

Ігрове навчання англійської мови в початковій школі



Методичні рекомендації

МІНІСТЕРСТВО ОСВІТИ І НАУКИ УКРАЇНИ
БЕРЕСТИНСЬКИЙ ПЕДАГОГІЧНИЙ ФАХОВИЙ КОЛЕДЖ
КОМУНАЛЬНОГО ЗАКЛАДУ
«ХАРКІВСЬКА ГУМАНІТАРНО-ПЕДАГОГІЧНА АКАДЕМІЯ»
ХАРКІВСЬКОЇ ОБЛАСНОЇ РАДИ

Ігрове навчання англійської мови в початковій школі

Методичні рекомендації для вчителів англійської мови
та здобувачів освіти фахової передвищої та вищої освіти

**Берестин
2025**

Укладачка:

Задорожня Я. І., викладачка англійської мови та методики англійської мови Берестинського педагогічного фахового коледжу Комунального закладу «Харківська гуманітарно-педагогічна академія» Харківської обласної ради, спеціаліст першої категорії.

Рецензенти:

Горovenko О. А., доцент кафедри іноземної філології Комунального закладу «Харківська гуманітарно-педагогічна академія» Харківської обласної ради, кандидат педагогічних наук, доцент.

Хомякова Ю.С., вчитель англійської мови Комунального закладу «Харківський академічний ліцей № 45 Харківської міської ради», спеціаліст вищої категорії.

I 27 Ігрове навчання англійської мови в початковій школі : метод. реком. для вчителів англійської мови та здобувачів освіти / уклад. Я.І. Задорожня; Берестинський педагогічний фаховий коледж Комунального закладу «Харківська гуманітарно-педагогічна академія» Харківської обласної ради. – Берестин : ФОП Сирота Т. В., 2025. – 104 с.

Запропоновані методичні рекомендації складаються з теоретичного викладу основ ігрового навчання на уроках англійської мови в початковій школі та добірка ігор під час вивчення англійської мови в початковій школі.

Видання рекомендовано як учителям так і майбутнім вчителям зі спеціальності 013 Початкова освіта, спеціалізація: вчитель англійської мови в початкових класах при підготовці до проведення уроків англійської мови, позааудиторної роботи з учнями початкової школи, а також викладачам методики викладання англійської мови у педагогічних закладах фахової передвищої освіти.

УДК 377.8.016:811.111:793.7(072)

Затверджено на засіданні Науково-методичної ради Берестинського педагогічного фахового коледжу Комунального закладу «Харківська гуманітарно-педагогічна академія»

Протокол №. ____ від _____

© Я. І. Задорожня, 2025

ЗМІСТ

ПЕРЕДМОВА	5
РОЗДІЛ 1. ТЕОРЕТИЧНІ ОСНОВИ ІГРОВОГО НАВЧАННЯ НА УРОКАХ АНГЛІЙСЬКОЇ МОВИ В ПОЧАТКОВІЙ ШКОЛІ	8
1.1. Поняття ігрового навчання як педагогічної технології	8
1.2. Поняття гри у науково-педагогічній літературі	16
1.3. Види ігор та їх класифікація	21
1.4. Роль гри у процесі формування молодшого школяра	29
1.5. Методика організації ігрового навчання на уроках англійської мови у початкових класах	42
РОЗДІЛ 2. ВИКОРИСТАННЯ ІГОР ПІД ЧАС ВИВЧЕННЯ АНГЛІЙСЬКОЇ МОВИ В ПОЧАТКОВІЙ ШКОЛІ	54
2.1. Фонетичні ігри	54
2.2. Ігри на розвиток навичок читання	61
2.3. Лексичні ігри	67
2.4. Ігри на розвиток навичок аудіювання	77
2.5. Ігри на розвиток навичок письма	83
2.6. Ігри на розвиток навичок говоріння	84
2.7. Граматичні ігри	88
2.8. Ігрові навчальні платформи	92
ПІСЛЯМОВА	95
СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ	97

ПЕРЕДМОВА

Важливість англійської мови в сучасному суспільстві настільки велика, що знання її є важливою необхідністю. Світове політичне, економічне, наукове та спортивне життя ведеться англійською мовою, офіційною мовою Організації Об'єднаних Націй, якою розмовляє понад один мільярд людей на Землі.

Наша держава визначила пріоритетний напрям: залучення населення до активного вивчення англійської мови з метою переходу на західні цінності.

Спираючись на досягнення педагогічної науки і практики, важливою ланкою, що забезпечує володіння мовою, є школа, в якій вчителями є творчі люди, які люблять свій предмет, постійно розвивають і вдосконалюють свою педагогічну майстерність.

Сьогодні головним завданням сучасної школи є орієнтація на таланти, здібності та потенціал учнів, розвиток гармонійної цілісної особистості. Для сучасної школи існує нагальна потреба в розширенні методичного потенціалу в цілому та в активних формах навчання зокрема.

Одним з цих підходів є ігрове навчання, яке передбачає використання спеціально розроблених ігор або симуляторів з метою передачі певних знань та навичок. Це може бути використано на уроці як додатковий інструмент для поглибленого розуміння матеріалу та активного залучення учнів. Ігрове навчання дозволяє створити простір для експериментування, вирішення проблем та розвитку критичного мислення.

З ігровим навчанням зазвичай пов'язані спеціальні навчальні ігри, які розробляються з певною освітньою метою. Ці ігри можуть бути створені для навчання конкретних навичок або передачі певного знання. Вони

можуть бути використані як додатковий інструмент для підтримки навчання в класі або самостійного навчання.

Ігрове навчання може бути успішно використане на уроці з метою поліпшення освітнього процесу. Використання ігор дозволяє створити стимулююче середовище, в якому учні активно взаємодіють з матеріалом, вчатьсЯ співпрацювати та розвивають комунікативні навички вкрай необхідні для життя у сучасному світі.

Ігрове навчання є однією з форм активного навчання, яка недостатньо висвітлена в методиках викладання англійської мови. Однак, це одна з унікальних форм навчання, яка може зробити цікавою та ефективною не лише роботу учнів на творчо-дослідницькому рівні, а й повсякденні етапи вивчення англійської мови.

Про навчальну роль гри відомо давно. Гра виховує, навчає, розважає, соціалізує. В. Сухомлинський говорив, що без гри немає і не може бути повноцінного розумового розвитку. Гра – це величезне світле вікно, через яке в духовний світ дитини вливається живлющий потік уявлень, понять про навколишній світ. Гра – це іскра, що запалює вогник допитливості [42].

Гра є найсильнішим мотивом у процесі оволодіння учнями англійською мовою, адже вона створює позитивне сприйняття та формує подальше ставлення школяра до мови, яка вивчається. Оскільки у дітей швидко зникає інтерес до завдань, які для них є занадто складними, важливо враховувати вікові особливості та розумові здібності школярів під час підбору ігор.

За допомогою ігор класичне запам'ятовування граматичного матеріалу чи лексичних одиниць перетворюється у захопливе дійство. Ігри захоплюють дитячу увагу, спонукають їх до самовдосконалення. Як стверджувала Т. Шкваріна, сам факт, що гра пробуджує

інтерес і активність дітей, дає їм можливість проявити себе в цікавій для них діяльності, сприяє більш швидкому і надійному запам'ятовуванню іншомовних слів та речень [49].

Мета методичних рекомендацій – визначити загальне поняття ігрового навчання, ігор, їх види та розкрити шляхи підвищення результативності вивчення англійської мови за допомогою гри, розглянути методику використання ігор під час вивчення англійської мови з дітьми початкової школи

Запропонований матеріал стане у нагоді як учителям так і майбутнім вчителям зі спеціальності 013 Початкова освіта, спеціалізація: вчитель англійської мови в початкових класах при підготовці до проведення уроків англійської мови, позааудиторної роботи з учнями початкової школи, а також викладачам методики викладання англійської мови у педагогічних закладах фахової передвищої освіти.

РОЗДІЛ 1. ТЕОРЕТИЧНІ ОСНОВИ ІГРОВОГО НАВЧАННЯ НА УРОКАХ АНГЛІЙСЬКОЇ МОВИ В ПОЧАТКОВІЙ ШКОЛІ

1.1. Поняття ігрового навчання як педагогічної технології

Ігрове навчання використовують з прадавніх часів. Широке впровадження ігрового навчання відносять у народній педагогіці, у дошкільних і позашкільних дитячих установах.

Право на гру зафіксовано в статті 31 Конвенції ООН «Про права дітей», яка ратифікована Україною в 1997 році.

У сучасній школі, де робиться ставка на інтенсифікацію й активізацію освітнього процесу, ігрова діяльність здійснюється в таких випадках:

- як самостійна технологія для освоєння поняття, теми й навіть вивчення навчального предмета;
- як елементи (іноді досить істотні) більш складної технології;
- як урок (заняття) або його частини (уведення, пояснення, закріплення, вправи, контролю);
- як технології позакласної роботи.

Щоб з'ясувати поняття «ігрова технологія», слід звернути увагу на її складники: гру й технологію.

Слово «технологія» походить від грецьких слів: «techne» – мистецтво, майстерність, вміння та «logos» – наука, закон. Дослівно «технологія» – це наука про майстерність [36].

У навчальному посібнику В. Ягупова технологія – це сукупність виробничих методів та процесів у певній галузі виробництва, а також наукове пояснення способів виробництва [51].

Найбільш звичне поняття «технологія» має ставлення до виробничого процесу і визначається як «сукупність методів обробки, виготовлення, зміни стану властивостей, форм сировини, матеріалу або напівфабрикату, що здійснюються у процесі виробництва продукції» [40].

Технологія втілює в собі методи, прийоми, режим роботи, послідовність операцій і процедур, вона тісно пов'язана із засобами, що застосовуються, обладнанням, інструментами та матеріалами, що використовуються. Сукупність технологічних операцій утворює технологічний процес.

Ключовою ланкою будь-якої технології є детальне визначення кінцевого результату та контроль його досягнення. Процес тільки тоді отримує статус технології, коли він заздалегідь прогнозований, визначені кінцеві властивості продукту та засобів його отримання, сформовані умови для проведення процесу [12].

Зміст педагогічної технології містить проект (модель) обґрунтованої, логічної, послідовної педагогічної системи, що реалізується у практичній діяльності педагогів. Через аналіз взаємозв'язку засобів, методів і процесів, необхідних для створення організованого, цілеспрямованого впливу на учнів відбувається гарантоване досягнення наперед заданих цілей освітнього процесу.

Поняття «ігрові педагогічні технології» охоплює досить велику групу методів і прийомів організації освітнього процесу у формі різних педагогічних ігор [48].

На відміну від ігор взагалі педагогічна гра має істотну ознаку – чітко поставлену мету навчання й відповідні їй педагогічні результати, що можуть бути обґрунтовані, виокремлені у види й характеризуються навчально-пізнавальною самостійністю.

Ігрова технологія будується як цілісне утворення, що охоплює певну частину освітнього процесу й об'єднане загальним змістом, сюжетом, персонажем. У неї включаються послідовно ігри та вправи, що формують уміння виділяти основні, характерні ознаки предметів, порівнювати, зіставляти їх; групи ігор на узагальнення предметів за певними ознаками; групи ігор, у процесі яких у молодших школярів розвивається вміння відрізняти реальні явища від нереальних; групи ігор, що виховують уміння володіти собою, швидкість реакції на слово. При цьому ігровий сюжет розвивається паралельно основному змісту навчання, допомагає активізувати освітній процес, засвоїти низку навчальних елементів [25].

У науковій літературі існує класифікація освітніх технологій. Ігрові технології є складовою частиною педагогічних технологій та пов'язані з ігровою формою взаємодії педагога й учнів через реалізацію певного сюжету (ігри, казки, діалогічне спілкування). При цьому освітні завдання включаються у зміст гри.

Ігрове навчання відрізняється від інших педагогічних технологій тим, що гра добре відома, звична та улюблена форма діяльності людини будь-якого віку. Також вона є одним з найбільш ефективних засобів активізації, що залучає учасників до ігрової діяльності за рахунок змістової суті самої ігрової ситуації і здатний викликати в учасників високу емоційну та фізичну напругу.

Ігрова технологія навчання – це системний спосіб організації навчання, спрямований на оптимальну побудову освітнього процесу та реалізацію його завдань [36].

Науковці [3; 4; 7] відносять ігрову діяльність до педагогічних технологій. Зазначають, що ігрові технології

– це велика група методів і прийомів у формі різних педагогічних ігор.

Т. Полонська визначає ігрову технологію як певну послідовність дій педагога з відбору, розробки, підготовки ігор, включенню дітей в ігрову діяльність, здійсненню самої гри, підведенню підсумків, результатів ігрової діяльності [36].

Більшість дослідників (О. Сударик, І. Зязюн, О. Пехота, О. Савченко та інші) розглядають технологію як набір процедур, що оновлюють професійну діяльність педагога та учнів і гарантують кінцевий результат. Виходячи із цього, ми розуміємо ігрову технологію як спеціально вибудовану систему чітких ефективних дій (ігор), спрямованих на формування, розвиток, розширення, узагальнення знань у процесі навчання.

Таким чином, поняття «ігрова технологія» можна визначити як сукупність способів, дій, форм та методів ігрової діяльності в умовах ситуацій, спрямованих на встановлення, збереження чи поліпшення соціального функціонування об'єкта, сприяння саморозвитку особистості, реалізації її творчого потенціалу, здібностей, задатків, а також на відтворення та засвоєння громадського досвіду, у якому складається та вдосконалюється самоврядування поведінки.

Ігрові технології не випадково знайшли широке застосування у сфері освіти, адже вони мають величезний потенціал з точки зору пріоритетної освітньої задачі: формування суб'єктної позиції щодо власної діяльності, спілкування й самого себе.

Поширення ігрових технологій у освіті пояснюється тим, що гра є природною пізнавальною діяльністю людини і навчальна діяльність «вирастає» з ігрової. Саме тому до гри, як більш зрозумілої для дитини діяльності,

звертаються педагоги з метою посилення складнішої для учня діяльності – навчально-пізнавальної.

Ігрове навчання є однією з унікальних форм навчання, яка дозволяє зробити цікавою і захоплюючою роботу учнів, активізувати їх пізнавальний інтерес.

У педагогіці та психології проблему ігрової діяльності розглядали К. Ушинський, П. Блонський, С. Рубінштейн, Д. Ельконін, Є. Аркін. Різні дослідники та мислителі зарубіжжя доповнювали одну теорію гри іншою (К. Клоцц, Ф. Шіллер, Г. Спенсер, К. Бюлер, К. Грос та інші). Кожна з них відбиває один із проявів багатогранного явища гри, і жодне, очевидно, не охоплює всебічно її справжньої сутності.

З огляду на проаналізовані аспекти ігрового навчання використання його у освітньому процесі загальноосвітнього навчального закладу можна розглядати як один із важливих шляхів його активізації, а саму гру – як активатор процесу практичної діяльності учнів.

Проаналізувавши сутність ігрового навчання, його зміст та використання, враховуючи думки вчених та педагогів про визначення поняття «ігрове навчання», ми більш схильні до думки Г. Рудої, що це ігрова форма взаємодії педагога і дітей, що сприяє формуванню вмінь розв'язувати завдання на основі компетентного вибору альтернативних варіантів через реалізацію певного сюжету[39].

Загальноприйнятим на сьогодні є поняття ігрового навчання як ігрової форми взаємодії педагога і дітей, що сприяє формуванню вмінь розв'язувати завдання на основі компетентного вибору альтернативних варіантів через реалізацію певного сюжету.

Ігрове навчання спирається на педагогічне керівництво ігровою діяльністю, яке розглядається як спосіб досягнення мети освітнього процесу шляхом

застосування системи педагогічних прийомів, адекватних завданням конкретної гри та спрямованих на задоволення актуальних дитячих потреб і реалізацію особистісного потенціалу. За таких умов ігрова діяльність реалізується як педагогічний метод.

Ігрове навчання трактується як цілісне утворення, що охоплює певну частину навчального процесу й об'єднане загальним змістом, сюжетом, персонажем. У неї включаються послідовно ігри та вправи, що формують уміння виокремлювати основні, характерні ознаки предметів, порівнювати, зіставляти їх; групи ігор на узагальнення предметів по певних ознаках; групи ігор, у процесі яких у молодших школярів розвивається вміння відрізняти реальні явища від нереальних; групи ігор, що виховують уміння володіти собою, швидкість реакції на слово. При цьому ігровий сюжет розвивається паралельно основному змісту навчання, допомагає активізувати освітній процес, освоювати низку навчальних елементів.

Структура розгорнутого ігрового навчання включає такі компоненти:

- спонукальний – потреби, мотиви, інтереси, прагнення, які визначають бажання дитини брати участь у грі;
- орієнтувальний – вибір засобів і способів ігрової діяльності;
- виконавський – операції, які дають можливість реалізувати ігрову мету;
- контрольно-оцінний – корекція і стимулювання активності ігрової діяльності.

Ігрове навчання визначається як ігрову форму взаємодії педагога і дітей, що сприяє формуванню вмінь розв'язувати завдання на основі компетентного вибору альтернативних варіантів через реалізацію певного сюжету.

Поняття «ігрове навчання» охоплює досить велику групу методів і прийомів організації педагогічного процесу у формі різних педагогічних ігор.

Ігрове навчання – це навчання через ігри. Тобто ми даємо дітям можливість грати та водночас отримувати нові знання. Ми використовуємо ігрову ідею для досягнення конкретних навчальних цілей. Позитивною стороною гри є те, що вона сприяє використанню знань у новій ситуації, таким чином засвоюваний учнями матеріал проходить через своєрідну практику, вносить різноманітність у освітній процес.

Ігрове навчання ефективно використовується під час підготовки дітей до школи у розрізі виховання усвідомленого позитивного ставлення до учбової та суспільної діяльності, що дозволяє сформувати переконання важливості та необхідності навчання у школі. Як результат, у дитини формується бажання стати школярем, формується симпатія до учнів, повага до особистості та професії вчителя, розуміння суспільно корисного значення його праці; розвивається потреба у книгах, прагнення навчитися читати. Успішність підготовки дітей до школи багато в чому визначається тим, наскільки педагог враховує своєрідність діяльності дошкільника, а саме, як він використовує для цієї мети гру. Нині на ньому побудовано освітній процес Нової української школи.

Ігрове навчання як педагогічна технологія має ряд переваг, що обумовлюються їх потенційними можливостями. Зокрема, приєднання до гри зумовлюються рядом мотивів:

1. Мотиви спілкування:

- учасники гри, спільно вирішуючи завдання, вчаться спілкуватися, враховувати думку товаришів;

- при вирішенні колективних завдань використовуються різні можливості учнів;
- спільні емоційні переживання під час гри сприяють зміцненню міжособистісних відносин.

2. Моральні мотиви:

- у грі кожен має проявити себе, свої знання, уміння, свій характер, волюв'язкості, своє ставлення до діяльності, до людей.

3. Пізнавальні мотиви:

- кожна гра має близький результат (закінчення гри), що стимулює до досягнення мети (перемоги) й усвідомлення шляху досягнення мети (треба знати більше інших);

- у грі команди всі учасники стають рівноправними (немає відмінників і трієчників, є гравці). Результат залежить від самого гравця, рівня його підготовленості, здатностей, витримки, умінь, характеру;

- знеособлений процес навчання у грі набуває особистісного значення. Учасники приміряють соціальні маски, поринають в історичну обстановку й відчують себе частиною досліджуваного історичного процесу;

- ситуація успіху створює сприятливе емоційне тло для розвитку пізнавального інтересу. Невдача сприймається не як особиста поразка, а як поразка у грі й стимулює пізнавальну діяльність (реванш);

- змагальність – невід'ємна частина гри;

- у грі завжди є якесь таїнство – неотримана відповідь, що активізує розумову діяльність, штовхає на пошук відповіді;

- думка шукає вихід, вона спрямована на рішення пізнавальних завдань.

Враховуючи ознаки ігрового навчання можна зробити висновок про потенційні можливості застосування різних видів ігор для розв'язання таких актуальних

завдань, як-от: підготовка дітей до навчання у школі, підвищення мотиваційного компоненту у початковій школі, створення умов для самоорганізації діяльності учня, стимулювання загального розвитку дитини.

1.2. Поняття гри у науково-педагогічній літературі

Ігри супроводжують людину протягом усього життя, протягом усього існування людини. Адже наше життя – це певною мірою гра. Навіть будучи дорослими, ми стикаємося з конкретними життєвими ситуаціями і приміряємо на себе різні ролі. А для дітей гра є основним видом діяльності, засобом взаємодії з навколишнім світом і засобом навчання. Недарма гру називають королевою дитинства. Тому природним є використання потенціалу гри в освітньому процесі. Адже вміле використання ігор може зробити їх незамінним помічником учителя.

Початок вивчення теорії гри пов'язаний з роботами Ф. Шіллера, Г. Спенсера, В. Вундта. Розробляючи свої філософські, психологічні і естетичні погляди вони розглядали ігри у якості одного із найбільш розповсюджених явищ дитячого життя.

В емпіричній психології при вивченні гри, так як і при аналізі інших видів діяльності переважав функціонально-аналітичний підхід. Одні дослідники (Дж. Селлі, К. Бюлер, В. Штерн, Йохан Гейзінг) бачили в грі прояви відображення чи фантазії, приведені в рух різноманітними ефективними тенденціями; інші (І. Сікорський, Дж. Дьюї) пов'язували гру із розвитком мислення.

Сучасна психологія визначає, що гра охоплює всі періоди життя людини. Це важлива форма її життєдіяльності, а не вікова ознака. З грою людина не

розлучається все життя, змінюються лише її мотиви, форми проведення, ступінь вияву почуттів та емоцій. Розробкою теорії дитячих ігор, з'ясуванням ролі, структури і значення гри для виховання і навчання дітей займалися науковці Ж. Піаже, Г. Плеханов, Д. Ельконін та інші.

Гра, як зазначається в навчальному посібнику з дошкільної педагогіки, – це довільна діяльність, яка відображає у специфічній умовно-узагальненій формі ставлення людини до світу, людей, до самої себе і має за мету самовираження індивіда, формування у нього певних типів соціальної поведінки та активізацію біологічних та інтелектуальних можливостей особистості. Зміст поняття гри дуже широкий. Існують ігри для дітей і дорослих; ігри сюжетно-рольові, психологічні, спортивні, азартні, ділові, дидактичні та інші. У контексті нашого дослідження розглядаємо лише дидактичні ігри. Дидактичні ігри є одним із засобів опанування знаннями, формування умінь та навичок [37].

Гра як феноменальне людське явище найбільш детально розглядається в таких галузях знання як психологія і філософія. У педагогіці і методиці викладання більше уваги приділяється іграм дошкільників (Н. Ейгес та інші) і молодших школярів (В. Блехер, М. Марко, В. Шевельова, Т. Полонська та ін.)

У сучасній методиці існує чимало визначень поняття гри. Розглянемо декілька з них:

- вільна форма діяльності дітей, яка пізнає, вивчає навколишній світ, відкриває широкий простір для особистої творчості, активності, самопізнання, самовираження;

- практика розвитку; діти грають тому, що розвиваються, а розвиваються, тому, що грають;

- основна сфера розвитку дітей, у ній розв'язуються проблеми відносин між дітьми, набуття досвіду взаємовідносин між людьми в майбутньому.

Отже, як видно з вищезазначеного у всіх визначеннях спільним є те, що гра – це розвиток. Коли дитина грається вона безсумнівно розвивається, набуває соціального досвіду (адже гра – це не тільки спілкування учня з учителем, але з іншими дітьми), що є необхідною умовою становлення свідомої особистості. За допомогою ігор вона вчиться працювати в команді, поважати та прислухатися до думок інших, щиро радіти перемозі та гідно приймати поразку.

Гра – це переважно колективна, групова форма діяльності, в основі якої лежить змагальний аспект. У якості суперника, однак, може виступати не лише людина, але й обставини, і сама особистість, що грає (подолання себе, свого минулого результату). Вона нівелює значення кінцевого результату. У грі учасника влаштовує будь-який приз: матеріальний, моральний (заохочення, грамота, привселюдне оголошення результату), психологічний (самоствердження, підтвердження, підвищення самооцінки) тощо. Причому за умов групової діяльності результат сприймається через призму загального успіху, сприймається результат успіху команди як свій власний. У навчанні гра вирізняється наявністю чітко визначеної мети та відповідного їй педагогічного результату.

Поняття гри в педагогічній літературі трактується досить по-різному. За Ю. Федусенком гра – це вид діяльності в умовах ситуацій, спрямованих на відтворення та засвоєння суспільного досвіду, в якому складається та вдосконалюється самоуправління поведінкою [46].

Г. Сірош трактує пізнавальну (дидактичну) гру як спеціально створені ситуації, що моделюють реальність, із яких учням пропонується знайти вихід [41].

Плеяда науковців [43; 18] зазначають, що гра – це засіб фізичного, розумового та морального виховання дітей.

У педагогічній науці гра розглядається у кількох аспектах:

- як засіб навчально-виховної роботи, який дозволяє створити ефективні умови щодо набуття дитиною певних знань, умінь, виховувати заздалегідь визначені якості та здібності;

- як форма організації життя та діяльності дітей, коли у вільно обраній грі, яку спрямовує вихователь, створюються граючі дитячі колективи, складаються між дітьми певні відносини, особисті симпатії та антипатії, суспільні та особисті інтереси[18].

На доцільність упровадження у освітній процес початкової школи дидактичних ігор вказували видатні педагоги [47; 20] упродовж останніх десятиліть. Було акцентовано увагу на вікових особливостях дітей дошкільного та молодшого шкільного, зокрема на те, що їх навчальна діяльність може бути ефективнішою за умов включення елементів гри.

Слід відзначити ряд переваг гри як форми навчальної роботи. Стан дітей під час гри багато в чому позитивний: емоційно і психологічно учні можуть розслабитися, відпочити, повеселитися; ігри допомагають дітям пізнавати нове; гра розвиває пам'ять, силу розуму і змушує дитину читати книжки; ігри стимулюють самостійну діяльність; ігри дають можливість відчувати власну інтелектуальну успішність, що важливо не тільки для успішних учнів, а й для тих, кому важко засвоювати програмовий матеріал; ігри часто мотивують та активізують навіть учнів, яким важко дається матеріал.

Гра не терпить примусу і є суто добровільним процесом. Гравці не ставлять перед собою дидактичних цілей і їх цікавить лише результат гри.

Гра виконує такі функції:

- розвиток (натхнення, азарт, заохочення до активної поведінки),

- спілкування (формування діалектики спілкування), самоактуалізація (спроба практичної діяльності),

- ігрова терапія (подолання різних ускладнень розвитку або соціалізації),

- діагностика (виявлення відхилень від норм поведінки, самопізнання під час гри),

- модифікація (позитивні зміни в структурі особистісних показників) [17].

За С. Гриценком ігри виконують такі функції: розважальну (це основна функція гри – розважити, надихнути, розбудити інтерес);

комунікативну (освоєння діалектики спілкування); функцію самореалізації в грі як полігоні людської практики;

терапевтичну (подолання різних труднощів, що виникають в інших видах життєдіяльності);

діагностичну (виявлення відхилень від нормативної поведінки, самопізнання в процесі гри);

функцію корекції (внесення позитивних змін у структуру особистісних показників);

функцію міжнаціональної комунікації (засвоєння єдиних для всіх людей соціально-культурних цінностей);

функцію соціалізації (включення в систему суспільних відносин) [11].

Отже, гра є основним видом діяльності дитини в молодшому шкільному віці. Гра на уроці значно полегшує освітній процес, наповнює його цікавим змістом, дає широкі можливості для практичного застосування

вивченого матеріалу. В умовах гри формується характер дитини, відбувається її підготовка до комунікативної взаємодії. Це – ефективний засіб для розвитку інтересу до навчання взагалі та вивчення іноземної мови зокрема, що допомагає сформувати мовну та мовленнєву компетенції учнів початкової школи.

1.3. Види ігор та їх класифікація

На сьогодні класифікація ігор у вітчизняній психології ґрунтується на розробленій Н. Кудикіною концепції, яка дозволяє зрозуміти особливості походження та розвитку гри, її види та структуру. Ці дослідження, на думку прихильників концепції гри Д. Ельконіна, доводять, що гра має соціальний, а не біологічний, інстинктивний характер. Рівень її розвитку залежить від рівня розвитку суспільства [21].

Т. полонська вважає людство самою комунікабельністю, виділяючи ігри національні, інтернаціональні, міжнаціональні, загальнолюдські. Ігри дають можливість моделювати різні ситуації, шукати вихід з конфліктів без прояву агресивності [35].

У відповідності до даної концепції визначають наступну класифікацію ігор, пов'язану з онтогенетичним розвитком дитини: режисерська гра, образно-рольова гра, сюжетно-рольова, гра з правилами, режисерська гра на якісно новому рівні [35].

Також існують класифікації ігор залежно від виду діяльності учнів (ігри поділяються на індивідуальні, ігри для двох, групові та класні). За типом – рольові, ділові, комплексні ігри на місцевості та в класі.

Існує класифікація ігор «за змістовною ознакою» (військові, спортивні, художні, економічні, політичні); «за складом і кількістю учасників» (дитячі, дорослі, одиночні,

парні, групові); «за тим, які здібності вони знаходять і тренують» (фізичні, інтелектуальні, змагальні, творчі тощо) [23].

У освітньому процесі традиційно вирізняють такі види ігор: рухливі ігри; сюжетно-рольові ігри, рольові, режисерські, ігри-драматизації; комп'ютерні ігри; дидактичні ігри.

Наведемо орієнтовну загальну класифікацію ігрової діяльності учнів (рис. 1).



Рис. 1. Загальна класифікація ігрової діяльності учнів

У наш час ігри набувають все більшого значення через перевантаження учнів інформацією. Величезна кількість інформації для учнів доступна через телебачення, відео, радіо та комп'ютерні мережі. Актуальним завданням для навчальних закладів стає розвиток незалежного оцінювання та відбір отриманої інформації.

Операційні ігри допомагають відпрацювати виконання конкретних специфічних операцій (методику проведення дискусії, конференції, бесіди, диспуту). В операційних іграх моделюється процес діяльності. Вони проходять в умовах, що імітують реальну обстановку (урок-розслідування, урок-суд).

В імітаційних іграх під час заняття імітується діяльність організацій, подій, конкретна робота людей (журналіст, політик, еколог та ін.), обстановка, умови, в яких відбувається подія. Сценарій імітаційної гри містить сюжет події, опис структури та призначення імітованих об'єктів. Прикладом може бути урок-мандрівка, урок-екскурсія тощо.

У рольових іграх відпрацьовується тактика поведінки, дій, виконання функцій. Між учасниками розподіляються ролі з обов'язковим змістом відповідно до проблемної ситуації, винесеної на обговорення. Для проведення таких ігор доцільно використовувати такі типи нестандартних ігрових уроків: урок-КВК, урок-подорож, урок-казка, урок-композиція тощо.

Такі ігри дають можливість кожній дитині прийти до власного вибору взірця поведінки, найближчого до її інтересів, почуттів, переконань. Система рольових ігор будується з урахуванням специфічних цілей на кожному етапі навчання. Для дітей молодшого віку основна мета гри полягає в оволодінні конкретними знаннями і правилами поведінки в соціальному середовищі.

Рольові ігри, які є невід'ємною частиною комунікативної методики навчання іноземних мов, дозволяють моделювати в класі ситуації іншомовного спілкування. Кожен учень виступає у запропонованій йому ролі і вирішує певні завдання спілкування, виходячи з його мети, ситуації, обставин комунікації, власних намірів і намірів однокласників, взаємовідносин між ними і ролей, які виконують усі учасники спілкування. За допомогою гри добре опрацьовується вимова, активізується лексичний і граматичний матеріал, розвиваються навички аудіювання, усного мовлення.

Для вивчення англійської мови доцільно та ефективно використовувати сюжетно-рольові ігри під час роботи з діалогами.

Виділяють головні особливості сюжетно-рольової гри:

- у сюжетно-рольовій грі діти беруть на себе ролі, функції дорослих і в узагальнених формах (в спеціально створених ситуаціях) відтворюють діяльність дорослих і відносини між ними. Тому головний зміст даного виду ігор – відтворення стосунків між людьми і виконання правил, які впливають із обраної на себе ролі;

- в рамках даної провідної діяльності виникає новий вид занять – дитина починає вчитися в грі. Тільки пройшовши школу рольової гри, молодший школяр може перейти до планомірного навчання;

- сюжетно-рольова гра формує і перебудовує окремі психічні процеси. В грі виникає здатність до активної уяви, до формування навичок довільного запам'ятовування.

В залежності від характеру навчального завдання, доцільно під час вивчення англійської мови запроваджувати ігри з правилами, які поділяються на дві великі групи – дидактичні і рухливі ігри, які, у свою чергу, класифікуються з урахуванням різних основ.

Невід'ємною частиною програми початкової школи є дидактичні ігри. Сьогодні в психолого-педагогічній літературі відсутнє визначення поняття дидактичної гри немає єдиної точки зору на ігри в цілому. Систематичний словник термінів і понять визначає дидактичні ігри як «ігри, що проводяться з навчальною метою, формування мовленнєвих умінь і навичок, мотивації вивчення мови, запам'ятовування готових фраз і ситуативних кліше тощо» [5].

Феномен дидактичної гри отримав детальне психолого-педагогічне вивчення у другій половині ХХ століття, що мало результатом визначення гри у якості одного із провідних видів діяльності дитини, який, на відміну від навчання та праці, має значно більше емоційне забарвлення, супроводжується прагненням приєднатись до неї, докласти максимальних зусиль упродовж всього процесу.

Використання в освітньому процесі дидактичних ігор сприяє формуванню в учнів пізнавальних інтересів, оволодінню прийомами і методами навчально-пізнавальної діяльності. Дидактичні ігри допомагають учням долати пізнавальні труднощі, усувають страх, почуття дискомфорту, що якісно позначається на їх успішності та пізнавальній активності.

Унікальність дидактичної гри досліджували та розроблювали її педагогічні засади такі видатні наукові діячі, як Арістотель, Платон, Ж.-Ж. Руссо, Ф. Шиллер, Г. Спенсер, Дж. Локк, Я. Коменський, В. Сухомлинський та багато інших науковців, практиків.

Дидактичні ігри, які використовуються в початковій школі, виконують різні функції:

- активізують інтерес та увагу дітей,
- розвивають пізнавальні здібності, кмітливість, уяву,
- закріплюють знання, вміння і навички,

тренують сенсорні вміння, навички,
збагачує процес мислення індивідуальними
почуттями,

розвиває саморегуляцію,
тренує вольові якості дитини.

Таким чином, дидактична гра – це практична
групова вправа з вироблення оптимальних рішень,
застосування методів і прийомів у штучно створених
умовах, що відтворюють реальну обстановку. Під час гри в
учня виникає мотив, суть якого полягає в тому, щоб
успішно виконати взятую на себе роль. На відміну від ігор
взагалі дидактична гра має істотну ознаку – чітко
поставлену мету навчання й відповідні їй педагогічні
результати, що можуть бути обґрунтовані, виокремлені у
види й характеризуються навчально-пізнавальною
спрямованістю.

У дитячих іграх вільна ігрова діяльність виступає
переважно як самоціль. У дидактичних іграх, створених
педагогікою (в тому числі й народною), ігрова діяльність
спеціально планується і пристосовується для навчальних
цілей. Дидактичні ігри – різновид ігор за правилами.

Основною метою навчальних ігор є формування в
учнів умінь поєднувати теоретичні знання з практичною
діяльністю. Лише застосовуючи теоретичні знання під час
вирішення прикладних задач і практичної діяльності
можна набути певних умінь і навичок.

Не варто оцінювати дидактичну гру лише з позицій
навченості дитини. Її цінність передусім у тому, що вона
виконує роль емоційної розрядки, запобігає втомі дітей,
знижує гіподинамію, страх та напруження, що особливо
важливо для процесу навчання в умовах воєнного стану.
Якщо вчитель часто використовує цікаві дидактичні ігри,
молодші школярі раптом роблять відкриття, тобто
зароджується інтерес до розумової праці.

Дидактична гра – це практична групова вправа з виробленням оптимальних рішень, застосування методів і прийомів у штучно створених умовах, що відтворюють реальну обстановку. Отже, система дій у грі виступає як мета пізнання і стає безпосереднім змістом свідомості школяра.

Згідно з українським дослідником Ю. Федусенком, покровителем дидактичних ігор, він поділяє ігри на три види:

1. Дидактичні ігри, що спрямовують до комунікативної діяльності: сприяють розвитку мовних навичок (фонетики, лексики, граматики, орфографії).

2. Дидактичні ігри, які забезпечують комунікативну діяльність:

- а) формування мовленнєвих навичок (аудіювання, говоріння, читання, письма).

- б) формування соціокультурної компетентності (краєзнавча).

3. Дидактичні ігри, які формують компетентності здобувачів освіти [46].

Класифікацію дидактичних ігор на уроках англійської мови можна представити в такий спосіб (рис. 2).

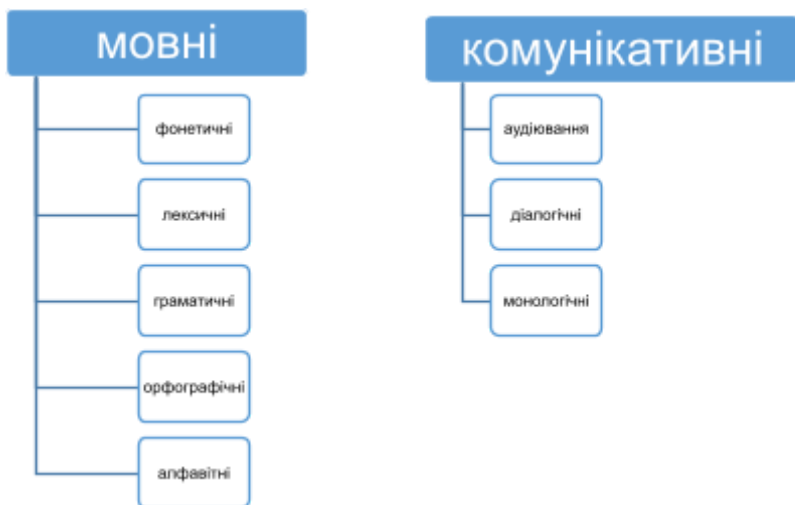


Рис. 2. Класифікація дидактичних ігор на уроках англійської мови

Отже, в сучасній науковій педагогічній літературі не існує однієї унікальної класифікації ігор для навчання дітей, але існує багатогранність висвітлення даного питання, що дає можливість вчителю креативно підходити до планування роботи, вибору ігор для досягнення поставленої мети. Однією з найбільш вживаною та результативною формою навчання англійської мови в початковій школі є дидактична гра, яка сприяє практичному використанню знань як на уроці, так і позаурочний час.

1.4.Роль гри у процесі формування молодшого школяра

Упродовж життя людина грає ту чи іншу соціальну роль, що відведена їй у суспільстві. За життя людина

програє близько ста ролей і до виконання кожної із них готується сама або її готує суспільство.

У дитячі роки гра є основним видом діяльності людини. За її допомогою діти пізнають світ. Без гри дітям жити нудно, нецікаво. У грі діти перевіряють свою силу і спритність, у них виникають бажання фантазувати, відкривати таємниці і прагнути чогось прекрасного.

За вмілого відокремлення гра може стати незамінним помічником педагога.

У зв'язку із цим виникає об'єктивна потреба у забезпеченні якісної професійної педагогічної підготовки студентів закладів вищої та фахової передвищої освіти педагогічного профілю у вимірах формування в них готовності до використання ігрових технологій в практиці загальноосвітньої школи.

На розвиток молодшого школяра гра здійснює значний вплив. Гра дарує щохвилинну радість, задоволення актуальні невідкладні потреби, а ще – спрямовує в майбутнє, бо під час гри у дітей формуються чи закріплюються властивості, вміння, здібності, необхідні їм для виконання соціальних, професійних, творчих функцій у майбутньому. І скрізь, де є гра, панує здоров'я, радість дитячого життя.

Традиційно в Україні будь-які зібрання дітей супроводжувалися ігровою діяльністю. Змагалися у стрільбі з луків, киданні сніжок, катанні на санчатах, лижах, ковзанах. Зокрема, засобами народної гри дорослі виводили маленьку людину з її реального побутового повсякденного життя. Через гру дитині надавалася змога заявити оточенню про свій позитивний потенціал. Саме у грі вправи активізували рухливість, розвивали процеси мислення, викликали в неї позитивні емоції.

З переходом із умов гри до умов навчальної діяльності в житті дитини настає переломний момент. Нове

становище дитини в суспільстві визначається тим, що вона просто йде з дитячого садка до школи, а тим, що навчання для неї стане відтепер обов'язковим. За результат свого навчання дитина нестиме відповідальність перед вчителем, школою й своєю сім'єю. Тепер дитина мусить дотримуватись однакових для всіх школярів правил. І тут на допомогу учням і вчителям знову приходить гра. У сучасних умовах розвитку педагогічної науки та практики такі ігри вже не мають спонтанного характеру.

Сьогодні гра контролюється системою суспільного виховання. У грі при цьому існує суб'єктивна свобода для дитини: існує можливість самостійно (без допомоги дорослих) розподіляти ролі, контролювати один одного, стежити за точністю виконання того чи іншого завдання. Кожен з учасників гри виконує роль, яку взяв собі, враховуючи свій досвід. Гра стає сьогодні школою соціальних відносин для кожної дитини. Під час гри дитина ознайомлюється з великим діапазоном людських почуттів й взаємостосунків, вчиться розрізняти добро і зло.

Перехід від дошкільної освіти до шкільної відбувається із деякими труднощами, які вчені традиційно пояснюють швидкою втратою інтересу до навчання. Діти 6 років з радістю йдуть у перший клас, що пояснюється їх допитливістю, прагненням до розкриття багатьох таємниць оточуючого світу. Але особливо в умовах дистанційного навчання існує загроза втрати інтересу до навчання, що може призвести до серйозних наслідків: росту кількості невстигаючих дітей. Одним із пояснень цього явища називають неадекватність методів навчання інтересам дітей. Занадто рано відривають маленьких дітей від їх улюбленого заняття – від гри – та по традиції саджають за парти для «серйозного» вивчення наук. Але непомітно для себе, у процесі гри молодші школярі рахують, читають, вчать мову іншого народу, більш того – розв'язують різного

роду логічні задачі, які формують певні логічні операції. Це дітям цікаво, тому, що вони люблять грати. Навчаючи маленьких дітей в процесі гри, ми прагнемо до того, щоб радість від ігрової діяльності поступово перейшла у радість навчання. Навчання повинно бути радісним. Батьки, як правило, зацікавлені в тому, щоб їх діти добре вчилися та як можливо скоріш засвоїли великий обсяг знань, але досягти цього неможливо нав'язуванням великих порцій навчального матеріалу, які потрібно запам'ятати. Цим можна досягти зворотного, негативного результату.

Гра є провідною діяльністю у молодшому шкільному віці, завдяки якій у психіці дитини відбуваються значні зміни, формуються якості, які готують перехід до нового, вищого рівня розвитку. В ігровій діяльності розвиваються й перебудовуються пізнавальні психічні інтереси, зароджуються нові види діяльності, з'являються елементи навчання [6].

Проблема гри в педагогіці набуває особливої актуальності, оскільки в процесі ігрової діяльності створюються особливо сприятливі умови для засвоєння дітьми нових знань і вмінь, для формування в них таких важливих якостей людського розуму, як здатність виконувати дії в розумовому плані, символічно змінювати реальні об'єкти й оперувати подібною заміною з пізнавальною метою [18; 37; 51].

Значне місце ігри мають посісти і у режимі дня дитини. Розглядаючи значення гри не тільки як засобу, але і як форми організації життя дітей, можна зрозуміти роль та місце гри серед інших форм дитячої діяльності. На протязі 8-10 хвилин між уроками діти грають. Правильно організовані ігри дають дітям можливість відпочити. Але, щоб ці ігри дійсно були відпочинком, вони повинні містити лише незначне розумове навантаження: ігри з дрібними

іграшками, м'ячем, конструктором. Перед уроками, що потребують великої рухливої активності, слід організовувати малорухомі ігри та навпаки – між уроками, де діти не рухаються, потрібно дати їм можливість рухатись в іграх. Ігри для дітей – це і навчання, і праця, серйозна форма навчання. В. Сухомлинський називав цю гру джерелом цікавих думок [42].

При виборі гри необхідно поєднувати два фактори: пізнавальний та ігровий. Створюючи ігрову ситуацію, необхідно чітко спланувати діяльність учнів за змістом програми та спрямувати їх на досягнення поставлених цілей.

Використання ігор у навчанні робить недоречною авторитарну позицію вчителя в спілкуванні з дітьми. Адже, щоб зацікавити дітей майбутньою діяльністю, внести у навчання ситуації несподіванки, вільного вибору, яскраві позитивні емоції, педагог повинен сам стати учасником гри. Особливо важливе поєднання гри з навчальною діяльністю в початкових класах, коли складний перехід від дошкільного дитинства до школи зумовлює поступову зміну провідних видів діяльності – ігрової на навчальної.

Моделювання життєвих ситуацій, використання сюжетно-рольових ігор, спільне розв'язування задач на основі аналізу тощо – усе це включає підготовку учнів до самостійного життя та сприяє створенню атмосфери співпраці та взаємодії. При реалізації діяльності в ігровій формі освітній процес усуває домінування одного учасника над іншим, однієї думки над іншою, вчить учнів демократично спілкуватися з іншими, критично мислити та приймати зважені рішення.

Особистісні якості дитини формуються в активній діяльності, і насамперед в тій, яка на кожному віковому етапі є провідною, визначає її інтереси, ставлення до світу, особливості взаємин з оточуючими людьми. З дитинства

саме у грі діти мають найбільшу можливість бути самостійними, за своїм бажанням спілкуватися з однолітками, реалізовувати та поглиблювати свої знання та уміння. Чим старше стають діти, чим вище рівень їх розвитку та вихованості, тим більш значним є педагогічний напрямок гри на формування поведінки, взаємин дітей. Через гру дитина входить у світ дорослих, опановує духовні цінності, засвоює попередній соціальний досвід.

До початку молодшого шкільного віку ігрова діяльність не втрачає своєї ролі, але зміст і спрямованість ігри змінюється. У цей час велике місце починають займати ігри з правилами і дидактичними іграми. У них дитина вчиться підпорядковувати свою поведінку правилами, формуються його руху, уваги, уміння зосередитися, тобто розвиваються здібності, які особливо важливі для успішного навчання в школі.

Гра, як важлива специфічна діяльність дитини, виконує ряд соціальних функцій: розвиток особистісних якостей дитини, виховання колективізму, організованості та стійкості, творчості, створення дружніх взаємовідносин між дітьми.

Гра виступає особливим простором для самовираження. Для людини гра важлива як сфера реалізації себе як особистості. У цьому контексті важливий сам процес гри, а не її результат, конкуренція чи досягнення якої-небудь мети. Процес гри – це простір для самореалізації, змодельовані фрагменти з життєвої практики. Учень намагається максимально реалізуватись у грі (проявити інтелект, творчість). Вона може й повинна бути використана для подолання різних труднощів, що виникають у людини в поведінці, у спілкуванні з оточуючими, у навчанні.

У процесі гри поступово готується свідомість дитини до наступних змін умов життя, до відносин з

однолітками та дорослими, формуються якості особистості, що необхідні майбутньому школяру. Граючи дитина привчається діяти у колективі однолітків, підкоряти особисте бажання інтересам товаришів, виконувати встановлені правила, додавати певні зусилля для подолання труднощів, що зустрічаються. У грі формуються такі якості, як самостійність, ініціативність, організованість, розвиваються творчі здібності, уміння працювати колективно.

У грі формуються майже всі особливості і можливості особистості дитини. Гра – це своєрідна школа підготовки до праці. У грі виробляються спритність, допитливість, зацікавленість, кмітливість, воля, активність. Гра – це і школа спілкування для дитини. Гра тільки зовнішньо вбачається безтурботною і легкою розвагою, а насправді вона потребує щоб гравець віддав їй максимум своєї енергії, розуму, винахідливості, витримки, самостійності, що нагадує напружену працю, коли витрачені зусилля дарують задоволення. У грі ж дитина сама прагне навчитися того, чого вона ще не вміє.

Ігрова діяльність вирізняється високим рівнем комунікації. Ігрова діяльність вводить учня в реальний контекст складних людських відносин. Будь-яке ігрове суспільство є колективом, який виступає по відношенню до кожного гравця як організація, що має безліч комунікативних зв'язків. Якщо гра є формою спілкування людей, то поза контактами взаємодії, взаєморозуміння, ніякої гри між ними бути не може.

Ігрові дії дітей соціальні за своєю спрямованістю, оскільки в них відображаються досвід і культура народу, вони завжди активно спрямовані на предмет або людину, з якою дитина вступає в контакти. Гра є арифметикою соціальних взаємин, адже взаємини між людьми закриті для дитини матеріальними предметами, з якими діють люди, у

грі вони вперше відкриваються, отже, гра виступає важливим джерелом формування соціальної свідомості дитини. В цьому її основна функція і значення для розвитку особистості дитини. Найбільші можливості формування дитячого товариства забезпечуються ігровою діяльністю. Саме в грі найповніше активізується суспільне життя. Ігрова діяльність дає дітям змогу на найбільш ранніх сходах розвитку створювати самодіяльним шляхом ті чи інші форми спілкування. Відомо, що й в інших формах життя дітей (на заняттях, у праці) йде суспільне життя, але провідна роль тут належить дорослому, тоді як в ігровій діяльності багато що зумовлене активністю самих дітей.

Гра є найсильнішим засобом соціалізації дитини, що включає в себе як соціально контрольовані процеси їх цілеспрямованого впливу на становлення особистості, засвоєння знань, духовних цінностей і норм, властивих суспільству чи групі однолітків, так і спонтанні процеси, що впливають на формування людини. Соціокультурне призначення гри може означати синтез засвоєння людиною багатства культури, формування її як особистості, що дозволяє функціонувати в якості повноправного члена колективу [50].

У грі дитина вперше одержує урок колективного мислення. Характерними ознаками розгортання гри є швидка зміна ситуацій, в яких опиняється об'єкт після дій з ним, і таке ж швидке пристосування дій до нової ситуації. У структуру гри дітей входять: ролі, які взяли на себе гравці; ігрові дії як засіб реалізації цих ролей; ігрове застосування предметів; реальні відносини між гравцями.

У грі значно простіше долати труднощі, перепони, психологічні бар'єри; вона мотиваційна за своєю суттю. По відношенню до пізнавальної діяльності, гра потребує і викликає в учасників ініціативу, наполегливість, творчий

підхід, уяву, цілеспрямованість, дозволяє вирішувати питання передачі знань, умінь та навичок, досягати глибини особистісного усвідомлення учасниками законів природи, суспільства, безпечної поведінки, відповідальності. Гра дозволяє здійснювати на них виховний вплив, захоплювати їх увагу, переконувати, здійснювати терапевтичний вплив. Вона є багатофункціональною, адже її вплив на людину неможливо обмежити якимось одним аспектом, але всі її можливі впливи актуалізуються одночасно.

Важлива роль гри в розвитку психічних процесів дитини пояснюється тим, що вона озброює дитину доступними для неї засобами активного відтворення, моделювання за допомогою зовнішніх, предметних дій такого змісту, яке за інших умов було б неможливим та не могло бути по-справжньому засвоєно.

В ігровій діяльності створюються сприятливі умови для розвитку інтелекту дитини, для переходу від наочно-дієвого мислення до образного і до елементів словесно-логічного мислення. Саме в грі розвивається здатність дитини створювати узагальнені типові образи, подумки перетворювати їх.

Якісний розвиток основних психічних процесів (сприймання, уваги, пам'яті, мислення, уяви) у молодшому шкільному віці залежить від того, наскільки успішно організована навчальна діяльність. Підвищити ж її ефективність можна за умов використання на уроках різних ігрових технологій, оскільки навчально-ігрова діяльність, з одного боку, сприяє підвищенню ефективності навчання учнів початкової школи, а з іншого – створює умови для розвитку та вдосконалення психічних процесів у молодшому шкільному віці [18].

У процесі гри в учнів виробляється звичка зосереджуватися, самостійно думати, розвивати увагу.

Захопившись грою, діти не помічають, що навчаються, до активної діяльності залучаються навіть найпасивніші учні. Коли вчитель використовує на уроці елементи гри, то в класі створюється доброзичлива атмосфера, бадьорий настрій, бажання вчитися.

Плануючи урок, учитель має уважати на всіх учнів, добирати ігри, які були б цікаві й зрозумілі.

Гра пов'язана зі створенням певного комфорту, сприятливої атмосфери, щиросердечної радості як захисних механізмів, тобто стабілізації особистості, реалізації рівнів її домагань, розвиває фантазію, яка, у свою чергу, виводить їх на рівень розваги. Гра залишається важливим засобом не лише відпочинку, а й творчого пізнання життя [22].

Цікавість гри позитивно й емоційно забарвлює монотонну діяльність із запам'ятовування, повторення, закріплення й засвоєння інформації, а емоційність ігрових дій активізує всі психічні процеси й функції дитини. Іншим позитивним аспектом ігор є те, що вони сприяють використанню знань у нових ситуаціях, дозволяючи учням застосувати вивчений матеріал через певну практику, вносять різноманітність та інтерес до навчального процесу.

Своєрідність гри дітей полягає в тому, що в ній вони відображають навколишню дійсність – дії людей, їх взаємини, зовнішні атрибути навколишнього. Водночас діти вносять у гру й елементи власної уяви – чим вона багатша, тим цікавіша й змістовніша їхня діяльність. У грі значно більше ніж у будь-якій іншій діяльності дитина може виявляти свою самостійність, а це надзвичайно важливо для формування її як особистості. Адже кожна дитина на власний розсуд «створює» гру, по-своєму відображає в ній набуті знання про світ, в якому живе, виражаючи власне ставлення до нього.

Гра є засобом розумового розвитку дитини, сприяє формуванню у дитини мови, уяви, суджень, висновків. Саме у грі складаються відносини між дітьми, виявляються та формуються їх почуття. Дитячі пізнавальні інтереси у таких випадках розвиваються, як потреба в доповненні знань, які вони мають, в їх поглибленні та розширенні, що забезпечує перехід дитячої цікавості в допитливість, виховання спостережливості, винахідливості, розвитку уяви, пам'яті, мови, сприяє становленню особистості.

Одним з найперспективніших шляхів виховання активних учнів, озброєння їх необхідними вміннями і навичками є впровадження активних форм і методів навчання, серед яких провідне місце займають навчальні ігри.

Завдяки грі в учня формується здатність виявляти свої особливості, визначати, як вони сприймаються іншими, з'являється потреба будувати свою поведінку з урахуванням можливої реакції інших. Формування учня самостійною, ініціативною, вдумливою особистістю, буде успішним, якщо вчитель потурбується про це з першого проведеного уроку [8].

Розглядаючи цінність ігрової діяльності науковці [24; 44] традиційно зазначають, що в ігровій діяльності освітня, розвиваюча й виховна функції діють у тісному взаємозв'язку. Гра, як метод навчання, організовує, розвиває учнів, розширює їхні пізнавальні можливості, виховує особистість. Задовольняючи дитячу допитливість можна залучити їх до активного пізнання оточуючого світу, оволодіти способами пізнання зв'язків між предметами та явищами допоможе гра.

Важливим виявляється виховний бік використання гри. Гра, її організація – ключ у організації виховання. В грі формується особистість дитини. Гра – це своєрідна школа підготовки до праці. В грі виробляється спритність,

витримка, активність. Гра – це школа спілкування дитини, вона потребує, щоб дитина, яка грається, віддавала грі максимум своєї енергії, розуму, витримки, самостійності. Гра постійно стає напруженою працею і через зусилля веде до задоволення.

Ігри в школі, у першу чергу дидактичні, сприяють акцентуванню мимовільної і нестійкої уваги дітей на матеріалі уроку, нових знаннях, сприяє розвитку активного мислення тощо.

Використання на уроці елементів гри сприяє створенню в класі доброзичливої атмосфери, бадьорого настрою, бажання вчитися. Плануючи урок, учитель має зважати на всіх учнів, добирати ігри, які були б цікаві й зрозумілі.

Гра вимагає від дітей уяви, вміння швидко знаходити правильне рішення. Гра є найприроднішою і найпривабливішою діяльністю для молодших школярів. Кожна здорова дитина потребує діяльності і до того ж серйозної діяльності. З перших ж уроків слід привчати дитину полюбити свої обов'язки й знаходити приємність в їх виконанні.

Саме в іграх розпочинається невимушене спілкування дитини з колективом класу, взаєморозуміння між учителем і учнем. У процесі гри в дітей виробляється звичка зосереджуватися, працювати вдумливо, самостійно, розвивається увага, пам'ять, прагнення до знань. Задовольняючи свою природну потребу в діяльності, в процесі гри дитина «добудовує» в уяві все, що недоступне їй в навколишній дійсності, у захопленні не помічає, що вчиться – пізнає нове, запам'ятовує, орієнтується в різних ситуаціях, поглиблює раніше набутий досвід, порівнює запас уявлень, понять, розвиває фантазію. У грі найповніше проявляється індивідуальні особливості, інтелектуальні можливості, нахили, здібності дітей.

Зазначимо, що ігрова діяльність посилює для учнів з різними рівнями навчальної успішності. Захоплюючись нестандартними формами роботи, діти не помічають, що вчаться, пізнають, запам'ятовують нове, орієнтуються в надзвичайних ситуаціях, поповнюють запас уявлень, поняття, розвивають фантазію. Навіть найбільш пасивні учні беруть участь у нестандартних змаганнях з великим бажанням, оскільки тут він може проявити свою винахідливість, кмітливість та нестандартний хід мислення. Усвідомлення того, що завдання гри посилені для учня і дають йому однакові шанси на перемогу, допомагають йому долати сором'язливість, формують впевненість у процесі спілкування англійською мовою та мотивують до подальшого вивчення. Таким чином, результати навчання покращуються, а мовний матеріал засвоюється ефективніше.

Отже, ігри є потужним комплексом навчання і виховання, що поєднує в собі всі основні методи педагогіки, спрямовані на організацію групової діяльності, на всебічний розвиток особистості, тому педагоги повинні систематично використовувати ігрову діяльність у практичній роботі.

Науковці [1, 9] одностайні, стверджуючи, що учні початкової школи не мають природної мотивації до вивчення будь-якого освітнього компоненту. Гра цілком реально може виступати певним каталізатором, поштовхом до навчання, адже без мотиву не може відбуватися жодний вид діяльності. З початком навчання у школі різко змінюється соціальне середовище дитини, що, безумовно, впливає на її психологічний стан. Гра як звична діяльність у цьому віці допомагає їй подолати скутість, сором'язливість і страх. Тому саме ігрові форми навчання найбільше сприяють адаптації дитини до нових умов і соціалізації молодшого школяра у шкільне середовище.

Ігрова діяльність, на відміну від інших форм роботи з учнями початкової школи, створює всі необхідні передумови для ефективної організації освітнього процесу з усіх шкільних освітніх компонентів. Переважна більшість науковців [8; 10; 44] зазначають, що саме в ігровій діяльності формуються й удосконалюються сприймання, увага, мислення, пам'ять – фундаментальні психічні процеси, без достатнього розвитку яких не можна говорити про виховання гармонійної особистості.

Відповідно до вищеперерахованих функцій можемо стверджувати, що ігрова діяльність є провідною в практиці викладання англійської мови у початкових класах. Ігри формують у школярів позитивні якості особистості, зміцнюють позицію учня у колективі, сприяють його всебічному розвитку та самовдосконаленню.

1.5 Методика організації ігрового навчання на уроках англійської мови у початкових класах

Для молодших школярів провідною діяльністю являється саме гра, тому, на нашу думку, використання ігор на уроках англійської мови є надзвичайно важливим явищем. Гра – охоплює всі види мовленнєвої діяльності: аудіювання, говоріння, читання, письмо. Це свідчить про те, що вона сприяє досягненню високої результативності навчання. Також великий плюс використання ігор на уроках англійської мови в тому, що під час їх проведення можна використовувати різні форми роботи, наприклад, учасники гри можуть працювати індивідуально, в парах, малих групах, командах, тощо [16].

Ігри сприяють виконанню важливих методичних завдань:

- створенню психологічної готовності дітей до мовного спілкування;

- забезпеченню природної необхідності багаторазового повторення ними мовного матеріалу;
- тренуванню учнів у виборі потрібного мовного варіанта, що є підготовкою до ситуативної спонтанності мови взагалі.

Ігри можна використовувати під час знайомства один з одним на початкових етапах навчання; можуть поєднуватися з різними психолого-педагогічними тренінгами в розвитку комунікації. Вони також можуть використовуватися безпосередньо у процесі вивчення мови інших країн.

Гра багатогранна, вона розвиває, виховує, розважає, соціалізує. Але історично одне з головних її завдань – навчання. З моменту свого виникнення гра постає основною формою відтворення реальних життєвих ситуацій, сприяє виробленню необхідних людських рис, якостей, навичок, звичок, розвитку здібностей.

Дидактичні ігри охоплюють різні види мовленнєвої діяльності (аудіювання, говоріння, читання та письмо), що робить їх ефективним засобом вивчення іноземної мови. Ігрова діяльність допомагає вивчати іноземні мови, і всі учасники гри відчують емоційне задоволення від процесу і результатів дійства.

Заняття з англійської мови з використанням ігрових матеріалів активізують діяльність учнів, сприяють досягненню високої продуктивності знань, виховують любов до іноземних мов [14].

Ігри створені відповідно до вимог шкільної програми з урахуванням психологічних особливостей і пізнавальних можливостей учнів, а їх зміст має бути спрямований на розвиток мови учнів та самостійну дослідницьку роботу. Дидактичні ігри активізують пізнавальну діяльність на всіх етапах вивчення нового матеріалу, використовуючи

можливості системного методу, спрямованого на вивчення англійської мови [45].

Алгоритм проведення гри складається з таких кількох етапів.

Етап підготовки. Підготовка гри починається з розробки сценарію – умовного відображення ситуації й об'єкта. Змістом сценарію є навчальна мета заняття, опис досліджуваної проблеми, обґрунтування поставленого завдання, план гри, загальний опис процедури гри, зміст характеристик дійових осіб.

Так, при вивченні теми «Їжа» можна запропонувати обрати собі ролі, продумати атрибути, відтворити діалоги у магазині, кафе, на сімейній вечері.

Уведення в гру – наступний етап, на якому відбувається орієнтування учасників та експертів. Визначається режим роботи, формулюється головна мета заняття, обґрунтовується постановка проблеми й вибору ситуації. Готуються пакети матеріалів, інструкцій, правил, установок. Збирається додаткова інформація. У разі необхідності учні звертаються до ведучого й експертів за консультацією. Допускаються попередні контакти учасників ігри. Однак правилами забороняється відмовлятися від отриманої під час жеребкування ролі, виходити з гри, пасивно ставитися до гри, придушувати активність, порушувати етику поведінки.

Наприклад, при вивченні теми «Свята» доцільно познайомити учнів з різними іграми країни, мову якої діти вивчають, обрати гру, розподілитися на групи та визначити правила та ролі.

Етап проведення – процес гри. Із початком гри ніхто не має права втручатися та змінювати її перебіг. Тільки ведучий може корегувати дії учасників, якщо вони відходять від головної мети гри. Залежно від модифікації

гри можуть бути введені різні типи рольових позицій учасників.

Етап аналізу, обговорення й оцінювання результатів гри. Виступи експертів, обмін думками, захист учнями своїх рішень і висновків. Наприкінці вчитель констатує досягнуті результати, указує на помилки, формулює остаточний підсумок заняття. Звертається увага на зіставлення використаної імітації з відповідною галуззю реального життя, установлення зв'язків гри зі змістом навчального предмета.

Заклучна частина гри – це не стільки підведення підсумків, скільки аналіз причин, що обумовили фактичні її результати.

Ігрова форма занять створюється на уроках за допомогою ігрових прийомів і ситуацій, що є засобом спонукання, стимулювання учнів до навчальної діяльності.

Реалізація ігрових прийомів і ситуацій за умов класно-урочної форми занять відбувається за такими основними напрямками: дидактична мета ставиться перед учнями у формі ігрового завдання; навчальна діяльність підкоряється правилам гри; навчальний матеріал застосовується як засіб. У навчальну діяльність уводиться елемент змагання, що переводить дидактичне завдання в ігрову; успішне виконання дидактичного завдання пов'язується з ігровим результатом.

Для молодших школярів на уроках англійської мови доцільно використовувати дидактичні ігри: для розвитку та корекції пізнавальної діяльності (порівняння, відновлення та доповнення цілого, вилучення зайвого, узагальнення); для розвитку мовлення; для розвитку емоційно-вольової сфери (ігри-інсценізації, ігри з елементами сюжету).

Так у 1 класі під час фонетичної роботи можна використовувати ігри-емітації за картинкою чи словом: звуків тварин, природних явищ, птахів тощо.

Дидактичні ігри, які містять завдання проблемно-пізнавального характеру, вимагають від молодших школярів високої інтелектуальної та практичної активності. Цими завданнями передбачено проведення умовних дослідів, спостережень, практичних робіт, пошук матеріалів та способів роботи з ними. Для полегшення процесу виконання завдання учням пропонується алгоритм виконання практичних дій. Така пошукова пізнавальна діяльність готує учнів до більш усвідомленого сприйняття нового матеріалу та спрямовує їх на творче використання одержаних знань у новій навчальній ситуації.

Отже, при вивченні теми «Сім'я» для учнів 3-4 класів доцільно провести пізнавальну гру, відчувати себе науковцем, аналітиком, істориком, соціологом тощо та створити проєкт «Історія моєї сім'ї» або «Українські сімейні традиції», або «Сімейні традиції Англії» тощо.

Дидактичні ігри на уроках можуть застосовуватись по - різному: увесь урок може бути побудований у вигляді сюжетно-рольової гри (коли на урок завітала казкова гостя, персонаж); як структурний елемент уроку; під час уроку кілька разів створюються ігрові ситуації (за допомогою казкового персонажа, іграшки, елементів змагання) [2].

На уроках або у позаурочний час при вивченні англійської мови це можуть бути як вже відомі учням 1-2 класів персонажі (Сова, Всезнайка, Лінн, Дослідник) так і персонажі більш традиційні для Англії, США, які доцільно пропонувати учням 3-4 класів.

Ігри, присвячені розвитку навичок читання, можна використовувати для організації мовленнєвої практики в ігровій формі на початку уроку та зосередження уваги на роботі з текстом у середині уроку.

Так, під час читання текстів доцільно вводити ігри «Скажи навпаки» (підбір антонімів), «Допиши ряд» (синоніми).

Дидактичне завдання гри визначається відповідно до вимог програми англійської мови з урахуванням вікових особливостей дітей. Використання дидактичних ігор у освітньому процесі початкових класів має на меті оволодіння дітьми уявленнями та навичками застосування набутих знань у нових ситуаціях; розвиток уваги, мовлення та пам'яті; поживлення творчої активності; виховання кмітливості, винахідливості.

Складовими дидактичної гри є певна педагогічна мета, правила, ігрова дія та навчальне завдання. Дидактична гра як форма ігрового навчання має сенс лише тоді, коли дидактичне навчальне завдання приховане від дитини. Дитина не бачить очевидну мету гри, поставлену педагогом, завдяки присутності ігрових елементів: очікування і несподіванки, загадки, руху. Здібності людини успішно виявляються лише у тій діяльності, яка вимагає розвитку саме цих здібностей. Відповідно, для розвитку творчих здібностей необхідна діяльність, що містить у собі творчість. Творча діяльність виявляється, передусім, в оригінальності та в розвитку уяви [13].

На допомогу вчителю під час узагальнюючих уроків з теми можуть прийти творці ігри «Я науковець», «Володар чарівної палиці», «Спробуй відгадай», де діти створюють нові образи, персонажів, вчать їх описувати.

Високий дидактичний потенціал ігор на їх продуктивність у вирішенні дидактичних, виховних і розвивальних завдань. У той же час місце і роль гри в освітньому процесі, зв'язок елементів гри з навчальним предметом залежать від розуміння вчителем цілей дидактичних ігор.

Цілі дидактичних ігор:

- Дидактичні: розширення кругозору, розвиток пізнавальної діяльності; застосування ЗУН у практичній діяльності; формування певних умінь і навичок, що

необхідні в практичній діяльності; удосконалення загальнонавчальних умінь і навичок; удосконалення трудових навичок.

- Виховні: виховання самостійності, волі; формування певних підходів, позицій, моральних, естетичних і світоглядних настанов; виховання співпраці, колективізму, товариськості, комунікативності.

- Розвивальні: розвиток уваги, пам'яті, мовлення, мислення, уміння порівнювати, зіставляти, віднаходити аналогії, уяви, фантазії, розвиток творчих здібностей, уміння віднаходити оптимальні рішення; розвиток мотивації навчальної діяльності.

- Соціалізаційні: залучення до норм і цінностей суспільства; адаптація до умов середовища; саморегуляція; навчання спілкування; психотерапія.

На відміну від розвивальних, навчальні ігри мають певні істотні характеристики та сталу структуру. До основних взаємопов'язаних компонентів гри належать:

- ігрова задумка;
- правила;
- ігрові дії;
- дидактичні завдання (пізнавальний зміст);
- обладнання;
- результат гри.

На уроках англійської мови вчитель віддає перевагу іграм-вправам, драматичним іграм, настільним іграм, голосовим, словниковим, рольовим та комп'ютерним іграм.

У пріоритеті стають ті ігри, які передбачають участь більшості дітей класу, швидку відповідь, довільну увагу та засвоєння невеликої кількості матеріалу. Використання віршів, прислів'їв, загадок під час проведення гри сприяє засвоєнню навчального матеріалу.

При цьому дидактичні ігри мають відповідати таким вимогам: відповідати меті й темі уроку; забезпечувати поглиблення, розширення та закріплення знань учнів; відповідати віковим особливостям дітей, бути доступними, забезпечувати поступове ускладнення операцій аналізу, синтезу, абстрагування, узагальнення тощо.

Вибираючи формат гри, слід враховувати вікову категорію ваших вихованців, кількість гравців і час доби. Інше переконання полягає в тому, що уроки не повинні бути довгими, процес викладання має бути динамічним, а питання мають бути зрозумілими та не надто складними.

Місце гри в класі та відведений час значно відрізнятимуться залежно від багатьох факторів, включаючи рівень підготовки здобувачів освіти, матеріалу для вивчення та цілі класу. Наприклад, якщо ви «граєте», то на гру можна відвести 10-15 хвилин уроку, включаючи основні етапи уроку, якщо ввести 10-15 словникових одиниць нового словникового матеріалу. Потім цю ж гру можна використати як спосіб повторення та закріплення матеріалу, що займає всього 5-7 хвилин.

Для проведення занять з елементами гри можна підготувати як звичайні наочні матеріали у вигляді карток, плакатів, так і підручні засоби, які подобаються дітям (альбомні листи, яскраві фломастери, м'які іграшки, м'ячі, настільні ігри з кубиками та фішками, ліго тощо) [19].

Доцільно також використовувати захоплюючі мультимедійні презентації. Яскраві слайди можна пропонувати для перегляду, щоб ознайомити учнів з національним матеріалом, таким як британські та американські культурні явища, відзначення свят Хелловін, Різдво та День Матері. Історія виникнення цих свят, звичаї, традиції, атрибути, що пов'язані з ними, викликають великий інтерес у учнів.

Доцільно на уроках 1-2 класів проводити театралізовані фрагменти цих свят, використовуючи виготовлені дітьми та дорослими атрибути, костюми тощо. Учням 3-4 класів доцільно планувати цілі підсумкові уроки-свята, занурюючись у історію, персонажі, традиції цих свят.

Залежно від того, яка група правил має в дидактичній грі визначальне значення, можна віднести гру до певного типу. Так, в іграх, де провідну роль відіграють операційні правила, джерелом невизначеності є різноманітність можливих комбінацій і партій. Це так звані комбінаторні ігри. Матеріальними ігровими засобами в таких іграх можуть бути розкреслені поля, жетони, букви алфавіту.

Прикладом такої гри може бути лото (алфавітне, цифрове, звукове тощо).

З метою збереження та зміцнення здоров'я та формування словникового матеріалу за допомогою ігор можна організувати обов'язкові фізичні вправи, фізичні хвилинки для учнів.

Так, діти 1-2 класів з задоволенням повторюють слова та рухи улюблених персонажів, мультяшних героїв, анімейшен. Старші діти беруть на себе роль ведучих, самі придумують та описують рухові завдання, обирають образ героя.

Використання гри на уроці у початковій школі сприятиме формуванню у молодших школярів міцних знань з англійської мови за умови дотримання певних умов та рекомендацій:

1. Чітко та конкретно формулювати мету кожного уроку, вибирати відповідну гру, яка допомагатиме розв'язати поставлені завдання уроку.

2. Систематично використовувати навчальні ігри, урізноманітнювати та ускладнювати їх в міру формування в учнів навичок та удосконалення умінь.

3. При виборі гри враховувати її мету, вік учнів, на який вона розрахована, можливості поступового її ускладнення та лексичного наповнення.

4. Не затрачати багато часу на пояснення умов гри, приступати до її проведення тільки після того, як всі учні зрозуміють зміст та правила гри.

5. Враховувати інтереси та потреби учнів.

6. Здійснювати індивідуальний підхід та пам'ятати про суб'єкт – суб'єктні відносини між учнем та учителем.

7. Залучати всіх учнів до навчально-ігрової діяльності, незалежно від рівня знань.

8. Мотивувати учнів, демонструючи цікаві методи навчання англійської мови, зацікавлювати грою, як засобом навчання.

9. Оцінювати діяльність учнів, а не особистість.

10. Створювати позитивний емоційний фон навчання за допомогою гри, опосередковано впливати на хід і результати діяльності учнів.

11. Використовувати ігрові ситуації під час формування і удосконалення навичок діалогічного мовлення.

12. Використовувати ігрові елементи на уроках англійської мови для розвитку творчості молодших школярів та критичного мислення.

Важливо врахувати, що успішність використання гри на уроці буде залежати від чіткої організації, залучення всіх учнів до гри та систематичності її проведення. Вважаємо, що такий підхід сприятиме підвищенню пізнавальної активності школярів молодшого шкільного віку.

В арсеналі педагогіки початкової школи залишаються ігри, що сприяють збагаченню й закріпленню в дітей побутового словника, зв'язного мовлення, ігри, спрямовані на розвиток числових уявлень, навчання лічби, ігри, що розвивають пам'ять, увагу, спостережливість, зміцнюють волю [38].

Використання ігор також сприяє підвищенню мотивації до вивчення англійської мови та активізації інтересу, уяви, творчих пошуків та експериментів, інтелектуального розвитку. Гра сприяє не тільки відпочинку, а й закріпленню та практичному застосуванню отриманих знань. Це допомагає учням бачити та оцінювати свої навчальні результати, що є додатковим стимулом для подальшого оволодіння іноземною мовою. Із зростанням мотивації зростає рівень знань та успішність.

Гра завжди припускає ухвалення рішення – як діяти, що сказати, як перемогти? Бажання вирішити ці питання загострює розумову діяльність граючи. А якщо учень при цьому говорить іноземною мовою, це відкриває багаті навчальні можливості. Діти над цим не замислюються. Для них гра насамперед – захоплюючі заняття. Цим вона й залучає вчителів, у тому числі й учителів іноземної мови. У грі всі рівні. Вона посилює навіть слабким учням. Більше того, слабкий по мовній підготовці учень може стати першим у грі: спритність і кмітливість тут виявляються часом більше важливими, чим знання предмета. Почуття рівності, атмосфера захопленості й радості, відчуття посиленості завдань – все це дає можливість перебороти незручність, що заважає вільно вживати в мові слова чужої мови, і позначається на результатах навчання. Непомітно засвоюється мовний матеріал, а разом із цим виникає почуття задоволення.

Отже, встановлено, що пізнавально-виховний ефект гри досягається при дотриманні методики, де організація,

розподіл ролей і підготовка до гри зберігають її неповторну чарівність, дитячу безпосередність, а також забезпечують знання про об'єкти гри, наближення її до реальної ситуації.

РОЗДІЛ 2. ВИКОРИСТАННЯ ІГОР НА УРОКАХ АНГЛІЙСЬКОЇ МОВИ В ПОЧАТКОВІЙ ШКОЛІ

2.1. Фонетичні ігри

Кожен учитель, особливо вчителі іноземних мов постійно стикаються з таким поняттям як фонетична розминка або зарядка. Що таке фонетична розминка, для чого вона взагалі потрібна на уроках англійської мови та коли її слід проводити. Для початку хотілося б відзначити і пояснити що таке фонетика. Фонетика (від грец. Φωνή - «звук», φωνηεντικός - «звуковий») – розділ лінгвістики, що вивчає звуки мови і звукове будова мови (склади, звукосполучення, закономірності з'єднання звуків в мовну ланцюжок) [26].

У молодших класах краще всього починати урок з фонетичної розминки або відразу після warming-up. Фонетична розминка дуже оживляє хід уроку, сприяє підвищенню активності учнів, розвиває мовні та творчі здібності, знімає напругу. Вона ще потрібна для того, щоб вільно, легко і плавно заговорити на іноземній мові. Люди спілкувалися між собою до того, як з'явилася писемність. Тому при вивченні будь-якої іноземної мови фонетика вкрай важлива. Вивчення основ фонетики і вкорінення її в підсвідомості допомагає краще зрозуміти мову і плавно поступово заговорити на ньому.

Професійний педагог повинен дуже серйозно ставитися до фонетичної розминки і обов'язково повинен давати її як підготовку до основного заняття. Всім нам відомо, що навіть будь-який спортсмен, перш ніж приступити до виконання складних фізичних вправ, повинен розім'ятися, розігріти свої м'язи і налаштуватися.

Таким же чином і нам необхідно розігріти і налаштувати свій мовний апарат, перш ніж говорити іноземною мовою. Ви запитаете, а навіщо це потрібно? Адже коли ми говоримо рідною нам мовою, ми ж не робимо фонетичної розминки. Так це так. Справа в тому, що артикуляційний апарат у людей які розмовляють різними мовами, влаштований по-різному: вихідне положення мови, інтенсивність і швидкість руху органів беруть участь у вимові звуків. Наш мовний апарат створений для рідної мови, і ми можемо виразно вимовляти звуки рідної мови навіть в розслабленому стані, чого не скажеш про звуках іноземних. Тому нам потрібна фонетична розминка, щоб підготувати органи мови для вимови невластивих нам звуків, налаштуватися на сприйняття англійської мови, поліпшити вимову окремих звуків, сполучень звуків, відпрацювати інтонаційний малюнок окремих фраз і виразів, розвинути мовні здібності.

Отже, що ж може виступати в якості фонетичної розминки. Для фонетичної розминки в початковій школі найкраще підходять невеликі віршики з повторюваними звуками, пісеньки у виконанні носіїв мови, скоромовки (tongue-twisters), лічилки, зарядки-розминки. Крім того, в якості розминки на першому році навчання іноземної мови молодших школярів на початку уроку можна повторювати букви з їх звуками (картки) або пісенька (алфавіт). Потрібно відзначити, що матеріал для фонетичної розминки в початковій школі краще використовувати з наочним посібником, оскільки це покращує процес запам'ятовування, і привертає увагу учнів.

Наведемо приклади фонетичних ігор для початкової школи.

Фонетична казка

Мета: ознайомити учнів з голосними звукам англійського алфавіту.

Перебіг гри. «Є країна, назва якої Алфавітія. Керує цією країною цар Алфавіт. У цього царя аж 26 дітей: 6 синів і 20 дочок. Синів звуть **A** (ей), **E** (і:), **I** (ай), **Y** (уай), **O** (оу), **U** (ю:).

Усі сини мають право голосу. Вони можуть навіть посперечатися зі своїм батьком. А доньки мають тільки погоджуватися з батьком і братами. Все це набридло донькам, і вони вирішили взяти у полон своїх братів.

Коли **A** брали в полон, він закричав: е-е, коли **E** брали в полон, він простогнав: е . близнюки **I** та **Y** почали плакати і-і-і. **O** дуже здивувався і викрикнув о . І тільки маленький **U** не встиг налякатися, а просто промовив а. ось так і з'явилися звуки голосних літер».

Гра «Спіймай звук» /«Catch the sound»

Мета: формувати навички фонематичного слуху.

Перебіг гри. Вчитель називає звук, потім кілька слів. Якщо учні чують цей звук, вони повинні плескати в долоні: [з:] jam, to serve, dessert, borsch, hamburger тощо.

Гра «Аукціон»

Мета: тренувати учнів у сприйманні звуків на слух.

Перебіг гри. Учитель готує картки з малюнками предметів, назви яких відомі учням і розкладає усі ці картки малюнками догори. Учні сідають чи стають навколо столу. Учитель вимовляє звук або звукосполучення, а учні повинні швидко відшукати на столі малюнок предмета, назва якого починається з цього звука (звукосполучення). Той, хто найшвидше візьме картку, вважається найспритнішим покупцем. Потім учитель називає інший

звук, і гра триває. Перемагає той, хто «купив» найбільшу кількість речей.

Гра «Луна»

Мета: формувати навички фонематичного слуху і правильну артикуляцію звуків англійської мови.

Перебіг гри. Відвернувшись вбік, учитель чітко вимовляє вивчені звуки та звукосполучення пошепки. Діти, як луна, повторюють кожний звук (звукосполучення) за вчителем.

Гра «Назви слово»

Мета: тренувати учнів у сприйманні звуків на слух.

Перебіг гри. Учні стають у коло. Один із гравців кидає м'яча іншому і вимовляє звук, наприклад, [e]. Гравець, який піймав м'яча, має назвати слово із цим звуком, наприклад, pet. Продовжуючи гру, він називає інший звук і кидає м'яча сусідові.

Гра «Незвичайний телефон»

Мета: сприяти засвоєнню транскрипційних знаків англійських звуків.

Перебіг гри. На дошці на прикріпленому плакаті зображено великий телефон. На його диску замість цифр – транскрипційні знаки різних звуків. Завдання учасників гри «набрати» за певний час якомога більше слів з цими звуками та вимовити ці слова.

Гра «Який звук задумано?»

Мета: формувати навички фонематичного слуху.

Перебіг гри. Вчитель називає ланцюжок слів, в яких зустрічається один і той самий звук. Учні повинні здогадатися, що це за звук.

Гра «Правда – неправда»

Мета: сприяти засвоєнню транскрипційних знаків та вчити встановлювати відповідність із звуками.

Перебіг гри. Вчитель або кращий учень називає звуки, показуючи відповідні транскрипційні знаки і іноді «допускає» помилки. Учні повинні помітити помилку, плескаючи в долоні, та виправити її.

Гра «Вчитель – учень»

Мета: сприяти засвоєнню транскрипційних знаків та вчити встановлювати відповідність із звуками.

Перебіг гри. Один учень у ролі вчителя називає звук, а «учень» знаходить його позначення та називає з ним кілька слів. Потім вони міняються ролями.

Гра «Гучність»

Мета: формувати навички фонематичного слуху і правильну вимову слів англійської мови.

Перебіг гри. Вчитель показує картку та вимовляє написане слово, а дитина повторює це слово, спочатку пошепки, а потім голосніше та ще голосніше!

Гра «Один зайвий» («Odd One Out»)

Мета: формувати навички фонематичного слуху, тренувати селективне слухання.

Перебіг гри. Учитель пропонує учням вибрати з трьох або чотирьох слів те, у якому немає певного звуку (зайве слово).

Наприклад:

meet, seal, sit, veal (зайве слово sit)

bat, pen, and, sad (зайве слово pen).

Методом виокремлення потрібного звуку може бути оплеск після «зайвого слова» або учні можуть просто назвати його.

Гра «Зіпсований телефон» («Chinese whispers»)

Мета: формувати навички фонематичного слуху і правильну артикуляцію звуків англ. мови.

Перебіг гри. Вчитель чітко називає звук чи слово пошепки для кожного ряду. Діти намагаються якомога чіткіше вимовляти пошепки почуте слово, щоб воно дійшло до останнього гравця і зберегло свою первинну форму. Перемагає той ряд, останній гравець якого правильно назвав слово, яке дійшло до нього.

Гра «Імітації»

Мета: формувати правильну артикуляцію звуків англійської мови.

Перебіг гри. Учитель пропонує дітям вправи на імітацію, пояснюючи учням, на що схожа вимова того чи іншого звука.

- вправа «Гуси» (звук [g]);
- вправа «Жуки» (звуки [ʒ] та [dʒ]);
- вправа «Їжачок» (звуки [f] та [v]);
- вправа «Мухи» (звук [ð]);
- вправа «Насос» (звук [θ]);
- вправа «Задуваємо свічки на торті» (звук [p] та [h]);
- вправа «Кашель» (звук [k]);
- вправа «Повітряні кульки» (звук [s]), тощо.

Подібні вправи вчитель може сам складати для відпрацювання саме того звука, який вивчається.

Казка про Mr. Language

Мета: формувати правильну артикуляцію звуків англійської мови.

Цю казку можна використовувати на уроках англійської мови як повністю, так і частково.

Перебіг гри. Діти, Mr. Language – це ваш друг, який буде вам допомагати. У нього дуже гарна вимова, тому що він – англієць. Давайте спробуємо вимовити звуки так, як це робить він.

Вранці Mr. Language прокинувся, встав, відтулив штори на вікні [w] – [w]. Погода була чудова, він вигукнув [a:], [ɜ:]. Вирішив прибрати у кімнаті, вибити килими [p] – [b]. Трохи попрацював пілососом [t] – [d], протер дзеркало [h] – [h]. Поснідав та вирішив попити чаю, проте він був гарячий. Mr. Language подмухав [f] – [v].

Пішов на прогулянку після сніданку. Надворі побачив пташку, яка звала пташенят: [vi:] – [vi:] – [vi:]. Під деревом сиділа мати – свиня з поросятами та звала їх: [wi] - [wi] - [wi]. Назустріч йому вибіг злий собака та загарчав: [ɾ] – [ɾɾɾ], Mr. Language сказав у відповідь [bɾɾ]. Він тупнув ногою, і собака втік.

Раптом підповзла змія та засичала: [ʃ] – [ʃʃʃ]. Вона зламала зуба та засичала:[θ]- [ð]. Mr. Language усміхнувся і пішов додому, де на нього чекали справи.

Гра «Шифрувальник»

Мета: вчити учнів розрізняти звуки.

Перебіг гри. Учитель читає слова з контрастними звуками. Наприклад: [e] і [æ]

1) *grey*; 2) *grand*.

1) *hat*; 2) *head*; 3) *hand*.

1) *and*; 2) *end*.

1) *ten*; 2) *pen*; 3) *man*.

Учні повинні записати «код» – номери слів з певним звуком (наприклад [æ] – 21313). Учні зачитують свій «код». Перемагають ті, які правильно вказали усі цифри «коду».

Гра «Ланцюжок»

Мета: відпрацювати вимову певного звуку.

Перебіг гри. Клас об'єднують у дві групи. Після відпрацювання вимови будь-якого звуку, наприклад [æ], вчитель пропонує учасникам обох груп по черзі називати слова з цим звуком. Виграє команда, яка назвала більше слів.

Наприклад:

flat bag, back cap, hand man, map black, d lamp, cat glad

2.2. Ігри на розвиток навичок читання

Навчити учнів добре читати – одне з найважливіших завдань школи. Ще Василь Сухомлинський писав, що читання – це віконце, через яке діти бачать і пізнають світ і самих себе [42].

Чим раніше дитина оволодіє навичками читання, тим легше їй вивчати всі інші предмети, передбачені програмою. Адже відомо, що неможливо добитися грамотного письма, якщо дитина не навчилася плавно читати і розуміти прочитане, немислимо навчитись розв'язувати задачі, оскільки за умови поганого читання їх тексту губляться логічні математичні залежності між величинами.

Дитина, яка не вміє добре читати, переживає великі труднощі при виконанні домашніх завдань, їй не цікаво на уроках, вона приречена на розумову обмеженість і зубріння. Такий учень не буде активним читачем бібліотеки, не відчуватиме потреби спілкуватися з книгою, бо читання приносить йому не задоволення, а муку.

Удосконалення техніки читання – першочергове завдання на уроках читання, бо вже на цьому етапі треба готувати учня до самостійної роботи з книгою, допомагати йому в пізнанні навколишнього. Саме тому такі важливі

вправи з розвитку техніки читання, дидактичні ігри з читання, застосування індивідуально – диференційованих завдань, контроль за розвитком навички читання.

По закінченню школи людина продовжує здобувати знання самостійно. На перше місце уже виходить якість сформованості комунікативних вмінь, серед яких не останнє місце посідає вміння працювати з книгою, узагальнювати, систематизувати, аналізувати певну інформацію. Читання є основою освіти і самоосвіти, навичкою «уміння вчитися» протягом усього життя.

Зупинимо увагу на іграх, що сприятимуть виробленню навичок читання англійською мовою.

Гра «Стоп»

Мета: розвивати навички читання та вміння швидко орієнтуватися.

Перебіг гри. Попросіть дитину виразно читати слова на картках, які Ви покажете. Далі назвіть слово та показуйте картки одна за одною, дитина повинна сказати «Стоп», коли побачить потрібне слово. Якщо ви ще хочете попрактикувати написання слів, то після команди «Стоп» дитина не тільки читає слово на картці, а і записує його.

Гра «Блискавка»

Мета: формувати навички правильного читання та розвивати пам'ять.

Перебіг гри. Для цього ми візьмемо картки не з малюнками, а зі словами. Спочатку потрібно, щоб дитина виразно прочитала всі слова, за потреби допоможіть їй з читанням. А потім показуйте картку на кілька секунд, а дитина повинна сказати, яке слово було на картці. Також цю гру можна зробити письмовою. У цьому випадку показуйте дитині слово, а після того як Ви заберете картку вона має його написати.

Гра «Місток»

Мета: розвиток навичок читання.

Перебіг гри. Учнів об'єднують у 2-3 команди. Учитель пропонує прочитати набір слів з аркушів паперу. Кожен набір – умовна кладка через річку. Щоб перейти на інший берег «річки» слід правильно прочитати речення. Учасники команд по черзі читають речення. Той, хто прочитав правильно переходить на інший берег тобто стає навпроти своєї команди. Перемагає команда, у якій більше учасників перейшли на інший берег «річки».

Гра «Поклич мене»

Мета: розвиток навичок читання.

Перебіг гри. Учитель пропонує учням уявити, що вони потрапили в країну «Непрочитаних слів», які несподівано заблукали і просить їх допомогти позбирати ці слова. Для цього їх треба покликати. Потім діти діляться на дві команди і вчитель (або ведуча дитина) пропонує по черзі читати слова на картках. Учасник, який правильно «покликав» картку, отримує її з рук ведучого. Команда, яка зібрала більшу кількість карток, виграє.

Гра «Таємне посилання»

Мета: розвиток навичок читання.

Перебіг гри. Учитель пропонує учням таємний лист з помилками у тексті або зашифрованими словами. Розшифровка тексту приведе дітей до скарбу. Для зручності слід приготувати 2-3 листа з різними завданнями, але однаковим скарбом. Команда, яка швидше виконала завдання отримає скарб.

Гра «Слово заблукало»

Мета: розвивати навички читання.

Перебіг гри. Клас об'єднують у дві команди. Вчитель записує на дошці речення, виписані з будь-якого тексту підручника, що передають його загальний зміст. Але в реченнях пропущені ключові слова чи словосполучення. Учні уважно читають про себе всі речення, виписані на дошці. Потім за сигналом вчителя гравці обох команд відкривають підручник на вказаній сторінці і починають читати текст, шукаючи у ньому необхідне слово або словосполучення до кожного речення. Учень, котрий перший знайшов слово, підходить до дошки і вписує його у відповідну клітинку. Якщо він не помилився, його команда одержує бал. Виграє та команда, яка набере найбільшу кількість балів.

Гра «Знайди потрібну відповідь»

Мета: розвивати навички читання. Вчити учнів швидко орієнтуватися в тексті.

Перебіг гри. Учитель готує два набори карток. Перший набір включає в себе питання до прочитаного тексту, другий – ключові слова та словосполучення, необхідні для відповіді.

Клас об'єднують у дві команди. Вчитель роздає учням картки з ключовими словами та словосполученнями. Учитель швидко показує гравцям картку із питанням, а потім забирає її. Учень, що має картку з ключовим словом або словосполученням, необхідним для відповіді на це питання, встає, показує її всім учням і називає це слово або словосполучення.

Учитель швидко показує учням картку із питанням. Учень не тільки знаходить потрібне слово або словосполучення зі свого набору, але й дає повну відповідь на питання. Якщо учень відповів правильно, його команда одержує бал.

Гра «Do You Know the Rules of Reading?»

Мета: вчити учнів читати слова та поданий звук.

Перебіг гри. Учитель роздає учням по 2-3 картки з написаними словами, потім він промовляє будь-яке слово, наприклад: take. Учні, що мають картки зі словами на це правило читання, читають їх, а потім віддають учителеві. Той, хто помилився, залишає картки у себе. Виграє той, у кого не залишиться жодної картки на відповідне правило читання.

Гра «Can You Read These Combinations of Letters?»

Мета: вчити учнів правильно читати буквосполучення.

Перебіг гри. Учитель заздалегідь готує картки з вивченими буквосполученнями(ee, ea, ag, og, ig, eg, ug, ou, ow, ei(eu), ai(ay), sh, ch). Потім він вимовляє один звук і пропонує учням показати буквосполучення, яким графічно цей звук передають на письмі. Якщо учень помилився, вчитель забирає у нього картку з неправильною відповіддю. Виграють учні, у яких залишиться більше карток.

Гра «We Can Read Words»

Мета: вчити учнів правильно читати запропоновані звуки.

Перебіг гри Учитель пише на дошці декілька слів і дає учням завдання знайти серед них три, в яких літера А читається як звук [ei]. Виграє той, хто швидше виконає завдання.

Учитель показує слова 1-2 хвилини, потім закриває їх і пропонує учням назвати лише ті, в яких був звук [...]. Учень повинен швидко назвати слова з цим звуком

Гра «Read flash cards»

Мета: відпрацювати вивчені раніше правила читання.

Перебіг гри. Учитель у швидкому темпі показує учням картки на відомі правила читання для того, щоб вони правильно прочитали їх. Той, хто помилився,

вибуває з гри. Картки, що були неправильно прочитані, відкладають убік, а потім знову їх читають уголос.

Гра «Find the Key Word or Word-Combination»

Мета: вчити учнів швидко читати та розумітися на прочитаному.

Перебіг гри. Учитель готує два набори карток. Перший набір включає в себе питання до прочитаного тексту, другий –ключові слова та словосполучення, необхідні для відповіді.

Клас об'єднують у дві команди. Вчитель роздає учням картки з ключовими словами та словосполученнями.

Учитель швидко показує гравцям картку із питанням, а потім забирає її. Учень, що має картку з ключовим словом або словосполученням, необхідним для відповіді на це запитання, встає, показує її всім учням і називає це слово або словосполучення.

Учитель швидко показує учням картку із запитанням. Учень не тільки знаходить потрібне слово або словосполучення зі свого набору, але й дає повну відповідь на питання. Якщо учень відповів правильно, його команда держке бал.

Гра «Read the Word, Word-Combination or Sentence»

Мета: розвивати навички читання з розумінням прочитаного.

Перебіг гри. Учитель готує картки зі словами, словосполученнями та реченнями до тем.

Клас об'єднують у дві команди. Назву теми записують на дошці. Вчитель показує картку спочатку одній команді, а потім – іншій. Якщо на картці записане речення, слово або словосполучення, яке відноситься до теми, будь-хто з команди встає і зачитує написане на картці

вголос. Якщо зміст її не відповідає темі, всі учні команди говорять: “No”.

Гра «Put the Words or Word-Combination in Sentence»

Мета: вчити учнів знаходити потрібну інформацію в тексті.

Перебіг гри. Клас об’єднують у дві команди. Вчитель записує на дошці речення, виписані з будь-якого тексту підручника, що передають його загальний зміст. Але в реченнях пропущені ключові слова чи словосполучення. Учні уважно читають про себе всі речення, виписані на дошці. Потім за сигналом вчителя гравці обох команд відкривають підручник на вказаній сторінці і починають читати текст, шукаючи у ньому необхідне слово або словосполучення до кожного речення. Учень, котрий перший знайшов слово, підходить до дошки і вписує його у відповідну клітинку. Якщо він не помилився, його команда одержує бал. Виграє та команда, яка набере найбільшу кількість балів.

2.3. Лексичні ігри

Цілями лексичних ігор є тренування учнів у вживанні лексики в ситуаціях, наближених до природної обстановки, активізація мовленнєвої діяльності учнів, розвиток мовної реакції учнів, знайомить учнів із сполучуваністю слів [27].

Лексичні ігри є чудовим методом для розширення словникового запасу і поліпшення розуміння мови. Вони допомагають запам’ятати нові слова і вирази через активну участь та повторення. Як для дорослих, так і для дітей, такий підхід до навчання може бути неймовірно ефективним та веселим.

Дорослі та діти, які беруть участь у лексичних іграх, можуть збагатити свій словниковий запас і навчитися використовувати нові слова в різних контекстах.

Для дітей, лексичні ігри сприяють легшому запам'ятовуванню нових слів і розумінню їхнього значення. Картки, де на одній стороні зображення, а на іншій – відповідні слова, допомагають зміцнити зв'язок між візуальним представленням і англійським словом [30].

Наведемо приклад лексичних ігор для використання у початковій школі.

Гра «Alphabet Train»

Мета: активізувати словниковий запас учнів, вчити швидко орієнтуватися під час гри.

Перебіг гри. Учитель почергово викликає учнів із різних команд, пропонує їм сказати речення: *"My train is carrying..."*, додати слово, що починається на першу (2, 3 і т. д.) літеру алфавіту. Наприклад, перший учень говорить: *"My train is carrying apples"*, другий: *"My train is carrying bread"*. Учень, який не зможе швидко назвати слово, вибуває з гри. Перемагає команда, в якій залишиться більше учасників.

Гра «Snowball game» / «Снігова куля»

Мета: активізувати словниковий запас учнів.

Перебіг гри. Учні по черзі називають слова на задану тему. Перший учень називає одне слово, другий повинен його повторити і додати інше слово, третій уже повторив два слова і додає третє і так далі. Чудова тренування пам'яті та інтелектуальний розвиток.

Гра «What is Missing?»/«Що зникло?»

Мета: ввести або закріпити нові лексичні одиниці.

Перебіг гри. Виставляємо іграшки або використовуємо магніти, щоб закріпити картки на дошці перед учнями та вимовляємо їхні назви. Здобувачі освіти повторюють за вчителем. Потім учні заплющують очі, а вчитель ховає одну з іграшок/карток. Учні відкривають очі та вказують, якої іграшки/картки не вистачає.

Гра «Асоціативний куц»

Мета: відпрацювати та закріпити словниковий запас учнів.

Перебіг гри. На початку завдання вчитель одним словом визначає тему, за якою будуть працювати. І учні кажуть усе, що спадає на думку про це слово. Відповіді вчитель фіксує у вигляді своєрідного «кущика», який поступово «розростається». Цей метод є універсальним, тому що його можна використовувати під час вивчення будь-якої теми на будь-якому етапі уроку.



Гра «Біла ворона»

Мета: перевірити вивчений раніше лексичний матеріал.

Перебіг гри. Вчитель показує дітям карти, на яких зображені знайомі предмети, усі предмети мають належати до однієї категорії, а один – до іншої.

Учні визначають зайвий предмет та пояснюють чому.



Гра «Правда-неправда»

Мета: перевірити засвоєні лексичні одиниці.

Перебіг гри. Вчитель показує по черзі малюнки та називає слова англійською (одні називаючи правильно, інші – неправильно). Якщо вчитель називає слово правильно, учень легко стукає долонею чи пальцями по столу, якщо – ні, учень нічого не робить.

Гра «Who Will Make up More Sentences With the Given Words?»

Мета: активізувати лексичний та граматичний матеріал.

Перебіг гри. Учитель називає слово (наприклад: *a bookcase*) і кидає м'яча будь-кому з учнів. Учень повинен спіймати м'яч, придумати речення з цим словом і кинути

м'яч назад учителеві. Коли всі гравці придумують і назвуть речення з цим словом, учитель називає інше слово і гра продовжується. Учень, який не зміг придумати речення чи допустив помилку, тимчасово вибуває з гри.

Гра «Memory Game»

Мета: активізувати лексику теми.

Перебіг гри. Учитель дає учням завдання пригадати слова до певної теми, наприклад: "*At Home*". Перший учень називає слово, другий – повторює його і називає своє, третій – повторює перше та друге і додає своє. Ведучий записує слова на аркуші паперу та слідує за ходом гри. Учень, який допустить помилку, тимчасово вибуває з гри.

Наприклад:

P1: *a chair*.

P2: *a chair, a picture*.

P3: *a chair, a picture, a carpet*.

На столі вчителя розкладено 10 зображень різних предметів, назви яких діти добре знають. Викликають учня. Він повинен назвати всі предмети на картках, а потім коротко описати 2-3 з тих, на які вкаже вчитель.

Гра «Who Will Add More Words ?»

Мета: активізувати словниковий запас учнів.

Перебіг гри. Ведучий називає слово-іменник, наприклад: *man*. Учень, до якого він звернувся, повинен додати прикметник. Наприклад:

P1: *a long-legged man*;

P2: *a young long-legged man*

P3: *a good-looking young long-legged man*.

Гравець, який не зміг придумати слово або словосполучення, тимчасово вибуває з гри.

Гра «The Chain of Words»

Мета: пригадати назви днів тижня.

Перебіг гри. Учитель називає українською мовою день тижня і кидає м'яча учневі. Той, вловивши м'яча, говорить: "*Monday*" та кидає його іншому учневі, який каже: "*Tuesday*" і т. д.

Учитель кидає м'яча і запитує: "*What day is before (after) Monday?*", "*What day is between ... and ... ?*" тощо.

Такі ігри можна проводити на закріплення вивчених слів до будь-якої теми ("Кольори", "Числівники", "Назви місяців" тощо).

Гра «Days of the Week»

Мета: сприяти запам'ятовуванню назв днів тижня та вживанню прийменника *on*.

Перебіг гри. При проведенні гри можна використовувати таку таблицю:

<i>We jump</i>	<i>on Sunday</i>
<i>We play hockey</i>	<i>on Monday</i>
<i>We ski</i>	<i>on Tuesday</i>
<i>We skate</i>	<i>on Wednesday</i>
<i>We speak English</i>	<i>on Thursday</i>
<i>We speak Ukrainian</i>	<i>on Friday</i>
<i>We run</i>	<i>on Saturday</i>

Варіант 1. Клас об'єднують у дві команди. Гравці першої команди задумують, що вони роблять у неділю; гравці другої – що вони роблять у понеділок. Потім учасники команди по черзі запитують один одного: "*Do you skate on Sunday?*", "*Do you speak English on Monday?*" Команда, яка перша вгадає що робить її суперниця, одержує 1 бал. Далі називають наступні два дні тижня. Останній, сьомий день, – загальний для обох команд. Після закінчення гри підсумовують бали і визначають переможця.

Варіант 2. Кожна команда отримує ляльку і задумує

що вона робить кожен день. Далі гру проводять за варіантом 1, тільки тепер учні запитують: "*Does she run on Sunday?*", "*Does she jump on Monday?*" і т. д.

Гра «Living Calendar»

Мета: вчити учнів використовувати лексичний матеріал минулих уроків.

Перебіг гри. На підлозі (чи на землі) креслять клітинки календаря на місяць і нумерують (одна клітинка - дата). Кожний гравець стає на свою клітинку. Ті, хто стоять на першій лінії, – "неділі", на другій – "понеділки" і т. д. Назву місяця говорить учитель. Він по черзі звертається до кожного учня, а той повинен назвати свою дату. Наприклад: "*I am Monday, the ninth of July*". Потім гравці міняються місцями і гра продовжується.

Гра «Who Knows the Part of the Body Best?»

Мета: вчити учнів швидко орієнтуватися у вивченій лексиці.

Перебіг гри. Учитель у швидкому темпі дає завдання представникам обох команд – *Touch your shoulders. Show your mouth. Count your fingers* тощо. Якщо учень правильно виконає завдання, команда одержує бал. Якщо ж помилиться, то бал у команди віднімають.

Гра «Do You Know the Part of the Body?»

Мета: вчити учнів розрізняти слова.

Перебіг гри. Ведучий, показуючи, наприклад, на шию, спеціально помиляється і говорить: "*This is my chin*". Учень, до якого звертається ведучий, повинен швидко показати на підборіддя. Якщо він помилиться, то тимчасово вибуває з гри.

Таку саму гру можна проводити до тем: «Одяг», «Кольори».

Гра «What's Your Profession?»

Мета: тренувати учнів у вживанні лексики до теми «Професії».

Перебіг гри. 1. Для проведення гри потрібно роздати дітям ляльки або малюнки, на яких зображені хлопчики та дівчатка.

Учитель пропонує дітям дати ім'я своїм лялькам та придумати їм професію. Кожен гравець повинен познайомити учнів класу зі своєю лялькою, назвати її ім'я, професію треба тримати у секреті. Клас ділять на дві команди. Представники від кожної команди по черзі задають один одному питання: *"Is Kate a doctor?"*, *"Is Nick a pilot?"* Перемагає та команда, яка першою відгадає назви професій.

2. Хто-небудь з учнів за допомогою пантоміми показує, що робить людина тієї чи іншої професії. Решта учнів намагаються відгадати цю професію, запитуючи: *"Are you a teacher?"*

Учень, який відгадав, стане ведучим.

3. Кожен учень задумує професії для себе. Клас ділять на дві команди. Представники від кожної команди по черзі запитують один одного: *"Kate, are you an engineer?"*, *"Bob, are you a builder?"* і т.д.

Гра «Make-believe»

Мета: активізувати вивчений лексичний та граматичний матеріал.

Перебіг гри. Клас об'єднують у команди, кожній з яких учитель дає завдання, наприклад: *"Make believe that you are swimming"*, *"Make believe that you are washing"*. Команда вибирає учнів, які можуть показати ту чи іншу дію. Команда-суперниця відгадує цю дію і говорить: *"You are swimming"* або *"You are washing"*. За добре відтворену

дію команда одержує 2 бали, за правильну словесну відповідь – 2 бали. Однак за мовну помилку віднімають 1 бал.

Гра «Finish the Word»

Мета: вчити учнів працювати в команді та використовувати лексику минулих уроків.

Перебіг гри. Команди сідають одна навпроти одної в два ряди і перекидають м'яч. Учень, який кидає його, говорить половину слова, наприклад *class*, учень з другої команди ловить м'яча і називає все слово повністю: *classroom*.

Так само проводять гру на засвоєння вживання суфіксів, іменників і прикметників.

Гра «Memory Run»

Мета: тренувати пам'ять.

Перебіг гри. Учасники гри можуть сидіти чи стояти. Вчитель (або ведучий) викликає їх по черзі. Перший учень підбігає до будь-якого предмета, що знаходиться у кімнаті, доторкається до нього, називає його англійською мовою і повертається на своє місце. Другий учень підбігає до того самого предмета, торкається його, повторює назву, потім торкається іншого предмета і, назвавши його, повертається на своє місце. Таким чином, кожен учень повторює всі названі до нього предмети та додає своє слово. Гру треба проводити у дуже швидкому темпі.

Гра «Numbers On the Blackboard»

Мета: контроль за засвоєнням учнями числівників від 1 до 100.

Перебіг гри. У грі бере участь увесь клас, поділений на команди (за кількістю рядів у класі). Якщо у грі беруть участь три команди, то класну дошку ділять відповідно на три частини. На ній заздалегідь написані

числівники. На першій парті кожного ряду-команди повинна лежати кольорова крейда (бажано, щоб для кожної команди вона була різного кольору).

Учитель називає цифру (одну з написаних на дошці). Учні, які сидять за першими партами, швидко встають, повторюють уголос цю цифру, беруть крейду і біжать до дошки. Знайшовши на своїй частині дошки потрібну цифру, вони обводять її кружечком і повертаються на своє місце. Далі вчитель називає іншу цифру, і гра продовжується.

Якщо учень обвів кружечком не ту цифру, яку назвав учитель, то останній повинен його стерти. Учень, який допустив помилку, вголос називає потрібну цифру.

Виграє та команда, у якої на дошці залишиться більша кількість кружечків.

На наступному етапі навчання можуть бути використані порядкові числівники та календарні дати.

Гра «The Man In the Moon»

Мета: активізувати лексику.

Перебіг гри. Учні (не більше 10-12 чоловік) утворюють коло, всередині якого знаходиться ведучий. Він тримає у руках табличку з цифрою. Ведучий чітко читає віршик:

*The man in the Moon
Has lost his hat.
Some say this
And some say that.
But I say
That number (7) has it.*

Усі учні вголос лічать: "One — two — three — four - five - six — seven!" Потім учень з цифрою 7 встає і говорить: "I haven't got it". Ведучий: *Who has it?* Учень (з цифрою 7): *Number (3) has it.* Учні (хором): *One - two - three.* Учень (з

цифрою 3): *No, I haven't got it.*

Гра продовжується до тих пір, поки не будуть залучені всі цифри. Тоді ведучий підсумовує:

*The man in the Moon
Has lost his hat.
Some say this
And some say that.
And I say
That nobody has it.*

Гра «Do It Quickly And Count»

Мета: закріпити вивчення числівників від 1 до 10 на початковому етапі навчання.

Перебіг гри. Перед початком гри вчитель повинен ознайомити учнів з таким віршиком:

Clap your hands above your head. (Діти піднімають руки вгору.)

And then near the floor. (Діти опускають руки вниз, присідають.)

Up one, down one,

Up one, down one.

Now let's clap some more.

Учні стають – кожен біля своєї парти (у проході між рядами або у коло біля вчителя, якщо група невелика). Розповідають рядок з віршика (спочатку повторюють за вчителем, потім самостійно), далі виконують дію. Кількість оплесків, які роблять діти, збільшується на один у кожному наступному куплеті.

2.4. Ігри для розвитку навичок аудіювання

Аудіювання – це розуміння сприйнятого на слух усного мовлення. У реальних умовах комунікації на аудіювання припадає від 40 до 50% часу.

У освітньому процесі – це основне джерело мовних знань і важливий засіб мовленнєвої практики на уроці та у позаурочний час. Ці дані зумовлюють необхідність урахування в практиці навчання головних аспектів аудіювання, впливу умов перебігу цієї діяльності на характер сприйняття та методів формування цього уміння. Метою аудіювання є осмислення почутого мовленнєвого повідомлення [29].

Отже, навчання аудіюванню передбачає формування умінь сприймати усне мовлення як при безпосередньому спілкуванні, так і у звукозапису.

Нові науково-методичні комплекси передбачають вправи та ігри на аудіювання, які розвивають в учнів здатність ефективно слухати.

Вправи та ігри розраховані на те, щоб змусити учнів думати і вміти відповісти, що вони почули. Практичне значення аудіювання полягає у тому, що учні, прослуховують неодноразово мовні зразки, які призводять до створення власного висловлювання, а потім і до реальної комунікації. Інноваційна значущість полягає у тому, що беруться всі елементи інтенсивного навчання [33].

Добре відомо, що на початковому етапі вивчення іноземної мови учні потребують значної практики аудіювання, яка повинна керуватись і направлятись учителем.

Використання ігор з метою навчити дітей вмінню ефективно слухати, – це цікавий і веселий спосіб розвивати навички аудіювання (слухання з розумінням) і покращувати соціальний розвиток. Уміння слухати – це ключ до виконання вказівок та інструкцій і розвитку здатності запам'ятовувати навчальний матеріал.

Ігри виступають у якості видів діяльності, що повторюються, поліпшуючи ці навички, а також

розвивають грамотність і здатність до аудіювання, до того ж вони збагачують словниковий запас. Ви навіть можете використовувати ігри як спосіб тренування мозку й запам'ятовування інформації шкільної програми.

Орієнтовні ігри на розвиток аудіювання, що стануть у нагоді як майбутнім вчителям так і досвідченим фахівцям при навчанні дітей початкової школи англійській мові.

Гра «Which Team Is the Best?»

Мета: вчити учнів сприймати інформацію на слух.

Перебіг гри. Клас ділиться на дві команди. Вчитель викликає по чергові учнів з обох команд і дає різні розпорядження, наприклад: *"Walk round the table"*, *"Go to the blackboard"*, *"Look out of the window"*.

За кожне правильно виконане завдання команда одержує бал.

Гра «What Is He Doing?»

Мета: розвивати навички аудіювання.

Перебіг гри. Учитель (або ведучий) віддає розпорядження одному з гравців першої команди, потім ставить питання до представників іншої команди. Наприклад: *"Bohdan, come up to me and take my book off the table."* Коли розпорядження виконано, ви запитуєте: *"Where is Bohdan?"*, *"What is he doing?"*, *"What has he in his hand?"*, *"What book is it?"*, *"Whose book is it?"*

Команда одержує по 1 балу за кожне правильно виконане розпорядження і за кожну правильну відповідь.

Гра «Spoken Messages»

Мета: вчити учнів сприймати інформацію на слух, розвивати навички говоріння.

Перебіг гри. Клас ділять на три команди. Вчитель

заздалегідь записує на трьох аркушах паперу по одному реченню, в якому є будь-яке розпорядження.

Наприклад: *Go to the blackboard and draw a cat and a mouse. Walk once round the table and twice round the teacher and sit down. Go to the door, open it, shut it and sit down.*

Учитель передає ці записки трьом учням, кожен з них читає про себе і повертає вчителю. (Якщо ж учень не зрозумів того, що написано, то він передає аркуш паперу наступному учневі у ряду.) Після цього учень повідомляє завдання (тихо на вухо) своєму сусідові, а той далі! У такий спосіб завдання передається ланками по рядах. Гравці, які сидять за останніми партами, повинні виконати ці розпорядження. Виграє команда, яка швидко та правильно виконає завдання.

Гра «Numbers, Line Up!»

Мета: вчити сприймати на слух числівники.

Перебіг гри. Клас ділять на дві команди. Кожен учасник отримує номер, написаний на картці, при цьому картки з номерами для кожної команди різного кольору. Звертаючись до команд, учитель називає номер, наприклад: *"Five hundred and seventy"*. За цим сигналом учні, які мають цифри 5, 7, 0, виходять уперед і показують число. Надалі числа можна ускладнювати.

Учитель може ускладнити гру, сказавши, наприклад: *"I am adding 20 and 241"*. Учні відповідно показують число 261.

Гра «Nick and Andy»

Мета: вчити сприймати на слух виконання розпоряджень, закріпити вивчені дієслова.

Перебіг гри. Діти стають у коло. Один учень — ведучий (спочатку вчитель, потім учні по чергові) читає

вірші і дає розпорядження. Діти повинні правильно їх виконати.

*Nick and Andy,
Sugar and candy,
I say stoop!
Nick and Andy,
Sugar and candy,
I say hands up!*

Гра «Blind Man»

Мета: вчити сприймати на слух інформацію подану іншими дітьми класу.

Перебіг гри. Усі учні, взявшись за руки, утворюють коло. Одному з учнів зав'язують очі, і він стає у центр кола. Він повільно лічить від 1 до 10, а учні в цей час рухаються по колу. Після того, як ведучий скаже «10», всі зупиняються. Ведучий із зав'язаними очима підходить до будь-кого з учнів і запитує його англійською мовою (різні питання, крім *"What is your name?"*). По голосу він має здогадатися, з ким розмовляє, і назвати ім'я цього учня.

Гра «Художник»

Мета: вдосконалювати навички аудіювання.

Перебіг гри. Гра проводиться, під час вивчення теми «Частини тіла людини». Вчитель просить учнів уявити себе відомими художниками. Кожен учень отримує аркуш паперу – замальовку з зображенням людини. Учитель диктує, що потрібно розмалювати, а учні виконують. Паралельно вчитель перевіряє правильність виконання завдання.

Наприклад: *Colour the neck.*

Colour the legs.

Учні котрі правильно виконали завдання отримують відзнаку.

Гра «Пін-код»

Мета: вдосконалювати навички аудіювання.

Перебіг гри. Вчитель просить учнів уявити що вони потрапили в іншу країну і випадково знайшли сейф. Проте він виявився зачиненим. Щоб відчинити сейф і дізнатися що в ньому потрібно ввести пін-код. Для цього потрібно уважно слухати вчителя та розмістити цифри в такому порядку, в якому вони будуть озвучені. Якщо усі учні виконали завдання правильно, вчитель відкриває сейф (обертає зворотною стороною, на якій забражений смайлик і напис «Great job!»)

Гра «Ти зможеш»

Мета: вдосконалювати навички аудіювання.

Перебіг гри. Вчитель просить учнів уявити що вони потрапили в іншу країну і випадково знайшли сейф. Проте він виявився зачиненим. Щоб відчинити сейф і дізнатися що в ньому потрібно ввести пін-код. Для цього потрібно уважно слухати вчителя та розмістити цифри в такому порядку, в якому вони будуть озвучені. Якщо усі учні виконали завдання правильно, вчитель відкриває сейф (обертає зворотною стороною, на якій забражений смайлик і напис «Great job!»).

Гра «Пісня в смужку»

Мета: вчити учнів сприймати інформацію на слух.

Перебіг гри. Клас об'єднують у 2-3 команди. Кожна команда отримує набір смужок паперу, на яких написано по рядку пісні. Учні двічі прослуховують пісню. З набору смужок вони повинні скласти пісню і проспівати її. Виграє команда, яка швидше впоралася з завданням.

2.5. Ігри на розвиток навичок письма

Ігри на розвиток навичок письма на уроках англійської мови в початковій школі використовують із кількох важливих причин: перш за все це мотивація та залучення учнів до вивчення англійської мови. Ігрові форми роблять процес навчання письму цікавим та привабливим для дітей; за допомогою гри учні легше долають страх перед помилками, адже гра сприяє створенню невимушеної атмосфери на уроці.

Слід не забувати і про розвиток дрібної моторики рук яка в першому класі лише розвивається. Тому ігри на розвиток навичок письма допомагають покращити координацію руки, що є основою чіткого почерку [28].

Звісно ігри на розвиток навичок письма допомагають повторити та закріпити нові слова, граматичні структури або орфографічні правила у практичному контексті. Під час таких ігор учні вчаться правильно писати слова та речення, що зменшує кількість помилок у майбутньому.

Також через гру здійснюється індивідуальний підхід до кожного учня. Вчитель може враховувати рівень знань та темп кожного учня, забезпечувати підтримку у навчанні. І звісно використання ігор допомагає розвивати комунікативну компетенцію учня та його творчий розвиток.

Наведемо добірку даного виду ігор.

Гра «Запроси гостей»

Мета: вдосконалювати навички письма.

Перебіг гри. Вчитель пропонує учням уявити, що сьогодні День звірів і учні готують для них свято. Для того, щоб звірі прийшли потрібно заповнити запрошення.

Вчитель ділить клас на дві або три команди. Кожна команда отримує аркуші-запрошення. Потрібно запросити якомога більше гостей. Виграє команда, яка написала більше назв тварин правильно.

Гра «Шкільний портфель»

Мета: вдосконалювати навички письма

Перебіг гри. Гра проводиться під час вивчення теми «Шкільне приладдя». Вчитель пропонує учням уявити, що у них з'явилися нові сусіди-маленький хлопчик або дівчинка. Цього року вони вперше йдуть в школу і ще не вміють збирати портфель. Завдання учнів допомогти сусідам. Вчитель ділить клас на групи. Кожна група отримує аркуш-портфель. Виграє група котра запише більше назв шкільного приладдя правильно. Можна встановити часовий ліміт. Наприклад 5 хвилин.

Гра «Ромашка»

Мета: вдосконалювати навички письма

Перебіг гри. Гра проводиться для закріплення лексики з будь-якої теми. Вчитель ділить клас на кілька команд. Кожна команда отримує аркуш «Ромашки». На пелюстках ромашок записані слова з однією або двома пропущеними буквами. Перша буква слова велика. За командою вчителя команда починає записувати букви. Виграє команда, котра швидше та правильніше впорається з завданням.

2.6. Ігри на розвиток навичок говоріння

Розвиток мовлення у дитини є одним із ключових аспектів її загального розвитку. Ігри можуть стати чудовим інструментом для покращення мовних навичок, зміцнення артикуляції та розширення словникового запасу.

За допомогою таких ігор створюється захоплива та невимущена атмосфера в класі, під час якої учні активно практикують свої мовленнєві навички. Учні залюбки беруть участь у грі та не бояться зробити помилку, оскільки акцент у грі робиться на участь, а не на досконалість [15].

Ігри на розвиток навичок говоріння стимулюють учнів у використанні англійської мови для взаємодії під час гри (постановка питань, відповідей чи обговорення). Учні вчаться якісно висловлювати свої думки та розуміти співрозмовника. Такі ігри допомагають розвивати здатність говорити без попередньої підготовки, що є важливим для реального спілкування.

У процесі гри діти використовують нові слова й граматичні конструкції в практичному контексті, що сприяє їх засвоєнню.

У невимущеній ігровій обстановці діти легше долають мовний бар'єр і поступово стають впевненішими у своїх навичках.

За допомогою групових ігор діти вчаться співпрацювати, слухати інших, ставити запитання, висловлювати думки та вести діалог.

Не слід забувати про те, що молодші школярі швидко втомлюються від одноманітних завдань, а ігри допомагають підтримувати їхню увагу та зацікавленість.

Гра «Що в мішку?»

Мета: вдосконалювати навички усного мовлення.

Перебіг гри. Гра проводиться для закріплення лексики з будь-якої теми. Вчитель презентує учням красивий мішечок з картками та пропонує їм дізнатися, що там. Він підходить до будь-якого учня і просить його вибрати одну з карток на осліп. Завдання учня сказати одне речення про предмет на картці.

Наприклад: This is a ball./It is red./I like this ball. Учень, котрий впорався з завданням, виконує роль вчителя. Він бере мішечок і підходить до наступного учня, а картка вилучається з набору. Якщо учень не впорався з завданням, вчитель повертає картку у мішечок і підходить до іншого учня.

Гра «Who Has the Best Hearing? Who Has the Best Pronunciation?»

Мета: розвивати навички правильної вимови та тренувати пам'ять.

Перебіг гри. Учитель вимовляє декілька слів чи речень, кидаючи м'яч одному з учасників гри. Останній повинен відтворити слова або речення у тому самому порядку, повторюючи вимову та інтонацію вчителя. Кожен учень відповідає двічі. Виграє той, у кого краща англійська вимова.

Гра «Посвідчення особи»

Мета: вдосконалювати навички усного мовлення.

Перебіг гри. Гра проводиться у парах. Кожен учень отримує посвідчення особи. На ньому вказані певні дані про особу: ім'я, вік, місце проживання тощо. Один учень виконує роль поліцейського, інший роль підозрюваного. Поліцейський ставить запитання, підозрюваний відповідає користуючись підказками з посвідчення. Наприклад, What is your name?– My name is Tom Brown. Потім учасники рольової гри міняються ролями.

Гра «Німе кіно»

Мета: вдосконалювати навички усного мовлення

Перебіг гри. Вчитель пропонує учням уявити, що вони випадково потрапили у «німе кіно». Тому їм потрібно

зіграти роль без слів. Учень витягує картку з конверта на осліп і намагається показати, що там написано. Решту учнів намагаються здогадатися, про що йде мова у кіно використовуючи модальне дієслово *can*. Наприклад, *She can play on a swing./ He can fly a kite*. Учень котрий першим здогадався та правильно склав речення займає місце актора. Перемагає той, хто виконав найбільше ролей.

Гра «Good Morning, Michael»

Мета: тренувати прості мовленнєві зразки на початковому етапі навчання.

Перебіг гри. Один з учнів класу виходить до столу вчителя і стає спиною до класу. Вчитель показує на одного з учнів за партою, який говорить: *"Good morning, Michael"*. Учень, який стоїть біля столу, повинен здогадатися по голосу, з ким він говорить, і відповісти: *"Good morning, Nick"*. Залежно від рівня підготовки учнів можна тренувати наступні мовленнєві навички та зразки: *How do you do? Good afternoon! Good night! Good-bye!*

На наступному етапі діалог ускладнюється.

Наприклад:

Nick: *Hello, Michael. How are you?*

Michael: *Fine, thanks, and how are you, Nick?*

Mary: *It is cold today, isn't it, Michael?*

Michael: *Yes, it is, Mary.*

Kate: *Your hair needs cutting, doesn't it, Michael?*

Michael: *No, it doesn't, Kate.*

Гра «A Birthday Party»

Мета: тренувати прості мовленнєві фрази на початковому етапі навчання.

Перебіг гри. Учитель обирає ведучого і говорить: *"Olenka is nine today. Children, let us have a birthday party. Get your presents ready"*. Учні беруть іграшки і по черзі

вітають Оленку.

P.: *Good morning, Olenka! I wish you many happy returns of the day.*

L.: *Good morning, Pete!*

P.: *How old are you today?*

L.: *I am nine.*

P.: *Here is my present for you.*

L.: *Thank you.*

Після того, як усі діти привітають Оленку, вчитель запитує: *"What presents have you?"*

Ведуча називає англійською мовою всі Оленчині іграшки.

Гра «Sending a Telegram»

Мета: розвивати навички діалогічного мовлення.

Перебіг гри. Обирають двох ведучих учнів – поштового службовця (a clerk) і секретаря (a secretary). Решта учнів (customers) приходять на пошту, щоб відправити телеграму.

Customer: *Good morning!*

Clerk: *Good morning! What are you going to do?*

Customer: *I want to send a telegram.*

Clerk: *Give me your telegram, please.*

2.7. Граматичні ігри

Відомо, що тренування вживання граматичних структур в учнів, що вимагає їх багатократного повторення стомлює дітей своєю одноманітністю, а зусилля, що витрачаються, не приносять швидкого задоволення. Ігри допоможуть зробити нудну і одноманітну роботу цікавішою і більш захопливою.

Граматичні ігри переслідують наступні цілі:

1. навчити учнів вживати мовні зразки, що містять певні граматичні труднощі;
2. створити природну ситуацію для вживання даного мовного зразка;
3. розвинути мовну активність і самостійність учнів.

Так для пояснення граматичних символів можна використовувати прийоми, запропоновані Е. Шоєвою «Навчання граматиці також відбувається через гру, оскільки діти ще не знають українською чи російською назви частин мови і членів речення. Тому слово «дієслово» я заміню словом «дія», «займенник» – «замість імені» і відпрацьовую їх за допомогою малюнків.

Наведемо орієнтовний перелік зазначених ігор.

Гра «Що з цим можна робити?»

Мета: відпрацьовувати вживання граматичної структури.

Перебіг гри. Учитель пише на дошці назви предметів, наприклад: paper bag, a hammer, a mirror, a table, a pencil-box. Замість цього можна використати малюнки предметів. Учитель ставить класу запитання: What can you do with a paper bag?

Pupil 1: We can put things in it.

Pupil 2: We can light fire with it.

Pupil 3: We can blow in it and then make a bang.

Учневі, який останній придумав, що ще можна робити з цим предметом, записується очко. В такий спосіб говорять про інший предмет, пред'явлений учителем.

Гра «Ворожіння»

Мета: практикувати вживання граматичних структур у речення.

Перебіг гри. Як відомо, людям подобається, коли їм пророкують їхню долю, навіть,

якщо це виглядає абсурдно. Отже, ця гра обов'язково викличе зацікавленість учнів.

Учитель об'єднує клас в групи по 4-5 осіб. Кожен учень на окремих папірцях пише пророкування для інших гравців цієї групи, тобто їх буде три або чотири. Потім кожен учень по черзі отримує папірець, на якому написано пророкування щодо нього. Він читає його уголос і коментує, чи подобається воно йому, чи сподівається він на його здійснення, чи, навпаки, воно здається йому нездійсненним.

Закінчити цю роботу можна груповою бесідою, в якій учні розповідають вчителю про найцікавіші речі, які їм наворожили, висловлюють своє ставлення до них.

Гра на ступені порівняння прикметників

Мета: відпрацьовувати граматичний матеріал.

Перебіг гри. Учитель заздалегідь готує картки з іменами відомих людей: політиків, письменників, музикантів, спортсменів. Кожному учневі пропонують таку картку. Упродовж 6-7 хвилин школярі повинні скласти речення, називаючи спільні і відмінні риси між відомою людиною і собою. Обов'язковою умовою є використання в розповіді ступенів порівняння прикметників. Перемагає той, хто знайде найбільше спільних і відмінних рис.

Гра «Продовж речення»

Мета: тренувати граматичний та лексичний матеріал.

Перебіг гри. Учитель пропонує тему. Один учень промовляє перше слово речення. Наступний – друге слово, яке продовжує речення. Гра триває, доки хтось не промовить слово, що граматично чи синтаксично недоречно. Клас обговорює помилку. Якщо повне речення утворене без помилок, наступний гравець каже «period» і

починає нове речення новим словом. Гра триває у швидкому темпі.

Гра «Добери правильний присудок»

Мета: відпрацювання часів в англійській мові.

Перебіг гри. Перший учень каже слово чи словосполучення, що час коли відбувається дія. Наприклад: next year, a few days ago, recently, always, in two weeks... Другий учень продовжує речення, вживаючи потрібну форму дієслова. Далі він каже іншу фразу, пов'язану з часом. Наступний учень продовжує речення, але з іншим предметом і присудком. Гра триває.

Наприклад :

At the moment...

...I am sitting in the a classroom.

Last year...

... they went to Europe

Every day...

...she takes the bus to work.

У реченнях можуть повторюватись займенники, слова чи словосполучення, що означають час, коли відбувається дія.

Гра «Хто уважніший?»

Мета: закріпити вивчений лексичний матеріал з теми «Числівники».

Перебіг гри. Учитель заздалегідь готує дві картки: одну зі знаком «+», іншу зі знаком «-». Учитель називає число і показує одну картку. Якщо це «плюс», то учень повинен назвати наступне число, якщо «мінус» попереднє.

Учитель об'єднує учнів у дві команди. На дошці англійською мовою у два стовпці написані числівники. Учитель промовляє їх українською мовою, а учні на дошці викреслюють названі числівники.

Гра «Знайди помилку»

Мета: вчити учнів знаходити граматичні помилки в реченнях.

Перебіг гри. Учитель об'єднує учнів у групи по 3-4 осіб у кожній. Учасникам гри він показує картку, на якій написано речення з граматичною помилкою. Упродовж 30 с потрібно знайти помилку.

Якщо ніхто з учасників першої команди не впорається з завданням, картку передають наступній групі учнів. Та команда, яка впоралася із завданням, залишає картку собі. Перемагає група, яка збере більше карток.

2.8. Ігрові навчальні платформи

Онлайн-ігри відіграють важливу роль у навчанні та розвитку, особливо в освітньому контексті. Основною ціллю використання онлайн ігор це є залучення та мотивація. Ігри роблять навчання цікавим і привабливим для учнів. Елементи гри, такі як нагороди, рівні та змагання, стимулюють інтерес до навчального процесу.

Ігри розвивають когнітивні навички: сприяють розвитку пам'яті, уваги, логічного мислення та швидкості реакції [31; 32].

Соціальні навички: у багатокористувацьких іграх учні вчаться працювати в команді, співпрацювати та спілкуватися.

Проблемне мислення: багато ігор пропонують задачі, які вимагають вирішення, що сприяє розвитку критичного мислення.

Онлайн ігри одразу повідомляють про помилки або успіхи, допомагаючи учням краще зрозуміти, що вони роблять правильно або неправильно.

Для проведення інтерактивних та захопливих уроків англійської мови в початковій школі можна використовувати такі онлайн-платформи [34].:

LearningApps

Безкоштовний онлайн-конструктор для створення інтерактивних ігрових завдань з різних дисциплін, зокрема англійської мови. Вчителі можуть обирати шаблони та додавати власний контент, створюючи вправи у формі вікторин, пазлів, ігор-перегонів тощо.

Kahoot!

Ігрова навчальна платформа, яка дозволяє створювати тести у форматі гри з кількома варіантами відповідей. Учні можуть брати участь через веббраузер або мобільний додаток, що робить процес навчання веселим та інтерактивним.

Duolingo

Популярний безкоштовний ресурс для вивчення англійської мови, який пропонує уроки в ігровій формі. Підходить для початкового та середнього рівнів володіння мовою, допомагаючи учням розвивати словниковий запас та граматичні навички.

British Council – LearnEnglish Kids

Безкоштовний ресурс, що містить безліч онлайн-ігор, пісень, історій та інтерактивних вправ для дітей. Також доступні матеріали для батьків, які допоможуть підтримати дітей у вивченні англійської мови.

Liveworksheets

Сайт з безкоштовними інтерактивними завданнями на різні теми. Вчителі можуть знаходити готові вправи або створювати власні, а учні – виконувати їх онлайн та отримувати миттєвий зворотний зв'язок.

Quizizz

Ігрова платформа для створення тестів і вікторин. Учні можуть змагатися один з одним у реальному часі або виконувати завдання самостійно.

Wordwall

Конструктор інтерактивних ігор, таких як пазли, анаграми, кросворди тощо.

ABCya

Освітній ресурс для початкових класів із безліччю інтерактивних ігор для вивчення мови, математики, логіки тощо.

Gimkit

Гра у форматі вікторини, у якій учні заробляють віртуальні гроші за правильні відповіді та можуть використовувати їх для покращення свого рахунку.

ClassDojo

Платформа для управління класом із можливістю інтеграції ігор, відео та завдань.

ESL Games Plus

Сайт із безкоштовними іграми для вивчення англійської мови (словниковий запас, граматики, читання).

FunBrain

Освітня платформа з інтерактивними іграми, книгами та відео для дітей.

ПІСЛЯМОВА

Нині в закладах загальної середньої освіти необхідна організація освітнього процесу, що забезпечує розвиток індивідуальних здібностей і творчого ставлення до життя кожного учня, реалізація різноманітних інноваційних освітніх програм та впровадження принципів гуманного підходу до дітей.

Ігрове навчання – це потужні інструменти, які допомагають зробити уроки більш цікавими, активними та ефективними. Вони відкривають нові можливості для покращення навчання та розвитку учнів, а їх використання в освітньому процесі є відповіддю на потреби сучасного світу.

У даній роботі автор розкрила значення гри як діяльності, в якій дитина емоційно та інтелектуально засвоює всю систему засобів, спрямованих на підвищення ефективності освітнього процесу на уроках англійської мови.

Під час написання методичних рекомендацій автор детально вивчила проблему використання ігрової діяльності на уроках англійської мови у молодшому шкільному віці, виявила їх позитивний вплив на засвоєння, відпрацювання та повторення навчального матеріалу. Розглянула різні види ігор, описала методику їх проведення, надала детальні методичні рекомендації щодо підготовки та проведення кожної з описаних ігор, виявила необхідність урахування віку дітей, їх інтересів. У роботі наводяться приклади ігор з окремих тем.

Матеріали даної роботи стане у нагоді як учителям так і майбутнім вчителям зі спеціальності 013 Початкова освіта, спеціалізація: вчитель англійської мови в початкових класах при підготовці до проведення уроків англійської мови, позааудиторної роботи з учнями

початкової школи, а також викладачам методики викладання англійської мови у педагогічних закладах фахової передвищої освіти.

СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ

1. 10 додатків під час вивчення англійської для дітей-початківців. *Green Country* : веб-сайт. URL : <https://greencountry.com.ua/journal/read/10-dodatktiv-dlya-vivc-hennya-anglijskoi-dlya-ditej-pochatkiveiv> (дата звернення : 12.11.2024).
2. Безперервний професійний розвиток вчителів іноземних мов в Україні та за кордоном : монографія / О. В. Вознюк, О. С. Гуманкова, С. В. Деньгаєва та ін. Житомир : ЖДУ ім. Івана Франка, 2023. 364 с. URL : http://eprints.zu.edu.ua/36809/1/%D0%9C%D0%9E%D0%9D%D0%9E%20%D0%BA%D0%B0%D1%84%20%D0%B0%D0%BD%D0%B3%20%D0%BC%D0%BE%D0%B2%D0%B8%20%2023%20%D0%96%D0%94%D0%A3_%D0%BF%D1%80%D0%B0%D0%B2%D0%BA%D0%B0.pdf (дата звернення : 04.09.2024).
3. Бібік Н. Гра в навчанні молодших школярів: варіативність підходів до застосування. *Український педагогічний журнал*. 2023. № 3. С. 197–204.
4. Блонська С. Інтерактивні та веселі ігри на уроках англійської мови. *All Right* : веб-сайт. URL : https://allright.com/uk/blog/teacher_blog_ua/interaktivni-ta-ves-eli-igri-na-urokah-anglijskoyi-movi (дата звернення : 24.10.2024).
5. Бондарчук В. Гра як основний прийом навчання англійської мови в початковій школі. *Всеосвіта* : веб-сайт. 2023. URL : <https://vseosvita.ua/blogs/hra-iak-osnovnyi-priiom-navchannia-anhlijskoi-movy-v-pochatkovii-shkoli-98081.html> (дата звернення : 07.09.2024).
6. Буяк Р.Р. Навчаємо граючи. *Початкове навчання та виховання*. 2016. № 25. С. 26–28.

7. Вишковський І.С. Гра як метод активізації пізнавальної діяльності. *Психолог*. 2004. № 21-22. 114 с.
8. Галкін С. Організація ігрової діяльності на уроці. *Завуч*. 2005. № 2. С. 17–20.
9. Галкіна І. Методичні рекомендації щодо методів та форм викладання англійської мови у навчальних класах. *Всеосвіта* : веб-сайт. 2023. URL : <https://vseosvita.ua/library/metodicni-rekomendacii-sodo-metodiv-ta-form-vikladanna-anglijskoi-movi-u-navcalnih-klasah-2671.html> (дата звернення :13.10.2024).
10. Григор'єв І. Ю., Григор'єва В. В. Використання методу рольової гри на уроках англійської мови у початковій школі. *VI Міжнар. наук.-практ. інтернет-конф.* (20-21 квіт. 2023 р.). Запоріжжя, 2023. С. 107–109. URL : <https://bdpu.org.ua/wp-content/uploads/2023/05/Hryhoriev-Iho-r-YUriyovych-Hryhorieva-Viktoriia-Viktorivna.pdf> (дата звернення : 18.11.2024).
11. Гриценко С.В. Використання ігрової діяльності у навчальному процесі. *Початкове навчання та виховання*. 2016. № 34. С. 12–19.
12. Державна національна програма «Освіта» («Україна ХХІ століття»). – К. – 1994. – 24 с.
13. Діарра А.-М. Навчальні ігри: розробка та використання на уроках англійської мови при взаємопов'язаному формуванні лексичної та граматичної компетентностей учнів 1-го класу : курсова робота. Київ : Київ. нац. лінгв. ун-т., 2023. 30 с. URL : <http://rep.knlu.edu.ua/xmlui/bitstream/handle/787878787/4905/%d0%94%d1%96%d0%b0%d1%80%d1%80%d0%b0%20%d0%90.%d0%9c.%20%d0%a1%d0%9e%d0%b0%2019-19.pdf?sequence=1&isAllowed=y> (дата звернення : 27.11.2024).
14. Клімашевська Г., Гавриш О. Використання гри на уроках англійської мови в молодших класах. *Збірник*

наукових праць ДонНАБА. 2017. № 4. Т. 2. С. 18–21. URL : <https://donnaba.edu.ua/journal/images/2017-10/6.pdf> (дата звернення : 03.12.2024).

15. Козак А. Використання гри на уроках іноземної мови. *Англійська мова та література*. 2011. № 14(312). С. 4–6.

16. Козуб І.С. Дидактичні ігри як засіб активізації діяльності учнів на уроках англійської мови у початкових класах. 2011. URL: <http://chervonopoch.klasna.com/ru/article/didaktichni-igri-yak-zasib-aktivizatsiyi-diynalnost.html> (дата звернення : 04.01.2025).

17. Копачинська Т. Ігри з молодшими школярами. *Початкова освіта*. 2018. №12. С. 23–39.

18. Костюк Г. Навчально-виховний процес і психічний розвиток особистості. Київ: Радянська школа, 1989. 276 с.

19. Крохмальна Г. І., Клюфінська О. Р. Використання ігрового методу на уроках англійської мови у початкових класах. *Молодий вчений*. 2019. № 11(75). С. 912–916. URL : <https://molodyivchenyi.ua/index.php/journal/article/view/1606/1572> (дата звернення : 25.12.2024).

20. Кубіцька О. Ю. Активізація пізнавальних здібностей учнів початкової школи засобами ігрової діяльності : кваліфікаційна робота магістра : 013 «Початкова освіта». Запоріжжя : ЗНУ. 2021. 88 с. URL : <https://dspace.znu.edu.ua/xmlui/handle/12345/5724> (дата звернення : 26.10.2024).

21. Кудикіна Н. Теоретичні засади практичного керівництва ігровою діяльністю молодших школярів у позаурочному навчально-виховному процесі: автореф. дис. ... д-ра пед. наук. Київ: Ін-т педагогіки АПН України, 2004. 432 с.

22. Кудикіна Н.В. Теорія ігрової діяльності дітей: монографія. / Київ. ун-т ім. Б. Грінченка. Київ, 2012. 235 с.
23. Куликовський С.С. Проблема класифікації гри в сучасній науковій думці. *Педагогіка формування творчої особистості у вищій і загальній школах*. 2016. Вип. 48(101). С. 168-175.
24. Любченко О. Дидактичні ігри в навчально-виховному процесі. *Початкова освіта*. 2015. № 8. С. 14–17.
25. Марко М.М. Сутність навчально-ігрових технологій. *Професійна освіта: проблеми і перспективи*. 2016. Вип. 11. С. 58–64.
26. Мацола О. Ігрові методики навчання англійської мови в початковій школі. *Всеосвіта* : веб-сайт. URL : <https://vseosvita.ua/library/igrovi-metodiki-navcanna-anglijsko-i-movi-v-pocatkovij-skoli-278245.html> (дата звернення : 04.01.2025).
27. Методика викладання англійської мови : навч.-метод. посібник для студ. вищ. навч. закл. / уклад. І. В. Холод. Умань : Візаві, 2018. 165 с. URL : https://dspace.udpu.edu.ua/bitstream/123456789/10866/1/%D0%9F%D0%BE%D1%81%D1%96%D0%B1%D0%BD%D0%B8%D0%BA_%D0%A5%D0%BE%D0%BB%D0%BE%D0%B4_18.pdf (дата звернення : 11.10.2024).
28. Мила О.П. Дидактичні ігри як засіб розвитку пізнавальної активності учнів на уроках англійської мови. Вінниця, 2013. 49 с.
29. Мицик О.М. Гра як метод навчання іншомовного спілкування учнів початкової школи. *Англійська мова та література*. – 2013. – №22. – С. 40-49.
30. Могорян Ю. Методика формування англійськомовної лексичної компетентності в учнів початкової школи з використанням ігрових технологій :

курсowa робота. 2023. 32 с. URL : <http://rep.knlu.edu.ua/xmlui/bitstream/handle/787878787/5067/%d0%9c%d0%be%d0%b3%d0%be%d1%80%d1%8f%d0%bd%20%d0%ae.pdf?sequence=1&isAllowed=y> (дата звернення : 15.11.2024)

31. Навчальна платформа для вчителів української, англійської мови. *HVШ* : веб-сайт. URL : <https://nus-english.com.ua/> (дата звернення : 28.11.2024).

32. Навчальна платформа для підготовки вчителів англійської мови. *British council. Україна*: веб-сайт. URL : <https://www.britishcouncil.org.ua/programmes/english/schools/teaching-english-in-primary-and-basic-school/nus-platform> (дата звернення : 17.12.2024).

33. Нос Л. С., Донгі С. В. Педагогічні умови використання ігрової діяльності у розвитку усного англійського мовлення учнів початкової школи. *Молодий вчений*. 2020. № 10(86). С. 409–415. URL : <http://molodyvcheny.in.ua/files/journal/2020/10/84.pdf> (дата звернення : 10.01.2025).

34. Петрик Л. В. Підготовка майбутнього вчителя початкової школи до застосування медіазасобів на уроках іноземних мов : дис. ... канд. пед. наук : 13.00.04 / Київ. ун-т імені Бориса Грінченка. Київ, 2020. 295 с. URL : https://elibrary.kubg.edu.ua/id/eprint/31876/1/%D0%94%D0%B8%D1%81%D0%B5%D1%80%D1%82%D0%B0%D1%86%D1%96%D1%8F_%D0%9F%D0%B5%D1%82%D1%80%D0%B8%D0%BA%20%D0%9B.%D0%92_.pdf (дата звернення : 07.01.2025).

35. Полонська Т. Ігри як засіб компетентнісно орієнтованого навчання іноземних мов учнів початкової школи. *Український педагогічний журнал*. 2017. № 3. С. 109–115.

36. Полонська Т. К. Сутність ігрових технологій у навчанні іноземних мов учнів початкової школи на

компетентнісних засадах. *Проблеми сучасного підручника*. 2018. Вип. 20. С. 317–327. URL : https://lib.iitta.gov.ua/id/eprint/710774/1/%21%21%21Polonska_Primary_School_Game.pdf (дата звернення : 29.11.2024).

37. Поніманська Т.І. Дошкільна педагогіка : навч. посіб. для студ. вищ. навч. закл. Київ : «Академвидав», 2006. 456 с.

38. Про затвердження Державного стандарту початкової освіти : Постанова Кабінету Міністрів України від 21 лютого 2018 р. № 87. URL : <https://zakon.rada.gov.ua/laws/show/87-2018-%D0%BF#Text> (дата звернення : 24.10.2024).

39. Руда Г.С. Гра як основний вид діяльності молодших школярів. *Філософія, теорія та практика випереджаючої освіти для сталого розвитку*: матеріали III Всеукр. наук.-практ. конф. Дніпро, 2018. Ч. 1. С. 151–153.

40. Руднік Ю.В. Підготовка вчителів початкової школи до застосування інноваційних технологій навчання іноземних мов : дис. ... канд. пед. наук : 13.00.04 / Київ. ун-т імені Бориса Грінченка. Київ, 2018. 338 с. URL : https://elibrary.kubg.edu.ua/id/eprint/24652/1/%D0%94%D0%B8%D1%81%D0%B5%D1%80%D1%82%D0%B0%D1%86%D1%96%D1%8F_%D0%A0%D1%83%D0%B4%D0%BD%D1%96%D0%BA_%D0%AE.%D0%92.pdf (дата звернення : 16.10.2024).

41. Сірош Г.І. Навчальна гра як засіб розвитку дитячих інтересів. URL: <https://zosh5.org.ua/sites/default/files/gra.pdf> (дата звернення : 19.11.2024).

42. Сухомлинський В. О. Серце віддаю дітям. *Вибрані твори*: в 5-ти т. Т. 3. Київ: Рад. школа. 1977. 670 с.

43. Тарнопольський О. Б., Кожушко С. П., Кабанова М. Р. Гейміфікація в навчанні іноземних мов у вищій школі. *Іноземні мови*. 2018. № 3. С. 15–22.

44. Тарнопольський О. Методика проведення рольових та ділових ігор у навчанні іноземних мов. Дніпропетровськ : ДУЄП, 2003. 249 с.

45. Типова освітня програма для закладів загальної середньої освіти : Рек. МОН України для використання в початкових класах закладів загальної середньої освіти від 20.08.2018 р. № 1/9. 49 с.

46. Федусенко Ю. Дидактична гра як засіб навчання іноземних мов молодших школярів: дис. ... канд. пед. наук: 13.00.09 / Ін-т педагогіки АПН України. Київ, 2009. 205 с.

47. Шевельова В.В. Методика організації ігрової діяльності в початковій школі. *Початкове навчання та виховання*. 2016. № 4. С. 6–9.

48. Шевченко К.С. Ігрова діяльність як одна з форм організації навчання інформатики в сучасному освітньому просторі. URL: <https://naurok.com.ua/metodichni-rekomendaci-igrova-diyalnis-t-na-urokah-informatiki-84180.html> (дата звернення : 22.10.2024).

49. Шкваріна Т. Англійська мова для дітей : програма, метод. рек. Київ: Шк. світ. 2008. 112 с.

50. Шуставаль С. Гра на уроці англійської мови як засіб підвищення пізнавальної активності школярів. *Початкова школа*. 2004. №7. С. 40–42.

51. Ягулов В. Педагогіка: навч. посібник. Київ: Либідь, 2002. 560 с.

ІГРОВЕ НАВЧАННЯ АНГЛІЙСЬКОЇ МОВИ В ПОЧАТКОВІЙ ШКОЛІ

Методичні рекомендації для вчителів англійської мови
та здобувачів освіти фахової передвищої та вищої освіти

Укладач:

Задорожня Яна Ігорівна