зменшується.

Даним питанням цікавилися багато науковців у галузі методики, зокрема Марія Монтессорі, яка розвивала ідею використання ігор при формування

граматичної компетентності. Майкл Армстронг, який. У твоїх роботах розкривав питання навчання, яке базується на ігрових методах. [11] Дел Хаймз, який цікавився питанням комунікативної граматичної компетентності. [8]

Об'єктом дослідження є процес формування англомовної граматичної компетентності учнів основної школи.

Предметом дослідження виступає методика використання мовних ігор для формування англомовної граматичної компетентності учнів 5 класу.

Мета курсової роботи полягає у дослідженні методики використання мовних ігор для формування англомовної граматичної компетентності учнів 5 класу.

Поставлена мета курсової роботи реалізується шляхом виконання наступних **завдань**:

- відібрати і проаналізувати наукові і навчально-методичні джерела з використання мовних ігор для формування граматичної компетентності;
- визначити вимоги до сформованості англомовної граматичної компетентності учнів 5 класу, зокрема уточнити цілі і зміст навчання англомовного граматичного матеріалу учнів 5 класу;
- охарактеризувати вікові психологічні особливості учнів 5 класу;
- описати дидактичний і методичний потенціал мовних ігор у навчанні іноземних мов, зокрема для формування англомовної граматичної компетентності учнів 5 класу;
- здійснити спостереження на уроках англійської мови в 5 класах школи № 85 м. Києва;
- вивчити педагогічний досвід учителів школи № 85 м. Києва щодо використання мовних ігор для навчання англомовного граматичного матеріалу;
- проаналізувати граматичний матеріал та вправи навчально-методичного комплексу з англійської мови “Prepare 1” для 5 класу;
- відібрати мовні ігри та укласти атлас ігор для формування англомовної граматичної компетентності учнів 5 класу;

- провести пробне навчання.

Методи дослідження були такі:

- відбір та аналіз наукової і навчально-методичної літератури;
- спостереження на уроках англійської мови;
- вивчення та узагальнення педагогічного досвіду;
- добір навчального матеріалу;
- пробне навчання.

Наукова новизна дослідження полягає у визначенні теоретичних засад використання мовних ігор для формування англомовної граматичної компетентності учнів 5 класу, зокрема в уточненні сучасних вимог до англомовної граматичної компетентності учнів 5 класу, психологічних вікових особливостей підлітків, які сприяють кращому засвоєнню мовного матеріалу, дидактичного та методичного потенціалу мовних ігор у навчанні граматичного матеріалу учнів 5 класу.

Практична цінність курсової роботи відображена в укладанні атласу мовних ігор для формування англомовної граматичної компетентності учнів 5 класу.

РОЗДІЛ 1. ТЕОРЕТИЧНІ ЗАСАДИ ВИКОРИСТАННЯ МОВНИХ ІГОР ДЛЯ ФОРМУВАННЯ АНГЛОМОВНОЇ ГРАМАТИЧНОЇ КОМПЕТЕНТНОСТІ УЧНІВ 5 КЛАСУ

1.1. Вимоги до формування англомовної граматичної компетентності учнів 5 класу

Вимоги до формування англомовної граматичної компетентності є надзвичайно важливим компонентом освітнього процесу при вивченні англійської мови. Граматична компетентність охоплює широкий спектр навичок, зокрема розуміння та використання граматичних правил та структур в усному та писемному мовленні, коректне використання часових форм дієслова, правильне вживання часток та прийменників, що характерні для англійської мови.

З боку вчителя передбачається велика робота з учнями, через що з'являється низка вимог щодо умінь формування граматичної компетентності. Перш за все важливою складовою частиною - є підбір відповідних матеріалів згідно вікових та психологічних особливостей учнів. Однак також важливо, щоб приклади та підручники відображали реальне життя та ситуації. Наступним важливим компонентом є подання граматичного матеріалу в доступному для вивчення обсягу, тобто мається на увазі розподіл певного граматичного матеріалу на декілька уроків, що забезпечить якісне засвоєння матеріалу.

Беззаперечно важливо посилається на попередньо вивчений граматичний матеріал та утворювати між ним зв'язок, щоб в учнів формувалася картинка цілісності англійської мови. У цьому випадку, в якості опори слід використовувати наочність, наприклад схеми чи таблиці. Для тренування у використанні граматичного явища чи структури потрібно використовувати різні форми спілкування: робота в парах чи групах, оскільки вивчення мови – це насамперед про комунікацію. [8, с.271]

В умовах Нової української школи найважливішим є формування іншомовної комунікативної компетентності, а її безпосередньою складовою є –

граматична компетентність. Відповідно до Державного стандарту базової середньої освіти, який «визначає вимоги до обов'язкових результатів навчання учнів на рівні базової середньої освіти», висвітлені всі обов'язкові «вимоги до обов'язкових результатів навчання учнів у мовно-літературній галузі (іншомовна освіта)» [3]

Основним критерієм при формуванні англомовної граматичної компетентності є взаємодія з іншими особами в усній та письмовій формі та в режимі реального часу через засоби іноземної мови. Відбиває основну ідею цього критерію – здійснення усної взаємодії. Передусім, це реагування на звернення, а точніше учень має розуміти чітко та розбірливе мовлення, також у свою чергу має докладати зусиль задля досягнення спільної мети – порозуміння один між одним.

Наступною вимогою є спілкування з однолітками. [3, с.168] При вивченні англійської мови має відбиватися повсякденне життя підлітків, учень повинен уміти вести діалог, ставити та розуміти поставлені йому запитання, а також повністю сприймати відповіді, що стосуються повсякденного життя дитини. Згідно з чинною програмою з англійської мови для учнів 5 класу, для виконання цих цілей слід ознайомитися з такими граматичними темами як: Present Simple, різні види дієслів, допоміжні дієслова have, be, модальні дієслова can, have to, should, дієслова з додатком like, want та вміти вживати різні види речень: просте та складне, щоб чітко передати свою думку. [6, с.26],

Важливим критерієм - є вміння розповідати про своє самопочуття, і для цього важливо вміти використовувати такі граматичні компоненти як: допоміжні дієслова to have, to be, розуміти та використовувати різні частини мови, зокрема прикметники. [3, с.169]

Наступним значущим критерієм є уміння розповідати про свої уподобання та плани, і найдоречнішим при цьому буде використання таких часових форм як Future Simple та Present Continuous. Учні слід уміти розрізняти ці дві часові форми та доречно їх використовувати.

Оскільки вивчення іноземної мови має відображати людські реалії, то

важливо учню вміти запитувати просту інформацію щодо подорожі, користування громадським транспортом, повідомити яку покупку хоче здійснити, її кількість та замовити їжу. Задля успішної реалізації цього потрібно ознайомити учнів із такими граматичними поняттями, як countable and uncountable nouns, prepositions of place. [3, с.170]

При вивченні ГС Prepositions of time, Telling the time, Dates ending забезпечується уміння занотовувати події та дати, які необхідно запам'ятати. [3, с.171]

Не менш важливими критеріями згідно стандарту – є надання інформації, висловлення думок, почуттів та ставлення іноземною мовою. [3, с. 177] Учень повинен вміти описувати простими мовними засобами свою родину, людей, місця та особисті речі. [3, с.177] Задля реалізації слід використовувати такі граматичні структури, як: Present Simple, adjectives та дієслова be, have. Конструкцію to be good at something учню слід використовувати при описі того, що в нього чи в неї виходить вдало і не дуже добре.

Формування англомовної граматичної компетентності є одним із пріоритетних завдань Нової української школи, оскільки це є надважливою складовою для формування вміння грамотно, вільно та правильно виражати свою думку. Задля досягнення цієї мети слід дотримуватися вимог згідно Державного стандарту базової середньої освіти.

1.2. Психологічні особливості учнів 5 класу

Грамматика є важливою складовою мови, яка допомагає нам спілкуватися та передавати наші думки та ідеї. Беззаперечно, велику роль для якісного оволодіння граматичним матеріалом відіграють психологічні особливості учнів, зокрема 5 класу, адже процес навчання безперервний від психологічних змін особистості. Оскільки це перехід на новий рівень, та у порівнянні з початковою школою, на цьому етапі можна спостерігати за кардинальними змінами особистості дитини, що відображаються на ефективності навчальної діяльності.

Діти віком 10-11 років перебувають на ранній етапах підліткового віку і переживають різного роду фізичні та емоційні перевтілення. Учитель англійської мови обов'язково має брати до уваги ці зміни та подавати граматичний матеріал спираючись на це. Важливо зазначити те, що кожен учень має свої індивідуальні особливості, зокрема тип пам'яті, мислення та уваги – і все це вагомо впливає на вивчення граматичного матеріалу.

Учні 5 класу вже в змозі самостійно концентрувати свою увагу на чомусь одному та не відволікатися, однак тривалість зосередженості все рівно коротка, тому уроки мають бути цікавими та з використанням інтерактивних технологій, щоб утримати їхню увагу. Використання різноманітних ігор чи наочності сприятимуть якіснішому вивченню граматики учнями.[4, с.61]

Об'єм пам'яті у віці 10-11 років збільшується, за рахунок чого можна приділити увагу декільком компетентностям, зокрема і граматичній. Діти набагато швидше оволодіють тією чи іншою темою, якщо приділятимуть більше часу та практики, а в цьому віці це вже є набагато простіше. Саме у цьому віці відбувається формування словесно-логічної пам'яті, що дозволяє учні відтворювати інформацію, які він чув на уроці. [4, с.62] На цьому життєвому етапі, в учнів з'являється прагнення розуміти вивчене та здатність до розумових експериментів, зокрема інтелектуалізація процесів сприймання. [4, с.62] Учні вже на тому рівні, що можуть брати участь у таких процесах як зіставлення, порівняння та узагальнення. При вивченні граматики це є надзвичайно важливо, оскільки уміння

порівнювати вже вивчений матеріал з новим чи зіставляти дві різні теми є ваговою ланкою при якісному засвоєнні.

На цьому етапі слід подавати граматичний матеріал як систему правил, оскільки у молодшій школі граматичний матеріал подавався сталими лексичними моделями, де дітям слід було тільки завчити їх. [5, с.228] З учнями 5 класу слід проводити евристичну бесіду, щоб діти на основі прикладів змогли сформулювати правило. Саме у цьому віці підвищується рівень самостійності до будь-якої діяльності, зокрема у навчальній, і це слід врахувати при ознайомленні з граматичним матеріалом. Також у цьому випадку учні можуть бути більш вмотивованими, оскільки відчують почуття автономії до навчання.

Навчання граматики також має здійснюватися з урахуванням цінностей та інтересів учня, адже у цьому віці починає набувати обертів підлітковий егоцентризм – ідеалістична криза юнацької оригінальності, здобуття новизни власного. [7, с.1029] Якщо не прислуховуватися до побажань та вподобань учня, то це може викликати відчуття незацікавленості у підлітка.

Згідно британського дослідження психологічних особливостей учнів 10-11 років, що висвітлене у статті «Understanding the Developmental Changes in 10-11 Year Olds», то мозок дітей цього віку зазнає змін, що допомагає їм стати більш незалежними. [15, с.1] Перш за все, що слід звертати вчителям при подачі граматичного матеріалу – це те, що учні віддають перевагу роботам в групах, аніж індивідуально. [15, с.4] Для цього чудово залучати учнів до командної роботи, практикуючи різні граматичні структури у діалогах, тим самим імітуючи реальну розмову. Також важливо помітити те, що інформація сприймається учнями легше у випадку, коли вчитель використовує жести чи міміку. [15, с.4] І навіть це можна використати при подачі граматичного матеріалу, зокрема при поясненні використання прийменників, показуючи напрям чи теми «What time is it?».

Отже, психологічні особливості напряму впливають на оволодіння граматичним матеріалом, оскільки саме в цьому віці діти зазнають значних фізичних, емоційних та когнітивних змін, що передусім відображаються на

навчальному процесі. Саме тому важливо, щоб вчителі враховували всі ці особливості, та створювали такі умови, щоб можна було забезпечити якісне вивчення граматичного матеріалу.

1.3. Мовні ігри як ефективний засіб формування англомовної граматичної компетентності учнів 5 класу

Використання ігор в умовах навчального процесу – не є широко прийнятим та реалізованим, однак існує думка, що навчання має бути серйозним за своєю природою. [12] Багато педагогів вважає, що дана думка є неправильною та хибною, оскільки застосування ігор урізноманітнює вивчення будь-якого предмету, зокрема англійської мови. Ігри – важливий інструмент, який дозволяє полегшити засвоєння тієї чи іншої теми, адже додає зацікавленості та веселоців, а як знаємо для дітей – це головне.

Поняття «мовна гра» складається з багатьох елементів, що взаємопов'язані між собою. Зокрема це правила, змагання, покарання, нагорода, відпочинок та навчання. Для того, щоб ефективність ігор була найвищою, слід переконатися, що в класі панує повага як до учнів, так і від них, це включає в себе заохочення та дотримання правил, при цьому слід переконатися, що правила для всіх зрозумілі та прості у виконанні. У випадку з англійською мовою, якщо стає складно розуміти, то можна пояснити українською мовою, щоб учні знали, що від них очікується, саме тоді діти засвоять як освітню, так і практичні цілі ігор.

Використання мовних ігор не обмежується рівнем чи компетентністю, оскільки це унікальний інструмент, який можна підібрати абсолютно всім, тому слід залучати учнів 5 класу до ігрової діяльності на уроках англійської мови.

Покращення мовленнєвої компетенції – одна з найважливіших цілей використання мовних ігор на уроках, оскільки за рахунок цього можна практикувати безліч компетентності, зокрема лексична, фонетична, граматична, письмо чи аудіювання. Наступною важливою метою – є розвиток креативності. Вигадування віршів, історій чи казок – стимулює творчий потенціал дитини, що відображається не тільки при використанні мови, а й в інших життєвих сферах. Безумовно важливою метою – є підвищення мотивації, адже коли учні вбачають інтерес до діяльності, то і мотивація вивчати це буде набагато більшою. Також деякі мовні ігри сприяють активному розвитку різних когнітивних навичок,

зокрема пам'яті, уваги чи логічного мислення

Використання мовних ігор у навчальних класах має свої певні особливості, які у першу чергу спрямовані на покращення успішності учня. [9] Перш за все всі мовні ігри орієнтуються на дитину чи групу дітей, їхні інтереси та вподобання. Якщо дитина цікавиться тваринами, малюванням чи футболом, то слід формувати гру спираючись на це, адже у цьому випадку учень відчуватиме свою важливість та значущість свого хобі. Убачаючи взаємозв'язок між мовою та власними інтересами – у дитини зароджується думка, що мова – це також цікаво і важливо.

Наступною особливістю є те, що мовні ігри зменшують тривожність при навчанні, зокрема англійської мови. Діти часто відчувають тиск та напругу, коли чують слово «контрольна» чи «самостійна», а оцінити можливості учнів, наприклад граматичну тему, набагато легше через гру. Або ж навпаки, пояснити ГС «Prepositions of place» через гру, то у дітей зникне відчуття страху перед новою темою.

Як уже було згадано, мовні ігри підвищують мотивацію до навчання, адже можна пояснити ГС - «There is, there are» у формі гри, імітуючи реальність. Показуючи зв'язок між навчанням та реальним життям – у дітей з'являється більше бажання засвоювати ту чи іншу тему, адже є розуміння того, що ці знання можуть дійсно знадобитися в житті.

Серед безлічі форм роботи на уроці, ігрові методи є одними з найбільш дієвих для досягнення поставлених цілей на уроці. [11] Використання мовних ігор мають високу ефективність та методичну доцільність, зокрема активізація мовленнєвої діяльності. Ігровий метод дозволяє практикувати ту чи іншу граматичну тему, або на механічному, або на розмовному рівнях. Однак найбільшого ефекту можна досягти, використовуючи граматичні ігри на проміжному етапі, відпрацьовуючи ту чи іншу граматичну конструкцію, щоб весь процес проходив у дружній атмосфері. [1, с. 151–153]

Використання ігрових методик підвищує культурну обізнаність в учнів, мовні ігри можуть познайомити учнів з різними культурними аспектами мови,

зокрема ідіоми, сталі вирази, сленг чи звичаї. У випадку з граматиною, можна навести приклади граматичних структур, які притаманні тільки англійській мові, а от в українській вони передаються по-іншому. Наприклад граматичні конструкції «There is, there are» не перекладаються напряду на українську, тому інколи через це можуть виникати непорозуміння. Одна слід мати на увазі, що мовні ігри не є універсальним та єдиним засобом при вивченні англійської мови та граматики зокрема. Вони можуть одним із інструментів в освітньому процесі, але повністю замінити традиційні методи навчання не можуть.

Отже, мовні ігри є ефективним методичним засобом для вивчення англійської мови учнями 5 класу, адже вони допомагають дітям засвоїти граматичні правила та структури у веселий та невимушеній формі. Окрім того, вони стимулюють мотивацію учнів та формують комунікативні вміння. Тому використання ігрових методик на уроках іноземної мови – цікавий та ефективний шлях ознайомлення з мовою.

РОЗДІЛ 2. ПРАКТИЧНІ АСПЕКТИ ВИКОРИСТАННЯ МОВНИХ ІГОР ДЛЯ ФОРМУВАННЯ АНГЛОМОВНОЇ ГРАМАТИЧНОЇ КОМПЕТЕНТНОСТІ УЧНІВ 5 КЛАСУ

2.1. Ігровий підхід до навчання граматичного матеріалу за підручником **Prepare 1**

Ігровий підхід до навчання граматичного матеріалу широко використовується різними навчально-методичними комплекс (НМК). Одним з таких – є Prepare 1 для учнів 5 класу. Даний НМК складається з підручника, робочого зошита, книги для вчителя, робочих листів для роботи з активною лексикою та відеоматеріали.

За період шкільної практики у Спеціалізованій школі №85, учні 5 класу пройшли 3 теми, а саме: «What can you do?», «Party time», «My day». Варто зазначити, що дані теми відповідають чинній програмі з англійської мови для учнів 5 класу, а саме – «Відпочинок і дозвілля», «Харчування» та «Шкільне життя». [6] У самому підручнику майже не представлені ігрові граматичні вправи, а от книга для вчителя пропонує широкий вибір ігрових активностей. Однак спочатку слід звернути увагу на зміст підручника, робочого зошита та книги для вчителя, та представлені в них вправи.

Тема «What can you do?» містить в собі дві ГС, а саме: дієслово *can* та прийменники місця (*in, on, behind, under*). Оглядаючи ЛО з даної теми, то підбір ГС є доречним, оскільки вони чудово практикуються разом.

Кількість вправ у підручнику, які відведені для тренування ГС «Can, can't» обмежується лише трьома. Перший вид вправи на підстановку ГС у речення відноситься до стереотипно-ситуативного етапу, який спрямований на створення динамічного стереотипу в аналогічних ситуаціях, який становить основу граматичної навички. [2, с.38] За вмотивованістю вправа «Complete the sentences with can or can't» - є невмотивованою, оскільки має суто теоретичну спрямованість та не пов'язана з інтересами учнів. За наявністю ігрового компоненту – без ігрового

компоненту, адже дана вправа сприяє закріпленню теоретичного матеріалу, зокрема доречному вживанні ГС *can* та *can't*. За комунікативністю – некоммунікативна, оскільки тут відсутня будь-яка комунікативна мета, наприклад обміну інформацією чи обговорення планів. За спрямованістю на отримання чи видачу інформації – рецептивно-репродуктивна, оскільки допомагає усвідомити правильність вживання ГС *can* та *can't*. [13, с.35]

2 Complete the sentences with *can* or *can't*.

- 0 Joelle can ride a horse.
- 1 Rosa _____ swim underwater.
- 2 Paolo _____ sing or ride a horse.
- 3 _____ Paolo paint a picture? No, he _____.
- 4 _____ Paolo speak Italian? Yes, he _____.

Рис. 2.1. Вправа №1

Другий вид вправи на побудову питання з окремих слів також відноситься до стереотипно-ситуативного етапу, оскільки все ще продовжується формуватися граматична навичка в усіх її видах. [2, с.38] За вмотивованістю вправа «Put the words in order and make questions. Then ask and answer with your partner» - невмотивована, оскільки не йде мова про власні інтереси учнів. За наявністю ігрового компоненту – без ігрового компоненту, оскільки основною ціллю вправи – відпрацювати побудову питальних речень із ГС *can* та вміння надавати коротку відповідь на даний вид запитання. Однак дану вправу можна легко перетворити на ігрову, додавши до неї лише ігровий компонент. Основою може бути гра «Swap and do talks», де учні після того як побудують запитання повинні написати їх на карточках, перевернути і по черзі відповідати. За комунікативністю – умовно-коммунікативна. Дана вправа складається з двох частин, а саме: спочатку учні повинні скласти самостійно запитання, а потім відповісти на них. Дана вправа дозволяє учням не тільки засвоїти правильний порядок слів у питальному реченні, а й відпрацювати коммунікативні навички. За спрямованістю на отримання чи

видачу інформації – рецептивно-репродуктивна, яка підвищує рівень граматичної компетенції на рівні утворення питань.

5 Put the words in order and make questions. Then ask and answer with your partner.

- 1 dictionary / you / Can / use / a / ?
- 2 good / you / photos / take / Can / ?
- 3 draw / Can / a / you / horse / ?
- 4 dad / Can / sing / your / ?
- 5 swim / you / 25 metres / Can / ?
- 6 Can / remember / name / your / teacher / your / ?

Рис. 2.2. Вправа №2

Складаючи плани-конспекти для учнів 5 класу за даною темою – можна помітити, що ігрові вправи повністю відсутні, як у підручнику та і у робочому зошиті, так і в книзі для вчителя, то ж єдиним варіантом залишається – додавати ігровий компонент самостійно.

Іншою ГС, яка представлена у п'ятому розділі підручника - прийменники місця (*in, on, behind, under*). Знову можна помітити, що підручник не проявляє себе як джерело ігрових активностей та більшість граматичних вправ дуже одноманітні. До прикладу вправа на вибір одного слова допомагає учням розрізняти різні види прийменників у контексті. За вмотивованістю вправа «Choose the correct words» - є невмотивованою, оскільки не має жодного зв'язку з інтересами та вподобаннями учнів. За наявністю ігрового компоненту – без ігрового компоненту, оскільки основною ціллю – є систематизація теоретичного матеріалу. Однак цю вправу можна зробити ігровою, наприклад викликати одного учня до дошки, щоб той малював, що йому говорять, а решта учнів мають обрати правильне слово у реченні, щоб воно мало сенс. Таким чином, якщо завдання виконане правильно, то дитина біля дошки правильно намалює почуте. За комунікативністю – некомунікативна. За спрямованістю на отримання чи видачу інформації – рецептивна, оскільки учні повинні обрати тільки правильний варіант, але не вживати ГС у власному мовленні.

2 Choose the correct words.

- 1 There are some nice pictures *behind* / *on* the wall.
- 2 My bag is *in* / *on* the chair in my bedroom.
- 3 I can't open my eyes *under* / *behind* the water.
- 4 Look! The dog is *on* / *behind* the door.
- 5 Is that chocolate you've got *in* / *under* your mouth?

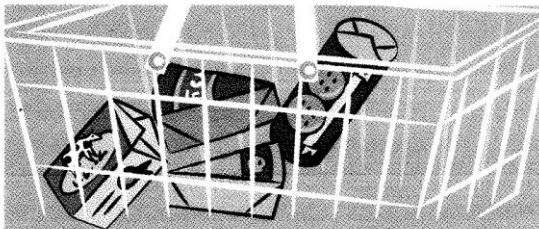
Рис. 2.3. Вправа №3

Через малу кількість вправ у підручнику, слід звернутися до книги для вчителя, адже тут вже можна знайти ігрові активності, зокрема для даної ГС. [14, с.76] Учитель пропонує учням взяти олівець та портфель та промовляє до класу «Take the pencil and put it *in* your bag», відповідно учні мають на слух визначити куди саме слід покласти олівець. Спочатку вчитель робить це для всього класу, а потім по черзі підходить до кожного учня, а решта класу має уважно слухати, адже при умові, якщо учень відповідає неправильно, то учитель може попросити когось допомогти. Використання реальних об'єктів, які зустрічаються в повсякденному житті може допомогти учням зрозуміти складні явища в ігровій формі. Окрім того, використання прийменників у відповідному контексті сприяє кращому та якіснішому засвоєнню.

Наступна тема – «Party time», де представлена така ГС як: *Countable and uncountable nouns*. Вправи у підручнику та робочому зошиті дуже схожі та в основному рецептивно-репродуктивні. Однією з вправ у робочому зошиті є вправа на заповнення пропусків у реченнях. За вмотивованістю вправа «Complete the sentences with any and some» - невмотивована, оскільки спрямована лише на закріплення теоретичного матеріалу. За наявністю ігрового компоненту – без ігрового компоненту, однак її можна змінити, додавши до неї ігровий компонент. Розділити учнів на дві групи, одна з яких має знайти лише речення з *any*, а інша лише речення з *some*. Важливо, щоб учні в обох групах були як сильніші, так і слабші, щоб існував баланс. Також можна встановити ліміт часу, для того, щоб додати відчуття здорової конкуренції. За комунікативністю – некомунікативна. За

спрямованістю на отримання чи видачу інформації – рецептивна-репродуктивна, оскільки учні повинні обрати тільки правильний варіант, але не вживати ГС у власному мовленні.

- 3** Look at Sam and Holly's shopping. Complete the sentences with *any* and *some*.



- 1 They've got _____ butter.
- 2 They've got _____ cheese.
- 3 They haven't got _____ eggs.
- 4 They haven't got _____ tomatoes.
- 5 They've got _____ biscuits.
- 6 They haven't got _____ orange juice.
- 7 They haven't got _____ milk.

Рис. 2.4. Вправа №4

Ще однією активністю для тренування даної ГС є завдання з ігровим компонентом у книзі для вчителя. [14, с.80] Попросіть учнів встати, скажіть їм зробити один крок вперед для злічуваних іменників, і один крок назад для незлічуваних прийменників. Називайте злічувані та незлічувані продукти по черзі, зробивши гру змагальною, нараховуючи бали тим учням, які перші зроблять правильний крок. Ця вправа здається цікавим та веселим способом допомогти учням засвоїти різницю між злічуваними та незлічуваними іменниками. Застосовуючи фізичні рухи та елемент змагання, учні з більшою ймовірністю запам'ятають правила пов'язані з кожним типом іменників. Однак важливо передбачити, що не всім учням може подобатися фізична активність, тому важливо передбачити альтернативні варіанти.

Остання тема з періоду педагогічної практики – «My day», де учні ознайомилися з такою граматичною структурою як «Present Simple». Більшість завдань у цьому розділі спрямовані на те, щоб практикувати вживання нових ЛО у мовленні. Однією з вправ – є вправа на утворення речень із запропонованих слів. За вмотивованістю вправа «Make sentences from the words in the box» - є

вмотивованою, оскільки всі вирази мають прямий зв'язок із життям, тому учні мають більшу мотивацію виконувати його, адже мають різноманітний спектр варіантів для себе. За наявністю ігрового компоненту – без ігрового компоненту. За комунікативністю – умовно-комунікативна, і являється гарним інструментом для практики вживання нових ЛО та ГС. Чудово, якщо учні парами будуть обмінюватися інформацією один про одного. За спрямованістю на отримання чи видачу інформації – рецептивно-репродуктивна, оскільки допомагає учням закріпити знання з ГС «Present Simple».

2 Make sentences. Use the words in the box.

I walk to school.

I	catches the bus to school.
You	go to bed in the evening.
He	gets up at seven o'clock.
She	has lunch at one o'clock.
We	get dressed in the morning.
You	walk to school.
They	wash my face.

Рис. 2.5. Вправа №5

Спираючись на проаналізовані вправи, можна зробити висновок, що граматичне наповнення НМК Prepare 1 відповідає запропонованим темам та чинній програмі з англійської мови для учнів 5 класу. Однак у більшості вправ відсутній ігровий компонент, через це його слід додавати самостійно. Ігрові активності в основному зосереджені у книзі для вчителя, а в підручнику та робочому зошиті вони практично відсутні.

2.2. Застосування мовних ігор для навчання граматичного матеріалу на уроках англійської мови в 5 класі школи № 85 міста Києва

Програма 5 класу з граматики передбачає собою великий спектр тем, починаючи від артикля та закінчуючи граматичними структурами часу, що є підставою для широкого вибору граматичних ігор. За період педагогічної практики у Спеціалізованій школі №85 міста Києва мої колеги та я застосовували ігрові активності на уроках англійської мови для учнів 5 класу.

Однією з важливих тем у 5 класі – є вивчення теми Present Simple, а зокрема узгодження займенника та смислового дієслова. Для успішного практикування даної ГС варто застосовувати ігровий підхід, а саме гру «Кубики». (Додаток А) Використання кубиків з надписами є дуже успішним інструментом, і такий вид діяльності концентрує учнів на реченнях, які вони говорять. Узявши три кубика, на одному з яких написані займенники, на іншому ствердження чи заперечення, а на третьому фрази, які учні нещодавно опрацьовували, можна практикувати не тільки граматично-механічні моменти, але й активний вокабуляр. Підкидаючи кожен з кубиків в результаті отримаємо набір з трьох компонентів, наприклад: «She, negative, have a shower» і скласти речення «She doesn't have a shower». Важливо, щоб всі учні розуміли умови гри, саме тому, перед цим учитель може сам показати як це працює. Такий вид діяльності є ефективним при вивченні цих ГС, оскільки учні намагаються створити в своїй голові правильний ланцюг побудови речення.

Однією зі складних тем у англійській мові не лише для учнів 5 класу, а й взагалі – є Telling the time, оскільки дана ГС не зовсім характерна для української мови. Для ефективного практикування була використана гра «Доміно» (Додаток Б) У цій грі учні повинні зіставляти години на картках із малюнком годинника, що показує цей час. Гра сприяє вивченню на практиці лексики, яка пов'язана з годинами та часом, а також допомагає учням удосконалити граматичні навички. Однак ефективність граматичної гри доміно «Telling the time» залежить від багатьох факторів, безумовно психологічних та вікових особливостей, але також наскільки вона відповідає рівню знань та інтересам учнів. Якщо учні вже дуже

добре ознайомлені з цією ГС, то дана гра може здатися їм занадто легкою, або ж навпаки, на етапі ознайомлення гра доміно може бути заскладною, адже в учнів ще немає достатніх знань. Однак для учнів 5 класу Спеціалізованої школи №85 ця граматична активність була ідеальною, оскільки діти докладали достатньо зусиль, помилялися та одразу розуміли свої помилки. Вже під кінець мета була досягнута, адже майже кожен з учнів зрозумів ГС.

Відвідавши уроки колег, зокрема Дар'ї Шаповал, для учнів 5 класу, хотілося б звернути увагу на два випадки використання граматичних ігор. Починаючи з 5 класу можна залучати ігри конкурентного характеру, розділяючи учнів на групи. Вивчаючи тему «Some, any, lots of» вдало застосовується гра «Noughts and crosses». На дошці малюється сітка з 9 кубиків, які заповнюються граматичними лексемами «Some, any, lots of», а учні розділяються на дві команди. Кожній команді дається 20 секунд, щоб знайти суцільний рядок з відповідним словом і відтворити його в реченні кожному з гравців. Протилежна команда уважно слухає, і якщо є помилки то вказує на них. Гра може допомогти учням використовувати дані ГС у контексті реальних ситуацій. На початку дітям було трохи складно зрозуміти правила гри, однак уже в процесі вони спіймали суть, та труднощів не виникало. Також дана гра успішно може застосовуватися при вивченні такої граматичної теми як неправильні дієслова.

Ще однією ігровою активністю для учнів 5 класу, яку використала моя колега, було розігрування ситуацій з ведмедиком. (Додаток В) При вивченні ГС «in, on, under, behind» учитель змінює місцезорозташування іграшки, а діти мають описати це, наприклад «Teddy-bear is on the desk» або «Teddy-bear is in the bag». Це чудова активність, оскільки діти люблять іграшки, тому вони будуть зацікавлені у такій вправі. Таку гру можна використовувати як на етапі ознайомлення, так і на етапі активної практики ГС.

Можемо зробити висновок, що учні 5 класу школи №85 є зацікавленими та здібними до ігрових активностей на уроках англійської мови завдяки чому навчання з використанням ігрових компонентів можна успішно застосовувати.

2.3. Атлас мовних ігор для формування англомовної граматичної компетентності учнів 5 класу

Використання мовних ігор на уроках англійської мови – успішний інструмент задля досягнення поставленої мети. Спираючись на чинну програму 5 класу, підручник Prepare 1 було відібрано дві ГС з 3 та 17 розділів, а саме «Have got» та «Comparatives». [13, с. 25, 103]

Ігровий підхід до вивчення ГС «have got» може бути дуже ефективним, особливо для учнів 5 класу. У реальному житті у дітей є надзвичайний інтерес до настільних ігор, тому чому б не скористатися цим у навчальних цілях. Першою вправою - є настільна гра «Have got game» (Додаток Г), умови якої в тому, щоб підкидати гральні кісточки та рухатися фігурками по дошці, описуючи картинки. Можна додати конкурентності, поділивши клас на дві групи. За вмотивованістю - вмотивована, оскільки має зв'язок з інтересами учнів, а також у грі наявний ігровий компонент. За комунікативністю – умовно-комунікативна, а за спрямованістю на отримання чи видачу інформації – рецептивно-продуктивна, адже допомагає розвивати навички сприйняття інформації та її використання в комунікативній діяльності. Основною метою даної вправи – є практика використання ГС have got, а також розвивати навички опису.

Наступним інтерактивним завданням, є вправа на платформі iSLCollective (Додаток Г), де учні повинні заповнити пропуски з правильною ГС. [16] За вмотивованістю - вмотивована, оскільки учні переглядають один із їхніх улюблених мультиків і на основі цього виконують завдання, і безумовно у вправі присутній ігровий компонент. За комунікативністю – некомунікативна, а за спрямованістю на отримання чи видачу інформації – рецептивно-репродуктивна. Основною метою вправи – є вдосконалення розуміння та вживання ГС, а доповнюючи речення, вони зможуть потренуватися у дієвідмінюванні.

Та останньою ігровою вправою з даної ГС – є завдання на інтерактивній платформі Bamboozle (Додаток Д), де основна задача учнів – відповідати на запитання. [17] Учні слід поділити на дві команди та кожному члену команди

надати право вибору номера, щоб потім відповісти на запитання. За вмотивованістю - вмотивована, оскільки всі герої знайомі дітям з казок чи мультиків, і звісно має ігровий компонент. За комунікативністю – умовно-комунікативна, оскільки передбачає відповіді на запитання, а за спрямованістю на отримання чи видачу інформації – репродуктивна. Основна мета даної вправи – розвинути граматичну точність та правильним вживанням ГС в комунікації.

Наступною ГС, яка також вдало реалізовується за допомогою ігрових вправ, - є «Comparatives», і перша вправа – це «The Chain Game», суть якої в тому, щоб ознайомити або повторити порівняльні прикметники.[19] Спочатку слід записати декілька порівняльних прикметників на дошці, потім слід обрати тему, можна спиратися на тему уроку, наприклад «Cities and towns» і написати на дошці порівняльне речення, наприклад «Kyiv is bigger than Poltava», і мета гри – придумати якомога більше подібних речень з останнього іменника попереднього речення і створити з них ланцюг. За вмотивованістю - вмотивована, оскільки має прямий зв'язок із реальним життям, а саме мова йде про міста України, а також наявний ігровий компонент. За комунікативністю – умовно-комунікативна, оскільки передбачає утворень речень, а за спрямованістю на отримання чи видачу інформації – репродуктивна.

Наступна вправа на інтерактивній платформі Wordwall (Додаток Е) на заповнення пропусків із правильною ГС. За вмотивованістю - вмотивована та має ігровий компонент. За комунікативністю – некомунікативна, а за спрямованістю на отримання чи видачу інформації - рецептивно-репродуктивна, оскільки допомагає усвідомити правильність вживання ГС.

Отже, практично до кожної ГС можна дібрати ігрові матеріали та ознайомлювати чи практикувати його разом з учнями у цікавій та інтерактивній формі.

ВИСНОВКИ

У результаті стрімкого розвитку та змін у світі, вивчення англійської мови стає однією з важливих діяльностей учнів, а заохочувати спілкуватися на уроці, інтегруючи граматичні правила з їх вживанням, саме так учителю слід створювати цікаві ситуації в класі, щоб полегшити учням використання граматичних елементів. Багато ігор можуть бути адаптовані до різних класів з різною кількістю учнів, таким чином кожна гра пропонується для певного рівня і це стосується лише граматичного змісту тієї чи іншої гри.

Формування граматичної компетентності за допомогою ігор – це унікальний та невід’ємний інструмент у навчальному процесі Нової української школи. Викладання не повинно бути нудним та складним для дітей, оскільки тоді може зникнути мотивація до навчання, щоб цього уникнути, слід використовувати різноманітні ігрові активності.

Ефективними граматичними іграми є ті, які акцентують увагу на комунікативному аспекті мови, адже не тільки допомагають засвоїти граматичний матеріал, але й сприяють мовній діяльності.

РЕЗЮМЕ

Ігровий підхід до викладання граматики – одна з найактуальніших тем сучасної методики, адже кожен раз з'являється потреба у нових методах та засобах викладання. Використання нових НМК – один із чудових засобів успішно подавати матеріал, однак слід і самостійно доповнювати вправи ігровими активностями.

Курсова робота складається зі вступу, двох розділів та висновків. Обсяг роботи складає 22 сторінки. У списку використаної літератури нараховується 19 джерел.

У першому розділі цієї роботи розкрито теоретичне підґрунтя методики викладання граматики за допомогою ігрових активностей.

У другому розділі висвітлене практичне використання граматичних ігор на уроках англійської мови у 5 класі Спеціалізованої школи №85 міста Києва за підручником Prepare 1

Ключові слова: граматики, гра, вправа, компетентність

SUMMARY

The game-based approach to teaching grammar is one of the most relevant topics in modern methodology, as new teaching methods and tools are always needed. The use of new teaching aids is one of the best ways to successfully present material, but you should also supplement the exercises with game activities.

The course work consists of an introduction, two chapters and a conclusion. The volume of the work is 22 pages. The list of references includes 19 sources.

The first section of this work reveals the theoretical basis of the methodology of teaching grammar using game activities.

The second section highlights the practical use of grammar games in English lessons in the 5th grade of the Specialised School No. 85 in Kyiv using the Prepare 1 textbook.

Keywords: grammar, game, exercise, competence

ДОДАТКИ

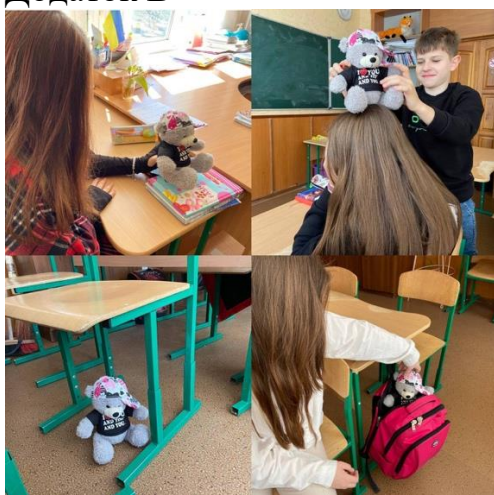
Додаток А



Додаток Б



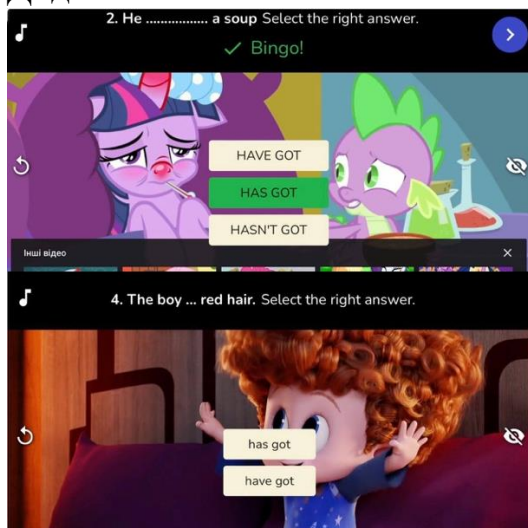
Додаток В



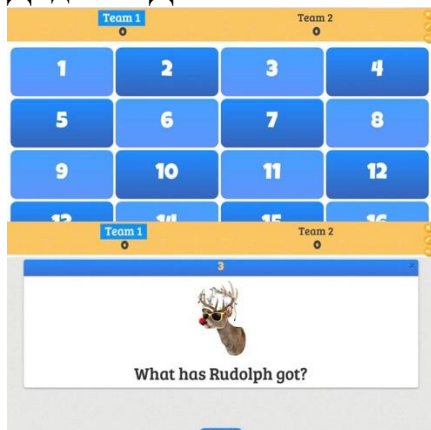
Додаток Г



Додаток Г



Додаток Д



Додаток Е

0:01 ✓ 0

My cat's English is _____ than my English.



A more bad Б badder

В worse

◀ 1 з 12 ▶ 🔊 🗨

Comparatives 5th grade [Поділитися](#)

автор: Victoriaa8

СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ

1. Вітківська Л. В. Використання ігор під час навчання на уроці англійської мови [Електронний ресурс]/ Л. В. Вітківська, Л. А. Куликова. — 2016 р. — С. 151–153.
2. Вправи для формування англомовної граматичної компетенції в учнів початкової загальноосвітньої школи *ISSN 1817 8510 Іноземні мови №2/2011 (66)*
3. Державний стандарт базової середньої освіти від 30 вересня 2020 р. № 898
4. Заброцький М.М. Основи вікової психології. Навчальний посібник. — Тернопіль: Навчальна книга-Богдан, 2008.— 112 с.
5. Методика навчання іноземних мов у загальноосвітніх навчальних закладах: підручник / Л. С. Панова, І. Ф. Андрійко, С. В. Тезікова та ін. К.: ВЦ «Академія», 2010. С. 227-232.
6. Навчальні програми з іноземних мов для загальноосвітніх навчальних закладів і спеціалізованих шкіл із поглибленим вивченням іноземних класів (від 07.06.2017 № 804) с.113
7. Elkind, D. (1967). Egocentrism in adolescence. *Child Development*, 38, 1025-1034.
8. (2.) Hymes D. On Communicative Competence / eds . by J. В . Pride, J. Holmes// *Sociolinguistics*. Harmondsworth Penguin. 1972. P. 269-293.
9. (10.) I.Chen. (2005). “Using games to promote communicative skills in Language learning. *TESL Journa* (6)
10. Komkov M.F. *Methods of teaching foreign languages*. Minsk: High School, 1979. 163p.
11. Michael. *Role-Playing: Game-based Learning / Humanising Language Teaching*. Dec 2019 — Armstrong, Michael.
12. Posha Academy, Kingdom of Saudi Arabia *Advantages of Using Language Games in Teaching English as a Foreign Language in Sudan Basic Schools (ISSN (Print) 2313-4410, ISSN (Online) 2313-4402 ESP)*

13. Prepare Level 1 Student`s Book 2nd Edition\ Joanna Kosta, Melanie Williams
14. Prepare Level 1 Teacher's Book with Downloadable Resource Pack
15. Understanding the Developmental Changes in 10/11 Year Olds
(educationGateshead) 2991i-JH-June20 4p.
16. <https://en.islcollective.com>
17. <https://www.baamboozle.com/>
18. <https://wordwall.net/uk>
19. <https://games4esl.com/comparative-and-superlative-activities/>