

**МІНІСТЕРСТВО ОСВІТИ І НАУКИ УКРАЇНИ
ХЕРСОНСЬКИЙ ДЕРЖАВНИЙ УНІВЕРСИТЕТ
ФАКУЛЬТЕТ ІНОЗЕМНОЇ ФІЛОЛОГІЇ
КАФЕДРА АНГЛІЙСЬКОЇ МОВИ ТА МЕТОДИКИ ЇЇ
ВИКЛАДАННЯ**

**ВИКОРИСТАННЯ СУЧАСНИХ КОМП'ЮТЕРНИХ ІГОР ДЛЯ
ПОПОВНЕННЯ СЛОВНИКОВОГО ЗАПАСУ УЧНІВ НА УРОКАХ
АНГЛІЙСЬКОЇ МОВИ**

Дипломна робота

на здобуття ступеня вищої освіти «бакалавр»

Виконав: студент 4 курсу 461 групи
Спеціальності 014.02 Середня освіта
(Мова і література, англійська,
німецька)
Щербина Андрій Миколайович

Керівник канд. філол.
наук, доцент Москвичова О. А.
Рецензент канд. філол.
наук, доцент Главацька Ю.Л.

ЗМІСТ

ВСТУП	3
РОЗДІЛ 1. Застосування комп'ютерних ігор для вдосконалення процесу навчання англійської мови в школі	6
1.1 Поняття та особливості інтерактивного навчання	6
1.2. Поняття гри і її методичне значення	15
1.3 Особливості застосування комп'ютерних ігор під час навчання англійської мови.....	20
РОЗДІЛ 2. Практичне використання комп'ютерних навчальних ігор у процесі навчання англійської мови в загальноосвітній школі	26
2.1. Вимоги МОН України до рівня сформованості навичок володіння англійською мовою.....	26
2.2. Індивідуально-психологічні особливості школяра	28
2.3. Методична розробка системи вправ для поповнення словникового запасу учнів на матеріалі лексики з сучасних комп'ютерних ігор	32
ВИСНОВКИ	41
СПИСОК ВИКОРИСТАНОЇ ЛІТЕРАТУРИ	43

ВСТУП

У сучасному світі нова освітня шкільна система орієнтована на вдосконалення інформаційних технологій в системі навчання. Передбачається, що саме такий підхід до навчання, може дати можливість в повній мірі розвивати інтелектуальний потенціал особистості. У зв'язку з цим сучасні вимоги до проведення уроку ставлять перед учителем завдання планомірного розвитку особистості шляхом включення в активну навчально-пізнавальну діяльність. Одним з аспектів, які сприяють активізації пізнавальної навчальної діяльності учнів – це підбір різноманітних видів і форм побудови навчання. Залучення учнів в активну навчальну діяльність, використання при цьому різноманітних форм і методів пізнавальної діяльності значно розширюють навчально-виховні цілі та можливості навчального заняття, яке виступає провідною формою організації освітньої та навчальної діяльності. У своїй професійній діяльності, сучасні викладачі все частіше і частіше використовують інформаційні технології, які активізують роботу учнів, мотивують їх до творчого підходу до дослідження і вивчення предмета. Різноманітні інформаційні технології, які використовуються на уроці, можна застосовувати в школі у викладанні різних дисциплін. Для створення плідних умов для ефективного режиму навчального процесу, який сприяв би формуванню мовних навичок і позитивної мотивації до вивчення англійської мови сучасні форми навчання пропонують нам використовувати інтерактивні та ігрові методи в процесі освіти. 21 ст. – це епоха інформаційно-грамотного суспільства. Необхідність нових знань, інформаційної грамотності, і вміння самостійно здобувати знання сприяє виникненню нового виду освіти - інноваційного, в якому інформаційні технології покликані зіграти системо-утворюючу, інтегруючу роль.

Актуальність теми полягає в тому, що комп'ютер стає невід'ємною частиною процесу викладання англійської мови, а комп'ютерні технології істотно розширюють можливості викладачів по індивідуалізації навчання і дозволяють максимально адаптувати цей процес до особливостей учнів.

Зв'язок дослідження з науковими програмами, планами, темами. Проблематика дослідження безпосередньо пов'язана із науково дослідною темою кафедри англійської мови та методики її викладання Херсонського державного університету «Пріоритетні тенденції розвитку методики викладання іноземних мов у середніх та вищих навчальних закладах» (державний реєстраційний номер 0117ч 006791).

Об'єктом дослідження виступає методичний процес поповнення лексичного запасу школярів у ході вивчення нової лексики на уроках з англійської мови.

Предметом дослідження виступають комп'ютерні ігри як засіб поповнення лексичного запасу школярів у процесі навчання англійської мови.

Мета дипломної роботи - розробка системи вправ із застосуванням комп'ютерних ігор при навчанні школярів англійської мови.

У відповідності з метою дослідження поставлені **такі завдання:**

- охарактеризувати сутність поняття «інтерактивні методи навчання» та їх особливості;
- розглянути методичний потенціал комп'ютерної гри;
- з'ясувати особливості застосування комп'ютерних ігор під час навчання англійської мови;
- з'ясувати індивідуально-психологічні особливості шкільного віку;
- розробити системи вправ з використанням комп'ютерних ігор.

Для написання дослідження з даної теми були використані праці таких авторів як Пасів Є.І., Китайгородська Г.А., Кавтарадзе Д. Н. і ряд інтернет ресурсів, присвячених темам освіти та нових технологій в сучасному навчанні.

У процесі роботи нами були використані такі методи дослідження:

- теоретичний аналіз і узагальнення наукової літератури;
- спостереження;
- порівняння.

Практична значущість полягає в створенні методичної розробки серії вправ з використанням комп'ютерних ігор для ефективного формування мовних навичок учнів у ході начання лексичного матеріалу на уроках з англійської мови.

Розроблений нами комплекс вправ з використанням комп'ютерних ігор буде новизною даного дослідження.

Випускна робота складається з вступу, двох розділів, висновків, списку використаних джерел, додатків.

РОЗДІЛ 1

ЗАСТОСУВАННЯ КОМП'ЮТЕРНИХ ІГОР ДЛЯ ВДОСКОНАЛЕННЯ ПРОЦЕСУ НАВЧАННЯ АНГЛІЙСЬКОЇ МОВИ В ШКОЛІ

1.1 Поняття та особливості інтерактивного навчання.

Реформи в освіті, що відбуваються в нашій країні, поряд з розробкою нових освітніх стандартів, впровадженням нових навчальних дисциплін, нових підручників і допоміжних матеріалів, зумовили необхідність зміни методів навчання.

У сучасній педагогічній практиці розробляються і застосовуються десятки нових стратегій і методів навчання, в тому числі інтерактивних. Сучасний вчитель, незалежно від предмета навчання або шкільної дисципліни, повинен володіти необхідним арсеналом інтерактивних методів навчання і мати можливість використовувати їх у процесі навчання.

Інтерактивне навчання в школі або навчальному плані застосовується для того, щоб підкреслити або навчити конкретного матеріалу. Онлайн-заняття і віртуальні уроки - це приклади сучасних інтерактивних уроків. Однак в нашій реальності, будь-який урок із застосуванням комп'ютера, вважається інтерактивним. Коли сучасні вчені говорять про інтерактивність в класі, вони майже завжди говорять про технології і, як правило, мають на увазі Інтернет. З того часу як комп'ютери стали основною частиною більшості промислово розвинених країн, викладачі на всіх рівнях стали шукати способи інтеграції комп'ютерних технологій в класі. З точки зору психотерапевта М.М. Наричина [28 с. 34], сьогодні не вчити дитину поводитися з комп'ютером - те ж саме, що не віддавати його в школу. Інтерактивне навчання залежить від ступеня використання комп'ютера, але це, як правило, набагато більше, ніж просте навчання роботі на комп'ютері,

навчання роботі базового програмного забезпечення та пошук ресурсів онлайн є важливими навичками, звичайно, але, як правило, не підпадають під поняття інтерактивного навчання. Велику частину часу, інтерактивність лише інтегрується в звичайні уроки. Один з найпростіших прикладів - комп'ютерні ігри. Для того щоб ефективно навчати дитину, її необхідно захопити. Такі дії і надають сучасні комп'ютерні ігри англійською мовою. Подібні ігри набувають все більшої популярності. Дуже добре, якщо гра озвучена носіями мови, тоді гравець крім великого словникового запасу опанує ще і правильною вимовою. Використання комп'ютерних ігор дозволяє набагато легше, швидше і цікавіше вивчати англійську мову, розвивати пам'ять, увагу, уяву, вміння знаходити закономірності. Учні, які грають в ігри, завантажені або онлайн, які містять певні поняття, розглядають ці ігри як доповнення до їх навчання в класі. Педагог Р. Жукова вважає, що вплив комп'ютера на дітей шкільного віку дуже добре допомагає у формуванні певних навичок [13]. Робота з комп'ютером розвиває увагу, логічне і абстрактне мислення. Комп'ютерні ігри допомагають дітям навчитися приймати самостійні рішення, а також швидко перемикаються з одного виду діяльності на інший. Розвивальні комп'ютерні ігри для дітей - відмінний спосіб самоосвіти, вміння користуватися Інтернетом може стати хорошою школою спілкування і навичок з пошуку та відбору інформації. Найголовніший аргумент на користь інтерактивного навчання полягає в тому, що більшість сучасних дітей вже настільки добре розбираються в Інтернеті, що впровадження комп'ютерного навчання надзвичайно ефективно захоплює і утримує їх увагу.

Все більше дітей, ніж будь-коли раніше використовують смартфони і підтримують активну присутність в соціальних мережах, проводять більшу частину свого вільного часу там. «На сцену виходить нова раса-цифрові аборигени, яких хай-тек оточував з дитинства, - стверджує відомий американський психіатр, професор Лос-

Анджелеського університету і директор Наукового центру з проблем старіння Гері Смолл. – « Для розвитку мозку до його нинішнього стану треба було кілька сотень тисяч років, а для еволюції, яка відбувається під впливом сучасних технологій, виявилось досить одного покоління!». На думку Смолл, назрів новий конфлікт поколінь - «мозковий розрив», прірва між мисленням батьків і дітей. У молодшого покоління мозок зазнає цифрову перепрошивку з пелюшок. І завдяки пластичності незрілий мозок цифрових аборигенів вчиться новому надзвичайно швидко [46]. Тому, як вважають багато педагогів, комп'ютерні та інтерактивні технології на уроках в школі можуть допомогти учням стати більш активними і зацікавленими.

Концепція інтерактивного навчання не є новою для так званого нового покоління, а насправді тільки недавно стала асоціюватися з комп'ютерами. Багато між активними та інтерактивними методами ставлять знак рівності, проте, незважаючи на значну схожість, вони мають ряд відмінностей. Інтерактивні методи можна розглядати як найбільш сучасну форму активних методів [26, с. 120]. Кілька десятиліть тому, будь-який вид діяльності, відмінний від простої лекції, вважався інтерактивним. Інтерактивне навчання, як правило, розглядається як протиположність пасивному навчання, яке побудоване на спостереженні. Учням, як правило, необхідно поєднати пасивний і активний методи навчання з метою оволодіння поняттями. Зв'язок викладача з учнями на пасивних заняттях реалізується за допомогою опитувань, контрольних робіт, самостійних, тестів і т. д.

Активний метод - це метод, при якому активну діяльність виявляють як викладач так і учень. Якщо пасивні методи припускали авторитарний стиль взаємодії, то активні більше припускають демократичний стиль [24, с. 190].

Однак якщо всі вправи і завдання інтерактивні, діти ризикують бути перезбудженими. Якщо навчання є повністю пасивним, діти

можуть втратити інтерес і увага знижується. Учителі зазвичай прагнуть дотримуватися балансу між пасивними методами навчання, як лекції та самостійне читання з більш активними завданнями, які об'єднують технології та змушують школярів застосовувати накопичений досвід у нових і часто несподіваних ситуаціях. Дві системи разом, як правило, працюють краще.

Для реорганізації навчального процесу на основі сучасних інформаційних технологій був розроблений ряд навчальних програм та посібників. Однак насправді кожен учитель розробляє свою програму і навчальний матеріал. Накопичилася значна кількість комп'ютерних програм, призначених для використання в школі.

Найбільш важливими серед цих програм є інтерактивні навчальні програми, що передбачають обмін інформацією не менш ніж між двома учасниками діалогу, а також освітні програми, які можуть надихати студентів, залучати їх до вирішення освітніх завдань, розвивати їх інтелектуальний рівень. Комп'ютерні програми часто поєднують електронні та мультимедійні підручники.

Традиційні методи та засоби навчання при переході на сучасний урок повинні бути відповідним чином змінені. Крім того, цілі навчання зазвичай забезпечуються комплексом традиційних і нових методів навчання.

Розвиток комп'ютерних технологій дозволяє подолати ці проблеми, однак чинні електронні матеріали орієнтовані на середнього користувача.

Навчальна діяльність вимагає володіння різними прийомами навчання на різному матеріалі. Вчитель одночасно викладає майже всі предмети, що входять в курс та відповідно готовий освоїти процес інтеграції різних предметів і технологій. Йому просто потрібно зрозуміти й прийняти необмежені можливості, пропоновані

комп'ютером, хорошим викладачем програмного забезпечення та інформатики.

Використання комп'ютера в навчанні школяра повиненно збагатити і стати перетворюючим елементом розвивального середовища суб'єкта. Учень перебуває в такому віці, коли інтенсивно розвиваються розумові здібності, закладається фундамент його подальшого інтелектуального розвитку. Грамотне використання можливостей сучасних інформаційних технологій в школі сприяє:

- Активізація пізнавальної діяльності;
- Підвищення якісної успішності школярів;
- Досягнення цілей навчання за допомогою сучасних електронних навчальних матеріалів, призначених для використання у школі;
- Розвиток навичок самоосвіти і самоконтролю для учнів;
- Підвищення рівня комфортності навчання;
- Зниженням дидактичних труднощів учнів;
- Підвищення активності та ініціативності школярів на уроці;
- Розвиток інформаційного мислення;
- Формування інформаційно-комунікаційної компетентності;
- Придбання навичок роботи на комп'ютері в учнів з дотриманням правил безпеки [12, с. 23].

Продуктивність занять із застосуванням ІКТ дуже висока. Завдяки сучасній техніці і адекватним формам та методам навчання кожному учневі надається можливість зануритися у світ знань, що дає новий потужний заряд і мотивацію для розвитку самостійної пізнавальної активності.

Застосування нових інформаційних технологій в традиційній шкільній освіті робить можливим диференціацію процесів навчання школярів з урахуванням їх індивідуальних особливостей, дає можливість творчо працювати вчителю, розширити перелік способів

пред'явлення навчальної інформації, дозволяє здійснювати більш гнучке управління навчальним процесом, і соціально значущим [12, с. 21].

Перш, ніж докладно говорити про використання комп'ютерних ігор на уроках англійської мови в рамках інтерактивного методу навчання, розглянемо особливості та місце самого інтерактивного методу навчання в процесі освіти.

Інтерактивний метод – це метод, який покликаний бути орієнтованим на взаємодію між усіма учасниками освітнього процесу [38, с. 126]. Це в якійсь мірі діалог або бесіда, в процесі якої відбувається безпосередній обмін інформацією. Слово «інтерактив» з'явилося в українській мові з англійської від слова «interact». «Inter» – «взаємний», «act» – діяти. Інтерактивність означає вступати в діалог чи вести бесіду з будь-ким (людиною) або з чим (комп'ютером).

Інтерактивні методи орієнтовані на більш широку взаємодію студентів не тільки з викладачем, але й один з одним, а також на підвищення активності студентів в процесі навчання.

Особливості інтерактивного методу:

- перебування учасників освітнього процесу в одному смисловому просторі;
- спільне занурення в проблемне поле розв'язуваної задачі, тобто включення в єдиний творчий простір;
- згоду і узгодженість у виборі методів та засобів реалізації рішення задач;
- спільне входження в близький емоційний стан, переживання схожих почуттів, здійсненню завдань.

Головна перевага інтерактивного методу навчання полягає в тому, що практично всі учні беруть активну участь в процесі оволодіння знаннями. Кожен вносить свій особистий внесок у розвиток будь-якої теми або в рішення загальної задачі або проблеми. Таким чином, учні набувають для себе особливий досвід, який потім зможуть застосовувати

поза навчальних рамок в зовсім іншій обстановці. Робота в команді підвищує зацікавленість, а так само активізує та мотивує освітній процес. Підвищується і рівень засвоєння матеріалу.

Вчитель є своєрідним фільтром, який пропускає через себе інформацію, і виконує функцію помічника в роботі, будучи джерелом інформації.

Використання інтерактивних форм в освітньому процесі може бути корисно в таких аспектах як:

- викликають в учнів інтерес;
- сприяють створенню поля для активної участі кожної дитини в освітньому процесі;
- сприяють більш ефективному засвоєнню навчального матеріалу;
- мають багатоплановий вплив на учнів;
- реалізують зворотний зв'язок (відповідна реакція аудиторії);
- допомагають формуванню в учнів власної думки і відносин;
- вдосконалюють життєві навички;
- сприяють зміні поведінки в кращу сторону [29].

Важливо дотримуватися деяких правил організації:

1. Потрібно, щоб у процесі брали участь всі учасники освітнього процесу. Для досягнення цієї мети необхідно використовувати деякі технології інтерактивного навчання.

2. Оцінити психологічну готовність учнів. Це необхідно для того, щоб переконатися що всі, хто прийшов на заняття, психологічно готові до заняття в такій формі. У зв'язку з цим, можна використовувати розминки, активне постійне заохочення за ініціативну участь дітей в роботі, надання їм можливостей для самореалізації.

3. Якість навчання та кількість учнів знаходяться в прямій залежності. Оптимальне число дітей у навчальній групі або класі - це 25 осіб. Тільки дотримуючись цієї умови, можлива продуктивна робота в малих групах.

4. Підготувати навчальний клас (кімнату) для роботи. Потрібно перевірити робочий стан технічних засобів.

5. Важливо, щоб форми взаємодії й види діяльності змінювалися. Для цього потрібно враховувати вікові особливості учнів. І створити певний баланс для завдань. Не можна постійно заповнювати навчальний процес активними видами діяльності або навпаки [20].

Обов'язкові умови для правильної організації заняття:

- доброзичливі відносини між усіма учасниками;
- демократія;
- залучення життєвого досвіду кожного учня (це потрібно для того, щоб всі учасники освітнього процесу могли привнести щось своє на заняття);
- використання декількох методів, форм подачі і введення інформації;
- взаємна мотивація учнів [40, с. 13].

Інтерактивні види навчання дозволяють сформувати сприятливий мікроклімат в навчальному колективі. Ці форми навчання створюють високу мотивацію, яка дозволяє забезпечити міцність отриманих знань, проявити фантазію, творчість і комунікабельність, активну життєву позицію, цінність індивідуальності, командний дух, свободу самовираження.

Існує безліч різних форм та методів інтерактивного навчання. Кожен педагог може сам створювати власні варіанти.

Назвемо ряд основних форм:

- робота по групах;
- творчі завдання;
- застосування громадських ресурсів;
- навчальні ігри (рольові ігри, імітації, ділові ігри та освітні ігри);
- зворотній зв'язок;
- розминка;

- тренінги;
- розв'язання проблем («мозковий штурм», «аналіз казусів», «сходи та змійки»);
- дистанційне навчання;
- використання додаткових технічних й інтерактивних коштів [27, с. 16].

Основну увагу в даній роботі ми приділяємо саме використанню навчальних комп'ютерних ігор, з огляду на те, що дана форма навчання передбачає спілкування з новими технологіями.

Поряд з впровадженням інтерактивної дошки. З'явилися такі допоміжні пристрої як:

- електронні посібники та підручники, які вчитель демонструє за допомогою комп'ютера та мультимедійного проектора;
- освітні ресурси мережі Інтернет;
- відео та аудіотехніка;
- інтерактивні конкурси, олімпіади, конференції;
- матеріали для можливості здійснення дистанційного навчання;
- науково-дослідні проекти та роботи;
- дистанційне навчання [22].

Одне з найпоширеніших в навчальних закладах сьогодні засобів технічного навчання - інтерактивна дошка та її програмне забезпечення. У ряді освітніх організацій вже встановлені ці кошти, однак не всі викладачі володіють навичками їх використання та не знають про ті можливості, які перед ними відкрилися.

Інтерактивне навчання дозволяє вирішувати одночасно ряд завдань, головною з яких є розвиток комунікативних умінь та навичок. Даний вид навчання сприяє встановленню емоційних зв'язків між учнями, вирішує виховне завдання, оскільки вчить не тільки роботі в команді та дає високу ступінь мотивації. Цей вид також навчає таким важливим аспектам, як зважати на думку однокласників,

комунікабельності, акценті на діяльність, міцності знань, творчості й фантазії, активної життєвої позиції, поняття цінності індивідуальності, свободи самовираження, взаємоповаги та демократичності. Використання інтерактивних форм в процесі навчання, як показує практика, знімає нервові навантаження учнів, дає можливість змінювати форми їх діяльності, переключати увагу.

1.2. Поняття гри і її методичне значення

У класиці педагогіки існує афоризм, висловлений Йоганном Герbart: «Смертельний гріх учителя бути нудним». Якщо той і хто навчається захоплений, то відбувається спільна творчість у процесі навчання. Ось чому на уроці необхідно весь час стимулювати та розвивати пізнавальну активність учнів. При правильній педагогічній організації навчального процесу пізнавальна активність стає стійкою рисою особистості того, хто навчається і робить сильний вплив на його розвиток.

Одним з найпоширеніших видів навчання, який завжди був і залишається самим затребуваним та популярним, як в дитячих освітніх установах, так і вдома, є ігри.

Не можна не відзначити роль ігор у навчанні та розвитку дитини. Цього питання, так чи інакше, торкалися усі дослідники дитячої психології. Професор психології А.В. Запорожець, оцінюючи роль дидактичної гри, пише: «Нам необхідно домагатися того, щоб дидактична гра була не тільки формою засвоєння окремих знань та вмінь, а й сприяла б загальному розвитку дитини, служила формуванню його здібностей» [14].

Будучи соціокультурним феноменом, дидактична гра має свою історію і передається з покоління в покоління. Як пише дослідник

процесу виховання дитини в процесі гри А. К. Бондаренко: «Дидактичні ігри створювалися і створюються дорослими для розвитку дітей з урахуванням їх потреб, інтересів і можливостей. Діти отримують зміст гри в готовому вигляді та опановують їм як елементом культури» [4, с. 160].

У педагогічній літературі розуміння гри як відбиток дійсного життя вперше було висловлено К. Д. Ушинським. Навколишня обстановка, каже він, має сильний вплив на гру, «вона дає матеріал набагато різноманітніше того, який пропонується іграшковою лавкою». Автор доводить, що зміст гри впливає на формування особистості дитини [3, с. 123].

Гра використовується в процесі навчання та виконує такі функції:

1. Навчальна функція. Вона полягає у розвитку сприйняття інформації, здатності концентрувати увагу, поліпшення пам'яті, розвитку інших умінь та навичок.

2. Виховна функція. Розвиває почуття взаємодопомоги, підтримки, уваги стосовно партнера по грі, вчить слухати та чути. За рахунок оволодіння фразами мовного етикету англійською мовою, виховує навчали ввічливість.

3. Розважальна функція. Її головне завдання - створення невимушеної та творчої атмосфери на занятті, можливість звернути все в жарт, якщо учень засмутився, вчитель перетворює урок у цікаву пригоду або казковий світ.

4. Комунікативна функція. Ця функція об'єднує учнів, встановлюючи нові для них емоційно-комунікативні відносини з партнерами.

5. Релаксивна функція – зняття емоційної напруги, викликаного навантаженням на нервову систему при інтенсивному процесі навчання.

6. Психологічна функція. Відповідає за перебудову психіки для засвоєння більшого обсягу інформації, а також за підготовку всього фізіологічного стану для більш ефективної пізнавальної діяльності.

7. Розвиваюча функція. Ця функція спрямована на гармонійний розвиток особистості [3, с. 127].

Попри те, що гра – це цікаве, захоплююче заняття, вона несе ще й освітню функцію, тому гра повинна відповідати певним вимогам:

1. Гра повинна володіти чіткими правилами, які учень знає і беззаперечно дотримується.

2. Дотримання правил гри має привести до певного результату, який навчається свідомо сприймає як виконане завдання.

3. Хід гри надає кожному студенту можливість вибору якогось певного дії, що забезпечує індивідуальну активність в колективній грі.

4. Необхідно, щоб учень точно знав, який навичок тренується в даній грі. Важливо, щоб поряд із закріпленням вже набутих знань, учень дізнавався щось нове [17, с. 22].

Як відомо, велике значення в навчальному процесі має мотивація навчання. Це допомагає підсилити мислення, становить інтерес для конкретного роду занять, для виконання конкретної справи.

Найсильнішим мотивуючим фактором є методи навчання, що задовольняють потребу студентів у вивченні матеріальної новизни і різноманітності вправ. Використання різних методик навчання допомагає увічнити пам'ять про мовні явища, створюючи більш стійкі зорові та слухові образи, підтримуючи інтерес і активність учнів.

Урок англійської мови розглядається як соціальний феномен, де класна кімната – це особлива соціальне середовище, в якій викладачі і учні вступають в певні соціальні відносини один з одним, де навчальний процес – це взаємодія всіх присутніх.

Успіх у навчанні – це результат колективного використання всіх можливостей для навчання. І діти повинні внести істотний внесок у цей процес.

Використання ігрового методу в навчанні англійської мови сприяє виконанню важливих методичних завдань, таких як:

- 1) створення психологічної готовності учнів до мовного спілкування;
- 2) забезпечення природної необхідності повторного відпрацювання проходження ними мовного матеріалу;
- 3) тренування учнів у виборі потрібного варіанту мови, підготовка до ситуативної спонтанності мови взагалі.

Реалізація ігрових прийомів і ситуацій при фіксованій формі занять відбувається за основними напрямками:

- 1) дидактична мета ставиться перед учнем у вигляді ігрового завдання;
- 2) навчальна діяльність підкоряється правилам гри;
- 3) його кошти використовується як навчальний матеріал, елемент змагання якого передає дидактичну задачу гри, що входить в освітню діяльність;
- 4) успішне виконання дидактичного завдання зв'язується з результатом гри.

Гра – це засіб, за допомогою якого створюються умови для реального спілкування. Ефективність навчання обумовлена в першу чергу вибухом мотивації, підвищенням інтересу до предмета.

Учні наочно переконуються, що мову можна використовувати як засіб спілкування.

Гра активізує прагнення контакту хлопців один з одним і вчителем, створює умови рівності та партнерства, руйнує традиційний бар'єр між учителем й учнем.

Ігри позитивно впливають на формування пізнавальних інтересів учнів, сприяють свідомому розвитку англійської мови. Гра привертає гравця, залучає його і тримає. Вона сприяє розвитку таких якостей, як самостійність, ініціативність, виховує почуття колективізму. Учні активно, захоплено працюють, допомагають один одному, уважно слухають своїх товаришів, але педагог керує навчальною діяльністю [9].

Основні вимоги до ігор:

1. Гра повинна стимулювати мотивацію до занять, викликати у дитини інтерес та бажання добре виконувати роботу.

2. Гра повинна бути добре підготовлена як за змістом, так і за формою, чітко організована. Важливо, щоб діти переконалися в необхідності добре виконувати поставлене перед ними завдання під час гри.

3. Вона, безумовно, проводиться в дружній, творчій атмосфері, викликає в учнів почуття задоволення і радості. Чим вільніше відчуває себе учень під час гри, тим більше ініціативи він буде проявляти в спілкуванні. Згодом він буде відчувати впевненість у своїх силах.

4. Більше значення має здатність педагогів вступати в контакт з дітьми. Створення сприятливої, дружньої атмосфери в класі – дуже важливий фактор, значення якого неможливо переоцінити [16, с. 67].

Під час гри сильні допомагають слабким учням. Учитель керує процесом спілкування: підходить то до одного, то до іншого учня, який потребує допомоги, вносить необхідні корективи в роботу. Дидактичні ігри можна використовувати як на початковому етапі навчання, так і на подальшому.

«Гра - універсальний засіб, що допомагає вчителю англійської мови перетворити досить складний процес навчання в захоплююче та улюблене заняття» [15, с. 38].

Гра допомагає залучити до навчального процесу навіть слабого учня, оскільки в ній проявляються не тільки знання, а й винахідливість і

кмітливість. Більш того, слабкий з мовної підготовки учень може стати першим у грі: винахідливість і кмітливість часом виявляються більш важливими, ніж знання предмета.

Науковець Е. І. Пассов («Урок англійської мови в школі») трактує поняття гри як:

1. діяльність;
2. вмотивованість, відсутність примусу;
3. індивідуалізована діяльність, глибоко особиста;
4. навчання й виховання в колективі та через колектив;
5. розвиток психічних функцій і здібностей;
6. вчення із захопленням [34, с. 421].

Автор також визначає основні цілі використання гри на уроках англійської мови:

1. формування певних навичок;
2. розвиток певних мовних умінь;
3. навчання вмінню спілкуватися;
4. розвиток необхідних здібностей і психічних функцій;
5. пізнання (у сфері становлення власне мови);
6. запам'ятовування мовного матеріалу [34, с. 422].

Таким чином, необхідно відзначити, що ігри допомагають організувати процес навчання і сприяти кращому засвоєнню знань.

При навчанні англійської мови, грі варто приділяти особливу увагу.

1.3 Особливості застосування комп'ютерних ігор під час навчання англійської мови

При вивченні англійської мови учень за допомогою гри користується мовою, щоб досягти змістовних цілей. Таким чином, за

допомогою гри навчальний процес перетворюється в процес цілісний, а не в процес навчальної комунікації.

Так мовні ігри призначаються для формування вимовних, лексичних та граматичних навичок та тренування вживання мовних явищ на підготовчому етапі оволодіння англійською мовою.

Метою фонетичної гри є формування фонематичного слуху. Орфографічні ігри спрямовані на формування навичок поєднання букв в словах, усвідомлення місця букви в слові, розвиток орфографічних й лексичних навичок, контроль засвоєння алфавіту. Лексичні ігри ставлять собі за мету активізацію і закріплення лексики, розвиток навичок монологічного й діалогічного мовлення, контекстуальної здогадки. Граматичні ігри активізують і автоматизують вживання певних частин мови і конструкцій в реченні.

Основним завданням вправ для роботи з лексичним й граматичним матеріалом є управління навчально-пізнавальною діяльністю учнів і формування у них лексичних та граматичних навичок, а також організація інтенсивної самостійної роботи на навчальних заняттях з метою оволодіння правилами вживання конкретних мовних одиниць. Вправи цієї групи наводяться в формі готових інструкцій учнем і окремих пояснень викладачеві.

Комп'ютер є незамінним помічником для вивчення та освоєння навчального матеріалу за допомогою гри. Вплив комп'ютера на дітей в цьому віці дуже сприятливий і може допомогти в розвитку певних навичок. Наприклад, психологи відзначають, що робота з комп'ютером розвиває увагу, логічне й абстрактне мислення. Комп'ютерні ігри дітям допоможуть навчитися приймати самостійні рішення, а також швидко перемикатися з одного виду діяльності на інший. Добре впливає комп'ютер й на творчі здібності дітей [36]. Перший комп'ютер був створений в 1941 році математиком Говардом Ейксоном, побачити це диво техніки, того часу, могли лише тільки одиниці [10, с. 45]. Зараз

комп'ютер є в кожній родині, і користуватися ним уміють навіть маленькі діти.

Можна сказати, що індустрія комп'ютерних ігор вже стоїть на крок попереду кіно чи телебачення. Це можна пояснити, в першу чергу, інтерактивністю, яку надають нам всі комп'ютерні ігри. А це, у свою чергу допомагає нам слідувати сучасним формам навчання, в яких на першому місці стоїть активна участь самого учня в освітньому процесі. Однак педагогу необхідно розуміти, наскільки важливо створити умови для розвитку й вдосконалення всіх пізнавальних процесів в учнів, і що комп'ютер є лише доповненням до традиційних форм вправ та занять на уроках. Цінність комп'ютерних ігор і програм являє те, що вони в більш наочній формі представляють зміст предметів, понять, граматичних правил, що і дозволяє учневі легко й швидко опанувати за потрібне матеріалом. Комп'ютерні ігри є природним засобом залучення учнів до нових інформаційних технологій. За допомогою комбінування під час навчального процесу різних видів ігор, в тому числі й комп'ютерних, учень опановує умінням самостійно та ініціативно вирішувати ігрові завдання, що поступово ускладнюються за змістом знань й ступеня узагальненості дій, піднімаючись у своєму розвитку на вищий рівень.

Однак сучасному педагогу вкрай важливо пам'ятати, що при недотриманні режиму роботи комп'ютер з товариша перетворюється на ворога. Недовге перебування за комп'ютером покращує концентрацію уваги, а надмірне погіршує. Дітям у віці 7-8 років краще не сидіти за комп'ютером понад 40 хвилин в день, а з 9-11 років - не більше години-півтори. Щоб не перевищувати денні норми часу дітей у комп'ютера, вчителю потрібно строго регламентувати час, який навчаються проводимуть за комп'ютером під час уроку [13].

Навчальні ігри – це ігри з правилами, спеціально створювані педагогічною діяльністю в цілях навчання й виховання дітей. Вони спрямовані на вирішення завдань навчання дітей, але водночас в них

проявляється виховний та розвиваючий вплив ігрової діяльності [24, с. 190].

Сутність комп'ютерної дидактичної гри полягає в тому, що вони самі обирають розумові завдання, запропоновані ним у цікавій інтерактивній формі. Учні самі знаходять рішення, долаючи при цьому певні труднощі. Діти сприймають розумову задачу, як практичну, ігрову; це підвищує їх розумову активність й інтерес у процесі навчання.

Сенсорний розвиток дитини в дидактичній комп'ютерній грі відбувається в нерозривному зв'язку з розвитком у нього логічного мислення.

Щоб вирішити ігрову задачу, потрібно порівнювати ознаки предметів, встановлювати подібність і відмінність, узагальнювати, робити висновки. Таким чином розвивається здатність до суджень, умовиводів, уміння застосовувати свої знання в різних умовах. Це стає можливим лише в тому випадку, якщо у дітей є конкретне знання про предмети та явища, які складають зміст гри.

Можна виділити такі властивості комп'ютерних навчальних ігор:

- а) вони повторювані, гру можна в будь-який час перервати та початизаново;
- б) комп'ютерні ігри слідують певним правилам, що не можуть бути змінені учасниками гри;
- в) комп'ютерні навчальні ігри повинні приносити задоволення і радість.

Основна ж особливість дидактичних комп'ютерних ігор, що застосовуються під час навчального процесу, визначена їх назвою. В першу чергу такі ігри повинні бути навчальними. Вони створюються дорослими з метою виховання і навчання дітей. Але для граючих дітей освітньо-виховне значення такої гри не виступає відкрито, а реалізується через ігрові завдання, ігрові дії та правила.

Наведемо кілька прикладів комп'ютерних ігор, які можуть бути інтегровані в навчальний процес.

ABC Coloring Town являє собою креативний ігровий майданчик для дітей у вигляді маленького казкового села. У кожному будиночку «мешкає» певна буква англійського алфавіту. Якщо постукати у двері будиночка, гра запропонує картинку для розфарбовування із зображенням предмета, що починається на відповідну букву. Дана гра може стати веселим та ефективним способом запам'ятати букви англійського алфавіту, поповнити словниковий запас і вивчити назви кольорів, не просто називаючи їх, а у раз використати в процесі гри та малювання. Кожна буква і кожне слово в грі озвучується носієм мови, що допоможе учневі в розвитку навичку аудіювання та зосвоєнні правильної вимови [45].

Where's My What - це проста, але дуже ефективна гра. На екрані з'являється велика кількість букв і предметів, випадково розташованих по всьому ігровому полю. Гравцеві потрібно за відведений кількість часу знайти предмети, назви яких він може побачити у верхній частині екрана. За кожен правильно обраний предмет нараховується додаткова кількість секунд до часу, за кожен неправильну відповідь - віднімається. Усі слова в цій грі розділені за категоріями (музика, іграшки, одяг тощо) що допоможе в закріпленні лексики після пройденого розділу в підручнику. Гру можна так само використовувати для того, щоб відпрацювати питання «Where is my ...?» і відповідь на нього «My ... is here!» Геймплей даної гри є відмінним способом розвитку уваги і пам'яті. Гра дозволяє підключити спільний режим, що дозволить влаштувати змагання для учнів [48].

Tilly's Word Fun - це дитяча навчальна гра виробництва Oxford University Press, яка допомагає вивчити та закріпити англійську лексику з найрізноманітніших тем, такі як Animals, Food, Family, Holiday, School. У кожній темі представлені серії з чотирьох міні-ігор:

1. *Listen & Click* - перед гравцем з'являється 6 картинок вже знайомих предметів, завдання - клікнути по зображенню, назва якого вимовляється;

2. *Read & Match* - на кілька секунд відкривається табло з 6 картинками й 6 словами, гравцеві необхідно поєднати картинки та слова після того, як вони перекинуться;

3. *Colours & Numbers* - на екрані з'являється конвеєр з досліджуваними предметами різних кольорів, потрібно вибрати зображення певного кольору або кількості [47].

Отже, одним з найпоширеніших видів навчання, який завжди був і залишається самим затребуваним та популярним, як в дитячих освітніх установах, так і вдома, є ігри. Комп'ютер є незамінним помічником для вивчення та освоєння навчального матеріалу за допомогою гри. Тому, як вважають багато педагогів, комп'ютерні та інтерактивні технології на уроках в школі можуть допомогти учням стати більш активними і зацікавленими.

РОЗДІЛ 2

ПРАКТИЧНЕ ВИКОРИСТАННЯ КОМП'ЮТЕРНИХ НАВЧАЛЬНИХ ІГОР У ПРОЦЕСІ НАВЧАННЯ АНГЛІЙСЬКОЇ МОВИ В ЗАГАЛЬНООСВІТНІЙ ШКОЛІ

2.1. Вимоги МОН України до рівня сформованості навичок володіння англійською мовою

Міністерство освіти опублікувало проект програми з іноземних мов для школярів. Цілі та завдання навчання англійської мови відповідно до програми є: розвивати елементарні навички в усному мовленні, тобто, розуміння розмовної мови та початкові навички говоріння, читання і письмо англійською мовою. Вивчення англійської мови сприяє розвитку інтелекту дитини. В результаті вивчення англійської мови діти шкільного віку повинні вміти:

- зрозуміти питання на англійській мові;
- складати маленьку розповідь на базі знайомого мовного матеріалу в рамках тем програми;
- відповідати на питання та використовувати пропозиції, пов'язані з ігровою і дитячою діяльністю;
- читати маленькі віршики, співати пісні тощо.

Учні повинні засвоїти близько 200-250 пропозицій, ці пропозиції можуть включати в себе 150-200 слів; знати 15-20 віршиків і пісень напам'ять.

Матеріал організований за такими темами:

- вітання, знайомство;
- гри (назви деяких іграшок, деякі слова, що позначають дії з іграшками, фрази діти говорять під час гри);
- слова і пропозиції, пов'язані з повсякденною діяльністю дітей: їжа, кімната, сім'я, рутинні справи, будинок;

- свята, назви деяких свят, вивчення окремих пропозицій, пов'язаних з підготовкою дітей до свят.

Діти молодшого шкільного віку починають вчити мову у віці 7-8 років.

Як правило, урок триває 40-45 хвилин 2-3 заняття в тиждень.

Метою навчання англійської мови у початкових класах є формування елементарної комунікативної компетенції школяра на доступному для нього рівні в основних видах мовленнєвої діяльності: аудіювання, говоріння, читання.

Зміни, що відбуваються в сучасному суспільстві, вимагають прискорення вдосконалення освітнього простору, визначення нових цілей та завдань в освіті, які б урахували соціальні, державні та особисті інтереси і потреби. У зв'язку з цим пріоритетним напрямком в освіті є впровадження та розвиток потенціалу нових освітніх стандартів. На сьогоднішній день для вчителя замість простої передачі знань, умінь і навичок учнів, головною метою шкільної освіти є розвиток учнів, здатного ставити навчальні цілі для себе, уміти думати про способи їх здійснення і реалізації, вміти контролювати і оцінювати свої досягнення, іншими словами-формування вміння вчитися. Учень сам повинен стати "архітектором й будівельником" освітнього процесу. Природно, методика викладання англійської мови підпорядковується загальним вимогам шкільної освіти, і повинна стати невід'ємною частиною нової системи освіти і навчання.

При вивченні англійської мови, формування лексичних навичок і навичок говоріння є одним з найбільш важливих навичок, які допомагають учням розвиватися.

2.2. Індивідуально-психологічні особливості школяра

Вивчення англійської мови в ранньому віці має ряд особливостей. Великої уваги заслуговує нервова система учнів. Саме нервова система відповідає за життєдіяльність цілого організму. Вищий відділ ЦНС - головний мозок.

Великі півкулі головного мозку, а в більшій мірі кора великих півкуль, є основним забезпеченням свідомості, мислення психічного життя людини.

У корі головного мозку не перериваючись відбуваються процеси збудження і гальмування нервових клітин. Чим молодша дитина, тим яскравіше у нього виражено переважання процесів збудження над процесами внутрішнього активного гальмування. Порушення та гальмування у дитини дуже швидко поширюється по корі великих півкуль. Таким чином пояснюється брак стійкості концентрації й уваги в учнів молодшого шкільного віку.

Кожна людина, в тому числі і кожна дитина, має індивідуальні відмінності в протіканні процесів збудження і гальмування (за силою, врівноваженості та рухливості нервового процесу). Ось чому в навчальній роботі ми говоримо про необхідність індивідуального підходу до учнів.

Світ емоцій дитини цього віку значно яскравіше і багатше, ніж дошкільника. Дитина найбільш сприйнятлива до предметів його оточуючих, природі, відносинам між людьми. З'являються такі поняття, як відповідальність, дисципліна та обов'язковість. Мислення дітей розвивається нарівні з промовою, ось чому так важливо приділяти увагу розвитку мовлення, її структури, збільшувати словниковий запас, контролювати чистоту і правильність мови.

Саме в молодшому шкільному віці розвивається увага. Без формування цієї психічної функції процес навчання не представляється

можливим. На уроці вчитель привертає увагу учнів до навчального процесу і матеріалу, утримує його максимально довгий час. Школяр може зосереджено займатися якимось одним видом діяльності 10-20 хвилин. Далі увага розсіюється і потрібен новий вид занять.

Деякі вікові особливості притаманні увазі учнів початкових класів. Головна з них - слабкість довільної уваги. Довільна увага школяра вимагає так званої близької мотивації. Якщо у старших учнів довільна увага підтримується та при наявності далекої мотивації (вони можуть змусити себе зосередитися на нецікавій і важкій роботі заради досягнення результату, який очікується в майбутньому) то маленький учень зазвичай може змусити себе зосереджено працювати лише при наявності близької мотивації (перспектива отримати хорошу оцінку, стати першим в змаганні отримати похвалу вчителя, краще за всіх впоратися із завданням тощо) [43, с. 64].

Набагато краще в шкільному віці розвинене мимовільна увага. Все нове, несподіване, яскраве, цікаве саме собою привертає увагу учнів, без усяких зусиль з їхнього боку.

Індивідуальні особливості особистості школярів впливають на характер уваги.

Крім вікових особливостей важливо враховувати індивідуальні особливості конкретної дитини.

Індивідуальні особливості кожної дитини головним чином визначаються одним з чотирьох типів нервової системи. Виділяються такі чотири типи нервової системи як: сангвінік, флегматик, меланхолік і холерик [38, с. 257]. Розглянемо детальніше кожен тип.

Діти з Флегматичним типом нервової системи – це сильні, врівноважені, малорухливі діти. Дитина з таким типом нервової системи характеризується високою працездатністю, але повільним темпом в роботі й розмові з іншими людьми. Емоційна збудливість слабка, але почуття глибокі і постійні. Виховання дитини з таким типом нервової

системи має бути направлено на закріплення позитивних особистісних якостей: наполегливість, цілісність, витривалість. Якщо дорослий завжди буде дорікати дитини в повільності, він може відмовитися від свого заняття, почати проявляти байдужість, а іноді і грубість [37].

Сангвінік – Сильний, врівноважений, рухливий тип; Характеризується високою працездатністю, швидким перемиканням на будь-яку роботу. Дитина з цим типом нервової системи жвава, з виразною мімікою, робить все досить швидко, може швидко перемикатися з однієї активності на іншу. Часто кидає випадок, який вимагає терпіння і наполегливості. При навчанні такої дитини вчителя повинен підтримувати в ньому такі позитивні риси, як бадьорість, чутливість та співчуття, вміння жити і працювати в команді. Але якщо дитина з таким типом нервової системи не навчиться доводити справу до кінця, то в підсумку він може стати поверхневим людиною без особливих інтересів, які байдужі до невдач. Дитині цього типу важко переносити різку розмову, емоційний та різкий тон може викликати у нього порушення, гнів. Заохочення дітей цього типу стимулює їх творчу активність, підвищує ефективність. Але важливо не перехвалювати їх, оскільки вони, природно, схильні переоцінювати свої здібності [33, с. 318].

Холерик – Сильний, але не врівноважений тип. Дитина з таким типом нервової системи характеризується високою ефективністю, швидкою реакцією на те, що відбувається навколо нього, великою кількістю енергії. Це процес збудження переважає над процесом гальмування. Учень не завжди здатний стримувати свої почуття, має рухливі міміку та жести, його рухи різкі і рвучкі. Навчання такого дитини має бути спрямована на розвиток витривалості, вміння думати про свої дії, аналізувати їх. Часті похвали таку дитину розвивають його зарозумілість, марнославство. Вимагає великий такт у використанні похвал та покарань.

Меланхолік – Слабкий тип нервової системи. Дитина з таким типом нервової системи швидко втомлюється, не впевнений в собі, соромиться, легко травмується, мовчить, не розмовляє. Почуття глибокі, але зовні слабкі. У навчанні дітей такого типу потрібна підтримка його починань, підтримка під час роботи, постійне підбадьорювання. Не варто шкодувати доброго слова. Діти зі слабким типом нервової системи страждають від суворої оцінки своєї роботи. В якості стимулу краще використовувати заохочення, похвалу, але в міру.

Діти цього типу нервової системи реагують на болючий різкий тон. Це може привести до повного невіри в себе, важкого пригніченого стану і смутку [32, с. 184].

Тому, виходячи з характеристик кожного типу нервової системи, можна побудувати спілкування з учнями та діяти в правильному напрямку.

Але важливо пам'ятати, що обрані типи темпераменту в чистому вигляді рідкісні, зазвичай людина поєднує в собі риси певних темпераментів. Потрібно пам'ятати, що при роботі з дітьми тип нервової системи якимось чином змінюється, щоб розвинути відсутні якості.

На основі темпераменту формується характер, який поєднує в собі найбільш стійкі, істотні риси особистості. Темперамент є основою для формування рис дитини. Наприклад, з раннього віку діти повинні бути виховані в моральному якості людини, як доброта, чуйність, взаємодопомога.

Таким чином, володіючи інформацією і знаючи, як взаємодіяти з тим чи іншим типом особистості, вчителю значною мірою простіше грамотно вибудувати свій урок і добитися найкращих результатів.

2.3. Методична розробка системи вправ для поповнення словникового запасу учнів на матеріалі лексики з сучасних комп'ютерних ігор

Сучасні учні виростають у середовищі постійного використання технологій. Для них є цілком природним застосовувати їх у повсякденному житті. Навчання упродовж життя стає необхідним для кожного з нас. Серед компетенцій, без яких важко уявити сучасного спеціаліста, провідними є володіння іноземними мовами та комп'ютерними технологіями. Вчителі іноземної мови на сучасному етапі розвитку освіти просто не можуть обійтися без використання комп'ютерних технологій.

Одним із основних завдань даних технологій у навчальному закладі є допомога в організації роботи учням за спеціально розробленими комп'ютерними іграми, які повинні відповідати сучасним вимогам та методиці викладання навчальних дисциплін [42].

Використання комп'ютерних ігор на уроці потребує від учителя досконалого вміння роботи з даним засобом:

- ознайомитися з програмою, інструкцією до роботи;
- продумати, на якому етапі уроку доцільно використати той чи інший елемент програми;
- усунути труднощі перед початком роботи (подати дітям детальні інструкції щодо роботи з програмою);
- спостерігати за учнями під час роботи, надавати необхідну допомогу;
- стимулювати та заохочувати.

Широка тематика комп'ютерних ігор дозволяє використовувати їх як у початковій, так і у середній школі. Використання комп'ютерних ігор завжди поживляє урок та підвищує мотивацію учнів до вивчення англійської мови.

В результаті вивчення методичних засад щодо використання комп'ютерних ігор у процесі навчання англійської мови, а також застосовуючи лексику з комп'ютерних ігор ігрового та методичного спрямування, нами було розроблено вправи, які, у формі ігрового навчання, можна використовувати у ході викладання англійської мови у школі. Серед розроблених нами ігрових вправ виокремлюємо такі:

Фонетичні ігрові вправи.

Мета: тренувати учнів у вимові англійських звуків.

Прийом: робота вчителя з класом.

Серед фонетичних ігор ми можемо виділити ігри-загадки, ігри-імітації, ігри-змагання, ігри з предметами, ігри на уважність.

«Довгі та короткі звуки»

Підняти руку, якщо звук у слові промовляється довго чи коротко.

«Хто краще знає звуки?»

Учитель вимовляє звуки, а учні показують відповідні транскрипційні значки. Чи навпаки.

«Який звук я загадав?» (гра-загадка)

Учитель називає ланцюжок слів, у яких зустрічається один і той же звук. Наприклад: mother, map, father, fat, dad, daughter, cap, sat, rabbit.

«Назви слово» (гра з предметом)

Ведучий кидає учасникам гри по черзі м'яч, називаючи звук, учасники повертають м'яч, називаючи слово, у якому є цей звук.

«Відлуння»

Відвернувшись убік, виразно пошепки вимовляємо звук; слово. Діти як луна, повторюють звук, слово за вчителем.

«Веселі історії» (гра-імітація)

"The Old Grey Goose"

Гра використовується для відпрацювання звуку [θ]. Teacher: Can you imagine a goose? Let's pretend you are geese. Stretch out your necks and hiss. Can you hear anything? No, nothing but [θ-θ-θ]. Let's play!

«Playing Airplane»

Гра використовується для тренування у вимові звуку [v]. Teacher: Let's pretend we are airplanes flying in the sky. (Діти зображують літаки) What sound do we make? - [ж]. And how about English children? - They say [v]. Let's fly!

Лексичні ігрові вправи.

Мета: тренувати учнів у вживанні лексики в ситуаціях, що наближені до справжніх; активізувати розумову діяльність учнів; розвивати мовленнєву реакцію.

Прийом: Робота вчителя з учнями.

Доцільно використовувати ігри з м'ячем. Учитель кидає учням м'яч, задаючи питання. У відповіді учні повинні відтворити слова та вирази даної теми.

Також у початкових класах можна використовувати гру «Снігова лавина»: запам'ятай, повтори та додай своє. Ця гра не тільки дозволяє відпрацювати лексику, але й сприяє розвитку пам'яті.

При вивченні лексики можна використовувати ігри на картках, загадки, кросворди.

«Пропущені літери»

У словах, наприклад, назвах тварин, пропущені літери. Учні повинні їх підставити.

«Чарівний поїзд»

Знайдіть слова-вагончики чарівного поїзда.

parktreeflowersnowsnowman

«Веселі монстрики»

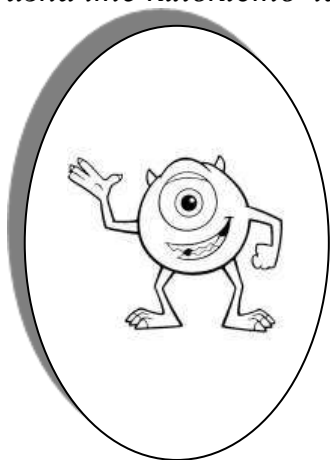
Діти малюють на дошці ті частини тіла, які називає вчитель у певній кількості. Учень біля дошки повторює назви частин тіла та їх кількість а потім малює їх. У кінці роботи маємо веселого монстрика із трьома головами чи чотирма хвостами. Для ускладнення роботи можна додати колір та форму частини тіла.

Особливо ефективні такі ігри при вивченні назв частин тіла людини та тварин. Доцільно включати у роботу повторення раніше вивчених слів.

1. Прочитайте текст та намалюйте казкового монстрика

It has got four pink heads, two green eyes and three yellow eyes. It has got five red mouths and three blue arms with orange hands. The big body is green. Its six legs are yellow and feet are grey.

2. Визначте кількість частин тіла інопланетного гостя



- _____ eye
- _____ mouth
- _____ ears
- _____ head
- _____ arms
- _____ hands
- _____ legs
- _____ feet

3. Розфарбуйте монстрика.

The head is pink. The eyes are yellow. The mouth is red. The arms are blue. The hands are orange. The body is green. The feet are grey.



Ігри з фразами з комп'ютерних ігор

Мета: тренувати учнів у вмінні будувати правильні фрази та приміняти вивчені граматичні правила.

Приєм: Робота вчителя з учнями.

«Снігова лавина»

P 1 – I have a pen in my bag.

P 2 – I have a pen and a pencil in my bag.

P 3 – I have a pen, a pencil and an eraser in my bag.

«Бюро знахідок»

На початку гри учитель просить учнів закрити очі, а сам швидко і обережно збирає з парт різні шкільні предмети (ручку, пенал, зошит, підручник...) та відносить їх собі на стіл. Потім діти відкривають очі. Знайти свої речі можна у «Бюро знахідок», відповівши правильно на питання: «Whose book is this?». Граємо з фразою «It is my book. It is my green book». Можна ускладнити завдання: «What are you looking for? Describe your book».

Граматичні ігри з використанням лексики з комп'ютерних ігор

Мета: навчити учнів вживати мовленнєві зразки, які містять певні граматичні труднощі; створити ситуацію для вживання даного мовленнєвого зразка; розвивати мовленнєву активність та самостійність учнів.

«Ігри з малюнками»

Для засвоєння структури в Present Continuous учням пропонують відгадати, що робить той чи інший персонаж, зображений на малюнку, який вони не бачили. Учні задають питання:

P 1: Is the girl sitting at the table?

T: No, she is not.

P 2: Is the girl standing?

T: Yes, she is.

Перемагає той, хто правильно відгадав дію на малюнку.

«Plurals»

Учитель кидає м'яч учневі та називає іменник у однині. Учень ловить м'яч, називає слово у множині та кидає м'яч назад учителю.

Ігри для навчання читання з використанням текстів та лексики з комп'ютерних ігор

Мета: тренувати учнів правильно читати слова, речення, тексти. У реченнях дотримуватись інтонації. Повторити правила читання даних слів.

Прийом: робота вчителя з класом.

«Конкурс теледикторів»

Для гри необхідні екран телевізора (рамка) та мікрофон. Учні читають текст, наприклад про погоду. Хто зробить це виразніше.

«Суперсекретар»

Учні виходять до дошки та записують слова чи речення під диктовку вчителя. Виграє той, хто запише без жодної помилки.

«Хто зайвий?»

Виділи зайве слово з ряду.

1.Dog. 2.Cat. 3.Sheep. 4.Cheetah. 5.Cow. (Cheetah, because...)

1.Hunt. 2.Hide. 3.Write. 4.Run. 5.Live. (Write, because...)

Поясни свій вибір.

Ігри для навчання аудіюванню з використанням текстів та лексики з комп'ютерних ігор

Мета: навчити учнів розуміти зміст висловлення та виділяти головне у потоці інформації; розвивати слухову пам'ять

Прийом: Робота вчителя з учнями.

«Повтори» або «Луна»

Учитель промовляє речення. Учні повторюють. Перемагає той, хто не зробить жодної помилки.

«Please»

Гру можна проводити після того, як учні навчилися розуміти та виконувати команди. Команд стає усе більше та більше, і необхідно продовжувати тренування. За умовами гри діти повинні виконувати команди тільки тоді, коли почують слово «please». Учень, який допустив помилку, вибуває з гри. Перемагає той, хто залишиться останнім.

«Сніжна лавина»

Учні повторюють за учителем фрази, які щоразу подовжуються у прискореному темпі. Той, хто допустив помилку, вибуває з гри. Перемагає той, хто залишиться останнім.

Ігри для навчання говорінню з використанням текстів та лексики з комп'ютерних ігор

Мета: допомогти учням правильно виразити свою думку, не боятися висловлюватися на іноземній мові.

«Прокоментуй, те що ти почув»

Учитель пропонує учневі сказати декілька речень на одну з тем. Учень говорить, наприклад: «My name is Mike. I'm from the USA. I am twelve. I go to school».

Учитель викликає по черзі учнів з метою прокоментувати повідомлення. Наприклад: *His name is Mike Orlov. He is twelve. He goes to school.*

«Склади речення»

Учитель називає слово, наприклад *a pencil-case*, та кидає м'яч одному з учнів. Учень повинен скласти речення з цим словом та кинути м'яч учителю.

Орфографічні ігри

Мета: практикувати учнів у написанні англійських слів. Частина цих ігор розрахована на тренування пам'яті учнів, інші – основані на деяких закономірностях англійського правопису.

Прийом: робота вчителя з учнями.

«Alphabet»

Команда отримує набір карток з літерами алфавіту. Коли учитель промовляє слово, наприклад, *"mother"*, учні з відповідними буквами біжать до дошки та складають це слово.

Комуникативні ігри

Мета: навчити учнів виражати думки у логічній послідовності; практикувати мовленнєву реакцію у процесі комунікації; розвивати компенсаторні уміння (при дефіциті мовних засобів виходити із скрутного становища за рахунок використання синонімів, перифраз та ін.)

Прийом: робота учня з учнем.

«Ти звідки?»

Ведучий представляється іноземцем. Гравці задають йому питання, наприклад:

"Is it in Great Britain (the USA, Ukraine)?"

"Is it the capital of Russia?"

"Is it on the river Thames?"

"Is it a big city?".

«Визначні місця»

Клас поділяється на туристів та гідів. Туристи задають питання про визначні місця того чи іншого міста, а гіді відповідають. Під час гри можна використовувати фотографії чи відео визначних культурних пам'яток України та світу.

Отже, використання комп'ютерних ігор та вправ-ігор на основі лексичного матеріалу комп'ютерних ігор на уроках англійської мови має велике значення для формування нових умінь і навичок. Використання різноманітних ігор на уроках сприяє формуванню дружного колективу в класі, виховує відповідальність та взаємодопомогу, так як у грі учні повинні бути однією командою, підтримувати один одного. Кожна гра

виконує свою функцію, сприяє накопиченню мовного матеріалу, закріпленню отриманих раніше знань, формуванню мовленнєвих навичок та вмінь. Використання гри, як одного з прийомів навчання іноземної мови, значно полегшує навчальний процес, робить його ближчим, цікавим й доступнішим для дітей.

ВИСНОВКИ

В результаті проведеного дослідження висновуємо, що інтерактивний метод – це метод, який орієнтований на взаємодію між усіма учасниками освітнього процесу. Це, в якійсь мірі, діалог або бесіда, в процесі якої відбувається безпосередній обмін інформацією.

Головна перевага інтерактивного методу навчання полягає в тому, що практично всі учні беруть активну участь в процесі оволодіння знаннями. Кожен вносить особистий вклад у розвиток певної теми або у вирішення загального завдання або проблеми. Таким чином, учні здобувають особливий досвід, який потім зможуть використати в зовсім іншій обстановці. Робота в команді підвищує зацікавленість, а також активізує та мотивує освітній процес. Підвищується і рівень засвоєння матеріалу.

Використання інтерактивних форм в процесі навчання, як засвідчує практика, знімає нервову навантаженість учнів, дає можливість змінювати форми їх діяльності, переключати увагу.

Гра - це засіб, за допомогою якого створюються умови для реального спілкування. Використання ігрового методу в навчанні англійської мови сприяє виконанню важливих методичних завдань, таких як:

- 1) створення психологічної готовності учнів до мовного спілкування;
- 2) забезпечення природної необхідності повторного повторення ними мовного матеріалу;
- 3) тренування учнів у виборі потрібного варіанту мови, підготовка до ситуативної спонтанності мови взагалі.

Ігри позитивно впливають на формування пізнавальних інтересів учнів, сприяють свідомому розвитку англійської мови. Гра привертає

гравця, залучає його і тримає. Вона сприяє розвитку таких якостей, як самостійність, ініціативність, виховує почуття колективізму.

Сутність комп'ютерних дидактичних ігор полягає в тому, що вони самі обирають розумові завдання і пропонують їх у цікавій інтерактивній формі. Учні самі знаходять рішення, долаючи при цьому певні труднощі. Діти сприймають навчальне завдання, як практичне, ігрове; це підвищує їх розумову активність та інтерес в процесі навчання.

Серед комп'ютерних ігор, які можуть бути успішно інтегровані в навчальний процес, варто виділити такі: ABC Coloring Town, Where's My What, Tilly's Word Fun.

Індивідуально-психологічними особливостями школярів є:

- слабкість довільної уваги. Довільна уваги школяра вимагає так званої близької мотивації.
- розвиненість мимовільної уваги. Все нове, несподіване, яскраве, цікаве привертає увагу учнів, без усяких зусиль з їхнього боку;
- вплив темпераменту на процес засвоєння знань і виконання навчальних завдань.

В результаті вивчення особливостей використання онлайн комп'ютерних ігор на уроках з англійської мови висновуємо, що нами був розроблений комплекс вправ, спрямованих на поповнення лексичного запасу учнів на уроках з англійської мови з використанням комп'ютерних ігор як матеріалу нашого дослідження.

Таким чином, впровадження в навчальний процес у початковій школі нових інформаційних технологій є об'єктивним процесом розвитку освіти. Однак вони не повинні використовуватися педагогами бездумно, оскільки жодну з технологій не можна вважати універсальною: кожна з них в різних ситуаціях дає різні результати, і це необхідно враховувати при їх виборі.

СПИСОК ВИКОРИСТАНОЇ ЛІТЕРАТУРИ

1. Азимов Є. Г. «Матеріали Інтернету на уроках англійської мови» // Іноземні мови в школі . – 2001. – №1. – с. 25-27
2. Алтуфьєва А. А. Деякі основні проблеми створення загальної мови спілкування в системі Інтернет. [Електронний ресурс] // Режим доступу <http://linguact.hyperlink.ru/articles/altufjeva.html>
3. Артемова Л. В. Педагогічна думка в другій половині XVIII—XIX ст. // Історія педагогіки України : Підручник для студ. вищ. пед. навч. закладів. — К. : Либідь, 2006.
4. Бондаренко А. К. Дидактические игры в детском саду: книга для воспитателя детского сада – 2-е издание, доработанное. – М. : Просвещение, 1991. – 160 с.
5. Варій М. И. Психологія особистості: [навч. посіб.] / М.И.Варій. — К. : Центр учбової літератури, 2008. — 592 с.
6. Вільямс Р., Маклі К., «Комп'ютер у школі». – К. : Вища школа, 2005. – 267с.
7. Владимирова Л. П. Нові інформаційні технології в навчанні іноземним мовам. [Електронний ресурс] // Режим доступу <http://virtlab.ioso.ru/method.html>
8. Гаврилов Б. В.. Плюси і мінуси комп'ютеризованого навчання іноземним мовам. [Електронний ресурс] // Режим доступу <http://linguact.hyperlink.ru/articles/gavrilov.html>
9. Гадамер Х. Г. Истина и метод: основы философской герменевтики. Пер. с нем.; общ. ред. и вступ. ст. Б. Н. Бессонова. – М. : Прогресс, 1988. – Экскурсы I–VI.
10. Демирчоглян Г. Г. Компьютер и здоровье // М. : Лукоморье, Темп МБ, новый центр. – 1997. – с. 45

11. Еремин Ю. В. Методичні аспекти використання комп'ютерної техніки в навчанні іноземній мові. [Електронний ресурс] // Режим доступу <http://linguact.hyperlink.ru/articles/eremin.html>
12. Жажева Д. Д., Жажева С. А. Использование информационно-коммуникационных технологий в процессе обучения русскому языку // Научно-методический электронный журнал «Концепт». – 2013. – № 4 (апрель). – с. 21–25.
13. Жукова Р. С. Дети и компьютер: вред и польза умной машины. [Електронний ресурс]. – Режим доступу : www.ourboys.ru
14. Запорожец А. В., Луков Г. Д. Развитие рассуждений у ребёнка младшего школьного возраста // Научные записки Харьковского гос. пед. института (Про розвиток міркування у дитини молодшого віку // Наукові Записки Харк. Держ. Педаг. Инст.), т. VI, 1941.
15. Иликбаева У. В. Дидактическая игра как средство повышения мотивации учащихся начальной школы при изучении иностранного языка // М. Берлин : Директ-Медиа. – 2015. – 209 с.
16. Ільїн Е.Л., Курдюкова Н.А. «Спрямованість на оцінку» //Іноземні мови в школі . – 2006. – №7. – с. 15-17
17. Ільїн Є. Л., Курдюкова Н.А. «Спрямованість на одержання знань» //Іноземні мови в школі . – 2008. – №3. – с. 22-23
18. Калашник Д. М. Мультимедійні довідкові комплекти в підготовці перекладача. [Електронний ресурс] // Режим доступу <http://linguact.hyperlink.ru/articles/kalashnik.html>
19. Карамішева І. В. Інтернет як засіб навчання іншомовної письмової мови. [Електронний ресурс] // Режим доступу <http://linguact.hyperlink.ru/articles/karamysheva.html>
20. Каспін І. В., Сегаль М. М. Нові технології в навчанні іноземним мовам. [Електронний ресурс] // Режим доступу <http://linguact.hyperlink.ru/articles/kaspinandsegal.html>

21. Качалова К. Н. «Практична граматика англ. мови». – К. : Вища школа, 2005. – 210с.
22. Киркевич О. С. Комп'ютер на уроці англійської мови. [Електронний ресурс] // Режим доступу <http://teacherjournal.com.ua/shkola/angljiska-mova-ta-literatura/1092-kompyuter-na-urocz-angljisko-movi.html>
23. Княжева В. В. Теория и практика внедрения интерактивных форм обучения на уроках общественных дисциплин в профессиональном образовании // Молодой ученый. — 2015. — № 21. — с. 784–788.
24. Комарова Н. В., Рыбакина Л. А., Фаткуллина С. Ф. Развивающие игры как средство развития личности // Теория и практика образования в современном мире: материалы Междунар. науч. конф. СПб. : Реноме. – 2012. – с. 190–192.
25. Леонов А. Н. До питання про забезпечення навчального процесу комп'ютерними засобами. [Електронний ресурс] // Режим доступу <http://linguact.hyperlink.ru/articles/leonov.html>
26. Леушина Е. А., Леушина Н. А. Классификация методов обучения в педагогической деятельности // Вектор науки ТГУ. Серия : Педагогика, психология. – 2015. – № 3(22). – с. 119–122.
27. Маслико Є. А. «Шляхи формування мотивації оволодіння студентами іноземної мови» // Іноземні мови в школі. – 2003. – №9.- с. 16-18
28. Нарисын Н. Н. О «вреде компьютеров» [Електронний ресурс]. – Режим доступу: <http://www.naritsyn.ru>.
29. Неживлева И. А. Интерактивное обучение иностранному языку как способ активизации познавательной деятельности // Личность, семья и общество: вопросы педагогики и психологии: сб. ст. по матер. XXXIII междунар. науч.-практ. конф. Новосибирск : СибАК. – 2013. – № 10 (34).
30. Новиков С. В. «Принципи розробки Інтернет - підручників» //Іноземні мови в школі. – 2002. – №7. – с. 8-9

31. Носенко Є. Л. «Застосування ІТ в освіті» // Іноземні мови в школі. – 2004. – №6. – с. 9-11
32. Павелків Р.В. Загальна психологія. / Павелків Р. В. – К. : Кондор, 2009. - 570с.
33. Палій А. А. Диференціальна психологія : навч. посіб. / А. А. Палій. — К. : Академвидав , 2010. — 432 с. (Серія «Альма-матер»)
34. Пассов Е. И. Урок иностранного языка / Е. И. Пассов, Е. С. Кузнецова – М. : Глосса Пресс, 2010. – 640 с.
35. Пассов Е. И. Программа – Концепция коммуникативного иноязычного образования – М. : Просвещение, 2000. – 173 с.
36. Петрова Е. И. Дети и компьютер // Философские проблемы информационных технологий и киберпространства. – 2012. – № 1.
37. Пілецький В. С. Особливості типів темпераменту та їхня роль у професійній діяльності викладача // Збірник наукових праць: філософія, соціологія, психологія. – Івано-Франківськ: Видавництво “Плай” ЦІТ прикарпатського національного університету імені Василя Стефаника, 2010. – Вип. 15.
38. Подласый И. П. Педагогика начальной школы – М. : Владос, 2001 – 340 с.
39. Полат Є. С. «Інтернет на уроках іноземної мови». // Іноземні мови в школі. – 2001. – № 2. – с. 28-29
40. Полипова Т. А. «Упровадження комп’ютерних технологій у викладання іноземної мови» // Іноземні мови в школі. – 2002. – №3. – с. 13-14
41. Руденко-Моргун О. І. «Комп’ютерні технології як нова форма навчання» // Іноземні мови в школі. – 2002. – №4. – с. 19-20
42. Фадєєв С. В. « Про питання застосування комп’ютера в навчанні ІМ» // Іноземні мови в школі. – 2003. – №5. – с. 15-17

43. Фурман А.В. Психодіагностика: навч.-метод. Модульний комплекс із дисципліни / Фурман А.В. - 3-є, скор. – Т. : Економічна думка, 2015. — 64 с.
44. Цветкова Л. А. «Використання комп'ютера при навчанні лексиці в початковій школі» // Іноземні мови в школі. – 2002. – №2. – с. 14-15
45. ABC Coloring Town. 2016 [Електронний ресурс]. – Режим доступу: <https://store.steampowered.com>.
46. Dr. Gary Small, Gigi Vorgan. Surviving the Technological Alternation of the Modern Mind // iBrain. – 2011.
47. Tilly's word fun. 2016 [Електронний ресурс]. – Режим доступу: <http://englishearly.ru>.
48. Where's My What. 2016 [Електронний ресурс]. – Режим доступу: <https://store.steampowered.com>.

