

УДК 37.091.33:81'243

ЮЛІЯ БІЛАН

ORCID: 0000-0001-7916-2966

(Полтава)

ІГРОВІ МОМЕНТИ НА ЗАНЯТТЯХ З ІНОЗЕМНОЇ МОВИ

У статті розглянуто застосування ігрових моментів на заняттях з іноземної мови. Приділено увагу визначенню терміну гри. Підкреслено мету, етапи, переваги та недоліки, а також можливі труднощі, які можуть виникнути при її застосуванні на занятті. Наведено приклади ігрових завдань, а також проведено їх аналіз.

Ключові слова: ігровий момент, ігрове завдання, навчальна гра, етапи гри, функції гри.

Постановка проблеми. З раннього дитинства людина пізнає світ через гру. Вона є засобом пізнання та знайомства зі світом. З початком навчання в школі гра набуває навчальної функції. Про великий потенціал гри саме в навчанні стверджували протягом століть і в наш час це не втрачає своєї актуальності. Гра - давнє досягнення культури. Вона існує стільки, скільки існує суспільство. Ігрова форма навчання має глибокі історичні корені. Ще в древніх Афінах практика організованого навчання мала форму гри, змагання. Дівчата і юнаки постійно змагалися в гімнастиці, танцях, риторичі, самостверджуючись і відточуючи свої найкращі якості. В епоху Середньовіччя в школах серед методів навчання також використовувалися рольові ігри. Ян Амос Коменський у 17 столітті закликав всі «школи - каторги» перетворити в місця ігор. Як педагогічне явище гру одним з перших класифікував Ф. Фребель, теорія гри була основою його педагогічної теорії. Особливу роль у сучасному становленні ігрового навчання зіграло поширення методики використання ділових ігор, що отримала назву методу активного навчання. Перша ділова гра була розроблена і проведена М.М. Бирштейн в СРСР у 1932 р. Сьогодні в розвинених країнах світу немає такого навчального закладу, де б не використовувалися ігрові форми навчання.

Аналіз останніх досліджень і публікацій. Вивчення ігрового методу розглянуто у працях таких учених як Е. Аргустянянц, І. Андрійко, Г. Бородіна, Л. Виготський, В. Гриньова, Г. Гусак, В. Демидова, Л. Журба, І. Зварич, О. Колесникова, Г. Фролова, Т. Шкваріна та ін.

Мета статті – розкрити суть та основні принципи навчальних ігор.

Виклад основного матеріалу дослідження. Навчальні ігри на відміну від розважальних мають свою мету. І дуже важливо, щоб учитель її усвідомлював та не повідомляв учням заздалегідь. Акцент слід робити на ігровому змісті вправ, а не навчальному. Існують етапи, яких слід дотримуватись при застосуванні ігор у викладанні іноземної мови. Перший – підготовчий. Він є важливим, бо саме чітке усвідомлення алгоритму виконання вправи та підготовка роздаткового чи іншого необхідного матеріалу служить запорукою успіху та ефективності всієї навчальної гри. Другим етапом є організація гри з доступним поясненням правил. Цей етап також важливий, адже усвідомлення учнями алгоритму виконання завдань гри є необхідним для здійснення навчальної мети гри. Третій етап – це розподіл ролей. Гра може проводитись і з одним учнем, та в такій ситуації вчитель виступає партнером у грі. У групі учнів кожен повинен усвідомлювати свою роль, або рівність ролей при навчальній грі. Наступний етап – це роздача матеріалів або залучення технічних засобів навчання (при потребі). І заключним етапом є логічне завершення гри та аналіз результатів і помилок.

Проаналізувавши мету та етапи гри, слід сказати про недоліки ігор, які можуть впливати на загальний результат. Надмірне використання ігор на занятті може зайняти саме той час, який студенти чи учні могли б використати для індивідуальної роботи чи додаткового пояснення викладачем незрозумілого матеріалу. Розслаблена атмосфера під час проведення ігор, у випадку їх надто частого використання, може заважати подальшому налаштуванню студентів на серйозну роботу. Зловживання іграми на уроках, чи їх занадто легкий рівень із старшими учнями чи студентами, може призвести до втрати зацікавлення грою, яку вони вважатимуть несерйозним видом діяльності для їхнього “старшого” віку, або ж цей вид діяльності просто стане для них чимось звичним та нецікавим. Отже, слід враховувати можливі недоліки на етапах організації навчальної гри на уроці іноземної мови.

Ігри можна використовувати на всіх етапах навчання іноземної мови, сюди також входить вивчення мови в дитячому садку, середній школі, коледжі та вищому навчальному закладі. Але зміст мовного матеріалу та характер завдань мають бути підібрані відповідно до віку учнів, а також рівня підготовки конкретного учня, класу чи групи. На початковому етапі навчання слід обирати ігри на

просте сприйняття і відтворення матеріалу, на наступних етапах – на розвиток в учнів умінь виявляти, зіставляти явища та факти, аналізувати і узагальнювати їх, робити правильні висновки, тощо. Вчитель повинен оцінювати можливості учнів та пропонувати ту гру, яка краще підходить їм. Ретельно продумана і добре проведена гра полегшує вивчення і закріплення мовного матеріалу (фонетики, лексики, граматики) та сприяє формуванню відповідних умінь і навичок.

Ми розглядаємо гру як варіативно - ситуативну мовленнєву вправу, в ході якої студенти набувають досвіду спілкування. Тому гра може бути невід'ємним елементом уроку й ні в якому разі не протиставлятися «головній» частині уроку. Розрізняють ігри за різними ознаками і поділяють їх на навчальні, тренувальні, узагальнюючі, пізнавальні, виховні, розвиваючі, репродуктивні, продуктивні, творчі [1, с.104]. За досягненням практичної мети уроку ігри можна класифікувати таким чином: фонетичні, лексичні, граматичні, ігри на розвиток навичок читання, аудіювання, усного мовлення, письма, рухливі ігри, інтерактивні тощо[3, с.4].

Незважаючи на доцільність та, при правильній організації, ефективність ігрового матеріалу на уроках іноземної мови, вони ще недостатньо використовуються в практиці. Вважаємо доцільним провести аналіз певних прикладів ігор в даній статті. Аналізуємо ігри для різних етапів заняття.

На нашу думку, в навчальних іграх вчитель повинен слідкувати за оптимальним вибором різної тематики та граматичних явищ. Лише такий підхід дає можливість учням удосконалити мовні уміння та навички. Нижче наводимо приклади ігор, які спонукають до критичного мислення та обговорення. Забезпечують можливість для спонтанної взаємодії та цікавих викликів. Також дані ігри не потребують великого часу проведення та можуть бути застосовані на будь-якому етапі заняття.

Навчальна гра «Подорож». Учням пропонується обрати місце для подорожі та надати список речей першої необхідності, який вони можуть взяти з собою. Робота виконується в групах, список обмежується п'ятьма речами. Завдання пояснити свій вибір. Дискусія може проводитися між групами. Метою є спонукання до іншомовного мовлення та використання модальних слів.

«Категорії» гра для повторення лексичного матеріалу. Група може бути поділена на дві частини і у формі змагання давати відповіді по-черзі. За час 5 секунд учні повинні написати 5 слів на задану тематику. Програє та команда, яка наводить слово повторно, або не в змозі придумати слова за відведений для цього час. Тематика може бути будь-яка.

«Казка ланцюжком» – гра, концентрована на побудові історії або казки та розвитку уяви. Вчитель починає історію декількома словами чи реченнями, а далі учні по черзі чи групами складають продовження. Імовірним початком може бути фраза «Коли я прокинувся вранці» або «Одного разу». За допомогою цієї гри можна тренувати граматичні часи та слова-зв'язки. Тематика вигаданої казки залежить від рівня та віку учнів.

«20 запитань» передбачає ведучого, який загадує певне слово, що позначає предмет чи дію. Інші учасники ставлять питання з метою відгадати слово. Кількість питань не може перевищувати двадцять. Імовірні відповіді на них можуть бути лише «так» або «ні». Для груп нижчого рівня володіння мовою слід обрати певну тематику для вибору слів. Вчитель повинен слідкувати за правильністю побудови питальних речень. Гра корисна для тренування порядку слів в даному типі речень. Також можливе фіксування названих, але не правильних відповідей на дошці з метою уникнення повторів та затягування гри.

У грі «Гаряче сидіння» студенти діляться на дві групи. Вчитель пише слово на дошці. Один зі студентів сідає спиною до дошки, а інші учасники групи повинні пояснити англійською мовою те, що написано. Заборонено вживати інші засоби пояснення, крім мовних, а також використання рідної мови. Встановлюється часове обмеження на відгадування слова. Якщо команда не справляється – бал отримує команда-суперник. Гра доцільна для повторення вивченої лексики та тренування синонімів.

«Тренування пам'яті» – гра, яка може бути застосована з метою відпочинку в основній частині уроку. Вчитель готує початки речення, які розміщуються в пакеті. Студенти обирають тему, і кожен з них повинен продовжити речення, повторивши все те, що було сказано до цього. Прикладом може бути речення «Їдучи у відпустку, я спакував...», «Я вчора ходив у магазин та купив...». Дане завдання має на меті повторення лексики [5]. Вищенаведені ігри можна застосовувати на будь-якому етапі заняття.

На нашу думку, завдання викладача іноземної мови полягає в тому, щоб знайти максимум педагогічних ситуацій та методів, у яких може бути реалізоване прагнення студента до активної пізнавальної діяльності. Вчитель повинен постійно урізноманітнювати процес навчання, тому так важливо використовувати ігри на уроках іноземної мови. Вони допомагають спілкуванню, сприяють передачі накопиченого досвіду, одержанню нових знань, правильній оцінці вчинків, розвитку комунікативних навичок людини, її сприйняття, пам'яті, мислення, уяви, емоцій. Вони розвивають активність, дисциплінованість, спостережливість, уважність. Крім того, що ігри мають величезну методичну цінність, вони допомагають зробити навчальний процес легким та невимушеним як для

учителя, так і для учнів. Прийом гри має безсумнівну дидактичну цінність, адже гра сприяє ефективному засвоєнню матеріалу і поліпшенню загального настрою в класі, а також усуненню психологічних бар'єрів, як у самому класі, так і між класом і педагогом.

Висновки. Застосування ігрових моментів при вивченні іноземної мови є невід'ємною частиною заняття. При їх великій різноманітності можливе застосування ігор для студентів та учнів будь-якого рівня підготовки та віку. Ігрові моменти можуть мати місце на будь-якому етапі заняття. Гра може бути гарним матеріалом для введення, закріплення та подальшої активізації роботи учнів з навчальним матеріалом, але обов'язково повинна бути невід'ємною частиною методичної організації навчального процесу. Гра на уроці іноземної мови як мотиваційний та тренувальний компонент заслуговує на подальше дослідження та розвиток.

СПИСОК ВИКОРИСТАНОЇ ЛІТЕРАТУРИ

1. Василенко М., Щеголь В. Граючись – виграємо. // Іноземні мови. – 2003. – №3. – С.104 – 106.
2. Концепція навчання іноземних мов у середній загальноосвітній 12-ти річній школі. // English. – 2004. – №6(198). – С.3 – 6.
3. Fun ESL Classroom Games // Електронний ресурс – [Режим доступу] – <https://www.teach-this.com/esl-games>
4. 7 quick games at any stage of an English lesson// Електронний ресурс – [Режим доступу] – <https://www.myenglishteacher.eu/blog/5-quick-games-at-any-stage-of-an-english-lesson>.

REFERENCES

1. Vasylenko M., Shchegol V. Hrayuchys – vyhrayemo. // Inozemni movy. – 2003. – №3. – S.104 – 106.
2. Konceptsiya navchannya inozemnykh mov u serednih zahal"noosvitnij 12-ty richnij shkoli. // English. – 2004. – №6(198). – S.3 – 6.
3. Fun ESL Classroom Games // Elektronnyj resurs – [Rezhym dostupu] – <https://www.teach-this.com/esl-games>
4. 7 quick games at any stage of an English lesson// Elektronnyj resurs – [Rezhym dostupu] – <https://www.myenglishteacher.eu/blog/5-quick-games-at-any-stage-of-an-english-lesson>

YULIA BILAN

PLAYING GAMES AS A TOOL FOR FOREIGN LANGUAGES TEACHING

From an early age, a person perceives the world through the game. It is a means of cognition and familiarity with the world. With the beginning of school period in life, the game acquires a training function. Educational games unlike entertaining have their certain purpose. And it is very important that the teacher is aware of that and does not inform the students about that in advance.

The emphasis should be on the content of the game, rather than on the training. There are stages to follow when applying games to teach a foreign language. The first one is preparatory. The second step is to organize a game with an accessible explanation of the rules. The third stage is the distribution of roles. The next stage is the distribution of materials or the involvement of technical means of training (if necessary). And the final stage is the logical conclusion of the game and the analysis of the results and errors.

The underestimation of games at the classroom, whether they are too easy with older students can lead to a loss of interest in a game that they regard as a non-serious activity for their "senior" age, or this kind of activity simply becomes something familiar to them and not interesting. Consequently, the teacher should take into account the possible shortcomings in the stages of the organization of the educational game on the foreign language lesson. At the initial stage of learning, it is necessary to choose games for simple perception and reproduction of the material, at the following stages - for the development of students' abilities to identify, compare and compare phenomena and facts, analyze and generalize them, draw the right conclusions, and so on. The teacher must evaluate the students' ability and offer the game that suits them best.

Games are distinguished on different features and divide them into educational, training, generalizing, cognitive, educational, developing, reproductive, productive, creative. By the achievement of the practical purpose of the lesson, the game can be classified as: phonetic, lexical, grammatical, games for the development of reading, listening, oral, writing, movable games, interactive, etc.

In our opinion, in educational games, the teacher must follow the optimal choice of different subjects and grammatical phenomena. Only this approach enables learners to improve their language skills and abilities. There are examples of games that lead to critical thinking and discussion in this article. Their usage provides an opportunity for spontaneous interaction and interesting challenges. Also, these games do not require a lot of time and can be applied at any stage of the class.

Apart from the fact that games have enormous methodological value, they help to make the learning process easy for both the teacher and the students. Acceptance of the game has undoubtedly a didactic value, because the game contributes to the effective assimilation of the material and improvement of the general mood in the class, as well as the elimination of psychological barriers, both in the classroom, and between the class and the teacher.

The game can be a good material for the introduction, consolidation and further activation of the work of students with educational material, but must necessarily be an integral part of the methodological organization of the educational process. Playing in foreign language lesson as a motivational and training component deserves further research and development.

Одержано 03.11.2017р