

УДК 81'23

ІГРОВІ МЕТОДИ ЯК ОСНОВА ЗДІЙСНЕННЯ НАВЧАЛЬНОГО ПРОЦЕСУ ВИВЧЕННЯ ІНОЗЕМНОЇ МОВИ

Олена Чернякова
(Переяслав-Хмельницький, Україна)

У статті розглянуто ігрову діяльність у процесі вивчення старшими дошкільниками іноземної мови. Гра має якості, що сприяють розвитку комунікативних навичок і знань дитини. Висвітлено деякі види ігор, які доцільно застосовувати, викладаючи старшим дошкільникам англійську мову.

Ключові слова: гра, ігрова діяльність, комунікація, дитина дошкільного віку.

В статье рассмотрена игровая деятельность в процессе изучения старшими дошкольниками иностранного языка. Игра обладает качествами, которые способствуют развитию коммуникативных навыков и знаний ребенка. Показано некоторые виды игр, которые уместно использовать, преподавая, старшим дошкольникам английский язык.

Ключевые слова: игра, игровая деятельность, коммуникации, ребенок дошкольного возраста.

In this article is regarded a playing activity in the process of learning by pre-school children a foreign language. The game has qualities which stipulate the development of communication skill and knowledge of the child. Some kinds of games which are appropriate to use in foreign language learning are shown.

Key words game, playing activity, communication, a pre-school child.

Постановка проблеми. У наш час все більше розширюються зв'язки України із зарубіжними країнами, й інтерес до вивчення англійської мови невпинно зростає. У методиці викладання англійської мови існують різні способи оптимізації навчальної діяльності, в тому числі й гра. Ігри аперіодично висвітлюються в методичній літературі, оскільки викликають інтерес викладачів іноземної мови своєю розважальністю, навчаючою дією, можливістю використання як засобу емоційної розрядки, мотивації навчальної діяльності, з метою тренування, для контролю знань і навичок дошкільників. Предметом дослідження статті є гра, а саме ігри на початковому етапі вивчення англійської мови. Метод роботи є дослідити чи важливо й доречно використовувати різноманітні види ігор, особливо на початковому етапі, які ігри є ефективними і краще сприймаються дошкільниками.

Актуальність дослідження. Ігрова діяльність на уроці дуже важлива. Дошкільники люблять рухливі ігри, трохи старші захоплюються загадками, кросвордами, змаганнями. Проводячи такий урок, обов'язком вчителя є створити атмосферу дружби, довіри на уроці, не тільки ставити свої умови гри, але й приймати ідеї дітей. Під час гри всі мають рівний статус. Вона під силу навіть слабким дошкільникам. Слабкий у мовній підготовці дошкільник може стати першим у грі: винахідливість та кмітливість стають важливішими за знання предмета.

Працюючи над даною темою використовувала різноманітні методи дослідження гри: описовий метод зіставний метод, статистичний метод А зараз розглянемо різні види ігор.

Аналіз останніх досліджень і публікацій. Під час навчання дошкільників мовленнєва діяльність є і об'єктом,

і засобом навчання. Модель оволодіння іншомовною мовленнєвою діяльністю у процесі такого навчання передбачає рух від актів діяльності з використанням нерозділених на мовні елементи комунікативних блоків, через осмислення мовної структури знову до актів діяльності, але вже на іншому рівні (Г.О. Китайгородська).

Для навчання дошкільників англійської мови повинні використовуватися форми і методи, які базуються на використанні різноманітних компонентів ігрової діяльності у поєднанні з виконанням різноманітних вправ та таких прийомів як запитання, демонстрація різноманітного унаочнення, вказівка, пояснення та ін. Характерним для поведінки дітей на заняттях має бути їх активна ігрова та оперативна діяльність.

Специфіка застосування ігрових методів при навчанні дошкільників англійської мови, перш за все, полягає в тому, що на заняттях педагог постійно виконує роль режисера-організатора і ведучого учасника ігрової діяльності. Він враховує уже набутий дітьми досвід участі у сюжетно-рольових, театралізованих іграх, іграх з правилами (дидактичних, рухливих, музичних, народних тощо). Це є важливим чинником того, що діти без особливих ускладнень усвідомлюють зміст, творчий задум, сюжет, роль, правила, рольові та організаційні взаємини, інші ознаки гри, краще розуміють навчальні завдання. Цим запобігається перетворення заняття в гру-розвагу.

Провідним методом на заняттях виступає дидактична гра з розвитку англійської мовлення дітей на основі елементарної лексики дитячого спілкування, в якій дії дітей регулюються ігровими завданнями та ігровими правилами.

Дидактичні ігри покликані своїм змістом здійснювати навчання, нести в собі навчальні завдання, розв'язання яких повинно реалізовуватися засобами активної, захоплюючої ігрової діяльності (Л.В.Артемова, А.М.Богущ). На заняттях

за основу ігрового сюжету береться життєвий досвід, конкретна діяльність з предметами-іграшками, дії в ігрових ситуаціях, імпровізація дітей. Розв'язання дидактичних завдань має бути пов'язане з виконанням предметної діяльності, рухів, тренування вимови, мовленням, слуханням музики.

Модель кожного заняття – це уявна ігрова ситуація в повному, розгорнутому вигляді, що, як норма, охоплює всю тривалість заняття. Керівництво ігровою діяльністю дітей передбачає ознайомлення із змістом та правилами гри, особливостями контролю за виконанням ігрових навчальних завдань. Необхідність дотримуватися цих вимог та вимоги урізноманітнювати види ігрової діяльності дітей диктує запровадження у навчальний процес певним чином стандартизованих підходів до здійснення ігрової діяльності на заняттях (Т.М. Шкваріна).

Мета статті. Метою статті є розкрити пріоритетність розвиваючої, освітньої, виховної цілей навчання дошкільників англійської мови у порівнянні з практичною метою зумовлює пріоритетність процесу навчання у порівнянні з його результатами. Це пояснюється тим, що сприятливі умови навчання, атмосфера « чарівної казки », урахування індивідуальних особливостей кожної дитини є важливішими, ніж якісні та кількісні показники його результатів.

Виклад основного матеріалу. Рольова гра як методичний прийом навчання іноземних мов одержала широке застосування у практиці. Рольова гра деякими зарубіжними методистами (J. Revell, J.Laylor) визначається як спонтанна поведінка того, хто навчається, його реакція на поведінку інших людей, що беруть участь в гіпотетичній ситуації. Методист D.Verne дотримується такої самої думки. Він визначає рольову гру як прийом, коли учень повинен вільно імпровізувати в межах заданої ситуації,

виступаючи в ролі одного з її учасників. Вона належить до групи активних засобів навчання, допомагає активізувати мовну діяльність дошкільників, формує у них уміння самостійно висловлювати свої думки, виховує в учнів почуття впевненості в собі, сприяє створенню позитивного психологічного мікроклімату на занятті, залучає до активної мовленнєвої діяльності всіх дітей.

Для дошкільників рольова гра – це ігрова діяльність, в якій вони беруть на себе певні ролі й виконують їх. Навчальний характер цієї діяльності дітьми не усвідомлюється. Рольова гра має велике виховне значення. Вона допомагає згуртувати колектив, залучаючи до активної діяльності сором'язливих чи несміливих. У рольових іграх виховується свідомість, дисципліна, взаємодопомога, уміння відстояти свою точку зору.

Визначаються такі основні правила рольової гри:

- дошкільнику пропонується поставити себе в ситуацію, яка може виникнути за межами дитячого садка, в реальному житті. Це може бути все, що завгодно: від зустрічі знайомого на вулиці до більш складної ситуації;
- дошкільнику необхідно адаптуватися в даній ролі в потрібній ситуації. В одному випадку він може грати сам себе, в іншому його доведеться взяти на себе уявну роль;
- учасникам рольової гри необхідно поводитись таким чином, ніби все відбувається в реальному житті, їх поведінка має відповідати ролі, яку вони виконують;
- учасники гри повинні сконцентрувати свою увагу на комунікативному використанні одиниць мови, а не на звичайній практиці їх відпрацювання та закріплення в мовленні.

Структура рольової гри складається з трьох основних компонентів: ролі, вихідної початкової ситуації та рольової дії.

Приклади рольових ігор:

1. «What is this?»

Вчитель роздає картки, які видно тільки через маленький отвір. Дошкільникам показують один одному картинки та питають «What is this?» Вони складають питання “Is it a....?” доки не відгадають прете.

2. «What I go to London...»

Хто-небудь з учнів говорить «What I go to London I shall take a suitcase with me».

2 учень: «What I go to London I shall take a suitcase with me».

Кожен учень повторює і добавляє ще свій предмет.

3. The Seven Families Game.

В гру можуть грати від 4 до 25 учнів. На картках описано 7 сімей.

Дошкільникам дається картка. Завданням гри є знайти іншого числа сім'ї. Для цього треба рухатися кімнатою, задаючи різні запитання.

Отже, рольова гра – це навчання в дії, що як відомо підвищує якість навчання. Ситуація спілкування, що моделюються в рольовій грі, дозволяють наблизити мовленнєву діяльність на уроці, до реальної комунікації, дають можливість використовувати мову як засіб спілкування.

Серед великої різноманітності ігор особливе місце, на наш погляд, займають буквені ігри /Word Games/. Під буквеними іграми ми розуміємо своєрідні загадки, в яких потрібно відгадати слово або фразу, написані незвичним способом. Для відгадки необхідно провести комбінаторні перетворення з буквами — змінити їх послідовність, розміщення відносно одна одної, порядок читання, додати або вилучити окремі букви. Такі розважальні ігри мають різні назви — розважальні, інтелектуальні, словесні, тестові

ігри, буквені задачі. Вони входять в розряд розважальної енігматики (ainigmatos (гр.) — загадка) або Language Puzzles.

Буквені ігри розширюють ерудицію, вчать працювати зі словником, дають можливість тренувати пам'ять, заглиблюватися в тонкощі мови, але при цьому не втрачають своєї розважальності. У ці ігри грають з метою змагання, групами, індивідуально, в письмовій чи усній формі, із застосуванням наочності (частіше образотворчої — графічної, друкованої, символічної) або без неї.

Розглянемо буквені задачі.

Анаграма (англ. Anagram Game — перестановка букв) — це слово або словосполучення, утворене перестановкою букв, які складають інше слово чи словосполучення. Вона була відкрита у третьому столітті до н.е. грецьким грамати́стом і поетом Лікофроном. Приклади анаграм: колба — бокал, карта-карат-катар. Існують фрази, що складаються з анаграм (блок анаграм). Приклади анаграм в англійській мові: team-meat-mate.

Паліндром (від гр. palendromeo — біжу назад) — слова, які читаються однаково зліва направо і справа наліво. Наприклад: піп, наган. Приклади паліндромів англійською мовою: dad, Anna, refer.

За переказами в Константинополі у візантійському храмі Софії на мармуровій купелі було вирізано такий паліндромний вислів НИСПОНАНОМИМАТАМИМОНАНОПСИН. Це означало «Обмивайте не тільки лице своє, але й ваші гріхи».

Метаграма (англ. doublet від гр. meta—між, після, через, gramma — буква) — загадка, в якій одна буква слова замінюється іншою. Складається ланцюжок метаграм, який з'єднує задані слова. Задані слова можуть також відгадуватися за ознаками, які сформульовані в рифмованому тексті, причому в змісті такого завдання вказані букви, зміна яких міняє смисл слова. Найбільш поширеною є метаграма

із звичайним текстом, а не рифмованим. Винахідником метаграми вважається відомий англійський письменник Льюїс Керрол.

Найпростішим видом метаграми є гра, знайома з дитинства — «зіпсований телефон» (Gossip), за правилами якої ведучий пошепки передає повідомлення першому гравцеві, а той передає його наступному по колу. Останній гравець голосно говорить, що він почув, і майже напевно це буде зовсім не те, що сказав ведучий першому гравцеві.

Логогриф (від гр. *logos* — слово, *grithos* — загадка) — буквена гра, в якій треба відшукати загадане слово і утворити від нього нові слова шляхом перетворення і відкидання окремих букв або складів.

Друга група: головоломки (Puzzles).

На відміну від буквених задач головоломки вводять елемент складності в розгадування задуманих слів. Це особливе розташування слів, які відгадуються, — у вигляді квадрата фігур, ланцюжка, драбини, або комбінація малюнків, знаків, умовних позначень і т.п. Суть операції в головоломках полягає у відгадуванні слів, фраз за умови їх правильного, відповідно задуманому, розташування відносно один одного (кросворди) або у відгадуванні намальованих чи зашифрованих слів або фраз (ребуси).

Кросворд (від англ. *Cross-Word* — слова, які перехрещуються) — гра, яка полягає в заповненні буквами рядів-клітинок, що перехрещуються так, щоб по горизонталі і вертикалі вийшли задані за значенням слова. Про популярність цієї гри говорить той факт, що у Великобританії проводяться чемпіонати на першість країни з розв'язання кросвордів, а також фіксуються рекорди по складанню кросвордів, що мають найбільшу кількість клітинок, виходять спеціальні видання. Автором першого кросворда є англієць Arthur Wynne, який опублікував свій кросворд 21 грудня 1913 року.

Чайнворд (від англ. chain — ланцюжок, word — слово) — різновид кросворда, в якому слова розміщені одне за одним. Кінець попереднього слова є початком наступного. Слова, які потрібно вставити, можуть бути зашифровані малюнками, ребусами і т. п.

Файнворд (від англ. fine- точний, word — слово) складається з декількох клітинок, заповнених буквами, - ключа до розгадки. З частини букв, розміщених у клітинках, складається якесь слово, сполучення слів або речення. Ключ служить для розгадування файнворда.

Ребус — гра-загадка, в якій слово, що шукається, або фраза зображені комбінацією букв, фігур, знаків.

Арифмогриф (англ. WordArithmetic — від гр. arhythmos — число, rhythos — загадка). Мета гри — відгадування слів чи тексту, де букви зашифровані цифрами. Одна цифра замінює іншу в алфавіті від 0 до 9. Наприклад: слово PENCIL в цифровому зображенні читається як набір цифр 5432181, слово girl — як 80114 і т.п.

0	1	2	3	4	5	6	7	8	9
A	B	C	D	E	F	G	H	I	J
K	L	M	N	O	P	Q	R	S	T
U	V	W	X	Y	Z				

Третя група: шаради (англ. Charade — від фр Charade I— загадка) — гра, в якій загадане слово ділиться на частини, які являють собою окремі слова, що відгадуються за вказаними значеннями, а також загадка, що подається в образних сценах. Англійське слово CHARADE означає: акторська гра, до якої звертаються для зображення значення смислословних частин, з яких складається слово.

Висновки та перспективи подальших розвідок.

Як відомо, завтрашній день – це сократичне суспільство, запальна комп’ютерна освіченість та міжнародні зв’язки. Щоб діти почувалися впевнено в цьому середовищі, їм потрібно забезпечити відповідну підготовку. На сьогоднішній день учнів не задовольняє сума знань, їм

потрібні практичні навички володіння іноземною мовою в різноманітних ситуаціях, наближених до реальних. Суспільству не потрібні роботи з механічними знаннями, воно потребує критично і творчо мислячих громадян.

Психологи називають гру "серйозним заняттям". Адже вона має велику значущість. В процесі гри учень формується як суб'єкт діяльності. Працюючи в школі, я дійшла висновку, що гра як організована дія з молодшими школярами, викликає наругу емоцій і розумових зусиль учня і передбачає прийняття швидкого рішення і реакції: що сказати і як зробити? Пошук відповіді на це запитання загострює розумову діяльність учня, розвиває кмітливість. А знання, набуті в результаті розумових та фізичних зусиль, більш міцні ніж одержані в готовому вигляді, тому я вважаю гру актуальною.

Висновок. Таким чином можна зробити висновок, що ці ігри можуть бути використані вчителями дитячих садків та молодших школярів і служити для підвищення мотивації у навчанні.

ЛІТЕРАТУРА

1. Задорожній О.Т. // Слово знайко. – 2001. № 5.
2. Капітанчук Т.В. Рольова гра як резерв підвищення якості та ефективності навчання іноземних мов.// Англійська мова та література. – 2003. № 31. – с. 2-7.
3. Квасова О.Г. Музичні та рухливі ігри для вивчення англійської мови на початковому етапі // Іноземні мови – 2000 - № 4. – с. 15-17.
4. Кувшинов В.І. Ігри на уроках англійської мови. // Іноземні мови. – 1995. - № 1. с. 26.
5. Майстренко С.В. Рольові ситуаційні ігри.// English. – 2000. № 37. – с. 4.
6. Німчук Г.Б. Розважально-пізнавальні ігри на уроках англійської мови.// Англійська мова та література. – 2003. - № 28. – с. 12-15.
7. Савченко О.Ю. Використання буквених ігор в навчанні англійської мови. // Іноземні мови. 2001 - № 1. с. 34-40.
8. Черниш В.В. Пісенні ігри англійською мовою.// Іноземні мови. – 2000 - №3. с. 43-46.
9. J.Hadfield. Elementary Communication Games// Nelson. – 1984.