

Міністерство освіти і науки України  
Сумський державний університет

Центр заочної, дистанційної та вечірньої форм навчання  
Кафедра германської філології

## **БАКАЛАВРСЬКА РОБОТА**

Спеціальність 035 «Філологія»

### **Мовні ігри як засіб формування мовної компетенції**

Допущено до захисту «\_\_\_» \_\_\_\_\_ 20 р.

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

Виконала:

студентка групи ПРпн-61

Соломко Юлія Олександрівна

Науковий керівник:

канд. філол. наук

Черник Марина Володимирівна

Суми 2020

## ЗМІСТ

ВСТУП.....	3
РОЗДІЛ 1. ТЕОРЕТИЧНІ ОСНОВИ ЗАСТОСУВАННЯ МОВНИХ ІГОР ДЛЯ ФОРМУВАННЯ МОВНОЇ КОМПЕТЕНЦІЇ.....	5
1.1 Методи формування мовної компетенції на уроці англійської мови .....	5
1.2 Лінгводидактичні та психологічні особливості ігрової діяльності .....	8
1.3 Види ігор для вивчення англійської мови.....	12
РОЗДІЛ 2. ПРАКТИЧНІ АСПЕКТИ ЗАСТОСУВАННЯ МОВНИХ ІГОР НА УРОЦІ АНГЛІЙСЬКОЇ МОВИ ДЛЯ ФОРМУВАННЯ МОВНОЇ КОМПЕТЕНЦІЇ.....	18
2.1 Застосування мовних ігор для розвитку фонетичних навичок .....	18
2.2 Мовні ігри як засіб вивчення лексичних одиниць.....	22
2.3 Використання мовних ігор для засвоєння граматичного матеріалу.....	24
ВИСНОВКИ .....	27
СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ .....	29
ДОДАТКИ .....	34

## ВСТУП

Наразі на фоні прагнення цивілізованого світу до відкритості й взаєморозуміння зростає роль і значимість вивчення іноземних мов. Діалог різних культур ставить завдання виховання особистості, яка буде здатна і бажатиме брати участь у міжкультурній комунікації англійською мовою. Англійська мова як навчальний предмет передбачає застосування ефективних засобів виховання культури людини.

Перед викладачем іноземної мови в школі стоять серйозні виклики; одним із пріоритетних завдань є розвиток відповідальної й ініціативної дитини, підготовка до взаємодії з навколишнім світом: дитину потрібно адаптувати до мінливих умов, навчити здійснювати множинний вибір, сприяти її самоосвіті й саморозвитку.

Вибір учителем ефективної методики полегшує вирішення поставлених перед ним завдань. Продуктивним вважається заняття, яке забезпечує активну участь на уроці кожної дитини, підвищує авторитет знань і забезпечує особисту відповідальність дитини за результати навчальної діяльності. Ефективною й популярною серед учителів є технологія ігрових форм навчання, що забезпечують успішне вирішення названих завдань [15]. Мовні ігри на уроці англійської мови досліджували такі вчені, як Гаврилова О.В. [4], Колесникова О.А. [25], Littlewood W. [35], Jacobs G. [33].

**Об'єктом дослідження** є процес навчання на уроці англійської мови у молодших класах.

**Предмет дослідження** — застосування мовних ігор під час навчання англійської мови молодших школярів.

**Мета дослідження** — обґрунтувати ефективність використання мовних ігор під час навчання англійської мови молодших школярів.

Поставлена мета передбачає вирішення таких **завдань**:

1) описати методи формування мовної концепції на уроці англійської мови;

2) охарактеризувати лінгводидактичні та психологічні особливості ігрової діяльності;

3) обґрунтувати необхідність застосування гри у процесі навчання з психолого-педагогічної точки зору;

4) впорядкувати ігри, що застосовуються на уроках англійської мови на початковому етапі навчання;

5) описати власний досвід використання мовних ігор на уроках і позакласних заходах з англійської мови.

**Методи дослідження:** описовий метод; метод систематизації, класифікації, обробки та узагальнення фактичного матеріалу дослідження; метод спостереження.

Теоретична значимість і практична цінність дослідження полягають у можливості застосування його результатів як методичних рекомендацій у викладанні англійської мови в школі. Розроблені уроки можуть послужити основою для підготовки до власних заходів вчителям англійської мови.

Дослідження складається зі вступу, двох розділів, висновків і списку використаної літератури. Обсяг основного тексту складає 30 сторінок, загальний обсяг роботи – 41 сторінка.

## **РОЗДІЛ 1. ТЕОРЕТИЧНІ ОСНОВИ ЗАСТОСУВАННЯ МОВНИХ ІГОР ДЛЯ ФОРМУВАННЯ МОВНОЇ КОМПЕТЕНЦІЇ**

### **1.1 Методи формування мовної компетенції на уроці англійської мови**

У наш час, коли знання англійської мови стає нормою (комп'ютерна, економічна і політична термінологія базуються на англійській мові) і можна говорити про англійську мову як про мову міжнародного спілкування, люди починають вивчати англійську мову вже з дитинства. Мета навчання іноземної мови в школах — «формування комунікативної компетенції, яка передбачає формування здатності людини розуміти і породжувати іншомовні висловлювання в різних соціально детермінованих ситуаціях з урахуванням лінгвістичних і соціальних правил, яких дотримуються носії мови» [23].

Виходячи з комунікативного підходу, в процесі навчання іноземним мовам необхідно сформувати вміння спілкуватися іноземною мовою, тобто розвинути комунікативну компетенцію. Але її неможливо сформувати без головного фактора — мовної концепції [17].

Формування мовної компетенції — головна мета навчання англійської мови, вона є складною психологічною системою, яка містить, крім відомостей про мову, засвоєних в ході спеціального навчання, накопичений в повсякденному використанні мови мовний досвід, і сформоване на його основі почуття мови. Мовна компетенція — це досягнення певного рівня володіння орфографічними, фонетичними, лексичними і граматичними аспектами мови і здібностями використовувати мовні засоби для побудови правильно сформульованих висловлювань. Мовна компетенція формується в різних видах мовленнєвої діяльності, яка здійснюється як в усній, так і в письмовій формі.

Видом мовленнєвої діяльності при усному спілкуванні англійською мовою слугує говоріння, яке в свою чергу поділяється на дві форми: монологічне та діалогічне [29].

При вивченні англійської мови діалогічна форма спілкування є одним із невід'ємних компонентів, оскільки більшу частину розмовної мови становить саме вона (близько 70%). В основі діалогу лежить обмін репліками, у ході якого відбувається постійне перемикавання зі слухання на говоріння, тобто зі сприйняття, прогнозування, розуміння на планування і породження власного мовлення. Учні повинні оволодіти запасом діалогічних єдностей типу «питання — відповідь», «пропозиція (прохання) — відповідна реакція», варіювати лексичне і граматичне наповнення цих єдностей, комбінувати і переносити їх у нову ситуацію.

Монологічне мовлення в більшості своїй є контекстною мовою. Саме тому його слід розуміти без участі будь-яких екстралінгвістичних засобів, що грають чималу роль в діалогічному мовленні. Монологічне мовлення визначається логічністю і послідовністю, завершеністю і ясністю думки, на відміну від діалогічного ситуативного мовлення. Аналізуючи лінгвістичні особливості монологічного мовлення, не можна не звернути уваги на її стильові та синтаксичні особливості і характеристики. За характером інформації, що передається, можна виділити: монолог-опис; монолог-міркування; монолог-повідомлення; монолог-розповідь.

Мовлення повинно мати певний мотив, людина, яка говорить, хоче донести до слухача цікаву, значущу інформацію, чи отримати таку від нього. Учні на уроці англійської мови повинні бути захоплені своїм мовленням та інформацією, яку вони підносять, а не лише говорити для того, щоб отримати позитивну оцінку. Щоб донести інформацію, учні не повинні зазубрювати текст дослівно. Повідомлення буде більш насичене емоційно, коли учень висловлюватиме власні думки, погляди стосовно інформації, яку він намагається донести. Тому інтонація також грає велику роль для мовця. Мовлення часто є ситуативним, враховуючи цей фактор, необхідно вигадувати певні ситуації і обговорювати їх.

Методичні вправи для розвитку формування мовної концепції:

1. Greeting and acquaintance. За допомогою цієї гри можна познайомитися з багатьма людьми (наприклад: зустріч 4-х класів міста Суми на англійській конференції «Healthy food»).

2. Storytelling. Учні діляться на дві команди, кожна команда готує малюнок і показує суперникам, а ті повинні вигадати і розповісти історію про цей малюнок. І так по черзі.

3. Information-gap activities. Гра полягає в тому, що кожен учень має різну інформацію, історію і в ході розмови вони обмінюються інформацією і складають цілісну картину.

4. Mind-map. Спираючись на текст, необхідно підібрати головні слова, речення, які розкривають кожен пункт, і розповісти на наступному уроці.

5. Discussion. Вчитель дає певний час для того, щоб учні підготувалися (можна об'єднатися в групи) і надає тему для обговорення.

6. Problem solving. Під час цієї гри діти більше думають і розмірковують. Краще цю вправу проводити в групах, щоб розвивати навички роботи в групах.

7. Interrogation. Гра для обговорення питань в групах.

8. Creating problem situations. Під час виконання цієї вправи потрібно підготувати розповідь про вигадану проблему на тему, яку запропонує вчитель.

9. Brainstorming activities (мозковий штурм). Учні самі вигадують проблеми чи запитання і намагаються знайти відповідь на них, вигадати рішення (чим більше варіантів, тим краще). Вчитель не повинен критикувати навіть абсурдні ідеї, тому що на меті стоїть творчість кожного учня та його активність і зацікавленість [23].

Стверджувати про те, чи володіє учень мовною компетенцією чи ні, можна, якщо він має уявлення про систему, що вивчається і може користуватися цією системою на практиці. Наприклад, знає структури побудови речень, вміє будувати питально-відповідні репліки, висловлювати свою думку з будь-якого питання, не порушуючи логічної послідовності свого висловлювання. Навчання говорінню залежить від умінь учня самостійно вирішувати комунікативно-пізнавальні завдання, включаючи мовну здогадку,

швидкість реакції, вміння висловлювати особистісне ставлення до сприйняття інформації. Але якщо учень опанує такі навички і вміння, йому це знадобиться у подальшому житті та в кар'єрі.

Отже, володіння мовною компетенцією — один із кроків до розвитку комунікативної компетенції, яка є важливою для вільного спілкування. Без мовної компетенції, яка включає орфографічні, фонетичні, лексичні і граматичні аспекти мови, правильно сформулювати висловлювання не вдасться.

## **1.2 Лінгводидактичні та психологічні особливості ігрової діяльності**

Гру як метод навчання, метод передачі досвіду старших поколінь молодшому поколінню люди використовували з давніх часів. Ще Платон розумів гру дітей як наслідування діяльності дорослих і вважав, що дитина повинна отримувати знання саме через гру, визнаючи, що гра і є підготовкою до життя. У народній педагогіці в дошкільних та позашкільних установах гра знаходить широке застосування.

У сучасному тлумачному психологічному словнику за редакцією В. Шагара поняття «гра» визначене таким чином: «Форма діяльності в умовних ситуаціях, спрямована на відтворення і засвоєння суспільного досвіду, зафіксованого в соціально закріплених способах здійснення предметних дій, у предметах науки та культури» [24, с. 79].

Використання ігрового методу дає широкі можливості для навчання. Багато діячів науки, які займаються методикою навчання іноземним мовам, звертали увагу на ефективність ігор на уроках. Із зарубіжних психологів і педагогів з обговорюваного питання виділяються дослідження Ф. Шиллера [28, с. 120-126]., Г. Спенсера [26], К. Гросса [27], К. Бюлер [20].

Для Ф. Шиллера гра — це насолода, пов'язана з вільним проявом надлишку життєвих сил. Він каже, що «предмет спонування до гри, представлений в загальній схемі, може бути поняттям, що служить для



позначення всіх естетичних властивостей явища, одним словом, всього того, що в найширшому сенсі слова називається красою». Стає ясно, що для Ф. Шиллера гра — це естетична діяльність. Надлишок сил, вільних від зовнішніх потреб, є лише умовою виникнення естетичної насолоди, яке за Ф. Шіллером — доставляється грою [28, с. 120–126].

Відповідно до теорії гри, сформульованої Г. Спенсером, надлишок сил, вільних від зовнішніх потреб, знаходять собі вихід в грі. Але наявність запасу невитрачених сил не може пояснити напрямок, в якому вони витрачаються, і чому вони виливаються саме у гру, а не в якусь іншу діяльність. Подібна теорія нездатна пояснити гру.

Популярністю користується теорія К. Гросса. «Гросс вбачає сутність гри в тому, що вона служить підготовкою до подальшої серйозної діяльності; в грі дитина удосконалює свої здібності. Основна перевага цієї теорії, яка завоювала їй особливу популярність, полягає в тому, що вона пов'язує гру з розвитком і шукає сенс її в тій ролі, яку вона в розвитку виконує» [27].

Прагнучи розкрити мотиви гри, К. Бюлер висунув теорію функціонального задоволення як основу мотиву гри. Тут правильно помічено деякі особливості гри: в ній важливий не практичний результат впливу на предмет, а сама діяльність, гра не обов'язок, а задоволення [20].

Голландський історик і соціолог Й. Хейзінга в своєму великому монографічному дослідженні під назвою «Людина, що грає» аналізує велику кількість проблем, пов'язаних з грою. Він прагне виявити ігровий початок в найрізноманітніших видах людської діяльності і проявах культури. Спеціально розглядає зв'язок гри і поезії та гри і мистецтва. Він вважає, що гра — це вищий прояв людської сутності і культура не народжується в грі, а починається як гра.

Слід зазначити, що використання гри вивчено недостатньо в ставленні до навчання англійською мовою. Гра здатна посилити пізнавальний інтерес, полегшити складний процес навчання, створити умови для формування творчої особистості учнів і підвищити професійну майстерність вчителя.

Дидактичне значення гри доведене ще українським педагогом К. Д. Ушинським. Він підкреслював легкість засвоєння знань, якщо їх супроводжують ігри. Для навчання дітей на заняттях може бути використана гра. З її допомогою вирішуються різні навчальні завдання: формування навичок і умінь і подальше використання набутих знань у нових ситуаціях. Гра може бути формою організації навчання, методом закріплення знань. Специфіка навчальної гри полягає в тому, що поряд з ігровими, вона включає навчальні завдання. Пізнавальне завдання не ставиться перед дитиною у відкритій формі, вона укладена в змісті і в правилах гри, в ігрових діях. Граючи, дитина засвоює певні відомості [19].

З розкриття поняття гри педагогами і психологами ми виділяємо такі загальні положення:

- 1) гра є самостійним видом розвиваючої діяльності дітей різного віку;
- 2) гра для дітей — одна з найбільш вільних форм їхньої діяльності, яка усвідомлюється, при цьому вивчається навколишній світ, відкривається простір для активності самовираження, самопізнання, особистої творчості;
- 3) гра — рівноправна і нормативна діяльність молодших школярів, підлітків, юнацтва, які змінюють свої цілі у міру дорослішання;
- 4) гра — це практика розвитку. Діти розвиваються, тому що грають, і грають, тому що розвиваються;
- 5) гра — це свобода саморозвитку, саморозкриття з опорою на розум, підсвідомість і творчість;
- 6) гра є головною сферою спілкування дітей; в грі набувається досвід стосунків між людьми, вирішуються проблеми міжособистісних відносин.

У людській практиці ігрова діяльність виконує такі функції: розважальну (це основна функція гри — розважити, доставити задоволення, надихнути, пробудити інтерес); комунікативну (освоєння діалектики спілкування); діагностичну (виявлення відхилень від нормативної поведінки, самопізнання в процесі гри); ігротерапевтичну (подолання різних труднощів, що виникають в інших видах життєдіяльності); самореалізації (прояв здібностей і прихованих

можливостей); міжнаціональної комунікації (засвоєння єдиних для всіх людей соціокультурних цінностей); соціалізації (включення в систему суспільних відносин); естетична (насолоду, яку приносить гра) [13].

Використання ігрового методу навчання сприяє виконанню важливих методичних завдань, таких як: створення психологічної готовності учнів до мовного спілкування; забезпечення природної необхідності багаторазового повторення ними мовного матеріалу; тренування учнів у виборі потрібного мовного варіанту, що є підготовкою до ситуативної спонтанності мови взагалі.

Ігрова форма заняття створюється на уроці за допомогою ігрових ситуацій і прийомів, які виступають як засіб стимулювання, спонукання учнів. Незважаючи на чіткі умови ігрової ситуації і обмеженість використання мовного матеріалу, в ній обов'язково є елемент несподіванки. Тому для гри в певних межах характерна спонтанність мовлення. Мовне спілкування, що включає в себе не тільки власне мову, а й міміку, жести і т.д., має яскраво виражену цілеспрямованість [16].

Реалізація ігрових прийомів і ситуацій при урочній формі занять відбувається за основними напрямками:

- 1) дидактична мета ставиться перед учнями у формі ігрового завдання;
- 2) навчальна діяльність підкоряється правилам гри;
- 3) навчальний матеріал використовують як засіб, у навчальну діяльність вводиться елемент змагання, який переводить дидактичне завдання в ігрове;
- 4) успішне виконання дидактичного завдання зв'язується з ігровим результатом [5].

При використанні ігрового методу навчання завдання вчителя полягає, перш за все, в тому, щоб організувати пізнавальну діяльність учнів, в процесі якої розвивалися б їхні здібності, особливо творчі.

У сучасній школі, що робить ставку на інтенсифікацію та активізацію навчального процесу, ігрову діяльність використовують як самостійний метод освоєння певної теми; як елементи іншого методу; як цілого уроку або його частини (введення, пояснення, закріплення, контролю або вправи).

Все це дозволяє визначити гру як вищий тип педагогічної діяльності. У грі всі учні рівні. Гра під силу кожному учневі, навіть тому, який не має достатньо міцних знань в мові. Більш того, учень, який є слабшим у мовній підготовці, може стати першим у грі: атмосфера захопленості й радості, відчуття рівності, відчуття, що завдання він зможе виконати — це допомагає подолати сором'язливість, позитивно позначається на результатах навчання, знижується страх робити помилки. При цьому, непомітно засвоюється мовний матеріал, в учнів виникає почуття задоволення.

Отже, гра як невід'ємна складова вивчення іноземної мови здатна посилити пізнавальний інтерес, полегшити складний процес навчання, створити умови для формування творчої особистості учнів і підвищити професійну майстерність вчителя. Дидактичне значення гри підкреслює, що специфіка навчальної гри полягає в тому, що поряд з ігровими, вона включає навчальні завдання, які допоможуть не тільки грати, а й запам'ятовувати матеріал.

### **1.3 Види ігор для вивчення англійської мови**

Серед усіх форм роботи на уроці англійської мови ігрові методи є найбільш дієвими для досягнення мети розвитку потенціалу особистості. Вивчаючи іноземну мову, вчитель і учні неминуче приміряють на себе різні соціальні ролі, різні лінії поведінки, ситуації, мають різні теми для спілкування, тобто постійно знаходяться в умовах відповідності певному мовному етикету. Тому, вже стало традиційним на уроках іноземної мови використовувати рольові ігри [36].

Рольова гра — це мовна, ігрова та навчальна діяльність одночасно, це метод, що відноситься до групи активних способів навчання практичному володінню іноземною мовою. Рольова гра нагадує невеличку виставу, в якій є сюжет, дійові особи, проблемні ситуації.

Рольову гру можна розглядати як інтенсивний метод навчання мови. Відмінною рисою його є мимовільне запам'ятовування (яке забезпечується

створенням на заняттях атмосфери емоційного підйому), супровід мовної комунікації паралінгвістичними засобами, максимальним використанням ритмічних і музичних особливостей реплік і висловлювань. У застосуванні вищевказаних прийомів в організації безперервного неофіційного спілкування на заняттях реалізується принцип двоплановості: домінантною діяльністю учнів є спілкування, в той час як для вчителя кожне заняття спрямоване на досягнення конкретних навчальних цілей. Іншими словами, учні не усвідомлюють, що вони вчаться, в силу того, що створюється сильна ілюзія реальної комунікації [36].

Основна мета використання рольових ігор на уроках англійської мови — формування комунікативних навичок.

Рольова гра сприяє вирішенню як навчальних, так і виховних та розвиваючих завдань. Коротко їх можна сформулювати в таких тезах:

1. Навчальні завдання передбачають: формування та розвиток мовних навичок та вмінь учнів; мотивацію активної діяльності учнів на уроці; закріплення на практиці мовного матеріалу; навчання діалогічному мовленню.

2. Розвиваючі завдання забезпечують розширення сфери спілкування, навчання використовувати моделі спілкування; розширення асоціативної бази; навчання долати психологічні бар'єри в спілкуванні; розвиток вміння контролювати свої вчинки і давати об'єктивну оцінку вчинкам інших.

3. Виховні завдання означають організацію навчального співробітництва і партнерства; виховання свідомої дисципліни; навчання проявляти ініціативу, відстоювати свою точку зору; розширення психологічного діапазону, яке веде до розуміння інших людей [29].

Розглянемо основні види рольових ігор.

**Контрольована** рольова гра зазвичай будується на основі певного зразка. Це може бути діалог або текст. Вихідний матеріал детально аналізується, опрацьовується. Учням пропонується спочатку прочитати за ролями, потім інсценувати діалог. Після цього учні переходять до імпровізації на прикладі цього діалогу і працюють за зразком. У випадку з текстом це може бути

розігрування сценки, що ілюструє зміст тексту. Відмітною ознакою цього виду рольових ігор є наявність зразка і заданий алгоритм дій, наявність опорних сигналів, задана вчителем лексика, тобто учитель повністю планує і контролює поведінку і репліки учнів. Контрольована рольова гра використовується в разі, коли на уроці необхідне формування навичок мовленнєвої діяльності на початковому етапі вивчення теми.

**Помірно-контрольована рольова гра** передбачає, що кожен учасник отримує завдання, яке не відоме іншим учасникам. Кожен учасник дотримується заданої лінії поведінки, спонтанно реагуючи на репліки інших «персонажів» гри. Цей вид гри найскладніший, тому що учасники, з одного боку, повинні діяти в рамках заданих їм параметрів, з іншого боку, вміти швидко реагувати на поведінку інших учасників, не виходячи за рамки свого образу. Роль вчителя в такій грі нагадує роль сценариста, який тільки описав ролі, але не бере участі в постановці п'єси. Даний вид рольової гри доречно використовувати при досить хорошому мовному досвіді учнів по темі, що розігрується. Помірно-контрольована гра дає багаті можливості для постановки проблемних ситуацій. [18, ст. 10].

**Вільна рольова гра** передбачає вільний вибір учнями лексики, форми спілкування, розвитку дії. При роботі в різних групах учні самі розподіляють ролі. Учитель називає тему і коротко описує ситуацію, обговорює з учнями очікуваний результат гри. Під час проведення гри вчитель виступає в ролі спостерігача, робить висновки про рівень підготовки учнів. Така форма мовленнєвої взаємодії передбачає ґрунтовну підготовку учнів по темі, тому цей вид найкраще використовувати на завершальному етапі вивчення теми.

Тривалість рольової гри на уроці може варіюватися від невеликого епізоду до цілого уроку. Це залежить від мети і завдань уроку. Найчастіше використовуються епізодичні рольові ігри для відпрацювання тієї чи іншої конструкції і т.п. Тривала рольова гра відкриває широкі можливості для розкриття творчого потенціалу учнів, розвиває їх соціальні вміння.

Наступним видом ігор на уроці англійської мови є **лексичні ігри**, які мають такі цілі: ознайомлення учнів з новими словами і їх поєднаннями; тренування учнів у вживанні лексики в ситуаціях, наближених до природного спілкування; розвиток мовної реакції. Лексичні ігри зосереджують увагу учнів тільки на лексичному матеріалі і мають на меті допомагати їм у набутті і розширенні словникового запасу, проілюструвати і відпрацювати вживання слів у ситуаціях реального спілкування [14].

Лексичні ігри можна використовувати на будь-яких етапах уроку: на початку — для створення комфортної атмосфери і повторення раніше пройденого лексичного матеріалу, який буде використовуватися учнями в подальшому, в середині або кінці заняття — для зняття напруги, втоми, в кінці заняття, коли залишається кілька хвилин до дзвінка і немає сенсу і часу починати якусь більш складну серйозну справу.

Існує три форми проведення лексичних ігор: парна, фронтальна і групова. Вони забезпечують активність учнів при виконанні ігрових завдань.

Для формування взаємодопомоги і підвищення активності і інтересу школярів слід використовувати парні види робіт. У таких вправах один з учнів виконує завдання, інший контролює його, потім вони міняються ролями. Вчителю необхідно забезпечити рівноправність кожного з учасників, навчити учнів приходити до згоди при виконанні завдання [21].

Групова форма роботи є улюбленою формою роботи у учнів. Робота в малих групах дозволяє учням оцінити дії своїх товаришів і себе, сприяє зростанню мотивації та залучення до роботи, дозволяє урізноманітнити урок. Мовні дії успішних учнів є прикладом і шаблоном для інших учнів. Завдання вчителя – простежити, щоб у всіх групах була рівна кількість учнів з високим рівнем знань. Також, більшість всіх вправ необхідно виконати якомога більшої кількості учнів, щоб у всіх учнів була можливість практикувати мовну діяльність, застосовувати раніше отримані вміння та навички.

Однією з головних труднощів при навчанні учнів англійської мови є проблеми при запам'ятовуванні нових слів, подолати цю проблему

допомагають лексичні гри. Вони сприяють розширенню словникового запасу учня, позбавивши його від «зубріння». Робота над англійськими словами повинна вирішувати такі завдання: створювати великий і активний словниковий запас; виключити забування цих слів; правильне і доречне використання словникового запасу в мовленні.

Закріплення лексичного матеріалу на уроках англійської мови може відбуватися шляхом багаторазового виконання вправ або ж за допомогою різноманітних ігор. Про навчальні можливості ігор відомо давно. Ігри можна включати не тільки на класні заняття і в позакласну діяльність, але і до самостійної роботи учнів вдома.

Наступним видом є **граматичні ігри**. Граматика займає важливе місце у вивченні англійської мови, адже без неї неможливо навчитися правильно говорити, будувати словосполучення і речення, навіть за наявності багатого лексичного запасу. Але по суті граматика — це просто набір правил, і вчити їх більшості людей нецікаво. Але вчителі та методисти намагаються розбавити сухі граматичні правила, вигадуючи ігри, які не тільки цікаві та захоплюючі, але ще і гармонійно вписуються в навчальний процес і допомагають вчити необхідний матеріал [6, с.30]

Не дивлячись на доведену користь і доцільність використання ігор в навчальному процесі взагалі і при вивченні граматичного матеріалу зокрема, важливо пам'ятати, що їх також потрібно використовувати в міру і правильно. По-перше, граючи, учні не індивідуально, а в групі дуже збуджуються і стають енергійними. Тому якщо запланувати після гри обговорення нової теми, час буде даремно втрачений, оскільки налагодити дисципліну може бути досить складно. Ігри краще використовувати на закріплення вивченої теми, щоб відпрацювання нових граматичних конструкцій проходило легко і невимушено в ігровій та дружній атмосфері. Отже, найбільш доцільно використовувати ігри на проміжних уроках в циклі обговорення певної граматичної теми. Щодо часу на уроці, то краще робити це ближче до завершення — це допоможе розслабитися і залишити приємні враження від уроку [3, с. 151–153].



Грамотичні ігри на уроці англійської можуть обмежуватися лише тривалістю уроку і креативністю вчителя. Так, наприклад, ігри можуть бути з використанням різних предметів як реквізитів і без них. На думку І. Франка, реквізити сприяють тому, що ігрова ситуація стає більш реалістичною, щосприяє кращому засвоєнню матеріалу. Для того, щоб внести більше різноманітності в ігровий процес, учитель може використовувати різні види роботи під час заняття, такі як індивідуальна, парна, групова і фронтальна. Кожна з них має свої переваги для студента, тому, віддаючи перевагу одній, не варто нехтувати й іншими.

Наступним видом є **орфографічні ігри**, які сприяють формуванню і розвитку мовних навичок. Основна мета цих ігор — освоєння правопису іношомовних слів. Частина ігор розрахована на розвиток пам'яті дітей, інші — на відтворення орфографічного образу слова [32]. Метою вчителя є тренування в написанні англійських слів.

Заключним видом ігор для вивчення англійської мови є **фонетичні ігри**. Вони займають важливе місце в процесі навчання англійської мови. Вони є своєрідними помічниками вчителя, з одного боку гри дають дітям відпочити, підвищують їх настрій, розкріпачують замкнених дітей, створюють необхідну на уроці довірчу атмосферу. А з іншого боку, учні продовжують навчання «замасковане» грою. Вони не помічають, що триває пізнання. В процесі гри, учні підключають уяву і фантазію, запам'ятовують нове, активізують минулий матеріал. В процесі гри учні долають сором в говорінні іноземною мовою, що необхідно при навчанні фонетики [2, с.115].

Отже, розглянувши рольові, лексичні, грамотичні, орфографічні та фонетичні ігри, можна сказати, що кожна з них є дуже важливими у початковому процесі. Їх можна застосовувати разом або окремо. Головною метою, що їх об'єднує, є формування комунікативних навичок.

## РОЗДІЛ 2. ПРАКТИЧНІ АСПЕКТИ ЗАСТОСУВАННЯ МОВНИХ ІГОР НА УРОЦІ АНГЛІЙСЬКОЇ МОВИ ДЛЯ ФОРМУВАННЯ МОВНОЇ КОМПЕТЕНЦІЇ

### 2.1 Застосування мовних ігор для розвитку фонетичних навичок

Фонетичні ігри на уроці англійської мови використовуються для розвитку у дітей слухової уваги і пам'яті, вміння чути і диференціювати звуки за довготою і стислістю, чути міжзубні звуки, тренування учнів в проголошенні іншомовних звуків, розучування віршів з метою їх відтворення за ролями.

**Гра 1.** Учитель роздає дітям картки з зображеннями (вони можуть бути у всіх різні). Дається одне для всіх завдання: «З'єднай лінією картинки, предмети, на яких починаються з одного й того ж звуку». (Варіант гри. Розфарбуй одним кольором картинки, предмети, які починаються з цього звуку).

**Гра 2.** «Знайди, в яких словах сховалися звуки, які я буду вимовляти». Учитель показує дітям картинки і чітко вимовляє назви предметів, зображених на них. Діти повинні показати ту картинку, в якій сховався заданий звук. (Або плеснути в долоні. Звуки відпрацьовуються з дітьми до початку гри).

**Гра 3.** «Знайди риму до слів». Учитель вимовляє слово, діти шукають до нього риму. Потрібен набір картинок з предметами, які могли б римуватися:

boy-soy pig-fig

snake-cake clock-cock

bee-tree see-we

mouse-house toy-boy

(Варіант гри. «A song about my boys»).

1 and 2, and 3, and 4,

We are talking with the boy;

We are eating tasty soy

And a mother came after underemploy.

(happy-sappy, a tiger - a liger, a planet-an Internet) [37].

**Гра 4.** «Вгадай за голосом, хто прийшов до тебе в гості». Хтось із хлопців, закривши очі, стоїть біля дошки, а інший учень голосно вимовляє слова вітання: «*Good morning, Igor! How are you?*». Той, хто стоїть біля дошки, повинен за голосом здогадатися, хто з ним вітається, і відповісти на вітання, назвавши ім'я учня: «*Good morning, Vita! I am fine, thank you!*».

**Гра 5.** Bl – Consonant Diagraph Song. Діти співають пісню «Joyful song»:

*The blue car goes bl-bl-bl-blur,  
The black goat goes bl-bl-bl-bleat,  
The boy plays bl-bl-bl-blocks,  
The grey cloud just bl-bl-bl-blows [13].*

**Гра 6.** Необхідно заспівати пісню і виконати вправи під неї. Гра на запам'ятовування та правильну вимову звуків.

*A, B, C, D, E, F, G, H, I, J, K, L, M,  
I can sing the alphabet,  
Can you do the same?  
I can sing the alphabet,  
I've got it in my head!  
N, O, P, Q, R, S, T, U, V, W, X, Y, Z! [1, с.17].*

**Гра 7.** Освоєння явища аспірації звуків [t], [d] і оглушення кінцевого [d].

Запис на телефоні. Пісня виконується хором. Ведучий виконує ті рухи, про які співають діти. Або діти всі разом виконують рухи.

1. Step-dap, step-dap/ 2t.  
Jump yourself around  
And then you step, dap, step.
2. Stoop and step-dap.
3. Leg up, dap-step.
4. Leg out, dap-step
5. Leg down, dap-step

**Гра 8.** «Dragon» Вимова звука «dr»

*Where is the dragon in the dress?*

*Where is the dragon in the drum?*

*Where is the dragon in the drink?*

*Where is the dragon in the drawer? [30].*

**Гра 9.** Тренування вимови звуку [th].

*There are the three thick coats?*

*There are the three thieves in thick coats?*

*Here, three thin thieves in thick coats! [31] .*

**Гра 10.** «Bees».

Обладнання: картинка із зображенням двох бджіл.

Хід гри. Учитель розповідає дітям, що одна бджола англійська (і це видно з її костюму), інша — українська. Бджола англійська дзижчить [o], а українська [z]. Бджілки зустрілися на квітці і розмовляють один з одним, ділячись новинами (чергуємо [o], [z]).

**Гра 11.** «Who Has the Best Hearing?»

Учитель вимовляє українські та англійські звуки. Дітям необхідно впізнати англійські звуки і підняти руку, тільки-но почуєте один з них. Якщо учні чують український звук, руку піднімати не слід. Ті учні, які роблять помилку, залишають гру. Виграє та команда, в якій до кінця гри лишилося більше учасників.

**Гра 12.** «Who Knows the Symbols for the Sounds Best?»

Учитель вимовляє звуки, діти показують відповідні транскрипційні знаки. Можна змінювати умови гри: учитель показує транскрипційні знаки, учні вимовляють відповідний голосний звук або слово, що містить цей звук.

**Гра 13.** «Let Us Work on Intonation».

На дошці написані речення. Представники команд ставлять наголоси, відзначають підвищення і зменшення тону голосу і читають ці речення.

**Гра 14.** «Hear – not hear».

Мета: формування навичок фонематичного слуху.

Хід гри: учні діляться на команди. Учитель говорить слова. Якщо він промовляє слово, де є довгий голосний, учні піднімають праву руку. Якщо в

цьому ж слові є також приголосні звуки, учні протягують вгору ліву і праву руки. Отримує перемогу та команда, у якій було зроблено менше помилок [22].

### **Гра 15.** «What word does that sound?»

Мета: сформувати вміння встановлювати звуко-буквені відповідності.

Хід гри: учням пропонується набір з 15–25 слів. Учитель читає ці слова в довільному порядку з помірною швидкістю. Діти в цей же час повинні:

1. Відшукати в переліку слів ті слова, які зачитував учитель і поставити їх у тому порядку, як він їх зачитував (поряд зі словом цифрою).
2. Підкреслити в переліку слів ті слова, що були зачитані учителем.
3. Занотувати слова, яких немає в списку і які учні не знають, щоб потім запитати в учителя їхнє значення, або самим перекласти вдома для знання точної вимови та орфографії цих слів.

### **Гра 16.** «Which of the students is faster?»

Мета: сформувати та вдосконалити навички встановлення звуко-буквених відповідностей і значення слів на слух.

Хід гри: учням роздають картки, які поділені на 3 колонки, в першій написані слова англійською мовою, в другій – транскрипція цих слів, у третій – переклад слів українською мовою. Англійськомовні слова пронумеровані за порядком. Учнім необхідно, як тільки вчитель промовить слово, з'єднати його стрілочкою з відповідною транскрипцією і українським перекладом. Перемогу отримає той учень, який швидше і правильніше встановить відповідності між англійським словом, його транскрипцією і перекладом на українську мову.

### **Гра 17.** «Who will read more correctly?»

Мета: формування навички вимови зв'язного висловлювання або тексту.

Хід гри: на дошці записується невеликий вірш або уривок з нього (лічилка, скоромовка). Викладач зачитує і пояснює значення слів, пояснює, які можуть буди труднощі при вимові окремих звуків. Учні повинні прочитати текст декілька разів. Після цього даються три-чотири хвилини для зачитування напам'ять. Текст, що написаний на дошці завішується, і учням необхідно прочитати його напам'ять. Кожна команда обирає три читачі. За безпомилкове

читання нараховуються бали. У разі помилки, за кожну знімається один бал. Отримує перемогу команда, яка набрала найбільшу кількість балів.

**Гра 18.** «Which vowels are wide and which are narrow?»

Мета: формування навичок фонематичного слуху.

Хід гри: учитель називає слова. Учні протягують праву руку, якщо звук вимовляється широко. Якщо голосний вимовляється вузько, то учні піднімають дві руки вгору. Виграє команда, яка допустила меншу кількість помилок.

Отже, розглянувши ряд ігор на уроці англійської мови визначили, що мета використання їх на уроці — формування навичок вимови зв'язного висловлювання або тексту та формування фонематичного слуху в учнів.

## 2.2 Мовні ігри як засіб вивчення лексичних одиниць

Одним з важливих аспектів вивчення англійської мови в початковій школі є робота з лексикою. Цілями лексичних ігор є: ознайомлення учнів з новими словами та їх поєднання; тренування учнів вживати лексику в ситуаціях, наближених до звичайних; активізація мисленнєвої діяльності учнів; розвиток мовної реакції учнів. Коли учні на початку шляху оволодіння англійською мовою і вчать говорити, можна і потрібно застосовувати різні ігрові методи для того, щоб допомогти їм вивчити букви алфавіту.

**Гра 1.** «Alphabet shooting range»

Для проведення гри необхідно написати літери алфавіту на окремих картках і давати учням по черзі кидати м'яч в ці літери. В яку букву потрапить м'яч, на таку і потрібно придумати слово, а можна і кілька. За кожне слово потрібно зараховувати бал, хто більше набрав балів, той і виграв.

**Гра 2.** «Alphabet in pictures»

Дітям пропонують картинки зі словами англійською мовою. Кожна буква на початку слова — складова англійського алфавіту. Бажано, щоб вони були розташовані в правильному порядку, як в алфавіті. Але деякі букви пропущені,

учні мають вгадати, які саме букви алфавіту пропущені. Щоб їм допомогти, запропонуйте інші картинки зі словами, де перша буква — складова алфавіту. Щоб завдання трохи ускладнити, цих карток має бути більше, ніж пропущених букв. Таким чином, учням доведеться згадати всі букви, щоб визначити необхідні [9]. Щоб запам'ятати нове слово, потрібно його повторити близько п'ятдесяти разів. Тільки тоді воно збережеться у довгостроковій пам'яті. Зубрити і просто повторювати про себе слова нецікаво. Застосування таких ігор робить процес запам'ятовування слів легким і захоплюючим.

### **Гра 3. «Find the stranger»**

Запропонувати учням групи слів (від трьох до п'яти слів в одній групі), які б були логічно пов'язані між собою. Але одне слово має бути зайвим. Дітям потрібно знайти зайве слово і пояснити, чому воно не підходить для певної категорії. Таким чином, можна закріпити слова за новою темою і повторити слова з вже пройдених тем. В процесі гри активізуються і розвиваються навички говоріння, логічного мислення і побудови аргументів. наприклад:

- 1) Pig, dog, wolf, cow;
- 2) Tea, apple, hungry, pilaf;
- 3) Eyes, brown, hair, hands.

### **Гра 4. «Crossword »**

Цей ігровий метод роботи підходить практично для будь-якого рівня і віку. Для початкового рівня «definitions» можна давати рідною мовою, а слова вписувати англійською. Для більш високого рівня «definitions» вже потрібно давати англійською. Можна ускладнити завдання і запропонувати вже розгадані слова в кросворді, в якому потрібно давати визначення слів по черзі.

### **Гра 5. «Quiz»**

Гра пробуджує змагальний інтерес. Її доцільно проводити при повторенні або контролі, після вивчення теми. Потрібно накреслити таблицю, в якій по горизонталі написані категорії питань, а по вертикалі бали, які можна отримати за відповідь. Зі збільшенням складності питань кількість балів за правильну відповідь збільшується. Наприклад, за найпростіше запитання можна отримати

1 бал, а за найскладніший 10 балів. Учень обирає категорію і складність запитання. Якщо відповідь неправильна, можна запропонувати супернику спробувати відповісти на питання. Хто набере найбільше балів, той і виграв.

### **Гра 6. «Morning schoolboy»**

Ця гра допоможе закріпити лексику з теми. Група дітей виходить до дошки і кожен з них жестами та мімікою імітує дію.

Вчитель: Kids do you have to guess what your peers are showing?

P.1: This girl is reading book.

P.2: That boy is watching TV.

P.3: This girl is to cook a meal и т.д.

Отже, лексичні ігри на уроці англійської мови можуть бути різними за складністю, тематикою, комунікативним спрямуванням тощо. Деякі вимагають певної підготовки від учителя, а деякі можна проводити абсолютно спонтанно. Деякі ігри можна провести за п'ять хвилин і перейти до іншого виду діяльності на уроці, інші займуть цілий урок. Усі види діяльності на занятті повинні бути максимально адаптовані під потреби, рівень і інтереси учнів.

## **2.3 Використання мовних ігор для засвоєння граматичного матеріалу**

Основні цілі граматичних ігор: навчити дітей вживати мовні зразки, що містять певні граматичні труднощі; практично застосовувати знання з граматики, створювати ситуації в повсякденному житті для вживання граматичних конструкцій в спілкуванні англійською мовою.

### **Гра 1. «Hid-and-Seek in the Picture»**

Мета: тренування вживання прийменників місця.

Необхідна велика картинка з зображенням кімнати. Ведучий (один з учнів) «ховається» де-небудь на зображенні, пише на папері, куди він сховався і віддає його вчителю. Діти, задаючи навідні загальні питання, «шукають» його



на зображенні. Щоб більше було схоже на справжні хованки, можна хором прочитати приказку:

*One two three four five*

*I'm going to search*

*Who didn't hide, I'm not to blame*

*Are you in the closet?*

*Are you under the table?*

*Are you behind the door to the balcony?*

*Are you on the sofa?*

### **Гра 2.** «Act as you say»

Мета: відпрацювання вживання часу Present Continuous.

Завдання полягає у виконанні завдань з коментарями. Грають по 3 учня: перший — дає команду; другий — виконує і каже, що він робить; третій — описує дії другого.

1. Listen to music. 2) I am listening to music. 3) He/ She is listening to music.
2. Cook risotto. 2) I am cooking risotto. 3) He/ She is cooking risotto
3. Comb your hair. 2) I am combing my hair. 3) He/She is combing his/her hair.

### **Гра 3.** «Magic Box»

Мета: закріплення вивченого матеріалу по часовим формам.

У яскравій коробці лежать картки. Діти витягують по одній. Завдання: скласти розповідь (можна жартівливу), вживши дієслово, написане на картці, у всіх відомих формах. Учитель витягує картку першим і виконує завдання для прикладу. Дії можуть бути ілюстровані мимікою, жестами.

*Do morning exercise!*

*I do exercise every morning. I am doing exercise now. But I didn't do morning exercise yesterday because I woke up late and was late for work. Tomorrow I will do morning exercise because I will have day off.*

Першими відповідають сильні учні. Після виконання свого завдання, вони можуть допомогти більш слабким учням або взяти ще картку і виконати завдання письмово [8].

#### Гра 4. «Theatre»

Мета: тренування стверджуваних, питальних, заперечних форм часів. Клас ділиться на дві команди. Кожному члену команди роздаються картки-ролі зі складовими речення. За допомогою «ролей» учасники ставлять суперникам питання, суперники відповідають, шикуються в ряд і утворюють речення.

I	have	breakfast	at	8	o'clock	Am	.
---	------	-----------	----	---	---------	----	---

Have	he	in	Do	morning	time	you	what	breakfast	?
------	----	----	----	---------	------	-----	------	-----------	---

#### Гра 5. «What do you like to do?»

Мета — активізація в мовленні загальних питань. Один з учнів загадує, що він любить робити, інші ставлять йому запитання:

*Do you like to listen to music? Do you like to play basketball?* До тих пір, поки не відгадають. Той, хто відгадає становиться ведучим [11].

#### Гра 6. «Have to»

Мета: тренувати учнів у вживанні загальних питань з дієсловом *to have*. На столі вчителя розкладені іграшки. Учні пропонується подивитися на них і запам'ятати. / Попередньо можна повторити з учнями всі назви на англійській мові /. Потім учні відвертаються, а ведучий бере зі столу якусь іграшку і ховає її за спиною. Решта іграшок закриваються газетою. Учні задають питання ведучому: *Have you a bag? Have you a rabbit?* і до тих пір поки хтось не відгадає заховану річ. Цей учень і займає місце ведучого.

#### Гра 7. «There is»

Група ділиться на дві команди. Учитель складає в коробку предмети, назви яких відомі учням. Після цього члени команд по черзі називають англійською мовою ці предмети: *There is a penil in a box* [7].

Отже, використання таких ігор на уроці англійської мови допоможе освоїти структуру речення в англійській мові та конкретні правила граматики.

## ВИСНОВКИ

У роботі були розглянуті методи формування мовної концепції на уроці англійської мови, проаналізовані лінгводидактичні та психологічні особливості ігрової діяльності, а також обґрунтована необхідність застосування гри у процесі навчання з психолого-педагогічної точки зору. У результаті проведеного дослідження були зроблені висновки про те, що одним із найскладніших завдань в навчанні молодших школярів є завдання пробудження у них інтересу до вивчення мови. Педагогічна майстерність вчителя і його творчий підхід до процесу навчання можуть зробити процес пізнання для дітей цікавим, захоплюючим і результативним. Для успішного освоєння теми необхідна мотивація: для учнів на уроці необхідний прояв зовнішньої мотивації з боку вчителя — це оцінка, схвалення, підтримка, змагальний момент тощо.

Стимуляція внутрішньої мотивації у дітей передбачає прагнення до знань, а також бажання отримати радість від активності й пробудити інтерес до досліджуваного матеріалу. Всього цього можна досягти, використовуючи ігрові технології. Різні навчальні ігри, уявні ситуації сприяють встановленню позитивних взаємин між англійською мовою та учнями; є сильним мотиваційним фактором для розвитку усного та писемного мовлення; дозволяють більш успішно привертати увагу дітей і довше її утримувати; стимулюють творчі можливості, розвивають уяву; встановлюють зв'язок між світом фантазії і реальним світом дитини; розширюють її соціальний досвід.

Аналіз літературних джерел засвідчив, що всі процеси виховання, навчання і розвитку молодших школярів повинні йти в руслі сучасних методик з використанням нових освітніх технологій. Мовні ігри не є винятком, саме за допомогою них, граючи, діти отримують цікаву інформацію, так їх можна заінтригувати, змусити слухати. Мовна гра також розвиває мислення і мову, і дає можливість бути добрим учителем словесності та цікавим співрозмовником.

У ході аналізу практичних аспектів застосування мовних ігор для формування мовної компетенції були розроблені практичні рекомендації щодо їхнього ефективного використання. Попри те, що гра є привабливою формою

навчання, необхідно враховувати місце і час її проведення, а також її тривалість, оскільки такі обмеження залежать від безлічі факторів: від рівня знань і освіченості учнів, від ступеня складності досліджуваного або контрольованого мовного матеріалу, від конкретних цілей, завдань і умов певного навчального заняття і навіть від настрою кожної конкретної групи учнів на кожному конкретному уроці.

Граматичні ігри навчають дітей вживати мовні конструкції, що містять певні граматичні труднощі; практично застосовувати знання з граматики, створювати ситуації в повсякденному житті для вживання граматичних конструкцій в спілкуванні англійською мовою. Лексичні ігри допомагають учням ознайомитися з новими словами та їх поєднанням; тренують учнів як користуватися лексикою в ситуаціях, наближених до звичайних; активізують мисленнєву діяльність учнів; розвивають мовну реакцію учнів. Фонетичні ігри формують навички вимови зв'язного висловлювання або тексту та формування фонематичного слуху в учнів.

Особлива увага в роботі була приділена впорядкуванню ігор, що застосовуються на уроках англійської мови на початковому етапі навчання, а також опису власного досвіду використання мовних ігор на уроках і позакласних заходах з англійської мови. Розглянувши рольові, лексичні, граматичні, орфографічні та фонетичні ігри, можна сказати, що вони є ефективними в початковому процесі. Їх можна застосовувати разом або окремо. Головною метою, що їх об'єднує, є формування комунікативних навичок у процесі вивчення іноземної мови.

Я, *Соломко Юлія Олександрівна*, своїм підписом засвідчую, що моя бакалаврська робота «*Мовні ігри як засіб формування мовної компетенції*» 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. Бикова Н. І. Spotlight / Книга з англійської мови. 2 клас [Електронний ресурс] / Н. І. Бикова. — 2002 р. — С. 17. — Режим доступу: <https://tinyurl.com/ydbrny3z>
2. Богачик М. С. Особливості застосування сучасних методів навчання англійської мови в початковій школі [Електронний ресурс] / М. С. Богачик. — 2019 р. — С. 115. — Режим доступу: <https://journals.oa.edu.ua/Philology/article/view/2252/2024>
3. Вітківська Л. В. Використання ігор під час навчання на уроці англійської мови [Електронний ресурс] / Л. В. Вітківська, Л. А. Куликова. — 2016 р. — С. 151–153. — Режим доступу: <https://tinyurl.com/ydfnf97e>
4. Гаврилова Л. Г. Формування професійної компетентності майбутніх учителів англійської мови початкової школи засобами ІКТ [Електронний ресурс] / Л. Г. Гаврилова, О. В. Ябурова, О. Є. Ішутіна // Інформаційні технології і засоби навчання. — 2017. — Т. 60, вип. 4. — С. 300–311. — Режим доступу: [http://nbuv.gov.ua/UJRN/ITZN\\_2017\\_60\\_4\\_26](http://nbuv.gov.ua/UJRN/ITZN_2017_60_4_26)
5. Гусленко І. Ю. Методика навчання іноземних мов : конспект лекцій [Електронний ресурс] / Нар. укр. акад., [каф. теорії та практики пер.; авт.-упор. І. Ю. Гусленко]. — Харків : Видавництво: НУА, 2018. — 64 с. — Режим доступу: <https://tinyurl.com/yb7udjgw>
6. Діденко І. Граматичні ігри на уроці англійської мови у початковій школі [Електронний ресурс] / І. Діденко // Наукова конференція. Професійна підготовка майбутніх спеціалістів у загальноєвропейському мовному контексті: проблеми та перспективи — 24 листопада 2016 р. — Режим доступу: <https://vspu.edu.ua/science/new-style/doc/p6.pdf#page=30>
7. Івченко-Чехолка Ю. В. Гра як метод навчання іншомовного спілкування учнів початкової школи: збірка ігор [Електронний ресурс] / Ю. В. Івченко-Чехолка. — Режим доступу: <https://naurok.com.ua/zbirka-igor-z-inozemno-angliysko-movi-4581.html>

8. Ігри для дітей англійською мовою (граматичні) [Електронний ресурс]. — 2018 р. — Режим доступу: <https://www.englishdom.com/blog/igri-dlya-ditej-anglijskoju-movoyu/>
9. Ігри на уроці англійської мови. Приклад уроку в Бугаївській загальноосвітній школі I-III ступенів — Глобине — 2015 р. [Електронний ресурс]. — Режим доступу: <https://naurok.com.ua/metodichka-igri-na-urokah-angliysko-movi-24677.html>
10. Казанжи О. В. Методика навчання іноземної мови: навчально-методичний посібник [Електронний ресурс] / О. В. Казанжи. — Миколаїв — 2019 р. — Режим доступу: <https://tinyurl.com/ybttpkvf>
11. Кломогорова М. І. Використання граматичних ігор на уроках англійської мови [Електронний ресурс] / М. І. Кломогорова, Н. В. Шепенкова. — 2016 р. — Режим доступу: <https://sites.google.com/site/uchitelanglvikas2/anglijska-mova-v-pocatkovij-skoli/vikoristannagramaticnihigornaurokahanglijskoie-moviupocatkovijskoli>
12. Кломогорова М. І. Ігрові технології навчання в процесі вивчення англійської мови в початковій школі [Електронний ресурс] / М. Кломогорова, Д. Заяц, І. Цюбик — Україна, м. Київ. — 2018 р. — Режим доступу: <http://www.rusnauka.com/pdf/234462.pdf>
13. Кононова Л. В. Технологія соціальної роботи [Електронний ресурс] / Л. В. Кононова — 2017 р. — Режим доступу: [https://stud.com.ua/167349/sotsiologiya/tehnologiya\\_sotsialnoyi\\_roboti](https://stud.com.ua/167349/sotsiologiya/tehnologiya_sotsialnoyi_roboti)
14. Лощиць Ю. В. Лексичні ігри на уроці англійської мови. Блог вчителя англійської мови. [Електронний ресурс] / Ю.В Лощиць — 2016 р. — Режим доступу: [http://jay35english.blogspot.com/2016/12/blog-post\\_16.html](http://jay35english.blogspot.com/2016/12/blog-post_16.html)
15. Мазур Ю. Я. Особливості використання навчальних ігор-вправ на уроках англійської мови в середній школі [Електронний ресурс] / Ю. Я. Мазур, Л. І. Андрійчук. — 2018 р. — Режим доступу: <http://molodyvcheny.in.ua/files/journal/2018/9/93.pdf>

16. Основи технології ігрових форм навчання [Електронний ресурс] // Monografia Pokonferencyjna «Science, research, development № 14» — 02.2019 р. — Режим доступу: <https://tinyurl.com/y9lxf15p>

17. Редько В. Г. Concept of competence-based teaching of foreign language to students of elementary school [Електронний ресурс]/ В. Г. Редько, Т. К. Полонська, О. С. Пасічник, Н. П. Басай // Педагогічна думка, м. Київ, Україна. — 2017 р. — Режим доступу: [http://lib.iitta.gov.ua/709687/1/%21%21%21Concept\\_Primary\\_School.pdf](http://lib.iitta.gov.ua/709687/1/%21%21%21Concept_Primary_School.pdf)

18. Рожкова О. В. Рольові ігри на уроках англійської мови [Електронний ресурс] / О. В. Рожкова. — С. 10. — 2019 р. — Режим доступу: <https://essuir.sumdu.edu.ua/handle/123456789/73214>

19. Таланова Т. В. Дидактична гра, як засіб корекції загального недорозвитку мовлення у дітей дошкільного віку» [Електронний ресурс] / Т. В. Таланова. — IX міська виставка педагогічних технологій. — 2019 р. — Режим доступу: <https://tinyurl.com/y9jbljkt>

20. Теорія трьох ступенів психологічного розвитку К.Бюлера [Електронний ресурс] — Режим доступу: <http://college4.ru/attachments/article/916/%D0%9B%D0%B5%D0%BA%D1%86%D0%B8%D1%8F.%20%D0%A2%D0%B5%D0%BE%D1%80%D0%B8%D1%8F%20%D0%9A.%20%D0%91%D1%8E%D0%BB%D0%B5%D1%80%D0%B0.pdf>

21. Тітова О. В. Застосування лексичних ігор у навчанні англійської мови у молодших школярів [Електронний ресурс] / О. В. Тітова // Кафедра іноземних мов і методик їх навчання Київського університету імені Бориса Грінченка. — Режим доступу: <https://tinyurl.com/yc5jmvdq>

22. Фонетичні ігри в англійській мові [Електронний ресурс]. — Режим доступу: <https://vseosvita.ua/library/foneticni-igri-v-anglijskij-movi-57104.html>

23. Шиян Г. Розвиток мовленнєвої компетенції учнів на уроці англійської мови [Електронний ресурс] / Галина Шиян — 2014 рік. — Режим доступу: <http://dspace.pnpu.edu.ua/bitstream/123456789/4480/1/Shijan.pdf>.

24. Сучасний тлумачний, психологічний словник Харків. «Прапор» [Електронний ресурс] — 2007 р. — с. 79. — Режим доступу: [https://library.udpu.edu.ua/library\\_files/427530.pdf](https://library.udpu.edu.ua/library_files/427530.pdf)
25. Колесникова О. А. Английский язык в профессиональной сфере [Електронний ресурс] / О. А. Колесникова — Ухта : УГТУ, 2015. — с. 34. — Режим доступу: <https://www.twirpx.com/file/2320776/>
26. Коломийцев В. Ф. Социология Геберта Спенсера [Електронний ресурс] / В. Ф. Коломийцев — 2004, — с. 37–44. — Режим доступу: <http://ecsocman.hse.ru/data/475/176/1217/004.KOLOMYITSEV.pdf>
27. Райз Миша. Теория игры Карла Гросса. [Електронний ресурс] / Миша Райз— 2017 р. — Режим доступу: <https://family365.ru/posts/razvitie-detei-teorija-igry-karla-grossa.html>
28. Стрельцова Л. Ю. Эстетическое учение Ф. Шиллера «Об игре в искусстве как ресурсе современном западноевропейской литературы: преодоление классики» / Л. Ю. Стрельцова. — Поволжский регион — 2015 г. — С. 120–126.
29. Alieva Z. Zh. THE USE OF ROLE-PLAYING GAMES ON ENGLISH LESSONS [Електронний ресурс] / Z.Zh. Alieva // Вестник магистратуры. — 2019 — № 4-4(91) — Режим доступу: [http://www.magisterjournal.ru/docs/VM91\\_4.pdf#page=96](http://www.magisterjournal.ru/docs/VM91_4.pdf#page=96)
30. An esl phonics resources site for teachers and students/ Dr-consonant diagraph song. веб-сайт. [Електронний ресурс] — Режим доступу: <http://eslphonicsworld.com/index.html>
31. An esl phonics resources site for teachers and students/ Th-consonant diagraph song. Веб-сайт. [Електронний ресурс] — Режим доступу: <http://eslphonicsworld.com/index.html>
32. English foreign language teachers' linguistic knowledge, beliefs, and reported practices regarding reading and spelling instruction. — 2019 р. [Електронний ресурс] — Режим доступу: <https://onlinelibrary.wiley.com/doi/abs/10.1002/dys.1608>



33. Jacobs George M. Essentials for successful English language teaching / Jacobs George M. — Bloomsbury Academic. 2010. — 160 p. [Электронный ресурс] — Режим доступа: <https://www.twirpx.com/file/548964/>

34. Kurmantayeva U. K. Situations as a type of speech activity in foreign language lessons / U.K Kurmantayeva, A.K. Ospanova . — 2019 p.

35. Littlewood W. Developing a Context-Sensitive Pedagogy for Communication-Oriented Language Teaching / William Littlewood. — 2013. — 22 с. [Электронный ресурс] — Режим доступа: <https://koreatesol.org/sites/default/files/pdf/Littlewood%20-%20Teaching%20English%20PDF.pdf>

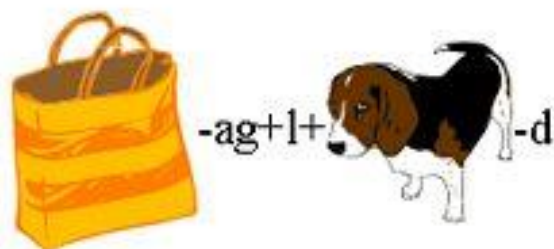
36. Michael. Role-Playing: Game-based Learning / Humanising Language Teaching . Dec 2019 — Armstrong, Michael. Веб-сайт [Электронный ресурс] — Режим доступа: <https://tinyurl.com/yab5урjp>

37. Paul Carley. English phonetics and pronunciation practice —

Paul Carley, Inger Mees and Beverley Collins. [Электронный ресурс] — Режим доступа: <https://tinyurl.com/ybs5ol7x>



Розгадати ребус.



Лексико-граматичні вправи

ped-kopilka.ru

	<b>sleep</b>
	<b>shout</b>
	<b>kick</b>
	<b>blow</b>

ped-kopilka.ru

	<b>brush teeth</b>
	<b>sneeze</b>
	<b>water plants</b>

## План-конспект уроку англійської мови

**Клас:** 6

**Тема:** Я, моя сім'я та друзі

**Підтема:** Цікавий випадок

**Підручник :** Карп'юк О.Д., 2014р.

**Використані матеріали:** власні розробки, ілюстрації – мережа Інтернет, аудіо додаток до підручник

**Тема:** Я, моя сім'я та друзі

**Підтема:** Цікавий випадок

**Цілі уроку:**

- **Навчальна:** повторити та систематизувати лексичний та граматичний матеріал з теми;  
Вчити описувати зовнішність та характер людей
- **Розвивальна:** розвивати навички говоріння;  
Розвивати навички читання, роботи з текстом;  
Розвивати навички роботи в групах;  
Розвивати акторські здібності учнів;  
Вдосконалювати граматичні навички учнів (вживання Present Simple та прислівників способу дії);  
Розвивати пізнавальний інтерес до предмету
- **Виховна:** виховувати повагу до оточуючих, до творів літератури

**Очікувані результати:** учні вміють описувати зовнішність та характер людей; вміють читати текст з метою пошуку необхідної інформації

**Тип уроку:** комбінований

**Обладнання:** Підручник Карп'юк О.Д “Pupil’s book”, роздаткові картки для роботи учнів, презентація PowerPoint “An extraordinary event” , набір ілюстрацій (персонажі казок) та флеш карток “Opposites”, аудіо додаток до підручника, звукозапис пісні “Come and meet my family”

## ХІД УРОКУ

### 1. ПІДГОТОВЧА ЧАСТИНА УРОКУ

#### *1. Організація класу*

- Good morning, children! How are you
- Who is on duty today? Who is absent?

#### *2. Фонетична розминка. Повторення пісні “Come and meet my family”*

Come and meet My family!  
Mummy, Daddy, My brother and me!  
Come and meet My family!  
Mummy, Daddy, My sister and me!  
Come and meet My family!  
Grandma and Grandpa Are coming for tea!

#### *3. Мовленнєва розминка. (З опорою на флеш картки “Opposites” )*

Answer my questions:

- Do you have a family?
- Is your mum plump or skinny?
- Is your father brave or shy?
- Does your sister wear a ponytail?
- Is your grandpa bald?

### II. ОСНОВНА ЧАСТИНА УРОКУ

*1. Активізація опорного матеріалу. Робота учнів у групах (за картками, з опорою на слайди 2 та 3 відповідно)*

Now we will revise some words from our unit and for this we are going to work in groups. The pupils from the first group will work over exercise 1; and the pupils from the second group will do exercise 2 from the cards.



**Complete the sentences**

Ann is a new girl in our class. She looks ... She is ... and not very tall. Her eyes are blue. She has got ... fair hair.

Yesterday I saw her mother. They are much ... They have got light ... But her mother's hair is different. It is long and ...

**Skin, slim, pretty, straight, wavy, alike**

**Divide the words into four columns**

**Eyes Skin Hair Look**

Staring, green, tall, dark, brown, blue, black, long, wavy, young, ponytail, pretty, slim, skinny, old, curly, blond, beautiful, plump, short, fat.

2. Оголошення теми та цілей уроку (Зі зверненням до ілюстрацій персонажів на дошці)

Do you like reading ? What about reading a fairy tale? What are your favourite fairy tales? Look at the blackboard. Today we are going to read a wonderful fairy tale “Cinderella”



3. Активізація нового лексичного матеріалу. Запис слів з Vocabulary Box сторінка 42.

➤ Первинне закріплення лексичного матеріалу. Поєднання пар

Let's try to remember as many new words as we can. For this we are going to match the correct characteristic with the pictures on the board.



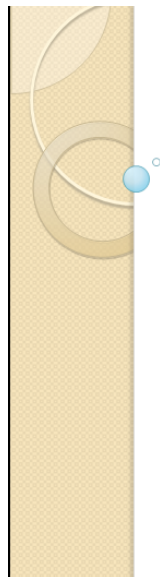
pretty	handsome	kind	ugly	mean	jealous	evil
--------	----------	------	------	------	---------	------

(Учні по черзі виходять до столу вчителя, обирають картку з написаним словом та кріплять до зображення персонажів, даючи їм характеристику  
 E.g. Cinderella is pretty.  
 Fairy Godmother is kind)

*4. Робота з підручником. Опрацювання тексту вправи 1 с.41*

- Демонстрація зразка читання тексту( прослуховування звукозапису з аудіо додатку)

Перевірка на розуміння опрацьованого матеріалу. Робота учнів в парах, відповіді на запитання вправи 2 с.42, індивідуально вправа за слайдом



### **True or False**

1. Cinderella is an ugly girl
2. Cinderella is a very lazy girl
3. The stepsisters are in the kitchen from morning still evening
4. Stepmother helped Cinderella to go to the ball
5. Prince danced only with Godmother
6. Cinderella lost her hat
7. The ugly sisters put on Cinderella's shoes
8. The prince and Cinderella are happy together

- Читання тексту ланцюжком
- Виконання вправи 3 с. 43 підручника (учні ставлять позначки навпроти підходящих характеристик персонажів та описують їх)



### III. ЗАКЛЮЧНА ЧАСТИНА УРОКУ

1. Закріплення опрацьованого матеріалу. Драматизація казки, розподіл ролей серед учнів

Narrator: Once upon a time there lived a beautiful girl. Her name was Cinderella. She lived with her stepmother and stepsisters. Cinderella was very pretty and good but stepmother was very ugly and mean.

Stepmother and stepsisters didn't like Cinderella

Stepmother: We shall go to the ball and you will be at home and work about the house!

Stepsisters: We shall go to the ball. We have got new dresses and you don't have a new dress!

Narrator: So stepmother and stepsisters went to the ball. Cinderella stayed at home and cried. But suddenly her godmother came in

Godmother: Don't cry Cinderella! I will help you. I will give you a new dress! I will give you a carriage and horses. But you must be back at 12 o'clock

Cinderella: Oh, thank you my dear godmother

Narrator: Cinderella went to the ball. She was very beautiful! The prince saw Cinderella

Prince: Oh, a pretty girl! What's your name?

Cinderella: My name is Cinderella

Prince: I love you, Cinderella

Cinderella: I love you too my prince

### IV. ЗАКЛЮЧНА ЧАСТИНА УРОКУ

*Пояснення домашнього завдання*

Your homework for the next lesson will be exercise 5 p.43 and exercise 6 p.43

1. Підсумки уроку

You worked very well! Thank you for the lesson