

МІНІСТЕРСТВО ОСВІТИ І НАУКИ УКРАЇНИ
ХЕРСОНСЬКИЙ ДЕРЖАВНИЙ УНІВЕРСИТЕТ
Факультет іноземної філології
Кафедра англійської мови та методики її викладання

ІГРОВІ ТЕХНОЛОГІЇ НАВЧАННЯ АНГЛІЙСЬКОЇ МОВИ У
ЗАКЛАДАХ ЗАГАЛЬНОЇ СЕРЕДНЬОЇ ОСВІТИ

Кваліфікаційна робота

на здобуття ступеня вищої освіти «бакалавр»

Виконала: студентка 4 курсу 09-451 групи
Спеціальності 014.02 Середня освіта (Мова
і література англійська). Спеціалізація :
польська / турецька мова
Освітньо-професійної програми «Середня
освіта (Мова і література англійська)»
Цикалова Валерія Сергіївна

Керівник кандидат педагогічних наук,
доцент Кострубіна Ольга Валеріївна
Рецензент кандидат педагогічних наук,
доцент Колкунова Вікторія Володимирівна

ЗМІСТ

ВСТУП	3
РОЗДІЛ 1. Теоретичні засади навчання іноземної мови молодших школярів засобами гри	5
1.1. Вплив дидактичної ігрової діяльності на особистісний розвиток молодших школярів.....	5
1.2. Дидактичні ігри як засіб активізації навчально-пізнавальної діяльності дітей молодшого шкільного віку.....	16
РОЗДІЛ 2. Особливості використання дидактичних ігор у процесі навчання англійської мови дітей молодшого шкільного віку	25
2.1. Систематизація та структура видів ігрової діяльності на уроках англійської мови.....	25
2.2. Технологія навчання англійської мови молодших школярів з використанням дидактичних ігор.....	35
ВИСНОВКИ	47
СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ	50

ВСТУП

Актуальність дослідження обумовлюється тим, що, незважаючи на зростаючу кількість робіт, присвячених навчанню іноземної мови молодших школярів засобами дидактичних ігор, попит на навчально-методичну літературу не слабшає, що свідчить про те, що потреба в пошуку науково і практично апробованих нових форм і методів іншомовного навчання дітей ще далеко не задоволена. Сьогодні педагоги, які викладають іноземну мову в початковій школі, стикаються як з труднощами психологічного, так і методичного характеру. До них, зокрема, належать питання, пов'язані з урахуванням взаємодії процесів навчання і виховання дитини, зв'язку її особистості і загального розвитку (пам'яті, мислення, уяви, емоцій).

Визнаючи заслуги вітчизняних і зарубіжних дослідників у розробці теоретичних і практичних питань навчання іноземної мови з використанням дидактичної гри, слід, на нашу думку, відзначити, що ще багато питань, які стосуються раннього етапу навчання, вимагають подальшого уточнення. Так, наприклад, у дидактичній і методичній літературі недостатньо розкрито розвивальний потенціал ігрового навчання у процесі викладання іноземної мови дітям молодшого шкільного віку, його вплив на особистісний розвиток дитини; вимагають уточнення питання відбору та організації змісту навчання цієї вікової групи; необхідна розробка відповідної технології, нової освітньої моделі ігрового навчання дітей 6-8 років іноземної мови з урахуванням їх психофізіологічних особливостей. У зв'язку з цим вважаємо обрану нами тему кваліфікаційної роботи вкрай актуальною й гідною окремого вивчення.

Мета дослідження полягає в обґрунтуванні й розробці практичних основ системи навчання іноземної мови молодших школярів з

використанням дидактичних ігор, які активізують їх навчально-пізнавальну діяльність.

Досягнення поставленої мети передбачає вирішення таких дослідницьких завдань:

- теоретично обґрунтувати використання дидактичних ігор у процесі навчання молодших школярів;
- дослідити проблему використання в навчанні іноземної мови дидактичних ігор як ефективного засобу, що сприяє оптимізації освітнього процесу та активізації навчально-пізнавальної діяльності учнів;
- з'ясувати педагогічні умови та шляхи застосування ігрової діяльності в процесі навчання іноземної мови в початковій школі.

Об'єктом дослідження є процес навчання іноземної мови на початковій ланці закладів загальної середньої освіти.

Предмет – методика ігрового іншомовного навчання молодших школярів.

Мета, завдання дослідження, специфіка його об'єкта та предмета зумовили вибір **методів дослідження**:

- теоретичні (аналіз і синтез державних документів з актуальних проблем освіти, лінгвістичної, методичної літератури з теми дослідження; вивчення та узагальнення перспективного педагогічного досвіду);
- емпіричні (цілеспрямоване спостереження за освітнім процесом; анкетування; бесіди).

Практичне значення одержаних результатів полягає в можливості їх використання у практиці викладання англійської мови, у теоретичному курсі «Методика викладання іноземної мови», під час проходження студентами виробничої (педагогічної) практики у закладах загальної середньої освіти.

РОЗДІЛ 1

ТЕОРЕТИЧНІ ЗАСАДИ НАВЧАННЯ

ІНОЗЕМНОЇ МОВИ МОЛОДШИХ ШКОЛЯРІВ

ЗАСОБАМИ ГРИ

1.1. Вплив дидактичної ігрової діяльності на особистісний розвиток молодших школярів

Головною метою освітнього процесу наразі є виховання гармонійно розвиненої особистості. Активність, ініціативність, самостійність, творчість є провідними у визначенні спрямованості розвитку особистості учня в сучасних умовах. Ці характеристики допомагають у самоорганізації, саморегуляції людини, в умінні раціонально діяти і приймати доцільні рішення у різних ситуаціях. Фундамент для розвитку цих якостей, як показують дослідження, необхідно «закладати» у дошкільному віці. В цьому випадку молодший шкільний вік стає відправним пунктом в особистісному становленні людини, розвитку її навчально-пізнавальної діяльності.

Починаючи з кінця минулого століття у підходах до аналізу мови і мовленнєвої комунікації все більше зміцнюється так звана «психологічна» складова. Увагу лінгвістів зосереджено на ролі «людського фактора» в мові, що спричиняє введення у понятійний апарат лінгвістики категорії «мовна особистість», яка проявляється не тільки у мовних здібностях людини, а й у здатності породжувати і розуміти висловлювання [13, с. 195].

У цей період з'являється поняття «вторинна мовна особистість», яка передбачає сукупність здібностей людини до іншомовного спілкування на міжкультурному рівні, тобто адекватну взаємодію з представниками інших культур [62, с. 24].

Лінгводидактична категорія «вторинна мовна особистість» має, на нашу думку, досить важливе значення для методики викладання

іноземних мов. Розвиток в учня рис вторинної мовної особистості, які дають йому можливість бути ефективним учасником міжкультурної комунікації, є власне стратегічною метою навчання іноземної мови.

Підхід, що взаємопов'язує вторинну мовну особистість і діяльність, в якій ця особистість проявляється, заслуговує на увагу ще й тому, що він дозволяє чітко визначити в якості пріоритетів навчання іноземної мови не систему мови і процес повідомлення учням змісту навчання, а змістовні аспекти навчання й, отже, інтереси і потреби учнів як суб'єктів освітнього процесу. Звідси особливої значущості у сучасній методиці набувають такі аспекти навчання, як мотивація, соціокультурні фактори навчання, розвиток особистості учня [62, с. 25].

Таким чином, лінгводидактика, а разом з нею і методика викладання іноземної мови, обираючи концепцію вторинної мовної особистості, висувують ідею переорієнтації системи навчання іноземної мови на особистість учня як суб'єкта цієї системи. Звідси, як ми вважаємо, випливає положення про те, що процес навчання іноземної мови є процесом особистісного розвитку учня.

Практика навчання іноземної мови у початковій школі в різних країнах сьогодні показує, що молодший шкільний вік має великі можливості для розвитку життєво важливих якостей особистості й активності дитини, формування процесів пізнання нею навколишнього світу, в тому числі і засобами іноземної мови [60, с. 32].

Однією з проблем, яка хвилює вчителів нової української школи, в тому числі й учителів іноземної мови, є питання, як розвинути у дитини стійкий інтерес до навчання, до знань і потребу в їх самостійному пошуку, підштовхнувши їх таким чином до поступового саморозвитку особистісних якостей. Вирішення цих завдань, на нашу думку, спирається на мотиваційну сферу дитини, її потреби. Учні молодшої школи, за спостереженнями вчителів, на відміну від учнів старшого шкільного віку не можуть вчитися і відповідно особистісно розвиватися

«для самих себе». Іноді вони вчаться за оцінку, іноді за похвалу, іноді за подарунки. Але будь-який з цих мотивів неминуче закінчується. Тому вчителю іноземної мови необхідно формувати у дітей навчальну мотивацію на основі пізнавального інтересу. Дитині має подобатися її діяльність, вона повинна бути доступною [35, с. 66].

Фундаментальними дослідженнями в галузі психології та педагогіки, практикою навчання і виховання доведено, що одним з ефективних засобів організації освітнього процесу у початковій ланці школи є дидактична гра, яка повною мірою відповідає віковим особливостям молодших школярів та природним механізмам розвитку їх психіки.

Гра відіграє найважливіше значення в житті маленької дитини в дошкільному віці. Потреба у грі у дітей зберігається і посідає важливе місце і в перші роки їх навчання в школі. На навчальних ігрових заняттях з іноземної мови у початковій школі, на думку педагогів і психологів, не тільки успішно розвиваються навчальні та пізнавальні інтереси дитини, що сприяє процесу активного оволодіння нею лінгвістичними знаннями та способами іншомовної мовленнєвої діяльності, а й відбувається активний морально-особистісний розвиток учня: мобілізуються морально-вольові зусилля у досягненні навчально-пізнавальних цілей, розвиваються творчі навички, навички самоконтролю і самооцінки, розумові здібності [8; 17; 20; 66].

У грі дитина відкриває те, що вже давно відомо дорослому. Діти не ставлять у грі ніяких інших цілей, ніж грати. В іграх немає реальної обумовленості обставинами, простором, часом. Гра це потреба зростаючого дитячого організму. У грі розвиваються фізичні сили дитини, кмітливість, винахідливість, ініціатива [16, с. 10].

Потребу школярів у грі та бажання грати слід використовувати з метою вирішення певних освітніх завдань. Гра буде засобом виховання, якщо вона включатиметься у цілісний педагогічний процес. Керуючи

грою, організовуючи життя дітей у грі, вчитель впливатиме на всебічний розвиток особистості дитини: почуття, свідомість, волю і поведінку в цілому.

Сутність дидактичної гри полягає в тому, що діти вирішують розумові завдання, запропоновані їм у цікавій ігровій формі, самі знаходять рішення, долаючи при цьому певні труднощі. Дитина сприймає розумове завдання, як практичне, ігрове, що підвищує її розумову активність [36, с. 56].

Сенсорний розвиток дитини у дидактичній грі відбувається у нерозривному зв'язку з розвитком у неї логічного мислення та вміння висловлювати свої думки словами. Щоб вирішити ігрове завдання, потрібно порівнювати ознаки предметів, встановлювати подібність і відмінність, узагальнювати, робити висновки. Таким чином розвивається здатність до судження, умовиводу, вміння застосовувати свої знання в різних умовах. Це стає можливим лише в тому випадку, якщо у дітей є конкретне знання про предмети й явища, які складають зміст гри [62, с. 24].

Через гру й у грі свідомість дитини поступово готується до майбутніх змін умов життя, стосунків з однолітками, дорослими, формуються якості особистості, необхідні у старшому шкільному віці.

Гра демонструє ставлення дітей до зображуваної ними дії й водночас відіграє імітативну роль, сприяючи закріпленню й розвитку такого ставлення. Дітям подобається знову і знову переживати захоплення, радість, здивування, які вони відчували під час знайомства з певним явищем, об'єктом, подією, чим і пояснюється їх стійкий інтерес до гри. Саме в грі діти практично реалізують те, що вони хотіли б побачити.

Як показує проведене нами дослідження, до шести років рідне мовлення дітей уже сформувалося, вони вже досить добре засвоїли

систему рідної мови. Позитивну роль у навчанні і вихованні у цьому віці відіграє також здатність дитини до імітації.

Тому, спираючись на вміння наслідувати мовлення і вчинки дорослих, сформованість мовленнєвих навичок рідної мови, у молодшому шкільному віці можна досягти не тільки хороших вимовних навичок, а й засвоєння основних морально-особистісних установок без будь-яких поглиблених теоретичних пояснень [20, с. 36].

На період 6-8-річного віку, на думку більшості психологів, припадає період так званої найбільшої інтелектуальної сприйнятливості [17; 20]. Діти повністю готові до активного залучення у пізнавальний процес, сприймаючи його, як захоплюючу гру, постійно очікуючи від нього сюрпризів й інформаційних відкриттів. Вони стають його безпосередніми учасниками, що дозволяє значною мірою посилити педагогічний ефект від повідомлення знань і виховних установок від педагога до дитини.

Відмінною особливістю дітей молодшого шкільного віку є прагнення до вдосконалення своїх знань, виправлення зроблених помилок за умови їх зрозумілого і психологічно правильного пояснення з боку вчителя. Слід зазначити, що в цьому віці діти, як правило, дуже емоційні й уразливі, тому вчителю як й у власне процесі ігрового навчання, так і під час пояснення помилок слід враховувати психологічні особливості кожної дитини, бо найменша педагогічна помилка у цьому випадку, недооцінка педагогом інтелектуальних здібностей учня може на підсвідомому рівні вплинути на мотивацію учня до вивчення предмета і згодом навіть призвести до педагогічної «занедбаності» [20, с. 95].

У процесі навчання іноземної мови молодшого школяра психологи рекомендують спиратися на його вікові особливості, якості й особливості характеру, які є вже дозрілими рисами в особистості учня. Лише визначивши психологічні можливості дитини, на нашу думку,

виявивши провідні та значущі види діяльності як для цього віку, так і для кожного учня, й узгодивши їх з труднощами, з якими доведеться зіткнутися маленькій людині у процесі вивчення іноземної мови, вчитель може проводити заняття, не тільки не завдаючи учневі психологічної шкоди, але й досягаючи при цьому значних педагогічних результатів. Завдання вчителя іноземної мови на ранньому етапі навчання, на нашу думку, полягає в тому, щоб ігровими методами створити свого роду «маленький світ, маленьку державу» для групи учнів, «життя», в якому буде протікати за особливими «законами» і «правилами», виконання яких неминуче призведе до досягнення поставленої мети – ознайомлення дитини з основами іноземної мови.

Як показує досвід учителів, у 6-річному віці діти вже володіють певними знаннями, вміннями і навичками. У цей період у дитини активізується вміння цільового запам'ятовування необхідної інформації, у взаємозв'язку з формуванням власного світовідчуття починає формуватися логічне мислення. Інтенсивний розвиток мозку ігровими методами в цьому віці значно збільшує можливості розумового навантаження дитини, що, на наше переконання, є досить важливим для організації систематичного і цілеспрямованого навчання іноземної мови.

Для ефективного особистісного розвитку учнів на заняттях іноземної мови необхідно, щоб робота вчителя включала в себе не тільки очікування результатів від проведеного процесу навчання, а, й у першу чергу, керування освітнім процесом так, щоб учні розглядалися в ньому не як «споживачі» отримуваних знань, а як активні дослідники і певною мірою «виробники», творці цих знань [62, с. 24].

У молодшому шкільному віці закладається фундамент уявлень і понять дітей, який забезпечує їх успішний розумовий розвиток надалі. У низці психологічних досліджень [40; 66] встановлено, що темп розумового розвитку дітей 6-8 років дуже високий порівняно з іншими віковими періодами. У цей час у дитини формуються здібності до

початкових форм абстракції, узагальнення, умовиводів, навички логічного мислення, уявлень й елементарних понять, які у старшому віці стають основою системи знань.

Мислення молодшого школяра, на думку психологів, є переважно образним. Тому процес навчання іноземної мови у цьому віці, на наше переконання, необхідно здійснювати з урахуванням того, що надмірно важкі завдання можуть негативно вплинути на понятійну здібність дитини. Навчання має бути наочним, яскравим, ігровим і різноманітним (інтегративне). Спираючись на образне мислення учня, вчитель отримує можливість ефективно підвести його до розуміння комплексу нових знань, складних відносин дійсності, розвивальних психологічних і поведінкових установок [4, с. 256].

Як свідчать дані, отримані вітчизняними та зарубіжними психологами, діти у віці від 6 до 8 років шляхом так званого «закарбовування у пам'ять» (*imprinting*), заснованого на імітації, порівняно легко засвоюють іноземну мову й нові поведінкові і особистісно-розвивальні установки. Уявлення дітей з віком стають все більш загальними. Основа для такого узагальнення – групування уявлень, яке є опорою для запам'ятовування [20; 40; 52; 62; 66].

Аналіз літератури з теми дослідження, дозволяє зробити висновок про те, що висока продуктивність запам'ятовування нової інформації нерозривно пов'язана з активною, змістовною, різноманітною діяльністю дітей, різновидом якої є дидактична гра. При цьому найбільш високі показники спостерігаються під час роботи дітей з образним матеріалом – іграшками, піснями, зображеннями конкретних предметів.

Уже починаючи з шести років, у дітей у довготривалій пам'яті краще зберігаються структуровані види матеріалу (на рівні понадфразових єдностей, текстів). Формування образної пам'яті сприяє розвитку логічного мислення, так як діти 6-8-річного віку швидше встановлюють смислові зв'язки на предметно-образному матеріалі, ніж

на словесно-абстрактному. Використання схематичних зображень позитивно впливає на активізацію розумового процесу, забезпечує активізацію минулого досвіду і має розвивальний ефект [62, с. 25].

Слід зазначити, що уява дитини є необхідною складовою основних видів діяльності у процесі навчання іноземної мови та культури (гра, слухання літературних і музичних творів, ритміка, малювання тощо), за допомогою яких дитина перетворює образи, які сприймає, на власну систему знань. Починаючи навчання іноземної мови дітей молодшого шкільного віку, слід, на нашу думку, враховувати можливості кожного віку, їх певну психологічну градацію. Так наприклад, період 6-річного віку дитини, який характеризується переважанням емоцій над розумом, бурхливим розвитком фантазії, психологи називають «віком казок» [1, с. 165]. У сім років у дитини розвивається усвідомлена уява, вона починає відокремлювати вигаданий світ від реального. Тому, як радять методисти й учителі, необхідно провести певну межу між провідними і значущими видами діяльності дітей, класифікуючи їх й розробляючи комплекс ігрових вправ у залежності від конкретного віку учня.

Гра є основним видом діяльності дитини 6–8 років, тому ми розглядаємо її як свого роду «каркас», основу нашої методичної моделі навчання іноземної мови учнів молодшого шкільного віку. Оскільки значна частина освітнього процесу в молодшому шкільному віці базується на ігровому принципі, слід проаналізувати вплив гри на психічний розвиток дитини.

Ігрова діяльність, як зазначають психологи [40; 66], позитивно впливає на розвиток уваги, пам'яті, мислення, уяви й усіх пізнавальних процесів дитини. В умовах гри діти запам'ятовують набагато більше нової інформації, ніж в умовах, коли запам'ятовування є метою навчання. Гра сприятливо впливає на розвиток розумових здібностей дитини, вчить її бути готовою до будь-якої несподіваної ситуації й уміти правильно поводитися в ній.

У грі дитина вчиться спілкуватися, розуміти, відчувати іншу людину, аналізувати свої вчинки і співвідносити їх з вчинками інших людей. Таким чином відбувається розвиток її рефлексивних здібностей, так як саме в грі виникає реальна можливість контролювати те, як виконується дія, котра є складовою процесу спілкування.

Граючи, дитина вчиться «приміряти» на себе різні ролі, що є основою для розвитку уяви, яка у свою чергу, допомагає учневі слухати й уявляти почуте (те, що не є процесом безпосереднього споглядання), що, на нашу думку, ефективно впливає на процес сприймання і засвоєння дитиною незнайомого матеріалу.

Гра – це завжди емоції, а там, де вони задіяні, зростає активність, відбувається стимуляція розумового процесу, що дозволяє нам зробити висновок про те, що дидактична гра, яка застосовується в освітньому процесі, є ефективним засобом навчання іноземної мови.

Організація навчальної діяльності дітей, особливо у молодшому віці, має слугувати найбільш повному розкриттю їх внутрішніх резервів, як психофізіологічних, так і ментальних [62, с. 26], тому, на нашу думку, слід відмовитися від жорсткої регламентації ігрової діяльності у процесі навчання іноземної мови, надаючи їй більш творчого характеру, якомога частіше використовувати нові інтерактивні методики та педагогічні технології, освітні моделі, спрямовані на розвиток розумових здібностей дітей з урахуванням їх психофізіологічних особливостей.

Відомо, що будь-яке навчання, в тому числі й іноземної мови, може розглядатися у двох аспектах: прагматичному (практичний) і загальноосвітньому [15, с. 61]. Прагматичний аспект пов'язаний з формуванням певного комплексу знань, умінь і навичок, сукупність яких дозволяє успішно здійснювати іншомовне мовленнєве спілкування. У свою чергу загальноосвітній аспект означає дослідження навчання іноземної мови з позиції його виховного, освітнього й розвивального впливу на особистість учня.

Прагматичний аспект навчання іноземної мови молодших школярів диктує необхідність диференційовано (з урахуванням реальних умов навчання) ставитися до визначення пріоритетів у виборі видів мовленнєвої діяльності, при цьому роль рецептивних видів мовленнєвої діяльності істотно зростає. Що стосується продуктивних видів діяльності, то у цьому випадку освітній процес, який наразі триває, як було зазначено раніше, переважно ігровими методами, має бути націлений на оволодіння учнями системою лексико-семантичних і граматичних зв'язків виучуваної мови, що дозволяє їм здійснювати текстову діяльність у найбільш типових, стандартних ситуаціях спілкування, тобто на рівні буденного вживання мовлення. Обсяг і характер знань, умінь і навичок, що лежать в основі мовленнєвого спілкування і входять до прагматичного змісту мети навчання іноземної мови молодших школярів, уточнюються відповідно до конкретних навчальних умов [15, с. 62].

Що стосується загальноосвітнього аспекту навчання іноземної мови, то слід відзначити, що трактування загальноосвітньої цінності іноземної мови й, отже, загальноосвітніх цілей навчання предмета у початковій школі пов'язане у першу чергу, на нашу думку, з пошуком відповіді на два питання: 1) яким чином процес навчання іноземної мови повинен і може «брати участь» у вирішенні спільних загальноосвітніх завдань в цілому; 2) які риси особистості учня необхідно формувати, щоб він був здатний брати участь у міжкультурному спілкуванні іноземною мовою?

Що стосується відповіді на перше питання, то тут, на нашу думку, йдеться, перш за все, про розвиток мовної здібності школяра, психічних процесів, що лежать в основі оволодіння іншомовною діяльністю, емоційної і мотиваційно-спонукальної сфер особистості, а також про формування інтересу до навчально-пізнавальної діяльності в цілому.

Друге питання передбачає пошук відповіді у двох напрямках, а саме: визначення комплексу якостей особистості школяра, які дозволяють йому здійснювати спілкування, й уточнення особистісних якостей, що роблять його здатним до спілкування іноземною мовою.

Перший напрям пов'язаний з формуванням у молодшого школяра таких особистісних якостей, як комунікабельність, толерантність, вміння соціальної взаємодії, здатності чути / слухати співрозмовника (культура спілкування) тощо. Другий напрямок пов'язаний з розвитком в учня здатності до міжкультурної комунікації, тобто адекватного взаєморозуміння двох і більше учасників комунікаційного акту, що робить актуальним звернення до цілої низки особистісних параметрів школярів, які, на жаль, до останнього часу не були предметом пильної уваги ні з боку методистів, ні з боку вчителів. У якості важливого завдання навчання іноземної мови дітей молодшого шкільного віку, на нашу думку, можна визначити розвиток таких особистісних якостей, необхідних для активізації пізнавального й освітнього процесу, ефективного міжкультурного спілкування і морально-ментального розвитку дитини:

- здатність бачити схожість людей, що належать до різних соціумів, та їх специфічні особливості, обумовлені національними факторами;
- здатність розуміти і приймати відмінності і схожість у різних моделях дійсності, у світосприйнятті, специфіці поведінки (в тому числі й мовної) представників інших культур;
- готовність використовувати іноземну мову як засіб спілкування і потреба самостійно вивчати її в позаурочний час [60, с. 32].

У ході вирішення зазначених завдань в учня повинні бути сформовані позитивне ставлення до іноземної мови і культури, уявлення про культуру і життя народу власної країни і країни, мова якої вивчається. Саме ці аспекти, на нашу думку, формуватимуть учня як

особистість, яка належить до певного мовного і культурного співтовариства, а також розвивати його загальнолюдську свідомість.

Отже, дидактична ігрова діяльність, яка використовується в освітньому процесі у початковій школі, дозволяє не тільки підвищити якість й ефективність навчання іноземної мови учнів молодших класів, а й розвинути мотиваційну сферу учнів, їх пізнавальний інтерес до вивчення предмета, закласти основи формування гармонійно розвиненої особистості.

1.2. Дидактичні ігри як засіб активізації навчально-пізнавальної діяльності дітей молодшого шкільного віку

Сьогодні у вітчизняній освіті спостерігаємо особливу увагу до питання активізації навчально-пізнавальної діяльності учнів, підвищення мотиваційного аспекту під час вивчення навчальних дисциплін як гуманітарного, так і природничого характеру, що відображається й у викладанні іноземних мов.

Формування необхідних суспільству особистостей нового покоління на етапі загальної середньої освіти не може ефективно здійснюватися без вирішення проблеми активного включення кожного учня в освітній процес, надання навчальній діяльності учнів свідомого, самостійного, творчого характеру. В рамках освітнього процесу вчителями та методистами робляться активні спроби визначити концепцію викладання, кінцевою метою якої стане підвищення ефективності освітнього процесу. Розробляючи різноманітні моделі іншомовного навчання, вчителі-практики та дослідники приділяють особливу увагу викладанню іноземної мови на ранньому етапі, прагнучи знайти найбільш оптимальний алгоритм навчання з тим, щоб форма отримання знань учнями робила цей процес більш пізнавальним, простим і цікавим для учнів, що дозволяє узагальнити й

систематизувати отриманий мовний досвід, зробити більш повноцінним з точки зору його освітньої функції [60, с. 31].

Проблема активізації навчально-пізнавальної діяльності учнів є складною і багатоаспектною, й, перш за все, базується на положенні про активну сутність людської діяльності, різноманітних підходах до визначення поняття «активність».

У рамках своєї пізнавальної діяльності учень освоює предметний світ, осягає діалектику його розвитку, вивчає досвід минулого. Одночасно з цим він «добудовує» цей світ, збагачуючи власне суспільне життя і морально-особистісні характеристики. Таким чином, у складній пізнавальній діяльності молодший школяр пізнає й активно змінює не тільки предметний світ, а й самого себе, зростаючи як суб'єкт до рівня активного діяча, творця. У зв'язку з цим у дидактичній літературі сьогодні все більшу увагу приділяють такій якісній характеристиці пізнавальної діяльності, як пізнавальна активність [13; 16; 31; 54].

У педагогічній літературі поняття активності використовується в основному у двох значеннях: активність як стан, пов'язаний з виконанням будь-якого акта спілкування або дії; й активність як характеристика особистості, формування якої є однією з цілей навчально-пізнавального процесу.

Розглядаючи пізнавальну активність у першому значенні, дослідники-практики виділяють справжню (внутрішню) й уявну (зовнішню) активність. На думку М. Скаткіна, із зовнішньою пізнавальною активністю ми маємо справу в тому випадку, коли учень виконує запропоноване йому завдання механічно, думаючи при цьому про щось стороннє. У процесі внутрішньої активності вся навчальна діяльність учня спрямована на вивчення матеріалу [55, с. 49]. При цьому вчений підкреслює, що навчально-пізнавальна діяльність особистості пов'язана не тільки з мисленням, а й увагою, пам'яттю, вольовими

процесами, на підвищення якості яких і має бути спрямований процес активізації [54, с. 50].

Активність учня є «пусковим механізмом» й одним із найважливіших результатів навчання. Під активністю в цьому випадку мається на увазі прояв усіх сторін особистості школяра, інтерес до нового матеріалу, прагнення до успіху, радість пізнання; готовність до вирішення завдань, поступове ускладнення яких лежить в основі процесу навчання [62, с. 24].

І. Щукіна зауважує, що активність демонструє особливий стан школяра, його ставлення до діяльності (уважність, участь в освітньому процесі, швидке реагування на обставини діяльності, схильність до контакту). Активність, як вважає авторка, виражає не саму діяльність, а її характер і рівень. Вона впливає на процес визначення мети, на усвідомлення мотивації і способів діяльності [65, с. 64].

У дидактиці активність у навчанні розглядається як особливий принцип, згідно з яким процес навчання сприяє вихованню в учнів не тільки міцних і глибоких знань, умінь і навичок, а й ініціативності, спостережливості, мислення, пам'яті, творчої уяви.

Р. Нізамов під поняттям «пізнавальна активність» розуміє ініціативну діяльність особистості, спрямовану на проникнення у внутрішню сутність досліджуваних явищ, процесів, об'єктів [41, с. 55].

Пізнавальна активність – це активність, спрямована на пізнання навколишнього світу, фізіологічною основою якої є орієнтовний рефлекс, що породжує пізнавальну потребу, яка реалізується у пошуковій, пізнавальній діяльності [54, с. 15].

Таким чином, більшість учених і педагогів-практиків розглядають пізнавальну активність, перш за все, як діяльність і як рису особистості. Як мета діяльності вона є однією із провідних якостей особистості школяра, які необхідно сформувати у процесі навчання. Ця якість особистості формується, головним чином, у процесі пізнавальної

діяльності, що пов'язана із цілеспрямованою активністю суб'єкта. Активність є засобом й умовою досягнення мети. Як умова пізнання, пізнавальна активність має індивідуальний характер, але не є, на нашу думку, вродженою рисою, формуючись у пізнавальній діяльності, водночас впливаючи на якість цієї діяльності.

Широке поняття активності учнів має філософський, соціальний, психологічний та інші аспекти. Вона, якщо її розглядати у психолого-педагогічному аспекті пов'язана з цілями навчання.

Аналіз питання активності школяра у процесі навчання передбачає вивчення таких психолого-педагогічних закономірностей, як формування потреби у навчанні, створення позитивної емоційної атмосфери навчання, яка сприяє оптимальній напрузі розумових і фізичних сил учнів.

Ідея активізації навчання має свою історію. Ще у давнині було відомо, що розумова активність сприяє кращому запам'ятовуванню, більш глибокому проникненню в суть предметів, процесів і явищ. В основі прагнення до спонукання інтелектуальної активності лежать певні філософські погляди. Постановка проблемних питань співрозмовнику і труднощі, яких він зазнавав у пошуках відповідей на них, були характерними для дискусій Сократа, школи Піфагора.

Значні можливості у плані активізації навчально-пізнавального процесу учнів у системі навчання, де керує процесом учитель, закладені, на нашу думку, в дидактичних іграх, які набувають все більшого поширення у системі сучасної шкільної освіти. Актуальний з точки зору активізації пізнавальної діяльності цей метод навчання і для викладання іноземної мови, особливо у молодшому шкільному віці.

Сама ідея використання гри як способу засвоєння людиною знань й умінь відома давно, а як дидактична, відносно шкільного навчання, вона стала детально розроблятися лише з середини 60-х років минулого століття.

Гра як феномен людської діяльності здавна є предметом вивчення найрізноманітніших галузей науки: філософії, соціології, кібернетики, психології, педагогіки. Це пояснюється як специфічністю, різноманіттям проявів гри й ігрової поведінки людини, так і складністю внутрішньої структури ігрової діяльності.

«Людська гра є первісно мотивованою, встановленою, генетично й соціально запрограмованою, осмисленою діяльністю, яка включає в себе і предметну, і теоретичну, і психічну діяльність [46, с. 12].

У філософському словнику знаходимо таке визначення гри «це форма вільного самовиявлення людини, яка передбачає реальну відкритість світові можливого й розгортається як імпровізація, змагання або як вистава, репрезентація певних ситуацій, смислів, стану речей» [22, с. 269].

Серед ознак, що відрізняють ігровий процес від інших видів діяльності, виділяємо такі:

- наявність ролей, сюжету, правил (у прихованому або явному вигляді);
- виконання учасниками ігрових дій;
- особливий ігровий психологічний стан, що супроводжується високою емоційно-інтелектуальною напругою, двоплановістю поведінки гравців (у реальному й ігровому плані);
- добровільність участі, тобто учень вступає в неї за власним бажанням, він не несе у ході ігрового процесу ніяких зобов'язань;
- відсутність суворих оцінок (що є, як ми вважаємо, важливим позитивним психологічним і мотиваційним фактором); невдача або помилка під час гри, в результаті її виконання не пов'язані з будь-якими реальними негативними наслідками [60, с. 32].

У ході ігрового дидактичного процесу відбувається розвиток, виховання, навчання дитини, гра обов'язково пов'язана з активністю й

задоволенням учня; завдяки своїй яскравості, неординарності і барвистості вона стимулює інтерес дитини до навчання, тому більшість педагогів підкреслює важливість використання гри як одного з методів навчання, що активізує мотивацію до освітнього процесу.

Ігрові технології в останні роки досить активно використовуються у навчанні іноземних мов дітей молодшого шкільного віку. Слід зазначити, що різноманітність видів ігрової діяльності відповідає різноманіттю концепцій, підходів і методів.

Гра, на нашу думку, є найбільш зрозумілим для дитини видом діяльності, в якому вона спочатку візуально й емоційно, а згодом інтелектуально освоює всю систему людських відносин. Ця особливість має великі можливості для керування процесом активізації навчально-пізнавальної діяльності молодших школярів.

Сьогодні у психолого-педагогічній літературі дидактичні ігри визначаються як спеціально створені й пристосовані для цілей навчання ігри. Так, З. Богуславська характеризує дидактичну гру як «... особливу організацію дитячої діяльності з метою передачі й активного засвоєння знань, пізнавальних умінь і навичок» [4, с. 256].

Специфічною ознакою дидактичної гри є, на думку сучасних педагогів, навмисність, запланованість, наявність навчальної мети і передбачуваного результату. Виховний й освітній зміст таких ігор реалізується через ігрові завдання, ігрові дії і правила.

Дидактична гра, як один із провідних видів діяльності в молодшому шкільному віці, відіграє позитивну роль у процесі засвоєння змісту нової діяльності – навчання, що обумовлює «... пошук ігрових форм пізнання одночасно з упровадженням специфічних для навчальної діяльності прийомів і методів» [60, с. 31].

Дидактичні ігри є багатофункціональними: вони комплексно впливають на різні сторони особистості дитини: інтелектуальну, емоційну, вольову, комунікативну тощо.

Розглянемо основні функції та прояви дидактичної гри.

Навчальна – ігри прискорюють процес засвоєння навчального матеріалу, крім того, кожна навчальна гра має власний навчальний зміст.

Розвивальна – у грі розвивається уява, пам'ять, мислення, творчі здібності школярів.

Виховна – ігри впливають на різні риси характеру (організованість, відповідальність, справедливість, самостійність). У грі здійснюється коригування й регулювання поведінки учнів правилами гри, іншими учнями.

Мотиваційно-стимулююча – гра створює умови для виникнення і посилення пізнавальних мотивів розвитку інтересів, формує позитивне ставлення до навчання, активізує пізнавальну діяльність.

Комунікативна – у грі відбувається різнопланове суб'єктно-суб'єктне, вербальне і невербальне спілкування гравців однієї команди (співробітництво), суперників (змагання).

Рефлексивна – у грі учень краще пізнає себе, порівнює з іншими, змушений контролювати й аналізувати свої дії, знаходити і виправляти помилки, оцінювати результат своїх дій.

Діагностична – гра дозволяє педагогу або психологу виявити особливості особистості дитини, її статус у колективі, рівень засвоєння знань і вмінь тощо.

Слід зазначити, що думки вчених-методистів стосовно домінуючих функцій ігрової діяльності в освітньому процесі в цілому дещо суперечливі: її називають засобом виховання і розвитку школярів; мотиваційним методом навчання; засобом активізації освітнього процесу; методом навчання дітей шестирічного віку [7, с. 3–4].

Отже, питання про те, що таке дидактична гра – метод, прийом, форма або засіб навчання – у вітчизняній педагогіці остаточно до сих пір не вирішено. У зв'язку з цим звертає на себе увагу така думка про сутність дидактичної гри: «гра в освітньому процесі одночасно є й

формою, і методом навчання – цілком самостійною дидактичною категорією, а саме – взаємозалежною технологією спільної навчаючої та навчальної діяльності» [46, с. 109]. Учені визнають освітню спрямованість дидактичної гри, її двоплановий характер у навчальному процесі, який дозволяє органічно поєднувати гру з іншими видами діяльності.

Зазначимо, що, виходячи із завдань нашого дослідження, під дидактичною грою ми розуміємо таку форму організації навчально-ігрової діяльності молодших школярів, у процесі якої відбувається поетапне формування навчальних умінь, знань, навичок, а також активізація пізнавальної діяльності.

Сьогодні у практиці викладання іноземних мов для активізації навчально-пізнавального процесу вчителя ефективно використовують моделі навчання, засновані на зв'язках з такими предметами, як література, історія, географія, українська мова. Слід зазначити, що більш активного застосування у наш час інтегративне навчання знайшло у старших класах закладів загальної середньої освіти. Однак, як показує проведене дослідження, викладання іноземної мови на основі ігрової інтегративної моделі в молодших класах є не менш важливим, ніж складне міжпредметне навчання старшокласників. Якщо в більш дорослому віці такий освітній процес більшою мірою спрямований на вдосконалення й «відточування» отриманих знань, їх закріплення і збагачення, то в молодшому шкільному віці інтегративне ігрове навчання, на нашу думку, значною мірою покликане закласти основу для подальшого плідного навчання, підготувати базу для сприйняття дитиною більш складних знань у старшому віці, причому саме ігрове навчання дозволяє зробити це у максимально «безболісній» з психологічної точки зору і захоплюючій для дитини формі.

У ході реалізації завдань пізнавального аспекту утворюється безліч зв'язків, які працюють на ефективність навчання. Наприклад, щоб

задовольнити особистий пізнавальний інтерес до захоплення англійських однолітків, учитель пропонує дітям комплекс завдань, у процесі виконання яких вони отримують знання про літературу, музику, побут, історію країни, мова якої вивчається. Вчитель звертає увагу учнів на характер спілкування однолітків у доступній для дітей цього віку формі, акцентуючи увагу на певних особливостях будови досліджуваної мови, її системи тощо [67, с. 33].

Одним із основних видів занять для дітей молодшого шкільного віку вважаємо вивчення в рамках ігрової діяльності творів народної творчості та фольклору (дитячі народні пісні, лічилки, ігри, казки). Усе це, як показує досвід учителів, допомагає підтримувати у дітей активний інтерес до вивчення нового предмета.

Отже, дидактична ігрова діяльність, як один з найбільш ефективних методів навчання іноземної мови дітей молодшого шкільного віку в силу своєї доступності й водночас багатого освітнього потенціалу дозволяє повніше розкрити сутність мови, як посередника в пізнавальному процесі, активізувати мотивацію до вивчення іноземної мови, реалізувати виховні, освітні та розвивальні функції іноземної мови як навчального предмета. Все це дає вчителю можливість розвивати пізнавальну діяльність учнів, виховувати їх засобами іноземної мови, завдяки різноманітності предметного змісту мовлення, нових засобів і методів навчання.

РОЗДІЛ 2

ОСОБЛИВОСТІ ВИКОРИСТАННЯ ДИДАКТИЧНИХ ІГОР У ПРОЦЕСІ НАВЧАННЯ АНГЛІЙСЬКОЇ МОВИ ДІТЕЙ МОЛОДШОГО ШКІЛЬНОГО ВІКУ

2.1. Систематизація та структура видів ігрової діяльності на уроках англійської мови

Незважаючи на те, що останнім часом з'явилася велика кількість методичних розробок, присвячених особливостям використання ігрових технологій у навчанні, й до сьогодні не існує єдиної чіткої класифікації дидактичних ігор, які застосовуються на початковому етапі оволодіння іноземною мовою.

Дидактичні ігри розрізняють за навчальним змістом, пізнавальною діяльністю дітей, ігровими діями і правилами, організацією та взаємодією дітей, за роллю вчителя.

Представники кожної сфери науки, як правило, підходять до питання систематизації ігрових методів навчання з точки зору характерних особливостей їх наукової галузі.

Дослідники дитячої психіки, в основному, поділяють ігри на рухливі, сюжетно-рольові та дидактичні. Так, І. Шолпо пропонує таку класифікацію [64, с. 25]: ситуативні (репродуктивні, імпровізаційні); змагальні; ритміко-музичні; художні (драматичні, образотворчі, словесно-творчі).

Л. Виготський виділяє три групи ігор, метою яких є розвиток пізнавальних навичок учнів у процесі вивчення іноземної мови: ігри з окремими предметами, будівельні ігри, ігри умовні (дидактичні) [цит. за: 10].

Д. Ельконін класифікує види пізнавальної ігрової діяльності, ґрунтуючись на їх сюжетній спрямованості: рухливі, сюжетно-рольові та дидактичні [66, с. 124].

Рухливі ігри окрім своєї навчальної функції спрямовані на розвиток рухової діяльності учнів. Їх слід підбирати, виходячи з вікових психофізіологічних особливостей дітей, таким чином, щоб вони були їм зрозумілі, доступні й цікаві. Крім того, рухливі ігри повинні бути засобом пізнання навколишнього світу й емоційного впливу на дитину. Завданням учителя іноземної мови є така організація рухливих навчальних ігор, щоб у них брали участь усі учні класу.

Сюжетно-рольові ігри. У першому півріччі навчального року вчитель іноземної мови інтенсивно формує у дітей ігрові вміння й, головним чином, рольову поведінку. Він пропонує дітям спільну гру або сюжет у вигляді невеликого оповідання.

У дітей 6–8 років уже сформовані основні ігрові вміння, які дозволяють розгортати у процесі гри низку взаємопов'язаних умовних предметних дій, співвідносити їх з певним персонажем (роль). Тому перед учителем стоїть завдання – стимулювати творчу активність дітей у грі, чому сприяє використання різних ролей: з різних сфер соціального життя, різних літературних творів, казок, а також поєднання казкових і реальних персонажів. Наприклад, дівчинка Марічка і Міккі Маус, пожежник та Баба-Яга, Буратіно і лікар. Використання у загальному сюжеті таких ролей активізує уяву дітей, їх фантазію, спонукає до вигадування нових несподіваних поворотів подій, які об'єднують і роблять осмисленим спільне існування і взаємодію таких різних персонажів. При цьому вчителю іноземної мови слід враховувати ігрові інтереси дітей, які у звичайних спільних іграх часто вже не можуть реалізуватися. Вчитель у спільній з дітьми грі має продемонструвати, як можна розгорнути сюжет з такими, здавалося б, різними ролями. Він усіляко заохочує дітей, які вводять у попередній план гри нові ситуації, події та дійових осіб, що є показником вільного володіння ігровими способами діяльності та творчої активності дитини.

Створення обстановки для сюжетно-рольової гри або конструювання предметів, яких не вистачає в сюжеті, допомагає чіткіше визначити ігрову ситуацію, цікавіше здійснити ігрові дії, точніше узгодити задум гри між її учасниками. Зазвичай для цієї мети використовують своєрідний будівельний матеріал – готові деталі іграшок. При цьому важливо пам'ятати, що обстановка у класі повинна бути не тільки зручною для гри, а й схожою на справжню, так як не всі діти відразу можуть сприймати суто символічну, уявну ситуацію. Особливо це стосується групових ігор, де важливо визначити ситуацію гри і предмети.

Сюжетно-рольові ігри, як більш складний вид діяльності, включають у себе також театралізовані ігри, головна особливість яких полягає в тому, що на відміну від сюжетно-рольових вони передбачають наявність глядачів (однолітки, молодші діти, батьки). У процесі такої гри у дітей формується вміння за допомогою зображальних засобів (інтонація, міміка, жести) точніше відтворювати ідею художнього твору й авторський текст.

Ця складна діяльність вимагає обов'язкової участі дорослого, особливо у підготовчий період. Для того, щоб театралізовані ігри стали справді видовищними, потрібно навчити дітей не тільки способам виразного виконання, а й сформувати в них вміння готувати місце для вистави.

Дидактичні ігри вчитель англійської мови може проводити як на уроці, так і в позакласний час. Такі ігри, як правило, включають тренування дітей упізнавати, розрізнявати й визначати форму, колір, звуки. За допомогою дидактичних ігор діти навчаються порівнювати і класифікувати предмети як за зовнішніми ознаками, так і за їх призначенням, вирішувати різного роду пізнавальні завдання. Як результат, у них виховується зосередженість, увага, наполегливість, розвиваються пізнавальні здібності.

Музично-дидактичні ігри на уроках іноземної мови освоюються учнями поступово. Вчитель знайомить дітей з правилами гри і ставить перед ними певну дидактичну задачу. Навички, отримані дітьми у процесі музично-дидактичних ігор, дозволяють їм більш успішно виконувати завдання, пов'язані з різними видами музичної діяльності.

Під час засвоєння учнями певного комплексу лексико-граматичних одиниць їх ігрова діяльність стає більш насиченою. Розвиток мовлення, достатній запас знань учнів дозволяють учителю формувати у них більш складні вміння в різних видах ігор. Діти починають розрізняти характерні особливості кожного виду гри, і використовувати у своїй діяльності відповідні ігрові способи і засоби, а також асоціативно і ситуативно згадувати вивчені в різних видах ігор лексико-граматичні одиниці.

На нашу думку, повноцінного розвитку навчальна ігрова діяльність учнів на уроках іноземної мови досягає лише тоді, коли вчитель систематично і цілеспрямовано формує цю діяльність, відпрацьовуючи всі її основні компоненти. Так, у процесі сюжетно-рольової гри він виділяє для учнів їх діяльність на тлі цілісного сюжету змісту і способів рольової взаємодії; в дидактичних іграх допомагає їм виділити й усвідомити правила, визначити послідовність дій і кінцевий результат, під час організації та проведення рухливих ігор знайомить зі змістом правил і вимог до ігрових дій, розкриває смисл ігрової символіки і функції ігрових атрибутів, допомагає оцінювати досягнення однолітків [6, с. 122].

Розглянемо й інші види класифікацій ігрової діяльності на уроках іноземної мови для молодших школярів.

Так, І. Сергеева пропонує класифікувати дидактичну ігрову діяльність у залежності від навчального завдання, безпосередньо пов'язаного з етапами формування вмінь і навичок (навчальні, контролюючі, узагальнюючі), від форми організації (фронтальні,

групові, індивідуальні), характеру ігрових дій (змагальні, сюжетно-рольові, конструктивні) [53, с. 64–65].

Деякі зарубіжні педагоги класифікують навчальні ігри з іноземної мови за видом діяльності, який переважає в ній: ігри-подорожі, ігри-доручення, ігри-припущення, ігри-загадки, ігри-бесіди [цит. за: 32, с. 55].

Ігри-подорожі завжди дещо романтичні, що й викликає інтерес дитини та активну участь у розвитку сюжету гри, збагачення ігрових дій, прагнення оволодіти правилами гри й отримати результат: вирішити завдання, чогось навчитися. Ціль гри-подорожі – посилити враження, надати пізнавальному змісту трохи казкової незвичності, звернути увагу дітей на те, що знаходиться поруч, але не помічається ними. Ігри-подорожі розвивають увагу, спостережливість, осмислення ігрових завдань, полегшують подолання труднощів і досягнення успіху.

Основою гри-доручення є дії з предметами, іграшками, словесні доручення (зібрати всі предмети одного кольору, розкласти предмети за розміром, формою).

Ігри-припущення: «Що було б, якщо ...?» або «Що б я зробив ...?» тощо. Дидактичний зміст гри полягає в тому, що перед дітьми ставиться завдання і створюється ситуація, яка вимагає осмислення подальшої дії. Ці ігри розвивають уміння співвідносити знання з обставинами, встановлювати причинні зв'язки.

Ігри-загадки використовуються для перевірки знань, винахідливості. Головною особливістю загадок є логічне завдання. Способи побудови логічних завдань різні, але всі вони активізують розумову діяльність дитини. Як показує спостереження за освітнім процесом, дітям дуже подобаються ігри-загадки. Їх приваблює необхідність порівнювати, згадувати, думати, здогадуватися, що провокує розумову активність. Розгадування загадок розвиває здатність

до аналізу, узагальнення, формує вміння міркувати, робити висновки, умовиводи.

В основі гри-бесіди (діалог) лежить спілкування вчителя з дітьми, дітей з учителем і дітей між собою. Гра-бесіда розвиває вміння слухати питання вчителя, питання і відповіді дітей, уміння зосереджувати увагу на змісті розмови, доповнювати сказане, висловлювати судження. Все це характеризує активний пошук рішення завдання.

Ігри можуть використовуватися на етапі ознайомлення й активізації дій учнів з новою лексикою, моделями іноземної мови, для формування вмінь і навичок усного мовлення. Саме ігрова діяльність створює умови для природного спілкування дітей.

Розглянемо структуру дидактичної гри, характер її взаємозв'язку з навчальною діяльністю. Навчальна ігрова діяльність, як і будь-яка інша, має свою структуру: мотив; мета; умови, в яких відбувається постановка мети; дії, спрямовані на реалізацію мети; результат діяльності.

Дидактична гра це двосторонній процес, що включає в себе ігрову та навчальну діяльність. Тому, щоб гармонійно поєднати в її процесі реалізацію цих видів діяльності, слід встановити ті точки дотику, які допоможуть найбільш продуктивно використовувати «раціональний початок прямого навчання і раціональний початок дидактичних ігор» [17, с. 121]. Розв'язанні цієї проблеми залежить від визначення структурних компонентів дидактичної гри. Деякі сучасні психологи, відносять до структури гри: ролі, які виконують гравці; ігрове використання предметів; реальні відносини між гравцями; уявну ситуацію. Тому, розглядаючи структуру дидактичної гри, можна виділити такі її частини:

1. Навчальне (дидактичне) завдання.
2. Ігрове завдання.
3. Правила гри.
4. Ігрові дії, навчальні дії.

5. Результат (підсумок) гри.

У практиці навчання іноземної мови молодших школярів учителі використовують дидактичні ігри з метою формування лінгвістичної компетентності, розвитку й реалізації пізнавальної активності дитини.

Існує низка класифікацій дидактичних ігор, які використовуються на уроках англійської мови у початковій школі.

Так М. Стронін пропонує класифікувати дидактичні ігри за їх спрямованістю на формування лінгвістичної компетентності учнів: 1) граматичні; 2) лексичні; 3) фонетичні; 4) орфографічні; 5) творчі (аудитивні й мовленнєві) [56, с. 15].

Граматичні ігри створюють, на думку дослідника, можливості для переходу до активного мовлення учнів. Відомо, що тренування учнів у використанні граматичних структур, що вимагає багаторазового їх повторення, стомлює дітей своєю одноманітністю, а зусилля, які витрачаються, не приносять швидкого задоволення. Ігри допомагають зробити нудну роботу більш цікавою та захоплюючою. Граматичні ігри вчать дітей правильно вживати мовленнєві зразки, що містять певні граматичні труднощі, створюють природну ситуацію для вживання цього мовленнєвого зразка, сприяють його контекстному й асоціативному запам'ятовуванню, розвивають мовленнєву активність і самостійність учнів.

Лексичні ігри логічно продовжують будувати «фундамент» іноземної мови молодших школярів.

Робота з навчання іншомовної лексики, як підкреслює М. Стронін, має забезпечувати:

а) створення мобільного словникового запасу учнів;

б) запобігання його «витоку», забування;

в) адекватне цілям спілкування його використання в усному мовленні [56, с. 16].

Практичний досвід учителів показує, що активізація дій учнів з новими лексичними одиницями на уроці англійської мови може відбуватися, з одного боку, шляхом виконання вправ, а, з іншого боку, за допомогою використання різних навчальних ігор (що матиме більший навчально-розвивальний ефект). Лексично спрямовані вправи у формі гри сприяють розвитку психічних пізнавальних процесів учнів, їх пізнавального інтересу, що призводить до активізації пізнавальної діяльності; допомагають створити сприятливий психологічний клімат на уроці.

Лексичні ігри тренують учнів у використанні лексики в ситуаціях, наближених до природних умов, розвивають мовленнєво-мисленнєву діяльність учнів, мовленнєву реакцію, знайомлять учнів зі сполучуваністю слів. Деякі ігри можуть бути спрямовані на тренування учнів у вживанні окремих частин мови, наприклад, числівників, прикметників; інші ігри призначені для активізації лексики за темами, наприклад “*Go shopping*”, “*My friend*”.

Метою фонетичної гри є коригування вимови на етапі формування мовленнєвих умінь і навичок учнів. Вони тренують учнів у вимові англійських звуків, вчать виразно і чітко читати фрази, тексти, вірші.

Формуванню та розвитку лексичних і вимовних навичок певною мірою сприяють й орфографічні ігри, основною метою яких є освоєння правопису вивченої лексики. Орфографічні ігри допомагають учням візуально запам'ятати написання англійських слів. Частина таких ігор розрахована на тренування пам'яті, інші засновані на деяких закономірностях написання англійських слів.

Мета творчих ігор, на думку М. Строніна, – подальший розвиток мовленнєвих навичок і вмінь, можливість проявити самостійність у вирішенні мовленнєвих завдань, швидка реакція у спілкуванні, максимальна мобілізація мовленнєвих навичок.

Такі ігри розвивають уміння творчо використовувати мовленнєві навички, активізують навчально-пізнавальну діяльність.

Творчі ігри поділяються на аудитивні і мовленнєві. Аудитивні ігри вчать дітей розуміти смисл висловлювання, виділяти головне у потоці інформації, розпізнавати окремі мовленнєві зразки і словосполучення в потоці мовлення, розвивають слухову пам'ять, слухову реакцію учнів. Мовленнєві ігри допомагають учням практикувати вміння висловлювати думки в їх логічній послідовності, вчать дітей практично і творчо застосовувати отримані мовленнєві навички, розвивають мовленнєву реакцію.

Розглянувши класифікації ігор, які використовуються на уроках англійської мови у початковій школі, ми вважаємо за потрібне запропонувати власну класифікацію дидактичних ігор, яка відобразить педагогічні умови формування пізнавальної діяльності учнів:

- ігри, які розвивають психічні пізнавальні процеси;
- ігри на формування соціокультурної компетентності;
- ігри, що формують картину предметного світу;
- ігри на розвиток емоційно-естетичних переживань.

Ігри, які формують психічні пізнавальні процеси, сприяють розвитку пам'яті, уваги, уяви, сприйняття і мислення учня. До таких ігор відносимо музичні, фонетичні, ігри на концентрацію уваги тощо.

Ігри, що формують соціокультурну компетентність, моделюють ситуації спілкування, імітують соціальні відносини. До таких ігор належать рольові ігри, тренінги поведінки, драматичні ігри.

Наприклад: Гра *“Happy Birthday”* (з використанням ляльки-ведмежати й іграшок, обраних дітьми в якості подарунків).

Ситуація: До дітей у гості приходять ведмедик. У нього день народження, а йому сумно. Чому? Як його втішити (жестами, словами,

вчинками)? Звичайно, дітям доведеться говорити англійською мовою (інакше ведмежа їх не зрозуміє, адже воно з Англії).

Учні втішають ведмедика, запитують, що трапилося (використовуючи вивчені раніше фрази: *“Why do you cry? Please, do not cry”*). Приносять подарунки, вітаючи при цьому ведмедика: *“Happy Birthday, Teddy-Bear!”*

Ведмежаті не віриться. Він перепитує кожного учня: *“Is it for me?”* і дякує *“Thank you very much!”*.

Ігри, що формують картину предметного світу, сприяють формуванню знань учнів про навколишній світ, що призводить, у свою чергу, до розвитку пізнавальної активності й, відповідно, пізнавальної діяльності. До таких ігор можна віднести пізнавальні ігри, проекти.

Наприклад: за темою *“Seasons”* можна провести таку пізнавальну гру: на дошці вивішуються картинки із зображенням зими, весні, літа чи осені. Дітям пропонується вгадати, про який малюнок йдеться (пропонується аудіозапис коротких текстів про різні пори року, які супроводжуються звуковим оформленням: співом птахів, дзвоном різдвяних дзвіночків, звуками дощу тощо).

Серед ігор на розвиток емоційно-естетичних переживань розрізняють змагальні (кросворди, «аукціони», настільні ігри, ігри на швидкість виконання завдання тощо), ігри на виконання команд, музичні ігри, тренінг поведінкових установок. Впливаючи на емоційно-чуттєву сферу, такі ігри сприяють розвитку мотивації пізнавальної активності учнів.

Наприклад: У грі *“Emotions of Satisfaction”* учитель демонструє дітям картинки (іграшки, відеозапис), на яких зображені різні звірі, які відчувають різні емоції.

Учитель: Подивіться, як радіють тваринки. Ось собачка (*dog*). Що вона робить? Вона стрибає й радіє (*jump*). Ось лисичка (*fox*). Вона

посміхається (*smile*). Ось кішечка (*cat*). Вона лясає в долоні (*clap*) тощо. Діти повторюють слова і рухи.

Водночас ця гра дозволяє повторити пройдений раніше матеріал за темою “*Animals*”.

Запропонована класифікація ігрової діяльності, на нашу думку, допомагатиме вчителю іноземної мови скорегувати роботу з формування пізнавальних інтересів учнів й активізувати їх навчально-пізнавальну діяльність.

Отже, ігровий матеріал, який використовується вчителем на уроках іноземної мови в молодших класах, повинен бути різноманітним за своїми видам діяльності; навчальним завданням; характером розвитку пізнавальної діяльності; спрямованістю на формування певних компетентностей (лексична, граматична тощо); характером використання методичного та візуального матеріалу; специфікою психолого-педагогічного впливу на учня. Один і той же вид гри може бути використаний на різних етапах уроку. Але тим не менш, учителю англійської мови слід також пам'ятати, що звертаючи увагу на ефективність, наочність, простоту навчальних ігор, можна забути про почуття міри. Ігри можуть втомити учнів, і тоді вони втратять свіжість емоційного впливу. Тому ігри на уроках іноземної мови необхідно поєднувати з іншими видами навчальної діяльності молодших школярів.

2.2. Технологія навчання англійської мови молодших школярів з використанням дидактичних ігор

Пропонована нами ігрова технологія навчання англійської мови молодших школярів відображає низку теоретичних положень, які було розглянуто у першому розділі і першому параграфі другого розділу нашої кваліфікаційної роботи. Навчання англійської мови у пропонованому нами ігровому курсі має на меті реалізацію

комунікативного підходу і проводиться на ранньому етапі навчання (у віці 6–8 років).

У процесі створення ігрової системи навчання молодших школярів іноземної мови ми виходили з того, що ця технологія повинна:

1) відображати розвиток основних сфер життя дитини: свідомості, діяльності, ціннісних орієнтацій;

2) здійснюватися під впливом таких педагогічних умов:
а) організація навчально-пізнавальної діяльності дітей з метою розвитку пізнавальних процесів; б) спрямованість психолого-педагогічного впливу на формування соціокультурної компетентності учнів; в) використання у навчальній практиці ігрової діяльності як основи для розвитку емоційно-естетичних переживань дитини;

3) орієнтована на формування у дітей картини предметного (навколишнього) світу, що, перш за все, забезпечує успішність спілкування з навколишнім світом, будь-якої діяльності, включаючи навчальну.

Базовою у пропонованій системі роботи є така ідея: оскільки одним з основних видів діяльності молодших школярів є гра, то ігрове спілкування й є тією необхідною основою, в рамках якої відбувається формування основних компонентів комунікативної готовності: вербального, перцептивного, інтеракційного. Саме таким чином, на нашу думку, має бути побудована робота вчителя іноземної мови.

Ядром розробленої технології є заняття у формі сеансів активізуючого спілкування, сценарій яких включає: діалог учителя з дітьми, розповідання й вигадкування історій, читання художніх творів, різні дидактичні ігри (рухливі, музичні, народні, інсценування, ігри-драматизації тощо) з використанням малюнків і фотографій, вправ на імітацію, імпрровізацій, моделювання заданої ситуації, екскурсій тощо. У ході вивчення деяких тем пропонується проводити тематичні уроки-свята. При цьому у процесі навчання, на нашу думку, слід

використовувати переважно комунікативну методику, метою якої є наближення учнів до природної бесіди і спілкування на дійсно цікаві для них теми.

З огляду на ті факти, що в молодшому шкільному віці діти вчать використовувати найпростіші конструкції, лексичний матеріал іноземної мови відповідно до свого предметного світу і не здатні зіставляти й аналізувати відмінності між рідною та іноземною мовами (в силу чого артиклі, допоміжні дієслова, особливий порядок слів, система часів входять у мовлення дітей «анонімно» і сприймаються як факт) пропонуємо конструювати вправи з урахуванням «методу усного випередження», для якого характерною є відсутність елементів свідомого вивчення граматичних основ мови. Під час організації ігрових вправ окрім традиційних посібників – картинок, фотографій, барвистих таблиць, ігор-лото і мозаїк з елементами англійської мови використовуються й сучасні технічні засоби, серед яких – іншомовні аудіо- та відеозаписи, а також навчально-розвиваючі комп'ютерні тести та ігри, які сприймаються молодшими школярами.

Визначати обсяг лексико-граматичного матеріалу для використання в ігрових вправах, на нашу думку, слід з урахуванням психофізіологічних особливостей учнів, теми та рівня навчання. На першому році навчання в якості лексико-граматичного матеріалу використовується обмежена кількість іменників, прикметників і дієслів дії, на другому етапі навчання граматичний матеріал доповнюється мовленнєвими конструкціями, додатковою тематичною лексикою. Упродовж третього і четвертого року навчання відбувається повторення засвоєного лексико-граматичного матеріалу, а також його розширення, ознайомлення й відпрацювання мовленнєвих кліше, фразових дієслів, умовного способу тощо.

Під час підготовки до кожного уроку вважаємо за необхідне скласти тематичний план, в якому стосовно кожної вправи і заняття в

цілому визначаються завдання аспектів навчання (пізнавальний, виховний, навчальний), кількість занять, що відводиться на вивчення певної теми (час на проведення окремої вправи), форми роботи і технічне забезпечення уроку. Таким чином, підготовчий етап до проведення уроку з використанням дидактичних ігор включає в себе такі етапи: 1) визначення дидактичного завдання уроку (і кожної ігрової вправи окремо); 2) прогнозування рівня розвитку в учнів умінь і навичок, що відповідають досягненню мети; 3) формулювання ігрової задачі; 4) визначення характеру ігрових дій (змагальний, сюжетно-рольовий, конструктивний); 5) вибір відповідної форми організації ігрової діяльності (фронтальна, групова, індивідуальна); 6) підготовка наочного і дидактичного матеріалу, ігрової атрибутики; 7) визначення ролі вчителя в ході окремої ігрової вправи і моделювання його поведінки.

При цьому виконання дидактичного ігрового завдання, спрямованого на активізацію навчально-пізнавальної діяльності учнів на уроці, здійснюється таким чином: 1) ознайомлення учнів зі змістом гри (повідомлення завдання); 2) повідомлення основних вимог; 3) хід гри: виконання правил; дотримання дисципліни; 4) підбиття підсумків дидактичної гри (виконання ігрового та навчального завдань).

Після уроку варто провести аналіз результатів окремої дидактичної гри, що включає в себе визначення ефективності обраного виду навчального ігрового завдання й аналізу якості засвоєваних навичок і вмінь.

Зупинимося детальніше на системі запропонованих нами дидактичних ігрових вправ, звертаючи увагу на той фактор, що вивчення іноземної мови та іншомовної культури для дитини має бути не просто грою, кожна вправа, кожна гра мають бути цілеспрямованими.

Навчальна ситуація *“Let’s get acquainted”*

Ігри, які використовуються для розвитку пізнавальної активності.

1. “*Acquaintance*” (у різних ситуаціях і з використанням іграшок і реальних персонажів). Мета: розвиток психічних пізнавальних процесів; формування соціокультурної компетентності; розвиток емоційно-естетичних переживань.

2. “*Musical Warming Up*”. Мета: розвиток емоційно-естетичних переживань, психічних пізнавальних процесів.

3. Проектна гра “*Countries*” (*America, Great Britain, Ukraine*). Мета: формування картини навколишнього світу.

4. Гра “*What country is it?*” Мета: розвиток сприйняття.

5. Гра з лялькою (іграшкою) “*Where are you from?*” Мета: формування соціокультурної компетентності.

6. Гра з римованим матеріалом і з ляльками “*Little Indians*”. Мета: розвиток емоційних переживань.

7. Гра “*Friends’ Meeting*”. Мета: формування соціокультурної компетентності.

8. “*Country Lotto*”. Мета: формування картини навколишнього світу.

9. “*Letter Lotto and Musical Lotto*”. Мета: розвиток емоційних переживань.

10. Гра “*The alphabet in sign language*”. Ця гра може використовуватися на всіх уроках під час вивчення й повторення англійського алфавіту). Мета: розвиток емоційних переживань, психічних пізнавальних процесів.

Навчальна ситуація “*Family*”

1. Проектна гра *My Family*. Мета: формування картини навколишнього світу, розвиток уваги, уяви.

2. Римований матеріал з використанням ляльок. Мета: розвиток емоційних переживань.

3. Гра “*Introduce me to your Family*”. Мета: формування соціокультурної компетентності, розвиток мислення, уяви.

4. Музичний римований матеріал *“I’ve got a mother”*. Мета: розвиток сприйняття, емоційно-естетичних переживань.

5. Музичні розминки. Мета: розвиток психічних пізнавальних процесів, емоційно-естетичних переживань.

6. Аудитивна гра *“Find out Who Wrote a Letter”*. Мета: розвиток сприйняття, мислення, пам’яті.

7. Гра-інтерв’ю. Мета: розвиток пізнавальних психічних процесів, формування соціокультурної компетентності.

Навчальна ситуація *“What Do you Want to Become?”*

1. Проектна рольова гра *“Professions”*. Мета: формування картини навколишнього світу, розвиток емоційно-естетичних переживань.

2. Гра *“I’m Looking for a Job”*. Мета: формування соціокультурної компетентності, розвиток уваги, мислення.

3. Пісеньки-зарядки. Мета: розвиток емоційно-естетичних переживань.

4. *“Finger Theatre”*. Мета: розвиток пізнавальних психічних процесів, формування соціокультурної компетенції, розвиток емоційно-естетичних переживань.

5. Лото *“Professions”*. Мета: формування картини навколишнього світу.

Навчальна ситуація *“Let’s Play”*

1. Лото *“Toys”*. Мета: розвиток емоційних переживань.

2. Проектна гра *“Toys”*. Мета: розвиток психічних пізнавальних процесів, формування картини навколишнього світу.

3. Гра *“A Magic Bag”*. Мета: розвиток сприйняття, мислення, емоційних переживань.

4. Музично-ритмічна римування *“Ten Little Indians”*. Мета: розвиток емоційно-естетичних переживань.

5. Лото *“Numbers”*. Мета: розвиток психічних пізнавальних процесів, емоційних переживань.

6. Гра “*A Chamber*”. Мета: формування соціокультурної компетентності, розвиток уяви, емоційно-естетичних переживань.

7. Гра “*A Magic Mirror*”. Мета: розвиток мислення, уваги.

8. Гра “*Animal Circus*”. Мета: розвиток пізнавальних психічних процесів.

9. Вправа “*We want to Play*”. Мета: формування соціокультурної компетентності.

Навчальна ситуація “*Sport and Games*”

1. Проектна гра “*Sport Games*”. Мета: формування картини навколишнього світу.

2. Гра “*Try and Guess*”. Мета: формування соціокультурної компетентності.

3. Музична зарядка. Мета: розвиток емоційно естетичних переживань.

4. Гра “*On Holiday*”. Мета: формування соціокультурної компетентності.

5. Музична гра “*I can ...*”, “*I can not ...*”. Мета: розвиток сприйняття, пам’яті, мислення, емоційно естетичних переживань.

Наведемо приклади ігрових вправ:

Проектна гра “*My family*”

Мета: формування картини навколишнього світу, розвиток уваги, уяви.

Завдання:

1. *Work in groups of four or five. Decide what relatives each person will make.*

2. *Draw the tree.*

3. *Cut out the tree.*

4. *Draw the members of the family, mother, father ... etc.*

5. *Put the members of the family on the tree.*

The family tree is ready.

Проектна гра “Countries”

Мета: формування картини навколишнього світу.

Завдання: *Make the countries.*

- 1) *Work in groups of four. Decide which country each person will make.*
- 2) *Draw the countries.*
- 3) *Cut out the countries.*
- 4) *Make two circles for the map. Color the circles.*
- 5) *Put the circles on the map.*

Ігрова вправа “A Magic Mirror”

Мета: розвиток мислення, уваги.

Опис: до дзеркала підходять звірі-іграшки. У чарівному дзеркалі відображається кілька звірів. Дітям потрібно сказати, кого вони бачать і в якій кількості.

I see a dog.

I see five dogs.

Музична гра з римованим матеріалом і з ляльками “*Ten Little Indians*”

Мета: розвиток емоційних переживань.

One little, two little, three little Indians,

Four little, five little, six little Indians,

Seven little, eight little, nine little Indians,

Ten little Indian boys.

Ten little, nine little, eight little Indians,

Seven little, six little, five little Indians,

Four little, three little, two little Indians,

One little Indian boy.

Ігрова вправа “Who is missing?”

Мета: розвиток сприйняття, спостережливості, мислення.

Опис: діти сідають у коло. Один учень виходить з класу. В цей час ще одна дитина ховається в кімнаті, а решта дітей міняються місцями.

Завдання для першого учня – визначити, хто з дітей відсутній.

Ann (Jane ...) is missing.

Зазначимо, що завдання до ігрових дидактичних вправ слід подавати не тільки у словесній формі, але й у формі малюнків, або малюнків та словесних пояснень водночас. Такі ігри своєю незвичністю викликають найбільший інтерес в учнів.

Говорячи про систему ігрових вправ, не можна не згадати про роль фізкультурних хвилинок на уроках англійської мови, які проводять з опорою на римування (у залежності від теми уроку). Наприклад:

I can climb like a bear,

I can swim like a frog,

I can jump like a bear,

I can run like a bird.

Такі вправи розвивають пам'ять, увагу, уяву, а головне – вносять елемент розрядки і покращують емоційний настрій учнів, що сприяє підвищенню їх пізнавальної активності, яка реалізується у пізнавальній діяльності.

По закінченню занять за ігровою технологією слід використовувати фрази англійською мовою з аудіовізуальною підтримкою. Це може бути малюнок, пісня, лічилка або вірш (при цьому кожного разу фраза, що повторюється протягом декількох занять, видозмінюється – в ній або з'являється більше англійських слів, або зникають українські слова-опори тощо). Після чого звучить англійська фраза вчителя про закінчення заняття з повторенням її, за необхідності, рідною мовою.

Обов'язковим елементом у процесі ігрового навчання молодших школярів на уроці англійської мови є домашнє завдання, спрямоване на стимуляцію пізнавальної активності учнів. У якості домашнього можна запропонувати нескладне завдання на закріплення матеріалу, наприклад, вивчити пісню або вірш, розфарбувати картинку з буквами або намалювати вивчені слова. Так, на одному з уроків діти разом з

учителем дивляться мультфільм про одного з героїв малюнка. Потім вирізають з малюнка картинки, розташовують їх відповідно сюжету мультфільму й наклеюють на складений альбомний аркуш. Отримуємо маленький комікс-розмальовку, за яким діти вчаться переказувати мультфільм. Удома діти розфарбовують картинки і відновлюють сюжет разом зі своїми батьками. «Підказкою» може бути аудіозапис. На наступному уроці діти знову розповідають історію з опорою на малюнки і знайомляться з подальшими пригодами героїв.

У процесі ігрового навчання, на нашу думку, слід використовувати невеликі за своїм обсягом вправи, що входять до складу об'єднаного сюжетного комплексу. Кожного разу у вправі з'являються нові персонажі, що дозволяє опрацювати той чи інший мовленнєвий зразок багаторазово, а наявність типових ситуацій, в які потрапляють ті чи інші казкові або реальні герої, допомагає створити у дітей необхідний стереотип.

Так, наприклад, вправа «Давайте навчимо персонаж N робити зарядку» є досить об'ємною як за кількістю мовленнєвих зразків, так і лексичних одиниць, але так як вона надає можливість для варіативності (зміна персонажів, умови виконання вправи, музика тощо), то в учнів виробляється необхідний стереотип висловлювання.

У ході розробки системи навчальних ігор ми враховували і той факт, що із засвоєнням дітьми англійської мови збільшується й обсяг вправ. Якщо на початку навчання їх обсяг незначний і передбачає репліку дітей, що складається з однієї лексичної одиниці, то згодом це рівень цілої фрази.

Ще одним значним чинником у навчанні є час, який відводиться на підготовку мовленнєвих дій дитини у процесі виконання вправ. Так як у дітей 6–8 років добре розвинена здатність до імітації, а багато завдань є імітативними, то часу на підготовку практично не потрібно. Але під час виконання вправ, спрямованих на розвиток психічних

функцій, слід приділяти певну кількість часу для того, щоб дитина могла осмислити завдання, виконати його і підібрати необхідне слово англійською мовою. Наприклад, розшукуючи іграшки трьох поросят, діти оглядають їх будиночки. Їм потрібно визначити, в якому конкретно місці в будинку слід подивитися, щоб відшукати іграшки. Вчитель показує ілюстрацію, на якій зображені будиночки поросят зсередини, при цьому в різних місцях будинку заховані іграшки з підказками (з-під ліжка бачимо коробку з кубиками, з-під покривала стирчить лапа плюшевого ведмедика тощо). Щоб діти змогли виконати завдання, їм потрібно дати час придивитися і підготувати відповідь: *That place. Let's see.* За допомогою наведеної вправи можна ефективно відпрацювати просторові прийменники.

У процесі ігрового навчання, на нашу думку, варто використовувати достатню кількість культурологічного матеріалу: пісні, лічилки, римування, казки в аудіозапису. Це привчить дітей слухати дитяче і доросле англійське мовлення, розрізняти мовлення чоловіків і жінок, сприймати різний тембр голосу, його емоційне забарвлення, тобто сприятиме значною мірою розвитку навичок аудіювання. Окрім пісень і лічилок можна використовувати і звукові послання персонажів дітям.

Використання культурологічного матеріалу дозволить розширити соціокультурні знання учнів про країну досліджуваної мови. А ігрова форма його подачі сприятиме мимовільному засвоєнню учнями таких знань.

Отже, безумовно, представлена система тематичних вправ на основі дидактичних ігор, які активізують пізнавальну діяльність учнів молодших класів, не претендує на повноту охоплення різних варіантів дидактичної діяльності і може бути доповнена або змінена відповідно до мети навчальних занять, рівня сформованості пізнавальних процесів учнів. Проте, на наше переконання, кожне дидактичне ігрове завдання

переслідує певну мету, є ретельно змодельованим і логічним у структурі уроку. Крім того, його виконання позитивно впливатиме і на підвищення якості навчання дітей, розвиток їх психофізичних, особистісних якостей, інтересів учнів, що буде, як ми вважаємо, ресурсом для формування і підтримки пізнавальної та навчальної активності учнів молодших класів.

ВИСНОВКИ

Гра як феномен людської діяльності здавна є предметом вивчення найрізноманітніших галузей науки: філософії, соціології, кібернетики, психології, педагогіки. Це пояснюється як специфічністю, різноманіттям проявів гри й ігрової поведінки людини, так і складністю внутрішньої структури ігрової діяльності.

Людська гра є первісно мотивованою, встановленою, генетично й соціально запрограмованою, осмисленою діяльністю, яка включає в себе і предметну, і теоретичну, і психічну діяльність.

Гра це форма вільного самовиявлення людини, яка передбачає реальну відкритість світові можливого й розгортається як імпровізація, змагання або як вистава, репрезентація певних ситуацій, смислів, стану речей.

Серед ознак, що відрізняють ігровий процес від інших видів діяльності, виділяємо: наявність ролей, сюжету, правил (у прихованому або явному вигляді); виконання учасниками ігрових дій; особливий ігровий психологічний стан, що супроводжується високою емоційно-інтелектуальною напругою, двоплановістю поведінки гравців (у реальному й ігровому плані); добровільність участі, тобто учень вступає в неї за власним бажанням, він не несе в ході ігрового процесу ніяких зобов'язань; відсутність суворих оцінок (що є, як ми вважаємо, важливим позитивним психологічним і мотиваційним фактором); невдача або помилка під час гри, в результаті її виконання не пов'язані з будь-якими реальними негативними наслідками.

У ході ігрового дидактичного процесу відбувається розвиток, виховання, навчання дитини, гра обов'язково пов'язана з активністю й задоволенням учня; завдяки своїй яскравості, неординарності вона стимулює інтерес дитини до навчання, тому більшість педагогів

підкреслює важливість використання гри як одного з методів навчання, що активізує мотивацію до освітнього процесу.

Сьогодні у психолого-педагогічній літературі дидактичні ігри визначаються як спеціально створені й пристосовані для цілей навчання ігри. Гру розглядають як особливу організацію дитячої діяльності з метою передачі й активного засвоєння знань, пізнавальних умінь і навичок.

Дидактичні ігри є багатофункціональними: вони комплексно впливають на різні сторони особистості дитини: інтелектуальну, емоційну, вольову, комунікативну. Основними функціями дидактичної гри є навчальна, розвивальна, виховна, мотиваційно-стимулююча, комунікативна, рефлексивна, діагностична.

Слід зазначити, що думки вчених-методистів стосовно домінуючих функцій ігрової діяльності в освітньому процесі в цілому дещо суперечливі: її називають засобом виховання і розвитку школярів; мотиваційним методом навчання; засобом активізації освітнього процесу; методом навчання дітей шестирічного віку.

Виходячи із завдань нашого дослідження, під дидактичною грою ми розуміємо таку форму організації навчально-ігрової діяльності молодших школярів, у процесі якої відбувається поетапне формування навчальних умінь, знань, навичок, а також активізація пізнавальної діяльності.

Дидактичні ігри розрізняють за навчальним змістом, пізнавальною діяльністю дітей, ігровими діями і правилами, організацією та взаємодією дітей, за роллю вчителя.

Розглядаючи структуру дидактичної гри, можна виділити такі її частини: 1) навчальне (дидактичне) завдання; 2) ігрове завдання; 3) правила гри; 4) ігрові дії, навчальні дії; 5) результат (підсумок) гри.

Розглянувши класифікації ігор, які використовуються на уроках англійської мови у початковій школі, ми запропонували власну

класифікацію дидактичних ігор, яка відобразатиме педагогічні умови формування пізнавальної діяльності учнів: ігри, які розвивають психічні пізнавальні процеси; ігри на формування соціокультурної компетентності; ігри, що формують картину предметного світу; ігри на розвиток емоційно-естетичних переживань.

Ігри, які формують психічні пізнавальні процеси, сприяють розвитку пам'яті, уваги, уяви, сприйняття і мислення учня (музичні, фонетичні, ігри на концентрацію уваги тощо).

Ігри, що формують соціокультурну компетентність, моделюють ситуації спілкування, імітують соціальні відносини (рольові ігри, тренінги поведінки, драматичні ігри).

Ігри, що формують картину предметного світу, сприяють формуванню знань учнів про навколишній світ, що призводить, у свою чергу, до розвитку пізнавальної активності й, відповідно, пізнавальної діяльності (пізнавальні ігри, проекти).

Серед ігор на розвиток емоційно-естетичних переживань розрізняють змагальні (кросворди, «аукціони», настільні ігри, ігри на швидкість виконання завдання тощо), ігри на виконання команд, музичні ігри, тренінг поведінкових установок. Впливаючи на емоційно-чуттєву сферу, такі ігри сприяють розвитку мотивації пізнавальної активності учнів.

Запропонована класифікація ігрової діяльності, на нашу думку, допомагатиме вчителю іноземної мови скорегувати роботу з формування пізнавальних інтересів учнів й активізувати їх навчально-пізнавальну діяльність.

СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ

1. Бех І. Д. Виховання особистості. Особистісно орієнтований підхід: теоретико-технологічні засади: наук. видання. Кн. 1. Київ: Либідь, 2003. 280 с.
2. Бібік Н. Компетентність і компетенції у результатах початкової освіти. *Початкова школа*. 2010. № 9. С. 1–4.
3. Близнюк О. І., Панова Л. С. Ігри у навчанні іноземних мов: посібник для вчителів. Київ: Освіта, 1997. 64 с.
4. Богуславская З. М. Психологические особенности познавательной деятельности детей-дошкольников в условиях дидактической игры. *Психология и педагогика игры дошкольника*. Москва, 1987. С. 254–268.
5. Богуш А. М., Лисенко Н. В. Українське народознавство в дошкільному закладі: навч. посібник. Київ: Вища школа, 1992. 398 с.
6. Буркова Л. Технології в освіті. *Рідна школа*. 2001. № 2. С.18–20.
7. Валуєва К. М. Гра в процесі вивчення англійської мови. *Англійська мова та література*. № 7. 2005. С. 2–4.
8. Варій М. Й. Загальна психологія: підручник для студ. вищих навч. закладів. 3-е вид., випр. і доп. Київ: Центр учбової літератури, 2009. 1007 с.
9. Великий тлумачний словник сучасної української мови / упоряд. і гол. ред. В. Т. Бусел. Київ; Ірпінь: ВТФ «Перун», 2009. 1736 с.
10. Види ігор. *Вчитель вчителю, батькам, учням*. URL: http://www.teacher.at.ua/publ/vidi_igor/38-1-0-01130.
11. Вишневський О. І. Методика навчання іноземних мов: навч. посібник. Київ: Знання, 2010. 206 с.
12. Вишневський О. І. Теоретичні основи сучасної української педагогіки: посібник для студентів вищих навчальних закладів. Дрогобич: Коло, 2003. 528 с.

13. Войтенко Т. П. Игра как метод обучения и личностного развития: метод. пособие для педагогов нач. и сред. Школы. Калуга: Адель, 2008. 361с.
14. Гальскова Н. Д. Современная методика обучения иностранным языкам: пособие для учителя. Москва: Аркти-Глосса, 2000. 165 с.
15. Гальскова Н. Д., Глухарева Е. А. Раннее обучение иностранным языкам в ФРГ. *Иностранные языки в школе*. 1991. № 1. С. 60–71.
16. Голованова И. Л. Активизация творческих способностей дошкольников и младших школьников в процессе работы с различными художественными материалами: автореф. дис. ... канд. пед. наук. Москва, 1995. 25 с.
17. Гоноболин Ф. Н. Психология. Москва: Просвещение, 1986. 240 с.
18. Гра. *Психологічний словник*. URL: <http://azps.ru/handbook>.
19. Гра. *Великий енциклопедичний словник*. URL: <http://www.vedu.ru/bigencdic/23093/>.
20. Давыдов В. В. Психологическое развитие в младшем школьном возрасте. Москва: Просвещение, 1993. 245 с.
21. Дичківська І. М. Інноваційні педагогічні технології: підручник. Київ: Академвидав, 2012. 349 с.
22. Діденко В., Табачковський В. Світогляд. Філософський енциклопедичний словник / гол. ред. В. І. Шинкарук. Київ: Інститут філософії ім. Григорія Сковороди НАН України: Абрис, 2002. С. 569–570.
23. Домахіна В. Розважальні та пізнавальні ігри на уроках англійської мови в молодших та середніх класах. *Англійська мова та література*. 2004. № 32. С. 17–18.
24. Енциклопедія педагогічних технологій та інновацій / автор-укладач Н. П. Наволокова. Харків: Вид. група «Основа», 2009. 176 с.
25. Ермолаева М. Г. Игра в образовательном процессе: метод. пособие. Санкт-Петербург: АППО, 2005. 112 с.

- 26.Євтух М. Б., Нісімчук А. С. Технологія інноваційної педагогічної освіти: монографія. Луцьк: Твердиня, 2011. 453 с.
- 27.Єсіна Н. О. Формування творчих умінь майбутнього вчителя і інтелектуально-ігровій діяльності: автореф. дис. ... канд. пед. наук: 13.00.04 / Харківський національний педагогічний ун-т ім. Г. С. Сковороди. Харків, 2009. 20 с.
- 28.Єфімова О. М. Рольові ігри в методиці викладання англійської мови. URL: [http:// confesp.fl.kpi.ua/de/ node](http://confesp.fl.kpi.ua/de/node).
- 29.Коваль І. Б. Дидактична гра на уроках української мови та літератури у середніх і старших класах: методичний посібник. Вінниця: ММК, 2018. 71 с.
- 30.Короткова М. В. Методика проведення игр и дискуссий на уроках истории. Москва: Изд-во ВЛАДОС-ПРЕСС, 2001. 256 с.
- 31.Куліш І. М. Гра як фактор розвитку пізнавального інтересу особистості. *Нові технології навчання: Науково-методичний збірник*. Київ: НМЦВО, НМЦСО, 2001. Вип. 29. С. 103–109.
- 32.Куліш І. М. До проблеми класифікації дидактичних ігор. *Вісник Черкаського університету. Серія: Педагогічні науки*. Випуск 17. Черкаси. 2000. С. 54–58.
- 33.Куліш І. М. Драматизація та рольова гра як засіб формування культури навчання. *Вісник Черкаського університету. Серія: Педагогічні науки*. Випуск 23. Черкаси. 2001. С. 79–82.
- 34.Куліш І. М. Засоби вдосконалення дидактичної системи навчання іноземній мові у вищому закладі освіти. *Проблеми сучасної педагогічної освіти. Серія: Педагогіка і психологія*. Київ: Пед. преса. 2000. С. 24–29.
- 35.Куліш І. М. Проблема гри та ігрової діяльності у педагогічній теорії та практиці. *Проблеми освіти: науково-методичний збірник*. Київ: Наук.-метод. центр вищої освіти; Наук.-метод. центр середньої освіти, 2001. Випуск 23. С. 66–71.

- 36.Куліш І. М. Сутність дидактичної гри. *Вісник Черкаського університету. Серія: Педагогічні науки*. Випуск 18. Черкаси. 2000. С. 55–59.
- 37.Мелешко Л. В. Навчальна гра як засіб розвитку комунікативних здібностей учнів на уроках української мови. *Методичний пошук: Викладацько-студентські наукові роботи з питань методики викладання мови і літератури*. Житомир: Вид-во: ЖДУ ім. І. Франка, 2014. Випуск 12. Частина І. С. 150–158.
- 38.Методика викладання іноземних мов у середніх навчальних закладах / кол. авторів під керівн. С. Ю. Ніколаєвої. Київ: Ленвіт, 2002. 328 с.
- 39.Методика навчання іноземних мов у загальноосвітніх навчальних закладах: підручник / кол. авторів Л. С. Панова, І. Ф. Андрійко, С. В. Тезикова. Київ: Вид. центр «Академія», 2010. 327 с.
- 40.Миллер С. Психология игры. Санкт-Петербург: Университет. кн., 1999. 320 с.
- 41.Низамов Р. А. Активизация учебной деятельности учащихся. Казань, 1989. 62 с.
- 42.Ніколаєва С. Ю. Основи сучасної методики викладання іноземних мов. Київ: Ленвіт, 2008. 285 с.
- 43.Нісімчук А. С. Сучасні педагогічні технології: навчальний посібник. Київ: Просвіта, 2000. 368 с.
- 44.Островська І. Т. Застосування рольових ігор у вивченні іноземної мови. *Актуальні проблеми гуманітарних та природничих наук*. 2005. С. 128–130.
- 45.Перспективні освітні технології: наук.-метод. посіб. / А. М. Алексюк, І. Д. Бех, Т. Ф. Демків, І. Г.Єрмаков, О. Завадський; за заг. ред. Г. С. Сазоненко. Київ: Гопак, 2000. 560 с.
- 46.Пидкасистый П. И., Хайдаров Ж. С. Технология игры в обучении и развитии. Москва: Просвещение, 1996. 272 с.

47. Пометун О. І. Сучасний урок. Інтерактивні технології навчання: наук.-метод. посіб. / за ред. О. І. Пометун. Київ: Вид-во А.С.К., 2004. 432 с.
48. Психологія: навч. посібник / О. В. Винославська, О. А. Бреусенко-Кузнєцов, В. Л. Злишков та ін.; за наук. ред. О. В. Винославської; 2-е вид., переробл. і доповн. Київ: ІНКОС, 2005. 352 с.
49. Роман С. В. Методика навчання англійської мови у початковій школі: навчальний посібник. Київ: Ленвіт, 2005. 208 с.
50. Савченко О. Я. Дидактика початкової школи: підручник для педагогічних факультетів. Київ: Абрис, 1997. 416 с.
51. Селевко Г. К. Игровые технологии. *Школьные технологии: науч.-практ. журн. школ. технолога (завуча)*. Москва: НИИ школ. технологий. 2006. № 4. С. 23–32.
52. Селевко Г. К. Технологии развивающего образования. Москва: НИИ школ. технологий, 2005. 185 с.
53. Сергеева И. А. Дидактическая игра в процессе формирования у младших школьников учебных умений и навыков: дис. ... канд. пед. наук. Москва, 1998. 235 с.
54. Сирота Г. В. Воспитание познавательной активности учащихся учебными творческими заданиями: автореф. дис. ... канд. пед. наук. Минск, 1987. 30 с.
55. Скаткин М. Н. Школа и всестороннее развитие детей. Москва: Просвещение, 1980. 144 с.
56. Стронин М. Ф. Обучающие игры на уроке английского языка. Москва: Просвещение, 1981. 112 с.
57. Сучасні технології навчання іноземних мов і культур у загальноосвітніх і вищих навчальних закладах: кол. монографія / під загальн. ред. С. Ю. Ніколаєвої. Київ: Ленвіт, 2015. 444 с.
58. Трофімов Ю. Л., Рибалка В. В., Гончарук П. А. Психологія: підручник / за ред. Ю. Л. Трофімова. Київ: Либідь, 1999. 558 с.

59. Федоренко В. Л. Енциклопедія інтелектуальних ігор на уроках української мови. Харків: Основа, 2008. 424 с.
60. Федусенко Ю. І. Граючись – перемагаємо! Дидактична гра як засіб навчання іноземних мов молодших школярів: результати педагогічного експерименту. *Рідна школа*. 2007. № 11–12. С. 30–34.
61. Федусенко Ю. І. До проблеми використання ігор у змісті сучасного підручника іноземної мови для початкової школи. *Проблеми сучасного підручника: зб. наук. праць*. Київ: Пед. думка, 2004. Вип. 5. С. 124–131.
62. Федусенко Ю. І. Особливості впливу навчально-ігрової діяльності на розвиток основних психічних процесів у молодшому шкільному віці. *Рідна школа*. 2005. № 4 (903). С. 23–25.
63. Федусенко Ю. І. Особливості організації ігрової діяльності на уроках іноземних мов у початковій школі. *Педагогічні науки*. Херсон: ХДПУ, 2002. Вип. 32. С. 190–193.
64. Шолпо И. Л. Как научить дошкольника говорить по-английски: учеб. пособие по методике преподавания англ. яз. для пед. вузов, колледжей и училищ по спец. «Преподаватель иностр. яз. в детском саду». Санкт-Петербург, 1999. 150 с.
65. Щукина Р. И. Формирование познавательной активности школьников в процессе обучения. Москва: Просвещение, 1984. 160 с.
66. Эльконин Д. Б. *Психология игры*. Москва: Гуманит. изд. центр ВЛАДОС, 1999. 360 с.
67. Josel C. A. Ready-To-Use Esl Activities for Every Month of the School Year. Scholastic Ltd. Warwickshire. 2001. 312 p.