

Міністерство освіти і науки України
Сумський державний університет

Факультет іноземної філології та соціальних комунікацій
Кафедра германської філології

БАКАЛАВРСЬКА РОБОТА

Спеціальність 035 «Філологія»

Методичний зміст та організація мовної гри на заняттях з іноземної мови

Допущено до захисту «__» _____ 2020 р.

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

Виконала:
студентка групи ПР-62
Лазарева Інна Олександрівна

Науковий керівник:
к. філол. наук., доц.
Чуланова Галина Валеріївна

Суми 2020

Зміст

ВСТУП	3
РОЗДІЛ 1 ТЕОРЕТИЧНА ДОВІДКА ПРО МОВНУ ГРУ	5
1.1 Загальні поняття про гру та педагогічні умови гри.....	5
1.2 Детальна характеристика мовної гри.....	7
РОЗДІЛ 2 ЗАСТОСУВАННЯ МОВНОЇ ГРИ НА ПРАКТИЦІ.....	13
2.1 Лексичні ігри	13
2.2 Граматичні і фонетичні ігри.....	18
ВИСНОВКИ.....	23
СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ:.....	26
СПИСОК ДОВІДКОВИХ ДЖЕРЕЛ:	29
СПИСОК ІЛЮСТРАТИВНИХ ДЖЕРЕЛ:.....	30
ДОДАТКИ.....	33

ВСТУП

Викладання та вивчення іноземної мови є дуже важливим та нелегким завданням. Старанність, увага, активність та жадоба до знань, особливо у дітей, є одними з найважливіших компонентів при вивченні іноземної мови. Мотивація також є важливим фактором не тільки для ефективного вивчення іноземної мови, а також для успішного викладання, тому що мотивовані учні досягають кращого результату та отримують біль високі бали. Наразі, традиційний підхід не завжди є ефективним. Викладачі застосовують більше інтерактивних засобів навчання для активізації навчального процесу, та заохочення інтересу учнів до навчальної діяльності.

Ігрова діяльність на заняттях з іноземної мови не є чимось новим на сьогоднішній день. Гра займає не останнє місце у методиці викладання. Цей засіб навчання використовують багато викладачів і досі гра не втратила свою актуальність. Мовна гра на заняттях з іноземної мови створює багато можливостей для вчителів організувати ігрову діяльність, при яких учні зможуть показати всі свої знання та навички під час навчально-ігрового процесу.

Дослідженням цієї теми займалися такі методисти та вчителі, як С. Ю. Ніколаєва, О. Б. Бігич, Л. П. Щербак, К. В. Зосюк, О. І. Кобзар, А. В. Котова, Н. М. Курницька, Л. В. Мелешко, Т. Г. Пахомова, Т. М. Шкваріна, Е. М. Аведон та багато інших.

Актуальність теми. Мовна гра на заняттях з іноземної мови є не тільки одним з найрозповсюдженим засобом навчання для комунікативно мовленнєвої компетенції, але й дуже ефективним. Організація мовної гри, в залежності від віку учнів, може становити складнощі. Але, мовна гра, як комунікативне іншомовне середовище, надає великі можливості для розвитку та вдосконалення комунікативно-мовленнєвої компетенції учня.

Об'єктом дослідження є методика викладання іноземної мови.

Предмет дослідження – мовна гра та ігрові методи на заняттях з іноземної мови.

Матеріалом дослідження виступають лексичні, фонетичні та граматичні ігри на заняттях з іноземної мови.

Мета дослідження полягає в визначенні найбільш ефективного способу організації мовної гри під час навчального процесу та продуктивність мовної гри як такої.

Для досягнення поставленої мети необхідно вирішити такі **завдання**:

1. визначити поняття та види навчальних ігор під час навчального процесу;
2. виявити можливості мовної гри та методiku викладання на заняттях з іноземної мови;
3. розглянути методичний зміст мовної гри;
4. шляхи організації мовної гри на заняттях з іноземної мови для учнів середньої та старшої школи.

Методи дослідження:

1. основні методи (критичний аналіз літературних джерел, вивчення та узагальнення позитивного досвіду роботи вчителів, пробне навчання),
2. допоміжні методи (статистичний метод, метод моделювання, метод інтерв'ю, бесіда).

Практичне значення роботи полягає в можливості використання результатів цього дослідження для покращення методики навчання іноземної мови, а також для подальшого вивчення значення мовної гри під час навчання та викладання іноземної мови у педагогічній сфері.

Апробація роботи. Робота була апробована на XLII Міжнародній науково-практичній інтернет-конференції «Актуальні проблеми сучасної науки» (6 квітня 2020 р.), секція «Педагогічні науки» [13].

Наукова робота складається з двох розділів, теоретичного і практичного, і чотирьох підрозділів. Налічується 32 сторінки, без урахування додатків.

РОЗДІЛ 1

ТЕОРЕТИЧНА ДОВІДКА ПРО МОВНУ ГРУ

1.1 Загальні поняття про гру та педагогічні умови гри

Перш за все необхідно розуміти, що мета навчання іноземної мови дуже відрізняється, якщо порівнювати цілі навчання інших дисциплін. А саме, на першому місці не сукупність усіх отриманих знань, а оволодіння іншомовною мовленнєвою діяльністю [18, с. 35]. Протягом багатьох років, на заняттях з іноземної мови вчитель, особливо в школах, займав центрову роль. Вчитель організує навчальний і виховний процес, підштовхує учнів до знань; для оволодіння іншою мовою учень повинен бути активною фігурою на занятті. Продуктивний результат залежить напряду від активності учнів, способів залучення їх до всіх видів мовленнєвої діяльності, а також до всіх видів роботи на заняттях. Мовні ігри напряду пов'язані з активністю учнів, так як потребують повної залученості у сам процес.

Кембриджський словник надає таке визначення **гри** – розважальна діяльність, особливо для дітей, або спортивне змагання [34]. Словник Мерріам Вебстер також надає схоже визначення: фізичне або розумове змагання, що проводиться за правилами, з учасниками, які конкурують між собою [35]. Тобто, інакше кажучи, гра це активна діяльність, учасники якої частіше за все протистоятимуть один одному.

Еліот М. Аведон розглядав три елементи гри. Першим елементом йде логіка гри, яку слід розглядати як мету або сенс, другим – дії по відношенню до мети або порядком дій, третім – взаємопов'язаність дій. Також, він вказує що ігри включають в себе соціальні процеси, які впливають на взаємодію учасників гри або регулюють її [25]. Розглянувши думку Аведона, можна сказати, що гра повинна мати певну мету, організаційну складову та взаємодію учасників.

Існує думка, що дотримуючись певних педагогічних умов можна отримати найбільш ефективний результат, використовуючи гру на заняттях з іноземної мови. Такі педагогічні умови включають в себе: 1) співпраця вчителя та учнів на всіх етапах гри, 2) гра відповідає психологічним, навчальним та віковим можливостям учнів, 3) використання різних видів ігрової діяльності, 4) гра повинна викликати інтерес, 5) застосування ігор, які стимулюють розвиток мотивації та пізнавальної діяльності, 6) зміст гри відповідає меті та завданням заняття [22, с. 153]. І справді, для успішного результату гри, необхідні певні умови і їх важливо правильно створити при застосуванні гри на занятті з іноземної мови.

Ігри допомагають вчителю створювати ситуації, в яких застосовуються мова і в яких її використання має значення. Гра заохочує учнів до праці і активізує їх інтерес. Учні прагнуть взяти участь і для цього повинні розуміти своїх однокласників або одногрупників, і повинні вміти самі говорити або писати на іноземній мові, щоб висловити свою точку зору або надати нову інформацію [31, р. 2]. Можна сказати, що підготовка самих учнів є однією з найважливіших умов для продуктивної роботи, так як їхні знання є незамінною частиною гри.

Застосування такого прийому як гра, безумовно має дидактичну цінність, так як гра сприяє кращій атмосфері у класі або групі не тільки між учнями, але й з вчителем, а також продуктивному засвоєнню матеріалу [9, с. 66], комунікативним навичкам та розвитку діалогічного та монологічного мовлень. Під час гри учні розвивають навички говоріння та вміння застосовувати іноземну мову як засіб комунікації [10, с. 82]. Гра також допомагає подолати психологічний бар'єр, який заважає висловлювати свою думку, або ж відстоювати її.

Отже, беручи до уваги всю зазначену інформацію, можна зробити висновок, що гра унікальний прийом, який спрямований на розумове змагання між учнями і активізує їхню зацікавленість. Для досягнення успіху такої мовленнєвої діяльності, необхідні педагогічні умови для кращої організації мовної гри. Гра допомагає учням розкритися, висловлювати свою думку,

вступати в дискусії та застосовувати свої теоретичні знання на практиці у створених комунікативних ситуаціях.

1.2 Детальна характеристика мовної гри

В методиці викладання **мовна гра** – складова навчально-ігрової діяльності, особливість та специфічність цієї складової полягає в тому, що мовна гра поєднує в собі ознаки ігрового використання мовних одиниць і спосіб активного навчання предмету [16, с. 100]. Мовна гра досліджувалась як спосіб актуалізації іноземної, та навіть рідної, мови й базових концепцій щодо належної навчальної дисципліни, як лінгводидактичної умови в ігровій методиці навчання [17, с. 46]. Вважається, що гра, як педагогічний метод, скорочує час на накопичення досвіду [21, с. 267]. А, також деякі педагоги вважають, що розвиток пізнавальних та соціальних навичок, які необхідні для більш поглибленого вивчення важких та незрозумілих понять, тісно пов'язані з ігровою діяльністю. Покращення пам'яті, самоконтроль, усне висловлювання та грамотність також пов'язані з навчально-ігровим процесом [28, с. 118].

При організації навчальної ігрової діяльності необхідно дотримуватися певних етапів проведення гри:

1. підготовчий (вчитель визначає тему, ситуацію для комунікативного процесу, обґрунтовує мету та зміст гри, аналізує які навички та уміння набудуть учні під час гри);
2. організаційний (розподіляються ролі між учнями, або пояснюється, що потребується від учнів у ході гри);
3. змістовно-діяльнісний (безпосередньо сам ігровий процес);
4. підсумково-аналітичний (підбивання підсумків: аналіз результатів гри, виконання ролей, обговорення ходу за змісту гри) [20, с. 111].

На організаційному етапі роль вчителя полягає в тому, щоб залучити учнів до гри, скоординувати дії учасників гри, визначити навчальні функції освітнього

процесу, заохочувати активність учнів, та розподіляти навчальне навантаження [15, с. 178]. Інакше кажучи, організаційний етап є тим фундаментом, на якому визначаються необхідні правила та стають відомим, що учням необхідно робити і яким чином.

Ігрові технології вивчення іноземної мови відрізняються від інших тим, що гра є:

1. звичною та зрозумілою формою діяльності, як для дитини, так і для дорослого;
2. дієвим засобом активізації учнів;
3. мотиваційною складовою (підштовхує учнів проявити творчість, ініціативу, цілеспрямованість та уяву);
4. трансляційною по відношенню до знань, навичок, та умінь;
5. багатофункціональною
6. переважно колективною
7. визначеною (має чітку мету та педагогічний результат) [8].

Під час гри учні можуть говорити про будь-які проблеми, які здаються важливими для обраної теми та тематики. Гра створює необхідні умови для творчості та кожен з учнів відчуває їхній внесок у роботу та успіх команди. Набуваючи нові навички та уміння в комунікативному та мовленнєвому сегментах заняття, учні також навчаються вирішувати проблеми у команді, критичному мисленню та реакції під час ситуацій іншомовного середовища [27, с. 102]. Правила є невід'ємною частиною кожної гри, і саме тому учень повинен бути уважним, активним та дотримуватися цих правил для кращого результату [14, с. 114]. Правила гри повинні обмежувати вірогідність повторення механічність висловлювань, та їх повторення [19]. Яскраві ситуації запорука ефективності гри та інтерес до неї. Незалежно від складнощів гри, учні намагаються якнайкраще виконати свою роль та застосувати свої знання у ігровому середовищі.

Іноді, навчальний процес може бути стресовим для учнів тим, що вони бояться критики вчителя за якусь помилку. Ігрова діяльність зменшує

тривожність, налаштовує на позитив, покращує впевненість у собі, тому що гра створює деяку нестандартну ситуацію, у якій не лячно помилитися, а навпаки мотивує практикувати мову. Гра – орієнтовна діяльність, що вимагає активне залучення учнів, їх заохочують брати активну участь у своєму навчальному процесі [26]. Активність учнів – пізнавальна діяльність, яка полягає в усвідомленому вивченню матеріалу [33]. Під час ігрової діяльності, учні сфокусовані на грі як на діяльності, і тому, самі того не усвідомлюючи, оволодівають іноземною мовою на рівні з рідною.

Для заняття з іноземної мови будь-яка гра повинна обиратися таким чином, щоб вона відповідала меті заняття та пристосованості учнів до неї, а саме рівень складності, заплутаності або кількість часу, який вони займають. Ретельний вибір гри включає в себе уявлення про те, що гра повинна бути найкращим методом для поставленої мети, ніж будь-який інший. При плануванні гри, пояснення вчителя щодо мети та які навички вони набудуть (наприклад, вивчення нової лексики, запам'ятання написання слів та інше) є необхідними [30].

За освітньою класифікацією виокремлюють такі види ігор: 1) рухливі ігри, 2) сюжетно-рольові ігри, 3) комп'ютерні ігри, 4) дидактичні ігри [24, с. 289]. Але чітко визначена класифікація видів ігор відсутня. Більш специфічною класифікація є за метою та завданням гри: 1) мовні (фонетичні, лексичні, граматичні), 2) мовленнєві (аудіювання, говоріння), 3) комунікативні (спілкування), 4) рецептивні (творчі) [23, с. 97]. Також, існує класифікація за поданим лінгвістичним матеріалом: 1) лексичні ігри, 2) граматичні ігри, 3) фонетичні ігри, 4) орфографічні ігри і 5) творчі рольові та ділові ігри [6].

Не залежно від обраного виду гри, кожен вчитель повинен дотримуватися таких вимог як:

1. учні отримують дидактичну мету заняття у вигляді ігрової задачі;
2. навчальна діяльність залежить від правил гри, в той час як навчальний матеріал використовується як допоміжний засіб у грі;

3. мотивація учнів є найважливішою складовою ігрової діяльності, так як зацікавленість учнів у навчальному процесі є запорукою відмінно виконаного завдання;
4. взаємозв'язок вчителя з навчальною групою;
5. конкуренція, або змагання, є обов'язковим елементом у навчальній діяльності, завдяки якій дидактичне завдання перетворюється в ігрове;
6. досягнення успіху при виконанні дидактичного завдання повинно рівнятися ігровому результату;
7. позитивні емоції, доступність, зрозуміла мета, подача матеріалу цікава – з усім цим повинна асоціюватися гра [5].

Також, окрім вище зазначених вимог, кожен педагог повинен пам'ятати, що вибір форми гри необхідно дидактично і педагогічно обґрунтувати; до гри потрібно залучити якнайбільше учнів, не можна щоб якась категорія учнів залишилася без навчальної діяльності; ігрова діяльність повинна відповідати віковим та мовним можливостям учнів; мовні ігри надають простір для розвитку усім видам мовної та мовленнєвої діяльності та проводяться виключно іноземною мовою [7, с. 229]. Все це допоможе вчителю організувати та провести заняття з іноземною мови успішно.

Конкуренція, яку асоціюють з іграми, має величезне значення. В умовах конкуренції, доцільно не ділити групи за здібностями [36, с. 2], тобто більш слабкі учні в одній команді, а більш сильніші в іншій. Команди повинні бути рівними. Студенти схвильовані під час гри через невідомість хто ж все ж таки отримає перемогу, хто програє. Гра створює ситуації, у яких студентам доводиться імпровізувати та використовувати мову у середовищі, наближене до життя та життєвим ситуаціям. Найголовніше, мета в іграх полягає не в отриманні найвищого балу, а досягти мети заняття, оволодіти новими навичками, для яких і була введена гра на занятті. Велика кількість мовних ігор поєднують словесні та аналітичні елементи, щоб усі учні змогли досягти успіху в них [29]. Результати гри повідомляються лише в кінці ігрової діяльності.

Перед організацією ігрового елемента на занятті, педагог перш за все повинен запитати у себе такі запитання: які навички набудуть учні під час гри? Які цілі втіляться у життя завдяки цій діяльності? Що знадобиться для успішного проведення гри? Як розподілити час, щоб гра була доцільною та продуктивною? Як забезпечити участь всіх учнів одночасно? Чи можна покращити гру, щоб підвищити зацікавленість та активність учнів? Які висновки необхідно повідомити при отриманні результатів гри [12, с. 115]? Під час організаційного моменту навчально-ігрової діяльності викладачу необхідно впевнитися, що створюються умови для взаємодії учнів в групі, тому що спілкування між учасниками гри є важливим фактором доцільності використання ігор під час занять з іноземною мови [3, с. 29]. Як зазначали багато методистів та викладачів, використання гри на під час занять спрощує навчальний процес своєю жвавістю та енергійністю, що сприяє скорішому накопиченню мовного матеріалу і закріпленню знань [4].

Взагалі, можна виділити два типи мовної гри. Перший тип – це явна імітація справжніх комунікативних середовищ, тобто імітація реальних життєвих ситуацій на заняттях з іноземної мови. Другий тип – поєднується з усвідомленням суті самої мовної гри, тобто коли гра має певний зміст та форму і може реалізуватися шляхом каламбуру, жарту, порівняння або інше [1, с. 39].

Ігрова діяльність має низку функцій у навчальному процесі під час занять з іноземної мови: навчальна функція, мотиваційно-збуджувальна, орієнтувальна, компенсаторна, виховна та здоров'язберігаюча [2, с. 41]. Навчальна функція полягає в закріпленні знань учнів та розвитку діалогічного та монологічного мовлень; мотиваційно-збуджувальна – активізує мовленнєві можливості індивідуума, стимулює рівень покращення результату; орієнтувальна функція збагачує навички розуміння своїх «колег» планування своєї мовленнєвої діяльності та колективної роботи; компенсаторна – уможлиблює комунікацію іноземною мовою у штучній ситуації, яка компенсує нестачу комунікативного досвіду у реальному житті; виховна ж функція розширює світогляд учнів, вчить

поваги до своїх однокласників або однокласників [11, с. 79]. Разом, усі ці ігрові функції виконують когнітивну, комунікативну та виражальну функції мови.

Підсумовуючи усе, що зазначено вище, можна визначити, що мовна гра охоплює великий спектр навчальної діяльності. Розвиває діалогічне та монологічне мовлення, розвиває комунікативні навички, вчить працювати у команді та виражати свою думку. Також, гра мотивує учнів, сприяє розвитку творчої натури учнів, нестандартному мисленню, швидкій реакції та адаптованості до незнайомого, іншомовного середовища. Але, для викладача, ігрова діяльність може виступати викликом через велику кількість факторів, які потрібно врахувати при плануванні подібної діяльності на занятті з іноземної мови. Існують певні вимоги, види та фактори гри, через які, при недостатньому розгляді зі сторони вчителя, гра може не тільки не зацікавити учнів, але й привести до того, що вона не принесе ніяких результатів, тим самим стане великою втратою дорогоцінного часу на занятті. Тому, організація гри на заняттях відповідальне завдання, до якого викладачі ретельно готуються. Враховуючи усі функції, які виконує гра під час навчально-ігрового процесу, можна зробити висновок, що гра дуже ефективний метод, який охоплює багато факторів та розвиває як мовну, так і мовленнєву, і комунікативну компетенції.

РОЗДІЛ 2

ЗАСТОСУВАННЯ МОВНОЇ ГРИ НА ПРАКТИЦІ

Іноземна мова завжди була тією дисципліною, успіх вивчення якої завжди залежав не лише від зубріння граматичною частиною, але й від самого розуміння мови та збагачення лексичного вокабуляру. Організація мовної гри потребує від викладача, по-перше, правильний вибір самої гри та певна «картинка» в голові як це повинно виглядати, і, по-друге, дотримання педагогічних умов для продуктивної роботи на занятті з іноземної мови. Також, вчитель повинен розуміти навіщо використовується саме ігровий метод для досягнення певної навчальної мети.

Слід зазначити, що гра, як навчальний метод, була використана під час моєї педагогічної практики. Під час організації та проведенні навчально-ігрової діяльності були враховані усі вікові, навчальні та психологічні можливості учнів.

2.1 Лексичні ігри

Лексичні ігри найширша категорія видів мовної гри. Вони спрямовані на розширення лексичного запасу учнів, активізування мовленнєвої діяльності та використання лексики у іншомовному середовищі. Під час педагогічної практики, було використано безліч різноманітних лексичних ігор.

(1) Гра «Еліас» (Alias). Сутність цієї гри полягає у тому, щоб учні, отримуючи роздатковий матеріал (а саме картки з малюнками або з словами), пояснювали своїм однокласникам вивчену лексику, не називаючи саме слово на картці. Для організації подібної ігрової діяльності, вчитель повинен підготувати роздатковий матеріал, їхня кількість залежить від кількості вивченої лексики учнями певної теми. Гра може пройти у вигляді групової роботи, або командної роботи. Під час своєї педагогічної практики, я використовувала обидва види робіт, але саме для цієї гри переважно застосовувала групову роботу. Учні

сідають поруч один з одним і вчитель кладе картки з підписаними малюнками (додатки А, Б) на стіл написом донизу. За бажанням, перший учень обирає картку, не показуючи її іншим, та пояснює своїм однокласникам що зображено на картці. Той учень, який відгадав, забирає картку собі, а наступним картку пояснює той учень який сидить поруч, і таким чином учні пояснюють слова по черзі. Перемогу отримує той учень, який наприкінці гри отримав найбільшу кількість карток (41). Серед поставлених мною задач були: 1) організувати гру таким чином, щоб усі учні змогли прийняти участь; 2) врахувати психологічні, навчальні та вікові можливості учнів; 3) перевірити засвоєння нового лексичного матеріалу у учнів; 4) допомогти учням розвинути їхнє монологічне мовлення.

(2) Гра «Хто Я?». Ця ігрова діяльність потребує участі усіх учнів, яких необхідно організувати таким чином, щоб вони бачили один одного. Для організації подібної ігрової діяльності, вчителю необхідно підготувати вже роздруковані картки зі словами, або стікери, які можна приліпити, і створити необхідну доброзичливу атмосферу. Кількість слів, які будуть використані під час гри, перш за все залежить від кількості учнів, та часу, який займає на виконання цієї ігрової діяльності. Учні сідають у коло, щоб бачити один одного і отримують картку с певним словом, свою картку вони не повинні бачити (слова на картці пише сам вчитель, або кожен учень пише своєму сусіду, але в таких випадках можна отримати дві однакові картки у учня) (53). Розпочинається гра і учням необхідно дізнатися хто вони під час цієї гри, тому у своїх однокласників вони запитують такі питання, на які можна відповісти лише “yes” або “no”. Наприклад, *am I alive? am I a person? am I a profession?* та інші. Учні мають право підказати своїм друзям, але лише один раз за коло, в той же час, учні ставлять питання до відповіді “no” і тільки тоді наступає черга іншого учня. Під час своєї педагогічної практики, я використовувала цю гру для закріплення не тільки лексики, але і розуміння учнями нових слів, а також щоб учні навчилися правильно зіставляти питання.

(3) Гра «Перекладач». Сутність цієї гри полягає у тому, щоб учні навчилися на слух сприйняти іноземне слово, повторити його, правильно вимовляючи, та

перекласти на рідну мову (38). Для організації цієї гри потрібен невеличкий м'ячик або щось маленьке і м'яке, що не зашкодить учням. Учні сидять у колі поруч один з одним, а вчитель кидає м'яч учню і говорить іноземне слово. Той учень, який зловив м'яч, повинен повторити це слово і перекласти його на українську мову, а потім повертає м'яч вчителю. Під час своєї педагогічної практики я використовувала цю гру для закріплення лексики та розвитку правильної вимови учнів. На мою думку, цю гру краще проводити наприкінці уроку, коли розпочали нову лексичну тему, або ж на початку заняття для повторення вивченого.

(4) Гра «Зіпсований телефон». Сутність цієї гри полягає в тому, щоб учні, отримуючи якусь історію від вчителя, повинні передавати її від одного до іншого і намагатися передати ту саму історію вчителя (37). Вчитель організовує гру таким чином, що при передачі цієї історії, учні розповідали те, що зрозуміли тихо і лише одному учню. У даному випадку, вчитель повинен розподілити порядок у якому учні слухають історію так, щоб досягти максимально приблизної історії до оригіналу останнього учня. На практиці, ця гра допомагала розвивати пам'ять та критичне мислення учнів, змушуючи їх аналізувати подану інформацію і передавати її іншим.

(5) Гра «Розшифруй слова». Ця гра застосовується з тією метою, щоб перевірити дітей на правопис іноземних слів, перевірити чи зможуть вони зрозуміти зашифроване слово, використовуючи логіку. Для організації цієї гри, вчитель повинен підготувати картки з зашифрованими словами (додаток В) та поділити учнів на дві команди. Учні повинні відгадати слово, правильно його вимовити за зіставити речення з цим словом за додатковий бал (42). Та команда, яка відгадає більше слів та набере більше балів перемагає. Так як це командна гра, вчителю необхідно враховувати те, що команди повинні бути рівні у знаннях, тобто обидві команди мають мати як сильних, так і трохи слабших учнів, щоб жодна команда не отримала якоїсь переваги по силам. Під час педагогічної практики, ця гра створила умови для змагання, конкуренцію, що змушувало учнів проявляти себе на всі 100%, щоб перемогти у цій грі.

Обмежений час на відгадування слів також сприяло конкуренції і швидкість відповідей.

(6) Гра “Two Truth, One Lie”. Ця гра ідеально підходить для знайомства з учнями. Для організації цієї гри не потребується жодних допоміжних матеріалів, лише фантазія як учнів, так і вчителя. Перед початком гри, кожен учасник повинен придумати факти про себе, два правдивих та одну брехню. Кожен з учасників розповідає ці факти у довільному порядку, а інші учасники повинні здогадатися який факт був неправдою. Після того як учень розповість свої факти, інші учасники гри голосують який з фактів виявився неправдою, після цього учень розкриває що було правдою, а що – ні (51). Цей вид ігрової діяльності не тільки сприяв тому, щоб учні розповіли щось нове про себе і дізналися якісь факти про своїх однокласників, але й розвиває їхні навички говоріння та сприйняття на слух.

(7) Гра «Правдива/неправдива історія». Сутність цієї гри полягає в тому, щоб учні змогли вільно розповісти якусь історію і вільно відповісти на запитання інших учасників. Для організації цієї гри, вчителю необхідно підготувати дві картки з написом “true” або “false”. Учень повинен, бажано, заздалегідь вигадати дві історії, правдиву та неправдиву. Перший учасник обирає картку, і, не показуючи що написано на картці, починає розповідати історію, в залежності від того, яке слово витягнули. Весь клас може запитувати розповідача, щоб дізнатися більше інформації (50). Для компенсації часу, краще поділити учнів на команди, щоб коли учні вгадували яка історія, правдива чи неправдива, ліпше було визначити переможця.

(8) Гра «Я ніколи не». Ця гра не потребує якихсь допоміжних матеріалів. Учні по черзі говорять чого вони ніколи не робили, і учасники, які це робили, загинають пальці. Коли учень загинає пальці 5 разів, то він вибуває з гри. Переможцем цієї стає той, хто залишиться останнім (46). Під час педагогічної практики, використовуючи цей вид гри я мала на меті заохотити та налаштувати учнів на розмову.

(9) Гра «Час для розповіді». Сутність цієї гри полягає в тому, щоб учні, використовуючи фантазію, продовжили історію, речення за реченням. Для організації цієї гри не потрібні жодні допоміжні матеріали, лише початкове речення від вчителя яке і розпочинає розповідь. Наприклад, *once, when the mother wanted to change her daughter's live...* Після цієї вступної частини, учасники доповнюють історії один за одним по одному реченню (49). Цей вид гри може стати яскравим прикладом як розвинути навички сприйняття на слух у учнів та побачити рівень розуміння іноземної мови як рідної, перевіряючи як швидко вони можуть зреагувати на усну мову.

(10) Гра «Перепиши казку». Сутність цієї гри полягає у тому, що учні, обирають якусь відому казку, наприклад, *The Cinderella* (додаток Г), та переписують історії з додаванням гумористичного ефекту. На виконання цього завдання вчителю необхідно задати певний часовий ліміт, хвилин 10-15, і після того як кожен із учнів переписав казку, по черзі, вони зачитують свою коротеньку версію казки і потім обирають найсмішнішу версію (55, с. 68). Під час своєї педагогічної практики, ми з учнями змінювали казку *The Princess and the Pea*, що допомогло їм проявити свою креативність та навички письма.

Отже, можна зробити висновок, що лексичні ігри на заняттях з іноземної мови допомагають учням краще запам'ятовувати новий матеріал, використовувати нові слова у створеному іншомовному середовищі. На практиці було помічено, що учні з ентузіазмом приймають участь у ігровій діяльності. Ті учні, які раніше майже не проявляли активності на занятті, під час гри приймають активну участь у процесі, практикують монологічне та діалогічне мовлення, взаємодіють з іншими учнями. Учні, які і раніше приймали активну участь у навчальному процесі, і під час гри проявляють себе з гарної сторони та старанно виконують усі завдання під час гри. Але, звісно, при організації ігрової діяльності потрібно було впевнитися щоб усі особливості підлітків були враховані, щоб ігрова діяльність відповідала меті та була доцільною для використання на занятті. Також, на власному досвіді я зрозуміла, що учням потрібно пояснити навіщо саме цей метод був застосований, щоб вони знали

мету, і, хоч і грали, розуміли що це навчальний процес і існують певні правила, що означає, що потрібно їх дотримуватися. Кожна з ігор спрямована на збагачення лексичного запасу учнів та застосування цих знань на практиці. Своєю новизною у навчальному процесі, гра активізує зацікавленість учнів та їхній ентузіазм.

2.2 Граматичні і фонетичні ігри

Граматична та фонологічна компетенції є не менш важливішими для вивчення іноземної мови, ніж лексична. Розвиток граматичної компетенції сприяє правильному використанню граматичними ресурсами мови, а розвиток фонологічної компетенції – набуванню навичок сприйняття звукових одиниць мови та використання їх у певному контексті [32, с.48; с. 57]

(11) Гра “Would You Rather”. Цю гру доцільно використовувати при практиці граматичної конструкції “*would rather*”. Гра може проходити як командна гра, так і групова ігрова діяльність. Для організації подібної діяльності вчителю можна підготувати списки з запитаннями, але необов’язково (56). Найголовніше у цій грі – це навчити учнів використовувати цю граматичну конструкцію і правильно відповідати на запитання з цією конструкцією. На початку, вчитель запитує учня, наприклад *would you rather eat an apple or cucumber?*, і після цього у хаотичному порядку група ставить запитання один одному. На власному досвіді я впевнилася, що ця гра сприяє кращому запам’ятовуванню даної конструкції та як її вживати у розмові.

(12) Гра «Ворожка». Сутність цієї гри полягає у практиці майбутнього часу шляхом рольовою гри, в якій учні діляться парами і один з них виступає ворожкою, а інший клієнтом, який захотів дізнатися своє майбутнє (48). Наприклад, *where I will be in 10 years? will I go to the Europe?* та інше. Для організації цієї гри бажано ділити учнів за їх здібностями. Допоміжним матеріалом у цій грі може слугувати табличка з утворенням майбутнього часу.

(13) Гра «Знайди пару». Під час цієї гри учні застосовують на практиці свої знання, аналізуючи вивчений матеріал. Для організації даної ігрової діяльності вчитель повинен підготувати роздатковий матеріал, а особливо для цієї гри буде доцільним використовувати три форми неправильних дієслів (додаток Д). Вчитель підготовлює картки з неправильними формами дієслова, одна форма дієслова на картці (40). Учні збираються у коло і отримують по три різних картки, їхня мета правильно зібрати усі форми дієслова швидше за своїх однокласників. Коли вчитель розпочинає гру, кожні 30 секунд учні повинні обмінюватися картками поки вони не отримають усі три форми. Коли учні збирають усі три форми дієслова, вони читають їх уголос та перекладають. Ця ігрова діяльність сприяє розвитку аналітичних знань та зоровій пам'яті. Під час практики, я помітила що ця гра полюбилася саме тим, у кого добре розвинена зорова пам'ять.

(14) Гра «Пам'ять». Ця гра застосовується для практики вживання Present Perfect. Для організації цієї гри вчителю необхідні допоміжні матеріали, такі як зошити, підручники та щось подібне. Перед початком гри, вчитель розкладає матеріали на столі, просить запам'ятати які предмети та де вони розташовані на поверхні. Після того, як учні побачили розташування на поверхні, вчитель просить закрити очі або відвернутися і в цей час викладач додає якийсь предмет, забирає або замінює його і потім запитує в учня що змінилося. Наприклад, *What has changed? What have I done?* та інші питання (39, с. 33). Мета кожного учня вказати що змінилося.

(15) Гра "Noun + preposition". Ця гра доволі схожа на гру «Знайди пару» за принципом виконання, але у цьому сутність гри полягає не в тому, щоб зібрати необхідні картки, а щоб позбавитися їх. Звісно, перед початком гри, вчитель повинен впевнитися, що учні ознайомлені з граматичним матеріалом. Для організації гри, вчитель повинен надати кожному учневі роздатковий матеріал (додаток Е). У поданій грі, учні проявляють свої знання по вживанню іменників з прийменниками. Гра проходить таким чином, що кожен учень має певний набір карток з іменниками, і під час гри, він або вона, тягне картку з прийменниками.

Якщо студент може зіставити свої дві картки, то учасник гри має право відкласти обидві картки та, використовуючи ці слова, задати питання до аудиторії і решта групи повинні відповісти (47, с. 34). Першим перемагає той учень, який зможе позбавитися усіх карток з іменниками.

(16) Гра «Схожість». Для організації цієї гри вчителю необхідно підготувати два блоки речень на двох окремих листках, блок А та блок В. Деякі речення в цих блоках повинні бути майже ідентичними, але більшість з них повинна трішки відрізнятись. Наприклад, *Stop destroying your pan* у блоці А, та *Stop destroying your pen* у блоці В. Після підготовки роздаткового матеріалу, необхідно поділити клас по двоє, і роздати блоки А і В по одному екземпляру на маленьку групу. Один учень отримує блок А, а інший – блок В. Ігрова діяльність полягає в тому, щоб учні навчилися на слух сприймати речення і аналізувати фонетичні звуки за схожістю. Учні уважно читають речення один одному і разом вирішують чи речення однакові, чи вони різні (52). Перемагає та команда, яка набирає більшу кількість балів (1 правильне зіставлення речень дорівнює 1 балу).

(17) Гра «Хрестики нулики». Ця гра чудово відома всім, і тому її адаптація для фонетичних ігор дуже вдала. Для організації цієї гри доцільно поділити учнів на маленькі групи по два учня у кожній. На дошці або у зошиті малюється сітка, яка характерна для гри хрестики-нулики. Кожен учень отримує від вчителя слово, в якому він повинен визначити графему, яка передає певний звук. Учень отримує право намалювати хрестик або нулик лише у випадку, якщо визначить графему правильно (45).

(18) Гра “Word Worms”. Ця гра спрямована не тільки на перевірку лексичного запасу, але й розпізнання однакових звуків. Гра розпочинається початковим словом, для початку можна взяти слово з 4-х літер, а потім, враховуючи результати учнів, ускладнити до 5 літер. Наприклад, початковим словом було *take*, учень змінює якусь одну літеру і створює нове слово *bake*, яке схоже за голосним або ж приголосним звуком. Гра продовжується до тих пір, поки учні можуть видозмінювати слово (44). Цей вид ігрової діяльності більше

підходить для початкового рівня, але як варіант для повторення можна використати і для більш високого рівня.

(19) Гра «Погоня». Сутність цієї гри полягає у тому, щоб команда, швидше за суперника, написала правильно слово або словосполучення на дошці або у зошиті. Для організації цієї ігрової діяльності вчитель повинен поділити учнів на дві команди, зазначити правила поведінки та порядок дій. На початку гри, вчитель просить двох учнів підійти до нього і тихо говорить їм слово, учні швидко повертаються до своїх команд і передають своїм напарникам (43). Останній учасник у команді повинен швидко написати слово, яке він почув від своїх напарників і підняти руку. Якщо учень написав слово правильно, то його команді зараховується бал, і він повинен скласти речення з вгаданим словом або словосполученням. Кожен раунд останній учасник змінюється по черзі.

(20) Гра «Третій зайвий». Ця гра може проходити як вправа на читання, так і вправа на сприймання на слух. Для організації цієї гри вчителю знадобляться роздатковий матеріал (читання) або лише список груп з однаковим звуком (сприймання). Хоч можна проводити цю гру, маючи різну мету, але принцип гри однаковий. Учні, почувши, або прочитавши, рядок зі словами викреслюють слово, з нехарактерним для цієї групи, звуком. Наприклад, *sit, keep, seat* (54). Гра спрямована на розвиток та закріплення фонетичних навичок та покращення реакції.

Отже, можна зробити висновок, що граматичні та фонетичні ігри спрямовані на розвиток сприйняття на слух фонетичних елементів, тренування граматичних конструкцій на практиці у іншомовному середовищі, яке наближене до реальних ситуацій. Граматична та фонологічна компетенції набуваються шляхом активного використання фонетичних та граматичних елементів під час гри і застосування теорії на практиці. Також, після проведення граматичних та фонетичних ігор на заняттях з іноземної мови, можна зробити висновок, що ці види ігор сприяють не лише вдосконаленню граматичних та фонетичних знань учнів, але й підштовхують аналізувати, порівнювати феномени іноземної мови з рідною, а також дозволяють проявити себе та

застосувати увесь спектр знань у ситуаціях, які наближені до реальних ситуацій. На практиці, я зрозуміла, що організація даних видів ігор потребує певних зусиль не тільки зацікавити учнів, щоб вони приймали активну участь у процесі, але й визначити чи потрібен цей вид діяльності на даному етапі навчання іноземної мови. Тому, звісно, необхідно враховувати усі фактори та вимоги при організації навчально-ігрової діяльності.

ВИСНОВКИ

Під час написання своєї роботи, на мою думку, я досягла своєї мети завдяки методам дослідження, які я використовувала у теоретичній та практичній частинах.

У першому розділі, перший та другий підрозділи, завдяки основному методу критичного аналізу літературних джерел висвітлила поняття та види навчальних ігор під час навчального процесу. Вивчення та узагальнення позитивного досвіду роботи вчителів допомогло виявити увесь спектр можливостей мовної гри та методику викладання подібної навчальної діяльності на заняттях з іноземної мови. Базуючись на теоретичній частині бакалаврської роботи, можна зробити висновок, що мовна гра – це феномен, який поєднує в собі використання мовних одиниць в ігровому іншомовному середовищі та спосіб активної навчання та вивчення дисципліни. Існують різні види ігор, в залежності від критерії оцінювання цих класифікацій, але мовна гра припадає на класифікацію за метою та завдань використання. Існує класифікація самих мовних ігор, які поділяються на лексичні, фонетичні та граматичні ігри. Також, були виявлені вимоги організації мовних ігор, функції мовних ігор та різницю ігрових технологій від інших.

Другий розділ бакалаврської роботи був присвячений використанню мовних ігор на практиці. Методичний зміст мовної гри був розглянутий на прикладі кожної окремої гри, завдяки основному методу дослідження, пробному навчанні, були підтвердженні висунуті гіпотези про ефективність мовної гри на заняттях з іноземної мови. Допоміжним методом у цьому дослідженні слугував статистичний метод, завдяки якому я зробила висновок, що ігрова діяльність на заняттях стимулює учнів приймати активну участь у навчанні. Мотивація, новизна та нестандартність навчального процесу зацікавлює учнів і утримує їхню увагу до кінця мовної гри.

Обидва розділи розкрили шляхи організації мовної гри на заняттях з іноземної мови для учнів середньої та старшої школи. У першому розділі були

розглянуті теорію методичної організації мовної гри, певні поради, умови та вимоги для викладача, які враховують особливості та можливості самих учнів. У практичному розділі, завдяки використаним методам інтерв'ю, моделювання та бесіди під час педагогічної практики, було доповнене теоретичне уявлення про організацію мовної гри. За свою практику, я впевнилася, що для досягнення успіху подібної навчально-ігрової діяльності педагогічні умови та вимоги – необхідні. Правильно застосований ігровий метод під час навчального процесу дійсно сприяє розвитку комунікативних навичок, навичок говоріння, аудіювання, мовлення та читання. Також, застосування ігрових методів навчання допомагає учням проявити себе, розкрити та розвинути творчу натуру, нестандартне мислення і адаптує учнів до незнайомих комунікативних ситуацій.

В ході роботи, проаналізувавши теоретичний матеріал та після проходження педагогічної практики, під час якої, я використовувала ігрові технології, я дійшла висновку, що мовна гра є ефективним методом, який розвиває мовну, мовленнєву та комунікативну компетенції. Порівнюючи усі види робіт, які я застосовувала під час своєї практики, ігровий метод був тим видом діяльності, після якого я отримувала найбільше фідбеку від учнів, метод, який утримував їхню увагу від початку до кінця. Також, для мене було відкриттям, що учні, які раніше майже не приймали активну участь у навчальному процесі, в ході гри проявляли себе з іншого боку та повністю «включалися» в цей вид діяльності.

Під час своєї педагогічної практики, я віддавала перевагу лексичним мовним іграм. Лексичні ігри були тим елементом діяльності, який спонукав учнів адаптуватися до іншомовного комунікативного середовища, практикувати свої навички говоріння, аудіювання та сприяв розвитку мовленнєвої компетенції. Новий лексичний матеріал швидше засвоювався завдяки практиці діалогічного та монологічного мовлення, що сприяло вдосконаленню комунікативних навичок учня. Для мене, лексичні ігри були мотиваційними та викликали більше ентузіазму та реакції від учнів.

На мою думку, застосування мовних ігор на заняттях з іноземної мови є унікальним та ефективним методом для заохочення та зацікавлення учнів до вивчення іноземної мови, а також для формування необхідних навичок, які допомагають засвоїти новий лексичний, граматичний та фонетичний матеріал. В першу чергу, дослідження та розвиток мовних ігор в освітній сфері є необхідними, щоб допомогти учням подолати мовний бар'єр, який у багатьох випадках є причиною того, що багато учнів не можуть засвоїти матеріал, але саме через ігрові технології, які активізують інтерес, відчуття суперництва, і так відрізняються від звичних занять, учні запам'ятовують більше матеріалу через повної зосередженості на занятті.

Я, Лазарева Інна Олександрівна, своїм підписом засвідчую, що моя бакалаврська робота «Методичний зміст та організація мовної гри на заняттях з іноземної 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. Вороніна К. В. Мовна гра як оптимізатор навчального процесу / К. В. Вороніна, Г. Г. Гусєва // Сучасні підходи до навчання іноземної мови : шляхи інтеграції школи та ВНЗ : Матеріали III Міжнародної конференції. – Харків, 2013. – С. 39-40.
2. Воцана О. В. Роль ігрових вправ та завдань на уроках іноземної мови як засіб активізації мовленнєвої діяльності учнів / О. В. Воцана // Сучасні підходи до навчання іноземної мови : шляхи інтеграції школи та ВНЗ : Матеріали III Міжнародної конференції. – Харків, 2013. – С. 41-42.
3. Дзюбенко Л. Ігри на уроках англійської мови / Л. Дзюбенко // Рідна мова №1–2 (січень–лютий). – Київ, 2010. – С. 28-31.
4. Железняк Л. О. Ігрова діяльність як поліфункціональний прийом в методиці викладання іноземної мови [Електронний ресурс] / Л. О. Железняк // Суми: Коледж Сумського національного аграрного університету. – Режим доступу: <http://www.pdaa.edu.ua/np/pdf/67.pdf>. – (31.05.2020).
5. Застосування ігрових технологій на уроках англійської мови як один із шляхів формування пізнавального інтересу учнів [Електронний ресурс]. – Режим доступу: <https://sites.google.com/site/sitenkoyulia/zastosuvanna-igrovih-tehnologij>. – (31.05.2020).
6. Зима О. В. Рольові ігри з англійської мови як засіб активізації пізнавальної діяльності [Електронний ресурс] / О. В. Зима // Форум педагогічних ідей. – Режим доступу: http://ru.osvita.ua/school/lessons_summary/edu_technology/49325/. – (31.05.2020).
7. Зосяк К. В. Дидактична гра на уроках англійської мови як засіб активізації пізнавальної діяльності молодших школярів / К. В. Зосяк // Таврійський вісник освіти. – Херсон, 2013. – Вип. 4. – С. 224-229.
8. Ігрові форми роботи як засіб формування комунікативної компетентності школярів [Електронний ресурс]. – Режим доступу:

http://www.yrok.net.ua/load/rozrobki_urokiv/anglijska_mova/igrovi_formi_roboti_ja_k_zasib_formuvannja_komunikativnoji_kompetentnosti_shkoljariv/41-1-0-6367. – (27.05.2020).

9. Катанчик В. О. Мовні ігри на уроках англійської мови / В. О. Катанчик // Методичні та психолого-педагогічні проблеми викладання іноземних мов на сучасному етапі: шляхи інтеграції школи та ВНЗ: матеріали VIII Міжнародної конференції. – Харків, 2016. – С. 62-64.

10. Кобзар О. І. Рольова гра як засіб формування навичок проведення наукової дискусії англійською мовою / О. І. Кобзар, Н. О. Лешньова // Викладання мов у вищих навчальних закладах освіти. – Вип. 20. – Харків, 2012. – С. 78-83.

11. Котова А. В. Гра як засіб організації навчальної діяльності студентів під час вивчення англійської мови / А. В. Котова, Н. М. Курницька // Сучасні підходи до навчання іноземної мови : шляхи інтеграції школи та ВНЗ : Матеріали III Міжнародної конференції. – Харків, 2013. – С. 78-79.

12. Кравчина Т. В. Методичні аспекти використання рольових ігор на уроках іноземної мови / Т. В. Кравчина // Науковий вісник Ужгородського національного університету. – Серія : Соціальна робота. – Ужгород, 2016. – Вип. 2. – С. 114-116.

13. Лазарева І. О. Мовна гра на заняттях з іноземної мови / І. О. Лазарева, Г. В. Чуланова // Актуальні проблеми сучасної науки (частина 5) : матеріали XLII Міжнародної науково-практичної інтернет-конференції. – Вінниця, 2020. – С. 44-46.

14. Лучка Л. О. Роль дидактичних ігор на уроках англійської мови в школі / Л. О. Лучка // Методичні та психолого-педагогічні проблеми викладання іноземних мов на сучасному етапі: шляхи інтеграції школи та ВНЗ : матеріали VIII Міжнародної конференції. – Харків, 2016. – С. 114-115.

15. Марчій-Дмитраш Т. Мотивація процесу формування інтересу молодших школярів до іншомовної комунікативної діяльності / Т. Марчій-Дмитраш // Освітній простір України. – №11, 2017. – С. 174-179.

16. Мелешко Л. В. Концепції мовної гри як теоретичні засади організації навчально-ігрової діяльності / Л. В. Мелешко // Вісник Житомирського державного університету імені Івана Франка. – Житомир, 2017. – С. 99-102.
17. Мелешко Л. В. Мовна гра як лінгводидактична проблема / Л. В. Мелешко // Нова педагогічна думка. – 2017. – № 3 (91). – С. 45-48.
18. Методика навчання іноземних мов у середніх навчальних закладах: Підручник. / [С. Ю. Ніколаєва, О. Б. Бігич, Н. О. Бражник, С. В. Гапонова та інш.] – К.: Ленвіт, 1999. – 320 с.
19. Пахомова Т. Г. Викладання іноземної мови в початковій школі. Методичні рекомендації / Т. Г. Пахомова, Г. І. Савицька [Електронний ресурс]. – Режим доступу: https://helename.ucoz.ua/news/vikladannja_inozemnoji_movi_v_pochatkovij_shkoli_metodichni_rekomendaciji/2012-08-16-71. – (29.05.2020).
20. Семенюк М. П. Навчально-педагогічні ігри у формуванні професіоналізму майбутнього вчителя / М. П. Семенюк, О. О. Яструб // Вісник Черкаського національного університету імені Богдана Хмельницького. – Серія Педагогічні науки №24 (237). – Черкаси, 2012. – С. 110-113.
21. Сергієнко Л. В. Дидактична гра як засіб формування професійної компетентності майбутнього фахівця / Л. В. Сергієнко // Педагогічні вектори: В. О. Сухомлинський та сучасність : Матеріали регіональної наук.-практич. конф. – Лисичанськ, 2018. – С. 265–269.
22. Сідун М. М. Використання гри під час навчання іноземної мови учнів початкової школи / М. М. Сідун // Науковий вісник Ужгородського університету: Серія: Педагогіка. Соціальна робота / голов. ред. І. В. Козубовська. – Ужгород: Говерла, 2013. – Вип. 28. – С. 152-154.
23. Шкваріна Т. М. Методика навчання іноземної мови дошкільників : навч. посіб. / Т. М. Шкваріна. – Київ: Освіта України, 2007. – 300 с.
24. Щербань П. Застосування ігрових технологій в освіті: історія і перспективи / Витоки педагогічної майстерності. – Вип. 13. – Полтава, 2014. – С. 286-291.
25. Avedon E. M. The Structural Elements of Games [Electronic resource] / E. M. Avedon, B. Sutton-Smith. – Access mode:

- <https://ru.scribd.com/document/297801451/Avedon-Sutton-Smith-The-Structural-Elements-of-Games>. – (11.05.2020).
26. Gülin Yolageldili Effectiveness of Using Games in Teaching Grammar to Young Learners [Electronic resource] // Gülin Yolageldili, Arda Arikan. – Access mode: https://www.researchgate.net/publication/281536862_Effectiveness_of_Using_Games_in_Teaching_Grammar_to_Young_Learners – (29.05.2020).
27. Lieshnova N. Using role plays as a conversation technique in foreign language teaching // N. Lieshnova, L. Pavlova, Y. Strikauskas. / Методичні та психолого-педагогічні проблеми викладання іноземних мов на сучасному етапі: шляхи інтеграції школи та ВНЗ : матеріали VIII Міжнародної конференції. – Харків, 2016. – С. 101-102.
28. Nemchonok S. L. Why children need play! / S. L. Nemchonok // «Сучасні підходи до навчання іноземної мови : шляхи інтеграції школи та ВНЗ» : Матеріали III Міжнародної конференції. – Харків, 2013. – С. 118-119.
29. Shelley Ann Vernon Should English Teachers Use Language Games with Adults? [Electronic resource]. – Access mode: <https://www.teachingenglishgames.com/Articles/ShouldTeachersUseGamesWithAdults.htm>. – (30.05.2020).
30. Simpson A. J. Using Games in The Language Classroom / [Electronic resource]. – Access mode: <https://sl.sabanciuniv.edu/sl-blogs/using-games-language-classroom>. – (31.05.2020).
31. Wright A. Games for Language Learning / Andrew Wright, David Betteridge, Michael Buckby. – Cambridge University Press, 1983. – 212 p.

СПИСОК ДОВІДКОВИХ ДЖЕРЕЛ:

32. Конспект лекцій з дисципліни «Методика навчання іноземних мов»: для студентів 5 курсу ф-ту «Референт-перекладач», спец. 035 Філологія (Переклад) / Нар. укр. акад., [каф. теорії та практики пер.; авт.-упор. І. Ю. Гусленко]. – Харків : вид-во НУА, 2018. – 64 с.

33. Словник педагогічних термінів учнів [Електронний ресурс]. – Режим доступу: https://pidruchniki.com/pedagogika/slovník_pedagogichnih_terminiv. – (31.05.2020).
34. Cambridge English Dictionary [Electronic resource]. – Access mode: <https://dictionary.cambridge.org/dictionary/> (09.05.2020).
35. Merriam-Webster Dictionary Since 1828 [Electronic resource]. – Access mode: <https://www.merriam-webster.com/dictionary/> (09.05.2020).
36. Richards J. C. Logman dictionary of Language teaching and applied linguistics: Fourth edition. / J. C. Richards, Schmidt R. – Great Britain: Pearson Education Limited, 2010. – 657 p.

СПИСОК ІЛЮСТРАТИВНИХ ДЖЕРЕЛ:

37. Апостол В. П. Рольова гра у навчанні іноземних мов у початковій школі – один з головних засобів особистісно орієнтованого навчання / В. П. Апостол [Електронний ресурс]. – Режим доступу: https://baraninski_dnz.klasna.com/uk/article/rolova-gra-u-navchanni-inozemnikh-mov-u-pochatkovi.html. – (04.06.2020).
38. Батраченко К. Г. Розвивальні ігри та інтерактивні вправи на уроках англійської мови в початкових класах. / К. Г. Батраченко [Електронний ресурс]. – Режим доступу: http://batrasenko2.blogspot.com/2017/12/blog-post_23.html. – (04.06.2020).
39. Гавінська Т. М. Ігри на уроках англійської мови як засіб формування комунікативної компетенції школярів: методич. посіб. / Т. М. Гавінська. – Слобідко-Охримовський НВК, 2015. – 67 с.
40. Іванова О. Є. Граматичні ігри Ю. В. / О. Є. Іванова [Електронний ресурс]. – Режим доступу: <http://olena-english.com/grammargames>. – (07.06.2020).
41. Івченко-Чехолка Ю. В. Гра як метод навчання іншомовного спілкування учнів початкової школи. Збірка ігор. / Ю. В. Івченко-Чехолка [Електронний

ресурс]. – Режим доступу: <https://naurok.com.ua/zbirka-igor-z-inozemno-angliysko-movi-4581.html>. – (03.06.2020).

42. Шворобей В. І. Ігрові форми роботи для засвоєння лексичних одиниць на уроках англійської мови: Курсова робота / В. І. Шворобей [Електронний ресурс]. – Режим доступу: <https://vseosvita.ua/library/kursova-robot-na-temu-igrovi-formi-roboti-dla-zasvoenna-leksicnih-odinic-na-urokah-anglijskoi-movi-83830.html>. – (04.06.2020).

43. Cascio C. Classroom Ideas & Games for Teaching Phonics [Electronic resource] // C. Cascio. – Access mode: <https://education.seattlepi.com/classroom-ideas-games-teaching-phonics-3806.html>. – (08.06.2020).

44. Donegan K. Phonics Activities and Games for K-2 [Electronic resource] // K. Donegan. – Access mode: https://easyteachingtools.com/2016/07/supplement-phonics-instruction.html?utm_medium=social&utm_source=pinterest&utm_campaign=tailwind_smartloop&utm_content=smartloop&utm_term=29582870. – (08.06.2020).

45. Five Simple Phonics Sound Games [Electronic resource] // k5chalkbox. – Access mode: <https://www.k5chalkbox.com/phonics-sounds.html>. – (08.06.2020).

46. Gantenhammer D. 12 Fun Speaking Games for Language Learners [Electronic resource] // D. Gantenhammer. – Access mode: <https://www.edutopia.org/discussion/12-fun-speaking-games-language-learners>. – (05.06.2020).

47. Hadfield J. Intermediate Grammar Games: A collection of grammar games and activities for intermediate students of English / J. Hadfield. – England: Pearson Education Limited, 2003. – 128 p.

48. Lewis B. 12 Fun Grammar Games to Help You Learn a Language [Electronic resource] // B. Lewis. – Access mode: <https://www.fluentin3months.com/grammar-games/>. – (08.06.2020).

49. Miller K. 39 Communication Games and Activities for Kids, Teens, and Students [Electronic resource] // K. Miller. – Access mode:

- <https://positivepsychology.com/communication-activities-adults-students/>. – (06.06.2020).
50. True/False Stories [Electronic resource] // BritishCouncil. – Access mode: <https://www.teachingenglish.org.uk/article/true-false-stories>. – (05.06.2020).
51. Two Truths and A Lie [Electronic resource] // Icebreakers.ws. – 30 January 2020 – Access mode: <https://www.icebreakers.ws/small-group/two-truths-and-a-lie.html>. – (05.06.2020).
52. Verner S. Playing the Phonics Game [Electronic resource] // S. Verner. – Access mode: <https://busyteacher.org/24565-7-phonics-games.html>. – (08.06.2020).
53. Who am I? [Electronic resource] // Eslactive. – Access mode: <https://eslactive.com/games/who-am-i/>. – (04.06.2020).
54. Wickham R. 10 ESL Activities for Powerful Pronunciation Progress [Electronic resource] // R. Wickham. – Access mode: <https://www.fluentu.com/blog/educator-english/esl-pronunciation-activities/>. – (08.06.2020).
55. Wright A. Games for Language Learning / Andrew Wright, David Betteridge, Michael Buckby // Third Edition. – Cambridge University Press, 2006. – 193 p.
56. Zurakowski V. 7 Golden Grammar Games for a Winning ESL Lesson Plan [Electronic resource] // V. Zurakowski, M. Stimola. – Access mode: <https://www.fluentu.com/blog/educator-english/esl-grammar-games/>. – (07.06.2020).

ДОДАТКИ

Додаток А

Лексика за темою “The Environment”



Додаток Б
Лексика за темою “The Weather”

flood	thunder
hurricane	drought
wildfire	recycling
solar energy	global warming
greenhouse effect	pollution
acid rain	earthquake
mist	blizzard
sunshine	landslide
avalanche	snowfall
lighting	forecast
breeze	overcast
hail	downpour

Додаток В
Лексика за темою “Personality traits”

heartless	безсердечний	ssaelhtre
sweet	добрий, приємний	tesweto
undetermined	нерішучий	meretniduden
clever	розумний, здібний	recvel
gossip	пліткар	spisgo
insensitive	байдужий	sinteniveni
cheerful	веселий, радісний	reefuclh
hardworking	працьовитий	wakingdrorh
tactful	тактовний	faltuct
pessimistic	песимістичний	semipiscits
talkative	говіркий	valkitet
couch potato	лежень, домосід	topato cochu
confident	впевнений	idctneofn
honest	чесний	ehston
ambitious	амбіціозний	ousibmiat
miserable	нещасний	blesamire
gloomy	похмурий, сумний	ogomly
caring	турботливий	girnac
stupid	тупий	disput
disloyal	невірний	ydoallsi
selfish	егоїстичний	shifsel
delicate	ввічливий	citelidea
kind	добрий	edinak
respectful	шанобливий, ввічливий	ftesluperc
modest	скромний	semodt
horrible	жахливий	robliher
outgoing	товариський	gutnoogi
reserved	нетовариський, замкнутий	deserver
arrogant	гордовитий, пихатий	gorarant
coward	боягуз	acwodr

Додаток Г

Procedure



- 1 Ask the learners to rewrite a well-known fairy tale and to be as funny as they can possibly be. Here is an example based on *Little Red Riding Hood*:

Little Red set off on her motorbike and went to the Pizza Max where she bought an extra large 'Four seasons' pizza for her grandmother. She bought an extra large pizza because she liked pizzas herself.

Set a time limit, but allow learners to finish their stories later, perhaps for homework.

- 2 Encourage each learner to read his or her story to at least three other learners in turn.
- 3 Display all the stories and have the class vote for the silliest one.

Додаток Д

 НЕПРАВИЛЬНІ ДІЄСЛОВА IRREGULAR VERBS 			
ДІЄСЛОВО (INFINITIVE)	I ФОРМА (PAST SIMPLE)	II ФОРМА (PAST PARTICIPLE)	ПЕРЕКЛАД
be [bi:]	was [wɒz], were [wə:]	been [bi:n]	бути
become [bi'kʌm]	became [bi'keɪm]	become [bi'kʌm]	ставати
begin [bi'gɪn]	began [bi'gɛɪn]	begun [bi'gʌn]	починати
bring [brɪŋ]	brought [brɔ:t]	brought [brɔ:t]	приносити
buy [baɪ]	bought [bɔ:t]	bought [bɔ:t]	купувати
come [kʌm]	came [keɪm]	come [kʌm]	приходити
do [du:]	did [dɪd]	done [dʌn]	робити
draw [drɔ:]	drew [dru:]	drawn [drɔ:n]	малювати
dream [dri:m]	dreamt [dremt]	dreamt [dremt]	мріяти
drink [drɪŋk]	drank [draŋk]	drunk [drʌŋk]	пити
eat [i:t]	ate [eɪt]	eaten [i:tn]	їсти
fall [fɔ:l]	fell [fel]	fallen [ˈfɔ:l(ə)n]	падати
find [faɪnd]	found [faʊnd]	found [faʊnd]	знаходити
forget [fə'get]	forgot [fə'gɒt]	forgotten [fə'gɒtn]	забувати
forgive [fə'gɪv]	forgave [fə'geɪv]	forgiven [fə'gɪvn]	вибачати
get [get]	got [gɒt]	got [gɒt]	отримувати
give [gɪv]	gave [geɪv]	given [gɪvn]	давати
go [gəʊ]	went [went]	gone [gɒn]	йти
grow [grəʊ]	grew [gru:]	grown [grəʊn]	рости
have [hæv]	had [hæd]	had [hæd]	мати
keep [ki:p]	kept [kept]	kept [kept]	тримати (зберігати)
know [nəʊ]	knew [nju:]	known [nəʊn]	знати
learn [lə:n]	learnt [lə:nt]	learnt [lə:nt]	вчити
leave [li:v]	left [left]	left [left]	залишити
make [meɪk]	made [meɪd]	made [meɪd]	виробляти
meet [mi:t]	met [met]	met [met]	зустрічати
mistake [mis'teɪk]	mistook [mis'tu:k]	mistaken [mis'teɪk(ə)n]	помилитися
pay [peɪ]	paid [peɪd]	paid [peɪd]	платити
put [pʊt]	put [pʊt]	put [pʊt]	покласти
read [ri:d]	read [red]	read [red]	читати
run [rʌn]	ran [rɛn]	run [rʌn]	бігти
say [seɪ]	said [sed]	said [sed]	говорити
see [si:]	saw [sɔ:]	seen [si:n]	бачити
sell [sel]	sold [səʊld]	sold [səʊld]	продавати
send [send]	sent [sent]	sent [sent]	надсилати
sing [sɪŋ]	sang [sæŋ]	sung [sʌŋ]	співати
sit [sɪt]	sat [sæt]	sat [sæt]	сидіти
sleep [sli:p]	slept [slept]	slept [slept]	спати
speak [spi:k]	spoke [spəʊk]	spoken [ˈspəʊk(ə)n]	говорити
stand [stænd]	stood [stʊd]	stood [stʊd]	стояти
swim [swɪm]	swam [swɛm]	swum [swʌm]	плавати
take [teɪk]	took [tu:k]	taken [ˈteɪk(ə)n]	брати, взяти
teach [ti:tʃ]	taught [tɔ:tʃ]	taught [tɔ:tʃ]	вчити
tell [tel]	told [təʊld]	told [təʊld]	розповідати
think [θɪŋk]	thought [θɔ:t]	thought [θɔ:t]	думати
understand [ˌʌnde'stænd]	understood [ˌʌnde'stʊd]	understood [ˌʌnde'stʊd]	розуміти
wake [weɪk]	woke [wəʊk]	woken [ˈwəʊk(ə)n]	проникатися
wear [weə]	wore [wɔ:]	worn [wɔ:n]	носити (одяг)
win [wɪn]	won [wʌn]	won [wʌn]	вигравати
write [raɪt]	wrote [rəʊt]	written [ˈrɪtn]	писати

Додаток Е

38 Noun + preposition

NOUN CARDS	PREPOSITION CARDS	NOUN CARDS	PREPOSITION CARDS
the advantages	of	an increase	in
your attitude	to	an interest	in
a belief	in	an invitation	to
the cause	of	a need	for
complaint	about	a photo	of
congratulations	on	proof	of
damage	to	reaction	to
a demand	for	a reason	for
details	of	a relationship	with
a dream	about	responsibility	for
an example	of	a rise	in
a fall	in	the solution	to