

МІНІСТЕРСТВО ОСВІТИ І НАУКИ УКРАЇНИ
ХЕРСОНСЬКИЙ ДЕРЖАВНИЙ УНІВЕРСИТЕТ
Факультет української й іноземної філології та журналістики
Кафедра англійської філології та прикладної лінгвістики

ВИКОРИСТАННЯ ІГРОВИХ ТЕХНОЛОГІЙ У НАВЧАННІ
АНГЛІЙСЬКОЇ МОВИ У 5-6 КЛАСАХ ГІМНАЗІЙ

Кваліфікаційна робота (проект)

на здобуття ступеня вищої освіти «бакалавр»

Виконала: студентка 4 курсу 451 групи
Спеціальності: 014.02 Середня освіта
(Мова і література англійська)

Освітньо-професійної програми:
Середня освіта (Мова і література
англійська)

Мазанова Анна Михайлівна

Керівник: кандидатка філологічних
наук, доцентка Ткаченко Л.Л.

Рецензент: завідувачка кафедри
англійської мови Херсонського
академічного ліцею ім. О.В. Мішукова
Херсонської міської ради при ХДУ,
учителька англійської мови,
учитель-методист, спеціаліст вищої
категорії Мантула Т.В.

Херсон – 2021

ЗМІСТ

ВСТУП	3
РОЗДІЛ 1. ГРА ЯК ОДИН ІЗ МЕТОДІВ НАВЧАННЯ АНГЛІЙСЬКОЇ МОВИ НА ОСНОВНОМУ ЕТАПІ	6
1.1. Психолого-вікові особливості учнів 5-6 класів гімназій.....	6
1.2. Ігрова діяльність учнів 5-6 класів гімназій.....	9
1.3. Психолого-педагогічне обґрунтування застосування ігрового методу в процесі навчання у 5-6 класах.....	11
1.4. Класифікація ігор для застосовування на уроках англійської мови на основному етапі навчання.....	16
РОЗДІЛ 2. ПРАКТИЧНЕ ЗАСТОСУВАННЯ ІГОР НА УРОКАХ АНГЛІЙСЬКОЇ МОВИ ТА У ПОЗАУРОЧНІЙ ДІЯЛЬНОСТІ	22
2.1. Використання ігор на уроках англійської мови в 5-6 класах з теми «Birthday».....	22
2.2. Інтелектуальна гра «Star hour» для учнів 5-6 класів на позаурочному заході.....	29
ВИСНОВКИ	36
СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ	39

ВСТУП

Роль іноземної мови в розвитку сучасного суспільства незаперечна. Володіння нею сприяє розумінню світової культури і залученню до неї, вільного використання можливостей Інтернет ресурсів, роботі з різними технологіями.

Перед викладачем іноземної мови у гімназії стоїть ряд серйозних завдань. Одним із пріоритетних завдань є розвиток відповідальної і ініціативної дитини, її підготовка до якісної взаємодії з навколишнім світом: дитину потрібно адаптувати дострімко мінливих умов, навчити вмінню здійснювати множинний вибір, сприяти її самоосвіті і саморозвитку. Крім того, вчителю необхідно формувати у дітей здатності до діяльності, що включає в себе готовність до цілепокладання, оцінки, дії, рефлексії.

Ідеальним вважається заняття, яке, по-перше, забезпечує активну участь в уроці кожної дитини, по-друге, підвищує авторитет знань, по-третє, забезпечує особисту відповідальність дитини за результатами навчальної діяльності. У цьому зв'язку особливо ефективною, а, отже, надзвичайно популярною серед педагогів є технологія ігрових форм навчання, що забезпечують успішне рішення так званих завдань.

Актуальність теми дослідження зумовлена роллю ігор у навчанні дітей, особливо молодшої та середньої школи, та тією увагою, яка приділяється ігровим технологіям у сучасній педагогіці та методиці навчання.

Ігри, що застосовуються педагогами на уроках, розвивають і зберігають інтерес учнів до предмету, надають урокам атмосфери пошуку і творчості, послаблюють напругу і благотворно позначаються на емоційному стані учнів.

Використання ігор у процесі навчання іноземної мови пояснюється не тільки прагненням педагогів урізноманітнити навчальний процес, зацікавити дітей, а й тим, що ігрові технології сьогодні визнаються іноваційними, а це значить такими, що відповідають сучасним процесам інформатизації суспільства. Також необхідно відзначити, що багато методистів описують технологію гри занадто узагальнено і спрощено. Дуже мало методичних публікацій присвячено виявленню специфічних особливостей діяльності викладача і учнів у тій чи іншій фазі гри, а також описаних рекомендацій по її підготовці.

Мета дослідження – обґрунтувати ефективність використання ігор у процесі навчання англійської мови у 5-6 класах гімназій та запропонувати дієві засоби її використання.

Поставлена мета передбачає вирішення низки **завдань**:

- 1) проаналізувати психолого-вікові особливості учнів 5-6 класів;
- 2) схарактеризувати ігрову діяльність учнів 5-6 класів;
- 3) обґрунтувати необхідність застосування гри в процесі навчання;
- 4) упорядкувати ігри, що застосовуються на уроках англійської мови на основному етапі навчання;
- 5) розробити урок та позакласний захід з англійської мови 5-6 класах із використанням ігрових технологій.

Об'єктом нашого дослідження є гра як процес навчання англійської мови, а **предметом** дослідження – використання ігор у процесі навчання англійської мови у 5-6 класах гімназій.

Для вирішення поставлених завдань пропонується використовувати комплексну **методику**: 1) критичний аналіз літературних джерел; 2) вивчення та узагальнення позитивного досвіду роботи вчителів, які досягли певних результатів у

навчально-виховному процесі; 3) наукове спостереження; 4) пробне навчання.

Практичне значення дослідження полягає у можливості застосування його результатів на практичних заняттях з методик викладання іноземних мов у ЗВО та у якості методичних рекомендацій для вчителів-початківців у викладанні англійської мови в 5-6 класах гімназії. Розроблені уроки і позакласні заходи можуть послужити основою для розробки власних заходів вчителям англійської мови.

Структура роботи. Дослідження складається зі вступу, двох розділів, висновків, списку використаних джерел.

РОЗДІЛ 1

ГРА ЯК ОДИН ІЗ МЕТОДІВ НАВЧАННЯ

АНГЛІЙСЬКОЇ МОВИ НА ОСНОВНОМУ ЕТАПІ

1.1. Психолого-вікові особливості учнів 5-6 класів гімназій

Молодший шкільний вік – це вік дітей, відповідний до років їх навчання в початковій школі. З точки зору фізичного розвитку дитини цей вік вважається відносно спокійним і рівномірним. Однак, з точки зору психології, це вік найважливіших змін у житті дитини. Дитина вступає до гімназії, відповідно вона змушена різко змінити уклад свого життя, оскільки тепер її соціальне становище в колективі і сім'ї відрізняється від періоду дошкільного навчання. Тепер навчання стає основною провідною діяльністю, а найважливішим обов'язком стає обов'язок вчитися і здобувати знання. Вчитися в школі – це серйозна робота для дитини. Тепер від неї вимагають більшої дисциплінованості, організованості. Дитина стає частиною нового для неї колективу, в якому вона буде жити, вчитися, виховуватися, розвиватися протягом наступних років. Навчальна діяльність не зводиться до відвідування навчальних закладів та отримання знань як таких. Знання можуть бути побічним продуктом гри, відпочинку або праці [15, с.77].

За прийнятою у нашій країні віковою періодизацією учні 5-6 класів (10-12 років) належать до молодшого підліткового віку. Молодший підлітковий вік – це час для оволодіння самостійних форм роботи, час розвитку інтелектуальної, пізнавальної активності учнів, стимулювання відповідної навчально-пізнавальної мотивації. Це фундамент всієї освіти, що підвищує відповідальність вчителів за формування знань, умінь, навичок, і такої якості як творча активність, в молодшому підлітковому віці. Від того, як проходить цей етап

навчання, багато в чому буде залежати і успішність переходу молодших підлітків до якісно нової навчальної мотивації, спрямованої не тільки на отримання нових відомостей, нових різноманітних знань, а й на пошуки загальних закономірностей, а головне, на освоєння самостійних способів добування цих знань.

«Вік після 10 років – це період подолання безлічі перешкод. Мозок дитини має спеціалізовану здатність до іноземної мови, яка, на жаль, зменшується з віком» [4, с.78].

У роботі Н.Д. Гальскова і З.М. Нікітенко сказано, що існує три фактори, що спричиняють уважне ставлення до навчання іноземної мови молодшого підліткового віку [6, с.67].

1. Психофізіологічні фактори. На думку психологів і фізіологів, раннє навчання іноземної мови визначається природною схильністю дітей до оволодіння мови і емоційної готовності до оволодіння. У період з 4 до 12 років діти допитливі і цікавляться всім новим, у цей час відбувається швидке засвоєння мовного матеріалу. Крім того, учні мотивовані грою, яка, як правило, сприяє ефективному формуванню здатності спілкування іншою мовою за рахунок взаємодії ігрової мотивації і підвищеного інтересу до навчання.

2. Антропологічні фактори. У процесі вивчення іноземної мови учень набуває досвіду спілкування з навколишнім світом і іншими людьми, тим самим соціалізується. У молодшому підлітковому віці дитина надзвичайно відкрита і сприйнятлива до всіх обставин. Ця природна особливість визначає її розвиток. Зазвичай дитина набуває соціальний досвід в межах носіїв однієї мови і однієї культури. Однак існуючі сучасні інформаційні технології, які сприяють міжкультурному та міжмовну спілкуванню учнів з будь-якої країни. Будучи географічно віддаленим від країни досліджуваної мови молодший підліток може щодня стикатися з лінгвокультурними феноменами чужої країни і їх представників. У такому випадку,

незнання іншої мови та іншої культури може стати причиною проблем в спілкуванні з їх носіями. Тому дітям потрібно давати можливість адаптуватися до полікультурних умов проживання в сучасному світі, долучати до іноземної мови, і через мову – до світу інших культур.

3. Педагогічні чинники. На думку педагогів, іноземна мова допомагає дітям краще орієнтуватися в постійно змінюваному світі. При навчанні іноземної мови варто пам'ятати психолого-педагогічну концепцію, коли діти наслідують дорослих, імітують їх мову не цілеспрямовано. Ніхто не розчленовує потік мови для дитини на одиниці, не дає мовні зразки, не пояснює граматику. Але до семи-восьми років дитина сама будує висловлювання і вирішує комунікативні завдання. Наприклад, діти запам'ятовують сотні слів тому, що виникає психологічна ситуація, коли іноземна мова виконує ті ж соціальні функції, що і рідна мова, необхідність в спілкуванні, гра з іншомовним партнером тощо. В таких умовах дитина швидше навчиться говорити іноземною мовою, ніж дорослий. Так чи інакше, важливу роль відіграє психолого педагогічна організація діяльності та взаємодії педагога і дітей у процесі навчання. Також, існує думка, що те, що засвоєно у дитинстві запам'ятовується назавжди.

Таким чином, всі вищезазначені особливості молодшого підліткового віку і перераховані фактори обов'язково повинні бути враховані у навчанні в цілому та іноземної мови зокрема. Навчання необхідно вести, відштовхуючись від природних перспектив психічного розвитку молодшого школяра.

1.2. Ігрова діяльність учнів 5-6 класів гімназій

Гра поряд із працею й навчанням – одна з основних видів діяльності людини, дивовижний феномен нашого існування.

М.Ф. Стронин дає наступне визначення поняттю «гра»: «це вид діяльності в умовах ситуацій, спрямованих на відтворення і засвоєння суспільного досвіду, в якому складається й удосконалюється самоврядування поведінкою» [20, с.126].

У гри як педагогічного прийому існує маса переваг. По-перше, гра є ефективним засобом виховання. По-друге, гра створює колектив, адже ніщо так не об'єднує дітей, як загальні переживання в грі. По-третє, в грі виховується почуття товариськості, взаємна підтримка.

Психолог В.А. Крутецкий справедливо зазначає, що «правильно організована і введена в процес навчання гра виховує виключно позитивні якості особистості дитини» [13, с.59].

На думку Г.К. Селевко, гра – це дуже багатофункціональна діяльність. Вчений виділяє вісім основних функцій гри:

- 1) розважальну;
- 2) комунікативну;
- 3) функцію самореалізації;
- 4) ігротерапітичну;
- 5) діагностичну;
- 6) функцію корекції;
- 7) функцію міжнаціональної комунікації;
- 8) функцію соціалізації [18, с.101].

С.А. Шмаков характеризує гру як вид діяльності, якій притаманні:

- вільний розвиток;
- творчість та імпровізація;
- емоційна піднесеність, що включає суперництво, конкуренцію, змагальність;
- прямі або непрямі правила, що відображають її зміст та розвиток;
- певна структура (ролі грають, ігрові дії, ігрове вживання предметів, реальні відносини між граючими, сюжет) [24, с.135].

Будучи розвагою, відпочинком, гра здатна перерости в навчання, у творчість, в терапію, модель типу людських відносин і проявів у праці.

Як метод навчання гра використовується в наступних випадках:

- як самостійна технологія для освоєння поняття, теми і навіть розділу навчального предмета;
- як елемент більш великої технології;
- як урок (заняття) або його частина (введення, пояснення, закріплення, вправа, контроль);
- як технологія позакласної роботи [16, с.87].

Педагогічна гра (на відміну від ігор взагалі) обов'язково має чітко поставлену мету навчання і відповідним їй педагогічним результатом. Ігрові прийоми і ситуації, що моделюються на уроках, є засобом спонукання, стимулювання учнів до навчальної діяльності.

Педагогічні ігри можна класифікувати на різних підставах.

1) за видом діяльності: а) фізичні, б) інтелектуальні, в) трудові, г) соціальні, д) психологічні;

2) за характером педагогічного процесу: а) навчальні, тренувальні, контролюючі та узагальнюючі; б) пізнавальні, виховні, розвиваючі; в) репродуктивні, продуктивні, творчі; г) комунікативні, діагностичні, профорієнтаційні, психотехнічні та ін.

3) за характером ігрової методики: а) предметні, б) сюжетні, в) рольові, г) ділові, д) імітаційні е) ігри-драматизації.

4) по предметній області: а) математичні, б) лінгвістичні, в) історичні, г) літературні та ін.

5) за специфікою ігрового середовища: а) ігри з предметами і без предметів, б) настільні ігри, в) кімнатні / вуличні ігри, г) комп'ютерні ігри, д) ігри з різними засобами пересування.

Гра в навчанні переслідує ряд основних цілей: розширює кругозір і пізнавальну активність, формує певні навички, розвиває

загальнонавчальні вміння, виховує самостійність і волю, долучає до норм і цінностей суспільства, адаптує до умов середовища, вчить спілкуванню.

Таким чином, ігрова діяльність – це основний вид діяльності людини, поряд з працею і навчанням. У житті людини гра виконує ряд функцій. Значення гри в житті дуже велике, вона має не тільки розважальне значення. Педагогічна гра відрізняється чітко поставленою метою і відповідним їй педагогічним результатом. Ігри класифікуються за видом діяльності, за характером педагогічного процесу і в залежності від ігрового середовища. Кожен тип гри має свій спектр цільових орієнтацій.

1.3. Психолого-педагогічне обґрунтування застосування ігрового методу в процесі навчання у 5-6 класах

Говорячи про необхідність застосування ігрових методик у процесі навчання, слід, у першу чергу, зупинитися на їх психолого-педагогічному обґрунтуванні.

З психолого-педагогічної точки зору, в основі ігрових методів навчання лежить ігрова діяльність.

Психологічний механізм гри, на думку вчених, криється в мотивації діяльності. Перелічимо основні способи мотивації молодших підлітків в ході ігор:

- мотиви спілкування: вирішуючи ігрові завдання, діти взаємодіють один з одним і зміцнюють стосунки між собою;
- мотиви моралі: в процесі гри діти прагнуть відстоювати свою точку зору;
- мотиви до перемоги (досягнення мети): в грі учень прагне до перемоги і усвідомлює шляхи досягнення мети;

- мотиви відповідальності: незважаючи на принцип рівності в грі, результат залежить від кожного гравця індивідуально і від його особистісних якостей;

- мотиви особистісної значущості: знеособлений процес навчання в грі набуває особистісну значущість;

- пізнавальні мотиви: ситуація успіху стимулює учнів до пізнавальної діяльності, крім того в грі присутнє щось, непізнане учнями, що активізує їх розумову діяльність, штовхає на пошук відповіді.

Л.С. Виготський, Д.Б. Ельконін, А.П. Усова та А.Н. Леонт'єв бачать незаперечний зв'язок гри з трудовою і навчальною діяльністю [5, с.365].

Дослідники вбачають основне призначення гри в розвитку і самореалізації учнів.

На думку німецького психолога К. Гросса, «гра – це початкова школа поведінки». Автор стверджує, що «незалежно від зовнішніх і внутрішніх чинників мотивування гри, вона є школою життя для учнів». Гра, як зауважує К. Гросс, – «це об'єктивно-первинна стихійна школа, що здається хаосом, який надає дитині можливість ознайомлення з традиціями поведінки людей, його оточуючих» [7, с.146].

Протилежна думка К. Шиллер, Г. Спенсер, які вважали, що гра – це звичайна трата надлишкової енергії, яку накопичує дитина і яка не витрачається на працю, тому і виражається в ігрових діях [19, с.254].

На думку К. Бюллера, гра – це задоволення, звичайна захопленість дитини, а З. Фрейд підкреслював, що дитина збуджується до гри почуттям власної неповноцінності [19, с.257].

Очевидно, що більшість авторів вважають, що в основі гри лежать інстинктивні, біологічні потреби дитини: його потягу і бажання.

Психологічне значення гри в дидактиці було доведено ще в минулому столітті К. Д. Ушинським, А. С. Макаренком, В. О. Сухомлинським та ін.

Цінними є і практичні дослідження таких вчених, як Н.П. Анікеєв, О.С. Анісімов, Г.А. Кулагін, В.В. Петрусинського, В.Ф. Смирнов і ін.

Блискучий дослідник гри Б.Д. Ельконін вважає, що «гра соціальна за своєю природою і безпосередньому насиченню і спроектована на відображенні світу дорослих». Називаючи гру «арифметикою соціальних відносин», Д.Б. Ельконін трактує гру як «діяльність, яка виникає на певному етапі, як одну з провідних форм розвитку психічних функцій і способів пізнання дитиною світу дорослих» [10, с.67].

Гра існує стільки, скільки існує суспільство. Життя будь-якої людини супроводжується грою. Сьогодні гра – це не тільки самостійний вид діяльності, але і її універсальний інструмент практично у всіх сферах суспільного життя: економіці, політиці, управлінні, науці і в сфері освіти.

У останні десятиліття ігрові методики активно застосовуються у вітчизняній дидактиці. Це пов'язано з тим, що в суспільній практиці і науці поняття гри осмислюється по-новому, як громадська, серйозна категорія.

Що стосується гри в процесі навчання (в тому числі навчання мови), то в ній діє принцип рівності. Вона посилює практично кожному учневі, незалежно наявності у нього досить міцних знань у мові. Більш того, в грі може статися таке, що найслабший з мовної підготовки учень може стати першим: іноді винахідливість і кмітливість тут виявляються більш важливими, ніж здатність орієнтуватися в предметі.

Страх зробити помилку, що перешкоджає вільному вживанню у мові лексики і граматики чужої мови, значно знижується в ході гри, оскільки в ній відсутнє відчуття нездоланності завдань.

Граючи, учень несвідомо засвоює мовний матеріал, що викликає у нього почуття задоволення, і він вже може говорити нарівні з усіма.

Ігри, що лежать в основі ігрових методів навчання, виступають засобом навчання, хоча джерелом її активності є завдання, добровільно взяті на себе особистістю.

У іграх учні досягають цілей різних рівнів.

1) Мета отримати задоволення від самого процесу гри: тут відбивається готовність учня до будь-якої активності, що приносить позитивні емоції.

2) Функціональна мета: дотримання правил, розігрування сюжетів, ролей.

3) Педагогічна мета, рішення ігрових завдань: засвоєння нової лексики іноземної мови, використання її в мовленні.

Рішення ігрових завдань сприяє досягненню педагогічної мети, яку часто не усвідомлюють. Участь в лінгвістичній грі забезпечує увагу учнів до конкретних завдань, поставлених в грі, а результатом їх діяльності стає засвоєння нової лексики, взаємодія з співрозмовниками на іноземній мові.

Ігрова діяльність формує психічні процеси дитини:

- перехід від наочно-дієвого до образного мислення;
- здатність до абстрагування та узагальнення;
- довільне запам'ятовування.

Ігрове навчання не може бути єдиним освітнім методом в роботі з дітьми. Воно не виробляє здатність вчитися, але розвиває пізнавальну діяльність учнів.

А.М. Новиков справедливо зауважує, що «учням цікава тільки та інформація, яка зачіпає їх емоційний світ, має для них особисту

значимість». Таку інформацію вони легко запам'ятовують. Учитель повинен організувати навчальну діяльність таким чином, щоб пізнавальні процеси учнів були активізовані, оскільки пізнавальна активність – це ініціативне, дієве ставлення учнів до засвоєння знань, а також прояв інтересу, самостійності і вольових зусиль в навчанні [16, с.76].

Психологи і методисти стверджують, що успішне осягнення іноземної мови залежить не тільки від когнітивних процесів, а й від емоційної сфери особистості. Людина – це емоційна істота, а серед якостей особистості, необхідних для вивчення іноземної мови, вона володіє мотивацією, рівнем тривожності і самооцінки, скутістю (розкутістю) і схильністю до ризику. Мотивація в будь-якій діяльності є пусковим механізмом. Успіхи в діяльності примножують мотивацію. Низька самооцінка часто призводить до скутості, закомплексованості і пов'язана зі страхом зробити помилку, що негативно впливає на оволодіння мовою. У тісному взаємозв'язку з самооцінкою, скутістю, готовністю до ризику знаходиться рівень тривожності при засвоєнні іноземної мови. При цьому розрізняють особистісну і ситуативну тривожність. Якщо перша виснажує організм, будучи перешкодою в навчанні, то ситуативна тривожність створює інтелектуальну напругу, азарт в навчанні.

Таким чином, очевидно, що гра позитивно впливає на емоційний стан людини, розкріпає і стимулює її до вивчення іноземних мов. Але ігрове навчання не може бути єдиним освітнім методом у роботі з дітьми. Гра не формує здібності вчитися, а тільки розвиває пізнавальну активність школярів.

1.4. Класифікація ігор для застосовування на уроках англійської мови на основному етапі навчання

Традиційно ігри, що застосовуються на уроках англійської мови, спрямовані на формування мовних навичок і умінь, тому вони поділяються на наступні групи, детально описані М.Ф. Строніним:

- а) граматичні ігри;
- б) лексичні гри;
- в) фонетичні гри;
- г) орфографічні гри;
- д) творчі ігри [21, с.387].

Кожна група ігор характеризується певними параметрами: формою проведення, цілями, завданнями. Розглянемо кожен групу детальніше.

Граматичні ігри. Формування і розвиток активного мовлення на англійській мові неможливо без оволодіння школярами граматичних правил. Традиційно вчителі використовують в якості відпрацювання граматичного матеріалу його багаторазове повторення методом простого заучування. Однак, такий механічний підхід має ряд недоліків. По-перше, як правило, якась парадигма (наприклад, відмінювання дієслова) заучується ізольовано від контексту чи мовної ситуації. По-друге, такий підхід позбавляє дитину навички самостійно, граматично правильно будувати пропозиції. Крім того, механічне заучування стомлює дітей, оскільки такий прийом надзвичайно одноманітний, а значить, нецікавий і нудний. Проте, обійтися без вивчення граматичного матеріалу не можна, адже саме граматичні навички є фундаментом, на якому будується вся комунікативність. Граматичні ігри, використовувані на уроках англійської мови, допоможуть зробити нудну роботу більш захоплюючою і цікавою. Безумовно, потрібно зауважити, що використання граматичних ігор, незважаючи на їх надійність в формуванні граматичних навичок, має бути розумним і в якісному, і в кількісному відношенні. Інакше гра втратить свіжість емоційного впливу.

Використовуючи на уроках англійської мови граматичні ігри, вчитель переслідує ряд цілей:

- 1) прагне навчити школярів вживання мовних зразків, які містять певні граматичні труднощі;
- 2) намагається створити природну ситуацію для вживання цих зразків;
- 3) розвиває мовну творчість учнів [21, с.198]

Лексичні ігри. Використання лексичних ігор на уроках англійської мови не менш важливо, ніж використання граматичних ігор. Лексична гра теж будує фундамент комунікативності. Використовуючи на уроках лексичні ігри, вчитель домагається наступних цілей:

- 1) тренує дітей вживати лексику в ситуаціях, наближених до природної обстановки;
- 2) активізує мовномислинневу діяльність учнів;
- 3) розвиває мовну реакцію учнів;
- 4) знайомить учнів з сполучуваністю слів.

Існують певні правила введення в мовні звороти дитини нових лексичних одиниць. Оскільки слова зберігаються в пам'яті асоціативно-тематичними групами, то і вводити їх потрібно тематичними групами. Саме тому навчальний матеріал зосереджений навколо базових лексичних тем: родина, зовнішність, частини тіла, одяг, будинок, місто, школа, їжа, тварини, колір та ін. Для міцного запам'ятовування слів і виразів необхідно їх багаторазове повторення, але щоб процес повторення не набридлив дітям, при навчанні лексиці доцільне використання ігор на картках, картинках або кубиках [7, с.90].

Фонетичні ігри. Фонетичні ігри використовуються для формування та коригування вимовних (фонетичних) навичок школярів. Фонетичні навички визнаються найбільш крихкими, схильними

деавтоматизації, тобто руйнування в силу недостатнього або несистематичного підкріплення (тренування). Систематичність застосування спеціальних фонетичних імітаційних вправ, фонетично спрямованих ігрових завдань сприяє формуванню основ фонетичних навичок.

С.А. Шмаков зазначав про цілі використання фонетичних ігор на уроках англійської мови, які зводяться до наступного:

- 1) до тренування вимови англійських звуків;
- 2) до навчання гучності і виразності читання віршів;
- 3) до формування навичок фонетичного слуху [24, с.211].

Серед фонетичних ігор, які на основному етапі навчання, можна виділити ігри-загадки, ігри-імітації, ігри-змагання, ігри з предметами, ігри на уважність, ігри-лото зі звуками.

Орфографічні ігри. Орфографічні ігри сприяють формуванню і розвитку мовних навичок. Основна мета цих ігор – освоєння правопису іноземних слів. Орфографічні ігри, як правило, розраховані на розвиток пам'яті дітей або на відтворення орфографічного образу слова. Деякі ігри поєднують в собі ці два завдання.

Творчі ігри. До творчих ігор відносять два види ігор – рольова гра і гра-драматизація. Розглянемо докладніше кожен вид. Рольова гра – це гра, учасники якої умовно відтворюють реальну практичну діяльність людей, створюючи тим самим умови реальної комунікації [24, с.78].

У ході проведення рольової гри вчитель створює мотивацію учнів до мовної діяльності, тому що вони виявляються в умовах, коли необхідно щось сказати, про що-небудь запитати, щось з'ясувати чи довести, а також поділитися отриманою інформацією зі співрозмовником. Беручи участь у рольових іграх, діти на практиці переконуються в необхідності використання мови як засобу комунікації. «Гра сприяє розвитку їх прагнення до контакту один з

одним і вчителем / керівником, створює умови рівності в мовному партнерстві, руйнує традиційний бар'єр між вчителем / керівником і учнем» [23, с.65].

Рольова гра спрямована на активну мовну практику не тільки мовця, а й слухача, адже слухачу необхідно зрозуміти і запам'ятати репліку партнера, співвіднести її з ситуацією, визначити, наскільки вона релевантна ситуації і задачі спілкування, і правильно відреагувати на репліку. Ігри взагалі та рольові ігри зокрема, на думку Л.П. Бочаровой, «позитивно впливають на формування пізнавальних інтересів школярів, сприяють усвідомленому освоєнню іноземних мов» [3, с. 256].

До основних вимог проведення рольових ігор на уроках англійської мови методисти відносять такі:

- стимулювання мотивації навчання;
- хороша формальна і змістовна підготовка;
- прийняття всіма учнями;
- доброзичлива і творча атмосфера проведення;
- необхідність вміння вчителя встановити контакт з дітьми.

Гра-драматизація – творча гра, що застосовується з метою збільшити інтенсивність навчального процесу, підвищити рівень володіння мовою, поліпшити емоційний фон уроку, викликати і підтримувати інтерес дитини до навчання, дозволити учневі проявити себе, самоствердитися, випробувати почуття успіху.

Таким чином, використання ігор на уроках англійської мови є надзвичайно важливим методичним прийомом, що допомагає вчителю глибше розкрити особистісний потенціал кожного учня, розвинути в ньому працьовитість, активність, самостійність, ініціативність, вміння працювати в колективі, зберегти і зміцнити навчальну мотивацію.

Перший розділ цього дослідження був присвячений опису гри як одного з методів навчання англійської мови в 5-6 класах гімназії.

У ході роботи над розділом ми охарактеризували психолого-вікові особливості учнів 5-6 класів. Молодший підліток характеризується розвитком елементів соціальних почуттів, формуванням навичок суспільної поведінки (колективізму, відповідальності за вчинки, товариства, взаємодопомоги та ін.), наявністю великих можливостей для розвитку моральних якостей і позитивних рис особистості. Молодші підлітки піддатливі, схильні до навіювань, довірливі, схильні до наслідування. Усі ці особливості необхідно враховувати при навчанні дітей англійської мови.

Основними характеристиками ігрової діяльності є поліфункціональність і чітко поставлена мета навчання. Існує безліч класифікацій педагогічних ігор за різними підставами: за видом діяльності, за характером педагогічного процесу, за характером ігрової методики, за предметної області, за специфікою ігрового середовища.

Педагогічні ігри, які застосовуються на уроках англійської мови, прийнято класифікувати на п'ять груп: граматичні, лексичні, фонетичні, орфографічні, творчі. Кожна з названих груп характеризується певними параметрами: формою проведення, цілями, завданнями, функціями.

РОЗДІЛ 2

ПРАКТИЧНЕ ЗАСТОСУВАННЯ ІГОР НА УРОКАХ АНГЛІЙСЬКОЇ МОВИ ТА У ПОЗАУРОЧНІЙ ДІЯЛЬНОСТІ

2.1. Використання ігор на уроках англійської мови в 5-6 класах з теми «Birthday»

Матеріали, що стосуються теоретичного аспекту нашого дослідження, ми використовували на уроці англійської мови під час проходження педагогічної практики у Херсонській гімназії №16 із вивченням мов національних меншин ХМР.

Тема уроку: «What did you do on your birthday?».

Тип уроку: урок закріплення знань.

Мета уроку: Формувати мовну та комунікативну компетенцію учнів.

Завдання уроку:

Соціокультурний аспект – знайомство з традиціями святкування дня народження в Британії.

Розвиваючий аспект – розвиток здатності до імітації, до виявлення мовних закономірностей, розвиток вміння вести діалог-розпитування у рольовій грі, розвиток вміння брати участь у колективній ігровій діяльності, розвиток творчої уяви.

Виховний аспект – виховання шанобливого ставлення до сімейних традицій.

Освітній аспект – формування граматичних навичок говоріння із використанням дієслів у Past Simple, формування лексичних навичок, відпрацювання вимови.

Плановані результати навчання

Предметні вміння:

Розвивати уміння виділяти необхідну інформацію з прослуханого тексту.

Скласти власне монологічне висловлювання за темою уроку.

Активна лексика уроку: *chocolate, birthday, celebrate, a ball, a present, a gift.*

Пасивна лексика уроку: *buy, give, decorate, sing, dance.*

Метапредметні вміння:

Комунікативні:

Використовувати в мовленні вивчені лексичні одиниці відповідно до ситуації спілкування.

Регулятивні:

Розуміти і усвідомлювати цілі і завдання навчальної діяльності, знаходити засоби її здійснення.

Пізнавальні:

Користуватися наочними засобами пред'явлення мовного матеріалу.

Особистісні вміння:

Розвиток мотивів навчальної діяльності, формування особистісної мотивації до навчання, усвідомлення кордонів власного знання і «незнання».

Устаткування і матеріали для уроку:

1. Презентація до уроку з використанням інтерактивної дошки.
2. Комп'ютер із програмним забезпеченням Active in Spire.
3. Картки з картинками на тему «Birthday».
4. Інтерактивна гра «Fortune teller».
5. Таблиця неправильних дієслів.
6. Музична композиція для проведення фізкультхвилинки.

Використовувані педагогічні технології, методи і прийоми:

використання комп'ютерних, здоров'язберігаючих технологій. Словесний метод з використанням прийомів: діалог, переказ, робота

над вимовою, частково-пошуковий метод, дослідницький метод. Метод закріплення, метод контролю та оцінки; створення атмосфери емоційного комфорту.

Форми організації пізнавальної діяльності: використання ігрових технологій, інтерактивне навчання.

Тривалість уроку: 45 хвилин.

Привітання. Мотивація учнів (2 хв.).

The weather is fine,

The sky is blue.

Good morning children,

I'm glad to see you.

Sit down, please.

How are you today

Good morning, good morning, good morning to you! Good morning, good morning, I'm glad to see you!

- Very well, thank you.

- I am all right, thank you.

- I am fine, thanks.

Оголошення цілей уроку (1 хв.).

Today we have an unusual lesson. We are going to speak about birthday traditions. I wish you to show good work. Here we go.

Фонетична зарядка (2 хв.).

Let's exercise our tongues.

Ваш друг покликав вас погуляти [ei], [ei], [ei].

А ви захворіли, погуляти не вийде, адже вам навіть говорити тяжко [m], [m], [m].

Ви прийшли до лікаря, а він попросив показати горло [a:], [a:], [a:].

Але ви не можете і у вас виходить тільки [ʌ], [ʌ], [ʌ].

Тоді лікар вирішив послухати, як ви дихаєте [h], [h], [h].

Після чого він прийняв рішення поставити вам укол, який виявився дуже неприємним і ви скрикнули [ai], [ai], [ai].

Ви лікувалася і швидко одужали, так що лікар навіть здивувався [wow], [wow], [wow].

Тепер ви можете погуляти з другом, весело провести з ним час [ha], [ha], [ha], [he], [he], [he], [ho], [ho], [ho].

Учні повторюють за вчителем.

Перевірка домашнього завдання (4 хв.).

Let's begin by going over your homework. Please, open your Activity Books. ex 2.

..., read your words.

Діти читають слова, які вони поставили на місці пропусків: buy, wear, give, decorate, make, dance, sing, get.

Діти, а що ви можете сказати про більшість цих дієслів? Яке загальне правило їх об'єднує? Діти відповідають на питання твердженням про те, що більшість названих дієслів належить до групи неправильних.

Розподіліть дієслова в дві групи і поставте їх у формі Past Simple. Діти виконують завдання, а потім звіряються з таблицею неправильних дієслів.

Пред'явлення нового матеріалу (10 хв.).

Hugh and Tim are talking about Bill's birthday party. What did Hugh like about the birthday party? Listen to the dialogue and answer my question.

Прослухавши діалог, діти роблять висновок про правила побудови спеціальних питань у Past Simple.

Діти, зверніть увагу, чим схожі загальні і спеціальні питання? Який їхній порядок? Що ми бачимо на початку питального речення?

Автоматизація вживання в мові нового граматичного явища (20 хв.).

Учитель ставить учням загальні і спеціальні питання в Past Simple. Відповідаючи на них, діти не тільки відпрацьовують новий граматичний матеріал, але й інтонаційну модель англійських питальних речень.

Masha, did you have birthday yesterday? - No, I did not.

Danil, did you play yesterday? - Yes, I did.

What game did you play, Artyom? - I played football.

What salad did your mother make yesterday, Lena? - She made a tomato salad.

Now I'd like you to find the right answer to each question.

(Учитель звертає увагу дітей на слайд інтерактивної дошки, на якому пропонується співвіднести питання і подані врозкид відповіді).
Всі питання стосуються теми уроку. Необхідно зіставити варіант із цифрою і буквою.

1) When did you celebrate your birthday?

2) Where did you celebrate your birthday?

3) What gift did you get?

4) Did you wear funny costumes?

5) What song did you sing?

6) What did you do?

7) What cake did your mother cook?

a) A doll.

b) On Sunday.

c) "Happy birthday to you"

d) Yes, we did.

e) A chocolate cake.

f) In the garden.

g) We danced.

Ключі: 1) b; 2) f; 3) a; 4) d; 5) c; 6) g; 7) e.

Now, let's play a role game. You have got a letter from Dave. He celebrated his birthday not long ago. Ask Dave questions about his birthday. Беруть участь два учня, один в ролі Дейва, інший ставить запитання, використовуючи конструкції-підказки з впр. 3

Фізкультхвилинка (1 хв.).

I see you are tired. Let's do some exercises. Учитель проводить фізкультхвилинку з дітьми

Today nobody has his/her birthday, but all of you will have it in the future and you will get birthday presents. What presents would you like to get? Учні відповідають на питання (*a doll, a ball, a CD ...*).

Учитель пропонує зіграти в «Fortune teller» (3 хв.).

На інтерактивній дошці слайд із зображенням іменинного торта. Торт розділений на шматочки відповідно до кількості дітей у класі. Кожен учень підходить і «бере» собі шматочок торта, під яким криється картинка його майбутнього подарунку на день народження. Учні не просто вибирають шматочок торта, але і коментують «отриманий» подарунок, використовуючи фрази *I like, I do not like, It is an interesting present, It is a funny present, It is not for me* тощо.

Коментування і запис домашнього завдання(1 хв.).

Let's write down your homework: Ex. 2 AB, Ex 4 Reader

Рефлексія діяльності на уроці. Виставляння оцінок (2 хв.).

You all have worked very well. What have you done today? Did you like your work at the lesson? Виберіть твердження:

-Все зрозумів.

-Нічого не зрозумів.

-Цікаво.

-Нудно.

-Одноманітно.

-Запам'ятаю надовго.

-Відмінно.

-Нецікаво.

Учні дають відповіді.

The lesson is over. You may be free. Have a nice break. Good bye.

Проведемо самоаналіз уроку.

Отже, у ході уроку був реалізований основний принцип навчання – принцип доступності: завдання було дано в системі, послідовно, чергувалися прості і складніші завдання, робота поєднувалася з грою. Під час уроку більшість дітей проявили свідомість, активність, самостійність. У процесі уроку були задіяні повною мірою всі учні. Тим, хто був менш активним і самостійним, допомагали навідні запитання з боку вчителя, керівництво навчальною діяльністю вчителем і учнями. Пізнавальна діяльність на уроці носила в основному творчий характер.

Структура уроку повністю відповідала логіці проведення заявленого типу уроку, позаяк основною метою уроку було формування мовної та комунікативної компетенції учнів на тему «День народження». Умови для її досягнення були створені, наскільки це можливо.

Відібраний зміст уроку, обладнання, організація активної діяльності учнів на всіх етапах уроку, індивідуальні, групові та фронтальні форми роботи, застосування словесних та візуальних методів, роздатковий матеріал сприяли досягненню освітніх цілей уроку, стимулювали пізнавальні інтереси учнів.

Рівень засвоєння і використання пред'явленого матеріалу можна оцінити позитивно.

З точки зору застосування технологій урок вийшов насиченим.

Були застосовані здоров'язберігаючі технології, ІК-технології, ігрові технології.

Діти на уроці були активні, уважні, працездатні. Обрана форма організації навчальної діяльності школярів, на наш погляд, виявилася

досить ефективною. З боку вчителя були дотримані всі норми педагогічної етики і такту, культура спілкування.

Поставлені завдання були вирішені.

Всі етапи уроку були пройдені. Часові рамки уроку дотримані.

Рефлексія дітей по уроку підтверджує наші висновки.

2.2. Інтелектуальна гра «Star hour» для учнів 5-6 класів на позаурочному заході

Очевидно, що ігрові прийоми вчитель використовує не тільки в рамках проведення уроків. Вкрай ефективними і дуже цікавими є ігрові позакласні заходи з англійської мови. Проведення таких заходів дозволяє активізувати пізнавальну діяльність учнів основної школи, розвиває їх комунікативні навички та творчу активність.

У період проходження педагогічної практики мною була організована інтелектуальна гра для п'ятикласників та шестикласників за мотивами відомої телевізійної гри «Зоряна мить». У грі брали участь школярі та їхні батьки (ті, які могли допомогти у виконанні завдань).

Мета гри: Розвиток пізнавальної активності учнів.

Завдання:

1. Узагальнити, систематизувати знання лексичного матеріалу з різних тем в ігровій формі.

2. Розширювати кругозір учнів, розвивати пам'ять, мислення, мову.

3. Сприяти згуртуванню колективу батьків і дітей.

Устаткування: набір зірок і жетонів для відбіркового туру та гри з глядачами, 6 наборів цифр від 0 до 5, картки з буквами слова SCHOOL для фінальної гри, інтерактивна дошка з презентацією до гри.

Оформлення: Аудиторія умовно розділена на 3 зони: зона глядачів, зона ведучого (вчителя) і зона гравців (6 посадкових місць), по центру напис зірками «Star hour».

Хід гри: *Good afternoon, boys and girls! Good afternoon, dear parents!*

Today we are going to play «Star hour». To play this game I need 6 players and their assistants (mothers or fathers).

Now, listen to the rules (пояснюються правила гри на англійській, але дублюються українською мовою для кращого розуміння їх дітьми і батьками).

The game consists of 5 rounds (Гра складається з 5-и турів).

The 1st round is selection round, where we choose 6 players (1 тур – відбірковий (із загального числа вибираються 6 основних гравців));

The 2nd round: 2 players drop out (2 тур – з 6 гравців вибувають 2);

The 3^d round: there are 2 players who continue playing (3 тур – з 4 гравців залишаються 2, які набрали найбільшу кількість очок);

The 4th round – the game with the audience which will define the thematic word for the final round (4 тур – гра з глядачами, в ході якої визначається тематичне слово для фінальної гри);

The 5th round is the final, where players must make a word list on from 4th round (5 тур – фінал - складання списку слів на тему з 4-го туру).

При правильній відповіді учасник заробляє 1 зірку. Після кожного туру гравець, який набрав найменшу кількість зірок, залишає гру і стає глядачем.

Are you ready? Let's start!

1st round. *I tell you riddles, for right answer you will get a star-badge. 6 pupils who will get the greatest of star-badges, can play next round.*

RIDDLES.

1. What has a neck but not a head (a bottle)
2. Which fruit is spelt like a colour (an orange)
3. I have legs but I can't walk (a table)
4. I'm little and green. I can hop and swim, and sing. I live in the lake (a frog)
5. He is big and he is strong, And his trunk is very long! (an elephant)
6. Clean, but not water, White, but not snow, Sweet, but not ice-cream, What is it? (sugar)
7. What is found over your head but under your hat? (hair)
8. Look at my face and you see somebody Look at my back and you see nobody (a mirror).
9. What has a head like a cat,
Feet like a cat,
A tail like a cat,
But isn't a cat? (a kitten)
10. What needs an answer but doesn't ask a question? (a phone)
11. What comes down but never goes up? (rain)
12. What has to be broken before you can use it? (an egg)
13. If you give me water, I will die (fire)
14. People buy me to eat, but never eat me (a plate).
15. Joe's father had three sons - Tom, Jack and ...? (Joe).

Now, let's count the stars. So we have 6 players! Welcome! (Учасники розсідаються за свої столи, на яких лежать картки з цифрами - 0-5. Батьки теж беруть участь в грі і допомагають дітям відповідати на питання, заробляючи тим самим додаткові жетони: якщо відповідь дитини і його тата або мами збігся, учасник отримує додатковий жетон).

2nd round «Vegetables».

На екрані з'являються картинки овочів з підписом, кожна під своїм номером. Гравці, прослухавши питання, піднімають картку з

номером правильної відповіді. Якщо правильних відповідей декілька — необхідно підняти кілька карток. Картку з цифрою «0» учні піднімають у випадку відсутності правильної відповіді.

1. A CARROT
2. A CUCUMBER
3. AN ONION
4. A POTATO

Questions:

1. Who was the main character in Rodari's tale «Chipollino» (3).
2. Green and round, rabbits like it (0).
3. When you cut me up I will make you cry (3).
4. A vegetable that is green on the outside and white on the inside (2).
5. A long, thin, orange vegetable that grows under the ground and has a green top. It is good for your eyesight (1).
6. A vegetable that is brown on the outside and white on the inside. And it grows underground (4).
7. Red and round. Grows underground (0).
8. What is brown on the outside and white in the inside, has eyes, and comes in any size? (4).
9. Your mothers use this vegetable as a cosmetic mask (2).
10. A big orange vegetable that you use for decoration on Halloween (0).

Now let's count the stars. So we have 4 players!

3^d round «Nature».

На екрані з'являються картинки з явищами природи і підписами до них. Правила ті ж, що і в першому турі.

1. A CLOUD
2. WINTER
3. SNOW
4. A RAINBOW

Questions:

1. I do not have wings, but I can fly. I do not have eyes, but I can cry!
(1)
2. White sheep, white sheep, On a blue hill, When the winds stop, You all stand still (1).
3. What fall, but never rises? (3)
4. In the spring grows old, In the summer dies, In the winter comes to life (3).
5. It has seven colours. You can see it after rain (4).
6. When do we celebrate Christmas and New Year? (2).
7. What is white and falls on the top of the roof? (3).

Now let's count the stars. So we have 2 players.

4th round – the game with the audience.

На дошці картки, на зворотному боці яких літери, відкривши всі літери, глядачі побачать слово для фінального туру. Глядачам необхідно відгадати загадки. Перша буква відгадки є в фінальному слові. Таким чином, слово потихеньку відкривається. Якщо хтось заздалегідь (за кількома буквами) здогадався, що це за слово приховано, він може назвати це слово.

Questions:

1. They do not eat me alone, but cannot eat without me. What am I?
(Salt).
2. I've got four legs. My nose is pink. I'm afraid of dogs. I like fish and milk (Cat).
3. Which dog has no tail? (Hotdog).
4. What bird has eyes as big as saucers, but it cannot see well? (Owl).
5. Which colour is the second in the rainbow? (Orange)
6. Who is the king of the animals? (Lion).

Now we guess the word! It is SCHOOL.

5th round – final game.

Перед учасниками відкривається слово SCHOOL. Фіналістам необхідно написати якомога більше слів, що відносяться до теми «School». Їм дається 3 хвилини, після яких вони по черзі називають свої слова. Якщо слова закінчуються, учасник може використовувати зірку. Якщо закінчуються зірки, на допомогу приходять батьки. Підведення підсумків та нагородження (грамота за 1 місце; подарунки гравцям).

Таким чином, другий розділ цього дослідження був присвячений практичному застосуванню ігор на уроках англійської мови та в позаурочній діяльності для формування іншомовних мовленнєвих навичок і вмінь молодших підлітків (на прикладі учнів 5-6 класів). Ми використовували фонетичну гру для відпрацювання вимови англійських звуків і дифтонгів, рольову гру (діалог-розпитування про святкування дня народження), лексичну гру «Fortune teller». Вважаємо, що ігри, які ми використовували на уроці, стали дієвим засобом навчання, тому що за їх допомогою ми змогли урізноманітнити урок, зробити його привабливим. Ігри допомогли розкріпостити учнів, вони перестали хвилюватися. Атмосфера захопленості й радості, відчуття посильності завдань, які ми створили для них, дали можливість дітям подолати сором'язливість, що заважає вільно вживати в мовленні слова чужої мови, що благотворно позначилося на результатах навчання. У процесі гри непомітно для себе діти навіть зі слабкою навчальною мотивацією засвоювали мовний матеріал.

Крім того, ми використовували ігрові технології не тільки на уроках, але і в позаурочній діяльності. Для дітей і їх батьків була організована англійськомовна інтелектуальна гра «Star hour», у ході якої діти перевіряли свої знання, проявляли фантазію, розвивали слухову і зорову пам'ять, тренували свою мовну реакцію. Незважаючи на велику підготовчу роботу, такий метод як гра привертає дітей до вивчення

англійської мови, активує їх пізнавальну діяльність і робить процес навчання творчим і захоплюючим.

ВИСНОВКИ

У ході роботи над першим розділом ми проаналізували психолого-вікові особливості учнів 5-6 класів. Молодший підліток характеризується розвитком у нього елементів соціальних почуттів, формуванням навичок суспільної поведінки (колективізму, відповідальності за вчинки, товариства, взаємодопомоги та ін.), наявністю великих можливостей для розвитку моральних якостей і позитивних рис особистості. Молодші підлітки піддатливі, схильні до навіювань, довірливі, схильні до наслідування. Усі ці особливості необхідно враховувати при навчанні дітей англійської мови.

Далі нами була охарактеризована ігрова діяльність молодших підлітків. Її основними характеристиками стали поліфункціональність і чітко поставлена мета навчання. Існує безліч класифікацій педагогічних ігор за різними підставами: за видом діяльності, за характером педагогічного процесу, за характером ігрової методики, за предметної області, за специфікою ігрового середовища.

Другий розділ цього дослідження був присвячений практичному застосуванню ігор на уроках англійської мови та в позаурочній діяльності для формування іншомовних мовленнєвих навичок і вмінь молодших підлітків (на прикладі учнів 5-6 класів).

Ми використовували фонетичну гру для відпрацювання вимови англійських звуків і дифтонгів, рольову гру та лексичну гру. Ми вважаємо, що ігри, які ми використовували на уроці, стали дієвим засобом викладання, тому що з їх допомогою ми змогли урізноманітнити урок зробити його привабливим.

Педагогічні ігри, які застосовуються на уроках англійської мови, прийнято класифікувати на п'ять груп: граматичні, лексичні, фонетичні, орфографічні, творчі. Кожна з названих груп

характеризується певними параметрами: формою проведення, цілями, завданнями, функціями.

Однією з найскладніших завдань в навчанні молодших підлітків є завдання пробудження у них інтересу до вивчення мови. Тільки педагогічна майстерність вчителя і його творчий підхід до своєї роботи зможуть зробити процес пізнання для дітей цікавим, захоплюючим і результативним. Для успішного освоєння предмета необхідна мотивація: для учнів на уроці необхідно вираження зовнішньої мотивації з боку вчителя – це оцінка, похвала, підтримка, змагальний момент тощо. Стимуляція внутрішньої мотивації у дітей зумовлена прагненням більше дізнатися, радістю від активності, інтересом до досліджуваного матеріалу тощо. Всього цього можна досягти, використовуючи ігрові технології.

Різні навчальні ігри, уявні ситуації сприяють встановленню позитивних взаємин між іноземною мовою і молодшими школярами; служать сильним мотиваційним фактором для розвитку усного та писемного мовлення; дозволяють більш успішно привертати увагу дітей і довше її утримувати; стимулюють творчі можливості, розвивають уяву; встановлюють зв'язок між світом фантазії і реальним світом дитини; розширюють її соціальний досвід.

Важливо відзначити, що урок не може складатися з одних ігор. Незважаючи на те, що гра – надзвичайно приваблива форма навчання, необхідно враховувати місце і час її проведення, а також її тривалість, оскільки такі обмеження залежать від безлічі факторів: від рівня навченості й освіченості учнів, від ступеня складності досліджуваного або контрольованого мовного матеріалу, від конкретних цілей, завдань і умов певного навчального заняття і навіть від настрою кожної конкретної групи учнів на кожному конкретному уроці. Разом із тим, необхідно пам'ятати, що всі процеси виховання, навчання і розвитку

молодших школярів повинні йти в руслі сучасних методик з використанням нових освітніх технологій.

СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ

1. Анікєєва Н. П. Виховання грою. М.: Просвещение, 2004. 234 с.
2. Апетян М. К. Використання ігрових методів для навчання іноземної мови в молодшому шкільному віці // Молодий вчений. 2014. №14. С. 258-260.
3. Бочарова Л.П. Ігри на уроках англійської мови на початковій і середньої ступені навчання // ІМ-ІЯШ, 1996. С. 25-26.
4. В. Пенфильд, Л. Робертс Речь и мозговые механизмы [Текст] / Пер. с англ. С. И. Кайдановой и И. М. Тонконового ; Под ред. чл.-кор. АПН РСФСР заслуж. деятеля науки проф. В. Н. Мясищева. Ленинград : Медицина. Ленингр. отд-ние, 1964. 264 с.
5. Виготський Л.С. Питання дитячої (віковий) психології. М.: Дитяча психологія, 1984. Т.4. 415 с.
6. Гальскова Н. Д., Гез Н. І. Теорія навчання іноземних мов. Лінгводидактика і методика. М.: Академія, 2005. 389 с.
7. Гросс К. Душевне життя дитини. Київ, 1916. 242 с.
8. Деркач А.О. Педагогіка: Педагогічна евристика: Мистецтво оволодіння іноземною мовою. М.: Просвещение, 1991. 351 с.
9. Дзюїна Є.В. Ігрові уроки і позакласні заходи на англійській мові. М., Вако, 2007. 167 с.
10. Ельконін Д. Б. Е53 Психологія гри. - 2-е вид. М.: Гуманит. изд. центр ВЛАДОС, 2005. С. 273.
11. Ігровий метод у навчанні іноземної мови: Посібник для вчителя. СПб .: КАРО, Чотири чверті, 2006. 400 с.
12. Крутецкий В.А. Психологія: підручник для учнів педагогічних училищ. М.: Просвещение, 1990. С. 254.
13. Купріянов Б.В. Рольова гра в заміському таборі: Методика проведення ігрової тематичної зміни / Б. В. Купріянов, О. В. Міновская, Л. С. Ручко. М.: гуманітаріїв. изд. центр ВЛАДОС, 2010. 263 с.

14. Леонтьев А.Н. Психологичні основи дошкільної гри. ТГУ. 61 с.
15. Недорезова Т.М., Авдеева И.В. Заинтересованность и позитивность преподавателя – гарантия успеха его деятельности// Межкультурная коммуникация и профессионально ориентированное обучение иностранным языкам: материалы 8-ой Междунар. науч. конф., посвящ. 93-летию образования БГУ, Минск 30 окт. 2014 г. / редкол.: В.Г. Шадурский (пред.) [и др.]. М.: Изд. центр БГУ, 2014. С. 76-81.
16. Новіков А.М. Методологія ігрової діяльності // Шкільні технології, 2009. №6. С.77.
17. Підласий І.П. Педагогіка: 100 питань – 100 відповідей: навч. посібник для вузів / І. П. Підласий. М.: ВЛАДОС-прес, 2004. 365 с.
18. Селевко Г.К. Педагогіка: сучасні освітні технології / Г.К. Селевко. М.: Народна освіта, 1998. 278 с.
19. Слободчиков В.І., Ісаєв Є.І. Психологія розвитку людини. М., 2013. 400 с.
20. Стронин М.Ф. Навчальні ігри на уроці англійської мови. М., Просвітництво, 1984. 290 с.
21. Стронин, М.Ф. Навчальні ігри ігри на уроках англійської мови: методичний посібник для вчителя / М.Ф. Стронин. М.: Просвітництво, 2005. 412 с.
22. Усова А.П. Роль гри у вихованні дітей. М. : Просвещение, 1976. 96 с.
23. Шишкін С.М. Рольова гра як один з видів вправ на початковому ступені навчання // Система вправ для навчання 59 говорінню на іноземній мові в середній школі: Збірник наукових праць. М., 1980. С. 167-172.
24. Шмаков С.А. Ігри учнів – феномен культури. М.: Москва, 2001. 287 с.
25. Azar В.ШН. Fun with grammar. New York, 2000. 289 p.

26. Bouma E. Using Chants in the Early Learner Classroom / E. Bouma // Іноземні мови в школі, 2004. № 27-28. С. 39.
27. Forster E. The value of songs and chants for young learners // <http://www.encuentrojournl.org/textos/16.7.pdf>
28. Graham C. Small Talk. More Jazz Chants. Oxford University Press, 1978. 86 p.
29. Rixon S. How to use games in language teaching. London: Macmillan Publishers Ltd., 1981. 123 p.
30. Shamyradov A. B. Lexis games motivation in teaching English // Science Time № 9 (21) / 2015. P. 360-365.
31. Shokhakhov I.S., Imangalieva D.B., Yemkulova Z.A., Berdauletova Sh.Zh. The role of games on language lessons // Сучасні проблеми науки та освіти, 2014. №6. С. 54-59.
32. Wright A. Games for Language Learning. Cambridge University Press, 1984. 276 p.
33. alleng.ru - Освітні ресурси Інтернету - англійська мова
34. <http://www.normaleducation.ru/dafes-181-1.html>