

МІНІСТЕРСТВО ОСВІТИ І НАУКИ УКРАЇНИ

КИЇВСЬКИЙ НАЦІОНАЛЬНИЙ ЛІНГВІСТИЧНИЙ УНІВЕРСИТЕТ

**Кафедра педагогіки, методики навчання іноземних мов
та інформаційно-комунікаційних технологій**

**Курсова робота з методики навчання
англійської мови на тему:
«Ігрові форми роботи на уроці англійської мови і культури у старшій школі»**

студентки групи СОа 17-19
педагогічного факультету романо-
германської та української філології
освітньо-професійної програми «Іноземні
мови та літератури, методика навчання іно-
земних мов і зарубіжної літератури (англій-
ська мова і друга західноєвропейська мо-
ва)» першого (бакалаврського) рівня вищої
освіти
за спеціальністю 014.02 Мова і література
(англійська)

Хілобок Катерини Валеріївни

Науковий керівник: кандидат педагогічних
наук, старший викладач Кузьменко Ю.В.

Члени комісії:

_____ Кузьменко Ю.В.
_____ Борецька Г.Е.
_____ Устименко О.М.

Національна	шкала

Кількість	балів

Оцінка	ЄКТС

Київ – 2023

ЗМІСТ

ВСТУП	4
РОЗДІЛ 1.	Теоретичний аналіз проблеми використання ігрових форм роботи на уроках АМ	
	1.1. Загальна характеристика «ігрових технологій»	7
	1.2. Наукові теорії К. Гроса, Г. Спенсера, Ф. Шіллера, та сучасні дослідження гри	10
	1.3. Ігри на уроках АМ та їх класифікація	12
	1.4. Характеристика вікових і психологічних особливостей учнів старшої школи	15
	Висновки до розділу 1	17
РОЗДІЛ 2	Методика використання ігрових форм роботи на уроках АМ	
	2.1. Аналіз НМК «On screen B2+» 11 класу.	18
	2.2. Комплекс ігрових завдань з теми «Food and Health»	21
	Висновки до розділу 2	24
ВИСНОВКИ	25
РЕЗЮМЕ		26
SUMMARY		26
СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ	27
ДОДАТКИ	28
ДОВІДКА ПРО ДОБРОЧЕСНІСТЬ		

СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ СКОРОЧЕНЬ:

АМ- англійська мова

ІТ- ігрові технології

ЛО- лексичні одиниці

НРТ- навчальні римовані тексти

ГС- граматичні структури

ФК- фонетична компетентність

ЗЗСО – заклад загальної середньої освіти

НМК- навчально-методичний комплекс

ІМ- іноземна мова

ВСТУП

У наш час, щоби стати повноцінним членом суспільства, людині необхідно активно розвиватися як особистість, відповідати сучасним вимогам, не втрачаючи власної індивідуальності й унікальності. На сучасному етапі розвитку суспільства в умовах реорганізації освіти та системи виховання психологи відводять велику роль ігровим формам у розвитку осіб юнацького віку. Також, навантаження сучасного навчального процесу ставить завдання пошуку засобів підтримки в учнів мотивації й активності їх діяльності протягом усього заняття. Тут у нагоді стануть ІТ.

Дана тема зараз, як ніколи, є актуальною. Сучасний світ вимагає знання іноземної мови, особливо англійської, бо вона є засобом міжнародного спілкування. Одна з основних проблем, пов'язаних із викладанням іноземної мови, полягає у розвитку усного мовлення. Щоб залучити учнів до активної комунікації, можна використовувати різноманітні ігрові методи, що дозволяють їм навчатися, в той же час відчуваючи задоволення від процесу. Ігрові технології – дієвий метод впливу на розвиток пам'яті, уваги, фантазії, мислення та креативності. Цією проблемою займалися вже багато дослідників, серед них є вітчизняні (Т. К. Полонська) та зарубіжні (К. Гроос, Г. Спенсер, Ф. Шіллер та ін.).

Але, поняття «ігрові технології» частіше приписують лише до учнів початкової школи, в той час як, багато хто вважає, що учням середньої та старшої школи вони не є такими необхідними та ефективними. Наше завдання полягає в дослідженні ефективності та корисності використання ігрових технологій на уроках АМ у старших класах.

Мета курсової роботи полягає у теоретичному обґрунтуванні, практичній розробці та перевірці ефективності використання засобів ігрових технологій на уроках АМ у старших класах ЗЗСО.

Об'єкт: процес використання ігрових форм роботи на уроках АМ.

Предмет: методика використання ігрових форм роботи на уроках АМ в 11 класі ЗЗСО.

Для реалізації поставленої мети було сформульовано наступні **завдання**:

1. Розкрити поняття «ігрові технології» в сучасній психолого-педагогічній науці.
2. Проаналізувати наукові теорії відомих дослідників, таких як: К. Грос, Г. Спенсер, Ф. Шіллер та сучасні дослідження гри.
3. Охарактеризувати вплив та користь ігрових технологій на уроках АМ та класифікувати їх.
4. Охарактеризувати вікові та психологічні особливості учнів старшої школи.
5. Проаналізувати НМК « On screen B2+» 11 класу.
6. Надати комплекс ігрових завдань з теми «Food and Health»

Для виконання поставлених завдань використовувалися такі **методи**:

теоретичні: теоретичний аналіз поняття «ігрові технології» та «вікові та психологічні особливості учнів старшої школи», порівняння різних підходів науковців до поняття «гри» та досліджень важливості «ігрових технологій» під час навчання , зіставлення, узагальнення теоретичних джерел,

емпіричні: аналіз наукової літератури, наукове спостереження за освітнім процесом, анкетування учнів

Наукова новизна дослідження полягає в теоретичному обґрунтуванні і практичній розробці методики використання ігрових форм роботи на уроках АМ в учнів 11 кл.

Практична значущість дослідження полягає в аналізі НМК «On screen B2+» 11 класу та розробці комплексу вправ на тему « Food and Health» для учнів 11 класу.

База дослідження: курсове дослідження проводилося протягом педагогічної практики в школі № 125 м. Київ.

Структура курсової роботи: вступ, два розділи, висновки та список використаних джерел (20 найменувань). Робота містить _ таблиці.

РОЗДІЛ 1. ТЕОРЕТИЧНИЙ АНАЛІЗ ПРОБЛЕМИ ВИКОРИСТАННЯ ІГРОВИХ ФОРМ РОБОТИ НА УРОКАХ АМ.

1.1. Загальна характеристика «ігрових технологій»

Ігрові технології - це спосіб організації навчання, який використовує ігрову форму для досягнення певної мети. Використання ІТ на уроках АМ дозволяє залучити учнів до процесу навчання та розвитку мовних навичок. Крім того, такий підхід може знизити рівень стресу та створити сприятливу атмосферу для навчання.

Гра дає можливість створити і згуртувати колектив. Її привабливість настільки велика й ігровий контакт людей настільки повний і глибокий, що ігрові співдружності виявляють здатність зберігатися і після закінчення гри. (3)

Гра як засіб передачі досвіду та навчання молодших поколінь використовується вже з давніх-давен. У своїй епохі Платон визнавав її корисність, а Арістотель вбачав у грі джерело гармонії душі та тіла. Він навіть відзначав, що словесні ігри допомагають у розвитку інтелекту, про що свідчить його «Поетика». Сьогодні ж ігрові технології знаходять широке застосування у народній педагогіці, дошкільних та позашкільних установах.(8)

«Гра дає можливість створити і згуртувати колектив. Її привабливість настільки велика й ігровий контакт людей настільки повний і глибокий, що ігрові співдружності виявляють здатність зберігатися і після закінчення гри, поза її рамками» (15).

«Гра дає уміння орієнтуватися в реальних життєвих ситуаціях, дає психологічну стійкість. Виробляє активне відношення до життя і цілеспрямованість у виконанні поставленої мети» (11).

Поняття «ігрові педагогічні технології» включає в себе різні форми гри, які забезпечують ефективність навчання та розвитку учнів Педагогічна гра має важливу відмінність від звичайних ігор - це чітко сформульована мета навчання та відповідні їй педагогічні результати, які можуть бути аргументовані, виокремлені та характеризуються навчально-пізнавальною спрямованістю. Використання ігрової

форми занять на уроках передбачає використання різних ігрових прийомів та ситуацій, що допомагають стимулювати навчальну діяльність учнів та сприяють їхньому розвитку.

Функції гри:

Соціокультурне призначення гри. Гра є майстерним засобом соціалізації, дозволяє людині засвоїти культурне багатство та духовні цінності, які є характерними для суспільства чи групи однолітків, та стати повноправним членом колективу.

Функція міжнаціональної комунікації. І. Кант уважав людство самою комунікабельністю. Гра дозволяє моделювати різні життєві ситуації та вчити ефективному розв'язанню конфліктів без агресії.

Гра є **простором для самореалізації** людини та відіграє важливу роль у її розвитку. Процес гри дозволяє людині розвивати свої таланти та здібності, знаходити нові способи самовираження та реалізації себе.

Діагностична функція гри полягає у її здатності розпізнавати та діагностувати різні процеси та стани людини. Гра володіє цікавою особливістю - вона діагностичніше, ніж будь-яка інша діяльність людини. Це пояснюється тим, що під час гри людина поводить себе на максимумі своїх здібностей, таких як інтелект та творчість.

Ігротерапевтична функція гри полягає в тому, що гра може та повинна використовуватись для подолання різних труднощів, що виникають у людини в поведінці, у спілкуванні з оточуючими та у навчанні. За словами відомого психолога Д. Ельконіна, оцінюючи терапевтичне значення ігрових прийомів, ефект ігрової терапії полягає в тому, що дитина отримує нові соціальні відносини, які знадобляться їй в майбутньому.

Розважальна функція гри полягає у створенні комфорту та сприятливої атмосфери, що допомагає стабілізувати особистість та реалізувати її потреби (13).

Основні вимоги до ігор:

- Гра повинна стимулювати мотивацію навчання, викликати у школяра інтерес і бажання добре виконати завдання; її слід проводити на основі ситуації, адекватної реальної ситуації спілкування.

- Гру потрібно добре підготувати з точки зору як змісту, так і форми, чітко організувати. Важливо, щоб учні були переконані в необхідності добре виконати ту або іншу задачу. Тільки за цієї умови їх мова буде природною й переконливою.

- Гра повинна бути прийнятою всією групою.

- Вона неодмінно проводиться в доброзичливій, творчій атмосфері, викликає у школярів відчуття задоволення, радості. Чим вільніше відчуває себе учень у ході гри, тим ініціативніше він буде в спілкуванні. З часом у нього з'явиться відчуття впевненості у своїх силах.

- Гра організовується таким чином, щоб учні могли в активному мовному спілкуванні з максимальною ефективністю використовувати мовний матеріал, який відпрацьовується.

- Учитель неодмінно вірить у гру, в її ефективність. Тільки за цієї умови він зможе досягти добрих результатів.

- Велику значущість додає вміння вчителя встановити контакт з учнями. Створення сприятливої, доброзичливої атмосфери на занятті – дуже важливий чинник, значення якого важко переоцінити (10).

Отже, можна зробити такий висновок: ігрові форми роботи на уроках не лише є розважальною частиною уроку, але й несуть в собі багато користі. Ігрова діяльність розвиває мовленнєві навички учнів, мотивує, сприяє сформуванню життєвої позиції особистості та моральних якостей. За допомогою використання ігрових технологій під час уроків, можна коригувати, направляти та діагностувати учнів.

1.2. Наукові теорії К. Гросса, Г. Спенсера, Ф. Шіллера, та сучасні дослідження гри

Ігрові технології в освіті набувають все більшої популярності, особливо в навчальному процесі старшої школи. Наукові теорії К. Гросса, Г. Спенсера, Ф. Шіллера та сучасні дослідження гри показують, що ігри не тільки можуть бути використані як засіб розвага, але й як форма роботи на уроці.

К. Гросс, німецький педагог та філософ, у своїй теорії «Ігри людей» стверджував, що гра сприяє формуванню креативності та розвитку особистості, оскільки дозволяє вільно експериментувати, розвивати уяву та працювати з різними типами інформації. Його теорію можна використовувати на уроках англійської мови, наприклад, застосовуючи рольові ігри, в яких учні відтворюють реальні життєві ситуації, спілкуючись між собою англійською мовою. Він вбачає головну мету гри у підготовці до більш серйозних завдань, оскільки гра дозволяє людині вдосконалювати свої навички та здібності шляхом практики й вправ (19).

Г. Спенсер, американський психолог та філософ, вважав, що гра - це форма діяльності, що має особливу цінність для формування соціальних та культурних норм. Він стверджував, що гра допомагає формувати соціальні компетенції учнів, такі як співпраця, емпатія, толерантність та інші. «Для дитини гра є наслідуванням як власної діяльності, так і діяльності дорослих, можливістю вивільнити, вижити» інстинкти руйнування, розбійництва, тому потрібно надати їй змогу вичерпати цю «негативну енергію» (4).

Фрідріх Шіллер, німецький поет, драматург і філософ, відомий також своїми дослідженнями гри. У своїй праці "Листи про естетичне виховання людини" він розглядає гру як особливу форму діяльності, яка вирізняється здатністю відділяти людину від реальності і надавати їй можливість відчувати себе вільною і творчою. Шіллер також бачив у грі засіб до виховання людини, що дозволяє їй розвивати свої здібності та вміння.

Сучасні дослідження гри також виявляють її важливість для розвитку особистості. Гра може бути корисною для покращення пам'яті, концентрації, творчих

здібностей та сприяти розвитку соціальних навичок. Останнім часом педагогічні ігри стали популярним методом навчання на уроках англійської мови. Один з найбільш відомих дослідників гри як засобу вивчення іноземних мов - Стівен Крашен (20). У своїх дослідженнях він зосереджується на використанні ігрових технологій на уроках англійської мови. Крашен доводить, що ігрові технології забезпечують не тільки зростання мотивації учнів, але і сприяють засвоєнню нового матеріалу, розвитку мовленнєвої компетенції та вміння користуватися іноземною мовою в реальних ситуаціях.

Сучасні дослідження українських науковців, включаючи Л. Артемову, Г. Григоренко та К. Щербакову, розкривають значення гри в формуванні суспільної спрямованості дитини дошкільного віку та розвитку моральних стосунків. Вони наголошують на тому, що гра є надзвичайно потужним інструментом у формуванні особистості дитини дошкільного віку, оскільки мотиви гри легко сприймаються дітьми та допомагають їм зрозуміти, як співвідносяться мета гри та її мотивація. Безсумнівно, гра є більш ефективною для формування особистості дитини дошкільного віку, ніж будь-яка інша діяльність (14)

Висновок: наукові теорії К. Грооса, Г. Спенсера та Ф. Шілера відображають різні аспекти гри і розвитку особистості. К. Гроос у своїй теорії «Ігри людей» стверджує, що гра - це не просто дозвілля, а складний процес, який допомагає розвивати особистість. Згідно з теорією Г. Спенсера, гра допомагає розвивати креативність та фантазію. Ф. Шілер вважав, що гра має відігравати важливу роль у навчальному процесі та є ефективним методом засвоєння знань.

Сучасні дослідження підтверджують, що гра є ефективним інструментом навчання. Вона допомагає збільшувати мотивацію учнів, розвивати креативність та логічне мислення. Ігрові технології стали популярним методом навчання, особливо на уроках англійської мови.

1.3. Ігри на уроках АМ та їх класифікація

Ігри на уроках АМ мають багато корисних ефектів, які покращують процес вивчення мови.

Ігри на уроках англійської мови можна класифікувати за декількома критеріями:

1. За метою:

- Ігри для закріплення вивченого матеріалу
- Ігри для активізації мовленнєвої діяльності учнів
- Ігри для розвитку логічного мислення та проблемного мислення
- Ігри для соціалізації та підвищення мотивації учнів

2. За формою:

- Ігри-імітації, що створюють ситуації, схожі на реальні життєві ситуації, наприклад, рольові ігри.
- Ігри-змагання, які мають на меті стимулювати учнів до активної участі та досягнення кращих результатів.
- Ігри-творчість, що стимулюють учнів до творчої активності, наприклад, складання віршів, оповідань, інсценування.

3. За типом завдань:

- Ігри зі словами, які мають на меті закріпити лексичний матеріал та граматичні правила.
- Ігри на розвиток аудіювання, які стимулюють учнів до уважного слухання та розуміння англійської мови.
- Ігри на розвиток мовлення, які допомагають учням вільно та впевнено висловлювати свої думки та ідеї на англійській мові.
- Ігри на розвиток читання, які мають на меті підвищити рівень розуміння тексту та розвиток читацьких навичок (1).

Розглянемо три основних ігрових форми роботи, які можна використовувати на уроках АМ:

Рольові ігри. Рольова гра визначається як спонтанна поведінка того, хто навчається, його реакція на поведінку інших людей, що беруть участь в гіпотетичній ситуації. «Вона належить до групи активних засобів навчання, допомагає активізувати мовну діяльність школярів, формує у них уміння самостійно висловлювати свої думки, виховує в учнів почуття впевненості в собі, сприяє створенню позитивного психологічного мікроклімату на уроці, залучає до активної мовленнєвої діяльності всіх учнів» (9).

«Рольова гра має велике виховне значення. Вона допомагає згуртувати учнівський колектив, залучаючи до активної діяльності сором'язливих чи несміливих. У рольових іграх виховується свідомість, дисципліна, взаємодопомога, уміння відстояти свою точку зору» (2).

Основні правила рольової гри:

- 1) Поставити себе в ситуацію, яка може виникнути в реальному житті;
- 2) Адаптуватися в даній ролі в потрібній ситуації;
- 3) Поводитись таким чином, ніби все відбувається в реальному житті;
- 4) Сконцентрувати увагу на комунікативному використанні мови (16 с:2).

Музичні та рухливі ігри. Пісні також відіграють важливу роль у вивченні іноземної мови. Сприйняття музики тісно пов'язано з розумовими процесами, потребує слухової уваги, спостережливості, вміння слухати, порівнювати, оцінювати. При навчанні учнів, вдалим є поєднання музично-ритмічного компонентів з ігровою діяльністю. Для пісень-ігор характерна висока частота повторення граматичних конструкцій із незначною зміною лексичного складу. «Вони є гарним матеріалом для ознайомлення та закріплення, і опорою для подальшої активізації діяльності учнів з засвоєним матеріалом в мовленні. Пісні-ігри в основному невеликі, тим самим вони економічні при плануванні уроків, вони легко запам'ятовуються учнями» (5 С. 52 – 57).

Зазвичай, такого роду ігрові технології будуються на вивченому учнями лексико-граматичному матеріалі. Музична складова, що лежить в основі цих ігор, сприяє легкому запам'ятовуванню і кращому засвоєнню навчального матеріалу.

Буквені ігри. Серед великої різноманітності ігор особливе місце, займають буквені ігри (Word Games). Під буквеними іграми ми маємо на увазі своєрідні загадки, в яких потрібно відгадати слово чи словосполучення, написані незвичним способом. «Буквені ігри розширюють ерудицію, вчать працювати зі словником, дають можливість тренувати пам'ять, заглиблюватися в тонкощі мови, але при цьому не втрачають своєї розважальності. У ці ігри грають з метою змагання, групами, індивідуально, в письмовій чи усній формі, із застосуванням наочності (частіше образотворчої – графічної, друкованої, символічної) або без неї» (6 С. 2 – 7).

Для навчання учнів старшої школи, усі типи описаних вище ігор є актуальними та доречними. Так, рольові ігри, можуть бути використані під час уроків АМ, де учням будуть пропонуватися ситуації з життя (наприклад похід до кафе, купівля продуктів), що безпосередньо буде розвивати комунікативні навички учнів та змусить їх зануритися у середу АМ, де їм доведеться використовувати раніше вивчені ЛО та ГС. Музичні ігри також можуть бути використані під час уроків АМ зі старшокласниками. Так, наприклад, можна розібрати сучасну пісню під час уроку, що не лише дасть учням змогу ознайомитися з новими ЛО та ще й розвиватиме їх ФК. Буквені ігри є невід'ємною частиною вивчення ЛО. Так, на уроках АМ можна запропонувати старшокласникам зробити кросворд або відгадувати загадки, що неодмінно вплине на їх подальше вивчення даних ЛО та допоможе автоматизувати дії учнів з раніше вивченими ЛО легше.

1.4. Характеристика вікових і психологічних особливостей учнів старшої школи

Старший шкільний вік є періодом завершення статевого дозрівання та початковим етапом фізичної зрілості. Ранню юність, яка відповідає віку учнів 9-11 класів (15-17 років), часто називають "віком змін". На цьому етапі навчання продовжує залишатися однією з головних справ старшокласників, але вони ставляться до нього більш свідомо та з відповідальністю. У цьому віці старшокласники виявляють різноманітні мотиви, пов'язані з їх життєвими планами, намірами та світоглядом. На першому місці для більшості з них стоїть бажання успіху в навчанні та здобуття якомога більшого знання в обраній галузі. Багато старшокласників зосереджуються на майбутніх планах, зокрема, на виборі навчального закладу, професії та розвитку власних інтелектуальних здібностей.

Дедалі більше старшокласників виявляють бажання орієнтуватися на свідомо поставлені цілі, розвиватися в певній галузі та самовдосконалюватися. Це обумовлено необхідністю прояву своїх здібностей та бажанням досягти успіху в майбутньому. Таким чином, рання юність становить важливий етап у формуванні майбутніх досягнень старшокласників.

Еріксон вважає формування особистої ідентичності центральним психологічним процесом у юності, що передбачає «відчуття індивідуальної самототожності, наступності та єдності. Криза ідентичності складається з послідовності особистісних виборів, ідентифікацій і самовизначень» (17).

Старші школярі впевнено застосовують різноманітні розумові операції у своїй навчальній роботі, логічно мислять та осмислено запам'ятовують інформацію. Вони захоплюються дослідженнями, експериментами та створенням нових, оригінальних речей. Для старшокласників цікаві не тільки теоретичні питання, а й процес аналізу, методи та докази. Вони насолоджуються тим, коли вчитель змушує їх обирати рішення між різними точками зору, потребує обґрунтування тих чи інших тверджень. Старшокласники охоче, навіть радісно вступають у суперечки та наполегливо відстоюють свою позицію.

Посилюється суспільна спрямованість школяра, бажання принести користь суспільству, іншим людям. Про це свідчить зміна потреб старших школярів. У 80 відсотків молодших школярів переважають особисті потреби, і тільки в 20 відсотках випадків учні висловлюють бажання зробити щось корисне для інших, близьких людей (для членів сім'ї, товаришів). Підлітки в 52 відсотках випадків хотіли б щось зробити для інших, але знову-таки людям найближчого оточення. У старшому шкільному віці картина істотно змінюється. Більшість старшокласників вказують на прагнення надати допомогу школі, місту, селу, державі, суспільству (12).

«Старші школярі пред'являють дуже високі вимоги до морального вигляду людини. Це пов'язано з тим, що в старшому шкільному віці створюється більш цілісне уявлення про себе і про особу інших, розширюється коло усвідомлюваних соціально-психологічних якостей людей, і перш за все однокласників» (7).

Вимогливість до оточуючих людей і сувора самооцінка свідчать про високий рівень самосвідомості старшого школяра, а це, в свою чергу, призводить старшого школяра до самовиховання. На відміну від підлітків у старшокласників чітко проявляється нова особливість - самокритичність, яка допомагає їм більш строго і об'єктивно контролювати свою поведінку.

Тож, підсумовуючи усе сказане вище, можна дійти такого висновку: учні старшої школи здебільшого сприймають навчання вже не як «обов'язок» але як той шанс і можливість, яка відкриє їм двері до майбутнього. Саме тому, вони вже зосереджуються саме на тих предметах, які їм потрібні для вступу до університету/коледжу. Саме у старшому шкільному віці створюється цілісне уявлення про себе і світ навколо, що призводить до вимогливості школярів до себе та оточуючих. У старших школярів є схильності до самовиховання та логічного мислення. Їм цікаво не лише дізнатися відповідь на питання, але й шукати глибше, віднайти різні відтінки та сторони твердження та зрозуміти «чому саме так?».

Висновки до розділу 1

Гра є невід'ємною частиною становлення людини як особистості, вона не лише має розважальний характер, але й несе в собі багато користі. Ігрові технології здатні мотивувати учнів до вивчення іноземної мови, за допомогою ігор новий лексичний або граматичний матеріал подається швидше та сприймається учнями набагато легше та ефективніше. Ще такі дослідники як К. Грос, Ф. Шіллер та Г. Спенсер у своїх роботах розповідали про суть гри та важливість її використання безпосередньо у процесі навчання.

Ігри можна поділяти за декількома категоріями, залежно від мети, форми та типу завдань. Але основні ігрові форми роботи це: використання рольових ігор, буквених ігор і музичних та рухливих ігор. Під час рольових ігор учні можуть відкриватися навіть з неочікуваної для них самих сторони. Під час буквених ігор можна цікаво та легко автоматизувати дії учнів з новим лексичним матеріалом. Граючи, учні можуть навіть не помітити, як вивчили усі нові фрази та ЛО. Під час музичних ігор учнями вивчаються НРТ та маленькі пісні, які стимулюють запам'ятовування ЛО або ГС і також розвивають ФК учнів. Ігровий формат роботи на уроці є важливою та невід'ємною частиною уроку АМ, не лише для дітей але й для учнів старшої школи. Вони є важливими для того, щоб краще і легше запам'ятати лексичний матеріал та семантизувати та автоматизувати дії учнів з ним. Для учнів старшої школи, такі ігри мають бути адаптованими та відповідати рівню їх знань та інтересів. Старшим школярам не цікаво вже просто дізнатися відповідь на питання, їм подобається досліджувати та експериментувати, віднайти усі «за» та «проти».

РОЗДІЛ 2. МЕТОДИКА ВИКОРИСТАННЯ ІГРОВИХ ФОРМ РОБОТИ НА УРОКАХ АМ

2.1. Аналіз НМК «On screen B2+» 11 класу

Під час проведення педагогічної практики з англійської мови ми працювали з Навчальними матеріалами компанії Express Publishing під назвою "On screen B2+". Авторами цього НМК є Virginia Evans та Jenny Dooley. Підручник складається з 8 тем, які є цікавими та корисними для учнів 11 класу. Аналізуючи цей підручник, ми зауважили наявність багатьох відеограм та аудіопосібників. Однак, нам не вдалося знайти аудіовідеопосібники, які були б цікавими для учнів 11 класу. Крім того, в комплекті до підручника для учителя й робочого зошиту є посібник з граматики, збірки тестів для контролю та самоконтролю.

Під час аналізу підручника, ми не знайшли жодної вправи ігрового формату для учнів 11 класу. Ми знаємо, що ігри є надзвичайно корисним інструментом, який допомагає учням сприймати матеріал легше та розвиває їхні комунікативні навички. Хоча учні 11 класу можуть вже не бути дітьми, які сприймають інформацію краще за допомогою ігор, ігровий формат має бути присутнім навіть для старших учнів, з адаптацією до їх віку та інтересів. Ми дізналися, що до цього підручника наявний комп'ютерний посібник в якому представлені інтерактивні та цікаві завдання. Під час нашої педпрактики вчитель АМ не користувалася цим варіантом, хоча з відгуків колег ми знаємо, що у цьому електронному варіанті є безліч цікавих та альтернативних завдань на вивчення ЛО та ГС.

Для того, щоб науково обґрунтувати важливість використання ігрових форм роботи на уроках АМ, нами було проведено анкетування серед учнів старших класів. Анкета містила такі питання:

- Що для вас є ігровими формами роботи?
- Для чого на вашу думку потрібні ігрові форми роботи на уроках?

- Чи вважаєте ви онлайн-платформи ефективними для покращення вивчення іноземної мови?
- Якими платформами для вивчення іноземної мови ви користуєтесь самостійно?
- Як часто вчителі проводять ігрові форми роботи на уроках?

Результати анкетування свідчать про те, що більшість учнів розуміють ігрові форми роботи як ігри на вивчення лексики. Однак, є випадки, коли учні сприймають ІТ як засіб підготовки до різних типових ситуацій у житті. (Див. Додаток А, Рис. 1). На питання « Для чого потрібні ігрові форми роботи на уроці» учні відповідали по-різному. Однак, загальний підсумок свідчить про важливість ігор як засобу підвищення мотивації учнів та цікавості уроків (Див. Додаток А, Рис.2).

Результати питання про використання онлайн-платформ для вивчення іноземної мови показали, що 100% учнів вважають такі платформи ефективними для вивчення мови. Більшість учнів намагаються самостійно вивчати мову, використовуючи такі джерела як Quizlet, Duolingo та Audiolang. Лише двоє учнів не користуються жодними додатковими платформами для поглиблення своїх знань ІМ (Див. Додаток А, Рис.3-4)

У результаті опитування, що було проведене серед учнів 11 класу, можна зробити висновок, що половина учнів висловили бажання побачити більше ігрових форм роботи на уроках. Ще чверть опитаних зазначили, що такі форми роботи майже ніколи не використовуються вчителями, тоді як меншість, яка становить 12,5%, стверджує, що матеріал, який надається вчителями на даний момент, є достатнім для їх потреб (Див. Додаток А, Рис.5).

Важливо зазначити, що більшість учнів у цьому віковому діапазоні є активними користувачами різних інтернет-платформ, що дозволяють їм розвивати та поглиблювати свої знання з іноземної мови. Усі опитані визнають важливість та ефективність використання ігрових технологій на уроках, розуміючи під цим терміном ігри, які допомагають краще засвоїти матеріал та автоматизувати свої дії з лексичним матеріалом.

Отже, учні висловили бажання мати більше можливостей використовувати ігрові технології на уроках, що може стати ключовим фактором для покращення процесу навчання та більш ефективної передачі знань.

2.2. Комплекс ігрових завдань з теми «Food and health» для учнів 11 класу

Під час проходження педагогічної практики, котра відбулася з 14.11.2022 по 10.10.2022 у ЗЗСО № 125 м. Київ, ми мали можливість проведення спостереження за освітнім процесом та апробації укладеного комплексу з АМ з теми “Food and Health” у 11 класі. На уроках АМ ми використовували різні інтернет-платформи з метою стимулювання учнів до комунікації, семантизації лексики та автоматизації дій учнів з вивченими ЛО. Для проведення спостережень, ми визначили декілька критеріїв дослідження:

1) Активність учнів під час проходження різних типів ігор. Ми аналізували реакції учнів на ігрові завдання та перевіряли, чи спонукає це їх до вивчення нової лексики.

2) Актуальність та доречність ігрових завдань, розроблених нами для учнів 11 класу. Ми оцінювали, чи цікаві та доцільні формати ІТ, які ми задіяли під час уроків АМ, для використання серед учнів 11 класу.

3) Корисність ігор як способу семантизації та засвоєння лексики.

Ми досліджували, наскільки ефективними були наші ІТ для засвоєння ЛО та чи допомагали такі форми роботи легше та на довше запам'ятовувати лексику.

4) Зручність до використання ігрової платформи для вчителя і учнів. Ми аналізували, скільки часу займає створення тих чи інших вправ у вчителя, а також чи є платформи зручними у використанні.

5) Адаптивність та багатофункціональність онлайн-платформ для використання під час уроків. Ми досліджували різноманітні варіанти використання онлайн-платформ, їх функції та можливості, які допоможуть вчителю урізноманітнити уроки АМ.

За цими критеріями ми отримали такі результати: такі інтернет-ресурси як Quizlet та Kahoot дозволяють ефективно використовувати технології на уроках АМ та забезпечують швидке запам'ятовування та засвоєння учнями ЛО.

Зокрема, платформа Quizlet, надає можливість створення карток для учнів, що дозволяє їм вивчати та перевіряти свої знання з лексики навіть вдома. Також, за допомогою багатофункціональних ігор в QuizletLive можна проводити командні змагання та тестування, що сприяє зміцненню знань та структуруванню інформації.

Крім того, платформа Kahoot дозволяє учням відчувати змагальний дух та перевірити свої знання безпосередньо під час уроку. Розважальний формат ігор такого роду допомагає підвищити інтерес учнів до вивчення АМ та є корисним засобом для занесення лексичних одиниць до активного вокабуляру. Ці два форми гри учням надзвичайно сподобалися та були актуальними. Розважальний формат таких змагань, надавав учням змогу легко та з інтересом вивчати АМ.

Наприклад, при вивченні теми “Food and health” з підручника “On screen B2+”, можна використовувати Quizlet для створення карток з необхідними ЛО та проведення командних ігор, а Kahoot – для організації змагань та перевірки знань учнів. Використання таких інтернет-платформ може значно урізноманітнити уроки та сприяти ефективному вивченню мови(Див. Додаток Б, 2).

інтернет-платформі Wordwall нами було розроблено набір карток з умовно-комунікативними питаннями, що містили вже вивчені лексичні одиниці, з метою підготовки учнів до уроку та поліпшення їхнього рівня мовленнєвої компетентності. На прикладі нашої теми “Food and health” ми створили картки-запитання “Would you rather...” що використовувалися як мовленнєва зарядка для повторення вивченого матеріалу та стимулювання учнів до висловлювання власної думки на тему.(Див. Додаток Б, 1). Цей формат роботи дозволив налаштувати учнів на урок та плідну роботу, семантизувати ЛО не лише на рівні слова але на рівні фрази та ПФЄ. Для учнів старших класів цей ігровий формат роботи є доречним, корисним та актуальним, оскільки дозволяє залучити їх до активної мовленнєвої діяльності та підвищити їхню мотивацію до вивчення іноземної мови.

Крім того, нами було представлено безкоштовну платформу JeopardyLabs для створення командних ігор з метою перевірки розуміння тексту або вивчених

лексичних одиниць. Цей прийом був використаний нами під час позакласного заходу з англійської мови на тему “Thanksgiving day”. Після ознайомлення з історією свята та ключовими словами учні перевірили своє розуміння завдяки створеним завданням на платформі. Цей формат ігор дозволяє учням відчувати командний та змагальний дух, а також провести час з користю для підвищення рівня володіння іноземною мовою (Див. Додаток Б, 3)

Ці всі вправи ми розробили за темою “Food and Health” у доповнення до матеріалів підручника. Ці доповнення були обґрунтовані тим що, у підручнику ми не знайшли жодного завдання, яке можна представити учням в ігровому форматі і в основному, усі лексичні завдання за цією темою були некомунікативні та індивідуальні та у них однотипно (індивідуальні завдання, інтуїтивний підхід, некомунікативні вправи) семантизовано англомовний лексичний матеріал, а згідно методики навчання АМ вони мають також бути умовно-комунікативні, комунікативні, вмотивовані та не лише індивідуальні, а й групові, парні та у командах.

Саме з цією метою, ми створили авторські лексичні вправи, які надавали учням змогу працювати як у парах так і у групах, також були вправи ігрового формату, які були умовно-комунікативними. Це допомагало нам налаштувати учнів на плідну співпрацю, викликати інтерес та вмотивувати їх до вивчення АМ.

З цього можна зробити висновок, що зараз є безліч можливостей для вчителів покращити свої уроки і структурувати подачу лексичного матеріалу. В цьому нам допомагають інтернет-платформи, які заохочують учнів до співпраці, налаштовують їх на уроки та просто допомагають автоматизувати дії учнів з ЛО на рівні слова, фрази та ПФЄ. Ми розібрали лише декілька з них, хоча насправді їх дуже багато. Платформи, представлені вище, є зручними та багатофункціональними, не займають багато часу у вчителя на створення ігрових форм роботи і є корисними для учнів, що дозволяє вчити матеріал легко та якісно.

Висновки до розділу 2

Ігровий формат роботи на уроці є важливою та невід'ємною частиною уроку АМ, не лише для дітей але й для учнів старшої школи. Вони є важливими для того, щоб краще і легше запам'ятати лексичний матеріал та семантизувати та автоматизувати дії учнів з ним. Для учнів старшої школи, такі ігри мають бути адаптованими та відповідати рівню їх знань та інтересів. Для цього зараз існує дуже багато інтернет-джерел на яких можна створити власні розробки ігрового формату.

Висновуючи з проведеного дослідження та аналізу літературних джерел, можна зробити висновок про важливість використання ігрових технологій на уроках для учнів старшої школи. Відповідно до отриманих результатів, більшість учнів 11 класу вважає ігрові технології ефективним засобом поглиблення та засвоєння знань з іноземної мови, тому вони хотіли б бачити їх на уроках частіше.

Зважаючи на те, що в підручнику, з яким ми працювали та аналізували, не було ігрових форм роботи, можна зробити висновок, що розробники підручників потребують удосконалення та модернізації своєї методики навчання, включаючи в неї ігрові форми роботи.

Отже, використання ігрових технологій є актуальним та необхідним для навчання учнів старшої школи з іноземної мови. Ми рекомендуємо вчителям включати ігрові технології у процес навчання, а розробникам підручників – удосконалювати свої методики навчання з використанням ігрових форм роботи.

ВИСНОВКИ

У процесі написання курсової роботи було досліджено тему «Ігрові форми роботи на уроці англійської мови і культури у старшій школі». Було виявлено, що гра має важливе значення в навчанні, а особливо на уроках англійської мови, де вона може бути ефективним засобом засвоєння та запам'ятовування матеріалу.

Дослідження наукових теорій Гроса, Шіллера та Спенсера вказують на те, що гра є важливим елементом розвитку людини, її пізнавальної та творчої активності. Сучасні дослідження гри дозволяють відзначити не тільки позитивний вплив гри на психічний стан людини, але й на її ментальну та фізичну активність.

Психологічні особливості учнів старшої школи також були враховані в ході дослідження. Було виявлено, що вони мають високий рівень самостійності, інтерес до нових знань та емоційної стійкості, що сприяє успішному використанню гри на уроках.

У підручнику, з яким було працювано в ході дослідження, не було представлених ігрових технологій, але дослідження показало, що їх використання може бути корисним та ефективним для навчання англійської мови учнів старшої школи.

Отже, можна підсумувати, що гра є важливим засобом навчання, особливо на уроках англійської мови у старшій школі, адже вона допомагає засвоювати нові знання та запам'ятовувати вже отримані знання.

РЕЗІЮМЕ

«Ігрові форми роботи на уроках англійської мови і культури у старшій школі»

Хілобок К.В.

Ключові слова: ігрові технології, комунікативні здібності, учні старшої школи, ігрові форми роботи, англійська мова, мотивація, завдання.

В роботі розкривається сутність ігрових технологій та їх невід'ємності у використанні під час уроків іноземної мови. В першому розділі розглядаються теоретичні засади ігрових форм роботи на уроках. Проаналізовано роботи відомих дослідників на подану тему та доведено важливість і необхідність використання ігрових технологій на уроках іноземної мови у старшій школі. В другому розділі представлено результати аналізу підручника "On screen B2+" та авторський комплекс ігрових завдань різного виду для семантизації та автоматизації дій учнів з лексичними одиницями з теми "Food and Health". Результати анкетування та дослідження свідчать про відповідність та актуальність завдань вимогам та потребам учнів. До того ж, ми проаналізували декілька онлайн-платформ, які використовуються для проведення ігрових форм роботи на уроках англійської мови.

SUMMARY

“Game forms of work in the lessons of English language and culture in high school”

K. V. Khilobok

Keywords: game forms of work, game technologies, communication skills, high school students, English language, motivation, tasks.

The work reveals the notion of game technologies and their indispensability in use during English lessons. The first chapter examines the theoretical foundations of game forms of work during lessons. We've analyzed the works of famous researchers on the given topic and proved the necessity of using game technologies in foreign language lessons in high school. The second chapter presents the results of the analysis of the "On screen B2+" textbook and the author's complex of different game tasks for semanticizing and automating the actions of students with lexical units on the topic "Food and health". The results of the survey and research testify to the correspondence and relevance of the tasks to the requirements and needs of the students. In addition, we analyzed several online platforms that are often used to conduct game forms of work in English lessons.

СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ:

1. Базілевич Л. Є. «Розвиток мовленнєвих умінь на уроках англійської мови в старшій школі за допомогою ігрових форм роботи» // Матеріали III Всеукраїнської науково-практичної конференції «Мова і література в університетській освіті». - Київ, 2017. - С. 20-23.
2. Демішева А. К. Рольові ігри на уроках англійської мови / А. К. Демішева // Англійська мова та література. – №13. – 2010. – С. 2 – 9.
3. Эльконин Д. Б. Психология игры / Д. Б. Эльконин. – М., 1978. – 258 с.
4. Гис В. Й. Методика проведення гри як засобу активної пізнавальної діяльності / В. Й. Гис // Англійська мова та література. – №6 . – 2010. – С. 7 – 9.
5. Иванцова Т. Ю. Игры на английском языке / Т. Ю. Иванцова // Иностранные языки в школе. – №4. – 2008. – С. 52 – 57.
6. Клікман В. П. Навчальні ігри на уроках англійської / В. П. Клікман // Англійська мова та література. – №27. – 2004. – С. 2 – 7.
7. Ковалев Н. Е., Матюхина М. В., Патріна К. Т. Введення в педагогіку. - М.: Освіта, 1975.
8. Літвінова О. В. Ігрові форми роботи як засіб підвищення мотивації учнів до навчання англійської мови в старшій школі // Наукові записки Рівненського державного гуманітарного університету. Серія «Філологічні науки». - 2019. - Вип. 43. - С. 88-93.
9. Мильруд Р. П. Организация ролевой игры на уроке / Р. П. Мильруд // Иностранные языки в школе. – №3. – 2003. – С. 15 – 18.
10. Пучкова Ю.А. Игры на уроках английского языка / Ю. А. Пучкова. – М.: АСТ, 2003. – 230 с.
11. Стом О. Ю. Навчальні ігри в початковій і середній школі / О. Ю. Стом, С. В. Рудь. – Харків: Основа, 2010. – 127 с.
12. Товстих Т. І. Становлення соціальної зрілості школярів на різних етапах розвитку // Психологія і школа. - 2004, №4.

13. Туз В. І., Харченко Т. В. «Використання ігрових технологій у навчанні англійської мови на старшому етапі навчання» // Науковий часопис НПУ імені М. П. Драгоманова. Серія № 2. Комп'ютерно-орієнтовані системи навчання. - 2014. - Вип. 21. - С. 150-155.
14. Шаповалова О.О. Використання ігрових форм роботи на уроках англійської мови з метою підвищення мотивації до навчання // Науковий вісник Полтавського університету економіки і торгівлі. Серія «Філологія». - 2018. - Вип. 3 (80). - С. 92-96.
15. Ярыгина Н. Т. Организация игр на уроке / Н. Т. Ярыгина // Англійська мова та література. – №14. – 2010. – С. 20 – 27.
16. Флод Л. С. Рольова гра у навчанні англійської мови / Л. С. Флод // Англійська мова та література. – №4. – 2010. – С. 2 – 4.
17. Erik Erikson “Identity: Youth and Crisis”, 1968.
18. Friedrich Schiller “Letters Upon the Aesthetic Education of Man”, 1794.
19. Karl Groos «The play of Man», 1899.
20. Stephen Krashen “Explorations in language acquisition”, 2003.

ДОДАТКИ

Додаток А

Анкетування

Що для вас є ігровими формами роботи на уроці?

8 ответов

Це радість та цікаве провдження часу

Це ігри які допомагають нам налаштуватися на урок або запам'ятовувати інформацію

Ігри які нас готують до життя

Ігри

Це ігри які проводить вчитель, щоб ми вивчили слова

Не знаю

Рольові ігри, які підготують нас до різних ситуацій в житті

Ігри, щоб запам'ятати слова

Рис. 1

Для чого на вашу думку потрібні ігрові форми на уроці?

9 ответов

Для того щоб уроки були цікавішими та краще запам'ятати лексику

Підняти інтерес до навчання

Для того щоб зробити урок цікавим та насиченим

Для того щоб зацікавити учнів

Для заохочення дітей. Показувати що навчання це не нудний процес

Щоб розважити учнів від нудьги на уроці

Для розваг

Для того щоб краще запам'ятати все

Рис. 2

Чи вважаєте ви онлайн платформи ефективними для покращення вивчення іноземної мови?

 Копировать

8 ответов

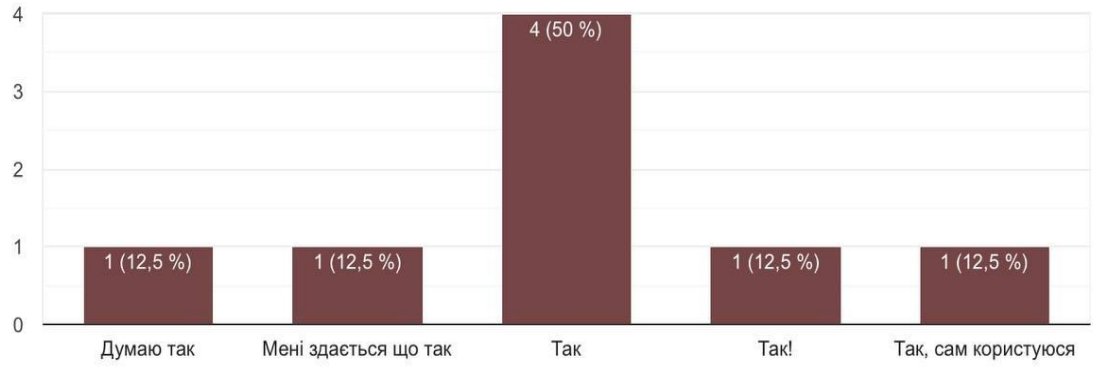


Рис. 3

Якими платформами для вивчення іноземної мови ви користуєтеся?

 Копировать

8 ответов

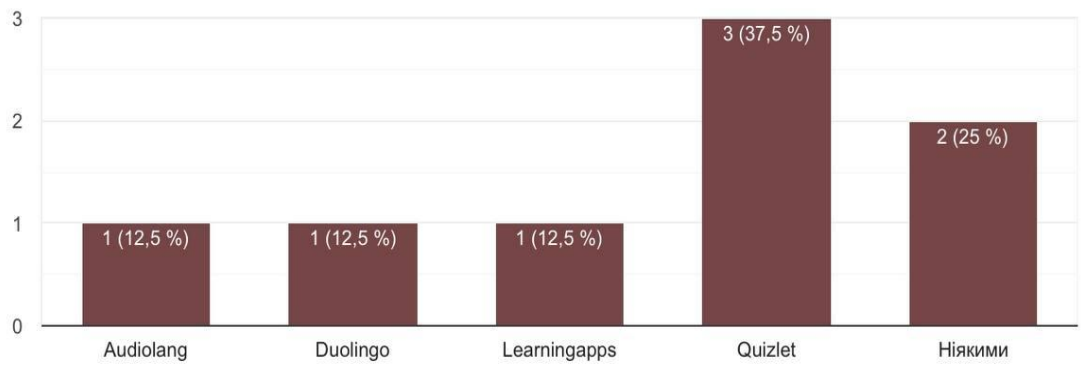


Рис. 4

Як часто вчителі проводять ігрові завдання на уроках?

 Копировать

8 ответов

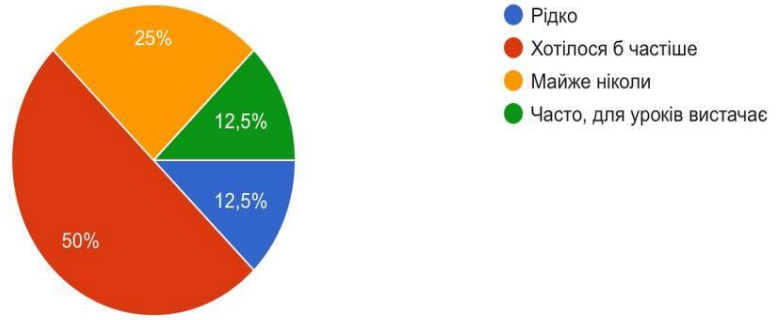


Рис. 5

Додаток Б

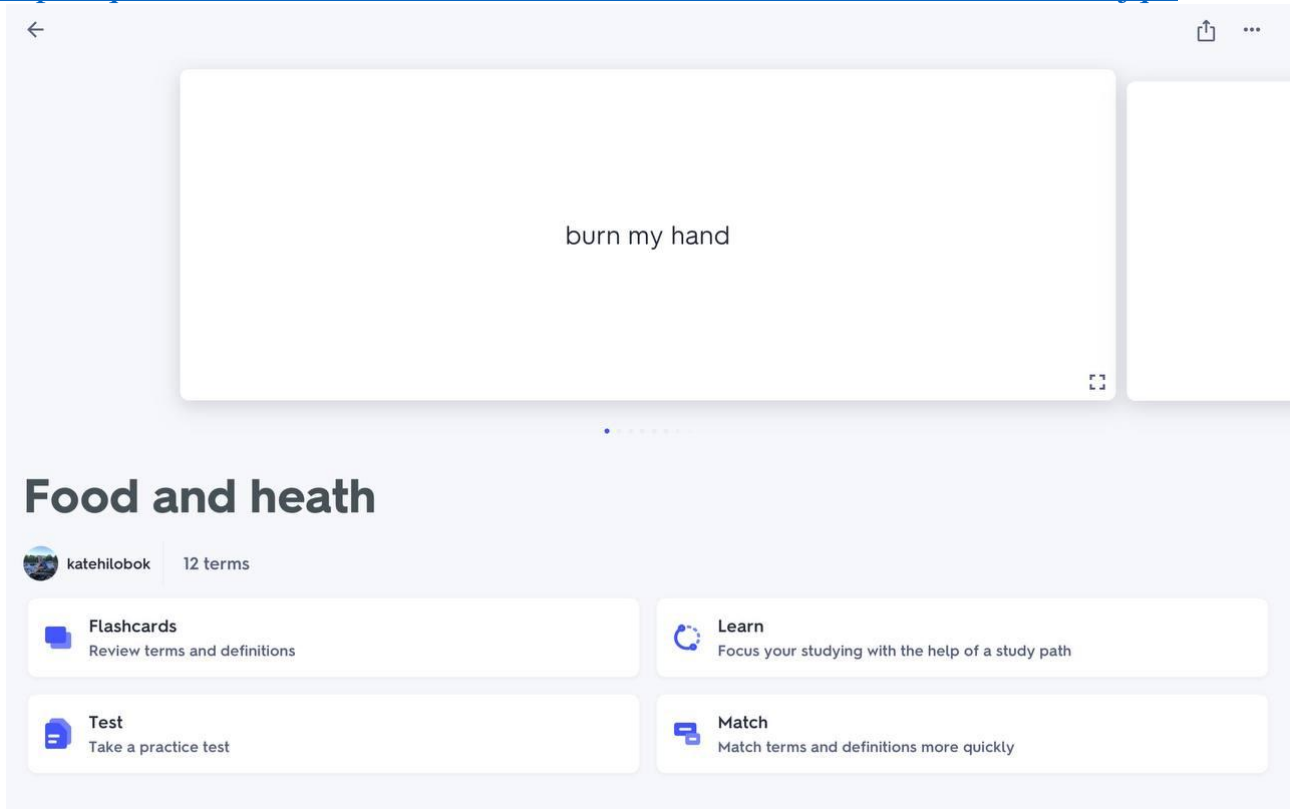
1. WordWall: Картки “Would you rather?”

<https://wordwall.net/resource/55586614>



2. Quizlet: Картки на семантизацію ЛО

<https://quizlet.com/795703218/food-and-heath-flash-cards/?i=2swa7i&x=1jqY>








← 📄 ...

burn my hand

🗖

Food and heath

 katehilobok | 12 terms

-  **Flashcards**
Review terms and definitions
-  **Learn**
Focus your studying with the help of a study path
-  **Test**
Take a practice test
-  **Match**
Match terms and definitions more quickly

3. JeopardyLabs: командні ігри на перевірки ЛО або прочитаного/прослуханого матеріалу

<https://jeopardylabs.com/play/happy-thanksgiving-1279>

Thanksgiving Foods	Thanksgiving Traditions	Thanksgiving Symbols	Thanksgiving History	Thanksgiving surprise!
100	100	100	100	100
200	200	200	200	200
300	300	300	300	300
400	400	400	400	400
500	500	500	500	500

Team 1
 0
 + -

Team 2
 0
 + -

Team 3
 0
 + -

M
E
N
U

4. Learningapps: гра з ЛО

<https://learningapps.org/display?v=pg0zjwgsa23>

15:21 Thu 4 May

облекти руку

have the measles ✓

burn my hand ✓

burb my hand ✓

break my arm ✓

0/12

0/12

Игра между Player1 и Компьютер началась.

Показать чат