

*Тетяна Ніколашина,  
Дарина Назаренко  
(Полтава)*

## **ІГРОВІ ТЕХНОЛОГІЇ НА УРОКАХ АНГЛІЙСЬКОЇ МОВИ В ПОЧАТКОВІЙ ШКОЛІ**

*У статті розглянуто ігрові технології на уроках у початковій школі, які зреалізують комунікативний принцип у процесі вивчення англійської мови. На уроці англійської мови доцільно застосовувати граматичні, лексичні, фонетичні, орфографічні, аудитивні ігри, які активізують творче мислення, пізнавальну діяльність учнів.*

**Ключові слова:** *ігрові технології, навчальні гри, комунікативний підхід, англійська мова.*

Під час вивчення англійської мови в початковій школі обов'язково потрібно використовувати на уроці ігрові технології. Завдання вчителя англійської мови полягає в тому, щоб зробити навчальний процес цікавим, а предмет – улюбленим. У молодшому шкільному віці діти надзвичайно емоційні та рухливі, тому їхня увага досить нестійка, тому у процесі вивчення англійської мови важливо враховувати психологічні особливості дітей цього віку.

Як правило, учні початкової школи звертають увагу в першу чергу на те, що викликає в них інтерес. Використання різноманітних ігрових технологій на уроках англійської мови сприяє формуванню дружнього колективу в класі, виховує відповідальність і взаємоповагу, допомагає учням побачити в англійській мові реальний спосіб комунікації.

Ігрові технології дають змогу створювати навчальне середовище, у якому теорія і практика засвоюються одночасно. Ігрові технології дозволяють розв'язати одразу кілька завдань: розвивають комунікативні вміння й навички, допомагають встановити емоційний контакт між учасниками процесу, забезпечують виховні завдання, оскільки змушують працювати в команді, прислухатися до думки кожного, знімають нервову напругу, дають можливість змінювати форми діяльності, переключати увагу на основні питання.

Ігрові технології на уроках англійської мови не лише організують процес спілкування іноземною мовою, але й максимально наближують його до природної комунікації. Особливе значення в системі ігрових технологій посідає дидактична гра, тому видатні педагоги справедливо наголошували на ефективності та доцільності використання ігор в навчальному процесі, зокрема Ю. Азаров, Г. Ващенко, А. Макаренко, А. Співаковська, В. Шаталов, П. Щербань, С. Шмаков [1, 3, 5, 6, 8, 9, 10] та інші були однодумцями щодо важливості гри в навчанні та вихованні учнів.

Мета наукової розвідки полягає в з'ясуванні доцільності використання ігрових технологій на уроках англійської мови.

Відомо, що існує організація ALTE (The Association of Language Testers in Europe), яка розробила загальну шкалу рівня володіння іноземними мовами. Така шкала має шість рівнів: A1 (Breakthrough Level), A2 (Level 1), B1 (Level 2),

B2 (Level 3), C1 (level 4), C2 (Level 5), охоплюючи проміжок від базового до практично досконалого володіння мовою. До такої класифікації прив'язані кембриджські экзамени, британські видавці словників, довідників, збірників вправ з граматики, лексичного тезаурусу. Загалом цю шкалу використовують майже для всіх типів навчальних посібників, крім однієї великої групи: базових курсів із вивчення англійської мови.

Базові навчальні курси із вивчення англійської мови – Top Notch, True Colors, Headway, Cutting Edge, Streamline English, True to Life, Reward, Solutions, New Opportunities та інші. Ці серії підручників використовують шкалу рівнів англійської мови British Council, яка складається також із шести рівнів: Beginner або Basic, Elementary, Pre-Intermediate, Intermediate, Upper-Intermediate, Advanced. На цю шкалу зорієнтовані майже всі курси англійської мови, які використовують комунікативний підхід. Якщо ми говоримо про рівень володіння мовою серед учнів молодшої школи, то за основу доцільно брати рівні Beginner та Elementary.

Під навчальною грою розуміємо «вільний самовияв людини або у вигляді змагання, або у вигляді якихось ситуацій, смислів, станів» [6, с. 73]. Існує два види ігор: конкурентні ігри, у яких учасники команд змагаються за першість у досягненні певної мети, і спільні ігри, у яких учасники команд працюють разом для досягання спільної мети. Ігри мають бути побудовані як цілісна частина уроку, а не як розвага, оскільки в більшості випадків використання лінгвокомунікативних ігор сприяє швидкому формуванню й удосконаленню комунікативних навичок учнів. Крім того, використання ігор на уроках англійської мови, допомагає учням розслабитися і не думати про оцінку, яку вони можуть отримати. Учні під час гри поведуться досить розкуто і вільно, тому вчитель на уроці може помітити проблемні моменти і знайти шляхи щодо їхньої корекції.

Гра може мати різні види та методи проведення. Успіх ігор також базується на тих самих принципах, хоча будь-які інновації з часом приживаються і необхідно щоразу вигадувати щось нове для урізноманітнення навчального процесу. Можна використовувати різноманітні методики: зіставлення, метод моделювання, ролеві ігри, лінгвістичне лото, складання пазлів, відгадування загадок, карткові ігри, комбінування, пошук, інформаційні блоки тощо.

Виділяємо два способи створення комунікативних ігор: інформаційний аспект і аспект власної думки. Ігри, які пов'язані із першим аспектом, полягають у тому, що змушують учасників обмінюватися інформацією для пошуку та шляху розв'язання певної лінгвістичної проблеми (відтворення тексту, розв'язання лінгвістичного рівняння, опису предмета, зовнішності тощо). Ігри, які пов'язані із аспектом власної думки, передбачають включення полемічних текстів, запитань, ідей, які потребують обговорення, опису чи, можливо, захисту тієї чи тієї думки. Інший вид проведення гри, що зrealізує аспект власної думки, полягає в тому, що учням дозволяється висловити власну думку та почути відповідь стосовно поставленого раніше запитання. Варто зазначити, що вивчення англійської мови із використанням ігрових технологій

відіграє важливу роль у формуванні не лише високого рівня освіченості, але й певних людських якостей таких, як дружба, толерантність, взаємодопомога, партнерство, людяність, любов.

На уроці із використанням ігрових технологій важливу роль відіграє вчитель англійської мови. Якщо вчитель сам включається в роботу як повноцінний гравець або залишається осторонь для допомоги в дослідженні, то психологічний бар'єр між учителем та учнем зменшується. У такому випадку слід забути про сувору критику та зауваження, а використовувати тільки дружні поради для підвищення результатів у навчанні. Якщо часто перебивати та виправляти помилки, то можна ввести дитину в стан сумніву та страху. Виправлення мають уживатися у ввічливій формі: «Я вважаю, що...», «Я не згоден...», «Не зовсім так...» тощо. На сьогодні в методичній літературі з методики навчання англійської мови існує достатньо потужний спектр навчальних ігор [2, 4, 7], тому розглянемо їх детально.

**Граматичні ігри.** Мета таких ігор: навчити дітей уживанню мовних виразів, які містять певні граматичні труднощі, створити природну ситуацію для вживання поданого мовного зразка, розвивати мовну активність і самостійність учнів. Наприклад: «Puzzle Time», «Bargain hunting», «The Wheel of Fortune», «Shopping basket».

Гра «Magic bag». Учителеві дуже зручно мати «магічну скриньку» із різноманітними предметами: шишка, маленька іграшка, свічка, цукерка, груша, помідор тощо. Скринька має бути завжди закрита, учень не повинен бачити те, що в ній лежить. Перед уроком учитель кладе в мішечок декілька предметів із цієї «магічної скриньки» і пропонує учням відгадати ці предмети, ставлячи запитання щодо граматичної теми, яка вивчається на уроці, або за вивченою раніше темою. Діти формують прості і спеціальні запитання. Можна використовувати такий варіант гри: один з учнів, не дивлячись у мішечок, навпомацки описує предмет. Інші учні ставлять питання чи висловлюють ствердження/заперечення. Акцент у грі слід зробити не на реальному використанні предмета, а на спілкуванні та вдосконаленні вмінь і навичок щодо побудови граматичних конструкцій.

**Лексичні ігри.** Мета: навчити учнів використовувати лексику в ситуаціях, наближених до реальності, активізувати мовленнєву діяльність, розвивати мовленнєву реакцію учнів, познайомити учнів із синонімією, антонімією, проблемними аспектами англійської лексикології тощо. Наприклад: «Desert Island», «Happy families», «Roses are red, violets are blue», «Fruits &Vegetables Garden».

Гра «Fruits&Vegetables Garden». Заздалегідь учень готує два набори карток: кольори та фрукти й овочі. Картки мають бути в кожного учня, а один набір залишається у вчителя. Спочатку слід перевірити, чи діти засвоїли лексичний матеріал із теми «Фрукти та овочі» та з теми «Кольори». Для кращого засвоєння матеріалу вчитель просить учнів показати одну картку з кольором і одну картку з фруктом чи овочем. Наприклад: «Show me the red apple». Діти мають підняти дві картки: червону та картку із зображенням

яблука. Для забезпечення гарного настрою можна пришвидшувати або уповільнювати темп гри.

**Фонетичні ігри.** Мета: тренувати учнів вимовляти слова правильно згідно із встановленими правилами британського акценту, навчити учнів чітко і гучно говорити англійською мовою, сприяти формуванню навичок фонетичного слуху. Це можуть бути різноманітні скоромовки, вірші, пісні тощо. Наприклад: «Betty and Bob brought back blue balloons from the big bazaar», «We surely shall see the sun shine soon».

**Орфографічні ігри.** Мета: навчити писати правильно англійською мовою, сприяють покращенню лексичного запасу слів. До таких ігор відносяться кросворди, чайнворди, ребуси, головоломки.

**Аудитивні ігри.** Мета: розвивати слухову пам'ять і реакцію, навчити розпізнавати окремі мовні зразки і сполучення слів, навчити виділяти головне в потоці інформації.

Отже, ігрові технології – найефектніший засобів реалізації комунікативного принципу у вивченні англійської мови. Граматичні, лексичні, фонетичні, орфографічні, адитивні ігри уможливають удосконалення вмінь і навичок із теми, активізацію комунікативної діяльності, творчого мислення, пізнавальної діяльності учнів на уроках англійської мови. Навчальна гра сприяє не лише кращому засвоєнню теоретичного матеріалу, але й викликає інтерес до вивчення англійської мови в початковій школі.

#### ЛІТЕРАТУРА

1. Азаров Ю. П. Радость учить и учиться / Ю. П. Азаров. – М. : Политиздат, 1989. – 335 с.
2. Barnes A. Have Fun with Vocabulary! Quizzes for English classes / A. Barnes, J. Hines. – England: Penguin Books, 1996. – 153 p.
3. Ващенко Г. Твори : в 4-х томах / Г. Ващенко. – К. : Школяр – Фада ЛТД, 2000. – Т. 4. – 416 с.
4. Klippel F. Keep talking. Communicative fluency activities for language teaching / F. Klippel. – United Kingdom: Cambridge University Press, 1984. – 245 p.
5. Макаренко А. С. Книга для батьків / А. С. Макаренко. – К. : Радянська школа, 1972. – 335 с.
6. Спиваковская А. С. Игра – это серьёзно / А. С. Спиваковская. – М. : Педагогика, 1981. – 141 с.
7. Hadfield J. Elementary Communication Games / J. Hadfield. – England: Addison Wesley Longman Ltd, 1996. – 43 p.
8. Шаталов В. Ф. Педагогическая проза : Из опыта работы школ г. Донецка / В. Ф. Шаталов. – М. : Педагогика, 1980. – С. 64 – 65.
9. Шмаков С. А. Игры учащихся – феномен культуры / С. А. Шмаков. – М. : Новая школа, 1994. – 240 с.
10. Щербань П. М. Навчально-педагогічні ігри : Навчальний посібник / П. М. Щербань. – К. : Вища школа, 1993. – 120 с.

#### SUMMARY

*The article deals with game technologies at the lessons at primary school, which fulfil the communicative principle in the process of English learning. At the English lessons it is appropriate to use grammar, lexical, phonetic, orthographic, and audio games, which promote creative thinking, cognitive activity of primary school pupils.*

**Key words:** *game technologies, educational game, communicative approach, the English language.*