

Міністерство освіти і науки України
Сумський державний університет
Факультет іноземної філології та соціальних комунікацій
Кафедра германської філології

БАКАЛАВРСЬКА РОБОТА

Спеціальність (напрямок підготовки) 6.020303 «Філологія»

Мовні ігри на заняттях з іноземної мови

Допущено до захисту «__» _____ 2019 р.

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

Виконала:

студ. групи ПР-54

Гузакова Юлія Олександрівна

Науковий керівник:

доктор філолог. наук, доцент

Таценко Наталія Віталіївна

Суми 2019

ЗМІСТ

| | |
|---|-----------|
| ВСТУП | 3 |
| РОЗДІЛ 1 ГРА ЯК ВИД НАВЧАЛЬНОЇ ДІЯЛЬНОСТІ..... | 6 |
| 1.1. Класифікація ігор як виду навчальної діяльності | 6 |
| 1.2. Переваги ігор | 9 |
| РОЗДІЛ 2 ОСОБЛИВОСТІ НАВЧАННЯ АНГЛІЙСЬКОЇ МОВИ З ВИКОРИСТАННЯМ ІГОР | 14 |
| 2.1. Розроблення та апробація нестандартних форм проведення уроків іноземної мови..... | 14 |
| 2.2. Переваги ігор. Подолання тривожності під час вивчення іноземної мови..... | 17 |
| 2.3. Вимоги до ігор..... | 19 |
| 2.4. Інтеграція мовних ігор у заняття з іноземної мови..... | 22 |
| ВИСНОВКИ..... | 26 |
| СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ..... | 28 |
| ДОДАТКИ..... | 31 |
| ДОДАТОК А..... | 31 |
| ДОДАТОК Б | 32 |
| ДОДАТОК В..... | 33 |

ВСТУП

На сьогодні, більшість вчених та дослідників почали звертати увагу на розвиток не тільки окремих лінгвістичних аспектів, а на комунікативну компетентність в цілому. Комунікативна компетентність – це здатність особистості використовувати знання про мову та способи взаємодії з навколишнім середовищем у конкретній мовленнєвій ситуації. Тому викладачі повинні приділити особливу увагу методам вивчення іноземної мови, які допомагають використовувати комунікативні навички в креативному середовищі. На поверхні, основною ціллю ігор є «використання мови», але якщо ми заглянемо в суть, то побачимо, що ігри – це створені штучно комунікативні ситуації де студент використовує певний багаж знань для того, щоб переконати, довести, пояснити, виграти, досягти розуміння.

Ігри в аудиторії не дозволяють вирішити всі проблеми з навчанням, але вони служать важливим інструментом, одним із різноманітних методів та технік для того, щоб залучити студентів до навчання.

Мотивація студентів та намагання включити аудиторію в роботу є постійним викликом для більшості викладачів. Велика кількість досліджень та наукових праць доводить, що використання таких нетрадиційних методів, як ігри чи інтерактивні завдання допомагають підвищити мотивацію студентів. Ігри корисні тим, що вони заохочують, навчають та дають можливість для практики та закріплення лексики та комунікативних навичок. Використовування інтерактивних методів навчання дозволяє студентам справді побачити красу в іноземній мові та відчувати прогрес під час її використання в розіграних ситуаціях.

Ця робота спирається на дослідження наступних авторів: Колесникова О.А. [3], Гаврилова О.В. [2], Курбатова М. Ю. [4], Hadfield J. [11], Littlewood G. [16], Horwitz G [13].

Ігри дають можливість студентам навчатися в розслабленій та веселій атмосфері. Вивчений лексичний запас вони можуть практикувати та опрацювати в атмосфері, яка не викликає у них стрес та тривожність. Поки студенти грають

в ігри, їх увага часто зміщується з граматичної форми, доцільної лексики на саму суть повідомлення. Більшість учасників при правильному підході і виборі гри, відчують конкурентний дух та почнуть змагатися для того, щоб виграти, а не тільки для того, щоб використати правильну граматичну форму. Це дозволяє позбутися страху негативної оцінки, через яку багато студентів обирають зовсім не опрацьовувати складну тему і віддають перевагу униканню завдань. Також це послаблює страх перед використанням іноземної мови перед іншими людьми. Таким чином ігри дозволяють досягти комунікативної компетентності.

Актуальність теми зумовлюється необхідністю впровадження ігор в навчальний процес для формування комунікативної компетентності під час навчання іноземній мові.

Мета цього дослідження полягає в вивченні гри як засобу підвищення ефективності навчального процесу під час викладання іноземної мови на молодших курсах університету. Мета роботи передбачає необхідність вирішення конкретних завдань:

1. проаналізувати поняття гри як засобу викладання іноземної мови;
2. розглянути класифікацію ігор;
3. виділити переваги ігор;
4. розглянути вимоги до ігор для вивчення іноземних мов;
5. довести значимість використання ігор на заняттях зі студентами на сучасному етапі.

Об'єктом дослідження є гра як процес навчання іноземної мови в університеті

Предметом дослідження є гра як засіб підвищення ефективності навчального процесу під час викладання іноземної мови в університеті.

Основними **методами**, що використовувалися в дослідженні є: порівняльний, спостереження, аналіз та синтез.

Теоретична значимість дослідження полягає в тому, що проаналізовані психолого-педагогічні та методичні основи використання ігрових прийомів під час навчання іноземній мові і виявлені найбільш ефективні форми ігрового навчання студентів молодших курсів університету.

Практична значимість полягає у використанні наукових розробок у навчальному процесі, зокрема, під час проведення семінарів, лекційних і практичних занять. Висновки та матеріали дослідження можуть бути використаними при розробці шкільних програм та підручників іноземної мови.

Структура роботи визначається задачами дослідження, практичною доцільністю викладеного матеріалу і логікою розкриття даної теми. Бакалаврська робота складається зі вступу, двох розділів, висновків, списку використаних джерел та додатків. Загальний об'єм роботи (без додатків) складає 31 сторінку. Список використаних джерел включає 30 найменувань.

РОЗДІЛ 1

ГРА ЯК ВИД НАВЧАЛЬНОЇ ДІЯЛЬНОСТІ

1.1. Класифікація ігор як виду навчальної діяльності

З давніх часів поняття «гра» привертає до себе увагу багатьох вчених з різних областей науки. Перші згадування про ігри є навіть в такому визначному тексті, як Біблія. Цікавою також є різниця у відношенні культур до цього поняття. Наприклад, євреї ставилися до ігри як до жарту, смішинки, а ось древні греки відносили поняття до певного віку. Для них гра вважалась чимось притаманним дітям. Римляни надавали цьому слову значення «радість», «веселощі» [5]. Деякі вчені вбачають джерело ігор в надлишку енергії або способом позбавитися лишньої енергії, яку людина не витратила під час праці [23].

У понятті «гра» є декілька однаково значимих визначень. Наприклад Джилл Хадфілд, автор багатьох книг на тему комунікативних ігор та їх використання під час навчального процесу) розглядав гру, як діяльність з набором правил, метою та елементом веселощів [11].

Ігри можна класифікують згідно декількох принципів. Хадфілд Дж. Розділяє мовні ігри на дві великі підкатегорії: лінгвістичні (направлені на правильне використання граматичних форм, орфоєпії тощо) та комунікативні (направлені на успішний обмін інформацією) [11]. Друга класифікація за Хадфілд є вже більш вузькою. У цьому випадку дослідниця звертає увагу на лінгвістичні та комунікативні аспекти.

Сортування, відновлення правильного порядку, розташування. Наприклад, студенти сортують картки зі сленговими словами на британський англійський та на американський англійський. Також пропонується розташувати уривки з аудіозапису в правильному порядку.

Відновлення інформації. Заповнення пропусків. У таких іграх, один чи декілька ведучих мають певну інформацію, що потрібна іншим учасникам для успішного виконання завдання. Наприклад, один студент повинен описати

картинку, використовуючи іноземну мову, так, щоб його партнер міг відтворити її лише на основі його слів.

Ігри на вгадування. Цей тип дуже схожий на попередній. Наприклад, відома всім гра «Who am I?». За правилами гри, людина повинна вгадати свій персонаж, ставлячи питання на які можна відповісти лише «yes», «no» та «maybe».

Ігри на пошук чогось. Наприклад, «Who done it?». Всі учасники пишуть на папірцях певний цікавий факт про себе («knows how to ski», «doesn't know to swim», «owns six cats» тощо). Після цього ведучий перемішує всі листочки між собою, пропонує комусь з учасників витягнути один із папірців та вгадати учасника, про якого написано цей факт. Ця гра однаково гарно підходить як для вже знайомої між собою групи студентів, так і для незнайомців [4].

Підбір відповідників. Роздайте прислів'я на цільовій мові та їх відповідники на рідній мові на різних папірцях. Студенти в такому випадку повинні знайти відповідники сталих виразів.

Лейблінг. Пошук назв. Цей тип дуже схожий на попередній. Наприклад, можна роздати картинки з продуктами, а студентам потрібно підібрати відповідні назви з глосарію.

Ігри на обмін. Під час такого заняття, студентам пропонується обмінятися карточками, предметами чи ідеями для успішного виконання завдання. Цей тип дуже корисний для розвитку комунікативної компетентності, адже ціллю є не тільки використання правильної граматичної форми, а й угода між двома учасниками. Тому студенти починають спілкуватися більш невимушено і не бояться використовувати свої знання – прокидається азарт.

Настільні ігри. Особливо корисними та цікавими є ігри, в яких велика роль відведена мові. Наприклад, «Smarty» для студентів з більш високим рівнем знань або ж «Scrabble» для впевненого середнього рівня. Новачкам гарно підходять ігри аркадного типу, в яких буде мінімум незнайомої лексики.

Рольові ігри, п'єси та сценки. Рольові ігри корисні тим, що вони можуть допомогти поринути в тему, яку проходять у класі. Розігруючи ситуацію «У

зубного лікаря», ви легко опрацьовуєте лексику на тему «Лікарня», «Знайомство», «Тіло». Також такий тип ігор може допомогти в майбутньому в іншій країні. Якщо ви регулярно будете використовувати інсценування типових ситуацій з життя людей, то це допоможе студентам швидко освоїтись в незнайомій країні [3]. П'єси та сценки – це складніший підтип рольових ігор. Наприклад, якщо ви вивчаєте юридичний переклад, ви можете запропонувати студентам розіграти судову справу [2]. Студенти з високим рівнем знань зможуть розіграти цілі вистави, тим самим ознайомлюючись з культурою країни, мову якої вони вивчають, та закріпити знання в невимушеному середовищі.

Схожу класифікацію запропонували Льюїс Г. та Бедсон Г. Класифікація ігор, що запропонована вище, може бути поділена на ще декілька типів. На такі ігри, що потребують активності, рухів, простору (наприклад, якщо правила гри передбачають, що вам потрібно буде знайти партнера для виконання завдання). Та ігри, що мають завдання, яке вирішується виключно розумовим зусиллям (знаходження відповідників, заповнення пропусків, пошук назви, тощо) [15]. Зокрема до своєї класифікації вони додають комп'ютерні ігри. Комп'ютерні ігри можуть бути домашнім завданням або груповим завданням в класі. Вони можуть бути використаними для практики читання або письма.

Ще одна класифікація базується на типі взаємодії між учасниками гри. Джейкобс Дж. звертає увагу на те, чи взаємодіють учні, як колеги та співучасники, намагаються допомогти один одному чи просто змагаються між собою [14]. Він наголошує, що згідно його висновків ігри, в яких більше кооперативних елементів, ніж змагальних, сприяють налагодженню дружньої атмосфери в групі та допомагають позбутися напруження. Він також зауважує, що вчителі повинні модифікувати ігри, спрямовані на конкуренцію між учасниками, для того, щоб учасники взаємодіяли один з одним в більш дружній манері.

1.2. Переваги ігор

Вивчення мови є непростим завданням, а іноді воно може викликати відчуття знесилення та відчаю, тому що студенту здається, що прогресу зовсім немає. Студентам постійно доводиться докладати зусиль для того, щоб опанувати матеріал. І дуже часто вони є невпевненими у своїх знаннях і тому бояться говорити або писати цільовою мовою.

Інтерактивні ігрові елементи допомагають створити невимушену і веселу атмосферу для того, щоб студенти могли вивчати та використовувати новий матеріал більш легко. Також ігри зазвичай вносять змагальний елемент, що дозволяє зацікавлювати учнів та утримувати їхню увагу протягом всього заняття. Ігри на використання глосарію дають студентам шанс використати нові слова в реальних комунікативних ситуаціях, а не просто заучувати сухі рядки зі словника. Використання мови допомагає студентам освоїтися в матеріалі та готує їх до реального, не академічного світу.

Якщо вчителю вдасться правильно підібрати завдання, то запропонована ситуація дасть учням змогу висловити свої почуття та думки. Ігри додають різноманіття у звичний ритм пар. Також ігри допомагають студентам дізнатись більше один про одного, позитивно впливають не тільки на атмосферу в групі, а й на взаємодію під час виконання решти завдань.

Зазвичай ігри асоціюються з забавами та веселими елементами, але викладачі не мають права забути про необхідну педагогічну цінність. І якщо він дозволить студентам лише розважатися і зовсім не приділяти уваги навчальному елементу ігор, то вони залишаться некорисними [29]. Ще одна перевага ігор – це те, що вони допомагають зменшити тривожність під час вивчення іноземної мови, яка може бути у майже кожної людини [24].

Найбільшу користь з використання ігор може отримати не той педагог, що завжди тримає в голові довгий список стандартного набору мовних ігор, а той, хто дуже уважно ставиться до обстановки та атмосфери в класі та намагається вловити настрій групи та її потреби. Гра, що правильно підібрана під потреби

конкретної групи студентів, може значно підвищити її рівень розуміння іноземної мови та конкретної комунікативної ситуації [26].

Для того, щоб точно бути корисними для конкретної групи учнів, ігри повинні відповідати їхньому рівню знань, віку та матеріалу, який група вивчає конкретний момент. Якщо лексика, вивченню якої ви приділяєте увагу зараз, відноситься до медичної тематики, не доцільно використовувати ігри на вивчення юридичної теми. У такому випадку підберіть інші завдання або модифікуйте наявні таким чином, щоб гра відповідала нагальним потребам групи [22].

Ігри допомагають закріпити глосарій такими способами: 1) вони дають шанс закріпити слова в невимушеній обстановці. Ігри привносять елемент радощів та розслаблення, що у свою чергу сприятливо впливає на загальний темп вивчення глосарію. 2) ігри впроваджують елемент дружньої конкуренції. Коли студенти відчують азарт, вони зазвичай забувають про те, що ігри спрямовані на вивчення та закріплення навчального матеріалу. Вони захоплюються тим, що відбувається, і тим самим потрапляють в комунікативну ситуацію, яка допомагає їм не тільки використати пройдений граматичний чи орфоепічний матеріал, а й досягти комунікативної цілі (вмовити, заперечити, погодитися, тощо) іноземною мовою.

Ігри привносять елемент реального світу, елемент контексту. Студенти не відчують, немов вони вчать щось, що ніколи не знадобиться. На прикладі використання глосаріїв у ситуаціях, які можуть трапитися в реальному житті, вони ще раз закріплюють у своїй свідомості необхідність вивчити конкретну іноземну мову та отримують додаткову мотивацію [9].

Використовувати ігри дуже корисно для покращення різних навичок студентів. Вони можуть послугувати важливим елементом практики на всіх ступенях і типах навчання і для багатьох типів комунікації між студентом та вчителем. Ігри є універсальним інструментом, який може прокласти міст між вчителем та учнем. Не залежно від того, де знаходяться ці двоє. Ігри корисні тим,

що навіть найкласичніші із них можна модифікувати таким чином, щоб вони краще відповідали ситуації чи наявному наочному матеріалу [19].

Для того, щоб пограти в якусь конкретну гру, студентам потрібно зрозуміти її правила та весь додатковий матеріал, який надає викладач. Тим самим вони використовують такі навички, як читання, письмо, аудіювання, письмо. Гра дозволяє впливати на студента комплексно та тренувати його в такий непомітний та веселий спосіб, що не буде викликати у нього втому чи незацікавленість. Здавалось би нетрадиційний та не зовсім серйозний метод до якого багато викладачів відноситься, як до ненапруженої розминки є дуже корисним інструментом

Відомий дослідник Літлвуд В. ще в 1981 році запропонував ідею, що ігри повинні виходити за рамки намагань навчити студентів певній структурі, вони мають слугувати опорою в реальних ситуаціях. Він вважав, що ігри є ефективним інструментом в розвиненні в студентах «комунікативної можливості» [16]. На додаток до цього, ігри можуть допомогти та стати мотивацією для багатьох в їхніх кругах інтересу та праці [8].

Ігри також показали себе як гарний мотиваційний інструмент. Навіть учні у яких виникають складнощі з вивченням іноземної мови відмічають прилив мотивації та новоявленого інтересу до мови після успішного завершення ігрового завдання [25].

Ігри можуть допомогти розібратися з новою темою краще, ніж будь який теоретичний матеріал. Адже коли після деяких спроб студент бачить негативний результат, він може втратити мотивацію продовжувати, тим самим з'являється внутрішній блок і йому важко сприймати нову інформацію. Ігри допомагають позбутися цього блоку в ненав'язливій манері, тим самим вони допомагають опанувати тему в невимушеному середовищі.

Ігри можуть покращити комунікацію та взаєморозуміння між студентами, що у свою чергу допомагає й іншим аспектам в класі. Це підтверджується багаторазовим використанням в університеті, на робочих тренінгах, у великих компаніях так званих «icebreakers», тобто ігор, спрямованих на те, щоб учасники

зробили перший крок до невимушеної атмосфери. Якщо для успішної роботи це потрібно дорослим людям, професіоналам з Apple, Netflix, Amazon, то ми можемо тільки уявити, наскільки це важливо в такій стресовій обстановці, як перший курс університету. Також гра може стати важливим інструментом у налагодженні відносин системи «вчитель-учень».

Ігри можуть послугувати певним тестовим механізмом. Через те, що не дивлячись на тип гри, зазвичай використовується декілька навичок відразу, легко виявити слабкі точки.

Ігри мають велику кількість переваг. Найголовніші з них – це створення невимушеної та веселої атмосфери, яка дозволяє студентам переключитися, повеселитися, не боятися робити помилки та налагодити комунікацію зі своїми одногрупниками.

Тривожність під час вивчення іноземної мови може стати великою проблемою та завадити студенту розкрити свій справжній потенціал.

Основними причинами тривожності є:

1. Побоювання комунікації
2. Страх негативної оцінки (побоювання оцінки інших людей з чого випливає умисне уникнення ситуацій в яких можна її отримати)
3. Тривожність перед тестами (корінь цього страху зазвичай лежить в страху перед провалом) [13].

Янг Д. розглядає причини тривожності в іншому розрізі:

1. Студент (персональна та інтерперсональна тривожність, певні стереотипи про мову (японська дуже важка, німецька дуже груба, в російській дуже багато відмінків, які неможливо вивчити).
2. Вчитель (певні стереотипи вчителя про навчальний процес, взаємодія вчитель-учень)
3. Складники навчання (взаємодія в аудиторії, тестування в аудиторії). [30].

Є два способи, як допомогти студентам з тривожністю. Перший – допомогти їм навчитися справлятися з ситуаціями, що викликають у них

тривожність. Другий – зробити середовище, в якому вони перебувають, менш стресовим [20]. Потрібно відразу оговорити, що єдиного методу не існує і викладачі повинні виходити із ситуації, що склалася, особливо увагу приділяючи особистості учня, у якого виникли проблеми, якщо на те є можливість [27].

Більшість викладачів та психологів виділяють комунікативну методологію. Через завдання з комунікативним потенціалом можна позбавитися або зменшити негативні емоції, які спричиняє тривожність [6]. Комунікативна методологія дозволяє вчителям змістити фокус із себе на діяльність, якою займається студент. Під час гри викладач виступає ведучим, не фігурою, що може дати негативну оцінку та викликає тривожність у студента.

Підсумовуючи сказане, можна виділити такі причини чому ігри можуть допомогти студентам, що відчують тривожність під час вивчення іноземної мови. Ігри створюють невимушене середовище, що є ідеальним для практики нового матеріалу, адже студент не відчуває такого страху перед помилками. Як вже згадувалося раніше, роль викладача дещо змінюється, він виступає ведучим, провідником, куратором. Ігри дозволяють робити помилки. Ціллю більшості ігор є практика та якась комунікативна ціль, що виходить за рамки використання правильної граматичної форми. Різні формати ігор дозволяють учням на час забути про свій страх. Знайомі правила гри дозволяють мінімізувати «ефект сюрпризу», який іноді стає тригером для стресу і у свою чергу змушує учня пропускати заняття. Допомагає позбутися страху негативної оцінки від одногрупників. Допомагає налагодити взаєморозуміння в колективі, що у свою чергу дозволяє мінімізувати потенціальні тригери тривожності та стресу.

РОЗДІЛ 2

ОСОБЛИВОСТІ НАВЧАННЯ АНГЛІЙСЬКОЇ МОВИ З ВИКОРИСТАННЯМ ІГОР

2.1. Розроблення та апробація нестандартних форм проведення уроків іноземної мови

Багато викладачів та студентів поділяють думку, що процес навчання після школи є виключно «серйозним». Але все-таки більшість учених вважають, що веселошам та іграм все ж є місце в студентських аудиторіях. Атмосфера грайливості та невимушеності може вивести процес навчання на зовсім інший рівень: вона допоможе не тільки налагодити взаємовідносини в колективі, а й допоможе покращити залучення студентів в інші сегменти заняття.

Процес навчання повинен відповідати духу сучасності. Звичайно, ніхто не очікує, що заняття повинні повністю складатися лише з веселощів та розваг, навпаки, така атмосфера буде контрпродуктивною. Але у викладачів є можливість модифікувати певні елементи навчального процесу так, щоб зробити роботу в аудиторії цікавішою та подивитися на звичні способи перевірки знань з іншої сторони. Групову роботу або опитування можна з легкістю перетворити в інтерактивні ігри зі змагальними елементами. Робота в аудиторії показала, що студенти легше згадували інформацію, коли викладач додавав жартів на релевантні теми.

Дослідниця Джуді Вілліс довела, що інтерактивні елементи та розваги підвищують рівень дофаміну, ендорфінів та оксигену – всі ці елементи допомагають нам навчатися та запам'ятовувати краще. Аналіз досліджень довів, що позитивні емоції, які приносять ігри, сприймаються дорослими студентами та їхніми викладачами як мотивація для відвідування занять та вивчення навичок [28].

Під час педагогічної практики я переконалася, що використання інтерактивних елементів – це ефективний спосіб утримувати увагу та краще концентруватися. Ігри також розглядалися як доведений спосіб створення

невимушеної та дружньої атмосфери в колективі, що в свою чергу приводило до кращих академічних результатів студентів.

Мною був застосований ігровий метод для активізації пізнавального інтересу до вивчення іноземної мови на практиці. Теоретичні результати мого дослідження використовувалися мною на педагогічній практиці в Сумському Державному Університеті.

На основі проведених занять та використаних інтерактивних елементів ігор, я вважаю найбільш релевантними такі:

Ігри на вгадування:

Такі ігри допомагають студентам краще познайомитися один з одним, тим самим вони забезпечують ефективну командну роботу.

Let's play Human bingo. Has anybody ever heard of it? I am going to read some statements and for every statement that applies to you, you have to put a mark. The first person to have five marks wins!

- *Has a cat*
- *Has a brother*
- *Is a lefty*
- *Is an only child*
- *Doesn't like pizza*
- *Doesn't drink coffee*
- *Born in another country*
- *Has a tattoo*
- *Has been to Europe*
- *Is allergic to nuts*
- *Has broken an arm or a leg*
- *Plays a musical instrument*
- *Sings in the shower*
- *Has been to a live concert in the last six months*
- *Is wearing a watch*

- *Likes to tell jokes*
- *Ate eggs for breakfast*
- *Has brown eyes*
- *Has been to Russia*
- *Can swim*
- *Likes to dance*

Ігри на тренування пам'яті:

Today we are going to play a game called Snowball. You are to name one word from the lesson vocabulary, then the next person repeats your word and adds one. And so on, and so on until somebody stumbles. The last person to repeat every word correctly wins.

Сортування, відновлення правильного порядку, розташування.

Приклад гри: Під час заняття студенти прослуховують аудіозапис. Після цього вони отримують завдання розсортувати елементи історії по черзі. Це завдання допомагає їм з розвитком пам'яті, закріпленням лексики, розвитком навичок аудіювання.

The next game requires you to restore the right order of parts of the story. Be careful not to confuse similar parts. Pay special attention to little details. You may choose a partner.

Відновлення інформації.

Приклад гри: Під час проведення заняття з англійської мови та вивчення теми «Фразові дієслова» у студентів було завдання описати його таким чином, щоб решта могла відгадати. Це завдання дозволило закріпити лексику в невимушеній та веселій атмосфері (Додаток Б) [21].

The game is called Taboo. The object of Taboo is for one person, the clue-giver, to give descriptive clues to a group about a keyword printed on a card so a group can correctly guess the keyword; however, the clue-giver must describe the keyword without using the word itself.

Підбір відповідників. Ігри цього типу використовувались мною під час проведення заняття з англійської та німецької мови. Для цього типу ігор зазвичай потрібен роздатковий матеріал. Приклад гри: В якості контенту я використала приказки та прислів'я двома мовами. Студенти повинні були командами відновити пари виразів. Це допомогло їм закріпити лексику, розвинуло навички командної роботи (Додаток А) [1].

Let's try to connect English proverbs with its Ukrainian equivalents. The first group to do so will earn additional points.

Лейблінг. Пошук назв. Цей тип ігор дуже активно використовується на початковому етапі вивчення іноземної мови. Під час вивчення теми «Кімната» та «Родина» серед роздаткового матеріалу були зображення кімнати та членів родини. Студенти мали знайти назви предметів та людей: таким чином ми закріпили лексикон, звернули увагу на слабкі місця, які потрібно було закріпити надалі.

You are given pictures of people and home decorations. You are to find the right names of things and people, paying attention to the lesson vocabulary.

Рольові ігри. Рольові ігри є одними з найкорисніших для досягнення кращої комунікативної компетенції. Їх можна використати під час вивчення будь-якої теми. Під час практики, ми зі студентами розігрували сценки з таких тем, як «Знайомство», «Сім'я», «Зовнішність» (Додаток В) [7].

Today we are going to reenact dialogs. You may choose your partner and divide the roles amongst yourself. Let's read the dialog together and then you will be given 10 minutes to study your lines. Afterward, you are to play your role without any additional materials.

2.2. Переваги ігор. Подолання тривожності під час вивчення іноземної мови

Дослідження на тему тривожності дають нам змогу скласти приблизний портрет невмотивованого студента з проблемами з тривожністю:

1. Розглядає навчання як неприємний досвід, який не приносить задоволення.
2. Уникає академічних викликів. Починаючи з участі в обговоренні під час дебатів в аудиторії і закінчуючи добровільною участю в змаганнях, конкурсах, олімпіадах, тощо.
3. Відчуває боязнь перед помилками.
4. Боїться, що його помилки під час сегментів заняття, що потребують практики говоріння, дадуть одногрупникам причину для насмішок, можуть зруйнувати його імідж в колективі.
5. Боїться використати нові лінгвістичні форми. Завжди обирає традиційні формулювання, які не передбачають жодного ризику. Не бажає вводити в лексикон сленг та неологізми через страх вжити їх неправильно та бути висміяним.
6. Уникає будь-якої практики при першій можливості.
7. Має нижчі оцінки, ніж студенти, що не страждають від тривожності.
8. Має низьку самооцінку та уникає завдань, що на його думку виходять за рамки його можливостей.
9. Має низькі очікування та низьку планку.
10. Проявляє те, що його спосіб вирішення стресової ситуації – це її повне уникання, а не вирішення проблеми. Пропускає заняття.
11. Намагається уникнути розігрування рольових ігор.
12. Отримує низькі підсумкові бали.

Хвилювання студентів може також проявлятися фізично. Наприклад, вони можуть мати проблему з говорінням на цільовій мові через свій страх. Їхні руки та ноги можуть тремтіти.

Тому ігри, що створюють позитивне та приємне середовище слугують мостом між студентами з тривожністю та рештою групи і викладачем.

За допомогою інтеграції ігор у навчальний процес під час педагогічної практики в Сумському Державному Університеті я добилася наступних результатів:

1. Налагодила контакт зі студентами. Група була ініціативною, активною та мотивованою, але додатковий фактор мотивації все одно мав позитивний ефект на нашу взаємодію.
2. Закріпила пройдений матеріал та знайшла теми, які потрібно пояснити ще раз.
3. Зміна занять та використання ігрових елементів утримувало увагу студентів протягом трьох пар підряд.
4. Перевірила ефективність ігор у боротьбі з тривожністю під час вивчення іноземної мови (Foreign Language Learning Anxiety). В обох групах не було студентів з явною тривожністю під час вивчення іноземної мови. Але були менш активні студенти, які очевидно не хотіли брати участь у активному обговоренні та дискусіях через недостатньо високий рівень чи через сумніви у своїх знаннях. Використання ігор на заняттях дозволило включити їх в навчання. Їм не потрібно було хвилюватися про допущені помилки, спрацьовував азарт та командний дух. Загалом інтеграція інтерактивних елементів у навчальний процес дозволила більшій кількості студентів включитися в навчання та не соромитися висловлювати власну думку.

Також варто зазначити, що орієнтуючись в першу чергу на задоволення та перемогу своєї команди, студенти могли різною мірою розуміти закладені в ігри неігрові цілі, спрямовані на розвиток навичок діалогічної та монологічної мови, закріплення лексики з нових тем, навчання міжособистісному спілкуванню.

Загалом, включення ігор в план уроку група сприйняла позитивно, брала активну участь, студенти були дуже уважними, відчувався командний та змагальний дух.

2.3. Вимоги до ігор

Рівень складності інтерактивного елементу потрібен відповідати колективу. Занадто проста гра – не зацікавить та не зможе викликати у групи бажання змагатися та активно брати участь. Занадто складна – демотивує, адже

навіть якщо є бажання отримати гарну оцінку та залучитися до роботи в аудиторії, у студентів не буде можливості. Я використовувала спеціальні інструменти на сайтах з варіантами наочного матеріалу для ігор на кшталт en.islcollective.com та інших, а також, звичайно, оцінювала завдання на складність особисто.

Ігри повинні бути не тільки доцільними згідно з планом, а й викликати інтерес у студентів. Група була малознайома мені, але вони вже встигли познайомитися між собою за цілий семестр навчання. Тому «icebreakers» направлені на знайомство між собою могли не викликати бажаний рівень зацікавленості. Я модифікувала завдання на знайомство так, що сусіди по парті представляли один одного. Студентам було цікаво почути думку однолітків про себе та як їх опишуть, я змогла познайомитися з групою. Це веселе знайомство дало мені можливість встановити контакт з групою.

Важливо відчувати баланс та не змусити студентів нудьгувати від інтерактивних завдань. Необхідна зміна активності. Вчитель не зможе втримувати увагу групи протягом заняття, якщо все воно буде побудоване на іграх.

Студенти повинні чітко розуміти ціль гри та доцільність матеріалу. Під час моєї роботи зі студентами ми використовували лексику, яку вони вивчали на той момент. Наприклад, коли ми повторювали фразові дієслова, то студенти намагалися показати їх пантомімою. Цей модифікований «крокодил» дозволив їм повторити пройдений матеріал в легкій та невимушеній атмосфері. Також це посприяло моєму контакту з групою.

Тож обираючи гру потрібно звертати увагу на рівень знань ваших студентів, мету заняття, правильне інтегрування в план, знайомість з правилами.

Під час педагогічної практики у Сумському Державному Університеті, одним із найважливіших питань було час включення ігор у навчальний процес. Вчителі повинні приділити особливу увагу до сегмента уроку, який вони відводять на ігри, для того, щоб задовольнити потреби студентів та виконати завдання заняття.

Я зробила висновок, що зазвичай ігри використовуються як розігрівання на самому початку пари, як матеріал для заповнення пустоти або ж як своєрідну «перчинку» для урізноманітнення традиційних завдань. Але коли ігри розглядають як значущу частину практики іноземної мови, їх можна використовувати як продовження вивченого матеріалу, практику необхідних навичок чи знань та вивчення чи повторення уже відомих умінь або тестування для виявлення слабих точок, над якими потрібно попрацювати в майбутньому.

Як сказав Хонг К., шляхом до успішної інтеграції мовної ігри є чіткі та зрозумілі правила, ясна кінцева мета та елемент веселощів [12]. До того ж студенти повинні володіти мовою на достатньому рівні та розуміти правила гри. Вчитель зобов'язаний звернути увагу на те, яким способом студентам дається найлегше навчання, їхнє бажання співпрацювати та їх стан в той момент. Якщо студенти є дуже втомленими, використання ігор не є доцільним. Особливо, якщо ігри передбачають велику кількість активності.

Також я зрозуміла, що організація більшості ігор вимагає зусиль від вчителя. Він повинен підготувати зміст ігри, матеріали, необхідні для її завершення, ясно пояснити правила ігри студентам та засікти час. Вчитель може представити гру для того, щоб запобігти подальшим непорозумінням. Наприклад, він може продемонструвати за допомогою одно чи більше учасників різні частини гри. Він також може записати на дошці ключові слова або інструкцію. Якщо це велика гра, на кшталт настільної, то не зайвим може бути потренуватися.

Зазвичай до ігор відносяться як до розігріву наприкінці заняття або якщо залишився певний час наприкінці уроку. Ігри допомагають викладачам позбавитися монотонності підручників, заповнити пробіли на парах та допомогти підготувати студентів для тесту. Ігри мають набагато значно більший ефект ніж створення невимушеної атмосфери в аудиторії. Вони допомагають поглянути на мову та країнознавство з іншого боку. Я вважаю, що при правильному підході, ігри можуть використовуватися на всіх етапах уроку.

2.4. Інтеграція мовних ігор у заняття з іноземної мови

Під час педагогічної практики в Сумському Державному Університеті я помітила, що однією з найефективніших технік заохочення та зацікавлення студентів є додавання елемента призу. Звичайно, студентам, як і решті гравців, цікавий не тільки сам ігровий процес, а й перемога. Особливо яскраво це проявляється в командних іграх.

Наприклад, призом можуть бути додаткові бали. Ці бали можна відразу включити в регламент, наприклад 25% підсумкової оцінки може відводитися під тести та ігри. Ці бали можуть бути додатковими, своєрідним шансом отримати кращу оцінку. У такому випадку студенти будуть ще більш вмотивованими для участі, адже їм буде нічого втрачати та вони отримають шанс заробити кращий бал.

На основі своєї практики, я зробила висновок, що викладач не має виступати у ролі ведучого. Адже тоді ігровий елемент стає схожим на традиційну форму роботи під керівництвом наставника. Найкращим та найефективнішим варіантом є той, коли викладач може ненав'язливо направляти процес, не являючись активним учасником. Роль ведучого може бути корисною лише на початку, в період, коли ви тільки вводите гру. Надалі необхідність демонстрації зникає.

Перевага командної роботи також полягає в тому, що сильні студенти допомагають слабкішим. Вчитель в цей час може контролювати процес навчання, підходити то до одного, то до іншого студента, який потребує допомоги та вносити корективи в його роботу. Також для вдалої інтеграції ігрових елементів в процес навчання корисно не виправляти похибки та помилки в процесі. Вчитель повинен занотувати їх та розібрати на наступному занятті найбільш типові з них.

Під час перевірки і обговорення результатів, я зрозуміла, що викладач повинен проявити такт та розуміння, особливо, якщо це новий тип гри. Наприклад, якщо ви вперше розігруєте судове засідання для закріплення юридичної лексики, не можна дуже строго оцінювати те, як проявили себе

студенти, адже це був їх перший раз і надалі, ознайомившись краще з правилами та вимогами до ігор, вони зможуть краще проявити себе наступного разу. Негативна оцінка призведе до зниження активності учасників. Бажано почати обговорення підсумків заняття з позитивних елементів та похвали й тільки потім перейти до допущених помилок.

В організації навчального ігрового спілкування важливим є створення умов для виконання ігрового завдання при якому досягалася не тільки практика та тренування деяких навичок, а й покращення комунікативної компетенції, досягнення злагодженої командної роботи та ефективної взаємодії в колективі.

Під час педагогічної практики в Сумському Державному Університеті я переконалася, що використання ігор в навчальному процесі може призвести до певних труднощів. Перша проблема, з якою я зіткнулася – це забагато ентузіазму. Ігри іноді можуть дуже розпалювати колектив і, наприклад, під час змагання командами, студенти душе галасували, голосно сперечалися. Іноді високий рівень шуму не буде хвилювати оточуючих, але в аудиторіях по сусідству також проводяться заняття і вони вимагають нормального шумового фону. Для того, щоб запобігти конфлікту з іншим викладачем, обов'язково при поясненні гри, нагадайте про необхідний рівень тиші.

Також я зіткнулася з проблемою підготовки матеріалу для ігор. Особливо якщо це командна гра, доводиться готувати матеріал для кожної команди, що може займати досить багато часу та дорого коштувати. Більшість викладачів використовує дружній до навколишнього оточення спосіб – використання старих рефератів, домашніх завдань або навіть календарів.

Також дуже легко розтягнути гру на ціле заняття. Вам може здатися, що дуже гарна альтернатива традиційному заняттю, насправді ж деяка частина учнів подумає, що ви неготові до заняття, тому постійно вказуєте на екран або пропонуєте рольову гру, яка не є дуже корисною для повторення матеріалу, який ви вивчаєте прямо зараз. Для того, щоб не уникнути такого відношення, вам потрібно залишати ігри лише в якості одного з інструментів або сегментів.

Я намагалася відводити небагато часу на інтерактивні завдання. На парі, що продовжується 1.20 хвилин, на гру, на основі моїх висновків, можна більше тридцяти хвилин. Ігри повинні слугувати певній цілі. Якщо використовувати їх на кожній парі, то вони втратять ефект новизни та не будуть приносити стільки користі.

Метод спостереження допоміг мені відчути настрій колективу. Звичайно, іноді інтерактивні елементи можуть допомогти позбутися стресу, проте інколи вони можуть тільки погіршити атмосферу. Навіть, якщо використання гри на той чи інший урок вже заплановане, ми повинні вчасно відмовитися від використання ігор та звернути заняття в іншу сторону.

Під час практики в Сумському Державному Університеті, я виділила такі елементи, на які потрібно звернути увагу під час використання ігор:

1. Обирайте ігри, що підходять колективу та зможуть покращити розуміння мови.
2. Обирайте ігри, що зможуть зацікавити всіх учасників та дозволять працювати в команді.
3. Зверніть особливу увагу на розмір та місцезрештування аудиторії перед тим, як вирішити чи ви розділите команду на команди чи на пари. Ігри для великих команд більш ймовірно будуть шумними та займуть більше місця.
4. Відразу визначте яку кількість часу ви можете відвести на гру. Пам'ятайте, що гра в більшості випадків не може займати всю пару.
5. Помічайте реакції студентів на кожну гру, яку ви використовуєте в ході навчального процесу. Звертайте увагу скільки студентів віднеслись гарно до гри, скільки погано, кому вона здалась важкою, а комусь занадто легкою, хто з них хотів би повторити.
6. Визначте чи можуть мовні ігри замінити, якість рутинні звичні завдання. Наприклад, можна додати інтерактивний елемент у фонетичну зарядку.

Також мовні ігри завжди повинні бути пов'язаними з темами, які студенти проходять в той відрізок часу. Використання гри лише заради веселощів та розваги може мати негативний вплив на дисципліну в аудиторії та на готовність студентів до навчального процесу.

Тобто не дивлячись на те, що ігри пропонують багато переваг, є деякі ключові недоліки в використанні ігрових елементів зі студентами. Проблемами з дисципліною, студенти можуть поводитися занадто шумно. Відволіканням від головної мети гри через недостатньо чіткі установлені рамки. В такому випадку студенти почнуть грати та розважатися зовсім забувши про навчальну мету активності. Якщо гра є вже знайомою чи просто нудною, студенти не проявлять потрібний рівень зацікавленості та не будуть взаємодіяти так, як потрібно. Деякі студенти, особливо підлітки, можуть відноситися до ігор, як до чогось неважливого та більш підходящого дітям.

ВИСНОВКИ

У бакалаврській роботі розглянуто основні особливості інтеграції ігрових елементів при вивченні іноземних мов студентами вищого навчального закладу. Матеріалом для дослідження слугували напрацювання, зібранні впродовж апробації практичної частини бакалаврської роботи під час педагогічної практики на першому курсі. Ми на практиці перевірили і довели, що використання ігор під час навчання позитивно впливає на взаємодію вчителя та аудиторії, допомагає створити позитивну та спокійну атмосферу, підвищує ефективність засвоєння матеріалу та дозволяє зменшити або й зовсім позбутися тривожності під час вивчення іноземної мови (Foreign Language Learning Anxiety).

Хоча гра і є ефективним засобом у викладанні, вчитель має мати відчуття міри. В іншому випадку інтерактивний елемент втрачить свою ефективність та привабливість для студентів. Гра важлива не тільки в молодших класах або старшій школі, вона є напрочуд важливим елементом роботи зі студентами. Кожна гра для того щоб бути доцільною та ефективною має мати ціль, задачі та приводити до певного результату.

Гра сприяє розвитку пізнавальної активності студентів при вивченні іноземної мови. Вона допомагає сформувати правильне позитивне відношення до мови та до навчання в цілому. Теоретичне дослідження було проведене під час педагогічної практики. Була доведена методологічна цінність включення рольових ігор на заняттях з іноземної мови, яка полягає в формуванні правильного позитивного відношення до мови, стимулюванні мотивації навчально-пізнавальної діяльності, позбавлення від тривожності, формування позитивного клімату всередині колективу, закріплення матеріалу.

Грунтуючись на результатах дослідження, можна зробити висновки, що ігри під час занять з іноземної мови є необхідними, як один із інструментів, а не як єдиний спосіб. Кожна з ігор повинна бути доцільною, тобто мати конкретні цілі та задачі (навчальні, виховні, тощо). Гра допомагає студентам бути більш

ініціативними та настроює їх позитивно щодо навчального процесу. Правильно підібрана гра допомагає позбутися мовного бар'єру і дозволяє засвоїти матеріал більш ефективно та зберегти його в пам'яті як емоційно значимий.

Перспективу подальшого дослідження вбачаємо у знаходженні ефективних прийомів та методів для інтеграції ігор в навчальний процес.

Я, Гузакова Юлія Олександрівна, своїм підписом засвідчую, що моя бакалаврська робота «Мовні ігри 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. Англійські прислів'я з українським перекладом [Електронний ресурс] – Режим доступу : <https://dovidka.biz.ua/angliyski-prisliv-ya-z-ukrayinskim-perekladom/>. – (14.04.2019).
2. Гаврилова О.В. Ролевая игра в обучении иностранному языку / О. В. Гаврилова / Английский язык. – 2008. – №1.
3. Колесникова О. А. Ролевые игры в обучении иностранным языкам / О.А. Колесникова / Иностранные языки в школе. – 2009. – №4. – С.38-42.
4. Курбатова М. Ю. Игровые приемы обучения грамматике английского языка на начальном этапе / М. Ю. Курбатова / Иностранный язык в школе. – 2006. – №3. – С. 64-66.
5. Эльконин Д. Б. Психология игры / Д. Б. Эльконин. – М : Владос, 1996. – 360 с.
6. Alrabai F. The Influence of Teachers' Anxiety-Reducing Strategies on Learners' Foreign Language Anxiety [Електронний ресурс] / Fakieh Alrabai. – 2015. – Режим доступу : <https://eric.ed.gov/?id=EJ1088704>. – (14.04.2019).
7. An interview at the shopping mall [Електронний ресурс] – Режим доступу : <https://www.thoughtco.com/dialogue-an-interview-at-the-shopping-mall-1210084>. – (14.04.2019).
8. Brandl K. Communicative Language Teaching in Action: Putting Principles to Work / Klaus Brandl. – Pearson, 2007. – 472 p.
9. Cassie J. Level Up Your Classroom: The Quest to Gamify Your Lessons and Engage Your Students / Jonathan Cassie., – ASCD, 2016. – 180 p.
10. Crystal D. A Dictionary of Linguistics and Phonetics / D. Crystal. — Bangor: Wiley-Blackwell, 2008. — 560 p.
11. Hadfield J. Advanced Communication Games / Jill Hadfield. – Edinburgh: Pearson P T R, 1997. – 106 p.
12. Hong K. Relationships between students' and instructional variables with satisfaction and learning from a Web-based course [Електронний ресурс] /

Kian Sam Hong // Internet and Higher Education 5. – 2002. – Режим доступа до ресурсу:

<http://citeseerx.ist.psu.edu/viewdoc/download?doi=10.1.1.555.3518&rep=rep1&type=pdf>. – (19.04.2019).

13. Horwitz E. Language Anxiety: From Theory & Research To Classroom Implications / E. Horwitz, D. Young. – Pearson, 1990. – 224 p.

14. Jacobs G. Cooperative learning [Электронний ресурс] / George Jacobs – Режим доступа до ресурсу: <http://www.georgejacobs.net/cooperative.htm>. – (17.04.2019).

15. Lewis G. Games for Children / G. Lewis, G. Bedson., – OUP Oxford, 1999. – 149 p. – (Resource Books for Teachers).

16. Littlewood W. Communicative Language Teaching / William Littlewood. – Cambridge: Cambridge University Press, 1981. – 122 p.

17. Macmillan Online Dictionary [Электронний ресурс]. – Режим доступа до ресурсу: <http://www.macmillandictionary.com>. – (09.05.2019).

18. Merriam-Webster Open Dictionary [Электронний ресурс]. – Режим доступа : <http://www3.merriamwebster.com/opedictionary>. – (08.05.2019).

19. Nance A. Mindful Arts in the Classroom: Stories and Creative Activities for Social and Emotional Learning / Andrew Nance., – Parallax Press, 2018. – 272 p.

20. Overcoming Foreign Language Learning Anxiety [Электронний ресурс] – Режим доступа : <https://www.fluentu.com/blog/educator/foreign-language-anxiety/>. – (13.03.2019).

21. Oxford Dictionaries Online [Электронний ресурс]. — Режим доступа до ресурсу: <http://oxforddictionaries.com>.

22. Plevin R. The Fun Teacher’s Tool kit: Hundreds of Ways to Create a Positive Classroom Environment & Make Learning FUN / Rob Plevin., – Independently published, 2017. – 204 p. – (Needs-Focused Teaching Resource).

23. Reaney M. The Place of Play in Education / M. Jane Reaney., – Routledge, 2019. – 136 p. – (Routledge Revivals).

24. Richard-Amato P. *Academic Success for English Language Learners* / Patricia Richard-Amato. – Pearson Education ESL, 2004. – 560 p.
25. Shameem N. *New Ways in Using Communicative Games in Language Teaching* / N. Shameem, M. Tickoo. – TESOL Publications, 1999. – 229 p.
26. Stern H. *Fundamental Concepts of Language Teaching* / Hans Stern. – Shanghai: Shanghai Foreign Language Education Press, 2002. – 569 p.
27. *Ways to Decrease Anxiety* [Электронный ресурс] – Режим доступа: <https://coerll.utexas.edu/methods/modules/learners/03/decrease.php>. – (10.05.2019).
28. Willis J. *Research-Based Strategies to Ignite Student Learning: Insights from a Neurologist and Classroom Teacher* / Judy Willis., – ASCD, 2006. – 125 p.
29. Wright A. *Games for Language Learning* / Andrew Wright. – Cambridge: Cambridge University Press, 2006. – 208 p. – (3). – (Cambridge Handbooks for Language Teachers).
30. Young D. *Affect in Foreign Language and Second Language Learning: A Practical Guide to Creating a Low-Anxiety Classroom Atmosphere* / Dolly Young. – McGraw-Hill Education, 1998. – 288 p. – (The McGraw-Hill Second Language Professional Series).

ДОДАТКИ
ДОДАТОК А

Let's try to connect English proverbs with its Ukrainian equivalents. The first group to do so will earn additional points.

Danger foreseen is half avoided.

Якби знав, де впадеш, соломинки б підстелив.

Don't look a gift horse in the mouth.

Дарованому коневі в зуби не заглядають.

Don't make a mountain out of a molehill.

Не роби з мухи слона.

Forbidden fruit is sweetest.

Заборонений плід – солодкий.

Give a fool rope enough, and he will hang himself.

Застав дурня Богу молитися, так він лоб розіб'є.

He laughs best who laughs last.

Добре сміється той, хто сміється останнім.

He that never climbed never fell.

Не помиляється той, хто нічого не робить.

Hope springs eternal in the human breast.

Надія вмирає останньою.

If you run after two hares, you'll catch none.

За двома зайцями поженешся – жодного не піймаєш.

Little things amuse [please] little minds.

Народжений повзати літати не буде.

Like father, like son.

Яблуко від яблуні не далеко падає.

Measure for measure.

Око за око, зуб за зуб.

ДОДАТОК Б

The game is called Taboo. The object of Taboo is for one person, the clue-giver, to give descriptive clues to a group about a keyword printed on a card so a group can correctly guess the keyword; however, the clue-giver must describe the keyword without using the word itself.

| | |
|----------------------|-----------------------|
| Ask around | Come forward |
| Get back | Cut back on something |
| Back somebody up | Dress up |
| Blow up | Drop back |
| Break something down | Win over |
| Call on somebody | Find out |
| Calm down | Get back on somebody |
| Catch up | Get over somebody |
| Come apart | Give in |

ДОДАТОК В

Today we are going to reenact dialogs. You may choose your partner and divide the roles amongst yourself. Let's read the dialog together and then you will be given 10 minutes to study your lines. Afterward, you are to play your role without any additional materials.

Interviewer: Good evening, I hope you don't mind answering a few questions.

Alice: How long will it take?

Interviewer: Just a few questions.

Alice: I guess I can manage to answer a few questions. Go ahead.

Interviewer: I'd like to ask your opinion about consumer electronics. As far as consumer electronics is concerned, which is the most reliable brand?

Alice: I'd say that Samsung is the most reliable brand.

Interviewer: Which brand is the most expensive?

Alice: Well, Samsung is also the most expensive brand. I guess that's why it's the best.

Interviewer: Which brand do you think is the worst?

Alice: I think LG is the worst. I really can't remember using any of their products that I liked.

Interviewer: And which brand is the most popular with young people?

Alice: That's a difficult one to answer for me. I think that Sony is probably the most popular with young people.

Interviewer: One last question, Have you tried using any HP products?

Alice: No, I haven't. Are they good?

Interviewer: I enjoy using them. But I didn't stop you to tell you what I think. Thank you for your time.

Alice: Not at all.