

Рухливі ігри на уроках англійської мови

Гра, як відомо, є провідною формою діяльності дитини в молодшому та середньому шкільному віці. Багато видатних педагогів наголошували на ефективності використання ігор під час навчального процесу.

Ця тема є дуже важливою для дослідження. Вона актуальна саме зараз, бо вчителі мають неабиякі можливості для використання своїх творчих неординарних ідей під час навчання учнів.

Гра – це особливо організоване заняття, що вимагає напруження розумових та емоційних сил. Для дітей гра є надзвичайним, захоплюючим заняттям. Під час гри всі діти рівні. Навіть найслабші учні не почувують себе “зайвими” у грі. Вони можуть стати й першими у ній, бо цей вид діяльності вимагає спритності, кмітливості, винахідливості, уміння швидко приймати рішення. Ігрова, вільна атмосфера, відчуття захоплення, посиленості поставлених завдань, радість, цікавість, сміх – усе це сприяє переборенню сором’язливості, позитивно впливає на здатність спілкуватися іноземною мовою. У грі легко створити таку ситуацію, коли невпевнені у собі діти зможуть висловити свою думку “під маскою” дійової особи.

Під час гри встановлюються психологічні зв’язки: англійська мова несе задоволення й радість, тому діти не відчувають страху перед уроками іноземної мови; переборюються почуття невпевненості у своїх силах; розвивається позитивна мотивація. Так англійська мова може стати улюбленим предметом для багатьох учнів.

Гра значно підвищує якість навчання. Граючи, учні невимушено використовують свій запас знань, умінь, навичок, бо вони бачать, що цю ситуацію можна використати і в реальному житті.

Гра позитивно впливає на розвиток комунікативних вмінь і навичок. Під час гри учні уважно слухають одне одного та вчителя, бо вони заздалегідь не знають, що скаже їхній партнер. Вони повинні швидко зреагувати на репліку й дати відповідь або виконати певну дію. Непомітно засвоюється мовний матеріал, внаслідок чого виникає почуття задоволення.

Дитяча гра – поняття широке. Головним елементом гри є роль, коли дитина уявляє себе автомобілем, якусь іграшку – рулем. Гра – це завжди емоції, а разом з тим і активність, увага, мислення. За словами В.О.Домахиної “гру можна розглянути як ситуативно-варіативну вправу, де є можливість для багаторазового повторення мовного образу за умов, максимально наближених до реального мовного спілкування з властивими йому ознаками: емоційністю, спонтанністю, цілеспрямованістю мовного впливу” [3, с. 17].

Гра для учнів молодших класів – засіб пізнання навколишнього світу. Тип гри, час, виділений на гру залежать від багатьох факторів: від матеріалу, що вивчається, від підготовки учнів, від мети уроку, від умов уроку тощо. Вибираючи гру, потрібно враховувати цілі гри, можливості поступового її ускладнення й лексичного наповнення. Вміло підібрана гра нерозривно пов’язана з навчанням. Ігровий процес набагато полегшує навчання.

Якщо гра використовується як тренувальна вправа під час первинного закріплення, то на неї можна відвести 20-25 хвилин уроку. У подальшому та сама гра може проводитися протягом 3-5 хвилин і служити своєрідним повторенням уже вивченого матеріалу, а також зарядкою на уроці. Гру можна використовувати на різних етапах уроку.

Гра повинна бути нескладною, цікавою, сприяти накопиченню нового мовного матеріалу, закріпленню раніше набутих знань.

Не можна забувати, що в усьому необхідно дотримуватися міри. В іншому разі ігри дуже втомлюють дітей. За словами В.П.Клікман, “втрачається свіжість емоційного впливу” [6, с. 7]. Гра – це лише форма, а змістом має бути навчання, тобто оволодіння видами мовної діяльності як засобами спілкування.

На думку Л.П.Головчицької, ігри є “ефективним засобом розвитку особистості” [2, с. 13]. Кожна гра розвиває вміння брати на себе відповідальність за свої вчинки, ініціативу та здійснювати самостійний пошук. Л.П.Головчицька поділяє ігри, які можна використовувати на уроках англійської мови на три групи:

- Ігри в колі (Circle games). Наприклад, ігри “I see someone”, “Pass the present”, “Red, White and Blue”.
- Рухливі ігри (Move-About games). Наприклад, ігри “Kites in the Tree”, “Fish-Fish”.

- Ігри на здогадку (Skill and Guessing Games). Наприклад, ігри “Let’s Pretend”, “Funny Feelers”.

Особливу увагу привертають ігри-драматизації, рухливі та хороводні ігри. Вони розвивають образну, виразну мову дитини, зменшують фізичне напруження під час уроку, пожвавлюють дітей, розвивають їхню образну уяву, мислення, вчать швидко реагувати на партнера, його репліки чи дії.

Проаналізуємо кілька пісень, які можна використати як рухливі ігри чи драматизації.

1. Point to the ceiling

Point to the ceiling,

Point to the floor,

Point to the window,

Point to the door.

Clap your hands together,

One, two, three,

Put your hands down on your knee [4, с. 16].

Спочатку діти вказують на стелю, потім на підлогу, потім на вікно і на двері. Потім плескають в долоні, рахують до трьох і кладуть руки на коліна.

2. I’m a little teapot

I’m a little teapot, short and stout

Here’s my handle, here’s my spout

When I get all steamed up,

I start to shout

“Just tip me over and pour me out!” [1, с. 14]

На слова “*Here’s my handle*” – діти кладуть одну руку на пояс. На слова “*Here’s my spout*” другу руку піднімають в сторону вгору. На третю фразу діти махають руками над головою. І на останню фразу вони нахилиються вбік за піднятою рукою, “наливають чай”, друга рука на поясі.

3. Ten little robots

One little, two little, three little robots

Four little, five little, six little robots

Seven little, eight little, nine little robots

Ten little robots [4, с. 50].

Десятеро дітей стоять у рядок. Перед піснею вчитель разом з дітьми рахує учасників, щоб вони зрозуміли, під яким вони номером. Під час пісні на кожен цифру діти по черзі роблять крок уперед. По закінченні першої частини, “роботи” викрикують якийсь звук, схожий на звуки роботів.

Ten little, nine little, eight little robots

Seven little, six little, five little robots

Four little, three little, two little robots

One little robot [4, с. 50].

На другу частину пісні діти роблять крок назад і знову викрикують якийсь звук.

4. One, two

One, two

Look at my shoe.

Three, four

Point to a door.

Five, six

Pick up sticks.

Seven, eight

Open a gate.

Nine, ten

A yellow hen [4, с. 48].

Діти стоять у колі. На перший рядок вони піднімають ніжку і вказують на неї долонею. На четвертий рядок діти вказують пальцем на двері. На шостий – піднімають палички, які заздалегідь розкидані по підлозі. На восьмий – уявляють, що відкривають ворота і роблять відповідний рух рукою. На десятій прикидаються курочкою: руки згинають в локтях, махають ними, присідаючи, і кудкудахають.

5. The ostrich

Here’s the ostrich

Straight and tall,

Nodding his head

Above us all.

Here’s the hedgehog

Prickly and small,

Rolling himself

Into a ball [5, с. 14].

На перший рядок вірша діти встають, на другий піднімають пряму руку вгору і згинають її в зап’ястку. Долоня пряма і паралельна підлозі. На третій і четвертий рядок – махають рукою вперед і назад над головою. Потім діти схрещують пальці обох рук, на слово “*small*” вказівним і великим пальцем руки показують розмір їжачка. На третій рядок здійснюють колові оберти вказівними пальцями обох рук. У кінці руками імітують розмір м’яча.

6. Colours

One, two

Red and blue.

Up and down

Yellow and brown.

*Orange and green
Bow to a queen.*

*Look at a kite
Black and white [4, с. 23].*

Спочатку діти показують вирізані з картону цифри 1 і 2 червоного і синього кольорів відповідно. Потім на слово “*up*” піднімають вказівні пальчики вгору, на слово “*down*” опускають їх вниз. Потім показують вирізані з картону стрілочки жовтого кольору (направляють її вгору) та коричневого кольору (направляють її вниз). Після цього діти демонструють картки помаранчового та зеленого кольорів і вклоняються королеві, роль якої виконує дівчинка з короною на голові. На два останні рядки діти дивляться на повітряного змія білого і чорного кольорів (можна вирізати з кольорового картону чи паперу).

Підбиваючи підсумки вищесказаного, можна стверджувати, що гра як засіб, який гарантує позитивний емоційний стан, підвищує працездатність і зацікавленість педагогів і учнів, на відміну від монотонного виконання певних завдань, що призводить до напівсонної обстановки в класі, менш ефективного закріплення іншомовної лексики в пам’яті дитини, надмірного розумового напруження, що небажано. З використанням ігор засвоєння навчального матеріалу проходить легше й ефективніше, зменшується фізичне напруження під час уроку.

Література

1. Буренко В., Паламарчук Н., Мельникова Т. Використання рухливих та хороводних ігор на уроках англійської мови // English. – № 1. – 2004.
2. Головчицька Л.П. Ігри як засіб формування лідера // Іноземні мови. – № 3. – 2002.
3. Домахіна В.О. Розважальні та пізнавальні ігри на уроках англійської мови в молодших та середніх класах // Англійська мова та література. – № 32. – 2004.
4. Felicity Hopkins. Get Ready I. – London: Oxford University press, 2004.
5. Felicity Hopkins. Get Ready II. – London: Oxford University press, 2004.
6. Клікман В.П. Навчальні ігри на уроках англійської мови // Англійська мова та література. – № 27. – 2004.

Список джерел фактичного матеріалу

1. Буренко В., Паламарчук Н., Мельникова Т. Використання рухливих та хороводних ігор на уроках англійської мови // English. – №1. – 2004.
2. Felicity Hopkins. Get Ready I. – London: Oxford University press, 2004.
3. Felicity Hopkins. Get Ready II. – London: Oxford University press, 2004.

Бойчук К.В.

*Національний університет “Острозька академія”
Науковий керівник – к. філол. н. Коцюк Л.М.*

Peculiarities of Newspaper Discourse in Canadian Periodicals

In the last years of the 20th century textual linguistics, with which the notion of “discourse” is closely connected, has started developing rapidly. As a result, discourse has become one of the most significant fields of scientific research. Despite the increase of its significance, some kinds of discourse remained relatively unattended. Among them newspaper discourse, the careful investigation of which made the major focus of our research. In addition, few attempts have been made to investigate the peculiarities of Canadian periodicals.

We have made an attempt to study the articles that appear in such newspapers as *Vegreville Observer* and *News Advertiser* that focus on local news of the town of Vegreville (Alberta, Canada). This was done with the purpose to characterize lexical and structural features of newspaper articles as well as to trace the usage of stylistic devices by journalists.

Concerning the study of discourse, it was originally used in the times of ancient Greek and Roman empires and meant “a talk” or “an argument”. It was introduced in the sphere of linguistics by Zelig Harris only in 1950-s, it helped to indicate to a speaker’s position in an utterance. Nowadays, there exist a numerous interpretations of the term made by reputable scholars from around the globe.

The study of the newspaper variety of discourse that has received most recognition during last 20 years. It can be explained by the fact that newspaper language remains of great interest to general reading public and specialists alike. The reason for this popularity is a combination of various styles that is widely used in printed press in order to evoke the readers’ interest.

In the process of our research we have used a complex approach to the analysis of the articles, the