

Міністерство освіти і науки України

Сумський державний університет

Факультет іноземної філології та соціальних комунікацій

Кафедра германської філології

БАКАЛАВРСЬКА РОБОТА

Спеціальність 035 «Філологія»

Рухливі ігри на заняттях з англійської мови

Допущено до захисту «__» _____ 2020 р.

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

Виконала:

студентка групи ПР-64

Бережна Сніжана Миколаївна

Науковий керівник:

к. філол. наук, доц.

Мовчан Діана Василівна

Суми 2020

ЗМІСТ

ВСТУП	3
РОЗДІЛ I. ТЕОРЕТИЧНІ ОСНОВИ ЗАСТОСУВАННЯ ГРИ НА УРОЦІ ІНОЗЕМНОЇ МОВИ В ЦІЛОМУ ТА З ВИКОРИСТАННЯМ ІНФОРМАЦІЙНО-КОМУНІКАЦІЙНИХ ТЕХНОЛОГІЙ (ІКТ)	6
1.1. Поняття та роль гри у розвитку дитини	6
1.2. Класифікація ігор, використовуваних під час уроків англійської мови	8
1.3. Інформаційно-комунікаційні технології в навчанні іноземних мов. 10	
РОЗДІЛ II. РУХЛИВІ ІГРИ НА УРОКАХ АНГЛІЙСЬКОЇ МОВИ ПОЧАТКОВИХ КЛАСІВ.....	13
2.1. Роль рухливих ігор на уроках англійської для учнів початкових класів	13
2.2. Різновиди ігор і їх практичне застосування в навчальній діяльності	14
РОЗДІЛ III. ДОСВІД ВИКОРИСТАННЯ РОЗВАЖАЛЬНИХ І ПІЗНАВАЛЬНИХ ІГОР НА УРОКАХ АНГЛІЙСЬКОЇ МОВИ В МОЛОДШИХ КЛАСАХ.....	18
3.1. Розробка уроків на основі ігрових технологій з використанням ІКТ в початкових класах	18
3.2. Аналіз використовуваних методик і технологій навчання іноземної мови на прикладі початкових класів	22
ВИСНОВКИ	25
СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ	27

ВСТУП

Актуальність. Іноземна мова як загальноосвітній предмет часто визначається як засіб спілкування і залучення школярів до культури інших народів. До того ж навчання іноземної мови є засобом патріотичного виховання.

Сучасні соціально-історичні, економічні та технологічні зміни обумовлюють необхідність удосконалення системи та практики викладання іноземної мови. В сучасній методиці викладання іноземної мови пріоритетними виступають питання підвищення якості процесу навчання і рівня особистісної освіченості, посилення його гуманістичного змісту і більш повної реалізації виховного, освітнього і розвиваючого потенціалу іноземної мови як навчального курсу стосовно індивідуальності кожного учня.

Багато сучасних підручників, як вітчизняних, так і зарубіжних, широко використовують ігрову методику в навчанні дітей іноземним мовам. Гра – це спеціально організоване заняття, яке вимагає напруги емоційних і розумових сил. Гра завжди передбачає прийняття рішення (що робити, що сказати, як виграти?). Саме бажання вирішити ці питання загострює розумову діяльність тих, хто грає. Що стосується дітей, то гра для них насамперед захоплююче заняття. Цим вона і приваблює вчителів.

Ігри допомагають виконати важливі методичні завдання:

- створення позитивної психологічної атмосфери, яка дуже важлива для невимушеного спілкування;
- створення ситуацій, при яких багаторазове повторення одних і тих же мовних моделей стає необхідністю;
- навчання учнів вибирати серед безлічі різноманітних мовних варіантів ті, які допоможуть їм при спонтанному спілкуванні. Дитяча гра – поняття широке. Це гра за ролями, коли дитина уявляє себе льотчиком, а стільці – надзвуківими літаком. Це і гра за раніше

встановленими правилами, де між тими, хто грає, відбувається своєрідне змагання.

Гра, як відомо, є провідною формою діяльності дитини в молодшому шкільному віці. Не секрет, що багато видатних педагогів справедливо звертали увагу на ефективність використання ігор у процесі навчання. І це зрозуміло. У грі проявляються здібності людини, дитини особливо.

В цій випускній кваліфікаційній роботі ми визначимо спосіб роботи з дітьми для більш ефективного навчання та зняття емоційної напруженості. Таким чином, розуміння дитини та його поведінки дозволяє вибрати конкретну стратегію роботи.

Актуальність цього питання на сучасному етапі є очевидною, а з урахуванням нових віянь в системі освіти, що дають простір викладачам для новаторства і впровадження в життя власних неоднорідних ідей і рішень. І саме гра, як найбільш не стиснута умовностями і різного роду рамками форма виявляє захоплення у навчанні, як і у дитячої аудиторії, на яку вона розрахована, так і у викладачів.

Об'єктом дослідження даної роботи є навчальний процес з іноземної мови в молодших класах.

Предметом дослідження є методика використання гри на уроках іноземної мови.

Мета даної роботи полягає у висвітленні значення дидактичних ігор з використанням ІКТ та їх використання в молодших класах на уроках англійської мови.

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

- ✓ дати визначення поняттю гра і розглянути різні види класифікацій ігор;
- ✓ визначити мету інформаційно-комунікаційні технології в навчанні іноземних мов;
- ✓ визначити роль рухливих ігор на уроках англійської для учнів початкових класів;

- ✓ розглянути різновиди ігор і їх практичне застосування в навчальній діяльності;
- ✓ розробити урок з використанням ігрової діяльності;
- ✓ проаналізувати використовувані методики і технології навчання іноземної мови на прикладі початкових класів.

Випускна кваліфікаційна робота складається зі вступу, трьох розділів, висновків та списку використаних джерел. У вступі обґрунтовується вибір даної теми, визначається актуальність її дослідження, а також ставляться мета і завдання даної роботи, розглядається її структура.

У першому розділі розглядається поняття гри, її ролі в педагогічному процесі і функції ігрової діяльності, а також мета інформаційно-комунікаційних технологій в навчанні іноземних мов.

Другий розділ присвячено вимогам, підходам та правилам, що необхідно виконувати в різних сучасних рухливих іграх. У другому розділі обґрунтовується практичне застосування ігрових методик в навчальній діяльності.

У третьому розділі ми розробили урок з використанням різних методик та рухливих ігор, а також проаналізували використовувані методики і технології навчання іноземної мови на прикладі розробленого нами уроку для початкових класів.

У висновку аналізуються і узагальнюються результати отримані в ході досліджень з даної теми, підводяться підсумки і робляться висновки на основі отриманих результатів.

Список використаних джерел складається з 43 джерел.

РОЗДІЛ I

ТЕОРЕТИЧНІ ОСНОВИ ЗАСТОСУВАННЯ ГРИ НА УРОЦІ ІНОЗЕМНОЇ МОВИ В ЦІЛОМУ ТА З ВИКОРИСТАННЯМ ІНФОРМАЦІЙНО- КОМУНІКАЦІЙНИХ ТЕХНОЛОГІЙ (ІКТ)

1.1. Поняття та роль гри у розвитку дитини

Гра – це характерна домінуюча форма діяльності дитини, як здорової, яка розвивається належним чином, так і дитини з фізичними чи психічними вадами [20, 127]. Оскільки веселощі сумісні з психофізичною структурою дитини дошкільного віку, тому ця діяльність має істотний вплив на психомоторний, інтелектуальний та естетичний розвиток дітей різного віку, а також дає йому можливість самостійно займатися та вирішувати різні завдання.

Перш за все, розвага підвищує орієнтацію на світ і тренує навички, сприяє розвитку мислення, знань, сприйняття окремих функціональних дій. По-друге, вчить управління, планування, розвиває організаторські навички, збагачує особистість дитини. По-третє, розвиває емоційну сферу життя, поглиблюючи її. По-четверте, це один з найкращих психотерапевтичних засобів і часто використовується як метод впливу на дітей з різними труднощами та порушеннями розвитку. Гра дуже важлива для психічного розвитку та соціалізації дітей. Соціальні почуття розвиваються протягом життя, діти засвоюють норми, яких потім дотримуються [9, 64].

Беручи визначення, яке дав Дж. Хузінга, як вихідний пункт, можна виділити п'ять ознак, що відрізняють забаву від інших форм людської діяльності:

- 1) гра – це вільна дія, здійснена добровільно, зі своєї власної волі не під примусом або в результаті зовнішніх інструкцій;

- 2) розвага – це самовіддана діяльність, вона робиться задля задоволення, яке полягає в її самому виконанні;
- 3) гра, що відбувається в конкретному, часто вигаданому місці та часі, вона характеризується окремістю та водночас обмеженням простору та часу;
- 4) в грі є елемент напруги, це означає появу сильних емоцій, велику прихильність до того, що відбувається, особисте ставлення до виконуваної діяльності;
- 5) забава включена в норми, вона регулюється певними правилами, вона створює певний порядок. Гра – це діяльність, яка виконується задля власного задоволення, заснована на участі уяви, створюючи нову реальність [27, 320].

Мотив гри полягає не у тому, щоб досягти важливих чи корисних результатів чи навіть самої дії, а пережити деякі важливі сторони реальності для дитини, які він чи вона не може випробувати інакше. Гарна розвага потрібна дитині, як їжа, одяг, сон. Це дарує дитині радість, і в той же час навчає і розвивається. Основними його умовами є: правильне місце, час та вдало підібрані іграшки, відповідні віку дитини, можливостям та інтересам, приємні, барвисті, привабливі для очей, посилення винахідливості та творчих зусиль дитини, а крім того природний інтерес та відданість.

Дитина, що розвивається, сприймає світ. Все, що сприймає дитина (предмети, ситуації, поведінка людей, міжособистісні словесні взаємодії тощо), є для нього джерелом інформації про світ. Дитина висловлює свої переживання та відчуття у контакті із зовнішнім світом різними способами. Це робиться насамперед у грі, але також у багатьох випадках у художній творчості [37, 416]. Таким чином, гра під час навчання для дитини є джерелом пізнання його внутрішнього емоційного стану, а також є способом «викинути» те, що викликає емоційну напругу і тим самим призводить до внутрішньої рівноваги. Навчальний обов'язок вчителя – це не лише задовольнити цікавість дітей, а насамперед

розвивати її. Будь-яка невідповідність пізнавальних потреб дитини та можливостей їх реалізації викликає специфічні емоційні розлади типу; пасивність, нудьга тощо. У грі дитина виражає себе і звільняє емоційну напругу.

Отже, розвага, особливо спонтанна, має терапевтичну цінність. Це призводить до відносної рівноваги поведінки дитини з навколишнім світом і, таким чином, відповідає потребам та очікуванням дітей. Тому гра – одна з основних прийомів або стратегій роботи з дитиною шкільного віку. Важливим способом роботи є організація ігор чи інсценування на основі завдань з дидактичних матеріалів.

1.2. Класифікація ігор, використовуваних під час уроків англійської мови

Види забав:

Самотня гра, в якій дитина сама грає з окремими іграшками, навіть у присутності інших дітей. Він розмовляє з ними, але не контактує стосовно ігрової діяльності.

Паралельна гра, коли діти грають поруч, а не разом. Вони іноді використовують одні і ті ж іграшки, але взаємодії між ними немає.

Спільна гра, під час якої діти грають разом, обмінюються іграшками, позичають їх, діляться своїми коментарями. Однак ніяких дій немає. Не існує розподілу ролей. Кожна дитина грає відповідно до власних інтересів та бажань.

Командна гра, в якій розділяються види діяльності та ролі, дитина грає в організованій групі, щоб грати разом. Один або більше дітей, якими керується, стимулює активність всієї групи. Інтерес до спільних та командних ігор збільшується з віком дітей і залежить від умов, у яких вони виховуються [42, 27].

Ігри у «ролі» розвивають навички наслідування, винахідливість, уяву, вміння пов'язувати новини та факти, логічні міркування, перенесення думок із минулого та майбутнього у сучасне та майбутнє – то поле для власних творчих ідей дитини. У цих іграх дитина переймає різних персонажів: мама, тато, лікар,

поліцейський, солдат, водій і навіть пух чи зайчик. Він грає свої прийняті ролі вірно, але також збагачує і розширює їх відповідно до власних ідей.

Дидактичні ігри призначені для навчання. Вони необхідні для розумового розвитку, вони розвивають навички сприйняття, запам'ятовування, робити висновки, ознайомлюються з певними поняттями, наприклад, розміром, кількістю тощо [42, 35].

У нашому дослідженні ми будемо розглядати тільки спільну та командну гру, тому що тільки такі види забави можуть бути корисними під час навчання англійської мови.

Навчальні ігри та заняття для спільної та командної гри:

- ✓ мовні та комунікативні;
- ✓ інтерактивні;
- ✓ настільні;
- ✓ карткові;
- ✓ кросворди;
- ✓ головоломки;
- ✓ ігри, що покращують сприйняття, пам'ять та концентрацію;
- ✓ роль у міні-діалогах;
- ✓ декламуючи вірші;
- ✓ відтворення коротких сцен.

Основні правила ігор для дітей початкових класів:

- ✓ гра повинна мати конкретне призначення;
- ✓ інструкції повинні бути чіткими, короткими, зрозумілими та надані перед грою;
- ✓ гра не може перевищувати рівень знань та вмінь учнів;
- ✓ гра повинна закінчуватися перемогою гравця чи команди, або в той момент, коли інтерес дітей ще відносно високий;
- ✓ слід передбачити приблизний час гри;

- ✓ вчитель грає роль керівника гри або контролює її, щоб допомогти у разі потреби, або усунути перешкоди та проблеми.

1.3. Інформаційно-комунікаційні технології в навчанні іноземних мов

Найкраща освітня ситуація в навчанні мови – така, яка нагадує природний процес вивчення рідної мови – мови, що оточує. Учні, які знаходяться серед початкових іноземних слів, поступово починають їх розуміти, вживати їх одне за одним і врешті поєднувати їх у речення. Спочатку вони слухають і починають розуміти мову, потім використовують її в мовленні та письмі, одночасно долаючи опір спілкуванню з іншими.

Навчання ефективному спілкуванню в групі, збагачене частими контактами з живою іноземною мовою, підвищує ефективність навчання, а лабораторії штучної мови, відомі з минулого, більше не потрібні. Інформаційнокомунікаційні технології можуть підтримувати вчителів у створенні умов для оточення студентів іноземною мовою, а отже, і для ефективного навчання. Завдяки великій різноманітності та доступності іноземних мовних ресурсів та програм, що допомагають вивчати іноземні мови, учні можуть підтримувати розвиток усіх мовних навичок: розуміння слухання, говоріння, розуміння читання та письма.

Вчителі іноземних мов, які включили ІКТ у свою практику, крім поширених словників, фільмів, освітніх порталів, рекомендують інші перевірені інструменти [24, 159]. Наприклад, практикувати правильну вимову (у цій програмі вчитель та всі учні чують висловлювання один одного); закріплювати словник Quizlet; практикувати писання; створювати книги та комікси: StoryJumper, ToonDoo та Pixton; розвивати слухове розуміння SoundCloud та AudioBoo; а також створювати інтерактивні вправи, що розвивають усі мовні навички, для цього пункту рекомендуємо платформу LearningApps [13, 148].

Багато програм для вивчення іноземних мов та зростаюче володіння учнями комп'ютерного використання дозволяють самостійне навчання поза класом, включаючи повторення та закріплення словникового запасу.

Відповідно до основної навчальної програми, пріоритетом у навчанні користуватися іноземною мовою є вміння досягати різних цілей спілкування та формувати ставлення допитливості, толерантності та відкритості до інших культур [12, 190]. Цифрові технології можуть бути дуже корисними для досягнення цих цілей.

Інформаційно-комунікаційні технології можна використовувати в освіті багатьма способами. Давайте докладніше розглянемо деякі моделі використання ІКТ у роботі вчителя з учнями.

- Модель I

Вчитель використовує ІКТ для підготовки матеріалів до занять.

Учні працюють з матеріалами, поданими у паперовій формі.

- Модель II

Учень, готуючись до уроку вдома, працює з ІКТ самостійно або в групі колег.

Інші учні та вчителі є одержувачами – вони використовують матеріали, створені учнем без активного використання ІКТ.

- Модель III

Вчитель готує дидактичні посібники, всі або частину занять з використанням ІКТ. Студенти використовують ІКТ під час уроків, працюючи з матеріалами в електронному вигляді.

- Модель IV – зворотний урок

Вчитель, використовуючи ІКТ, готує матеріали, щоб учні навчалися вдома.

На основі цих матеріалів учні розробляють елемент уроку та використовують набуті знання в класі та навчають один одного за допомогою ІКТ. Модель V ІКТ супроводжує процес навчання [10, 83-84].

Представлені моделі відрізняються за ступенем залучення вчителя та учня, вони також потребують різного обсягу роботи під час підготовки до занять.

Вибір найбільш підходящої моделі залежить від вчителя. Варто пам'ятати, що метою впровадження ІКТ у школах є підвищення ефективності навчання. Якщо ІКТ допоможе учням навчатися, то і викладачі, і (перш за все) учні повинні активно працювати. Вчитель займається в цьому процесі анімацією та модерацією, а не реалізацією.

На нашу думку, найкраща модель використання ІКТ на уроках англійської мови для ефективного навчання це модель №5. Тому що у цій моделі використання ІКТ як учителем, так і учнями відбувається вдома та в школі.

Прикладом такого використання ІКТ є створення електронних портфелів. Вчитель готує матеріали уроків в Інтернеті, а учні зберігають електронні зошити, до яких мають доступ викладачі та, за потреби, інші учні. Ефекти своєї роботи учні можуть розмістити віртуальний диск, навчальну платформу чи блог, на вебсайті школи або в іншому зручному місці в Інтернеті.

Завдяки такому використанню ІКТ робота учнів доступна як під час навчання, так і під час підсумкового та постійного формаційного оцінювання.

РОЗДІЛ II

РУХЛИВІ ІГРИ НА УРОКАХ АНГЛІЙСЬКОЇ МОВИ ПОЧАТКОВИХ КЛАСІВ

2.1. Роль рухливих ігор на уроках англійської для учнів початкових класів

У дітей навчання та розвиток нерозривно пов'язані з грою. Не всі про це знають. Тому використання розваг у навчальному процесі необхідно, щоб діти досягли успіху в навчанні.

Слово «весело» означає задоволення, радість, сміх і розслаблення. Ми всі любимо розважатися. І діти, і дорослі. Коли ми приєднуємось до веселощів, не хочемо закінчуватися та не можемо відірватися. Після гри ми виснажені, але щасливі. Але веселощі – це не просто забава. Це дуже серйозна справа, особливо якщо ми подивимось на дитячу гру.

Гра – це спонтанна діяльність дітей, тоді як дидактична гра – це діяльність дітей, що ініційована, організована, проведена, контрольована і підлягає оцінці вчителя [11, 38].

Важливість дидактичних ігор величезна:

- ✓ внесення мотиваційного елемента до занять, а підтримка мотивації є більш ефективною;
- ✓ поліпшення розумових здібностей (наприклад, пам'ять, зосередженість, сприйнятливність);
- ✓ удосконалення моторних навичок;
- ✓ розвиток мовних компетенцій дітей – в тому числі фонетичну, лексичну та комунікативну;
- ✓ можливість експериментувати з іноземною мовою та розвивати творчість;

- ✓ вплив на звільнення напруги та стресу, які супроводжують навчання та спроби створити власні висловлювання та активне використання вивчених слів, фраз та граматичних форм (зменшують страх та гальмування);
- ✓ розвиток інтересів;
- ✓ розвиток соціальних компетенцій – граючи, діти вчаться грати різні ролі, таким чином розвивають позитивну конкуренцію, вчаться перемагати і програвати, співпрацювати в групі та дотримуватись встановлених правил, задаючи питання та слухаючи інших, розвивають почуття толерантності та співпереживання;
- ✓ залучання сором'язливих дітей;
- ✓ сприяння суспільним відносинам;
- ✓ зменшення відстані між учнем та викладачем, завдяки чому будь-які коментарі вчителя набувають менш формального та менш напруженого характеру для учня.

Завдяки задоволенню процес навчання проходить несвідомо (учні не усвідомлюють, що їм доводиться виконувати набагато складніші завдання, ніж при виконанні простих мовних вправ).

2.2. Різновиди ігор і їх практичне застосування в навчальній діяльності

В цьому параграфі ми розглянемо кілька рухливих ігор з використанням ІКТ, що можуть бути використанні при роботі з учнями початкової школи та можуть викликати більше цікавості, надати їм більшої самостійності, використати більше можливостей та шляхів для досягнення мети.

Учні використовують ІКТ, працюючи в парах, групах або індивідуально, після чого отримують відгуки від вчителя, завдяки яким вони можуть думати про свою роботу та вдосконалювати її. Це підвищує мотивацію учнів.

Рухливі ігри призводять до досягнення цілей уроку та підвищення ефективності навчання [16, 176]. Це означає, що від учнів можна очікувати досягнення передбаченої навчальної мети, а результати навчання будуть потенційно кращими, ширшими, глибшими, ніж ті, на які можна очікувати, працюючи над досягненням тієї самої мети традиційними методами.

Приклади дидактичних ігор, що можуть бути використанні для ефективної навчальної діяльності іноземної мови [1,19]:

□ Playbox say

Діти стоять у колі з учителем. Учитель дає команди. Діти виконують команди вчителя, якщо їм передують слова „Playbox say”. Той, хто виконує команду в неправильний момент, виходить із гри. Також можливий варіант розваги, щоб учні замінилися ролями с вчителем і самі давали вказівки.

У різних місцях кімнати вчитель розкладає та розвішує картки із зображеннями (або картками слів – для дітей старшого віку), пов’язаних із повторюваними темами, наприклад, кольорами, фруктами, одягом, тваринами тощо. Потім вчитель розділяє дітей на групи.

Кожна група повинна отримати велику дошку з намальованою таблицею, в коробці якої можуть розміщуватися картинки або картки слів. У першому стовпці групи треба набрати або вставити букви, намальовані чи подані вчителем. У наступних стовпцях – обрана категорія, наприклад фрукти, одяг, тварини тощо

Вчитель дає пароль, наприклад «Фрукти», команду: «Почати» і налічує до 20, а завдання дітей – шукати малюнки чи слова відповідної категорії та розміщувати в таблиці в потрібному місці.

В кінці всі бали, набрані кожною групою, рахуються.

Така гра допомагає поліпшенню розумових здібностей, зосередженості, сприйнятливості. А також сприяє суспільним відносинам завдяки командній грі.

Розвиває соціальні компетенції дітей. Учні розвивають позитивну конкуренцію, вчаться перемагати і програвати, співпрацювати в групі та дотримуватись встановлених правил.

- Так / ні гра

Вчитель і діти сидять на килимі або сидять на лавочках. Діти отримують картки з написами: Так / Ні.

Учитель показує дітям картинки або слова, пов'язані тематично з усталеною лексикою. Представляючи картку, він каже, що показує, і діти повинні вирішити, чи те, що вони чують, відповідає малюнку чи ні, і забрати відповідну картку: Так / Ні.

Ця гра є дуже доброю для розвитку мовних компетенції дітей, в тому числі фонетичну, лексичну та комунікативну. Тренує слухове сприйняття, що є однією з найважливіших частин в навчанні іноземної мови.

- True / False

Учитель сидить на килимі з дітьми або стоїть у класі. Діти отримують картки з написами True / False. Учитель презентує картинну історію. Він вимовляє речення, що стосуються ілюстрацій чи персонажів, і діти оцінюють їхню правдивість, піднімаючи відповідний напис: True / False та промовляють свій варіант.

З дітьми старшого віку можна ввести певну варіацію, в якій хтось із дітей бере на себе роль вчителя.

Така гра допомагає дітям розвиває пам'ять, лексичний запас, а також вчить приймати рішення.

- Гра на пам'ять

Вчитель і діти сидять на килимі. Попереду них лежать, розташовані ілюстрації написом вниз, парою картинок або парою картинок-слів на одну або кілька тем. Діти виявляють дві скриньки, щоб відповідати парам. Якщо вони знайдуть відповідну пару, беруть її та малюють ще раз. Якщо вони знаходять

пару, яка не відповідає, вони повертають картки на попереднє місце, пам'ятаючи їх місце розташування. Під час гри вчитель заохочує дітей називати виявлені картинки. Перемагає той, хто відкриває та назве найбільшу кількість пар.

Ви можете ввести картки слів, у яких слово є друкованим та алфавітом, і діти можуть візуально запам'ятати слова.

Перш за все ця гра дуже допомагає в розвитку пам'яті, але крім того має багато інших функцій, таких як розвиток конкуренції, розвиток фантазії, вміння поєднувати логічні частини, тобто розвиток логіки.

Під час подібних ігор не слід забувати про задоволення однієї з основних потреб дитини, а саме – насолоджуватися діяльністю. Дидактичні ігри та розваги задовольняють цю потребу і водночас знайомить дітей зі світом англійської мови.

З ігор, ініційованих учителем, легко перейти до ігор, ініційованих дітьми. Весела та дидактична гра – це поєднання задоволення та навчання.

РОЗДІЛ III

ДОСВІД ВИКОРИСТАННЯ РОЗВАЖАЛЬНИХ І ПІЗНАВАЛЬНИХ ІГОР НА УРОКАХ АНГЛІЙСЬКОЇ МОВИ В МОЛОДШИХ КЛАСАХ

3.1. Розробка уроків на основі ігрових технологій з використанням ІКТ в початкових класах

Рівень: II клас початкової школи

Тривалість: 45 хвилин

Цілі:

Під час уроку учень:

- ✓ має записувати назви відомих на сьогодні тварин;
- ✓ буде знати назви тварин;
- ✓ опише зовнішній вигляд тварин, даючи одну-дві характерні для них особливості;
- ✓ візьме активну участь у рухливих іграх;
- ✓ буде задавати питання;
- ✓ відповість на запитання колег та викладача;
- ✓ співатиме пісню з групою;
- ✓ вивчить графічне позначення нових слів;
- ✓ утворить множину іменників, що позначають імена тварин;
- заповнить пробіл у реченнях.

Техніка роботи:

- рухливі ігри
- діалог;
- називання зображень;
- загадки;
- заповнення прогалин у реченнях;

- пісня.

Граматичний матеріал:

Форма множини поданих іменників для імен тварин.

Лексика:

1. До активного вивчення: spider, dolphin, snail, ant, scary, clever, slow, small.
2. Повторення: snake, monkey, elephant, giraffe, hippo, ostrich, long, funny, big, tall, fat, fast.

Допоміжний матеріал:

- ілюстрації тварин;
- стрічка із записом пісні; • великі написи для ілюстрацій;
- робочі картки.

Хід уроку:

1. Початок уроку: співають вітальну пісню; перевірка присутності:
— Who is on duty today? How many of you are here today? Count, please.

Who is absent today?

2. Warm - up – розминка.

Вчитель розміщує на дошці імена тварин, яких вони зустрічають. Він тримає в руках фотографії цих тварин і розмовляє про них.

Наприклад:

— It's got small head. It's very long. What's this?

Якщо учень здогадається, він підходить до дошки і приклеює картинку до напису. (діємо так само з усіма картинками).

— Which animal is long?

Діти відповідають та прикріплюють слово long біля змії. (Те саме стосується слів: funny, big, tall, fat, fast.)

3. Введення нової лексики.

Вчитель показує малюнок і каже, що на ньому.

— **This is a spider.**

Вчитель передає картинку обраному учню і каже: **You are a spider. Go to the board, please.**

Учень бере картинку і йде до дошки.

Після прикріплення чотирьох картинок, під дошкою є чотири учні із зображеннями тварин.

Playbox say

Діти стоять у колі з учителем. Вчитель дає команди. Діти виконують команди вчителя, якщо їм передують слова „Playbox say”. Той, хто виконує команду в неправильний момент, виходить із гри. Також можливий варіант розваги, щоб учні замінилися ролями с вчителем і самі давали вказівки.

У різних місцях кімнати вчитель розкладає та розвішує картки із зображеннями (або картками слів – для дітей старшого віку), пов’язаних із повторюваними темами, наприклад, кольорами, фруктами, одягом, тваринами тощо. Потім вчитель розділяє дітей на групи.

Кожна група повинна отримати велику дошку з намальованою таблицею, в коробці якої можуть розміщуватися картинки або картки слів. У першому стовпці групи треба набрати або вставити букви, намальовані чи подані вчителем. У наступних стовпцях – обрана категорія, наприклад фрукти, одяг, тварини тощо

Вчитель дає пароль, наприклад „*Animals*”, команду: „*Start*” і налічує до 20, а завдання дітей – шукати малюнки чи слова відповідної категорії та розміщувати в таблиці в потрібному місці.

В кінці всі бали, набрані кожною групою, рахуються.

Yes / no гра

Вчитель і діти сидять на килимі або сидять на лавочках. Діти отримують картки з написами: yes / no.

Вчитель показує дітям картинку або слова, пов’язані тематично з усталеною лексикою. Представляючи картку, він каже, що показує, і діти

повинні вирішити, чи те, що вони чують, відповідає малюнку чи ні, і забрати відповідну картку: yes / no.

Нагадування про те, як утворити множину іменників.

Вчитель показує малюнок, говорить його назву в однині і в множині

snake – snake monkey - monkeys

Після кількох прикладів вчитель говорить лише в однині, а учень додає множину. Тоді вчитель просить учня заповнити таблицю. one|

One	Two, three and more
Spider	
Dolphin	
Snail	
Ant	
Snake	
Elephant	

Після завершення та читання пар слів переходимо до заповнення прогалин у тексті пісні.

Snails are.....

Elephants are..... Monkeys

are.....

Snakes are.....

Spiders are.....

Ants are.....

Dolphins are.....

Giraffes are.....

(slow, strong, funny, long, scary, small, clever, tall)

Потім слухають пісню і перевіряють правильність виконання завдання.

Прослухавши пісню учні підбирають зображення до тексту, вставивши відповідні цифри поруч із зображеннями.

5. Підсумки

□ BINGO

Вчитель просить учнів написати 5 назв тварин, яких вони зустріли під час уроку. Потім вимовляє назви всіх відомих тварин. Якщо учень почує назву, яке він записав у зошиті – він викреслює її. Коли він перекреслює всі слова, каже BINGO.

3.2. Аналіз використовуваних методик і технологій навчання іноземної мови на прикладі початкових класів

Завдяки всім вправам, що були запропоновані в розробці уроку в параграфі 3.1, розвивається сприйнятливість та увага, навчаються логічне мислення, правильне міркування, пам'ять та вміння фокусувати увагу. Використання ігор у навчанні також може компенсувати недоліки, такі як повільні рефлексії, труднощі у сприйнятті, мисленні та просторовій орієнтації. Правильно підібрані ігри також допомагають зменшити зайву рухливість, відсутність самоконтролю, вони також дозволяють поступово знімати зайву сором'язливість або гальмування у контактах та взаємодії з однолітками. Завдяки іграм легко викликати та підтримувати увагу дітей та розвивати їх розумову та мовну діяльність. Саме з цією цілю і був розроблений цей урок.

Оцінювання ролі та знань щодо ігор дозволить вчителю скеровувати навчальний процес таким чином, щоб учні мали можливість досягти успіху та задоволення від вивчення іноземної мови.

Цей спосіб роботи використовується щодня великою групою вчителів, які готують: робочі картки, інструкції, тести в паперовій формі, презентації, графічні, аудіо- або мультимедійні файли, навчальні ігри тощо. Вчитель зазвичай працює над домашніми матеріалами, а потім або друкує їх, або представляє їх у

класі як навчальний посібник. Учні використовують готовий продукт – вони слухають, дивляться, читають, пишуть, рахують, вони займаються активною діяльністю, вони думають.

При всіх запропонованих нами вправах та іграх головним завданням учня є можливість мати різні форми розвитку та навчання, наприклад: збір інформації, створення презентації, проведення експерименту, знімання фільму, запис звуку, вироблення способу взаємного навчання чи навчальної гри. Таким чином робота учнів на уроці є продовженням роботи вчителя.

При підготовці таких ігор вчитель зосереджується в основному на створенні учнями простору для досягнення своїх цілей навчання. Після отримання завдання від вчителя, учні працюють в парах або малих групах, підтримуючи один одного. Така модель співпраці вимагає великої прихильності та цілеспрямованого, виправданого використання інформаційно-комунікаційних технологій у навчанні. Тому ІКТ-середовище, в якому працюють учні, має бути підпорядковане навчальним завданням. Це змушує вчителя не тільки повністю зрозуміти цілі, а й знайти баланс між використанням новітніх технологій та використанням інших навчальних посібників.

Однією з переваг використання ІКТ в навчанні є орієнтована на вчителя змістовна підготовка учнів до заходів, запланованих на уроці. Як результат, можна учням активно вчитися в школі та досягати більшої ефективності викладання.

Отримані результати нашого дослідження також дозволяють нам зробити деякі висновки відносно основних проблем педагогічної діяльності в умовах інноваційного навчання. Найбільшу складність викликають проблеми підвищення мотивації навчальної діяльності школярів, складності, пов'язані з реалізацією цілей і завдань інноваційної педагогічної діяльності, володіння сучасними технологіями навчання і проблеми взаємодії в системі вчитель-учень. Психологічний і методологічний аспекти проблеми підвищення мотивації вимагають уважного вивчення.

З точки зору психології навчання важливі такі чинники як:

- 1) Грамотне стимулювання з боку вчителя;
- 2) Залучення емоційної сфери в процес навчання;
- 3) Особистісна індивідуалізація;
- 4) Залучення учнів в самостійну роботу на уроці;
- 5) Контроль знань, навичок, умінь; 6) Використання аудіовізуальних засобів;
- 7) Доброзичлива і робоча атмосфера в класі.

Для втілення в життя цих умов ми пропонуємо наступні способи навчання іноземних мов:

- 8) Впровадження проблемних завдань і ситуацій;
- 9) Введення методу проєктів в навчальну діяльність;
- 10) Використання пізнавальних та рольових ігор;
- 11) Використання країнознавчого матеріалу;
- 12) Система позакласних занять; 13) Позакласні мовні заходи.

Ставлення до мотивації виникає при спробі пояснення поведінки. Це – пошук відповідей на питання «Чому?», «Заради чого?», «Для якої мети?», «Навіщо?», «Який сенс ...?». Виявлення причин стійких змін поведінки і є відповідь на питання про мотивацію тих чи інших вчинків.

Здійснення інноваційної діяльності вимагає перебудови існуючих способів її виконання, професійного та особистісного самовдосконалення, орієнтації на інтереси учнів, сформованості мотивації, адекватної вимогам педагогічної діяльності.

ВИСНОВКИ

Молодший шкільний вік несе в собі великі можливості в пізнанні навколишнього світу, в тому числі і засобами англійської мови. Плідним ґрунтом для цього є пізнавальна діяльність, що реалізується в іграх, в повній мірі відповідають віковим особливостям дітей молодшого шкільного віку.

Гра – це діяльність, в якій дитина спочатку емоційно, а потім інтелектуально освоює всю систему людських відносин. Вони комплексно впливають на інтелектуальну, емоційну, вольову, комунікативну та інші сторони підростаючої особистості.

Різноманітність ігор, які ми можемо використовувати на уроках англійської мови в початковій школі, величезна.

Головною функцією рухливих ігор як виховного засобу полягає в тому, що, надаючи вплив на колектив граючих дітей, педагог через колектив впливає на кожного з дітей. Організуючи життя дітей в грі, вихователь формує не тільки ігрові відносини, а й реальні, закріплюючи корисні звички в норми поведінки дітей в різних умовах і поза грою – таким чином при правильному керівництві дітьми гра стає школою виховання.

В ході написання випускної кваліфікаційної роботи ми вивчили практичне застосування рухливих ігор в навчальній діяльності на уроках англійської мови в молодшому шкільному віці, виявили її позитивний вплив на засвоєння, відпрацювання і повторення навчального матеріалу. Розглянули різні вимоги до ігор, виявили необхідність врахування віку дітей, їх інтересів, а також правильність підходу щодо залучення кожної дитини в гру.

Крім того, ми розглянули різні види класифікацій, і переконалися на практиці, що існує величезна кількість різноманітних ігор та ігрових методик.

Ігри сприяють виконанню важливих методичних завдань, таких як:

- ✓ внесення мотиваційного елемента до занять;
- ✓ поліпшення розумових здібностей;

- ✓ розвиток мовних компетенції дітей – в тому числі фонетичну, лексичну та комунікативну;
- ✓ розвиток соціальних компетенцій – граючи, діти вчаться грати різні ролі, таким чином розвивають позитивну конкуренцію, вчаться перемагати і програвати, співпрацювати в групі та дотримуватись встановлених правил, задаючи питання та слухаючи інших, розвивають почуття толерантності та співпереживання та інших.

У практичній частині ми розробили урок з використанням ігрової діяльності та проаналізувати використовувані методики і технології навчання іноземної мови на прикладі початкових класів. Були наведені приклади використання гри на різних етапах уроку, що допомагає вчителю в нестандартному проведенні уроку, розвитку креативності учнів, їхньої спільної діяльності – вмінню працювати в колективі, а також мотивувати їх інтерес до вивчення англійської мови, що особливо важливе на даному етапі.

Завдяки запропонованим нами вправам, у дітей розвивається сприйнятливність та увага, навчаються логічне мислення, правильне міркування, пам'ять та вміння фокусувати увагу. Використання ігор у навчанні також може компенсувати недоліки, такі як повільні рефлекси, труднощі у сприйнятті, мисленні та просторовій орієнтації.

СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ

1. Баряева Л.Б. Навчання сюжетно-рольової гри дітей – М.: Просвещение, 2001. – 19с.
2. Баряева Л.Б. Програма виховання і навчання дошкільнят – М.: Просвещение, 2009. – 112с..
3. Бикеева А. С. Некоторые приемы развития творческих способностей учащихся на уроках иностранного языка – М.: Просвещение, 2005. – 148с.
4. Божович Л.І. Особистість і її формування в дитячому віці (Психолог, дослідження). – М.: Просвещение, 1968. – 464 с.
5. Бойков Д.І. Спілкування дітей з проблемами в розвитку; комунікативна диференціація особистості – СПб, КАРО. 2008. – 280с.
6. Войлокова, Е.Ф. Сенсорне виховання дошкільнят – Київ, 2005. – 98
7. Волкова Н. П. Педагогіка: [навчальний посібник] / Наталія Павлівна Волкова. – К.: Академія, 2001. – 212 с.
8. Воробйова С. Дидактична гра в процесі навчання / С. Воробйова // Рідна школа. – 2002. – №10. – С. 46 – 48.
9. Выготский Л. С. Игра и ее роль в психическом развития ребенка // Вопросы психологии. – 1966. – №6. – С.64–76.
- 10.Горовенко О. А. [дисертація] «Формування особистісно-професійного іміджу вчителя загально-освітнього навчального закладу засобами само презентації» / Оксана Горовенко. – Харків, 2013. – 83 – 84 с.
- 11.Грішвіна, А.В. Ігри-заняття з дітьми раннього віку – М.: 1988. – 38 12.
Доналдсон М. Мисленнева діяльність дітей. – М.: Просвітництво, 1985. – 190 з.

- 13.Калініна Л. В., Самойлюкевич І. В., Березенська Л. І. Your English-Speaking World: Sound Land. – К.: Контекст, 2003. – 148 с.
- 14.Коменский Я. А. Избранные педагогические сочинения. – В 2-х т. – М.: Педагогика, 1982. – Т.І. – С. 544.
- 15.Коменський Я. А. «Велика дидактика». – Обрані педагогічні твори / Я. А. Коменський. – М.: Вч.пед.видавн. 1955.
- 16.Коньшева А. В. Современные методы обучения английскому языку / А. В. Коньшева. – Минск: ТераСистемс, 2004. – 176 с.
- 17.Корчажкина О. М., Тихонова Р. М. Мои любимые звуки:
Фонетикоорфографический справочник английского языка. – М.: Владос, 1996.
- 18.Кочергина В. А. Введение в языковедение. Основы фонетики – фонологии. Грамматика: Учебное пособие. – М.: Изд-во МГУ, 1991.
- 19.Критерії оцінювання навчальних досягнень учнів у системі загальної середньої освіти // Освіта України. – № 40. – 5 жовтня 2000 року.
- 20.Лащикова И. И. Игры как приём развития воображения и фантазии на уроках немецкого языка / И. И. Лащикова. – М.: Просвещение, 2003. – 127с.
- 21.Леонтьев О. О. Психологічні передумови раннього оволодіння іноземними мовами // іноз. мов. в школі. – 1985. – С. 24–29.
- 22.Лозова В. І. Теоретичні основи виховання і навчання: [Навч. Посібник.] / В.І. Лозова, Г.В. Троцько – Харків: «ОВС», 2002.
- 23.Ляховицкий М. В., Кошман И. М. Технические средства в обучении иностранным языкам. – М.: Просвещение, 1981. – 144 с.
- 24.Ляховицкий, М. В. Методика викладання іноземних мов [Текст]: навч.

- Посібник / М. В. Ляховицкий. – М.: Вища школа, 1981. – 159 с.
25. Матусевич М. І. Введення у загальну фонетику. – СПб, «Комета», 1990.
26. Мезенін М. В. Поговоримо про скоромовки // Іноземні мови в школі. – 1993 . – № 2
27. Методика навчання іноземних мов у середніх навчальних закладах [Текст]: Підручник / За ред. С.Ю. Ніколаєвої. – К.: Ленвіт, 1989. – 320 с.
28. Михальчук В. А., Лисенко М. В. Практическая фонетика английского языка. Модификации английских согласных в связной речи. СПб: Издательский дом «Книжный мир», 2001.
29. Ніколаєва С. Ю. Загальноєвропейські рекомендації з мовної освіти: вивчення, викладання, оцінювання // Наук. редактор українського видання докт. пед. наук, проф. С. Ю. Ніколаєва – К.: Ленвіт, 2003. – С. 116–117.
30. Ніколаєва С. Ю. Методика викладання іноземної мови у середніх навчальних закладах: підручник / [кол. Авторів під керівництвом С. Ю. Ніколаєвої] – К.: Ленвіт, 2002. – 328с.
31. Носова, Е. А. Формування вміння вирішувати логічні завдання у старшому дошкільному віці. з СБ «Удосконалення процесу формування фонетичних навичок». – Л., 1990.
32. Общая методика обучения иностранным языкам в средней школе / под ред. А. А. Миролубова, И. В. Рахманова и др. – М.: Просвещение, 1996.
33. Пентюк М. Словник-довідник з української лінгводидактики: [Навчальний посібник] / кол.авторів за ред. М. Пентилюк. – К.: Ленвіт, 2003. – 149 с.
34. Перлова В. В. Прийоми роботи з транскрипцією на уроках англійської мови / В.в. Перлова // Іноземні мови. – 2006. – № 4
35. Протасова Е. Ю. Обучение иностранному языку дошкольников. Иностранные языки в школе / Протасова Е. Ю. – 1990. №1.

36. Роман С.В. Методика викладання англійської мови в початковій школі: [Навч. посібник] / Роман С. В. – К. : Ленвіт, 2005.
37. Рубинштейн С. Л. Проблемы общей психологии. – М.: Педагогика, 1976. – 416 с.
38. Симоненко Т. В. Теорія і практика професійної мовно-комунікативної компетенції студентів філологічних факультетів / Симоненко Т. В. – Черкаси: Вид. Вовчок О. Ю., 2006. – 328 с.
39. Соловова, О. М. Методика навчання іноземних мов: базовий курс лекцій / Є. М. Соловова. – М.: Просвещение, 2001. – 239 с.
40. Стельмахович М. Г. Українська народна педагогіка / М. Г. Стельмахович. – К.: ІЗМН, 1997. – 232 с.
41. Український педагогічний словник / [авт.-уклад. Гончаренко С.У.]. – К. : Либідь, 1997. – 376 с.
42. Эльконин Д. Б. Психология игры. – М.: ВЛАДОС, 1999. – С. 27–151.
43. Эльконин Д. Б. Психология обучения младшего школьника / Эльконин Д. Б. – Просвещение, 1974. – 345 с.