

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

**РОЛЬ ІГРОВИХ ФОРМ У НАВЧАННІ УЧНІВ 5-6 КЛАСІВ
АНГЛІЙСЬКОЇ МОВИ
THE ROLE OF GAMES IN THE ENGLISH LANGUAGE TEACHING
OF 5-6 CLASSES PUPILS**

Кваліфікаційна робота

на здобуття ступеня вищої освіти “бакалавр”

Виконав: студент 4 курсу 461 групи
Спеціальності 014.02 Середня освіта
(Мова та література англійська,
німецька)
Освітньо-професійної (наукової)
програми
Колганенко Костянтин Володимирович

Керівник канд. філол. наук,
доцент Москвичева О.А.
Рецензент канд. пед. наук,
доцент Гоштанар І.В.

Херсон – 2020

ЗМІСТ

ВСТУП.....	3
РОЗДІЛ 1. Ігрові методи у навчанні учнів англійської мови	6
1.1 Особливості структури та зміст гри як виду навчальної діяльності	6
1.2 Основні функції та класифікація методів ігрового навчання	12
1.3 Місце ігрової діяльності в педагогічному процесі та вимоги до проведення ігрових занять у школі	19
РОЗДІЛ 2. Практичне використання методу гри на уроках іноземної мови.....	25
2.1 Практичні ігрові прийоми, як інноваційний метод вивчення англійської мови у школі	25
2.1.1 Універсальні ігри на закріплення вивченої теми.....	25
2.1.2 Застосування ігор та ігрових прийомів на етапах запам'ятовування, закріплення і узагальнення навчального матеріалу.....	28
2.1.3 Ігри та ігрові прийоми на завершальних етапах уроку	41
2.2 Рекомендації по організації «Ігрових уроків»	44
ВИСНОВКИ	48
СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ	50

ВСТУП

Сучасна методика навчання в школі висуває перед учителем і учнями нові вимоги. Спостерігається відхід від традиційних форм, при яких навчання більшу частину часу проходить пасивно; пошук нових форм призводить до активізації навчання на протязі всього навчального процесу. Метою сучасної освіти є виховання гармонійно розвиненої особистості. Знання іноземних мов стає необхідною умовою розвитку культурної, вихованої і успішної людини. В той же час, при підвищенні рівня мотивації, учні зіштовхуються з великими труднощами при вивченні мови, які часто здаються їм непереборними. Одним із засобів, що володіє великим навчальним потенціалом, є гра. Навчання іноземної мови багато в чому ґрунтується на наслідуванні. Гра так само передбачає наслідування дійсності, закладає основи комунікативної компетенції і веде до досягнення головної мети навчання іноземної мови - вмінню спілкуватися іноземною мовою.

Роль ігрової діяльності в навчанні іноземної мови висвітлювали у своїх працях відомі методисти, такі як Є.І. Пассов, І.М. Верещагіна, Д.Б. Ельконін, М.М. Скаткін, Є.І. Негневицька та ін. «Важливо усвідомлювати, вирішенню яких дидактичних завдань повинна сприяти дана гра, на розвиток яких психічних процесів вона спрямована», – зазначав М.М. Скаткін [5, с. 28]. На думку Є.І. Пассова, «гра – це лише оболонка, форма, змістом якої повинне бути навчання, оволодіння видами мовної діяльності» [5, с. 29]. Він виділяє такі характерні риси ігрової діяльності, як мотивованість, відсутність примусу; діяльність, що індивідуалізувалася, глибоко особиста; навчання і виховання в колективі і через колектив; розвиток психічних функцій і здібностей; навчання, що захоплює [5, с. 30]. Найбільший теоретик ігрової діяльності Д.Б. Ельконін наділяє гру чотирма найважливішими для дитини функціями: засіб розвитку мотиваційноспоживальної сфери; засіб

пізнання; засіб розвитку розумових дій; засіб розвитку довільної поведінки. Саме в грі діти засвоюють норми поведінки, гра вчить, змінює, виховує [5, с. 31]. Ігрова діяльність впливає на розвиток уваги, пам'яті, мислення, уяви, всіх пізнавальних процесів. Гра – це не просто колективна розвага. Це основний спосіб досягнення цілей навчання, тому необхідно точно знати, які саме навички і вміння потрібно розвинути, що дитина не вміє і чого має навчитися в ході гри; гра повинна поставити дитину перед необхідністю розумового зусилля [5, с. 32].

Актуальність роботи обумовлена тим, що однією з актуальних проблем сучасної методики викладання іноземних мов є організація навчання дітей різного віку за допомогою ігор. Саме навчальні ігри є засобом підтримки в учнів інтересу до матеріалу й активізації їхньої діяльності протягом усього заняття. В процесі гри діти легко залучаються до усної комунікації, під час якої розкриваються і не помічають самого процесу навчання.

Об'єкт дослідження – процес викладання англійської мови у середніх навчальних закладах.

Предмет дослідження – навчання англійської мови у 5-6 класах середньої школи із застосуванням засобів ігрових технологій.

Мета роботи: вивчення особливостей застосування методики ігрових форм на уроках з англійської мови у 5-6 класах середньої школи.

Досягнення поставленої мети передбачає вирішення таких **завдань:**

- вивчити сутність методики ігрового навчання у ході навчально-виховного процесу;
- розглянути види ігор як видів навчальної діяльності;
- висвітлити функції та класифікації методів ігрового навчання;
- охарактеризувати інноваційну складову ігрового навчання у

середній школі у ході вивчення англійської мови;

- розробити приклади ігор для навчання англійської мови у 5-6 класах середньої школи.

Методи дослідження:

- теоретичні: вивчення та аналіз педагогічної та методичної літератури з методики викладання англійської мови;
- практичні: вивчення практичного досвіду та видів ігор, котрі застосовуються у ході викладання англійської мови, та розробка власних ігор для учнів 5-6 класів, які можна використати при викладанні англійської мови у середній школі.

Практичне значення роботи. Результати проведеного досліджу можуть бути використані на практиці викладання англійської мови у 5-6 класах; на курсах підвищення кваліфікації вчителів англійської мови.

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).

РОЗДІЛ 1

ІГРОВІ МЕТОДИ У НАВЧАННІ УЧНІВ АНГЛІЙСЬКОЇ МОВИ

1.1 Особливості структури та зміст гри як виду навчальної діяльності

Гра – це вид діяльності в умовах ситуацій, спрямованих на відтворення і засвоєння суспільного досвіду, в якому складається й удосконалюється самоврядування поведінкою [8, с. 37].

У структуру гри як діяльності особистості входять такі етапи: визначення мети, планування, реалізація мети, аналіз результатів, в яких особистість повністю реалізує себе як суб'єкт діяльності.

Мотивація ігрової діяльності забезпечується її добровільністю, можливостями вибору й елементами змагальності, задоволення потреб, самоствердження, самореалізації [9, с. 96]. Л. Виготський був безсумнівно прав, коли на перший план висував проблему мотивів і потреб як центральну для розуміння самого виникнення ігрового навчання. Гра ж виступає як діяльність, що має найближче відношення до потреб дитини [13, с. 44]. У ній відбувається первинна емоційно-дієва орієнтація в сенсах людської діяльності, виникає свідомість свого обмеженого місця в системі відносин дорослих і потреба бути дорослим. Тобто тенденції, на які вказували ряд авторів, які лежать в основі виникнення гри, в дійсності є результатом розвитку в дошкільному віці, і особливе значення при цьому має рольова гра.

Значення гри не обмежується тим, що у дитини виникають нові за своїм змістом мотиви діяльності і пов'язані з ними завдання. Важливим є те, що в грі виникає нова психологічна форма мотивів [7, с. 78].

Звичайно, й інші види діяльності впливають на формування цих нових потреб, але ні в якій іншій діяльності немає такого емоційно

наповненого входження в життя дорослих, такого дієвого виділення громадських функцій і сенсу людської діяльності, як у грі.

Гра виступає як така діяльність, в якій відбувається формування передумов до переходу розумових дій на новий, вищий етап з опорою на мову. Функціональний розвиток ігрових дій вливається в онтогенетичний розвиток, створюючи зону найближчого розвитку розумових дій. Може бути, ця модель співвідношення функціонального і онтогенетичного розвитку, яка спостерігається настільки наочно в грі, є загальною моделлю співвідношення функціонального і онтогенетичного розвитку [22, с. 72].

У ході гри можуть виникати такі комбінації матеріалу і така орієнтація в його властивостях, які можуть призводити до подальшого використання цього матеріалу в якості знарядь при вирішенні завдань.

У грі ж, як видається, розвиваються більш загальні механізми інтелектуальної діяльності. Будь-то рольова гра, що містить в собі приховане правило і розвиток рольових ігор йде від ігор з розгорнутою ігровою ситуацією і прихованими правилами до ігор з відкритим правилом і прихованими за ним ролями. Відповідно до положення Л. Виготського, в грі "дитина плаче, як пацієнт, і радіє, як грає" У грі щохвилини відбувається відмова дитини від швидкоплинних бажань на користь виконання взятої на себе ролі [13, с. 63].

Усі наведені факти свідчать, що в грі відбувається суттєва перебудова поведінки дитини – вона стає довільною. Під довільною поведінкою розуміється поведінка, що здійснюється відповідно до зразка і контрольоване шляхом зіставлення з цим зразком як еталоном.

Дитина в грі виконує одночасно дві функції: з одного боку, вона виконує свою роль, а з іншого - контролює свою поведінку [7, с. 16]. Довільна поведінка характеризується не тільки наявністю зразка, а й наявністю контролю за виконанням цього зразка. Рольова поведінка в грі, як це з'ясовується з аналізу, є складно організованою. У ньому є

зразок, який виступає, з одного боку, як орієнтує поведінку і, з іншого боку, як еталон для контролю; в ньому є виконання дій, визначених зразком; в ньому є порівняння зі зразком, тобто контроль. Таким чином, при виконанні ролі є своєрідне роздвоєння, тобто рефлексія. Звичайно, це ще не свідомий контроль. Вся гра знаходиться у владі привабливої думки і забарвлена афектним ставленням, але в ній містяться вже всі основні компоненти довільної поведінки. Функція контролю ще дуже слабка і часто ще потребує підтримки з боку ситуації, з боку учасників гри. В цьому слабкість цієї народжуваної функції, але значення гри в тому, що ця функція тут народжується. Саме тому гру можна вважати школою довільної поведінки [16, с. 30].

Так як зміст ролей, головним чином зосереджено навколо норм відносин між людьми, тобто її основним змістом є норми поведінки, що існують серед дорослих людей, то в грі дитина переходить в розвинений світ вищих форм людської діяльності, в розвинений світ правил людських взаємин. Норми, що лежать в основі людських взаємин, стають через гру джерелом розвитку моралі самої дитини. В цьому відношенні значення гри навряд чи може бути переоцінене. Гра є школою моралі, але не моралі в поданні, а моралі в дії [6, с. 12].

Гра має значення і для формування дружного дитячого колективу, і для формування самостійності, і для формування позитивного ставлення до праці, і для виправлення деяких відхилень в поведінці окремих дітей, і ще для багато чого іншого. Всі ці виховні ефекти спираються як на свою основу на той вплив, який гра надає на психічний розвиток дитини, на становлення її особистості.

З боку психічного розвитку, які були нами виділені і щодо яких було показано визначальний вплив гри, є найсуттєвішими, так як їх розвиток готує перехід на нову, більш високу ступінь психічного розвитку, перехід в новий період розвитку [7, с. 80].

У структуру гри як процесу входять:

- ролі, узяті на себе граючими;
- ігрові дії як засобу реалізації цих ролей;
- ігрове вживання предметів, тобто заміщення реальних речей ігровими, умовними;
- реальні відносини між граючими;
- сюжет (зміст) – область дійсності, умовно відтворена в грі.

Здатність гри проілюструвати дію певного правила, можливість відразу ж випробувати його на практиці, а в разі невдачі повторити знову до повного оволодіння ним, виправдовують застосування гри як засобу наочності і як вправи.

Особливість навчальної гри і в тому, що вона вводиться в навчальний процес в якості творчого навчального завдання і представляє для учнів завдання, що підлягає негайному вирішенню, отже, вона забезпечує реальні умови для активної розумової діяльності, сприяючи формуванню і розвитку інтелектуальних умінь, пов'язаних з іноземною мовою. Адекватне реагування на зміну ігрових умов формує в учнів певні індивідуальні поведінкові моделі, сприяє виробленню рефлексивних умінь, а також формуванню оцінки і самооцінки [9, с. 55].

Ігровому навчанню притаманні ті ж риси, що і грі:

- вільний розвиток діяльності, організований вчителем (але протікає без його диктату) і здійснюваний учнями за бажанням, з задоволенням від самого процесу діяльності, а не за приз-заохочення або оцінку;
- творча, імпровізаційна, активна за своїм характером діяльність;
- емоційно-напружена, піднесена, змагальна, конкурентна діяльність;
- діяльність, що проходить в рамках прямих і непрямих правил, що відображають зміст гри і елементів суспільного досвіду;

- діяльність, відособлена місцем дії і тривалістю, рамками простору і часу [18, с. 40].

До найважливіших властивостей гри відносять той факт, що в грі і діти і дорослі діють так, як діяли б в самих екстремальних ситуаціях, на межі сил подолання труднощів. Причому настільки високий рівень активності досягається ними, майже завжди добровільно, без примусу.

Висока активність, емоційна забарвленість гри породжує і високу ступінь відкритості учасників. Людина відкривається, відкидає в грі психологічний захист, втрачає настороженість, стає собою. Це можна пояснити тим, що учасник гри вирішує ігрові завдання, захоплений ними і тому не готовий до протидії з іншого боку. Експериментально було доказано, що в ситуації деякої недостатності уваги іноді легше переконати людину прийняти нову для нього точку зору [10, с. 120]. Якщо чимось незначним відволікати увагу людини, то ефект переконання буде сильнішим. Можливо цим, в якійсь мірі, визначається висока продуктивність навчального впливу ігрових ситуацій.

Ігрове навчання відрізняється від інших педагогічних технологій тим, що гра:

- добре відома, звична форма діяльності для людини будь-якого віку;

- один з найбільш ефективних засобів активізації, що залучає учасників в ігрову діяльність за рахунок змістовної природи самої ігрової ситуації, і здатна викликати у них високе емоційне і фізичне напруження. У грі значно легше долаються труднощі, перешкоди, психологічні бар'єри;

- мотиваційна за своєю природою. По відношенню до пізнавальної діяльності, вона вимагає і викликає в учасників ініціативу, наполегливість, творчий підхід, уяву, спрямованість;

- дозволяє вирішувати питання передачі знань, навичок, умінь; домагатися глибинного особистісного усвідомлення учасниками законів природи і суспільства; дозволяє надавати на них виховний вплив; дозволяє захоплювати, переконувати, а в деяких випадках, і лікувати;

- багатофункціональна, її вплив на людину неможливо обмежити будь-яким одним аспектом, але всі її можливі впливи актуалізуються одночасно;

- переважно колективна, групова форма діяльності, в основі якої лежить змагальний аспект. Як суперник, однак, може виступати не тільки людина, але і обставини, і він сам (подолання себе, свого результату);

- нівелює значення кінцевого результату. В ігровій діяльності учасника можуть влаштовувати різні типи "привіт": матеріальний, моральний (заохочення, грамота, широке оголошення результату), психологічний (самоствердження, підтвердження самооцінки) та інші. Причому при груповій діяльності результат сприймається ним через призму загального успіху, ототожнюючи успіх групи, команди як власний;

- в процесі навчання відрізняється наявністю чітко поставленої ситуаційної мети і відповідного їй педагогічного емоційно-ділового (тобто не формально-небайдужого) результату [3, с. 47].

Отже, роль гри на уроках іноземної мови величезна, так як вона дозволяє зробити навчальний процес привабливим і цікавим для кожної дитини. Однак слід загострити увагу на тому, що місце ігрової технології в навчальному процесі, поєднання елементів гри і навчання багато в чому залежать від розуміння учителем функцій і класифікації педагогічних ігор.

1.2 Основні функції та класифікація методів ігрового навчання

Про навчальні можливості ігор відомо давно. В даний час проблема застосування гри в навчанні іноземної мови широко висвітлюється в методичній літературі.

Гра на уроці сприяє виконанню важливих методичних завдань:

- створення психологічної готовності учнів до мовного спілкування;
- тренування у виборі потрібного мовного варіанту, що є підготовкою до ситуативної спонтанної мови взагалі [20, с. 33].

Крім цього, будь-яка предметна або рольова гра – це гра, в ній все "жартома", в ній є можливість сховатися за маску когось іншого, тобто зняти з себе відповідальність за допущені помилки і уявити ситуацію в світлі того, що "я – це не я, а герой, якого я зображую". Це сприяє зняттю частини психологічного стресу при спілкуванні [11, с. 44].

Визначити основну функцію гри досить складно. На думку більшості дослідників, ігри виконують тренувальну функцію в онтогенезі (точно так само, як і безпечний спосіб освоєння якої-небудь дії за допомогою гри серед тварин). Дослідники відзначають, що ігри дітей примітивних культур, як правило, – імітація професійних дій дорослих [15, с. 18].

О. Леонтьєв також дотримується цієї думки. Він зазначає, що в ході діяльності дитини виникає суперечність між бурхливим розвитком, з одного боку, і розвитком у нього потреби в дії з предметами – з іншого. Дитина хоче сама керувати автомобілем, гребти на човні, але не може здійснити цієї дії тому, що вона не володіє і не може оволодіти тими операціями, які потрібні реальними предметними умовами даної дії, і це протиріччя може вирішитися у дитини тільки в одному єдиному типі діяльності – в грі [12, с. 23].

Втім, існують й інші погляди щодо функції гри в житті людей. Так, І. Вінікова, вважає, що основна функція інтелекту – це створення прогностичних моделей, побудова можливих варіантів майбутнього. Тоді гра (створення можливих світів і дії з ними) – це один із проявів інтелекту, його невід'ємна властивість. Це властивість не залежить від віку, просто "породження моделей світу" дорослими називається інакше – мистецтвом, філософією. І чим більш інтелектуальна людина, тим більше вона повинна бути схильною до гри [8, с. 28].

Л. Виготський ще в двадцятих роках минулого століття звернув увагу на зміну змісту і динаміки дитячої гри [10, с. 36]. Він підкреслив, що гра є розумна і доцільна, планомірна, соціально-координована, підпорядкована відомим правилам система поведінки або витрата енергії. Цим вона виявляє свою повну аналогію з трудовою витратою енергії дорослою людиною, ознаки якої цілком збігаються з ознаками гри, за винятком тільки результатів. Таким чином, при всій об'єктивній різниці, що існує між грою і працею, яка дозволяла навіть вважати їх полярно протилежними один одному, психологічна природа їх зовсім збігається. Це вказує на те, що гра є природною формою праці дитини, властивою їй формою діяльності, приготуванням до майбутнього життя. Дитина завжди грає, вона є істота гри і ця гра для неї має великий сенс. Вона точно відповідає її віку та інтересам і включає в себе такі елементи, які ведуть до вироблення потрібних навичок і вмінь [10, с. 38].

М. Гамезо зазначає, що гра – характерна і своєрідна форма активності дитини, завдяки якій вона вчиться і набуває досвід. Вчений вказав на той факт, що гра спонукає в дитині найвищі емоційні переживання і активізує його найглибшим чином. Згідно Гамезо, гру можна сприймати як процес розвитку, спрямований своєрідним чином на формування спостережливості, уяви, понять і навичок [11, с. 68].

Гра як функція культури поряд з працею і навчанням є одним з основних видів діяльності людини. Д. Водзинский визначає гру як "вид

діяльності в умовах ситуацій, спрямованих на відтворення і засвоєння суспільного досвіду, в якому складається й удосконалюється самоврядування поведінкою" [9, с. 37].

Місце і роль ігрової технології в навчальному процесі, поєднання елементів гри та навчання багато в чому залежить від розуміння учителем функцій і класифікації педагогічних ігор [14, с. 50].

У людській практиці ігрова діяльність виконує такі функції:

- навчальна (розвиток пам'яті, уваги, сприйняття інформації, розвиток загально навчальних умінь, навичок і володіння іноземною мовою);
- виховна (виховання такої якості як уважне, гуманне ставлення до партнера по грі, розвиток взаємодопомоги, взаємопідтримки і ввічливості);
- розважальна (створення сприятливої атмосфери на уроці);
- комунікативна (створення атмосфери іншомовного спілкування, об'єднання колективу учнів);
- релаксаційна (зняття емоційної напруги);
- психологічна (формування навичок підготовки свого фізіологічного стану для більш ефективної діяльності, перебудова психіки для засвоєння великих обсягів інформації);
- розвиваюча (гармонійний розвиток особистісних якостей);
- діагностична (виявлення відхилень від нормативної поведінки, самопізнання в процесі гри);
- ігро-терапевтична (подолання різних труднощів, що виникають в інших видах життєдіяльності);
- самореалізації (прояв здібностей і прихованих можливостей);
- соціалізації (включення в систему суспільних відносин);
- естетична (насолада, яке випробовується від гри) [10, с. 57].

При використанні ігрового методу навчання завдання вчителя полягає, перш за все, в тому, щоб організувати пізнавальну діяльність учнів, в процесі якої розвивалися б їх здібності, особливо творчі. Так само ігровий метод можна розглядати, як шлях до формування навичок усного мовлення або прийом для розширення словникового запасу.

Гра за своєю природою дуже близька до реальних життєвих ситуацій, а іноді й невіддільна від них. Завдяки дихотомії – вигаданій проблеми і реальним зусиллям по її вирішенню – гра дозволяє моделювати соціокультурний контекст, програвати різні варіанти поведінки, коригувати та потім знову програвати. Те, що в житті важко або зовсім неможливо виправити (міжкультурний конфлікт або міжкультурний шок), в грі можна програвати знову і знову, виробляючи стратегії, необхідні для уникнення даного конфлікту [14, с. 61].

Думки вчених з даного питання різноманітні й суперечливі. Гра настільки багатофункціональна, оригінальна, унікальна, її кордони настільки великі і прозорі, що визначити основну функцію гри досить складно. Однак можна зробити висновок, що більшість дослідників сходяться на думці, що в житті людей гра виконує важливі функції, має велике значення не тільки в формуванні дружного колективу, а й відіграє важливу освітню роль, що, безумовно, відбивається в якості отримуваних знань.

Таким чином, ігрові форми навчання дозволяють використовувати всі рівні засвоєння знань: від відтворюючої діяльності через перетворення до головної мети – творчо-пошукової діяльності. Творчо-пошукова діяльність виявляється ефективнішою, якщо їй передують відтворююча і перетворююча діяльність, в ході якої учні засвоюють прийоми вчення. Виходячи з цього, можна сказати, що технологія ігрових форм навчання націлена на те, щоб навчити учнів усвідомлювати мотиви свого вчення, своєї поведінки в грі і в житті,

тобто формувати цілі і програми власної самостійної діяльності та передбачити її найближчі результати.

Необхідно окремо відзначити і розглянути класифікацію ігрових методів навчання іноземної мови з точки зору цілей і завдань, які стоять перед процесом навчання. Загально прийнято ділити ігри на мовні, комунікативні, рольові та ділові [6, с. 10].

Мовні ігри, як випливає з назви, призначаються для розвитку вмінь і навичок на матеріалі різних знаків мови – від складів до мікротекстів. До ігор такого характеру відносяться лото, кросворди, ігри з кубиком, картками, лабіринти, складання слів або пропозицій і ін.

Відмінними рисами цих ігор є: статичність, проведення в формі змагання, однозначність або обмеженість рішень, репродуктивна діяльність. Мовні ігри призначаються для початкового етапу і представляють собою різновид вправ в парній або груповій роботі з метою закріплення і активізації мовного матеріалу, а також навчання нескладним висловлювань [17, с. 20].

Комунікативні ігри навчають спілкуванню в формі репродуктивно-продуктивних вправ. Вони ситуативно обумовлені і пов'язані з реалізацією одного-двох мовних намірів. Наявність ролей в цих іграх необов'язково, хоча вони і не виключаються. Найчастіше тут використовуються уявні ситуації, які в англійській методичній літературі прийнято називати симуляціями [17, с. 21].

Рольова гра – гра розважального призначення, вид драматичної дії, учасники якої діють в рамках обраних ними ролей, керуючись характером своєї ролі і внутрішньою логікою середовища дії разом створюють або слідує вже створеному сюжету. Дії учасників гри вважаються успішними відповідно до прийнятих правил. Гравці можуть вільно імпровізувати в рамках обраних правил, визначаючи напрям і результат гри. Таким чином, сам процес гри є моделювання групою

людей в тій чи іншій ситуації. Кожен з них поводить, як хоче, граючи за свого персонажа.

Досягнення мети не обов'язково є основним завданням рольової гри, а в деяких рольових іграх її взагалі немає. Головним завданням може виступати розвиток персонажа, дослідження світу.

Основними характерними рисами всіх рольових ігор є:

- наявність проблеми, що лежить в основі гри;
- наявність певних персонажів / ролей, що мають різне ставлення до обговорюваної проблеми;
- наявність проблемної ситуації, яка містить в собі умови когнітивного конфлікту [17, с. 23].

Цей тип гри сприяє розширенню асоціативної бази при засвоєнні мовного матеріалу. Рольова гра сприяє формуванню навчального співробітництва і партнерства. Вона має освітнє значення [17, с. 23].

Сюжетні ігри – це ігри, де дорослий приймає непряму участь у їх підготовці та проведенні. Активність дітей має ініціативний, творчий характер – хлопці здатні самостійно поставити ігрову ціль, розвинути задум гри і знайти потрібні способи рішення ігрових завдань. У самостійних іграх створюються умови для прояву дітьми ініціативи, яка завжди свідчить про певний рівень розвитку інтелекту. Ці ігри особливо цінні своєю розвиваючою функцією, що має велике значення для загального психічного розвитку кожної дитини. У сюжетній грі розвивається фантазія і уява дитини, відбувається мовленнєвий і емоційний розвиток [17, с. 24].

У процесі розвитку сюжетно-рольової гри дитина переходить від простих, елементарних, готових сюжетів до складних, самостійно придуманих, що охоплює практично всі сфери дійсності. Вона вчиться грати не поруч, з іншими дітьми, а разом з ними, обходитися без численних ігрових атрибутів, опановує правила гри і починає дотримуватися їх, якими б складними і незручними для малюка вони не

були. І це далеко не все, що дитина набуває в грі. Разом з тим гру розглядають як діяльність однорідну, що має в дошкільному віці єдину форму вираження.

Ділова гра – це ефективний прийом навчання іноземної мови, головна мета якого полягає у формуванні комплексу знань і вмінь для вироблення стратегії і тактики професійного спілкування.

У шкільних умовах ділові ігри будуть займати досить скромне місце і використовуватися на профільно-орієнтованому етапі (10-11 клас). Розуміння і прийняття ролі в іграх цього типу передбачає наявність знань за фахом, а також оперування професійно-значущими рішеннями.

Розглянемо структуру ділових ігор:

- гра імітує той чи інший аспект цілеспрямованої людської діяльності;
- учасники гри отримують ролі, які визначають відмінність їх інтересів і спонукальних стимулів в грі;
- ігрові дії регламентуються системою правил;
- у діловій грі перетворюються просторово–тимчасові характеристики модельованої діяльності;
- гра носить умовний характер [17, с. 28].

Контур регулювання гри складається з таких блоків: концептуального, постановочного, сценічного, блоку критики і рефлексії, суддівського, блоку забезпечення інформацією.

Існують деякі правила при проведенні ділової гри:

- ігри повинні бути такого роду, щоб гравці звикли дивитися на них як на щось побічне, а не як на якусь справу;
- гра повинна сприяти здоров'ю тіла не менше ніж пожвавленню духу;

- ігри не повинні загрожувати небезпекою для життя, здоров'я, пристойності;
- ігри повинні служити передоднем для речей серйозних;
- гра повинна закінчуватися раніше, ніж набридне;
- ігри повинні проходити під наглядом вихователів.

При строгому дотриманні цих умов гра стає серйозною справою, тобто розвитком здоров'я, або відпочинком для розуму, або підготовкою для життєвої діяльності, або всім цим одночасно [17, с. 29].

Отже, гра – це цікавий і ефективний метод навчання в організації навчальної діяльності учнів. Даний метод може використовуватися на будь-якому рівні навчання. Розвиток мови, достатній запас знань вихованців дозволяють педагогам формувати у них більш складні вміння в різних видах ігор: сюжетно-рольових, дидактичних, рухливих. Діти починають розрізняти характерні особливості кожного виду гри і використовувати у своїй діяльності відповідні ігрові способи і засоби. Типології ігор збудовані в залежності від цілей і завдань навчальної гри, форми проведення, способу організації, ступеня складності, кількісного складу учасників.

1.3 Місце ігрової діяльності в педагогічному процесі та вимоги до проведення ігрових занять у школі

Учити іноземну мову важко. Багато дітей, які починають вивчати в школі іноземну мову, вважають, що це весело і потішно. Але через деякий час вони починають розуміти, що це зовсім нелегко, і незабаром іноземна мова стає одним з улюблених предметів. Однією з причин, яка призводить до такого результату – труднощі у вивченні граматики [5, с. 23]. Традиційні способи пояснення і тренування до бажаного

результату не призводять. Навчання більш ефективно, якщо учні активно залучені в процес.

Є різні способи стимулювати дітей до активності, але найефективнішими є гра, творчість і цікавість. В даний час ігри є невід'ємною частиною навчання англійської мови. Бельгійський бізнесмен, який спостерігав за дітьми, які вивчали граматику в процесі гри, сказав: "It isn't silly at all", тим самим висловлюючи подив, що гра може бути потішною і серйозною в один і той же час [6, с. 37]. Ігри сприяють розвиненню інтенсивної мовної практики. Вони можуть використовуватися на початку уроку або в кінці для стимуляції, зменшення напруги після контрольної, для зміни діяльності на уроці. Важливо, щоб ігри приносили радість, допомагали в тренуванні мовних явищ.

Одною з переваг ігор є те, що всі учні працюють одночасно. Участь в іграх розвиває здатність співпрацювати, змагатися, не проявляючи агресії, уміти програвати, брати на себе відповідальність.

Ігри допомагають дітям стати творчими особистостями, вчать творчо ставитися до будь-якої справи. Творчо ставитися до справи – значить виконувати її якісно, на більш високому рівні. Творчість – це постійне вдосконалення та прогрес в будь-якій діяльності [25, с. 40]. Ігри приносять дітям і дорослим радість творчості. Без радості творчості наше життя перетворюється в нудьгу і рутину. Творча людина завжди має якийсь захоплення. Від творчих можливостей людини залежить її життєвий рівень.

Побачити незвичайне в звичайному може і дорослий, і дитина. Творчість закладено в дітях самою природою. Вони люблять складати, вигадувати, фантазувати, зображати, перевтілюватися. Дитяча творчість швидко в'яне, якщо до неї не проявляється інтересу з боку оточуючих. Спільні творчі ігри зближують і дорослих, і дітей. У цьому – один з найголовніших принципів ефективного виховання.

Дитина, граючи, весь час прагне йти вперед, а не назад. В іграх діти все роблять так би мовити втрюх: їх підсвідомість, їх розум, їхня фантазія "працюють" синхронно.

Американський психолог Д. Хетфілд побачив у грі узагальнену модель формування того, що психологи називають "самотійністю" – людини – збирання свого "я". Гра – це сфера самовираження, самовизначення, самоперевірки, самоздійснення [30, с. 47].

Гра завжди передбачає прийняття рішення – як вчинити, що сказати, як виграти. Бажання вирішити ці питання прискорює розумову діяльність гравців [28, с. 70]. А якщо дитина буде думати на іноземній мові? Звичайно ж, тут криються багаті навчальні можливості. Діти, однак, над цим не замислюються. Для них гра – перш за все – захоплююче заняття. У грі всі рівні. Вона посилює навіть слабким учням.

Ігрова форма роботи, що проводиться в кабінеті, також може викликати інтерес учнів до іноземної мови, сприяти активізації їх розумової діяльності, а також розвитку мовленнєвої діяльності. Наприклад, для роботи з учнями молодших класів поряд зі звичайним алфавітом можна помістити на пересувному стенді таблицю з буквами, розташованими не в алфавітному порядку, а врозкид, і запропонувати учням вимовляти їх у правильній послідовності.

Найцікавіше розвиток багатьох функцій відбувається до 7-9 років життя дитини, і тому потреба в грі в цьому віці особливо сильна, а гра перетворюється на вид діяльності, що керує розвитком. У ній формуються особистісні якості дитини, її ставлення до дійсності, до людей [16, с. 47].

У середніх класах ігри дітей стають більш різноманітними. Розвиток мови, достатній запас знань вихованців дозволяють педагогам формувати у них більш складні вміння в різних видах ігор: сюжетно-рольових, дидактичних, рухливих. Діти починають розрізняти

характерні особливості кожного виду гри і використовувати у своїй діяльності відповідні ігрові способи і засоби [7, с. 51].

Блискучий дослідник гри Ю. Комарова вважає, що гра соціальна за своєю природою і безпосередньому насиченню і спроектована на відображення світу дорослих. Називаючи гру "арифметикою соціальних відносин", вчений трактує гру як діяльність, що виникає на певному етапі, як одну з найважливіших форм розвитку психічних функцій і способів пізнання дитиною світу дорослих [17, с. 46].

Отже, хочеться відзначити, що використання гри недостатньо добре вивчене у методиці навчання іноземним мовам. Але ж саме гра може виконувати виняткову роль посилення пізнавального інтересу, полегшення складного процесу навчання, створення умов для формування творчої особистості учнів, а також вивести професійну майстерність учителя на рівень сучасних технологій. У суспільній практиці останніх років в науці поняття гри осмислюється по-новому, як суспільна серйозна категорія. Можливо, тому ігри починають входити в дидактику більш активно.

Місце гри на уроці і час який відводиться залежать від ряду факторів: підготовки учнів, конкретних цілей і умов уроку. Наприклад, якщо гра використовується в якості тренувального вправи при первинному закріпленні матеріалу, то їй можна відвести 15-20 хвилин уроку. Надалі та ж гра може проводитися протягом 3-5 хвилин і служити своєрідним повторенням вже пройденого матеріалу, а також розрядкою на уроці. При використанні ігрового методу навчання завдання вчителя полягає, перш за все, в тому, щоб організувати пізнавальну діяльність учнів, в процесі якої розвивалися б їх здібності, особливо творчі. Ігри можуть бути граматичні, лексичні, фонетичні, орфографічні. Всі вони сприяють формуванню мовних навичок [1, с. 27].

Одна і та ж гра може бути використана на різних етапах уроку. Але все залежить від конкретних умов роботи вчителя, його

темпераменту і творчих здібностей. Тут слід зазначити, що при всій привабливості та ефективності ігрового методу необхідно дотримуватися почуття міри, інакше ігри втомлять учнів і втратять свіжість емоційного впливу [4, с. 36].

Основні вимоги до ігор такі: гра повинна стимулювати мотивацію навчання, викликати у школярів інтерес і бажання добре виконати завдання, її слід проводити на основі ситуації, адекватної реальної ситуації спілкування; гра повинна бути прийнята всією групою; вона неодмінно проводиться в доброзичливій, творчій атмосфері; гра організовується таким чином, щоб учні могли в активному мовному спілкуванні з максимальною ефективністю використовувати відпрацьований мовний матеріал. Усі види ігор припускають наявність трьох етапів: підготовчого, проведення гри, контролю. Підготовчий етап включає попередню роботу вчителя і учнів.

Підготовка вчителя передбачає:

- вибір теми і формулювання проблеми;
- відбір і повторення необхідних мовних засобів;
- уточнення параметрів ситуації;
- уточнення мети гри [21, с. 30].

Підготовка учнів полягає в наступному:

- пошук додаткових даних по темі;
- повторення мовних формул [21, с. 31].

На етапі проведення гри вчитель виступає в ролі режисера, який по можливості непомітно для учнів управляє ходом гри, не беручи на себе активну роль. Учитель повинен залишатися активним спостерігачем, він може щось рекомендувати, але не нав'язувати свої рішення.

Етап контролю гри може слідувати відразу ж або проводитися на наступних уроках. Критерії оцінки промови учнів ті ж, що і в

традиційному навчанні: кількість реплік, кількість допущених помилок. При цьому враховується також правильний вибір мовних засобів відповідно до ситуації і виконуваної роллю. Використання ігор буде успішним в тих класах, в яких учні звикли до парної роботи [27, с. 30].

Ще однією важливою вимогою при проведенні різного роду ігор є використання всілякої наочності. Крім того, вчитель повинен завжди пам'ятати про відповідність гри віку дітей, бо не можна допускати такого моменту, коли в грі задіяні в повному обсязі учні різного віку. Також потрібно впевнитися, що інструкція зрозуміла і засвоєна всіма і учні готові до здійснення ігрової діяльності.

Також не варто забувати і про те, що обговорюючи проведену гру, оцінюючи участь в ній школярів, учителю варто виявити такт, особливо при оцінці результатів гри. Негативна оцінка діяльності її учасників неминуче приведе до зниження активності. Бажано почати обговорення результатів гри з удалих моментів і лише потім перейти до недоліків [10, с. 36].

Таким чином, гра є невід'ємною частиною навчальної діяльністю учнів. Почуття рівності, атмосфера захопленості й радості, відчуття посильності завдань – все це дає можливість дітям подолати сором'язливість, що заважає вільно вживати в мові слова іноземної мови і благотворно позначається на результатах навчання. Непомітно засвоюється мовний матеріал, а разом з цим виникає почуття задоволення – виявляється, я можу говорити нарівні з усіма. Однак слід пам'ятати, що при всій привабливості та ефективності ігор необхідно дотримуватися почуття міри, інакше вони втомлять учнів і втрачать свіжість емоційного впливу.

РОЗДІЛ 2

ПРАКТИЧНЕ ВИКОРИСТАННЯ МЕТОДУ ГРИ НА УРОКАХ ІНОЗЕМНОЇ МОВИ

2.1 Практичні ігрові прийоми, як інноваційний метод вивчення англійської мови у школі

Слід ще раз підкреслити, що завдання подібних ігор полягає в тому, щоб допомогти вчителю зацікавити учнів новою темою і зробити зміст теми більш зрозумілим.

Ігри цього плану можна розділити на 2 групи: універсальні (їх можна використовувати на будь-якому предметі) і спеціальні (орієнтовані на конкретний предмет або на певну тему) [6, с. 36].

Основна мета цих ігор – зробити досліджуваний матеріал цікавим і зрозумілим дітям. З цим завданням чудово справляються універсальні ігри. Однак пріоритетним завданням залишається донести зміст теми до учнів.

У цих іграх часто використовується прийом перетворення інформації, переклад термінів і теорій на мову, зрозумілу дітям, прийом порівняння незнайомого з чимось відомим, активно задіюються популярні в учнівському середовищі образи.

2.1.1 Універсальні ігри на закріплення вивченої теми.

Серед ігор, котрі можна залучити до закріплення теми з англійської мови у 5-6 класах, виокремлюємо такі:

1. Гра «Картинки»

Мета гри: закріпити вивчений на уроці матеріал;

Завдання гри: перевірити наскільки повно учнями були засвоєні нові лексичні знання;

Вікова група: 5 клас;

Тип гри: групова;

Для кращого засвоєння учнями структур в Present Continuous можна використовувати гру з картиною. Школярам пропонується вгадати, що робить той чи інший персонаж, зображений на картинці, яку вони поки не бачили. Хлопці задають питання, наприклад:

P₁: Is the girl sitting at the table?

T: No, she is not.

P₂: Is the girl standing?

Перемагає учень, який вгадав дію, зображене на картинці. Він стає провідним і бере іншу картинку.

2. Гра «Асоціації»

Мета гри: закріпити вивчений на уроці матеріал;

Завдання гри: перевірити наскільки засвоєні нові лексичні знання;

Вікова група: 5 клас;

Тип гри: групова;

Як відомо, найкраще вчити іноземну мову за допомогою асоціацій, уявляючи собі предмет, а не просто запам'ятовуючи переклад слова з української мови на англійську.

Наприклад, учимо слово собака – а dog. Краще запам'ятається, якщо уявити собі собачку, ніж просто твердити собі під ніс: собака – а dog, собака – а dog. Згадаймо, що при вивченні іноземної мови потрібно навчитися думати на ній, спосіб запам'ятовування з асоціаціями якраз і допоможе в цьому. Крім того, дитині легше запам'ятати нове слово, якщо вона побачить його зображення, в нашому випадку, картку з собакою [19, с. 58].

З картинками дуже добре не лише запам'ятовувати нові слова, а й перевірку домашнього завдання перетворювати в веселу гру.

Хід гри: Учитель показує картки з різними досліджуваними предметами, тваринами, продуктами і так далі. На дошці або на слайді можна розташувати назви цих предметів в хаотичному порядку. Хто перший з учнів піднімає руку і відповідає правильно, отримує зірочку (або будь-який інший заохочувальний приз). Перемагає той, хто набере більше зірочок. Якщо в класі достатньо місця, то можна зробити цю гру рухомою і ще більш захоплюючою. Учні встають в одну лінію, а вчитель навпаки них так само показує картинки. Дитина, яка першою відгадала слово, робить крок вперед. Перемагає той, хто першим добереться до вчителя.

3. Гра «Незрозумілий ланцюжок»

Мета гри: закріпити вивчений на уроці матеріал

Завдання гри: перевірити наскільки засвоєні нові лексичні знання

Вікова група: 6 клас

Тип гри: групова

Хід гри: На екрані або на дошці в одну лінію без пробілу записуємо кілька слів. Можна ускладнити завдання і записати слова з зайвими буквами. Учням потрібно знайти всі слова. Коли діти називають слово, вчитель обводить його [23, с. 70].

Наприклад: CATDOGSNAKELIONPARROTHENCROCODILE або
CATWDOGIISNAKELIONDEPARROTUNENKECROCODILE

Отже, ігри на закріплення пройденного матеріалу – це активний спосіб досягти багатьох освітніх цілей і завдань. Гра – чудовий спосіб підстебнути учнів, змусити їх активно працювати на уроці, це також ідеальний спосіб розслабитися, як мовиться, з користю для справи. Гра допомагає зняти скутість, особливо якщо відсутній елемент змагання, оцінки, підведення підсумків. Хоча іноді змагання пожвавлює гру. Гра

допомагає надовго запам'ятовувати необхідні відомості і виправляти помилки учнів, не дозволяючи їм закріпитися в мові, посилює мотивацію школярів.

2.1.2 Застосування ігор та ігрових прийомів на етапах запам'ятовування, закріплення і узагальнення навчального матеріалу.

Ігрові технології особливо корисні на етапі закріплення матеріалу. Як правило, повторювати те, що вже знайоме, менш цікаво, ніж дізнаватися нове. Не випадково ігри, які допомагають запам'ятати навчальний матеріал, глибше розібратися в ньому і міцно його засвоїти, складають більшу частину дидактичних ігор.

Універсальні ігри цього плану різноманітніші по важливості справ дидактичним завданням. З їх допомогою можна оптимізувати закріплення, запам'ятовування, узагальнення знань, а також організувати контроль їх засвоєння [26, с. 35]. Ігри, орієнтовані на конкретні навчальні дисципліни, в основному вирішують завдання закріплення знань з певної теми. Універсальні ігри і прийоми на запам'ятовування лексичного матеріалу:

В якості універсальної книги для середніх і старших класів було вибрано навчальні посібники Джила Хадфілда «Комунікативні гри» [31, с. 66]. Даним автором випущена серія навчальних книг від початківця до просунутого рівня.

Серед лексичних ігор для тренування мовних навичок і розширення словникового запасу учнів виокремлюємо такі:

1. Протилежності

Вікова категорія: від 5 класу;

Тип гри: колективна;

Основне завдання даних ігор: закріплення і актуалізація вивченого лексичного матеріалу, розвиток навичок спонтанного мовлення.

Мета: Повторити слова і збільшити словниковий запас, особливо прикметників, прислівників, дієслів і пар антонімів.

Необхідний матеріал: Колода карток на яких написано по одному слову: прикметника, прислівника або дієслова. Кожне слово має мати антонім (не написано в картці). наприклад:

LOUDLY HOT FAT FORGET QUICKLY

WIDE CRY TOP STAND UP HEAVY LIGHT

Опис: Клас ділиться на 2 команди (А і В). Гравець з команди А вибирає слово і загадує його гравцеві з команди В, той повинен сказати антонім і використовувати його в своїй пропозиції. Потім гравець з команди В загадує слово гравцеві з команди А. І так далі по парам. наприклад:

A1: My father is FAT. B1: My father is THIN

B1: This book is LIGHT. A1: This book is HEAVY.

A2: I CRY when I'm sad. B2: I LAUGH when I'm sad.

B2: She talks LOUDLY. A2: I do not know.

Підрахунок балів: 1 бал за правильне питання, 2 бали, якщо ви назвете пропозицію з антонімом, якого не знає ваш опонент. Якщо ніхто не знає антоніма, його називає вчитель.

2. Гра «Список покупок»

Вікова категорія: від 5 класу;

Тип гри: колективна;

Хід гри: Учитель видає учням картки з продуктами, а також список продуктів, які їм необхідно придбати. Завдання учнів – зібрати свою продуктову корзину відповідно до списку покупок. Для того, що б

досягти мети, потрібно пересуватися по класу в пошуках потрібних товарів, задаючи однокласникам питання на кшталт: “Do you have any butter?” (Не знайдеться у вас масла?). Гра закінчується, коли всі учні «зробили необхідні їм покупки».

3. Гра з м'ячем.

Мета гри: повторити лексичний матеріал на задану тему

Завдання гри: перевірити лексичні знання

Вікова група: 6 клас

Тип гри: групова

М'яч – один з найулюбленіших усіма дітьми предметів для гри. На своїх уроках в школі вчитель може використовувати м'яч для повторення вивченої лексики. Гра полягає в тому, що вчитель кидає м'яч будь-якого з учнів, називаючи українське слово, а дитина в свою чергу повинен повернути вчителю м'яч, назвавши англійська еквівалент. Так само можна працювати і навпаки, вчитель називає англійське слово, а учень українське. Хлопці з нетерпінням чекають цього етапу уроку, хоча він не дуже тривалий. Гра займає всього кілька хвилин, але учні завжди з великим задоволенням беруть у ній участь. Гра вимагає максимальної концентрації, тому що діти не знають заздалегідь, що це за слово назве вчитель, а головне, до кого полетить м'яч. І, мабуть, одне з найважливіших достоїнств даної гри – це те, що задіяні абсолютно всі діти, як особливо активні, так і не дуже.

Універсальними іграми на закріплення фонетичних навичок постають:

1. Гра «Кубики»

Мета гри: повторити букви і звуки;

Завдання гри: перевірити засвоєння фонетичних правил;

Вікова група: 5 клас;

Тип гри: групова;

Робота з голосними і приголосними звуками часто не подобляється школярами [2, с. 40]. Ця гра не займає багато часу і викликає великий інтерес в учнів. Суть гри досить проста: на гранях кубиків надруковані приголосні і голосні звуки. Дитина кидає кубик і називає будь-яке слово, в якому є цей звук. Для полегшення завдання можна вивести групу слів, що містять дані звуки в хаотичному порядку на дошці. В цьому випадку, дитина, якій поки важко згадати слово самостійно, може знайти потрібне слово на дошці. Вправа добре тренує пам'ять, а так же закріплює фонетичні навички.

2. "Чую – не чую"

Мета: формування навичок фонематичного слуху.

Хід гри: учні діляться на команди. Викладач вимовляє слова. Якщо він називає слово, в якому є довгий голосний ... або ..., яких навчають, піднімають ліву руку. Якщо в названому слові є також приголосні звуки ... або ..., все піднімають обидві руки. Викладач записує помилки граючих на дошці. Виграє команда, яка зробила менше помилок.

3. "Широкі і вузькі голосні"

Мета: формування навичок фонематичного слуху.

Хід гри: викладач називає слова. Навчають, піднімають руку, якщо звук вимовляється широко. Якщо голосний вимовляється вузько, руку піднімати не можна. Виграє команда, яка допустила менше помилок.

4. "Правильно – неправильно"

Мета: формування правильного, чуйного до спотворень фонематичного слуху.

Хід гри: викладач називає окремі слова або слова в пропозиціях, фразах. Навчають, піднімають руку при читанні виділеного їм звуку в звукосполученнях. Потім він просить кожного учня в обох командах прочитати певні звукосполучення, слова, фрази і пропозиції. При

правильному читанні звуку учні піднімають руку із зеленою карткою (прапорцем), при неправильному – руку з червоною карткою (прапорцем). Виграє команда, яка після підрахунку очок найбільш правильно оцінить наявність або відсутність помилок.

5. "Хто правильніше прочитає?"

Мета: формування навички вимови зв'язного висловлювання або тексту.

Хід гри: на дошці записується невеликий вірш або уривок з нього (лічилка, скоромовка). Викладач читає і пояснює значення слів, пропозицій, звертає увагу на труднощі вимови окремих звуків. Текст кілька разів прочитується що вимагаються. Після цього даються дві-три хвилини для заучування напам'ять. Текст на дошці закривається, і навчають, повинні прочитати його напам'ять. Від кожної команди виділяються два-три читця. За безпомилкове читання нараховуються очки; за кожну помилку знімається одне очко. Перемагає команда, яка набрала найбільшу кількість очок [7, с. 22].

Універсальними іграми й прийомами на закріплення і повторення граматичного матеріалу є такі:

Основним завданням і метою граматичних ігор є закріплення вивченого граматичного матеріалу і його можливість використовувати на практиці. За основу подібних ігор для 5-11 класів також рекомендується взяти книги Джила Хадфілда з серії: «Граматичні ігри» [30, с. 26]. Ігри можуть бути перенесені повністю, як дані у вихідному посібнику, або доопрацьовані кожним викладачем самостійно, виходячи з цілей і завдань, які він ставить перед собою. Нижче наведено приклад однієї з найбільш захоплюючих граматичних ігор.

1. Гра «What do you like?»

Мета гри: повторити, як змінюється дієслово «do» в залежності від числа і особи, повторити граматичну структуру відповідей і питань, порядок слів у реченні, закріпити навички діалогової мови;

Завдання гри: перевірити граматичні знання і закріпити навички говоріння;

Вікова група: 5 клас;

Тип гри: групова;

Ця гра добре тренує граматичну структуру: What does she or he like? – She or he likes, а так же, увагу і пам'ять. Хід гри такий, учитель починає ланцюжок з питання: What do you like? (Можна вибрати будь-яку тему: іграшки, тварини, предмети, їжа і т. п.) Учень, до якого адресоване запитання, наприклад, відповідає: I like bananas. Потім він задає те ж питання сусідові по парті, і так далі по ланцюжку, поки все хлопці не поставлять запитання і не дадуть відповідь. До речі, останній учень може поставити запитання вчителю, і, таким чином, ланцюжок замкнеться. Потім учитель вибирає будь-якого учня, і задає класу питання: What does Sasha like? Хлопці обмірковують, згадують, і перший підняв руку дає відповідь. Якщо учень відповідає правильно, наступне питання вчитель задає про нього. Гра продовжується до тих пір, поки діти не дадуть, що люблять всі однокласники, і, звичайно ж, учитель.

Застосовуючи цю гру практично на кожному уроці в початковій школі, я зіткнулася з деякими труднощами. Вчителю необхідно з першого уроку відзначити, що кожному учневі не слід, відповідаючи на питання, називати більше двох-трьох предметів, продуктів і т. п. По-перше, через деякий час діти самі забувають, що точно вони називали, а по-друге, хлопці, які вгадують, просто не запам'ятовують все, що перерахували їх товариші. За кожну правильну відповідь, хлопці отримують зірочки. Під час цієї гри діти дуже пожваблюються, зосереджуються і проявляють дуже велику активність [29, с. 27].

2. Present Perfect VS Past Simple (вживання справжнього досконалого і простого минулого часу)

Завдання гри: закріпити відмінності у вживанні простого минулого і справжнього досконалого часу дієслова;

Мета гри: використовуючи слова-маркери, скласти пропозиції в Present Indefinite або Present Continuous;

Вікова категорія: від 6 класу;

Тип гри: групова;

Хід гри: Учні діляться на групи по три-чотири людини. Кожній групі видається ігрове поле, де зображені будь-які дії, картки зі словами-маркерами, фішки гравців, а також числовий ігровий кубик. Далі, учні по черзі кидають кубик, витягають слово-маркер, з яким необхідно скласти пропозицію, визначають його час, складають пропозицію, виходячи з тієї клітини, куди повинна встати їх фішка. Якщо пропозицію складено правильно, то учень закріплює свою фішку на даній клітинці ігрового поля. Якщо пропозиція складено невірно, учень залишається на вихідній позиції. У кожного учня по одній спробі на складання своєї пропозиції. Повторювати пропозиції один одного не можна. Далі, хід переходить наступному усе своєю чергою учневі. Гра може бути закінчена, коли один з учнів перетинає «фінішну» рису на ігровому полі або триватиме до того, як це зробить останній учень.

1. "Подарунки"

Мета: закріплення лексики по темі, автоматизація вживання вивчених дієслів в майбутньому часі в усному мовленні.

Хід гри: утворюються дві команди. На дошці записуються два ряди слів:

- найменування подарунка;
- список дієслів.

Гравці повинні сказати, використовуючи при цьому дієслова зі списку, що вони будуть робити з подарунками, отриманими в день народження. Кожен учасник гри придумує по одному реченню. Виграє команда, яка швидше впорається із завданням і складе пропозиції без помилок [1, 35].

Приклади рольових ігор

Рольова гра мотивує мовну діяльність, так як ті, яких навчають виявляються в ситуації, коли актуалізується потреба щось сказати, запитати, з'ясувати, довести, чимось поділитися з співрозмовником.

Школярі наочно переконуються в тому, що мову можна використовувати як засіб спілкування. Кожен учасник рольової гри здійснює мовні дії, обумовлені ситуацією спілкування, але за кожним з них залишається певна свобода дій, мовних вчинків [14, с. 29].

1. "What do you prefer?"

Учитель: Я – бібліотекар. Мені необхідно знати, які книги любить читач.

Завдання учневі: Ви – читач. Дайте відповідь на питання бібліотекаря:

1. What do you prefer, poems or short stories?
2. "Who is your favorite writer?"

Завдання учневі: ви – українська людина. Поцікавтеся, книги яких письменників найбільше подобаються гостю з Англії.

Ігри можуть виконуватися в режимах: Учитель – учень, учень – учитель, учень – учень.

Це найбільш простий вид організації ігрового прийому.

2. "Планування відпустки"

Гра проводиться в підгрупах. Кожна підгрупа – сім'я, яка планує

свою відпустку. Ускладнює елементом такої гри може бути розбіжність часу відпусток, смаків, інтересів членів сім'ї. Ця гра ефективна для закріплення ступенів порівняння прикметників, майбутнього часу дієслів, розмовних формул, що виражають згоду, незгоду, переконання, лексичних одиниць по темі "Відпочинок", "Подорож" і т. п.

3. "Гра з картинкою"

Для кращого засвоєння учнями структур в Present Continuous можна використовувати гру з картиною. Школярам пропонується вгадати, що робить той чи інший персонаж, зображений на картинці, запропоновану вчителем, яку вони поки не бачили.

Хлопці задають питання, наприклад:

- Pupil 1: Is the girl sitting at the table?
- Teacher: No, she is not.
- Pupil 2: Is the girl standing?
- Teacher: Yes, she is.

Перемагає учень, який вгадав дію, зображене на картинці. Він стає провідним і бере іншу картинку.

4. "Лото"

Лото "Дієслова в картинках" є хорошим наочним посібником для тренування граматичних форм. На картах – кілька картинок, що зображують будь-які дії людини, наприклад: катання на ковзанах, гра в шахи, читання книги і т. п. На фішці – одна картинка. Учитель показує фішку з картинкою (наприклад, хлопчик катається на ковзанах) і питає: *What is he doing?* Учні знаходять у себе таку ж картинку і відповідають: *He is skating.* При правильній відповіді він отримує фішку.

Як бачимо, ігрова діяльність впливає на розвиток уваги, пам'яті, мислення, уяви, всіх пізнавальних процесів. Гра – це не просто колективна розвага. Це основний спосіб досягнення цілей навчання,

тому необхідно точно знати, які саме навички і вміння потрібно розвинути, що дитина не вміє і чого має навчитися в ході гри; гра повинна поставити дитину перед необхідністю розумового зусилля [6, с. 23]. Отже, гра є інструментом викладання, який активізує розумову діяльність учнів, дає змогу зробити навчальний процес привабливішим і цікавішим, примушує хвилюватися і переживати, що формує могутній стимул до оволодіння мовою. Найважливішою умовою ефективності навчальних ігор є врахування вікових психологопедагогічних особливостей дітей. У житті кожної дитини школа є новим етапом, коли вона здобуває нові знання, коли змінюється її кругозір, інтереси, цінності, коли вона отримує новий статус у суспільстві. Домінуючою стає навчальна діяльність.

На цьому етапі у дітей завершується перехід від наочно-образного до словесно-логічного мислення, яскраво вираженим є конкретно-образне мислення. В процесі навчання відбувається формування наукових понять, що веде до розвитку понятійного, або теоретичного мислення. Це свідчить про розвиток довільної пам'яті поряд із довільною увагою. Якомога раніший початок вивчення іноземної мови є підґрунтям для успішного оволодіння основами комунікативних навичок та подальшого їх удосконалення, оскільки вивчення іноземної мови потребує постійної, безперервної праці над мовними навичками та вміннями. Під час навчального року учні 5-6 класів ознайомлюються з основними ознаками предметів, такими як колір, розмір, форма, матеріал, смак, якості людей, тварин. Вони навчаються стисло описувати відомі предмети, оволодівають прийомами їх порівняння. Словник дитини поступово збагачується новими поняттями. Завдяки перевагам довготривалої пам'яті школярі шляхом стимулювання ігрової або пізнавальної мотивації легко засвоюють різноманітні слова, словосполучення, мовні кліше, фрази та навіть мікродіалоги, віршики, пісеньки. Раннє шкільне навчання іноземної мови збігається з періодом

інформаційного вибуху, що створює сприятливі умови для розвитку творчої уяви дітей, яка компенсує обмежену кількість тих чи інших знань, життєвого досвіду школярів [2, с. 58].

В іграх школярі опановують такі елементи спілкування, як уміння почати розмову, підтримати її, перервати співрозмовника, в потрібний момент погодитися з його думкою або спростувати її, вміння уважно слухати іншу людину, ставити уточнюючі запитання тощо. Розрізняють два основних типи ігор: ігри з фіксованими, відкритими правилами та ігри з прихованими правилами. Прикладом ігор першого типу є більшість дидактичних, пізнавальних і рухомих ігор, сюди відносять також розвивальні інтелектуальні, музичні, ігри-забавки, атракціони. До другого типу належать ігри сюжетно-рольові. Правила в них існують неявно. Вони – в нормах поведінки певних героїв: лікар сам собі не ставить термометр, пасажир не літає в кабіні пілота.

Сюжетно-рольові ігри (іноді їх називають сюжетними) мають переважно колективний характер, бо відображають відносини в суспільстві. Їх поділяють на рольові, ігри-драматизації, режисерські. Сюжет можуть мати дитячі свята, карнавали, будівельноконструкторські ігри і ігри з елементами праці, що театралізуються. В цих іграх на основі життєвих або художніх вражень вільно і самостійно відтворюються соціальні відносини або розігруються різноманітні життєві ситуації. Основні компоненти рольової гри – тема, зміст, уявна ситуація, сюжет і роль. Не так давно з'явилися і дедалі активніше використовуються в навчанні комп'ютерні ігри. Комп'ютерні ігри, безумовно, цікаві для учнів і допомагають уникнути штампів та стандартів в оцінці поведінки різних персонажів у різних ситуаціях. За допомогою таких ігор діти засвоюють практично засоби комунікації, способи спілкування і вираження емоцій. Роль педагога в грі складна, вимагає знань, готовності відповідати на запитання дітей, граючись із ними, вести процес навчання непомітно. Велике значення має вміння вчителя

встановити контакт з учнями. Створення сприятливої, доброзичливої атмосфери на занятті – дуже важливий чинник. У ході гри сильні учні допомагають слабким, а вчитель керує процесом спілкування: підходить то до однієї, то до іншої дитини, яка потребує допомоги, вносить необхідні корективи в роботу. В організації навчально-ігрового спілкування важливим є створення умов для виконання такого завдання, в якому б відбувалася взаємодія партнерів, оскільки спілкування є саме взаємодією учасників.

Наведемо приклад одного з таких діалогів:

«Please, show me your bag, Dima. – Here you are. – May I open it? – Yes, you may. – But I can't. Help me please... And what's that? – It's my pencil-case and my books».

Учасники рольової гри не тільки обмінюються репліками, а й використовують реальні предмети, рухаються по класу. Бажання брати участь у грі виражається в тому, що учні охоче приймають уявну ігрову ситуацію, нереальний казковий або фантастичний сюжет. Це дає змогу застосовувати на уроках сюжетно-рольові ігри казкового змісту.

Наприклад, з метою відпрацювання в усному мовленні запитань про погоду, природні явища, пори року використовується рольова гра за сюжетом казки **«Теремок»**. Мешканці теремка ставлять «гостям» запитання і лише після правильних відповідей дозволяють їм увійти. Серед запитань можуть бути такі: «Who are you?», «What season is it now?», «Is it warm or cold now?», «When is it cold?», «When does it rain?» etc.

Учні охоче приймають запропонований їм сюжет. Увесь спектр можливих ігрових методик надзвичайно великий. Наведемо лише кілька прикладів ігор, які можна використовувати на уроках в чистому вигляді або в поєднанні з іншими видами ігор: рухомими, сюжетно-рольовими тощо. Приклади ігор на уроках англійської мови 5-6 класів згідно тематики уроків:

«Eat – Don't eat» «Їстівне – неїстівне».

Ведучий кидає м'яч одному з гравців, і якщо ведучий називає слово, що означає щось їстівне, – м'ячик треба зловити, якщо неїстівне – ні.

«What is missing»

На килимі розкладаються картки із словами, діти їх називають. Вчитель дає команду: «Close your eyes!» і прибирає 1–2 картки. Потім говорить: «Open your eyes!» і запитує: «What is missing?» Діти згадують зниклі слова.

«Words road»

На килимі розкладаються картки одна за одною, з невеликими проміжками. Дитина йде по «доріжці», називаючи всі слова. «Find the house» На килимі розкладаються картки (5–6) із словами на 2–3 звуки, а на дошці розміщують картки з відповідними звуками (будиночки). Діти, піднімаючи картку із словом, називають його і кладуть у відповідний «будиночок» і т.ін.

«Colour letters»

На окремих картках намальовано літеру різними кольорами, вони розкладаються перед дітьми. Вчитель дає команду: «Find yellow», дитина стає на літеру вказаного кольору і називає її. (Для ускладнення, окрім літери, дитина може називати слова, які на неї починаються).

«Catch a ball»

Вчитель називає слово українською мовою і кидає м'яч гравцеві. Той повинен назвати слово англійською мовою. (Можливий варіант, коли вчитель називає англійською, а учень – українською).

Отже, завдання педагога полягає в тому, щоб знайти якомога більше педагогічних ситуацій, у яких може бути реалізоване прагнення дитини до активної пізнавальної діяльності. Педагог повинен постійно вдосконалювати процес навчання, що дає змогу дітям ефективно і якісно засвоювати навчальний матеріал. Тому так важливо використовувати

ігри на уроках іноземної мови. Ігри допомагають спілкуванню, сприяють передачі накопиченого досвіду, одержанню нових знань, правильній оцінці вчинків, розвитку комунікативних навичок дитини, її сприйняття, пам'яті, мислення, уяви, емоцій, таких рис, як колективізм, активність, дисциплінованість, спостережливість, уважність. Крім того, що ігри мають величезну методичну цінність, вони просто цікаві як учню, так і вчителю

2.1.3 Ігри та ігрові прийоми на завершальних етапах уроку

Вивчення мови може стати цікавим процесом, якщо вчитель докладас зусилля для дослідження нових підходів. Гра є одним з багатьох методів навчання. Та якщо користуватися нею правильно, вона швидко принесе свої плоди. Гра має велику кількість переваг – перш за все, вона підвищує мотивацію. Звичайні щоденні розмови швидко набридають. Тоді, на допомогу приходить гра, а з нею і можливість уявити різні ситуації наживо, зіграти та прожити їх. Це додає інтерес до уроку. Найголовніше те, що вчитель має можливість відтворити певні соціальні ролі на уроці, що близькі учневі. Цей спосіб є ефективним, тому що приносить задоволення, а це є важлива частина навчального процесу. Гра цікава ще й тим, що при розігруванні ситуації вчитель дає дозвіл, а саме, спонукає учнів використовувати природні вирази та інтонацію, а також жестикуляцію. Тим самим, створюється розважлива атмосфера, де вчитель, так як і учень, може дозволити собі посміятися чи пожартувати. За допомогою гри, учень починає розуміти більш тонкі аспекти предмету. Ігрова діяльність викликає зацікавленість та активність, допомагає інтегрувати знання в дії шляхом вирішення різних проблем, пошуку нових творчих рішень.

Гра є одним з найкращих способів розвинути навички ініціативи, самосвідомості та роботи в команді. Безумовно, це набагато ефективніше за вивчення звичайних фактів, більшість з яких вже застаріли. Групова діяльність позитивно впливає на особистість учня. Вміння працювати в команді є необхідною навичкою в житті. Але варто пам'ятати, що при всій привабливості гри необхідно дотримуватися почуття міри, інакше ефект може бути протилежний. Учні можуть втомитися та втратити ентузіазм.

Проведення анкетування може зіграти важливу роль у проведенні інноваційних занять та покращенню якості вивчення матеріалу та освіти учнів в цілому. Учні пропонуються письмово відповісти на наступні питання на окремих аркушах:

1. What do you like and dislike during the lessons?
2. Could you study better?
3. What prevent you to study better? / What do you need to study better?
4. What do you think your teacher did wrong?
5. Put the mark to your teacher and give the reasons;
6. Evaluate yourself and give the reasons.

Чим старша вікова група, де застосовується даний метод рефлексії, тим складніше можуть ставати питання. Для оцінки емоційного стану учнів рекомендується застосовувати питання, розроблені Ю. Бабанським [2, с. 58]. Нижче наведені деякі з них:

1. На уроці я працював активно / пасивно (*I was active / passive during the lesson*);
2. Своєю роботою на уроці я задоволений / незадоволений. (*I 'm satisfied / dissatisfied with my work during the lesson*);
3. Урок мені здався коротким / довгим. (*The lesson was short / long*);

4. За урок я не втомився / втомився. (*After the lesson I feel tired / I'm not tired*);

5. Матеріал уроку мені був зрозумілий / не зрозумілий, корисний / марний, цікавий / нудний. (*The theme of the lesson seems to me clear, useful, interesting / hard, useless, boring*);

6. Домашнє завдання мені здається легким / важким, цікавим / нецікавим. (*It will be easy, interesting / hard, boring to do my homework*);

Періодичність таких опитувань може бути різною (кожен день, раз на тиждень, раз на місяць). Бажано, щоб листи були підписані.

Проаналізувавши відповіді, вчитель може зачитати найбільш цікаві або оригінальні думки. Головним в даному випадку залишається поважне ставлення до думки учнів, навіть якщо вчитель з чимось не згоден.

Таким чином, ми з'ясували, що ігровий метод містить в собі навчальні можливості і дозволяє визначити гру як вищий тип педагогічної діяльності. Вивчений в процесі ігрової діяльності матеріал забувається учнями в меншій мірі і повільніше, ніж матеріал, при вивченні якого гра не використовувалася. Це пояснюється, перш за все, тим, що в грі органічно поєднується цікавість, що робить процес пізнання доступним і захоплюючим для школярів, і діяльність, завдяки участі якої в процесі навчання, засвоєння знань стає більш якісним і міцним.

За допомогою гри, можна покращити відносини в класі, загладити конфлікти між учнями та створити комфортний психологічний клімат. Учні, що успішно виконували завдання, з легкістю освоюють іноземну мову, швидко долають бар'єр спілкування. Серед переваг гри є не тільки зрушення в навчальному процесі, а й прогрес у вирішенні ряду виховних і розвиваючих завдань.

Гра може бути просто розвагою, а може бути і засобом розвитку креативності дітей. Поєднати приємне з корисним дозволяють різні ігри. На думку вчених, більш ефективного методу виховання і освіти, ніж гра, до сих пір не придумано. Удосконалюється лише сама гра.

2.2 Рекомендації по організації «Ігрових уроків»

Місце ігор на уроці і відводиться грі час залежать від ряду факторів: підготовки учнів, що вивчається, конкретних цілей і умов уроку. Наприклад, якщо гра використовується в якості тренувального вправи при первинному закріпленні, то їй можна відвести 20-25 хвилин уроку. Надалі та ж гра може проводитися протягом 3-5 хвилин і служити повторенням вже пройденого матеріалу, а також розрядкою на уроці. Одна і та ж гра може бути використана на різних етапах уроку. Все ж варто відзначити, що ігрова форма не завжди вкладається в простір уроку. По-перше, алгоритм процесу гри не збігається з алгоритмом уроку. Урок базується на чотирьох етапах: актуалізація засвоєних знань, передача знань, закріплення і оцінювання. Гра розвивається по-іншому: організація ігрового простору (пояснення правил, організація команд), ігрові дії (в ході гри відбувається і актуалізація необхідних знань, і тренування необхідних навичок, і активне пізнання), підведення результатів (організація ситуації успіху) і аналіз гри (теоретичні висновки). По-друге, різний сам механізм отримання знань. На уроці учні отримують теоретичні знання, щоб потім звернути їх у свій досвід, а в грі отримують досвід, щоб вивести з нього теоретичні знання. По-третє, тимчасові рамки уроку чітко відповідають установкам психіки: 5-10 хвилин на організацію стійкої уваги при опитуванні, 15-20 хвилин стійкої уваги на пояснення нового і 10-15 хвилин залишкового уваги на тренування; а рамки гри відповідають її внутрішній логіці і часу фізіологічної стомлюваності. У кожній грі інтенсивність

фізіологічних і психічних процесів різна, і тому по-різному час їх проведення.

Аналіз роботи вчителя і дослідження ігрової діяльності учнів Ю. Бабанським на уроках англійської мови у школі дозволили виявити негативні сторони у використанні ігор у процесі навчання:

1. Пояснення правил гри займає багато часу (особливо у вчителів з невеликим досвідом організації ігор). Часто це призводить до того, що діти не встигають за час, що залишився вивчити або закріпити матеріал.

2. Часто порушується механізм гри. Найчастіше це спостерігається в групових і колективних формах ігор, що призводить до плутанини, а головне, до сумнівних результатів;

3. Після проведення ігор буває важко відновити дисципліну в класі, на що скаржаться вчителі, до яких приходять діти на наступний урок.

4. При проведенні парних, групових і колективних форм гри змагання між дітьми, буває, переростає в нездорове суперництво. Це призводить до зіпсованим взаєминам між дітьми поза грою [2, с. 36].

У зв'язку з цим для педагогів, які застосовують ігри в навчальній діяльності, досвідченим шляхом розроблені такі рекомендації:

1. При виборі ігрових форм навчання слід чітко для себе визначити мету і завдання гри;

2. Ігри слід вибирати, виходячи з інтересів і здібностей учнів, стежити за тим, щоб гра відповідала їхньому рівню володіння іноземною мовою;

3. Кожному вчителю необхідно самому переконатися в ефективності і привабливості гри, погравши з колегами .

4. Доцільно перед грою провести підготовчий етап, на якому вчитель обов'язково озвучить всі правила, а також мету гри. Також на

підготовчому етапі слід зробити невеличкий огляд пройденого матеріалу для підвищення ефективності гри;

5. Необхідно дотримуватися всіх ознак строгості і безвідмовної вимогливості. Гра повинна нести навчально-пізнавальну функцію до свого логічного завершення;

6. По закінченню гри учні повинні отримати належний їм «приз». Як «приз» можуть бути використані як матеріальні предмети (зірочки, смайлики і так далі), так і нематеріальні предмети (наприклад, бали, окуляри і так далі) [2, с. 50].

Ю. Бабанський пропонує застосовувати заохочувальну систему балів. Для того щоб підняти «погану» оцінку діти повинні були «заробити» 50 балів. Бали нараховувалися за активну роботу на уроці, відмінне виконання самостійних і контрольних робіт, а також за участь у командних та індивідуальних іграх [2, с. 58].

У той час як у молодших класах, в якості заохочення можуть бути використані зірочки. Зірочка дається кожній дитині за кожну правильну відповідь протягом всього уроку. В середньому активно працює учень отримує від 5 до 6 зірочок за урок. Разом: 5-6 зірок – оцінка «5», 3-4 зірки – «4», 1-2 зірки – «3» [2, с. 55].

Отже, ігри на уроках іноземної мови у 5-6 класах сприяють передачі накопиченого досвіду, одержанню нових знань з іноземної мови, правильній оцінці вчинків, розвитку іншомовних навичок спілкування, сприйняття, пам'яті, мислення, уяви, емоцій, виховання колективізму, активності, дисциплінованості, спостережливості, уважності тощо. Крім того ігри мають величезну методичну цінність, цікаві як учителю, так і учню.

Активізація пізнавальної діяльності учнів одне з основних завдань у навчанні англійській мові. Серед усіх мотивів навчальної діяльності найдієвішим є пізнавальний інтерес, який виникає в процесі навчання. Він не лише активізує розумову діяльність, але й спрямовує її до

вирішення різноманітних завдань, до творчої діяльності в майбутньому. Як відомо, велике значення в організації навчального процесу відіграє мотивація навчання. Вона сприяє активізації мислення, викликає інтерес до того або іншого виду занять, до виконання тієї або іншої справи. Найсильнішим мотивувальним чинником є використання дидактичних ігор, яке сприяє закріпленню мовних явищ у пам'яті, створенню більш стійких зорових і слухових образів, підтримці інтересу й активності дітей. Як ми бачимо використання навчальних ігор дає широкі можливості для активізації навчального процесу на уроках англійської мови в 5-6 класах. Навчальна гра – це методичний прийом, що відноситься до групи активних способів навчання практичному оволодінню англійською мовою. Гра є умовним відтворенням її учасниками реальної практичної діяльності людей, створює умови реального спілкування. Ефективність навчання тут обумовлена в першу чергу вибухом мотивації, підвищенням інтересу до предмета.

Дидактична гра мотивує мовну діяльність, оскільки діти, які навчаються, опиняються в ситуації, коли актуалізується потреба щонебудь сказати, запитати, з'ясувати, довести, чимось поділитися зі співрозмовником. Школярі наочно переконуються в тому, що мову можна використовувати як засіб спілкування. Навчальна гра активізує прагнення дітей до контакту один з одним і вчителем, створює умови рівності в мовному партнерстві, руйнує традиційний бар'єр між учителем і учнем, дає можливість боязким, невпевненим у собі учням говорити, і тим самим долати бар'єр невпевненості.

ВИСНОВКИ

В результаті вивчення теоретичних надбань з потрактування ігрової методики викладання англійської мови у середній школі та видів ігор у ході навчання англійської мови, висновуємо, що навчальні ігри позитивно впливають на формування пізнавальних інтересів школярів, сприяють усвідомленому засвоєнню іноземної мови. Вони сприяють розвитку таких якостей, як самостійність, ініціативність; вихованню відчуття колективізму. Діти, що вчаться активно, захоплено працюють, допомагають один одному, уважно слухають своїх товаришів; учитель лише управляє навчальною діяльністю.

Встановлено, що основними вимогами до ігрового навчання англійської мови у 5-6 класах середньої школи є:

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

2. Гру потрібно добре підготувати з точки зору як змісту, так і форми, чітко організувати. Важливо, щоб учні були переконані в необхідності добре виконати те або інше завдання. Тільки за цієї умови їхня мова буде природною й переконливою.

3. Правила гри повинні бути прийняті всією групою.

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

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

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

7. Велику значущість додає вміння вчителя встановити контакт із дітьми. Створення сприятливої, доброзичливої атмосфери на занятті – дуже важливий чинник, значення якого важко переоцінити.

У роботі розроблено вправи з англійської мови з використанням ігор для 5-6 класів за тематикою і встановлено, що у будь-який вид діяльності на уроці можна внести елементи дидактичної гри, і тоді традиційне заняття здобуває захоплюючу форму, тому що навчальні ігри допомагають дітям стати креативними особистостями, учать творчо ставитися до будь-якої справи. Творчо ставитися до справи – значить виконувати її якісно, на більш високому рівні. Звичайно, важко зробити кожний урок англійської захоплюючим, але реальністю є те, що діти чутливо реагують на складні, незрозумілі й нецікаві вправи. Завдання вчителя – спробувати зробити уроки цікавими й динамічними. Тоді мотивація дитини зросте, і вчитель буде здивований результатами. А досягти цього можна використовуючи дидактичні ігри на уроках англійської мови в початкових класах.

Отже, завдання педагога полягає в тому, щоб знайти максимум прийомів, за допомогою яких буде підвищуватися прагнення дитини до активної пізнавальної діяльності. Тому так важливо використовувати дидактичні ігри на уроках англійської мови в 5-6 класах, бо вони формують стійкий інтерес до подальшого вивчення англійської мови, упевненість в успішному оволодінні нею, а також сприяють активізації пізнавальної та творчої діяльності учнів 5-6 класів, розвивають їх мислення, пам'ять, кмітливість, увагу, виховують ініціативність, збагачують мову й закріплюють словниковий запас учнів.

СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ

1. Англійська мова: 5 клас: підручник для учнів освітніх установ: в 2 ч. Ч. 2 / [М.В. Вербицька, О.В. Оралова, Б. Еббс, Е. Уорелл, Е. Уорд.] – Вентана–Граф: Pearson Education Limited, 2010. – 80 с.
2. Бабанський Ю.В. Методичні основи оптимізації навчально–виховного процесу / Ю.В. Бабанський. – М., 2007. – 198 с.
3. Баранова.Н.В., Гусева С.Б. Соціокультурний компонент у змісті навчання англійської мови. Іноземні мови у школі. 2001. – 187 с.
4. Беспалько, В.П. Складові педагогічної технології / В.П. Беспалько. – М., 2008. – 178 с.
5. Стронин, М.Ф. Навчальні ігри на уроці англійської мови: книга для вчителя / М.Ф. Стронин. – М.: Просвіта, 2004. – 111 с.
6. Вауліна Ю.Є., О. Є. Подоляко, Д. Дулі, В. Еванс «Англійська в фокусі» для 5 класу. М.: Express Publishing: Просвіта, 2010 р – 216 с.
7. Вауліна Ю.Є., О. Є. Подоляко, Д. Дулі, В. Еванс «Англійська в фокусі» для 6 класу. М.: Express Publishing: Просвіта, 2012 – 248 с.
8. Віннікова, І.В. Ігри на розвиток психічних процесів. Початкова школа – 2002. – № 3. 168 с.
9. Водзинский, Д.І. Виховання інтересу до знань у підлітків / Д.І. Водзинский. – М.: Просвіта, 2004. – 121 с.
10. Виготський Л. С. Гра і її роль в психологічному розвитку дитини: Питання психології. – М., 2001 – 541 с.
11. Гамезо, М.В. Вікова і педагогічна психологія / М.В. Гамезо. М.: Просвіта, 2005. – 89 с.
12. Леонт'єв, А. Н. Психологічні основи дошкільної гри / О.М. Леонт'єв. – Сов.педагогіка. – ч. 1 – 2001– 306 с.
13. Виготський, Л.С. Педагогічна психологія / Л.С. Виготський. – М.: Педагогіка, 2001. – 480 с.

14. Зимова І.А. Психологія навчання іноземної мови в школі. М .: Просвіта, – 2001 г. – 222 с.
15. Кларін М.В. Педагогічна технологія у навчальному процесі. Аналіз зарубіжного досвіду. М .: Знание, 2002 г. – 80 с.
16. Колесникова І.Є. Ігри на уроці англійської мови. Мінськ: Народна Освіта, – 2000 року – 125 с.
17. Комарова Ю.А. Використання навчальних ігор в процесі навчання іноземним мовам. – СПб .: «Каро», 2001 р, – 163 с.
18. Конишева А.В. Ігровий метод у навчанні іноземної мови. – СПб .: КАРО, Мн .: Видавництво «Чотири чверті», – 2006. – 192 с.
19. Конишева А. В. Організація самостійної роботи учнів з іноземної мови. – СПб .: КАРО, Мн .: Видавництво «Чотири чверті» ,, 2005. – 203 с.
20. Курбатова М.Ю. Ігрові прийоми навчання граматики англійської мови на початковому етапі. Іноземні мови в школі, – №3, 2006 – 179 с.
21. О преподавании иностранного языка в условиях введения Федерального компонента государственного стандарта общего образования: методическое письмо // Иностранные языки в школе. 2004 г. №5. – 196 с.
22. Петричук, И.И. Еще раз об игре – Иностранные языки в школе, 2008 г. № 2. – 185 с.
23. Пидкасистый, П.И. Технология игры в обучении / П.И. Пидкасистый. – М.: Просвещение, 2008 г. – 193 с.
24. Пучкова, Ю. Я. Игры на уроках английского языка – М.: АСТ, 2003 г. – 169 с.
25. Соловова, Е.Н. Методика обучения иностранным языкам: продвинутый курс – М.: АСТ: Астрель, 2010. – 272 с.
26. Федеральный Государственный Образовательный Стандарт второго поколения. Иностранный язык. – М. Просвещение, 2011. – 144 с.

27. Фридман, Л.М., Психологический справочник учителя / Л.М. Фридман. – М.: Просвещение, 2003. – 297 с.
28. Шарафутдинова Т.М. Обучающие игры на уроках английского языка, – №8, 2005 г. – 118 с.
29. Эльконин Д.Б. Психология игры. – М.: Педагогика, 2001 г. – 304 с.
30. Jill Hadfield ‘Intermediate Grammar Games’. Pearson Education Limited, 2003 – 128 p.
31. Jill Hadfield ‘Elementary Communication Games’. Tomas Nelson and Sons Ltd, 2001 – 145 с.