

МІНІСТЕРСТВО ОСВІТИ І НАУКИ УКРАЇНИ
ХЕРСОНСЬКИЙ ДЕРЖАВНИЙ УНІВЕРСИТЕТ
Педагогічний факультет
Кафедра теорії та методики дошкільної та початкової освіти

Організація навчально-ігрової діяльності на уроках англійської мови у
початковій школі

Кваліфікаційна робота (проект)

на здобуття рівня вищої освіти «магістр»

Виконала: Молібог Анастасія Миколаївна
здобувачка 2 курсу 211М групи
Спеціальності 013 Початкова освіта
Освітньо-професійної (наукової)
Програми: «Початкова освіта»
Керівник: к.ф.н., доцентка Валуєва І.В.
Рецензент: Лиганова Л.Б.

Івано-Франківськ – 2023

Зміст

Вступ.....	3
Розділ 1. Характеристика ігрового методу під час уроків англійської мови у початковій школі.....	6
1. 1.Поняття та основні функції ігрового методу на уроках англійської мови.....	6
1.2.Основні види ігор на уроках англійської мови у початковій школі.....	10
1.3.Формування ключових компетентностей за допомогою ігрового методу на уроках англійської мови у початковій школі	14
Розділ 2. Практичний аналіз організації навчально-ігрової діяльності на уроках англійської мови у початковій школі.....	25
2.1.Основні етапи організації навчально-ігрової діяльності на уроках англійської мови у початкових класах.....	25
2.2.Приклади використання різного типу ігор на уроках англійської мови у початкових класах.....	29
2.3.Експериментальне дослідження впливу навчально-ігрової діяльності на ефективність уроку англійської мови у початковій школі	38
ВИСНОВКИ	49
СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ.....	51

Вступ

Щоб бути затребуваним спеціалістом і відчувати себе впевнено у сучасному світі людині стає все більше необхідно володіти іноземними мовами. Нова Українська школа ставить вивчення іноземних мов нарівні з основними предметами. Це потребує викладання іноземної мови на належному рівні. Змінена ситуація створює все зростаючу потребу суспільства у кваліфікованих викладачах. Існують різні технології та методики викладання іноземної мови у школі, розроблені педагогами як вітчизняними, так і носіями мови, так само є й спільні розробки, адаптовані до конкретної країни. Але якою б не була методика, з якою б віковою групою не працював викладач іноземної мови, на якому етапі навчання не знаходилися б його учні, без ігрових завдань не обійтися. На ранньому етапі навчання дітей іноземної мови одне із основних завдань вчителя – зацікавити учня у вивченні цього предмета та зробити улюбленим. У молодшому шкільному віці діти емоційні та дуже рухливі, їх увага відрізняється мимовільністю та нестійкістю. Важливо враховувати у процесі навчання психологічні особливості здобувачів цього віку. Зазвичай діти молодшого шкільного віку звертають увагу, насамперед, на те, що викликає їх безпосередній інтерес. Як відомо, гра є основним видом діяльності у дітей дошкільного і молодшого шкільного віку. Вона є своєрідною «спільною мовою» для всіх здобувачів. Використання гри як одного із прийомів навчання іноземної мови полегшує навчання, робить його доступнішим дітям. Тим більше, що ігрові технології відповідають гуманізації педагогічного процесу.

Використання ігрових технологій представляє собою унікальний метод навчання, який не лише робить творчо-пошукову діяльність учнів цікавою, але також впливає на їхні щоденні кроки у вивченні англійської мови. Гра в ігровому середовищі надає емоційного насичення навчанню, змінюючи звичайні процеси, такі як запам'ятовування, повторення, закріплення та освоєння інформації.

Емоційна інтенсивність ігрового процесу активізує всі психічні функції дитини. Крім того, гра сприяє застосуванню знань у нових ситуаціях, дозволяючи учням використовувати засвоєний матеріал у практиці та приносити різноманітність і інтерес у навчальний процес.

У грі дитина може уявляти себе в ролі дорослого, наслідуючи дорослі дії і, отримуючи певні навички, які можуть бути корисними в майбутньому. Діти аналізують ситуації в іграх, роблять висновки та застосовують їх до подій у подібних ситуаціях у майбутньому. Гра, яка є одночасно розвивальною діяльністю, принципом, методом і формою життєдіяльності, стає зоною соціалізації, захищеності, самореабілітації, співробітництва та співдружності з дорослими, виступаючи посередником між світом дитини та світом дорослого. Одночасно гра є, в певному сенсі, формою праці, в якій кожен учень має свої відповідальності.

Гра – реальна та вічна цінність культури дозвілля, соціальної практики людей загалом. Вона на рівних стоїть поруч із працею, пізнанням, спілкуванням, творчістю, будучи їхнім кореспондентом. У світі гри, діти усвідомлюють істини, які мають вроджений характер, і є щонайменше так само важливими, як настановчі переконання про реальність. Гри вчать дітей філософії розуміння життєвих труднощів, протиріч, та трагедій, розвивають їхню здатність бачити світлі та радісні моменти, вчать підніматися над труднощами, і виявляти користь та святковість у їхньому житті.

У нашій роботі ми намагатимемося показати важливість правильної організації мовних і мовленнєвих ігор у педагогічному процесі та технологію їх проведення у початковій школі під час навчання англійської мови. **Актуальність** даної роботи полягає в тому, що незважаючи на достаток методичної літератури в даному напрямку, численні наукові статті, більшість викладачів іноземної мови у повсякденній педагогічній практиці стикаються з проблемами, пов'язаними з мотивованим та « достатнім » (відповідним

вимогам Державного освітнього стандарту) оволодінням англійською мовою учнями.

Мета нашої роботи – вивчення місця та ролі гри у процесі навчання англійської мови молодших школярів.

Для реалізації цієї мети необхідно вирішити такі **завдання**:

- пізнати роль гри на уроці англійської мови у початкових класах;
- визначити вплив гри на процес оволодіння англійською мовою у початковій школі, використовуючи конкретні ігрові прийоми;
- проаналізувати вплив навчально-ігрової діяльності на уроці англійської мови у початкових класах;
- дослідити ефективність використання ігор під час навчального процесу.

Предметом дослідження є гра як найважливіший чинник організації процесу навчання англійської мови молодших школярів.

Об'єктом дослідження є вплив гри на якість засвоєння навчального матеріалу під час проведення уроків англійської мови у початкових класах.

Гіпотеза: якщо під час навчання молодших школярів англійської мови систематично використовувати ігри, процес оволодіння іноземною мовою буде ефективнішим.

Для доказу гіпотези скористаємося такими **методами**: вивчення літератури, аналіз та синтез, систематизація.

Структура роботи. Дана робота складається зі вступу, двох розділів, висновків, списку використаних джерел. У вступі обґрунтовується вибір цієї теми, визначається актуальність її дослідження, а також ставляться мета та завдання даної роботи, розглядається її структура.

Розділ 1. Характеристика ігрового методу під час уроків англійської мови у початковій школі

1. 1.Поняття та основні функції ігрового методу на уроках англійської мови

Вивчення іноземних мов у суспільстві, де вони не вживаються, дуже складне завдання. Мова, що вивчається, доводиться якось адаптувати під навколишні реалії. Для більш ефективного навчання важливо створити штучне середовище спілкування щоб навчатися іноземною мовою. Сукупність мовних та культурних протиріч породжує безліч бар'єрів: соціальних, психологічних, мовних [7].

Для подолання цих бар'єрів часто використовують ігровий метод. Гра - це дієвий метод у навчанні, особливо під час навчання англійської мови. Проте, важливо використовувати ігровий метод у навчанні, щоб уникнути перетворення освітнього процесу на безконтрольну гру. Які ігрові методи необхідно використовувати під час навчання має вирішити сам викладач, виходячи з ментальних та фізичних можливостей своїх учнів. У навчанні іноземної мови виділяють три основні методи:

- 1) ознайомлення;
- 2) тренування;
- 3) застосування.

Під час використання ігрових методів важливо також дотримуватися цих методів. Що таке гра? Багато дослідників вивчали дане поняття, всі виведені визначення зводилися до того, що гра має свою мету, свої певні правила, а

також, безумовно, розважальну складову, яка сприяє найвищому рівню залученості учнів. Ігровий метод ефективний у навчанні іноземної мови[ІМ], оскільки він дозволяє штучно створити середу спілкування мовою, що вивчається, дозволяє ученикам приміряти на собі певні ролі, що відмінно розвиває уяву, розумову активність мозку, вирішує комунікативну задачу, поставлену перед учнями. Перевага ігрового методу полягає в тому, що він може захопити навіть не залучених у процес навчання учнів, привести їх до певних результатів. Завдання викладача, який використовує ігрові методи в процесі навчання, полягає у тому, щоб створити атмосферу, сприятливу для розвитку творчих та пізнавальних здібностей учнів.

Ігрова діяльність має такі функції:

- 1) Навчальна функція - це розвиток пам'яті, уваги, сприйняття інформації, загально-навчальних умінь та навичок, сприяє розвитку навичок володіння ІМ.
- 2) Виховна функція - виховання поважного та гуманного ставлення до учасників гри, розвивається почуття взаємодопомоги та взаємно ї підтримки.
- 3) Розважальна функція - створення під час уроків атмосфери, що сприяє цікавій та незвичайній освітній діяльності.
- 4) Комунікативна функція - створення атмосфери, що дозволяє учням зануритися в іншомовну середу, що дозволить учням об'єднатися разом вирішити комунікативні завдання.
- 5) Релаксаційна функція - передбачає зняття з учнів емоційного напруження, яке було викликане у зв'язку з інтенсивністю навчання ІМ.
- 6) Психологічна функція – підготовка фізіологічного стану учнів до ефективної освітньої діяльності. Мають місце психологічні тренінги та психокорекція особистості в ігрових моделях, тобто торкається таке явище як «рольова гра».
- 7) Розвиваюча функція – передбачає розвиток особистісних якостей особистості [2].

Для ігор, що використовуються в процесі навчання, є певні вимоги:

- 1) бути економними за годиною та спрямованими на вирішення певних навчальних завдань;
- 2) бути «керованими»;
- 3) не збивати завдань ритм навчальної роботи на уроці та не допускати моментів, коли гра виходить з-під контролю та зриває всі заняття;
- 4) знімати напругу уроку та стимулювати активність учнів;
- 5) залишати навчальний ефект з іншого, часто не усвідомлюваного плану, але в першому, видимому місці завжди реалізовувати ігровий момент;
- 6) не залишати жодного учасника пасивним чи байдужим [6].

Використання ігрового методу навчання сприяє виконанню важливих методичних завдань, а саме:

- Формування у учнів психологічної готовності до мовленнєвого спілкування;
- Забезпечення природної потреби у багаторазовому повторенні мовного матеріалу;
- Тренування учнів у виборі відповідного мовного варіанту як підготовка до ситуативної спонтанності мови загалом.

Використання ігрової форми на уроці враховує використання ігрових методів і ситуацій для створення стимулюючого середовища. Ситуації можуть бути створені як драматичні твори з власним сюжетом, конфліктом та персонажами, що допомагає учням активно залучатися до навчання. [1, с. 22].

Під час ігрового заняття може бути відтворена ситуація декілька разів, кожен раз із новим сценарієм. Але водночас, ситуація гри – ситуація реальної життя. Реальність її визначається основним конфліктом гри – змаганням.

Розглянемо ближче характеристики кожної з цих функцій:

1. Навчальна функція полягає в розвитку пам'яті, уваги, сприйняття інформації, а також загальнонавчальних умінь і навичок. Вона сприяє розвитку

вміння володіння іноземною мовою. Гра вимагає напруження емоційних і розумових зусиль, а також прийняття рішень, що стимулює когнітивну активність учнів і надає навчальних можливостей.

2. Виховна функція полягає в розвитку уважного та гуманного ставлення до партнера гри, а також у формуванні почуття взаємодопомоги та взаємопідтримки. Учні вивчають мовні кліше для імпровізаційного висловлення, що сприяє вихованню ввічливості.

3. Розважальна функція створює сприятливу атмосферу, перетворюючи уроки на цікаві події, захопливі пригоди або навіть казковий світ. Вона додає елементи розваги та несподіванки до навчання.

4. Комунікативна функція сприяє створенню атмосфери іншомовного спілкування, об'єднанню колективу учнів та встановленню нових емоційно-комунікативних зв'язків на основі взаємодії іноземною мовою.

5. Релаксаційна функція знімає емоційну напругу, викликану навантаженням на нервову систему під час інтенсивного вивчення іноземної мови.

6. Психологічна функція сприяє формуванню навичок підготовки фізіологічного стану для підвищення ефективності діяльності та перебудови психіки для засвоєння великих обсягів інформації. Тут же слід зазначити, що здійснюється психологічний тренінг та психокорекція різних проявів особистості в ігрових моделях, які можуть бути приближені до життєвих ситуацій (у цьому випадку може йтися про рольову гру).

7. Розвиваюча функція спрямована на гармонійне формування особистісних якостей для використання потенціалу особистості в повному обсязі.

Отже, всі перелічені функції гри допомагають у навчанні англійської мови, але як і розвивають особисті якості школяра [18, с. 39-41].

1.2. Основні види ігор на уроках англійської мови у початковій школі

Навчальна гра - це спеціально структурована діяльність, яка вимагає витрати емоційної та розумової енергії. Вона є невеликою ситуацією зі своїм сюжетом та дійовими особами, які мають спільну та особливу роль, специфічну мету в конкретній процедурі спілкування.

Можемо розглядати навчальну гру на уроці англійської мови як « вправа з ситуативними варіаціями, що створює можливість повторення мовного виразу багатократно в умовах, які максимально наближені до реального мовного спілкування, з емоційними виразами, спонтанністю та цілеспрямованістю мовного висловлення.» [6, с 40.].

Велике значення під час організації гри у будь-якій навчальній аудиторії має позиція самого викладача. Він має бути на 100% упевнен у її корисності, йому треба продумувати всі необхідні деталі її підготовки, а також впевнено керувати нею. Простота чи складність організації та проведення гри залежить і від типу гри, і від аудиторії, і від характеру взаємин учнів між собою та з учителем, тобто від багатьох факторів. Ігри під час навчання англійської мови можуть бути дуже корисними, але вони повинні враховувати цілий ряд вимог:

- бути економними за годиною та спрямованими на вирішення певних навчальних завдань;
- бути "керованими"; не збивати завдань ритм навчальної роботи під час уроку та допускати ситуації, коли гра виходить з-під контролю та зриває всі заняття;
- знімати напругу уроку та стимулювати активність учнів; залишати навчальний ефект з іншого, часто не усвідомлюваного плану, але в першому, видимому місці завжди реалізовувати ігровий момент;
- не залишати жодного учасника пасивним чи байдужим [31].

Існують різні підходи до класифікації ігор на заняттях іноземних мов. Усі існуючі класифікації дуже умовні, у кожній з них можна без особливих труднощів знайти цілу низку протиріч і слабких місць. Це зумовлено тим, що будь-яка гра заснована на використанні комплексу знань, навичок та умінь, які важко відокремити один від одного, особливо у ситуації нехай і псевдо, але комунікації. Розглянемо деякі з існуючих класифікацій [40]:

Ігри мовні та комунікативні

(Language & communicative games). Багато методистів (Andrew Wright, David Betteridge, Michael Buckby, Jill Hadfield та інші) поділяють навчальні ігри на мовні та комунікативні. На їхню думку, до мовних ігор можна віднести ті гри, в яких відбувається цілеспрямоване і досить жорстке відпрацювання мовного матеріалу, що вивчається на рівні граматики чи лексики.

До комунікативних ігор відносяться ті, де вплив вчителя на характер, зміст та спосіб мовної взаємодії практично відсутній, і учні самостійно визначають, що, кому і як говорити, наприклад, у рольових іграх на тему [31].

Ігри на взаємодію та ігри на змагання.

Ті ж автори пропонують й іншу класифікацію ігор: ігри на взаємодію та ігри на змагання. До першої групи належать ті гри, де завдання може бути виконане тільки за допомогою спільних зусиль усіх членів команди, в іншому випадку - групи або їх окремі представники змагаються, хто правильно, швидше та ефективніше вирішити поставлене завдання. Проте, як показує практика, всі ігри взаємодія використовують елемент змагання, оскільки є командними. Якщо змагатися ні з ким, то й ефект такої гри найчастіше знижується або зникає зовсім [41].

Класифікація Д.Хадфілд (Jill Hadfield. Elementary / Intermediate / Advanced Games. Nelson ELT, 1995) Дана класифікація побудована на різних принципах дій, які виконують які в процесі гри:

1. інформаційний пробіл (information gap). Ігри, такі як гри-здогадки та ігри-пошуки, ґрунтуються на даному принципі.

2. з'єднання або підбір елементів (jigsaw or fitting together principle). Сюди відносяться різні гри на підбір відповідностей або на побудову інформації у потрібній послідовності;

3. обмін (barter principle). До цього принципу відносяться ігри на обмін інформацією чи елементами гри тощо.

Підбиваючи підсумок вищесказаного, можна зробити такі висновки:

У сучасних філософських, психологічних та педагогічних дослідженнях відсутня єдина класифікація ігор. Підхід до класифікації ігор розглядається різними авторами, що веде до різноманітності підходів. Психологи розподіляють їх у категорії рухливих, будівельних, інтелектуальних та умовних, тоді як педагоги використовують дидактичний підхід, поділяючи ігри на мовні та немовні.

Зарубіжні науковці визначають навчальні ігри, надаючи основну увагу рольовим іграм та симуляціям. Вони розглядають симуляцію як відтворення ситуацій, що зустрічаються у житті і вимагають обов'язкового розв'язання.

Використання драматизації, імпровізації та рольового відтворення діалогів та сцен є унікальним методом вивчення іноземних мов, відмінним від рольових ігор [32].

На сьогоднішній день методистами створено багато різних рольових ігор і методів їх проведення, зорієнтованих на підвищення мотивації до вивчення іноземної мови та вдосконалення процесу вивчення мовлення на іншій мові.

Фонетичні ігри

Цілі:

тренування учнів у вимові англійських звуків;
формування навичок фонетичного слуху.

Серед фонетичних ігор, що використовуються на початковому етапі навчання, можна виділити ігри-загадки, ігри-змагання, ігри з предметами, ігри на уважність.

Лексичні ігри

Цілі:

тренувати вживання лексики в ситуаціях, наближених до природних умов;
активізувати мовленнєву діяльність учнів;
розвивати мовленнєву реакцію учнів.

Під час навчання лексиці доцільно використовувати ігри на картках, картинках, загадки, кроссворді, чайнворді, ігри типу «Знайди слово».

Граматичні ігри

Цілі:

навчити вживанню мовних зразків, які містять певні граматичні проблеми;

створити природну ситуацію для використання даних мовних зразків;
розвинути мовну активність та самостійність учнів.

Орфографічні ігри

Ціль: тренувати написання англійських слів.

Ігри для навчання читання

Цілі:

швидко та точно встановлювати звуко-літерні відповідності;
правильно озвучувати графічний образ слова та співвідносити його зі значенням, тобто розуміти читане;

читати за синтагмами, поєднуючи слова у певні смислові групи.

Ігри для навчання аудіювання

Цілі:

навчити учнів розуміти сенс певного висловлювання;
 навчити учнів обирати головне у потоці інформації;
 розвинути слухову пам'ять та слухову реакцію учнів.

Ігри для навчання говорінню

Цілі:

навчити вмінню висловлювати думки у логічній послідовності;
 навчити практично та творчо застосовувати отримані мовні навички.

Найефективніший вид гри для навчання говоріння - це сюжетно-рольова гра. З її допомогою молодші школяри навчаються переносити дії з одних умів до інших, створювати елементи нового. Так розвиваються уяву, мислення, творчі здібності, мова, виховуються морально-вольові якості особистості, інтерес особистості іншого [23].

В учнів формуються когнітивні навички та вміння:

- аргументувати свою точку зору та враховувати думки інших людей;
- оцінити інформацію;
- вміти ставити питання;
- висловлювати свої думки ясно, упевнено, коректно.

1.3.Формування ключових компетентностей за допомогою ігрового методу на уроках англійської мови у початковій школі

Основною метою навчання в даному випадку є залучення до специфічної діяльності - передачі та отримання інформації за допомогою іноземної мови, тобто вивчений матеріал повинен показати функціонування мови в природній середовищі в різних ситуаціях спілкування [12] . Вивчення основ мовознавства саме по собі не може гарантувати реалізації цієї мети, тому значно змінюється підхід до визначення обов'язкового мінімуму змісту. Якщо у більшості

шкільних дисциплін при відборі змісту відштовхуються від необхідності реалізації загальноосвітніх та виховних завдань, то в навчанні іноземної мови доводиться опиратися на практичні завдання, а саме здатність вступати у спілкування [31].

Тому загальноосвітні та виховні завдання підпорядковуються практичним та вирішуються в процесі здійснення акту комунікативної компетенції на тому чи іншому рівні. Весь процес навчання направлено на вирішення основного завдання – формування комунікативної компетентності, проте, інші завдання (освітня, виховна, розвиваюча) реалізуються в процесі виконання цієї головної мети [18].

Що стосується безпосередньо комунікативної компетентності, слід зазначити, що у минулі роки її значення явно недооцінювалось. У сучасних умовах повноцінне спілкування неможливе лише з урахуванням вміння застосовувати мовний матеріал [29].

При формуванні лексичної компетентності педагог повинен почати з уважного підходу до вибору лексики під час спілкування з дітьми, особливо на початковому етапі навчання. Важливо, щоб лексика була конкретно і максимально зрозумілою для учнів. Основне завдання полягає в тому, щоб допомогти дітям усвідомити, що вони потребують цієї лексики для ефективного спілкування. Значення нових мовних одиниць слід пояснювати за допомогою різноманітних наочних засобів. Кожне нове слово на заняттях слід пов'язувати з конкретним контекстом, оскільки мислення молодших школярів є конкретним [18, с. 14].

У проведенні лексичних ігор важливо, щоб вчитель не тільки забезпечував запам'ятовування нових слів та конструкцій, але й створював можливості для розвитку індивідуальності кожної дитини. Для збереження зацікавленості учнів у вивченні предмета, вчителю слід розуміти, які методи роботи можуть

зацікавити дітей. Кожен вчитель іноземної мови повинен постійно шукати можливості підвищення якості та ефективності навчання мови, а його основне завдання - підтримувати інтерес учнів до вивчення іноземної мови.

На етапі початкового вивчення англійської мови діти засвоюють її переважно наочним способом, коли вони одночасно слухають нове слово і спостерігають за відповідним предметом, явищем або дією. Таким чином, методика викладання лексики для молодших школярів заснована переважно на предметній або картинній наочності. Це призводить до відсутності необхідності у перекладі іноземної лексики, що сприяє швидкому засвоєнню, формує вміння дітей «мислити» на іноземній мові та сприяє легкому включенню нових слів у власне мовлення через багаторазове їх повторення та використання у відповідях на запитання, віршах, переказах, бесідах або іграх [6,с.65]. Саме гра полегшує процес запам'ятовування нової лексики, робить його цікавим.

На уроках англійської мови в початковій школі для формування лексичної компетентності також корисним є використання вікторин, складання та вирішення кросвордів та інших ігор. Вікторину часто називають грою переможців, де учасники змагаються, щоб якнайшвидше та повніше відповісти на запитання. Таким чином, вікторина - це конкурсна гра, під час якої учні самостійно реагують на поставлені запитання.

Для того щоб урок був цікавим та ефективним, можна використовувати кросворди за темами уроку чи розділу на різних етапах уроку. Під час створення кросвордів, вчитель повинен враховувати дидактичні вимоги. Учні, розв'язуючи підготовлені кросворди, активно залучаються до вивченої теми. Таким чином, кросворд, з одного боку, додає до уроку елемент гри, а з іншого - сприяє глибокому засвоєнню матеріалу [2, с. 45].

Методика гри "Мозкова атака" взята з телевікторини "Що? Де? Коли?". Учасники гри, отримавши запитання або завдання, мають одну хвилину, щоб висловити різноманітні гіпотези, дискутувати і обговорювати різні ідеї. Коли година закінчується, вони пропонують свої відповіді як єдине рішення.

Однією з переваг цієї гри є те, що всі учасники працюють одночасно. Участь в іграх розвиває навички співпраці, здатність конкурувати без агресії, вміння приймати поразку та взяти на себе відповідальність. Ігри, які вже відомі дітям з їхнього життєвого досвіду на рідній мові, особливо цінні. Загалом учні люблять ігри з елементом удачі, який додає цікавості грі. Ігри, де результат залежить від навичок учнів, можуть стати нудними, оскільки завжди перемагають ті самі діти, що може призвести до втрати зацікавлення більшістю гравців. [7].

Більшість ігор орієнтована на змагання. Використання командних та групових ігор допомагає розподілити тиск змагання між учасниками, уникнути одиночного напруження. Ставлячи перед собою завдання з використанням принципів успіху та вмінь, змагань та співробітництва, а також несподіванок, що лежать в основі всіх ігор, вчитель може перетворити звичайні вправи з підручника на цікаві ігри. Використання різних ігор стимулює інтерес дітей до іноземної мови, створює сприятливі умови для успішного вивчення мови. Таким чином, учні, які беруть участь у грі, неперевершено бажають покращити свої знання іноземної мови [3, с. 56].

Гри сприяють розвитку творчих здібностей у дітей, вчать їх творчому підходу до будь-якої діяльності. Творчий підхід включає в себе якісне виконання завдань. Гри принесли дітям радість від творчого процесу[6, с. 41].

Використання ігор на уроках англійської мови у початкових класах допомагає вчителю глибше розкрити особистісний потенціал кожного учня, виявити його позитивні риси (працелюбність, активність, самостійність, ініціативність і т.д.) та зберегти або зміцнити навчальну мотивацію.

Уроки, присвячені закріпленню вивченого матеріалу або повторенню, можуть включати динамічну роботу в парах. Вчитель готує картки з 2-3 практичними завданнями, що стосуються вивченого матеріалу. Учні, отримавши картку, спільно вирішують перше завдання. Один пояснює іншому, як виконувати завдання, а другий слухає, задає питання або висловлює своє розуміння. Наступні завдання вони виконують самостійно, записуючи їх у зошити. Потім вони перевіряють один одного, коментуючи зроблені помилки.

Ці види ігор відзначаються своєю метою та конкретним застосуванням. Дидактичні ігри спрямовані на розвиток у молодших школярів вміння поєднувати теоретичні знання з практичною діяльністю. Важливо, щоб здобувач мав інтерес до необхідних знань, вмінь та навичок, і вчитель міг зацікавити учнів у навчанні.

Лінгвістична компетентність поділяється на мовну та мовленнєву компетентності. Мовленнєва компетентність полягає у розвитку комунікативних умінь в основних видах мовної діяльності, а саме аудіюванні, говорінні, читанні, письмі. Мовна компетентність, у свою чергу, передбачає оволодіння новими мовними засобами (фонетичними, орфографічними, лексичними, граматичними), які відповідають темам, сферам і ситуаціям спілкування, відібраними для школи. Крім цього, вона передбачає освоєння знань про мовні явища, різні способи формулювання думки в рідній і мові, що вивчається. Варто зазначити, що у комунікативній компетентності, першорядна роль приділяється мовній компетентності, завдяки якій формується певний обсяг знань, що забезпечує у комунікації конструювання граматично та синтаксично правильних форм, і водночас, розуміння смислових відрізків мови на іноземномній мові.

Велике значення в оволодінні мовною та мовленнєвою компетентностями має навчально-пізнавальна компетентність, тобто здатність і готовність того, хто навчається, до продуктивного здійснення навчальної діяльності в процесі

оволодіння іноземною мовою як навчальним предметом. Ця компетентність включає подальший розвиток загальних та спеціальних навчальних умінь; знайомство з доступними для учнів способами та прийомами самостійного вивчення мов та культурних відмінностей, у тому числі з використанням інформаційних технологій; формування, розвиток та виховання у тих, хто навчається, розуміння необхідності вивчення іноземної мови в сучасному світі та потреби використовувати її як засіб спілкування, пізнання навколишнього світу, самореалізації особистості та адаптації в суспільстві [38].

Ще одним важливим компонентом комунікативної компетентності є компенсаторна компетентність, основним завданням якої є формування умінь виходити з становища в умовах дефіциту мовних засобів у процесі отримання та передачі інформації. Важливу роль у розвитку комунікативних здібностей відіграє соціокультурна компетентність, тобто вміння вибудовувати мовленнєву та немовну поведінку, враховуючи норми соціумів, які говорять мовою, що вивчається [3].

Проаналізувавши вищевикладені підходи до розгляду компонентного складу комунікативної компетентності, дослідивши наявні дані, під комунікативною компетенцією ми розуміємо комплексну характеристику людини, що виявляється у діяльності спілкування, та виділяємо такі компоненти [27]:

когнітивний (обсяг та якість знань, їх організація, поповнення та використання);

дискурсивний (здатність об'єднувати окремі пропозиції у логічно-пов'язане висловлювання, використовуючи різноманітні синтаксичні та семантичні засоби мови);

мотиваційний (потреба у комунікації, міжособистісній взаємодії, прагнення до взаєморозуміння та отримання задоволення від процесу спілкування);

регулятивно-поведінковий (здатність приймати та зберігати комунікативний намір, планувати подальшу його реалізацію, контролювати та здійснювати корекцію своїх дій, а також уміння та навички вербальної та невербальної взаємодії). Через війну розгляду цього питання можна сказати, що комунікативна компетенція – це складна, багаторівнева система, що має певний набір внутрішніх аспектів, зв'язків і відносин. Вона може по праву вважатися провідною та стрижневою, оскільки саме вона лежить в основі всіх інших компетенцій [37].

У процесі залучення до різних мов та набуття комунікативної компетентності людина проходить кілька етапів, між якими існує досить складна взаємозв'язок. До таких етапів, зокрема, ми можемо віднести толерантність, розуміння та прийняття іноземної мови як такої, знання граматики та лексики, а також способи поведінки людей при виникненні у процесі спілкування проблемних комунікативних ситуацій.

У початковій освіті гра є ефективним засобом для дослідження навколишнього світу, розуміння власного місця в ньому, осмислення мети власних дій та розвитку творчої уяви та здібностей. Багато вчителів використовують гру як інструмент педагогічної діяльності, а також як засіб формування особистісних рис учня. Гра сприяє розвитку творчої уяви та творчих здібностей дитини. З кожним уроком характер ігор може змінюватися. Поступово гра та творчі вправи словесної композиції можуть перетворитися у повноцінну навчально-пізнавальну діяльність [12].

Проведення ігор та створення ігрових ситуацій слід враховувати на кожному уроці, особливо у 1 класі під час перехідного періоду, коли учні ще не адаптувалися до тривалої і напруженої діяльності. Діти швидко втомлюються, їхня увага притуплюється, і вони можуть нудьгувати через одноманітність. Таким чином, використання ігор повинно стати стандартною практикою роботи

вчителя як одного з найефективніших методів організації навчальної діяльності учнів першого класу.

Гру можна пропонувати на початку уроку. Такі ігри мають збудити думку ученика, допомогти йому зосередитись та виділити основне, найважливіше, спрямовувати увагу на самостійну діяльність. Іноді гра може бути ніби фоном для побудови всього уроку. Коли ж учні стомлені, їм доцільно запропонувати рухливу гру.

Ігри сприяють активній практиці у мовленні і можуть бути впроваджені як на початку, так і в кінці уроку для стимулювання учнів, зменшення напруження після контрольної роботи або для зміни активності на уроці. Важливо, щоб ігри приносили задоволення та сприяли тренуванню мовлення [36].

Місце і час проведення ігор на уроці залежать від різноманітних чинників, таких як рівень готовності учнів, цілі уроку та умови. Наприклад, якщо гра використовується для тренування при первинному вивченні матеріалу, то можна відвести 20–25 хвилин уроку на цю діяльність. Той же вид гри може використовуватися для повторення раніше вивченого матеріалу. Одна гра може бути застосована на різних етапах уроку.

Дидактичні ігри обираються відповідно до програми та використовуються для введення дітей у новий матеріал, його закріплення, повторення раніше вивченого, глибшого осмислення, засвоєння, розвитку навичок і вмінь, формування основних прийомів мислення та розширення кругозору. [30].

Ігри слід ретельно та цілеспрямовано впроваджувати на кожному уроці, розпочинаючи з простих ігрових ситуацій і поступово їх ускладнюючи та розширюючи. Цей процес повинен враховувати поповнення словникового запасу учнів, оволодіння правилами гри, розвиток пам'яті та формування таких якостей, як кмітливість, самостійність і наполегливість. Систематичне впровадження ігор сприяє підвищенню ефективності навчання, що в свою чергу сприяє розвитку лексичної компетентності учнів в англійській мові.

Знання іноземної мови необхідне кожній людині. Англійська - це мова міжнародного спілкування. Мова постає як пізнання картин світу, прилучення до цінностей, створених іншими народами. Водночас мова – це ключ для відкриття унікальності та своєрідності власної народної самобутності та історичних досягнень представників інших культур.

Можливості іноземної мови як навчального предмета в реалізації розвитку особистості людини воістину унікальні. Розвиваються інтелектуальні, мовні та емоційні здібності людини, а також особисті якості: загальнолюдські ціннісні орієнтації, інтереси, воля та багато іншого.

Будь-яка тема, пов'язана з іноземною мовою, є актуальною. Нами обрано тема "Роль та місце гри на уроках англійської мови", тому що саме використання різних ігор, включаючи розгадування загадок, кросвордів, інсценування пісень, віршів, казок забезпечує постійний інтерес до іноземної мовної діяльності, до предмета "Іноземна мова" [29].

Про корисність використання ігор у навчанні відомо давно. Багато видатних педагогів правильно відзначали ефективність ігор як складової навчального процесу. Гра – це спеціально організована діяльність, яка вимагає емоційного та активного зусилля. Вона завжди передбачає прийняття рішень: як діяти, що висловити, як перемогти? Бажання вирішити ці аспекти стимулює когнітивну активність гравців. У грі всі учасники рівні, навіть слабкі учні можуть блискуче справитися. Навіть той, хто не дуже впевнений мовно, може стати лідером в грі, оскільки тут важливіше виявляються винахідливість та кмітливість, ніж глибина знань. Відчуття рівності, атмосфера захопленості і радості, а також відчуття легкості завдань допомагають подолати сором'язливість і сприяють вільній вживанню слів мови чужої мови. Непомітно засвоюється мовний матеріал, а разом із цим виникає почуття задоволення - "виявляється, я вже можу говорити нарівні з усіма" [31].

Як зробити кожен урок цікавим, захоплюючим та домогтися того, щоб він

розвивав пізнавальний інтерес, творчу, розумову активність учнів? Саме навчальні ігри дають можливість створити атмосферу захопленості, знімають втому у дітей, допомагають найнуднішому заняття набути захоплюючої форми.

На початковому рівні навчання англійської мови спостерігається велика потяг до цього предмета, проте з низки об'єктивних і суб'єктивних причин предмет втрачає свою привабливість, багато хто вважає його одним із найважчих, а отже, нелюбимих[7].

Головне завдання вчителя - домогтися того, щоб не пропадав інтерес в учнів до предмета, щоб матеріал уроку був доступний за складністю. Велику допомогу у вирішенні цих питань надають ігри. Вчитель виступає в іншій ролі: він чи ведучий, чи суддя, чи учасник гри. З радістю грають школярі різного віку (діти, підлітки, юнаки та дівчата). Особливо якщо гра набуває форми змагання, що вимагає кмітливості, швидкої реакції, гарного знання предмета. Гра одна із найсильніших мотивів у оволодінні учнями іноземних мов[18].

Усі ігри можна розділити на дві групи: підготовчі ігри та творчі ігри. Підготовчі ігри сприяють формуванню нових навичок, а саме граматичні, лексичні, фонетичні та орфографічні. Підготовчі ігри, як би, "будують" фундамент мови, адже без граматичних структур, лексики, фонетики та орфографії не опануєш мову. А одноманітні тренування, що не приносять задоволення, можна замінити на ігри та ігрові ситуації, які допоможуть нудну роботу зробити цікавішою та цікавішою.

Мета Творчих ігор – сприяти подальшому розвитку мовних навичок та умінь. Вони тренують учнів у вмінні творчо використовувати мовні навички. Їх можна використовувати при повторенні матеріалу [30].

Про місце ігор на уроці і час, що відводиться на гру, різні автори дивляться по-різному. Ясно одне, що це залежить від низки чинників.

Гра може займати від 3-5 хвилин до 20-25 хвилин уроку. Вона може бути використана як тренувальна вправа при закріпленні, при повторенні пройденого

матеріалу, при введенні нового матеріалу. Ігри можуть бути використані на різних етапах уроку. Головне правило - дотримання почуття міри, інакше втрачається свіжість емоційного впливу гри, а учні втомлюються.

Знайомлячись з тією чи іншою грою, необхідно добре зрозуміти її рушійну пружину. Якщо вона побудована на театралізації, треба подбати про деталі костюма та реквізиту – вони зроблять гру більш повноцінною та переконливою. Якщо це невелика ігрова замальовка, то все залежить від емоційності вчителя.

Багато важливо врахувати при підготовці гри, і тоді ми отримаємо той результат, який планували при виборі гри. Правильне, добре організоване застосування гри на уроках іноземної мови вкрай необхідне та важливо, щоб хоч якось спростити оволодіння цим складним предметом [35].

Таким чином, ми можемо зробити такі висновки: гра – це невід'ємна складова педагогічного процесу. Ігрова діяльність актуальна на будь-якому уроці, і просто необхідна на такому уроці як англійська мова, через його особливості. Вона допомагає вчителю урізноманітнити, прикрасити урок, а дитині розкритися та із задоволенням піддатися навчанню. Гра має широке поняття, її місце на уроці, особливо на початковому рівні важливе.

Розділ 2. Практичний аналіз організації навчально-ігрової діяльності на уроках англійської мови у початковій школі

2.1. Основні етапи організації навчально-ігрової діяльності на уроках англійської мови у початкових класах

Ігрова діяльність, якою б формою не користувався викладач і якими б методами не залучав учнів до процесу навчання, все одно не зможе замінити всі інші процеси навчання. Але в той же час, ігри так само важливі і для того, щоб змусити учнів взаємодіяти один з одним.

Як вже зазначалося вище, провідні педагоги ХХ століття говорили про подібні методи в навчанні. Але питання про те, наскільки часто і в яких випадках вони застосовувалися в радянських школах досить спірне [39].

Як зазначалося вище, будь-яка ігрова діяльність пов'язані з соціальними, психологічними і виховними процесами, тому багато з того, що учні проходять під час гри найрізноманітніші, але вкрай важливі їм процеси. І найважливіше, що дають ігрові методи – це обґрунтування власного світогляду та визначення місця людини у світі. З іншого боку гри формують у дітях як дух суперництва, а й співпереживання та інші позитивні якості, які у звичайних процесах навчання неможливо знайти утворені.

Сучасний психологічний словник дає таке визначення гри: «широке коло діяльності тварин і людини, що протиставляється зазвичай унітарно-практичної діяльності та характеризується переживанням задоволення від самої діяльності» [16]. У психології гра розглядається як особлива форма діяльності в «умовних ситуаціях, спрямованої на відтворення та засвоєння суспільного досвіду, фіксованого в соціально-закріплених способах здійснення предметних дій, у предметах науки та культури» [6].

Використання ігрових форм діяльності у процесі організації навчально-виховного процесу забезпечує ефективне досягнення поставлених навчальних,

розвиваючих та виховних завдань за умов сприятливого психологічного клімату, у максимально захоплюючій формі.

Педагог вважає, що ігрова діяльність дозволяє формувати мотиваційну сферу дитини, свідоме бажання вчитися, самостійність пізнання. Сприятливий психологічний клімат, які можна створити у процесі проведення занять завдяки ігровим методам роботи, забезпечує глибше запам'ятовування матеріалу, розвиває комунікативні навички, сприяє оптимізації процесу соціалізації.

Головними завданнями використання граматичних ігор вивчення мовних зразків, які містять певні труднощі граматичного характеру, і навіть актуалізація їх вживання у промові:

- Реконструкція на занятті ситуацій природного спілкування, що передбачає використання вивчених оборотів;

- Розвиток творчих здібностей учнів.

Головними цілями лексичних ігор, крім активізації мовної діяльності учнів, а також розвитку мовленнєвої активності, є такі:

- практика у використанні нового лексичного матеріалу за умов, наближених до ситуацій природного спілкування;

- ознайомлення зі сполучністю слів.

Одним із прикладів лексико-граматичної гри, яка може застосовуватися щодо розділу «Великобританія. Географічне розміщення країни », є наступна :

Ситуація для improvisation.

Imagine situation, що ви є туристом в Great Britain. Another tourist on bus starts a conversation with you – he/ she is interested in your country.

Work in pairs. Use conversational phrases. Write down your questions and answers.

1. *I'm sorry, I didn't quite get what you said.*
2. *Could you repeat your question, please?*
3. *I'm afraid, I can't answer it.*

4. *Oh, this is not a very important matter and I cannot inform him of the right.*
5. *In order to make the truth, I can not understand what is good.*
6. *As far as I know/remember.*

Насамперед, використання цієї ігрової ситуації на уроці англійської мови дозволяє активізувати новий лексичний матеріал по темі заняття.

Ще одним прикладом лексичної гри може бути наступна, яка може бути успішно використана при вивченні теми «Їжа»:

Lexical game "Ranking" is based on Names of five kinds of dishes and their qualities. All schoolchildren must make such a scheme.

The morning of the apple according to the three qualities for example, if you think you can ask why eat what pasta

Фонетичні ігри спрямовані на навчання дітей правильної вимови лексичного та граматичного матеріалу, що вивчається. Як правило, саме ці ігри займають важливе місце на початкових етапах навчання. Доцільним є використання фонетичних ігор і наступних щаблях вивчення англійської. Зокрема, одним із найефективніших ігрових змагань може стати проведення конкурсу на кращого виконавця віршів, у рамках проведення тематичного тижня англійської мови або читання віршів з ролей на уроках англійської.

Подібні ігрові вправи дозволяють не тільки тренувати дітей у вимові, але завдяки елементу змагання мотивують до навчання, самостійності в процесі отримання нових знань, розвивають творчі здібності.

Орфографічні ігри є також провідними на ранніх етапах навчання іноземної мови. Їх використання дозволяє забезпечити забезпечення засвоєння правопису, а й розвиває графічну пам'ять учнів.

Аудитивні ігри спрямовані на навчання виявлення сенсу висловлювань на слух, виділення головного потоку інформації, розпізнавання мовних зразків, розвиток слухової пам'яті та слухової реакції. Організація аудитивних ігор неможлива без відповідних технічних засобів навчання. До таких ігор можна

віднести актуальний сьогодні метод проектів за умови використання у процесі підготовки та репрезентації проекту аудитивної інформації.

Мовні ігри сприяють, як випливає з їхньої назви, активізації та закріплення мовленнєвих навичок, умінь. Спрямовані на навчання учнів творчо та практично застосовувати отримані мовні навички, логічно, послідовно та граматично правильно оформляти власні монологічні висловлювання.

Цікавим прикладом проведення мовної гри може стати організація конференції. Наприклад, при вивченні традицій та історії рідної країни, можна провести конференцію з таких питань:

1. *The country has a long and storied history. Prove it.*
2. *Plants – symbols. Tell about them.*
3. *Old clothes. Chaplets, ribbons. Is it important for you to know about it?*
4. *Meals. Has it changed since ancient times?*
5. *Wedding traditions. What components of old customs remained in our times?*
6. *Disappearing holidays. The names of the reasons for his relaxation.*

Для проведення конференції необхідно роздати учням питання для самостійного пошуку інформації, що сприяє, крім розвитку мовних навичок, розвитку інформаційної компетенції учнів.

Прикладом використання рольової гри у процесі вивчення теми «Їжа» може бути:

Дві молоді і надзвичайно інтегровані housewives є помітними для всіх інших, як до кращого способу писати їх husbands. Один з них є внесений до ланцюжка глибокої поривання і служив тільки хитромудрий їжу для всіх засобів. Інші пункти з того, що лишається їжа сама буде невід'ємно і заслугами інших способів вирішення проблеми.

Організація наведеної рольової гри потребує вибору учасників, точніше, у разі, учасниць. Можливе доповнення ситуації відповідними наочними матеріалами чи презентацією.

При вивченні тієї ж теми можливе використання рольової гри, розрахованої на більше учасників, наприклад:

The girl has persistent friends to a dinner party. He has cooked all the dishes herself and proudly mentions the fact. His boys have no idea what they're getting into, but they try not to say.

Дана рольова гра сприяє використанню стійких виразів ввічливості, може бути успішно використана як виховний захід «круглий стіл» [2].

2.2. Приклади використання різного типу ігор на уроках англійської мови у початкових класах

Вирішення мовної задачі передбачає розвиток або удосконалення мовних навичок шляхом цілеспрямованого використання вказаного мовного матеріалу під час мовної діяльності. Комунікативне завдання полягає в обміні інформацією між учасниками гри під час спільної діяльності. [26].

1) Комунікативні гри, основу яких лежить прийом ранжування.

Цей метод передбачає впорядкування певних предметів в порядку їхньої значущості або важливості. Під час гри зазвичай виникає дискусія, оскільки існують різні точки зору на ранжування інформації, і учні демонструють свій вибір у парах чи групах..

Можливі наступні варіанти проведення гри:

- учень працює самостійно, записує своє вирішення проблеми, потім ці рішення обговорюються у парах чи групах;
- учні у невеликих групах намагаються знайти загальне рішення, яке мають обґрунтувати у підсумковій спільній дискусії;
- всі учні, чий варіанти відповідей збіглися, збираються до груп, щоб дати якнайбільше аргументів на захист свого варіанту.

Наприклад :

Навчальним пропонується 5-6 тематично пов'язаних іменників та 4-5 прикметників, які передають можливі їх якості. Наприклад, до іменників на тему “Їжа” можна підібрати прикметники “солодкий”, “гіркий” тощо. Лексичний матеріал представлений у вигляді таблиці:

Food

	bitter	tasty	health	so	sweet
Apple					
water					
carrot					
potatoes					
meat					
porridge					

Відповідно до цих критеріїв учні ранжують предмети чи явища, та був у групах обговорюють свої варіанти. Наприклад, якщо вони вважають, що м'ясо – найздоровіша їжа, вони ставлять цифру 1 у колонці “ meat ”. Потім вибирають продукт, який найменш корисний, і ставлять у таблиці навпроти нього цифру 2 і так далі, доки заповнять всі колонки таблиці [36].

2) *Комунікативні ігри, побудовані з урахуванням навмисного створення відмінностей обсягом інформації в учнів, тобто ґрунтуються на принципі інформатизаційного пропуску (пробілу в інформації).*

Цей прийом передбачає нерівномірний розподіл певної інформації між партнерами зі спілкування, що стимулює їхню мовну активність та бажання з'ясувати невідомі факти. Обмін інформацією може бути одностороннім чи двостороннім. У першому випадку один із партнерів має доступ до певної інформації, якої не має другий. Завдання другого учасника полягає в отриманні інформації, що бракує, щоб успішно завершити виконання отриманого

завдання. У другий випадок мовленнєва взаємодія учнів у тому, що обидва учасники гри мають часткову інформацію, що вони мають об'єднати на вирішення загальної проблеми [25].

Наприклад : The Day Orders of Ann and Jane (Розпорядок дня Джейн і Енн)

У цій грі учні задають та відповідають на питання про розпорядок дня двох здобувачів, користуючись наступними картками:

A card for Student A	Jane	Ann
...gets up at ... o'clock	7	
Afterwards she...		cleans her teeth
At 8 o'clock she...		has her breakfas t
At 8:30	...goes to school	
Ви маєте lessons at school from...to...	від 8:55 до 13:10	
She comes home at...	14:00	
Then she...		watches

A card for Student B	Jane	Ann
...gets up at ... o'clock		7:30
Afterwards she...	takes shower	
At 8 o'clock she...	drinks coffee	
At 8:30		...goes for a walk with her dog
Ви маєте lessons at school from...to...		від 10:20 до 14:35
She comes home at...		15:15
Then she...	plays	

		TV		with her friends	
When her parents come...	Вони мають їх dinner together		When her parents come...		They go to the café
... goes to bed at...		9 pm	... goes to bed at...	10:30	

3) *Ігри, які передбачають групування чи підбір відповідних варіантів.*

У цьому випадку кожен учень отримує одну частину інформації і повинен знайти у партнера зі спілкування недостатню. Даний прийом може бути використаний при складанні речень, оповідань, діалогів з розрізнених реплік на основі заданих частин.

Наприклад:

Jokers in the pack . (Жартівні карти)

Для проведення цієї гри необхідно надрукувати ініціативні та репліки у відповідь на окремих картках і роздати їх учням.

Наприклад:

1. Mum, will the pancakes be long?	A. _ It is swimming.
2. Which is faster, heat or cold?	Ст No, dear, round.
3. What is fly doing in my soup?	3. _ Heat, because you can catch cold.

Завдання учасників гри – знайти другу репліку жарту та розіграти її. Можна дати додаткове завдання: визначити самий дотепний жарт або кращу пару, що інсценував свій жарт [27].

4) Ігри на пошук пари та координацію дій.

Кожен учень у групі має свою пару, про яку не здогадується і яку має знайти, ставлячи іншим учасникам гри питання.

Наприклад: Meet your partner. (Зустріти друга)

Викладач пропонує учасникам гри здійснити подорож у певний час, дотримуючись заданих умов. Наприклад: You can go

до Франції	for a fortnight
до Англії	for a month
2) by air	4) in spring
by car	in summer
by train	in autumn
1) to Italy	3) for a week

Завдання учасників гри – знайти собі напарника. З цією метою кожен спочатку обирає умови, які йому підходять, і потім по черзі підходить до інших учасників гри, дізнаючись про їхні інтереси та плани, намагаючись їх переконати їхати з ним. Гра може тривати, поки більшість не знайде собі партнера.

5) Інтерв'ю.

Мета даного прийому - опитати якнайбільше учасників для того, щоб з'ясувати їхні думки, судження, відповіді на поставлені питання.

Проведенню інтерв'ю передуює складання запитальника як таблиці, у якій фіксуються відповіді.

Наприклад:

Name	Favorite books?	Favorite activities ?
Kate	books about animals	swimming
Olga	fairy tales	playing the piano

Завдання – з'ясувати, що твої однокласники люблять читати та займатися у вільний час.

Щоб максимально опитати своїх однокласників, слід організувати гру у колі. Учасники утворюють зовнішній та внутрішній кола, знаходять собі пару та опитують один одного. Потім учні зовнішнього кола переходять до наступного учасника за годинниковою стрілкою. І так відбувається доти, доки не будуть опитані всі учасники гри.

б) Рольові ігри.

Ситуація імітації рольового спілкування є каталізатором для розвитку невимушеної мови, пов'язаної з вирішенням конкретних проблем та комунікативних завдань. Учасники гри повинні опинитися в умовах, що вимагають вирішення соціальних, емоційних та пізнавальних аспектів міжособистісних відносин.

Для успішної рольової гри необхідно мати чіткий сценарій, який відповідає комунікативній ситуації та рольовим відносинам між учасниками спілкування. Коли учень бере участь у грі, він може втілювати свою власну особистість чи роль певного героя в конкретній ситуації. Наприклад: Famous people. (Видатні люди.)

Кожен учень обирає собі знаменитість, яку може розповісти від першої особи, не називаючи його прізвище. Інші запитують:

- Are you a man or a woman?
- What do you do?
- What is the colour of your hair?

Завдання “знаменитості” - відповідати питання дещо неконкретно, щоб його роль так швидко розгадали. Якщо учні здогадуються, про кого йдеться, вони пишуть прізвище на листочку та віддають учителю. Коли дано кілька правильних відповідей, вчитель зупиняє гру і називає того учня, який перший дав правильну відповідь [26].

Підбиття підсумків можна провести у вигляді обговорення наступних питань:

- Was it difficult for you to guess?
- What friends are you going to call him so quickly?

На проведеному мною уроці в 4 класі використовувала гру «Англійські дієслова», гра в англійське дієслово " can ". Ця гра - чудовий спосіб сміятися і вчитися одночасно, вимовляючи смішні фрази англійською мовою. «Я можу підняти слона» або «Я вмю їздити курчам» - будь-яка нісенітниця цікава дітям усіма мовами світу.

Мета гри. Розширити лексичний запас англійських слів, засвоїти конструкцію з дієсловом " can ", посміятися від душі.

Реквізит: дієслова, запропоновані автором та написані на дошці, картки, де написано та зображено іменник.

Перед початком гри ми переклали всі незнайомі дієслова, познайомилися з конструкцією англійської речення з дієсловом " can ". Далі діти поділилися на пари. Перший гравець вибирав дієслово, а другий тягнув у вчителя картку. Перший гравець дивився на картку партнера і говорив стандартну фразу. Якщо на картці наприклад намальовано озеро, а дієслово він вибрав пити, то він говорив " you drink a lake ?" (Ти можеш випити озеро?). Другий гравець відповідає " I can " або « No I can ` t », залежно від здійсненості питання. Потім

вони міняються місцями. І так по черзі решта пар.

В результаті проведеної гри, кожен учень закріпив конструкцію « Can you?» та « I can», « I can ` t», а також запам'ятав щонайменше 5-6 англійських слів.

З аналізу цієї комунікативної гри можна дійти невтішного висновку, що з навчання іноземної мови необхідно створити позитивні умови для активного і вільної участі особистості діяльності. Ці умови зводяться до такого:

- Учні отримують можливість вільно висловлювати свої думки та емоції під час спілкування.
- Кожен учасник групового обговорення залишається в центрі уваги інших учнів.
- Самовираження особистості набуває більшого значення, ніж демонстрація мовних навичок.
- Заохочуються навіть суперечливі, парадоксальні або "неправильні" висловлювання, які свідчать про самостійність та активну позицію учнів.
- Учасники відчують безпеку від критики та страху за помилки, їм не загрожує покарання.
- Використання мовного матеріалу підпорядковується завданню вираження індивідуальних мовних ідей.
- Мовний матеріал відповідає мовленнєвим можливостям того, хто висловлюється.
- Взаємини ґрунтуються на безоцінності та некритичності, співпереживанні та розумінні переживань інших.

При цьому важливо розглядати мовні помилки не лише як можливі, але і як нормальну частину процесу навчання. Розмовна граматики допускає певні відхилення від правил писемного мовлення. Щоб гра не зосереджувалась лише на кількох учнях, існує правило, що той, хто відбив, повинен відходити назад – таким чином, всі діти задіяні у грі. Якщо якась дитина практично не бере участі

в процесі, вчитель має право втрутитися, направивши кульку у бік цього учня.

2) Наприкінці другої чверті необхідно називати час на годиннику та перевірити знання лексики на тему « My day order ». Також у цій чверті діти знайомляться із простим минулим часом.

Можна запропонувати the Detective Story game («гра в детективів»). Вибирають двох «детективів», решта – «підозрювані». «підозрюваним» лунають картки; на одній із них написано: « I broke a cup yesterday at 7:45», інші картки порожні. "Детективи" мають з'ясувати, "хто вчора розбив чашку". Вони можуть ставити такі питання як « What did you do at ... o ' clock ?», « Who played football at ... o ' clock ?», « What time did you come back home ?» – тобто будь-які питання із зазначенням точного часу. Кожен підозрюваний відповідає відповідно до свого розпорядку дня. Гра закінчується, коли «детектив» ставить питання, називаючи (в даному випадку) час 7:45. «Злочинець» (той, кому попалася картка зі словами « I broke a cup yesterday at 7:45») має зізнатися.

3) Так як у третій чверті школярі знайомляться з лексикою на тему « Appearance and clothes » та вчать ставити такі питання як « What colour ...?», « What kind of ...?», також можна було б провести гру A right - hand sitting friend of mine («Мій друг, що сидить праворуч»).

Сенс гри полягає в тому, що вибирають кілька людей із класу і просять їх вийти – вони стають такими, що вгадують. Решта має сісти навкруги. Кожен, відповідаючи на запитання вгадує, повинен описувати зовнішність і одяг людини, яка сидить праворуч від неї. Той хто вгадує заходить у клас і стає центром кола. Йому кажуть, що він може ставити будь-які питання, щоб назвати того, кого загадали. Гра закінчується, якщо він розуміє, в чому сенс не може назвати задуману людину. У цьому випадку він стає спостерігачем, а в класну кімнату запрошують наступного.

Ця гра посилена молодшим школярам, оскільки на четвертому році навчання англійської мови учні, відповідно до вимог державного освітнього

стандарту, повинні вміти вести діалог-розпитування (розпитувати співрозмовника, ставлячи прості питання та відповідати на запитання співрозмовника) у типових ситуаціях повсякденного спілкування (обсяг діалогічного висловлювання три-чотири репліки з кожного боку). А обсяг монологічного висловлювання третьокласників має досягати п'яти фраз.

4) Як відпрацювання та закріплення часів Past Simple , Future Simple та лексики на тему « My plans for the summer » в кінці останньої чверті можна провести the Dice Game (Гра в кістки).

Вчитель приносить м'яку іграшку у вигляді гральної кістки. Учні сідають у коло і по черзі підкидають цей кубик (іншими словами, кидають кістки). Цифра, що випала на кубіку, вказує на кількість фактів про минуле літо та плани на майбутнє, які учень має розповісти. Або він може поставити своїм однокласникам цю кількість питань. Наприкінці гри кожен має розповісти стільки фактів щодо планів своїх однокласників, скільки згадає.

Таким чином, крім навчальних можливостей така гра гуртує дитячий колектив, розвиває увагу та пам'ять.

2.3. Експериментальне дослідження впливу навчально-ігрової діяльності на ефективність уроку англійської мови у початковій школі

За основу нашої магістерської роботи було взято гіпотезу, що якщо під час навчання молодших школярів англійської мови систематично використовувати ігри, процес оволодіння іноземною мовою буде ефективнішим

Основна мета дослідження впливу навчально-ігрової діяльності на ефективність уроку англійської мови у початковій школі полягає в вивченні та оцінці того, як використання ігрових методів і прийомів в навчанні може позитивно впливати на навчальний процес і результати дітей на уроках

англійської мови. Основні питання, які можуть виникнути у такому дослідженні, включають:

-вивчення ефективності навчальних ігор: має визначити, чи покращується рівень засвоєння матеріалу та розуміння англійської мови учнями, які беруть участь у навчальних іграх порівняно з учнями, які навчаються за традиційними методами.

-зацікавленість та мотивація: оцінювання, чи збільшується зацікавленість та мотивація учнів навчатися англійській мові завдяки використанню навчальних ігор.

-сприйняття вчителем та учнями: дослідження може включати оцінку того, як вчителі та учні сприймають навчальні ігри на уроках англійської мови.

-розвиток навичок: дослідження може досліджувати, чому сприяють навчальні ігри розвитку різних навичок, таких як мовлення, слухання, письмо та читання.

Дослідно-експериментальну роботу проведено з учнями 4 – В класу на базі Херсонського навчально-виховного комплексу «Дошкільний навчальний заклад – спеціалізована школа з поглибленим вивченням англійської мови І ступеня – гімназія» № 56 Херсонської міської ради (за українським законодавством).

Експериментальне дослідження впливу навчально-ігрової діяльності на ефективність уроку англійської мови у початковій школі складається з таких етапів: констатувальний та формувальний.

На констатувальному етапі дослідження впливу навчально-ігрової діяльності на ефективність уроку англійської мови в початковій школі проводяться попередні спостереження та збір інформації для подальшого аналізу. Основною метою цього етапу є з'ясування стану справ у контексті використання навчальних ігор на уроках англійської мови до початку експерименту. На цьому етапі важливо дізнатися:

-рівень академічних досягнень учнів на уроках англійської мови, включаючи їхні навички говоріння, слухання, письма та читання. Це може включати аналіз результатів тестів, оцінок та робіт учнів;

-визначити, чи використовуються навчальні ігри на уроках англійської мови, і як часто це відбувається дізнатися, які саме ігри вже використовуються в навчанні.

Отримана інформація на констатувальному етапі допоможе зрозуміти поточний стан навчання англійської мови в початковій школі, ідентифікувати потреби та можливості для подальшого дослідження та покращення навчального процесу за допомогою навчальних ігор.

Для визначення рівня досягнень учнів на уроках англійської мови та розуміння чи використовувалися раніше навчально-ігрова діяльність на уроках відібрали різні інтерактивні завдання:

1. Підбери правильні слова.

Тема: **Дім. Кімната**

Інтерактивна вправа: «Командна гра»

- Мета: закріпити лексичні одиниці теми "Дім. Квартира".

Lets play in the game " *Word chain*". Answer my question What is there in your room?

Робота в групах. Групування за малюнками кімнат (кухня, спальня, зал). На дошці слова, які потрібно добрати до поданих кімнат. Children come to me and let's divide into groups. Take the card from my cap and go to the table according the picture you take. Your task is to come to the blackboard and choose the word of thing you have at the rooms.

2. Закінчи речення.

Тема: **Природа**

Інтерактивна справа: "Закінчи речення"

- Мета: повторити лексико-граматичний матеріал теми.

Учні об'єднуються в групи по 2-4 чоловіки. Учитель роздає учням картки, на яких є початок або закінчення речення. Учні повинні скласти повні речення. Наприклад:

1. Kyiv is	a) the capital of Germany
2. London is	b) the capital of France
3. Berlin is	c) the capital of Ukraine
4. Paris is	d) the capital of Italy
5. Rome is	e) the capital of England

3. Розв'язуємо кросворд.

Crossword
Кросворд



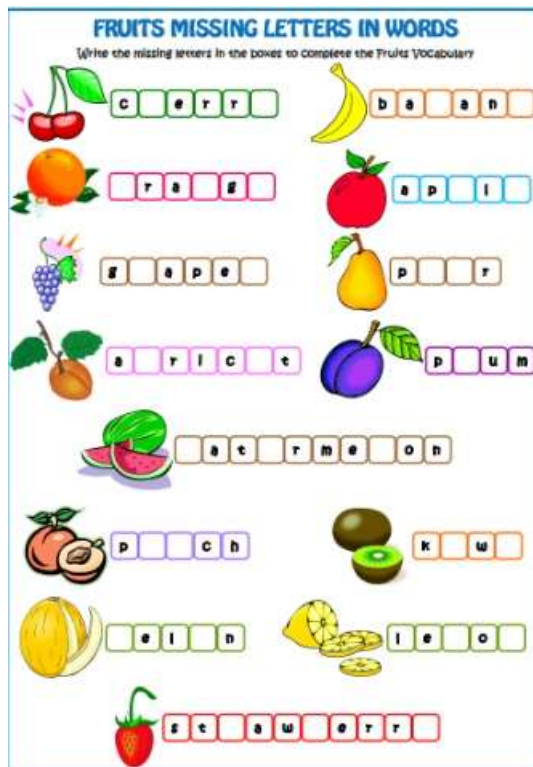
По горизонталі:

1. Їжа
2. Сир
3. Горох
4. Чай

По вертикалі:

1. Риба
2. Вершки
3. Яйце
4. Суп
5. М'ясо

FRUITS MISSING LETTERS IN WORDS
Write the missing letters in the boxes to complete the Fruits Vocabulary



4. Встав пропущенні літери.

Констатувальний етап експериментального-дослідження проводився під час уроку на етапі «Перевірка засвоєних знань». Результат цього етапу показав ось такі результати:

Результат констатувального зрізу

Зміст роботи	Якість виконання завдань	Кількість учнів у % (Учнів 41)	
		ЕК (20)	КК(21)
1.Підбери правильні слова	Виконали без помилок	22,1	21,5
	Допустили незначні помилки	39,1	40,4
	Допустили 2 і більше помилок	26,5	25,1
	Не виконали	12,3	13
2.Закінчи речення	Виконали без помилок	48,4	46,6
	Допустили незначні помилки	28,2	20,4
	Допустили 2 і більше помилок	16,8	24,7
	Не виконали	6,6	8,3
3.Розв'язуємо кросворд	Виконали без помилок	51,2	57,1
	Допустили незначні помилки	22,7	20,7
	Допустили 2 і більше помилок	24,1	22,2

	Не виконали	2	0
4. Встав пропущенні літери	Виконали без помилок	55,3	57,9
	Допустили незначні помилки	27,3	29,4
	Допустили 2 і більше помилок	17,4	12,7
	Не виконали	0	0

За результатами констатувального етапу експериментального дослідження було проаналізовано, які завдання викликали найбільше труднощів. Складним було завдання №1 через незнання слів з даної теми.

Якщо на констатувальному етапі дослідження виявлено низький рівень знань з певної теми на уроках англійської мови в початковій школі, то можна зробити наступні висновки та рекомендації:

- 1) Потреба в додатковому вивченні: низький рівень знань з певної теми може свідчити про необхідність додаткового вивчення цієї теми в ігровій формі. Рекомендується розглянути можливість впровадження додаткових занять, виховних годин або позаурочних груп для покращення розуміння та засвоєння цієї теми.
- 2) Аналіз методів викладання: потрібно переглянути методи та підходи, які використовуються на уроках для вивчення цієї теми. За результатами виявлено, що застосування навчально – ігрової діяльності поліпшує навчальний процес, тому це більш ефективний метод, який може бути використаний для поліпшення розуміння матеріалу.

- 3) Використання навчальних ігор: дослідження впливу навчальних ігор на ефективність навчання може бути важливим для поліпшення знань у цій темі. Розглянути можливість використання ігор для навчання цієї теми.
- 4) Персоналізація навчання: розглянути можливість персоналізації навчання, щоб враховувати індивідуальні потреби та рівень знань кожного учня. Додаткові заняття або завдання можуть бути спрямовані на заповнення прогалин у знаннях.
- 5) Впровадження додаткових ресурсів: розглянути можливість впровадження додаткових навчальних ресурсів, таких як підручники, онлайн-курси, додаткові матеріали для дому, щоб підтримати процес навчання в цій темі.
- 6) Моніторинг та оцінка: постійно моніторити прогрес учнів у вивченні цієї теми та регулярно проводити оцінку їхніх знань. Це допоможе вчасно виявляти проблеми та вносити необхідні корективи в навчальний процес.

Важливо приймати індивідуальний підхід до кожного учня та шукати шляхи для покращення їхнього рівня знань та розуміння англійської мови, особливо щодо певної теми, де був виявлений низький рівень знань.

Після результатів констатувального етапу дослідження спробуємо створити методику формування вивчення нового матеріалу з певної теми за допомогою навчально - ігрової діяльності. Формування вивчення нового матеріалу з теми "Home" (Дім) за допомогою навчально-ігрової діяльності в початковій школі може бути цікавим та ефективним процесом для учнів. Ось методика, яку можна використовувати:

1. Віковий підхід: врахування вікової особливості учнів, оскільки вони знаходяться в початкових класах. Забезпечити просту та доступну мову для розуміння теми "Home."

2. Вступ до теми: початок уроку з короткого вступу до теми "Home." Використовування плакатів, малюнків або предметів, щоб показати різні види дому (будинки, квартира, готель тощо) та їх основні частини.
3. Ігрове введення: введіть тему "Home" за допомогою ігрових елементів. Наприклад, використовуйте гру "Guess the Object" (Вгадайте предмет), показуючи зображення різних предметів, які можуть бути у домі, та просивши учнів назвати їх англійською мовою.
4. Використання ігор: впровадження гри, яка допоможе учням вивчати та запам'ятовувати новий матеріал. Ось деякі ігри для вивчення теми "Home":
 - "House Scavenger Hunt" (Пошук в будинку): Учні шукають та називають різні предмети вдома, використовуючи англійську мову.
 - "Home Bingo" (Бінго "Дім"): Граючи в бінго, учні можуть відзначати назви різних частин дому на своїх картках.
 - "Build a Home" (Побудова дому): Учні мають можливість розміщувати маленькі макети будинків та називати їх частини.
5. Повторення та закріплення: постійно повторення нового матеріалу і заохочення учнів використовувати вивчену лексику в різних ситуаціях, грах та розмовах.
6. Рольові ігри: організування рольових ігор, де учні можуть відтворювати ситуації, пов'язані з будинком, такі як "візит до лікаря" вдома, "замовлення піци," "прибирання кімнати," тощо.
7. Групова робота: проведення групової роботи, де учні мають можливість спільно вивчати та використовувати лексику теми "Home."
8. Творчі завдання: завершення уроку творчим завданням, таким як створення малюнків будинків, розповідей про своє житло, або побудовою макету будинку.
9. Використання технологій: використання комп'ютерних програми, планшетів або інтерактивну дошку для покращення процесу навчання, які можуть включати в себе ігри та вправи на тему "Home."

10. Оцінка та відгуки: постійне оцінювання прогресу учнів та надання їм зворотнього зв'язку. Спостереження, як вони розвиваються у засвоєнні теми "Home."

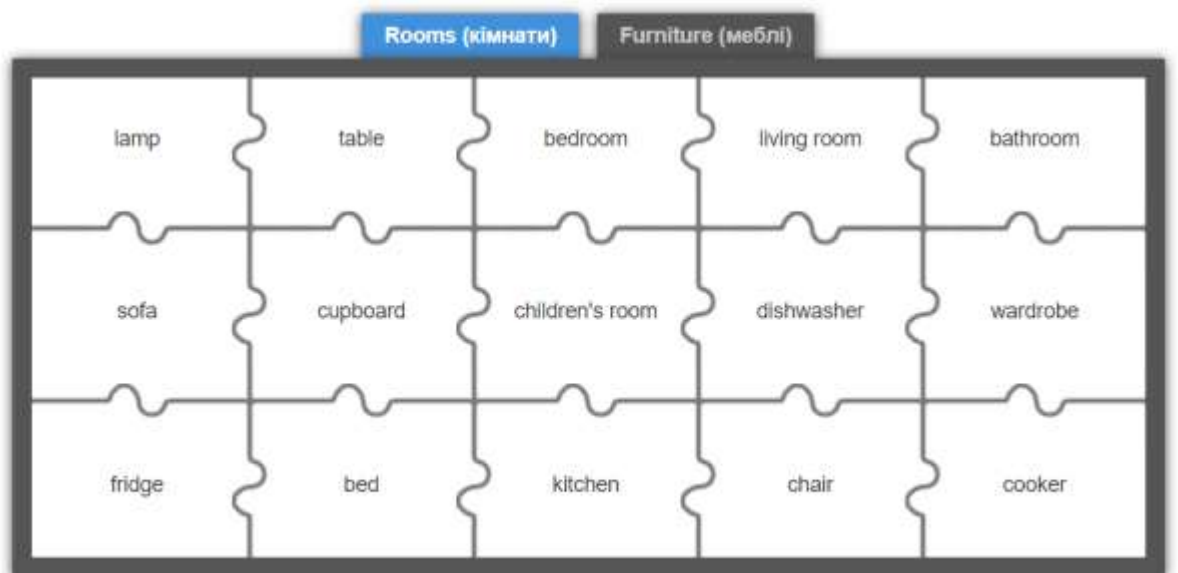
Ця методика поєднує навчання та гру, сприяючи кращому засвоєнню матеріалу та підтримуючи інтерес учнів до теми "Home."

Для зацікавленості учнів спробуємо впровадити такі ігри:

1.Обери назву відповідну до предмета.



2.Розташуй слова за групами.



3. Підбери правильну назву до предмету.



Виконання запропонованих завдань на формувальному етапі підвищили рівень знань учнів з теми « House» на 30,2% в експериментальному класі і на 38,9% у контрольному класі.

Встановлення цілей на формувальному етапі дослідження впливу навчально-ігрової діяльності на уроках англійської мови в початковій школі - це важливий крок у процесі дослідження, який допомагає визначити, що саме треба досягти та яким чином будете оцінювати ефективність ігор на уроках. Основною ціллю може бути визначення та оцінка впливу навчально-ігрової діяльності на ефективність уроків англійської мови, спрямовуємо дослідження на виявлення змін у рівні знань, навичок та мотивації учнів, покращення мовних навичок, збільшення мотивації учнів до вивчення англійської мови завдяки цікавим та захоплюючим іграм, ефективні методи та прийоми викладання, які враховують ігри, сприяння співпраці між учителями та учнями в процесі навчання за допомогою ігор, забезпечення покращення результатів навчання та підвищення рівня знань учнів, підвищення задоволеності учнів від навчального процесу завдяки цікавим та захоплюючим іграм, адаптація навчально-ігрової діяльності до потреб конкретної групи учнів, зокрема, до рівня їхніх знань та

індивідуальних особливостей, ефективне використання ресурсів, таких як час, матеріали та обладнання.

Отже, результати дослідження підтверджує гіпотезу про значущий позитивний вплив навчально-ігрової діяльності на ефективність уроків англійської мови в початковій школі. Використання ігор може покращити мотивацію, сприяти кращому засвоєнню матеріалу та покращити загальні результати навчання учнів.

ВИСНОВКИ

У ході проведеного дослідження вдалося вирішити поставлені завдання та зробити такі висновки:

1) Гра визначає емоційну атмосферу, яка є ключовою для формування позитивного відношення до навчального процесу, вчителя та його завдань. Крім того, у грі труднощі виконання вимог та правил долаються дитиною охоче та із задоволенням; школяр мотивований на навчально-пізнавальну діяльність.

2) Для молодших школярів властива яскравість та пряmolінійність сприйняття, легкість у включенні в різні образи. Діти легко залучаються до різних видів діяльності, особливо гри, спроможні самостійно організовувати групові ігри, продовжувати ігри з різними предметами і іграшками, а також розвивають не лише імітаційні ігри. В контексті навчання, ігрова модель включає створення проблемних ситуацій за допомогою ігрових сценаріїв: проблемна ситуація переживається учнями через ігровий сюжет, де головну частину діяльності становить ігрове моделювання, і частина навчальної роботи учнів відбувається у контексті умовної гри.

Після гри, ми отримуємо два види результатів: гри в ролі розважальної активності та гри в якості засобу для навчання і пізнання. Роль гри в навчанні виражається у спільному обговоренні подій гри та в аналізі відповідності ігрової ситуації реальній життєвій ситуації. Важливе місце в цій моделі належить завершальному ретроспективному обговоренню, під час якого учні спільно аналізують протікання та результати гри, а також встановлюють взаємозв'язок між ігровою (імітаційною) моделлю та реальністю, включаючи процес навчання через гру. Успішність гри залежить, насамперед, від її регулярного використання, а також від спрямованості навчального плану ігор, спільно зі звичайними навчальними завданнями.

3) Гра сприяє поліпшенню комунікації і може бути корисною для передачі досвіду, здобуття нових знань, оцінки вчинків і розвитку різних навичок людини. Вона впливає на сприйняття, пам'ять, мислення, уяву, емоції і розвиває такі якості, як колективізм, активність, дисциплінованість, спостережливість та уважність. Якщо ви знаходите правильний підхід, навчання складної та втомливої іншомовної мови може перетворитися на цікаву пригоду. Один із таких підходів - використання ігор, які є потужним фактором психологічної адаптації дітей до нового мовного середовища і сприяють навчанню мови без стресу. Гри спонукають дітей бажати вчитися, розвивають їх навички самостійного рішення завдань, організації роботи, самооцінки, а також вміння порівнювати, класифікувати, обирати головне і відсіювати надто важливу інформацію та користуватися додатковими матеріалами. В цілому, ігри можуть сприяти розвитку п'яти ключових компетенцій сучасної людини - соціальної, толерантності, комунікаційної, інформаційної та навчальної компетенції, які дозволяють навчатися протягом усього життя.

4) За результатами експериментального дослідження слід зазначити, що навчально - ігрова діяльність має позитивний вплив. Експериментальна група (20 учнів) правильно виконувала завдання – 44%, контрольна група (21 учень) – 45,8%. Тобто, було доведено, що навчально – ігрова діяльність ефективна на уроках англійської мови у початковій школі.

5) Комунікативна гра на відміну звичайних тренувальних вправ, які акцентуються на грі та ігрових аспектах, комунікативна гра спрямовує увагу учнів на зміст, але водночас забезпечує повторення мовних форм, розвиваючи всі навички та вміння.

Розумне використання ігрових методів під час уроків, в поєднанні з іншими методами, сприяє ефективному та якісному засвоєнню навчального матеріалу, робить процес навчання цікавим і приносить задоволення.

СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ

1. Державний стандарт початкової освіти: постанова Кабінету Міністрів України від 21 лютого 2018 р. № 87 // Офіційний вісник України. – 2018. – № 18. – с. 637.
2. Загальноєвропейські Рекомендації з мовної освіти: вивчення, викладання, оцінювання / Наук. ред. укр. видання С.Ю. Ніколаєва. Переклад з англ. Київ: Ленвіт, 2003. 273 с.
3. Шиян Р. Б. Типова освітня програма для 1-4 класів: [розроблена під керівництвом Шияна Р. Б.]. – Київ: МОН України, 2022. – 120 с.
4. Барташніков О., Барташнікова І., Зелена І. Ігри для початкового навчання англійської мови. - Тернопіль: Навчальна книга - Богдан, 2010. - 64 с.
5. Бондар М.В. та ін. 130 ігор для уроків з англійської мови. – Х.:Основа, 2004. – (Серія «Бібліотека журналу “Англійська мова талітература” »).
6. Бібік Н. М. (заг. ред.). Нова українська школа: порадник для вчителя / Н. М. Бібік. - Київ: Літера ЛТД, 2019. - 208 с.
7. Бігіч О. Б. Особистісно-діяльнісний розвиток молодшого школяра на уроці іноземної мови: монографія. Київ: Віпол, 2010. 138 с.
8. Варченко, Н. С. Розвиток мотивації молодших школярів / Н. С. Варченко // Англ. мова та літ. : наук.-метод. журн. - 2013. - № 16/18. - С. 2-5. - Бібліогр. в кінці ст. (5 назв).
9. Ветрова, О. О. Вплив гри на формування пізнавальних інтересів молодших школярів / О. О. Ветрова // Англ. мова в поч. шк. : [наук.-метод. журн.]. - 2014. - № 7. - С. 4-5. - Бібліогр.: с. 7 (4 назви).
10. Вишневський, О. І. Діяльність учнів на уроці іноземної мови : посіб. для вчителів / О. І. Вишневський. - Київ : Рад. шк., 1989. - 223 с.
11. Голуб Л. І. Використання рольових ігор на уроках англійської мови /Л. І. Голуб // Педагогічний досвід у професійно-технічній освіті. – №2. – 2009.

12. Грішвіна, А.В. Ігри-заняття з дітьми раннього віку – М.: 1988. – 38 12. Доналдсон М. Мисленнєва діяльність дітей. – М.: Просвітництво, 1985. – 190 с.
13. Гуманкова, Ольга Сергіївна. Диференційований підхід у навчанні на уроках іноземної мови в початковій школі : [посібник] / О. С. Гуманкова. - Харків : Основа, 2009. - 107, [1] с. : рис., табл. - (Бібліотека журналу "Англійська мова та література" : засн. 2003 р. ; вип. 4 (76)). - Бібліогр.: с. 108.
14. Гунько С. Новий підхід до вивчення англійської мови на початковому етапі / С. Гунько // Поч. шк.: науково-метод. журн. – 2011. - № 8. – С. 32-36.
15. Добровольська, О. Б. Ігри на уроках англійської мови в молодших класах / О. Б. Добровольська // Англ. мова в поч. шк. : [наук.-метод. журн.]. - 2016. - № 6. – С. 46-47.
16. Дуткевич Т. В. Дитяча психологія: навч. посіб. Київ : Центр учб. літ., 2012. 424 с.
17. Казачінер О.С. Сучасні форми та методи навчання англійської мови / О.С. Казачінер. - Харків: Основа, 2010. - 112с.
18. Карпюк О.Д. Нова українська школа: методика навчання англійської мови в 1-2 класах закладів загального середнього освіти на засадах компетентнісного підходу. – Тернопіль: “Видавництво Астон”, 2020. – 160 с. : іл.
19. Коломінова, О. О. Сучасні технології навчання англійської мови у початковій школі / О. О. Коломінова, С. В. Роман // Іноземні мови : ІМ : наук.-метод. журн. - 2010. – № 2. - С. 45-49.
20. Лиман, Т. Формування лексичних навичок та інтересу до іноземної мови в молодших школярів під час ігрової діяльності на уроці / Тетяна Лиман // Інозем. мови в сучас. шк. : наук.-метод. журн. - 2013. - № 3. - С. 7-10
21. Методика навчання іноземних мов та культур: теорія та практика: підручник для студ. класичних, педагогічних та лінгвістичних університетів / за

заг. ред. С. Ю. Ніколаєвої; Бігіч О. Б., Бориско Н. Ф., Борецька Г. Є. та ін. Київ: Ленвіт, 2013. 590 с.

22. Мицик, О. М. Гра як метод навчання іншомовного спілкування учнів початкової школи / О. М. Мицик // Англ. мова та л-ра : наук.-метод. журн. - 2013. - № 22/23. - С. 40- 49. - Бібліогр. в кінці ст. (14 назв).

23. Ніколаєва С. Ю., Борецька Г. Є., Майєр Н. В., Устименко О. М., Черниш В. В. Сучасні технології навчання іноземних мов та культур в загальноосвітніх та вищих навчальних закладах: колективна монографія. Київ: Ленвіт, 2015. 368с. 29

24. Німчук Г. Б. Розважально-пізнавальні ігри на уроках англійської мови /Г. Б. Німчук // Англійська мова та література. – №28. – 2003. – С. 12 – 14.

25. Марчій-Дмитраш Т.М. Дидактична гра як системотвірний метод організації навчальної діяльності молодших школярів у процесі вивчення іноземної мови / Т.М. Марчій-Дмитраш // Педагогічна освіта: теорія та практика. – 2016. – № 20. – С. 121-125.

26. Павлюк А.В. 200 ігор на уроці англійської мови. — Тернопіль «Мандрівець», 2003.

27. Редько В. Г. Молодші школярі... Які вони? (Залежність ефективності навчання іноземних мов учнів початкової школи від їх вікових особливостей) / В. Г. Редько // Іноземні мови у навчальних закладах. - 2003. - № 1 (3). – С. 22–30.

28. Савченко О. Початкова освіта в контексті ідей Нової української школи / О. Савченко // Рідна школа. – 2018. - № 1-2. – С. 3-6.

29. Савченко О. Я. Уміння вчитися — ключова компетентність молодшого школяра : посібник. Київ: Педагогічна думка, 2014. 176 с.

30. Складенко Н.К. Методика формування іншомовної граматичної компетенції в учнів загальноосвітніх навчальних закладів // Іноземні мови. - 2011. - № 1. - С. 15-25.

31. Скрипченко О. В. Вікова та педагогічна психологія: навч. посіб. Київ : Центр учб. літ., 2008. 256 с.
32. Смоліна С.В. Методика формування іншомовної лексичної компетенції // Іноземні мови. - 2010. - № 4 (64). - С. 16-23.
33. Стронін М.Ф. Навчальні ігри на уроках англійської мови. М.: Просвіта, 1981.
34. Флод Л. С. Рольова гра у навчанні англійської мови / Л. С. Флод // Англійська мова та література. – №4. – 2010. – С. 2 – 6.
35. Brinton DM, Snow MA, Wesche MB Content-Based Second Language Instruction / DM Brinton, MA Snow, MB Wesche. - Boston: Heinle and Heinle Publishers, 1989. - 241 p.
36. Дубін Ф., Ольштейн Е. Курс дизайну: Розвитки програм і матеріалів для англійської мови / Ф. Дюбін, Е. Ольштейн. - Cambridge: Cambridge Univ. Press, 1991. - 194 p.
37. Funk H., Koenig M. Grammatik lehren und lernen. Fernstudieneinheit 1 / H. Funk, M. Koenig. - München: Langenscheidt, 1997. - 160 S.
38. Bick J., Nelson C. Early Adverse Experiences and the Developing Brain // Neuropsychopharmacol. 2016. Vol. 41. P. 177-196. DOI: <https://doi.org/10.1038/npp.2015.252>/пров. з англ. Ранній негативний досвід та формований мозок.
39. Helbig G. Wie viel Grammatik braucht der Mensch? / G. Helbig // Wie viel Grammatik braucht der Mensch? / T. Harden, C. Marsch (Hrsg.). - München: Iudicium, 1993. - S. 19-29.
40. Rapoport J., Gogtay N. Brain Neuroplasticity в zdrav, Hyperactive і Psychotic Children: Insights from Neuroimaging // Neuropsychopharmacol. 2008. Vol. 33. P. 181-197. DOI: 10.1038/sj.npp.1301553.