

Міністерство освіти і науки України
Сумський державний університет

Факультет іноземної філології та соціальних комунікацій
Кафедра германської філології

БАКАЛАВРСЬКА РОБОТА

Спеціальність 035 «Філологія»

*Мовна гра як метод розвитку когнітивних і мовленнєвих здібностей учнів
на уроках англійської мови*

Допущено до захисту «__» _____ 2020 р.

Зав. каф. германської філології _____ канд. філол. наук, проф. Кобякова І. К.

Виконала:
студентка. групи ПР-61
Гончарова Ольга Василівна

Науковий керівник:
канд. пед. наук, ст. викладач
каф. германської філології
Красуля Алла Вікторівна

Суми 2020

ЗМІСТ

ВСТУП.....	3
РОЗДІЛ I ПСИХОЛІНГВІСТИЧНІ ЗАСАДИ ДОСЛІДЖЕННЯ.....	6
1.1 Взаємозв'язок розвитку когнітивних та мовленнєвих навичок на уроках англійської мови в старшій школі.....	6
1.2 Особливості когнітивно-комунікативної методики навчання англійської мови.....	11
1.3 Сутність поняття та функціональності мовної гри на уроках англійської мови.....	14
РОЗДІЛ II ПРАКТИЧНЕ ЗАСТОСУВАННЯ МОВНОЇ ГРИ НА УРОКАХ АНГЛІЙСЬКОЇ МОВИ В СТАРШІЙ ШКОЛІ.....	17
2.1 Сутність ігрових педагогічних технологій у навчанні іноземних мов.....	17
2.2 Мовна гра як метод розвитку когнітивних та мовленнєвих здібностей учнів.....	20
2.3 Методичні рекомендації щодо формування іншомовної мовленнєвої компетентності на матеріалі ТВ шоу « <i>Whose Line Is It Anyway?</i> »	25
ВИСНОВКИ.....	28
СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ.....	30
ДОДАТКИ.....	37

ВСТУП

Однією з характерних рис сучасної системи освіти в Україні є орієнтованість на інтеграцію в єдиний світовий інформаційний та освітній простір. З цієї причини особлива увага відводиться удосконаленню іншомовної освіти. Численні зміни та нововведення спрямовані на формування комунікативної мовної компетентності учнів та вивчення психологічних основ ефективного оволодіння іноземною мовою.

Аналіз останніх наукових розвідок свідчить про зацікавленість сучасних вчених-методистів у дослідженні когнітивної та мовленнєвої складових лінгвістичної компетентності учнів. Проблемою формування вказаних навичок під час вивчення іноземної мови займалися Годованець Н.І. [7], Головка Н.І. [8], Красуля А.В. [14; 15], Ніколаєва С.Ю. [16], Чепіль М.М. [26], Щербань П.М. [27], Якимчук Ю.В. [28] та ін.

Актуальність дослідження визначається потребою створення нових методів активізації пізнавальної та мовленнєвої діяльності одночасно.

Об'єкт дослідження – це явище мовної гри у психолінгвістиці та методиці викладання іноземних мов.

Предмет дослідження – методи, форми та засоби впровадження мовної гри у процес вивчення англійської мови.

Матеріалами дослідження є епізоди британського імпровізованого шоу шоу «*Whose Line Is It Anyway?*».

Мета дослідження полягає у дослідженні варіантів використання явища мовної гри на уроках англійської мови у старшій школі з метою формування когнітивних і мовленнєвих здібностей учнів.

Вирішення зазначеної мети досягається шляхом виконання низки завдань дослідження:

- 1) визначити взаємозв'язок когнітивних та мовленнєвих здібностей та обґрунтувати важливість їх розвитку на уроках англійської мови;

- 2) проаналізувати методи, форми та засоби розвитку мовленнєвих навичок завдяки використанню ігрових технологій у межах когнітивно-комунікативного підходу;
- 3) розробити методику формування іншомовної мовленнєвої компетентності шляхом впровадження завдань, в основі яких лежить явище мовної гри;
- 4) змоделювати рольову гру, користуючись матеріалами шоу «*Whose Line Is It Anyway?*».

Методологічна база дослідження передбачає застосування низки загальнонаукових методів, а саме: теоретичний аналіз наукових та навчально-методичних джерел (вивчення концептуальних понять, пов'язаних із когнітивними та мовленнєвими здібностями та явищем мовної гри); теоретичний синтез (узагальнення теоретичних відомостей про поняття «когнітивні навички», «мовна гра»); системний аналіз (добір фактичного матеріалу та його класифікація); метод моделювання (розробка методики розвитку когнітивних та мовленнєвих здібностей учнів).

Практичне значення одержаних результатів полягає у наданні методичних рекомендацій впровадження мовної гри у процес вивчення англійської мови з метою розвитку когнітивних здібностей учнів старшої школи. Теоретичні положення дослідження та практичні рекомендації можуть бути впроваджені у педагогічну діяльність вчителів середніх шкіл.

Апробація дослідження була проведена на міжнародному науково-практичному семінарі «Інновації та традиції у мовній підготовці іноземних студентів», який проводився 6 грудня 2019 року у Харківському національному університеті будівництва та архітектури у співпраці з Міжнародною науково-практичною організацією філологів «Захід-Схід» (м. Тбілісі, Грузія) [9]. Окрім того, результати бакалаврської роботи висвітлено у статті «Розвиток когнітивних здібностей учнів на уроках англійської мови засобами гри слів «каламбур» фахового видання «Вісник Київського національного

лінгвістичного університету. Серія Педагогіка та психологія» № 32, 2020 року [14].

Структура дослідження. Бакалаврська робота складається зі вступу, двох розділів, шістьох підрозділів, висновків, списку використаних джерел (53 позиції), додатків. Загальний обсяг роботи становить 38 сторінок, з них 36 сторінок основного тексту без урахування додатків.

РОЗДІЛ I

ПСИХОЛІНГВІСТИЧНІ ЗАСАДИ ДОСЛІДЖЕННЯ

1.1 Взаємозв'язок розвитку когнітивних та мовленнєвих навичок на уроках англійської мови в старшій школі

Будучи засобом міжетнічного спілкування, англійська мова є іноземною мовою, яка першою викладається у школах більшості країн світу. Вивчення англійської мови передбачає оволодіння чотирма видами мовленнєвої діяльності: читанням, письмом, аудіюванням та говорінням. Серед них аудіювання та читання – рецептивні навички, тоді як говоріння та письмо – продуктивні [35, с. 286]. Усі чотири мовні навички є взаємопов'язаними, тобто для ефективного володіння іноземною мовою необхідно опанувати кожен з них. Проте про високий рівень лінгвістичної компетентності учня передусім свідчить її розвинута мовленнєва складова.

Мовленнєва компетентність трактується як готовність вільно розуміти та породжувати мовленнєві повідомлення засобами мови, яка вивчається. У зв'язку з цим необхідно привести учня до такого рівня володіння мовою, який дасть йому змогу застосувати знання у будь-якій комунікативній ситуації в іншомовному середовищі та успішно вирішувати інформаційні та мовленнєві завдання [11, с. 94].

Говоріння, як продуктивна навичка, є інструментом комунікації в усній формі. Будучи найпершим проявом мови, говоріння (мовлення) у порівнянні з іншими навичками займає перше місце у спілкуванні. Більшість комунікативних взаємодій здійснюються людиною саме через розмову. Окрім того, цілі навчання мови у першу чергу зосереджені на вмінні спілкуватися за допомогою говоріння [32, с. 70].

У сучасному освітньому процесі вчителі англійської мови застосовують у класі різні методи та прийоми для навчання навичкам говоріння. Їхнє завдання зосередитись на звуках мовлення, звукових моделях, наголосах та інтонаційних моделях, підборі відповідних слів та речень, соціальних умов, тем і ситуацій.

Вчителі допомагають учням логічно та осмислено організувати свої думки та ідеї, використовувати мову для вираження своїх ідей та суджень [35, с. 289].

За метою застосування навичок мовлення Д. Браун виділив 5 його типів: імітативне, інтенсивне, адаптивне, інтерактивне та розгорнуте [30, с. 136]. Розглянемо кожен з типів більш детально.

Імітативне мовлення – це здатність учнів повторювати мовлення інших, будь-то слова, фрази чи речення. Цей тип повторення містить граматичні конструкції та лексику, необхідну для участі у бесіді або для передачі змісту.

Інтенсивне мовлення відбувається у межах коротких дискурсів, де учні виконують такі завдання, як читання вголос чи завершення речень.

Адаптивне мовлення передбачає участь двох осіб або груп у коротких розмовах.

Інтерактивне мовлення означає вживання транзакційної та міжособистісної мови. Транзакційна мова призначена для обміну інформацією, тоді як міжособистісна – для утворення соціальних відносин.

Розгорнуте мовлення є більш продуманим та формальним, воно включає в себе виступи, усні презентації та розповіді.

Вивчення англійської мови у початковій школі (1-4 класи) перш за все зосереджене на розвитку імітативного та інтенсивного мовлення. Говоріння на цьому етапі передбачає уміння обмінюватися привітаннями, розповідати про себе, висловлювати подяку, вибачення та ввічливі запити [10, с. 61]. У середній школі (5-9 класи) збільшується частка вправ, спрямованих на формування навичок ведення розгорнутого (монологічного) та інтерактивного (діалогічного) мовлення. На рівні старших класів (10-11 класи) формуванню мовленнєвих навичок має приділятися особлива увага, оскільки у цьому віці учні набувають рис когнітивної зрілості [38, с. 198].

У перекладі з англійської *cognitive* означає «пов'язаний з ментальними процесами розуміння» [45, с. 229]. До таких розумових процесів належать сприйняття, пам'ять, вирішення завдань, діяльність, пов'язана з логікою та уявою.

Провідним дослідником когнітивних здібностей людини є Ж. Піаже, швейцарський психолог і філософ, автор теорії когнітивного розвитку [19]. Відповідно до його теорії, існують кілька стадій розвитку людини, у період яких формуються нові пізнавальні навички:

1) Сенсомоторна стадія (до 2-х років) – психологічне відділення себе від зовнішнього світу, пізнання себе як суб'єкта дії, вольове управління своєю поведінкою, розуміння постійності зовнішніх об'єктів;

2) Доопераційна стадія (від 2 до 7 років) – активне користування символами і мовою, наслідування, егоцентричне мислення, класифікація об'єктів за певними ознаками, вирішення елементарних проблем.

3) Стадія конкретних операцій (від 7 до 12 років) – розвиток логічного мислення, об'єктивність оцінки, інтуїтивне розуміння наслідків;

4) Стадія формальних операцій (від 12 років) – гнучкість мислення, системний пошук способів вирішення завдань, абстрактне мислення [34, с. 26].

За С.Н. Цейтлін когнітивний розвиток невід'ємно пов'язаний з розвитком мовлення, оскільки пізнавальні процеси універсальні та не залежать від специфіки тієї чи іншої мови [цит. за 21, с. 96].

Мова вважається складним когнітивним вмінням, взаємопов'язаним з вміннями опрацювати та зберігати інформацію. Вивчення мови – це шлях від розуміння інформації до повної автоматизації її використання. Принагідно зауважимо, що процес опанування іноземною мовою мало чим відрізняється від процесу сприйняття та продукування мовлення рідною мовою [11, с. 99].

У навчанні іноземної мови процес формування когнітивних навичок відбувається на основі завдань (зовнішніх стимулів) та включає три стадії:

1) *когнітивна стадія* – усвідомлення мовленнєвої задачі та зосередження уваги на потрібній інформації;

2) *асоціативна стадія* – впровадження прийомів, які сприяють більш швидкому розумінню та пригадуванню інформації, прискоренню мовленнєво-розумових процесів;

3) *автономна стадія* когнітивних навичок – підвищення швидкості та автоматизму виконуваних дій [22].

Про тісний зв'язок мовлення та когнітивних здібностей свідчать результати експерименту, під час якого міжнародна команда дослідників вимірювала ефективність когнітивного контролю у бі- та монолінгвальних учасників. Дослідження показало, що більш розвинута когнітивна архітектура властива тим, хто знає одну і більше іноземну мову [31].

Зрілість когнітивних навичок (вік 13-17 років), що поєднує здатність аналітичного мислення, добре розвинену логічну пам'ять і розуміння абстрактних понять, більш тривалий проміжок уваги та більш високу якість концентрації, створює умови для більш результативного навчання [38, с. 197].

Проте, не лише добре розвинуті когнітивні навички є запорукою ефективного опанування навичок говоріння.

Термін «метакогнітивність» (метапізнання) вперше ввів у науковий обіг психолог Джон Флейвел наприкінці 1970-х років, розуміючи під ним сукупність знань людини про власні когнітивні процеси або мислення про мислення (англ. *thinking about thinking*) [цит. за 33, с. 4]. Метакогнітивні навички охоплюють уміння оцінювати свої інтелектуальні якості, визначати особливості власного мислення, пам'яті, уваги, розуміння методів стимулювання власних інтелектуальних процесів. Метапізнання також тісно пов'язано з метапам'яттю, саморегуляцією, критичним мисленням та мотивацією людини.

Метапам'ять – усвідомлення та самоконтроль людиною власних процесів пам'яті. До цих процесів належать: рішення, щодо необхідного часу для вивчення матеріалу, вибору методу запам'ятовування, впевненості у знаннях під час згадування [44, с. 9733–9738].

Саморегуляція забезпечує контроль власного пізнавального розвитку [15].

Критичне мислення охоплює процеси прийняття рішень, оцінки, вирішення проблем та встановлення взаємозв'язків.

Мотивація – переконання та ставлення, які впливають на використання та розвиток когнітивних та метакогнітивних навичок [33, с. 13].

Розвиток когнітивних, метакогнітивних та мовленнєвих навичок взаємопов'язаний, оскільки говоріння є зовнішнім проявом когнітивних процесів продукування мови у свідомості. У старшій школі пізнавальним навичкам необхідно приділити особливу увагу, оскільки саме у цьому віці учні починають усвідомлювати, як побудована мовна система, для чого вони вивчають іноземну мову та як зробити своє навчання більш ефективним (стадії конкретних та формальних операцій).

Розвинена метапам'ять учня дозволяє йому свідомо обирати, яким чином найкраще запам'ятовувати лексичний матеріал, висока вмотивованість дій створює сприятливі умови для здобуття усіх чотирьох навичок, уможлиблює продуктивний діалог з учителем, а критичне мислення дає змогу оцінювати, що необхідно зробити на шляху до високої іншомовної компетентності.

Завдання вчителя іноземної мови – створити такі умови для навчання, де учень буде самостійно робити висновки, знаходити закономірності, активізувати логіку, уяву та одразу застосовувати набуті знання у таких видах навчальної діяльності, що сприяють розвитку мовленнєвих навичок.

1.2 Особливості когнітивно-комунікативної методики навчання англійської мови

Зусилля вчених та учителів-практиків постійно спрямовуються на удосконалення існуючих та розробку нових підходів та методів навчання, які сприятимуть формуванню мовленнєвої компетентності учнів.

В основі будь-яких методів вивчення англійської мови лежать засади чотирьох теорій викладання іноземних мов: бігевіоризму, когнітивізму, конструктивізму та коннективізму.

Американський психолог Беррес Фредерік Скіннер визначає бігевіористичний підхід у навчанні, як набуття людиною очікуваної поведінки, унаслідок взаємодії між стимулом і реакцією. Основними методами навчальної діяльності є повторення та відпрацювання навичок, оцінка знань ґрунтується на рівні засвоєння бажаної поведінки [37, с. 103–108].

З точки зору когнітивної теорії, чиїм основоположником є американський психолог Дж. Брунер, навчання – це активний процес набуття та реорганізації когнітивних структур, за допомогою яких людина обробляє та зберігає інформацію. Основна увага має зосереджуватися на тому, аби допомогти учням організувати та співвіднести нову інформацію з попередніми знаннями у пам'яті [3, с. 125–130].

За положеннями теорії конструктивізму нові знання вибудовуються через досвід. Процес навчання вимагає проактивності учнів, які сприймають нову інформацію та переосмислюють її для свого розуміння, а не просто пасивно поглинають матеріал [29, с. 99].

Коннективізм, як теорія навчання в інформаційну епоху, була представлена Джорджем Сіменсом – дослідником з питань ефективності та складності навчання у цифрових середовищах. Положення цієї теорії пояснюють можливості навчання з використанням Інтернет-технологій. Учні задіяні у постійному самостійному пошуку та обміні інформацією; завдання учителя спрямовувати та підтримувати процес самонавчання [36].

У межах когнітивної теорії була сформована методика навчання іноземної мови, яка поєднує комунікативну та когнітивну парадигми наукового знання. Когнітивно-комунікативна методика передбачає оптимальне залучення активної пізнавальної поведінки учнів та комунікації, таким чином реалізуючи функції мови, як інструменту пізнання дійсності та як інструменту спілкування.

Вивчаючи когнітивно-комунікативну методику навчання іноземним мовам варто спиратися на положення комунікативного і когнітивного підходів окремо.

Когнітивний підхід у контексті викладання іноземної мови полягає у тому, що вивчення будь-якого лінгвістичного явища має опиратися на ментальні процеси, які відповідають за вживання цього явища у процесі мовлення [7]. Оволодіння іноземною мовою відбувається за рахунок того, що учень вчиться сприймати дійсність та реагувати на неї так, як це робить носій мови.

Комунікативний підхід передбачає опанування іноземної мови у ході навчання, змодельованого подібно до реального спілкування в іншомовному середовищі. Учень одночасно засвоює мовні засоби (фонетичні, лексичні, граматичні) та автоматизує комунікативно-мовленнєві навички [16, с. 39].

На думку М. Пентилюк, вищезгадані підходи націлені на реалізацію найголовнішого завдання сучасної мовної освіти – розвитку мовленнєвої компетентності учня. Кожен з підходів має свою мету, але, поєднуючись, вони виконують спільне завдання – формують мовну і концептуальну картини світу учня [18].

Окрім розвитку мовленнєвої компетентності, О.І. Вовк визначила такі принципи когнітивно-комунікативної методики: стимулювання мовленнєво-розумової активності учнів; створення автентичних умов соціалізації; урахування індивідуальних пізнавальних стилів і навчальних стратегій; розвиток і розширення простору знання; становлення мовної особистості та формування картини світу; розвиток множинного інтелекту та критичного мислення; контекстуальність когнітивно-комунікативної діяльності [6, с. 164].

Когнітивно-комунікативна методика перш за все передбачає створення ментального образу іншомовного слова чи граматичного явища – так званого концепту. Концепт є одним з головних понять когнітивної лінгвістики та позначає цілісне образне уявлення про предмет. Основою для надбудовування концептів є фрейм – шаблон, що відображає сценарії, за зразком яких у свідомості людини відтворюється більшість ситуацій [23, с. 144].

Американський лінгвіст Бенджамін Лі Ворф наголошував, що кожна мова містить характерну модель суспільного мислення, тому люди, які розмовляють різними мовами, демонструють різні способи вираження концептів. Іншими словами, те, як ми думаємо, вбудоване у мову, і це означає, що мова, яку ми вивчаємо, містить суб'єктивні погляди людей у суспільстві. Тому, вивчаючи мову, ми засвоюємо спосіб мислення, який існує у культурі [цит. за 42, с. 2].

Запам'ятовування сформованого концепту відбувається у кілька етапів на основі індивідуальних пізнавальних стратегій учня. Такі етапи, як накопичення інформації про слово та її організація у когнітивній архітектурі, вибудовування асоціативних зв'язків, введення образу у довготривалу пам'ять повністю залежать від когнітивних прийомів (дедукція, індукція, перенесення, класифікація, повторення, здогадка) [25, с. 174]. Вміння використовувати концепт формується завдяки комунікативній складовій методики. Учня мають бути запропоновані завдання у вигляді реальних мовленнєвих ситуацій, які стосуватимуться сформованих уявлень.

На всіх етапах вагому роль відіграє метапізнання: чим краще розвинуті саморегуляція та критичне мислення, чим вище мотивація учня – тим ефективніше відбуваються процеси карбування концепту у пам'яті та засвоєння варіацій його використання.

Впровадження когнітивно-комунікативної методики у процес навчання іноземної мови варто вважати доцільним, оскільки вказане поєднання педагогічних підходів забезпечує розвиток як когнітивних, так і мовленнєвих навичок; інтенсифікує процес навчання мови та відповідає загальноєвропейським рекомендаціям із питань мовної освіти.

1.3 Сутність поняття та функціональності мовної гри на уроках англійської мови

У своїх працях Жан Піаже відзначав, що необхідним елементом для нормального інтелектуального розвитку людини є гра. Іграм завжди відводиться значна частина активності дитини, вони є способом дослідження навколишнього світу – людей, явищ, предметів: «Гра це місток між конкретним досвідом дитини і абстрактним мисленням, у зв'язку із цим найважливішою функцією гри є її символічний характер. У грі діти організують свій досвід. Вона надає конкретну форму і вираз внутрішнього світу дитини» [19, с. 53].

Гра – це серйозна розумова діяльність, яка здатна розвивати усі види здібностей людини, у тому числі когнітивні та мовленнєві. Помилковим буде вважати, що впровадження гри як методу навчання ефективно лише у ранньому віці. Елементи гри під час вивчення мови у будь-якому віці сприяють створенню більш стійких асоціативних зв'язків у порівнянні зі звичайним механічним запам'ятовуванням. Ігрова діяльність дозволяє учасникам проявити себе, навчитися активно користуватися вивченим матеріалом, окрім того учень підсвідомо знаходить найкращий спосіб запам'ятовування (чи то шляхом багаторазового повторення, чи вибудовуванням асоціацій, аналізу ходу гри, наслідування та ін.)

У парадигмі лінгвістики та викладання мов поняття «гри» не є однозначним. Терміни мовна гра, гра слів, а також і каламбур, переплітаються, вживаються поруч, часом помилково, та створюють враження, ніби позначають одне і теж поняття. Насправді ж кожен з наведених термінів ілюструє унікальне у мовознавстві явище, яке пізніше знайшло своє відображення у методиці викладання іноземних мов.

Найширшим за своїм змістом є поняття мовної гри. Його започаткуванням світ зобов'язаний австро-англійському філософу Людвігу Вітгенштайну (1889–1951) [5]. У своїй праці «Філософські дослідження» він презентує наступну теорію мови: мова пов'язана не з об'єктами, а з діяльністю.

На підкріплення цієї думки Людвіг Вітгенштайн вводить в обіг термін «мовна гра»: «Я називатиму також «мовною грою» сукупність мови й діяльності». Під грою він має на увазі не те, чим займаються люди аби розважитися. Мовна гра у розумінні Вітгенштайна – це моделі використання мови та її функцій. Філософ стверджує, що будь-яке слово чи речення може бути вжитим безліччю способів, які ми обираємо відповідно до нашої «форми життя». У праці він описує гіпотетичну конструкцію мовної гри як спосіб, завдяки якому суспільство вчиться говорити і діяти [5, с. 95].

Згодом саме таке тлумачення мовної гри вкорінилося серед мовознавців. На сьогодні термін мовна гра позначає усі можливі ситуації, коли мовець вільно поводить себе з формою мовлення.

Так званий «експромт» під час вираження думок прослідковується чи не на всіх мовних рівнях. У межах фонетичного рівня мовна гра реалізується за допомогою зміни швидкості та ритміки мовлення, акцентуації та римованої співзвучності слів, вимови з акцентом, зміни тембру та ін. Граматичний рівень обмежується переважно оказіональними граматичними формами або граматичною варіативністю. На лексичному рівні головна роль належить полісемічними та омонімічними одиницями, чий нестандартні поєднання викликають у слухача зацікавленість до слів мовця. Фразеологічний рівень також репрезентує мовну гру у вигляді словосполучень, побудованих з використанням багатозначності слів, усіх видів омонімії та паронімії.

Проте у багатьох термінологічних словниках термін «мовна гра» все ж відсутній. Це зумовлено тим, що наведене поняття часто ототожнюють з поняттям «гри слів». Насправді ж останній термін є набагато вужчим і виконує роль підвиду мовної гри.

Гра слів – літературний прийом та водночас форма дотепу, у якому слова-компоненти вживаються з метою досягнення задуманого мовцем ефекту або просто покликані розважити [41].

Прийом гри слів зазвичай реалізується за допомогою використання багатозначності, омонімії та паронімії і діє на різних мовних рівнях.

Нерідко замість терміну «гра слів» вживається термін «каламбур». Чимало довідників та електронних джерел подають їх як дві тотожні назви на позначення одного й того ж явища. Насправді ж каламбур є набагато вужчим поняттям.

Каламбур – стилістичний прийом, що покликаний викликати у реципієнта передбачуваний гумористичний ефект. Досягнення такого ефекту відбувається внаслідок навмисного використання омофонічних та омографічних одиниць, метонімічної чи образної мови [41].

Тож попри те, що поняття «мовна гра», «гра слів» і «каламбур» у межах сучасної лінгвістики часто трактують як синонімічні, посилаючись на їх однакові засоби творення та функції у мові, вони все ж мають певні відмінності у значеннях.

Повернувшись до теорії когнітивного розвитку Жана Піаже та його ідеї, про гру як місток до пізнання навколишнього світу, можна з легкістю екстраполювати природний розвиток людини з віком на процес отримання нових знань у вивченні іноземної мови. Мозок учнів опановує нову мову подібно до того, як дитина вчиться говорити рідною. І якщо у дитинстві саме ігри сприяють кращому розвитку когнітивних здібностей людини, то ефект від ігор у процесі навчання буде аналогічним – задіяні у ході ігор пам'ять, логіка, уява, сприйняття здатні забезпечити результативніше (оскільки не примусове, а підсвідоме) вивчення іноземної мови. Звичайно, у такому випадку йдеться не про звичайні ігри, а про ігри мовні.

РОЗДІЛ II

ПРАКТИЧНЕ ЗАСТОСУВАННЯ МОВНОЇ ГРИ НА УРОКАХ АНГЛІЙСЬКОЇ МОВИ В СТАРШІЙ ШКОЛІ

2.1 Сутність ігрових технологій у навчанні іноземних мов

Питання покращення ефективності навчання шляхом впровадження нових педагогічних методів та незвичних форм навчальної діяльності, які покликані активізувати пізнавальну та мовленнєву діяльність учнів, є актуальним для методики навчання іноземних мов. Одним із прикладів удосконалення навчального процесу є використання ігрових технологій.

Ігри, що означає «заняття, які підпорядковуються сукупності правил і прийомів або базуються на певних умовах», здавна використовувалися для передачі досвіду молодшим поколінням [43, с. 257]. Перші згадки про навчання через гру датуються VI–IV ст. до н. е., коли в Афінах відбувалися змагальні навчально-виховні заняття [27, с. 287]. Сьогодні такий інтерактивний метод навчання широко застосовується учителями іноземних мов як форма уроку, його частина або вид позакласної роботи.

Ігрові педагогічні технології об'єднують значну кількість методів та підходів до організації навчальної діяльності учнів у формі різних дидактичних ігор. Головна відмінність ігрових технологій від ігор звичайних полягає у наявності чітко сформованої мети процесу та очікуваних педагогічних результатів.

Під час навчання іноземної мови використання ігрової діяльності забезпечує реалізацію однієї або одразу кількох цілей: дидактичної (розвиток практичних умінь та навичок), виховної (формування навичок самостійності, співпраці, комунікабельності), розвиваючої (розвиток когнітивних, метакогнітивних та мовленнєвих навичок) та соціалізуючої [20, с. 334].

Поширеністю використання ігрових технологій у навчанні іноземних мов можна завдячувати низці функцій, які вони виконують:

- розважальна (пробудження цікавості до навчального процесу);

- комунікативна (активне спілкування з іншими суб'єктами гри, розвиток мовленнєвих навичок);
- ігротерапевтична (подолання складнощів, пов'язаних з самооцінкою, мотивацією, саморегуляцією);
- діагностична та функція корегування (виявлення рівня засвоєних знань та навичок і робота над його підвищенням);
- функції соціалізації та самореалізації учнів [12, с. 2].

У межах сучасної методики навчання було сформовано кілька класифікацій ігрових технологій.

Загальнопедагогічною є класифікація, запропонована М. Чепіль та Н. Дудник. Вони виокремлюють сюжетні ігри (моделювання умов певної епохи, географічної місцевості або громадського місця), ігри-драматизації (відтворення елементів літературних творів), рольові, комп'ютерні та ділові ігри [26, с. 131–132]. Представники зарубіжної педагогіки розрізняють рольову гру, гру-симуляцію (імітацію), гру-виставу та гру-змагання [4, с. 182].

У методиці навчання іноземних мов класифікація ігор є дещо складнішою. На думку Ю.І. Федусенка в основі диференціації ігор лежить їх роль у процесі формування лінгвістичних компетентностей. Дослідник виділяє:

- ігри, націлені на підготовку до комунікативної діяльності: забезпечують розвиток мовної компетентності (фонетичної, лексичної, граматичної, орфографічної);
- ігри, що реалізують комунікативну діяльність – сприяють розвитку мовленнєвої та соціокультурної компетентностей;
- ігри, які формують загальнонавчальну компетентність (поєднують першу та другу групи навчальних ігор) [24].

О.Б. Бігич, Н.Ф. Бориско, Г.Е. Борецька та ін. пропонують поділ на ігри мовні (фонетичні, орфографічні, лексичні, граматичні) та ігри мовленнєві (комунікативні) [17]. Оскільки комунікативна складова може бути реалізована у межах майже будь-якої гри, доцільно приділити особливу увагу мовним іграм.

За Л. Бодою класифікація мовних ігор здійснюється на основі їх підходів: *стратегічного, дидактичного та функціонального*. *Стратегічний підхід* об'єднує твори, обговорення, пошук відповідностей, моделювання ситуацій, загадки та рольові ігри. Граматичні та лексичні ігри, діяльність пов'язана з читанням, аудіюванням, письмом та мовленням, паралінгвістичні і невербальні ігри ґрунтуються на *дидактичному підході*. З *функціональної* точки зору мовні ігри поділяються на розминки, головоломки, змагання та завдання, спрямовані на зміцнення знань [1, с. 17]. Очевидно, що під поняттям «мовна гра» не завжди мається на увазі активна вправа, спрямована на створення невимушеного середовища для колективної роботи. Частіше за все мовні ігри стосуються нетрадиційного оперування мовними одиницями, цікавих завдань, для ознайомлення з матеріалом та підвищення зацікавленості учнів.

Важливо відзначити роль ігрових технологій у формуванні когнітивних навичок учнів. За Н. Головки, можливості дидактичних ігор дозволяють покращити сприйняття навчального матеріалу, розвивати системне та критичне мислення, сформувати навички творчого аналізу, самостійної та колективної роботи, засвоїти принципи моделювання ситуацій, наслідків прийняття рішень та вчинків [8, с. 17].

Використання ігрових технологій є дієвим способом активізації навчальної діяльності учнів, під час якої вони опановують іноземну мову як інструмент спілкування. Оскільки гра асоціюється в учнів з непримусовим, розважальним заняттям, здобуття знань відбувається завдяки зацікавленості та мотивації школярів. Ігрова діяльність під час вивчення іноземної мови сприяє розвитку не тільки мовлення, а й уваги, мислення, формуванню саморегуляції.

2.2 Мовна гра як метод розвитку когнітивних та мовленнєвих здібностей учнів

Використання мовних ігор, як виду навчальної діяльності, є взірцем реалізації когнітивно-комунікативної методики навчання іноземних мов. Положеннями вказаної методики було визначено типи вправ, спрямованих на розвиток як мовленнєвих, так і пізнавальних навичок. Серед них:

- аналітичні (аналіз текстового або аудіовізуального матеріалу);
- асоціативні (виклик емоційно-почуттєвого ставлення до матеріалу, що вивчається);
- комунікативні (активізація комунікативної діяльності, прищеплення мовного чуття);
- дослідницькі (створення умов для навчання через пошук та розв'язання суперечливих ситуацій) [2, с. 234].

Проведення мовних ігор на уроках англійської мови створює унікальне навчальне середовище, здатне поєднати усі вищезгадані види діяльності. Окремою нішею ігрових технологій у навчанні іноземних мов є мовні ігри, в основі яких лежить вищеописане явище незвичного використання мовних одиниць (мовної гри), у тому числі у вигляді каламбуру та гри слів. Такий вид діяльності є платформою для формування мовленнєвої компетентності та розвитку пізнавальних здібностей учнів.

Когнітивна психологічна структура, яка складає основу мовленнєвих здібностей є багаторівневою і складається з фонологічного, граматичного, лексичного, дискурсивного рівнів [28]. Нижче розглянемо варіанти впровадження ігрової діяльності на основі лінгвістичного явища мовної гри заради розвитку когнітивних і мовленнєвих навичок вказаних рівнів.

Фонологічний рівень. Оскільки саме ця площина містить необхідні ресурси для розпізнавання усіх фонем певної мови, то завдання на основі мовної гри «каламбур» мають базуватися на фонетичній подібності, тобто мати у своїй основі омофони (слова з однаковим звучанням, проте різними значеннями).

Ігри для формування мовленнєвих навичок фонологічного рівня найкраще підходять для розминки або у якості завершення уроку. Наприклад, учням зачитується вираз: *Reading while sunbathing makes you well red* (RealLife English, 2013), де гра слів реалізується за допомогою омофонів *red* та *read* (дієслово «читати» у минулому часі). У такому поєднанні виходить, що читаючи, та засмагаючи одночасно, можна стати червоним або ж добре начитаним.

Після озвучення виразу, учням пропонується його перекласти або пояснити, як вони його зрозуміли (рідною чи англійською мовою, у залежності від рівня). Скоріше за все, думки розділяться, у результаті виникне обговорення. З точки зору когнітивної психології у цей час відбудеться фонематичний аналіз звукової інформації, що у поєднанні з уявою (ситуація з виразу) створить передумови для стійкого запам'ятовування і фонем, і концепту.

Інші приклади явища мовної гри, реалізованого завдяки омофонам, для різних рівнів володіння мовою:

(1) *I'm close friends with 25 letters of alphabet, I don't know y.*

The past, the present, and the future walked into a bar. It was tense.

A bicycle cannot stand on its own because it's two-tired (RealLife English, 2013).

Лексичний рівень. У когнітивній структурі мовленнєвих здібностей система фреймів та концептів утворює «словник» – сховище всіх відомих певній людині слів тієї чи іншої мови. У словнику слова зберігаються упорядковані за понятійними категоріями: живі та неживі істоти, рослини, тварини, прилади, інструменти тощо. Слова також організовано за належністю до певного часу, місця, за причинно-наслідковими зв'язками, за належністю до певних наук, частин мови тощо [28]. Лексичний рівень представлений найбільшою кількістю варіантів використання явища мовної гри у рамках гри дидактичної, оскільки саме лексичні одиниці є основою вказаного лінгвістичного явища.

Найпростішим способом застосування мовної гри «каламбур» на уроках англійської мови є обговорення прикладів зі зверненням уваги на те, як саме реалізується незвичне використання мовних одиниць. Вчителем можуть бути

обирані як короткі вирази: *Time flies like an arrow. Fruit flies like a banana* (RealLife English, 2013), де у першому реченні йдеться про швидкоплинність часу, а у другому про комах, які полюбляють банани, так і цілі історії, наприклад:

(2) *A woman was driving in her car on a narrow road. She was knitting at the same time, so she was driving very slowly.*

A man came up from behind and he wanted to pass her. He opened the window and yelled, "Pull over! Pull over!"

The lady yelled back, "No, it's a sweater!" (The Internet TESL Journal).

Спонукаючи учнів до творчого аналізу та активізації мисленнєвої діяльності можна, запропонувавши їм самостійно створити каламбури. Для цього необхідно підготувати речення, що міститимуть щонайменше два полісемічних слова. Наприклад:

(3) *Let's talk about rights and lefts. Time flies when having fun. How can you stay cool with a fan?* (The Internet TESL Journal).

Спочатку можна ще раз нагадати учням значення деяких слів, а потім дати кілька хвилин, аби вони самостійно перефразували вираз або дали йому логічне проте цікаве продовження, користуючись іншими значеннями полісемічних слів. Серед можливих варіантів каламбурів:

(4) *You're right, so I left* або *I left because I have such a right.*

Time's fun when you're having flies.

How can you stay cool having fans? – Just turn all of them off (The Internet TESL Journal).

Ускладнити завдання можна обговорюючи значення слів – учні мають самі виявити полісемічні одиниці.

Загадки є одним з видів мовних ігор, які найчастіше використовуються на уроках іноземної мови. В англійській мові в основі багатьох загадок лежить гра слів, утворена як на основі омофонів, так і полісемічних слів. Зрозуміле і цікаве для учнів заняття активно розширює їх словниковий запас, підвищує концентрацію та сприяє швидкому засвоєнню концептів.

Приклади загадок з грою слів:

(5) *What's black and white and read all over the world? – A newspaper.* (Gan X., p. 1214). Гра слів на основі вище згадуваних омофонів *read* та *red*.

(6) *What weather do mice most dislike? – When it's raining cats and dogs.* (Gan X., p. 1214). Каламбур утворений через ідіому *rain cats and dogs*.

(7) *When does the baker follow his trade? – Whenever he kneads the dough.* (Gan X., p. 1214). Загадка для учнів з високим володінням мови, оскільки гра слів у ній реалізується за допомогою як омофонів *knead* (місити) та *need* (потребувати), так і полісемічного слова *dough* (тісто та розм. гроші).

(8) *What is the best fruit for studying history? – Dates.* (Gan X., p. 1214). Гру слів створює полісемія слова *dates* (дати; фініки).

Граматичний рівень. Оскільки лінгвістичне явище мовної гри реалізується перш за все за допомогою лексичних одиниць, вибір ігрової діяльності для розвитку мовленнєвих здібностей граматичного рівня є дещо обмеженим. Переважно такій навчальній меті будуть відповідати мовні ігри у вигляді пошуку відповідностей, закономірностей, незвичного вживання мовних одиниць та їх подальше обговорення.

Приклад завдання для засвоєння правил вживання артиклів:

(9) *Have gone up to Heaven, a seventy-year old woman met her school Math teacher there. – You promised that Algebra would come in handy some day, said the late Mrs. Jones. – So, how much longer do I have to wait?* (Lastovka Ch.I., p. 76).

Наведений фрагмент ілюструє випадок вживання означеного артикля *the* перед прикметником *late*, що позначає власний іменник *Mrs. Jones*. Через вживання артикля прикметник *пізній* набуває значення *померлий*. Такий підхід до пояснення складного матеріалу учням, безумовно, буде сприйнятий швидше та з більшою зацікавленістю. Концепт краще збережеться у когнітивній структурі учнів, оскільки приклад вирізняється жартівливим забарвленням та є актуальним для підлітків.

Для закріплення навичок формування граматичних часів або інших граматичних конструкцій англійської мови з учнями може бути проведене

змагання на самостійне створення каламбурів. Завдання учителя – поділити учнів на групи та надати кожній однаковий набір слів, з яких вони мають сформувавши каламбури відповідно до граматичного матеріалу, що вивчається. Варто наголосити, що утворити мовну гру можна завдяки тому, що слова є омоформами та омофонами.

Наприклад, утворити каламбури зі слів *checked*, *been*, використовуючи Present Perfect. Можливі варіанти утворених каламбурів:

(10) *Have your eyes ever been checked? – No, they've always been blue* (Dahl M., p. 83).

(11) *It's bean soup, sir. – I don't care what it has been. I want to know what it is now* (EnglishClub).

Або, використати слова *bee*, *blind* для утворення каламбурів наказового способу. Серед варіантів:

Let it bee! Let's help blind people together!

Дискурсивний рівень. Розвиток мовленнєвих навичок нерозривно пов'язаний з комунікативною взаємодією у межах певного дискурсу. У такому випадку мовні ігри можуть слугувати розминкою перед процесом творення та сприйняття мовленнєвої діяльності. Наприклад, у межах теми «Шкільне життя», обираються каламбури, які стосуються різних предметів:

(13) *English: English teachers are always write!*

Science: Once I told a chemistry joke. There was no reaction.

Math: Not all math puns are horrible. Only sum.

History: History. History. Did I just rewrite history? (Faculty Loungers, 2013).

Вищенаведені способи впровадження мовних ігор є дієвими як у питанні формування мовленнєвих здібностей різних рівнів, так і для розвитку когнітивних здібностей учнів. Опрацювання прикладів аналізованого лексичного явища стимулює уяву, формує логічне мислення та активізує механізми запам'ятовування в учнів. Окрім того, розгляд прикладів мовної гри (гри слів «каламбур») на основі омофонів розвиває когнітивні здібності для розпізнавання усіх фонем іноземної мови.

2.3 Методичні рекомендації щодо формування іншомовної мовленнєвої компетентності на матеріалі ТВ шоу «*Whose Line Is It Anyway?*»

Розуміння гри слів «каламбур» як свідомого порушення норм використання мовних одиниць вимагає високого рівня володіння іноземною мовою. Знайомство учнів з цим лінгвістичним поняттям має відбуватися на пізніх етапах вивчення іноземної мови, найдоречніше – у старшій школі. Матеріалами для ілюстрації досліджуваного явища можуть бути фрагменти художніх творів, рекламні тексти, заголовки статей та публікацій, записи інтерактивних онлайн-трансляцій (вебінари, стріми), ігор КВК, виступи стендап-коміків та ін.

Одним із найцінніших джерел прикладів мовної гри «каламбур» є комедійне шоу «*Whose Line Is It Anyway?*».

«*Whose Line Is It Anyway?*» (скорочено *Whose Line?* або *WLIA*) – це короткометражне комедійне імпровізаційне шоу, яке вперше вийшло в ефірі британського телебачення у 1988 році. Особливість шоу полягає у відсутності сценарію – актори відіграють запропоновані ситуації у студії перед глядачами, користуючись своїми творчими здібностями та усіма можливостями мови [40].

Хоча елементи мовної гри присутні майже в усіх блоках шоу, особливої уваги вартий повністю розмовний блок «*Let's Make A Date*». У межах цієї гри актори отримують картки із назвами своїх персонажів та мають у процесі мовлення (завдяки відповідній лексиці, інтонації, тону, акценту), відповідаючи на питання ведучого, допомогти відгадати їх героя.

Блоки «*Let's Make A Date*» – є автентичним аудіовізуальним матеріалом і взірцем використання гри слів «каламбур» у непідготовленому мовленні, перегляд та аналіз якого сприятиме розвитку когнітивних навичок та формуванню соціокультурної іншомовної компетентності учнів. Окрім того, концепція та модель проведення цієї гри можуть бути використані у процесі моделювання рольової гри задля розвитку мовленнєвих навичок [9].

У процесі виконання бакалаврського дослідження були розроблені методичні вказівки до проведення рольової гри за матеріалами блоку «*Let's Make A Date*» шоу «*Whose Line Is It Anyway?*».

Оскільки рольова гра передбачає наявність трьох етапів: підготовки, проведення гри та контролю [13], а сама концепція гри «*Let's Make A Date*» є досить часомісткою, для досліджуваної методики варто виділити 1 (одну) академічну годину.

Користуючись таксономією Бенджаміна Блума [39], можна виділити навчальні цілі, досягненню яких сприятиме рольова гра. Основна увага методики зосереджена на рівнях *розуміння* (розпізнайте, порівняйте, визначте, диференціюйте, поясніть, наведіть приклади), *синтезу* (створіть, вигадайте, запропонуйте, уявіть, знайдіть новий спосіб), *оцінки* (оцініть, обґрунтуйте, порекомендуйте, визначте).

Підготовка. Мета – *розуміння*.

Завдання: Перегляньте блок «*Let's Make A Date*» із шоу «*Whose Line Is It Anyway?*» сезон 1, епізод 6 перший раз (Додаток А). Поясніть, за допомогою чого акторам вдається натякнути на свого персонажа. Визначте, кому з акторів дісталася найскладніша роль, обґрунтуйте чому. Поясніть, як ви розумієте явище мовної гри. Наведіть приклади гри слів «каламбур» в українській мові.

Перегляньте фрагмент другий раз. Розпізнайте елементи мовної гри у репліках акторів. Поясніть, за допомогою яких засобів вони реалізовані.

Проведення рольової гри. Мета – *синтез*.

Учитель має заздалегідь підготувати картки із описом персонажів. Герої можуть бути обрані відповідно до теми, що вивчається, або взяті з інших епізодів. Варто попередньо подбати про метод групування учнів (глядачі, які ставлять запитання та актори).

Завдання: Уявіть себе акторами та глядачами телешоу «*Whose Line Is It Anyway?*». Глядачі, запропонуйте, будь ласка, запитання, які зможуть найкраще розкрити характер персонажа. Актори, знайдіть, будь ласка, спосіб організувати своє мовлення таким чином, аби іншим учням було зрозуміло, яка у вас роль.

Удавайтесь до фонетичних прийомів (зміна темпу, тембру, інтонації, акценту), вигадайте нові способи вживання лексики, «грайтеся» з нею.

Глядачі мають ставити акторам запитання та уважно спостерігати за їх відповідями. Після кількох питань кожному актору (кількість «раундів» визначає учитель), учні мають здогадатися, яку роль виконували актори.

Контроль. Мета – *оцінка*.

Етап контролю та оцінки рольової гри може бути проведений після її завершення або на наступних уроках, що залежить від ходу гри, зацікавленості учнів та рівня складності завдань. Як під час рольової гри, так і під час обговорень не потрібно зосереджувати увагу на помилках учнів, оскільки гра спрямована на формування їх невимушеності під час вільного мовлення.

Завдання: Поділіться своїми враженнями від рольової гри. Визначте складнощі, з якими вам довелося зіткнутися. Оцініть свій рівень володіння англійською мовою. Чи дозволяє він вам так само «гратися» з мовою, як це роблять носії? Дайте рекомендації щодо наступної гри.

Запропонований приклад рольової гри дає учням змогу вільно спілкуватися іноземною мовою, розвивати навички аудіювання та критичного аналізу сказаного, а також автоматизувати вивчений матеріал. Формат гри сприяє активізації уваги учнів до сказаного, підвищує зацікавленість та мотивацію до вивчення мови. За кількістю одночасно виконуваних функцій метод рольових ігор можна вважати одним з найефективніших серед інтерактивних методів навчання.

ВИСНОВКИ

Розвиток мовленнєвої компетентності як можливості вільно розуміти та продукувати мовленнєві повідомлення засобами мови, яка вивчається, є одним з найголовніших питань сучасної мовної освіти.

У ході бакалаврської роботи було досліджено когнітивну природу мовленнєвих здібностей людини. Оскільки розвиток мовлення не залежить від специфіки мови, а є невід'ємно пов'язаним із когнітивними та метакогнітивними навичками, було наголошено на важливості формування пізнавальних здібностей під час вивчення англійської мови.

Аналіз когнітивно-комунікативної методики дав можливість стверджувати, що розглянуте поєднання педагогічних підходів доцільно використовувати з метою стимулювання мовленнєво-розумової активності, розвитку уваги, саморегуляції, критичного мислення та формування іншомовної когнітивної архітектури учнів. У межах цієї методики ефективною є реалізація ігрових технологій, які поєднують ознаки аналітичних, асоціативних, комунікативних та дослідницьких вправ.

У процесі дослідження було розмежовано поняття «мовної гри» у психолінгвістиці та методиці викладання іноземних мов. На базі вивченого матеріалу була розроблена методика розвитку когнітивних та мовленнєвих шляхом впровадження ігрової діяльності, в основі якої лежить явище мовної гри, а саме: гри слів «каламбур». Окрім того, у межах дослідницької роботи розроблено методичні рекомендації щодо проведення рольової гри на аутентичному матеріалі імпровізованого шоу «*Whose Line Is It Anyway?*».

Перспективи подальших досліджень вбачаємо у розробці методичних рекомендацій щодо нових варіантів впровадження явища мовної гри (зокрема на матеріалі британського імпровізованого шоу «*Whose line is it anyway?*») у навчальний процес з метою формування мовної та соціолінгвістичної компетентностей учнів.

Я, Гончарова Ольга Василівна, своїм підписом засвідчую, що моя бакалаврська робота «Мовна гра як метод розвитку когнітивних і мовленнєвих здібностей учнів на уроках англійської мови» виконана з дотриманням усіх вимог до наукової етики та поваги до інтелектуальних надбань, самостійно та індивідуально. Під час написання роботи я дотримувалась принципів академічної доброчесності та несу відповідальність за порушення загальноприйнятих правил цитування.

СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ

1. Бода Л. «Языковая игра как интерактивный метод обучения иностранному языку» / Л. Бода // Мир языков : ракурс и перспектива : материалы VI Междунар. науч. практ. конф., Минск, 22 апреля 2015 г. / редкол.: Н.Н. Нижнева и др. – Том VI. – Минск : БГУ, 2015. – С.17–19.
2. Бойкарова Л. Когнітивно-комунікативна методика навчання української мови / Л. Бойкарова // Гірська школа Українських Карпат. – Вип. 10. – 2013. – С. 231–235.
3. Брунер Дж. Психология познания / Дж. Брунер. – М. : Прогресс, 1977. – 413 с.
4. Вертегел В. Л. Рольова гра як один з інтенсифікаторів навчання іноземної мови для професійних цілей / В. Л. Вертегел // Новітні тенденції навчання іноземної мови за професійним спрямуванням : матеріали II всеукраїнської науково-практичної конференції. Херсон, 25–26 квітня 2013 року. – Херсон : Видавництво Херсонської державної морської академії, 2013. – С. 182–184.
5. Вітгенштайн Л. Філософські дослідження / Л. Вітгенштайн // Tractatus logico-philosophicus; Філософські дослідження. – Київ : Основи, 1995. – С. 87–309.
6. Вовк О.І. Комунікативно-когнітивна компетентність майбутніх філологів : нова парадигма сучасної освіти / О.І. Вовк. – Черкаси : Видавець Чабаненко Ю.А., 2013. – 500 с.
7. Годованець Н.І. Когнітивно-комунікативний підхід при навчанні іноземної мови / Н.І. Годованець, В.П. Леган // Науковий вісник Ужгородського національного університету. Серія «Педагогіка. Соціальна робота». – Вип. 1. – 2016. – С. 94–96.
8. Головка Н. Ігрові технології як засіб активізації пізнавальної діяльності студентів / Н. Головка // Вісник Київського національного університету імені Тараса Шевченка. Педагогіка. – Вип. 1. – 2015 – С. 17–20.

9. Гончарова О.В. Рольова гра як метод формування мовленнєвих навичок студентів / О.В. Гончарова; наук. кер. А.В. Красуля // Інновації та традиції у мовній підготовці іноземних студентів : тези доповідей міжнародного науково-практичного семінару. – Х.: ХНУБА, 6 грудня 2019 р. – С. 91–93.

10. Загальноєвропейські Рекомендації з мовної освіти : вивчення, викладання, оцінювання / [пер. с англ.; наук. ред. укр. вид. С.Ю. Ніколаєва]. – К.: Ленвіт, 2003. – 273 с.

11. Засєкіна Л.В. Вступ до психолінгвістики : навч. посіб. / Л.В. Засєкіна, С.В. Засєкін. – Острого : Видавництво Національного університету «Острозька академія», 2002. – 168 с.

12. Кравець Н. М. Ігрові технології навчання як одна з інноваційних форм навчально-виховного процесу ВНЗ [Електронний ресурс] / Н.М. Кравець, О.В. Гречановська // Матеріали XLVI науково-технічної конференції підрозділів ВНТУ, Вінниця, 22–24 березня 2017 року – Режим доступу : <http://ir.lib.vntu.edu.ua/handle/123456789/17640>. – (10.06.2020).

13. Краснова Н.В. Методичні рекомендації щодо використання рольових ігор на заняттях з іноземної мови / Н.В. Краснова // Законодавче забезпечення правоохоронної діяльності : навчальний посібник (до 100-річчя підготовки охоронців правопорядку у Харкові) / за заг. ред. д-ра юрид. наук, доц. В.В. Сокурєнка. – Х. : Стильна типографія, 2017. – С. 501–511.

14. Красуля А.В. Розвиток когнітивних здібностей учнів на уроках англійської мови засобами гри слів “каламбур” / А.В. Красуля, О.В. Гончарова // Вісник Київського національного лінгвістичного університету. Серія «Педагогіка та психологія». – К.: Вид. центр КНЛУ, 2020. – Вип. 32.

15. Красуля А.В. Self-Regulated Learning in English Language Instruction / Матеріали VII Міжнародної науково-практичної конференції «Інновації в освіті : сучасні підходи до професійного розвитку вчителів іноземних мов». – Ніжин : Видавець ПП Лисенко М.М., 2019. – С. 74–76.

16. Методика викладання іноземних мов у середніх навчальних закладах : підручник / Кол.авторів під кер. С.Ю. Ніколаєвої. – Київ : Ленвіт, 2002. – 328 с.
17. Методика навчання іноземних мов і культур : теорія і практика : підр. для студ. класичних, педагогічних і лінгвістичних університетів / О.Б. Бігич, Н.Ф. Бориско, Г.Е. Борецька та ін. / за загальн. ред. С.Ю. Ніколаєвої. – К.: Ленвіт, 2013. – 590 с.
18. Пентилюк М. І. Когнітивно-комунікативна модель удосконалення професійної культуромовної компетентності студентів філологічного профілю / М.І. Пентилюк // Наукові записки. Серія «Філологічна». – Острог : Вид-во Національного університету «Острозька академія», – 2013. – Вип. 40. – С. 157–162.
19. Пиаже Ж. Избранные психологические произведения / Жан Пиаже. – М.: Просвещение, 1967. – 110 с.
20. Полонська Т. К. Ігрова діяльність як засіб формування ключових компетентностей здобувачів початкової освіти на уроках іноземної мови / Т.К. Полонська // Проблеми сучасного підручника. – Вип. 21. – Київ : Інститут педагогіки НАПН України, 2018. – С. 334–346.
21. Психологія мовлення і психолінгвістика : Навч. посіб. для студентів вищих навчальних закладів / Л.О. Калмикова, Г.В. Калмиков та ін.; за заг. ред. Л.О. Калмикової. – К.: Переяслав-Хмельницький педагогічний інститут, в-во «Фенікс», 2008. – 245 с.
22. Сутність когнітивно-комунікативного підходу [Електронний ресурс] / EduDirect. – Режим доступу : <http://www.edudirect.net/sopids-44-2.html>. – (10.06.2020).
23. Томенюк О. Когнітивний підхід до аналізу мовних явищ [Електронний ресурс] / О. Томенюк // Актуальні питання гуманітарних наук. – 2015. – Вип. 11. – С. 141–146. – [Електронний ресурс] – Режим доступ : http://nbuv.gov.ua/UJRN/apgnd_2015_11_21. – (09.06.2020).

24. Федусенко Ю.І. Дидактична гра як засіб навчання іноземних мов молодших школярів : дис. канд. пед. наук : 13.00.09 / Ю.І. Федусенко. – Інститут педагогіки АПН України. – К., 2009. – 205 с.

25. Чевичелова О.О. Особливості застосування когнітивно-комунікативного підходу в процесі викладання іноземної мови у вищих технічних навчальних закладах [Електронний ресурс] / О. О. Чевичелова // Педагогічна освіта : теорія і практика. – 2012. – Вип. 10. – С. 172–175. – Режим доступу : http://nbuv.gov.ua/UJRN/znppo_2012_10_35. – (09.06.2020).

26. Чепіль М. М. Педагогічні технології : навч. посібник / М. М. Чепіль, Н.З. Дудник. – К.: Академвидав, 2012. – 224 с.

27. Щербань П.М. Застосування ігрових технологій в освіті : історія і перспективи / П.М. Щербань // Витоки педагогічної майстерності. Серія : Педагогічні науки. – Вип. 13. – Полтава : Полтавський національний педагогічний університет імені В.Г.Короленка, 2014. – С. 286.

28. Якимчук Ю.В. Розвиток когнітивного компонента комунікативних здібностей у студентів вищих навчальних закладів [Електронний ресурс] / Ю.В. Якимчук // Вісник Національної академії Державної прикордонної служби України. – 2010. – Вип. 4. – Режим доступу : <http://nbuv.gov.ua/UJRN/>. – (08.06.2020).

29. Aljohani M. Principles of «constructivism» in foreign language teaching / M. Aljohani // Journal of Literature and Art Studies. – Vol. 7. – No.1. – Tabuk : University of Tabuk, 2017. – P. 97–107.

30. Brown H.D. Language Assessment Principles and Classroom Practices / H.D. Brown. – White Plains, New York : Pearson Education, 2004. – 324 p.

31. Conflict Resolution Ability in Late Bilinguals Improves With Increased Second-Language Proficiency : ANT Evidence [Electronic resource] / N. Novitskiy, Y. Shtyrov, A. Myachykov // Front. Psychol. – Access mode : https://www.frontiersin.org/articles/10.3389/fpsyg.2019.02825/full?utm_source=fweb&utm_medium=nblog&utm_campaign=ba-sl-fpsyg-conflict-resolution-ability. – (10.06.2020).

32. Jasno S. Communicative competence in teaching speaking / S. Jasno // Journal of English and Arabic Language Teaching. – Vol. 3. – No. 1. – Pekanbaru : UIN Suska, 2012. – P. 69–86.

33. Lai E.R. Metacognition : A Literature Review : Research Report [Electronic resource] / E.R. Lai // Pearson. – Access mode : https://images.pearsonassessments.com/images/tmrs/Metacognition_Literature_Review_Final.pdf. – (10.06.2020).

34. Ojose B. Applying Piaget's theory of cognitive development to mathematics instruction / B. Ojose // The Mathematics Educator. – Vol.18. – No. 1. – Athens : University of Georgia, 2008. – P. 26–30.

35. Rao S. Developing Speaking Skills in ESL or EFL Settings / S. Rao // International Journal of English Language, Literature and Translation Studies. – No. 5(2). – Bharathpet : KY Publications, 2018. – P. 286–293.

36. Siemens G. Connectivism : A learning theory for the digital age [Electronic resource] / G. Siemens // International Journal of Instructional Technology and Distance Learning. – 2004. – Access mode : <https://robertoigarza.files.wordpress.com/2009/04/art-connectivism-a-learning-theory-for-digital-age-siemens-2004.pdf>. – (10.06.2020).

37. Skinner B.F. About Behaviorism / B.F. Skinner. – New York : Vintage Books, 1976. – 291 p.

38. Turula A. Teaching English as a foreign language / A. Turula. – Częstochowa : Wydawnictwo Wyższej Szkoły Lingwistycznej, 2010. – 465 p.

39. What Is Bloom's Taxonomy? A Definition For Teachers [Electronic resource] / TeachThought – 14. August 2018. – Access mode : <https://www.teachthought.com/learning/what-is-blooms-taxonomy-a-definition-for-teachers/>. – (08.06.2020).

40. Whose Line Is It Anyway [Electronic resource] // Whose Line Is It Anyway Wiki. – Access mode : https://whoselineisitanyway.fandom.com/wiki/Whose_Line_Is_It_Anyway_Wiki. – (07.06.2020).

41. Wordplay vs. Pun – What’s the difference? [Electronic resource] // Ask Difference – Access mode : <https://www.askdifference.com/wordplay-vs-pun/>. – (08.06.2020).

42. Yoshida I. Teacher vs. Student : The Perspectives on Cognitive Skills in foreign language learning / I. Yoshida. – Bennington : Bennington college, 2010. – 9 p.

СПИСОК ДОВІДКОВИХ ДЖЕРЕЛ

43. Великий тлумачний словник сучасної української мови / [уклад. і голов. ред. В. Т. Бусел]. – К. ; Ірпінь : ВТФ «Перун», 2009. – 1736 с.

44. International Encyclopedia of the Social & Behavioral Sciences / [ed. by Neil J. Smelser, Paul B. Baltes]. – Oxford : Pergamon, 2001. – 17500 p.

45. Oxford Advanced Learner’s Dictionary / A.S. Hornby. – Oxford : Oxford University Press, 2000. – 1540 p.

СПИСОК ДЖЕРЕЛ ІЛЮСТРАТИВНОГО МАТЕРІАЛУ

46. Dahl M. The Everything Kids’ Joke Book: Side-Splitting, Rib-Tickling Fun / M.Dahl. – Everything, 2002. – 144 p.

47. ESL Jokes : Puns [Electronic resource] // EnglishClub – Access mode : <https://www.englishclub.com/esl-jokes/puns/waiter-waiter-what-soup-is-this.htm>. – (08.06.2020).

48. Fun English : Increase Your Vocabulary with Puns (Jokes with Double Meanings) [Electronic resource] // RealLife English – 12. July 2013. – Access mode : <https://reallifeglobal.com/fun-english-vocabulary-puns/>. – (08.06.2020).

49. Gan X. A study of the humor aspect of English puns : views from the Relevance Theory. / Theory and Practice in Language Studies. – Vol. 5. – No. 6. – 2015. – p. 1211–1215.

50. Jokes in English for the ESL/EFL Classroom [Electronic resource] // The Internet TESL Journal – Access mode : <http://iteslj.org/c/jokes-puns.html#kelly1>. – (09.06.2020).

51. Lastovka Ch.I. Jokes as an interactive way of teaching articles / Ch.I Lastovka, Yu.F Sharun // Матеріали II Міжнародної конференції «Сучасні підходи до навчання іноземної мови : шляхи інтеграції школи та ВНЗ», Харків, 23 березня 2012 року. – Харків : ХНУ ім. В.Н. Каразіна, 2012. – С. 75–76.

52. Whose Line Is It Anyway? – S1 E6 – Chip Esten [Electronic resource] // Dailymotion. – Access mode : <https://www.dailymotion.com/video/x54e919>. – (08.06.2020).

53. 10 Funny Teacher Puns Per Subject (History, English, Math, Science) [Electronic resource] // Faculty Loungers – 11. August 2018. – Access mode : <https://facultyloungers.com/blogs/teacher-memes/teacher-puns-10-per-subject>. – (09.06.2020).

ДОДАТКИ

Додаток А

Whose line is it anyway? Season 1 Episode 6

Let's make a date

Bachelor girl – Bachelor number 1, like, if you were gonna take me on a dream date, like, where would you take me?

Stressed out hairdresser – Well, we`ll fairly go anywhere. I am just looking at you and your head is a disaster area.

Bachelor girl – Okay. Bachelor number 2, if you were gonna fly to a really romantic place, where would that place be? What would we...

Giving birth – What can be more romantic time like this!? This is your fault, you, son of... A-a-a-a-a-a-a-a-a.

Мовна гра: Різка зміна емоційного забарвлення мовлення: з позитивного на різко негативне.

Bachelor girl – Thank you. Bachelor number 3, if you were going to buy me, like, a pet, what kind of pet would that be and what would you call it?

Loudmouthed Sports Fan – I probably would not buy it for you, I would steal it. Steal! Steal! What is going through your mind? Are you crazy? Get some eyes in your head!

Мовна гра на основі полісемічного слова *to steal* - викрадати, поцупити; забирати (напр. м'яч), переймати контроль.

Bachelor girl – Thank you. Bachelor number 1, like, if you were gonna take me to a fancy restauraunt, what kind of restaurant would it be?

Stressed out hairdresser – I just can`t believe you`re so worried about getting a date when you are having hair emergency. Jesus. I want to call rescue 9-1-1, cuz you`ve got split ends like nobody`s business. You are going eat food? Oh my God! You should wear a bag over your head.

Мовна гра: нетрадиційне поєднання лексем - *hair emergency*; Багатозначне слово *to split: to split* – роздвоюватися, сіктися,

split ends – посічені кінчики; *to split* – розділяти, розколоти, *split business* – розділений на частини бізнес.

Bachelor girl – Thank you. Like, bachelor number 2, you know, if you were a piece of women`s clothing, what kind would you be and what colour?

Giving birth – I`d probably be a bra, a push-up! Push! Push!

Мовна гра на основі полісемічного слова *push* - штовхати, тужитися; *push-up bra* – назва жіночої білизни.

Loudmouthed – Go! Go! Go! Go! Go! Go! Go!

Sports Fan

Bachelor girl – Thank you. And finally, Bachelor number 3. If you were gonna take me on a date to a film, what kind of film would it be?

Loudmouthed – Probably, emmmm, probably some film that every one can enjoy

Sports Fan together with a crowd. Just to be together is the greatest thing in the world. Excuse me. Excuse me.

Мовна гра: Акцентуація слова *together*, підвищений тон мовлення.

Bachelor girl – Well I don`t wanna date Bachelor number 1, an abusive hairdresser.

I certainly don`t wanna date Bachelor number 2, a man in labor.

But I am highly attracted to Bachelor number 3, a rapid fan at some kind of sporting event.