О. С. Коровкіна,
студентка,
Криворізький державний педагогічний університет

МЕТОДИКА ОРГАНІЗАЦІЇ ІГРОВОЇ ДІЯЛЬНОСТІ В МОЛОДШОМУ, СЕРЕДНЬОМУ ТА СТАРШОМУ ВІЦІ

У статті розглянуто методику організації ігрової діяльності на уроках іноземної мови в молодшому, середньому та старшому шкільному віці.

В статье рассмотрена методика организации игровой деятельности на уроках иностранного языка в младшем, среднем и старшем возрасте.

The article depicts the methods of organizations of playing activity at the English lessons in younger, average and senior school age.

Постановка проблеми. Сьогодні, як ніколи широко усвідомлюється відповідальність суспільства за виховання підростаючого покоління. Перетворення загальноосвітньої і професійної школи націлює на використовування всіх можливостей, ресурсів для підвищення ефективності навчально-виховного процесу. Далеко не всі педагогічні ресурси використовуються у сфері виховання і розвитку дитини. До таких засобів виховання, що мало використовуються, відноситься гра. Разом з тим, методика викладання іноземних мов і психологія вбачають у грі такі важливі особливості, як: поліфункціональність – можливість надати особливу позицію суб'єкта діяльності замість пасивного «споживача» інформації, украй важливі для ефективності навчально-виховного процесу. Однією з актуальних проблем сучасної методики викладання іноземних мов є організація навчання дітей різних віків за допомогою ігор.

Актуальність даної проблеми викликана цілим рядом чинників. По-перше, інтенсифікація навчального процесу ставить завдання пошуку засобів підтримки в учнів інтересу до матеріалу й активізації їх діяльності, що вивчається, упродовж усього заняття. Ефективним засобом розв'язання цього завдання є навчальні ігри. По-друге, однією з найважливіших проблем викладання іноземної мови є навчання усного мовлення, що створює умови для розкриття її комунікативної функції, яка дозволяє наблизити процес навчання до умов реального навчання, що підвищує мотивацію до навчання іноземної мови. Залучення дітей до усної комунікації може бути успішно здійснено в процесі ігрової діяльності.

Аналіз останніх досліджень та публікацій. На значення ігрової діяльності в навчанні іноземній мові вказують відомі методисти, такі як Е.І. Пассов, М. Н. Скаткін, Д. Б. Эльконін. Питання методики викладання іноземної мови з використанням ігрової діяльності на початковому етапі навчання отримали висвітлення у працях Г. В. Рогової та І. Н. Верещагіної, Е.І. Негневицької та інших учених. Проблема пошуку організації навчання

на молодшому і середньому етапах знайшли віддзеркалення У роботах Н. А. Салановича, В. В. АндрієвсЬкої.

Мета статті – дослідити методику організації ігрової діяльності в молодшому, середньому та старшому шкільному віці.

Результати дослідження. Гра поряд з працею та навчанням – **це** один з основних видів діяльності людини, незвичайний феномен нашої життєдіяльності. *Гра* – це вид діяльності в умовах ситуацій, спрямованих на засвоєння суспільного досвіду, в якому будується та розвивається поведінка. Гра на різних етапах вивчення іноземної мови має свої особливості.

Ігрові технології в молодшому шкільному віці.

Для молодшого шкільного віку характерна яскравість та безпосередність сприйняття, легкість входження в образи. Діти вільно втягуються в будь-яку діяльність, а особливо ігрову, самостійно організуються в групову гру, продовжують ігри з предметами, іграшками, виникають неімітаційні ігри.

В ігровій моделі навчального процесу створення проблемної ситуації відбувається через застосування ігрової ситуації: проблема ситуація проживається учасниками в її ігровому втіленні, основою діяльності є ігрове моделювання, частина діяльності учнів реалізується в умовно-ігровому плані.

Діти діють згідно ***ігровим правилам***. Ігрова обстановка трансформує і позицію вчителя, який балансує між роллю організатора, помічника та співучасника загального дійства.

Підсумки гри виступають в ***подвійному плані*** – як ігровий так і навчально-пізнавальний результат. Дидактична функція гри реалізується через обговорення ігрової дії, аналіз відношення ігрової ситуації як моделюючої, її співвідношення з реальністю. *Важлива роль в даній моделі належить заключному ретроспективному обговоренню, в якому учні разом аналізують хід та результати гри, співвідношення ігрової (імітаційної) моделі та реальності, а також хід навчально-ігрової взаємодії.* В арсеналі педагогіки початкової школи є ігри, які сприяють збагаченню та закріпленню у дітей навичок говоріння, письма, аудіювання та читання, а також ігри, які розвивають пам'ять, увагу, спостережливість, волю.

Результативність дидактичних ігор залежить, по-перше, від систематичного їх використання; по-друге, від цілеспрямованості програми гри в поєднанні зі звичайними дидактичними вправами

Ігрова технологія будується як єдине утворення, яке охоплює відповідну частину навчального процесу та об'єднане загальним змістом, сюжетом, персонажами. Сюди входять ігри та вправи, які формують уміння виділяти головні, характерні ознаки предметів, порівнювати, зіставляти їх; групи ігор на узагальнення предметів за певними ознаками; групи ігор, у ході яких у молодших школярів розвивається вміння відрізняти реальні явища від нереальних; групи ігор, які виховують вміння володіти собою,

швидкість реакції на слово, фонематичний слух, кмітливість та ін. При цьому ігровий сюжет розвивається паралельно до основного змісту навчання, допомагає активізувати навчальний процес, засвоювати навчальні елементи [1].

Саме ігрові прийоми значно полегшують засвоєння складних граматичних конструкцій, розширюють словниковий запас, допомагають створити наближені до життя ситуації і дають можливість дітям оволодіти необхідними комунікативними навичками і адаптуватися до реалій і потреб навколишнього середовища.

Ігри можуть бути використані для формування та розвитку будь-яких навичок і вмінь на всіх рівнях навчання на будь-якій стадії уроку. Якщо діти заінтриговані, здивовані, радісні, переживають почуття співпраці, творчості, вони більш чітко і яскраво запам'ятовують отриману інформацію, а саме необхідну лексику та граматичні конструкції. Це означає, що для кожного вчителя, не залежно від віку учнів, котрі навчають іноземній мові, ігри є основним засобом навчання.

Гра впливає на психічний розвиток дитини, сприяючи виникненню класифікуючого сприйняття, становленню невимушеної уваги і пам'яті, розвитку мови, вмінь спілкування інтелектуальному росту. Це – особливо організоване заняття, що вимагає напруги емоційних та розумових сил. Вона завжди передбачає прийняття рішення – як вчинити, що сказати, як виграти? Бажання розв'язати ці питання загострює розумову діяльність тих, хто грає. У грі всі рівні. Вона доступна навіть слабким учням. Більше того, слабкий з мовної підготовки учень може стати першим у грі: винахідливість і кмітливість тут часом виявляються більш важливим, ніж знання предмету. Почуття рівності, атмосфера захопленості й радості, відчуття підсильності завдань – усе це дає можливість дітям побороти сором'язливість, яка заважає вживати в розмові іноземну мову, і позитивно позначається на результатах навчання. Непомітно засвоюється мовний матеріал, а разом з тим виникає почуття задоволення [4].

На цьому етапі навчання іноземної мови можна використовувати такі ігри.

Фонетичні ігри. ***Who Has the Best Hearing?***

Учитель: «Зараз я буду вимовляти українські й англійські звуки. Ваше завдання – підняти руку, коли почуєте англійський звук, а коли український – руку опустити».

Учні, що помилилися, вибувають з гри. Виграє та команда, в якій до кінця гри залишиться більше учасників.

Who Knows the Symbols for the Sounds Best?

1. Учитель вимовляє англійські звуки, а учні показують відповідні їм знаки транскрипції.

2. Учитель показує знаки транскрипції, а учні називають відповідний їм голосний чи приголосний звук або слово, в якому є цей звук.

За кожну правильну відповідь учень одержує бал. Виграє той, хто набере більшу кількість балів.

Let Us Work on Intonation

Клас ділять на дві команди. На дошці написані речення. Представники обох команд повинні поставити наголос, стрілочками позначити підвищення голосу або його пониження і правильно прочитати ці речення.

Ігри на засвоєння алфавіту. ***Who Knows the ABC Best?***

Учитель дає завдання представникам обох команд по черзі виходити до дошки і називати літери алфавіту до тих пір, поки не буде допущена помилка. Команда одержить стільки балів, скільки літер буде названо правильно.

Do You Know the ABC?

Ці ігри доцільно проводити при повторенні літер алфавіту. Учні класу поділені на команди по 4-5 чоловік, у кожній групі обирається ученьконтролер. Учитель називає літери, а учні, користуючись касою літер, ставлять їх у рядок у тому порядку, в якому вони названі. Виграє та група, в якій усі учні впораються із завданням. (Контролери оголошують результати.)

Учитель дає завдання представникам від обох команд почергово виходити до дошки і називати літери за розрізною азбукою до тих пір, поки не буде допущено помилку. Команда одержує стільки балів, скільки було правильно названо літер.

Do You Know the First Letter of These Word?

Учитель готує картки з літерами і лексичні малюнки. Він роздає учням картки з тими літерами (по 4-5 кожному), з яких починаються слова, що означають предмети, зображені на них. Потім учитель демонструє малюнки один за одним, а учні повинні підняти картку з відповідною літерою і назвати предмет англійською мовою. Проходячи між рядами, учитель вибирає правильні відповіді та забирає картки. Виграє той, хто перший залишиться без карток.

Учитель роздає по 4-5 малюнків, на яких зображені відомі учням предмети. Потім показує літеру, а учні, яких викликали, називають її, показуючи малюнок з предметом, що його назва починається з цієї літери, і вимовляють це слово англійською.

Who Knows More Word?

Для проведення цієї гри потрібно мати такий матеріал: набір карток із літерами і лексичними малюнками. Літери роздають учням. Учитель почергово показує малюнки і дає завдання з розданих літер скласти слова-назви предметів, що зображені на малюнках. Показавши декілька малюнків, учитель проходить між рядами, перевіряє правильність складених слів і пропонує учням прочитати їх. Виграє той, хто правильно складе найбільше слів.

Ігри на засвоєння правил читання. ***Do You Know the Rules of Reading?***

Учитель роздає учням по 2-3 картки з написаними словами, потім він вимовляє будь-яке слово, наприклад: *take*. Учні, що мають картки зі словами на де правило читання, читають їх, а потім віддають учителеві. Той, хто помилиться, залишає картки у себе. Виграє той, у якого не залишиться жодної картки на відповідне правило читання.

Учням дають завдання знайти у тексті слова, в яких одна і та ж літера читається по-різному, прочитати речення з цими словами. Виграє той, хто швидше знайде ці слова і правильно прочитає речення.

Can You Read These Combinations of Letters?

Учитель заздалегідь готує картки з вивченими буквосполученнями *(ee, ea, ar, or, ir, er, ur, ou, ow, ei (ey), ai (ay), sh, ch)*. Потім він вимовляє один звук і пропонує учням показати буквосполучення, яким графічно цей звук передають на письмі. Якщо учень помилиться, учитель забирає у нього картку з неправильною відповіддю. Виграють учні, у яких залишиться більше карток [6, 10].

Ігрові технології в середньому та старшому шкільному віці.

У підлітковому віці загострюються потреби у створенні особистого світу, здійснюється бурхливий розвиток уяви та фантазії.

Особливості гри у старшому віці – цілеспрямованість на самоствердження перед суспільством, орієнтація на розмовну діяльність, гумористична окраска.

З внутрішньо шкільних ігрових технологій найбільш популярним є являються навчальні ділові ігри.

Ділова гра (за Г. П. Щедровицьким) – це:

педагогічний метод моделювання різних керівних та виробничих ситуацій, мета яких – навчання окремих особистостей та їх груп прийняття рішення;

особливе становлення до навколишнього світу;

суб'єктивна діяльність учасників;

соціально-педагогічна «форма організації життя».

Ділова гра використовується для розв'язання комплексних задач сприйняття нового, закріплення матеріалу, розвиток творчих здібностей, формування загально навчальних вмінь, дає можливість учням зрозуміти та вивчити матеріал з різних позицій [1].

У навчальному процесі існують різні види ділових ігор:

імітаційні ігри – імітується діяльність будь-якої організації, підприємства. Імітуватися можуть події, конкретна діяльність людей та обстановка, умови, в яких виконується діяльність. Сценарій імітаційної гри, окрім сюжету події, має описання структури на призначення імітаційних процесів та об'єктів.

операційні ігри – допомагають відпрацювати виконання конкретних специфічних операцій, наприклад, методики написання твору, ведення пропаганди та агітації. В операційних іграх моделюється відповідний робочий процес. Ігри цього типу проводяться в умовах, які імітують реальність.

виконання ролей – відпрацьовується тактика поведінки, дій, виконання функцій та обов'язків конкретної людини. Для проведення гри з використанням ролей створюється модель-п'єса ситуації, учасникам відводяться відповідні ролі.

діловий театр – розігрується будь-яка ситуація, поведінка людини в цій ситуації. Головна мета цієї гри – навчити учня орієнтуватися в різних ситуаціях, дати об'єктивну оцінку своїй поведінці, брати до уваги можливості інших людей, встановлювати з ними контакт. Для методу інсценування розробляється сценарій, зазначаються функції та обов'язки дійових осіб, їх завдання [3].

Висновки. Ігри допомагають спілкуванню, сприяють передачі накопиченого досвіду, одержанню нових знань, правильній оцінці вчинків, розвитку комунікативних навичок людини, її сприйняття, пам'яті, мислення, уяви, емоцій, а також таких рис, як колективізм, активність, дисциплінованість, спостережливість, уважність. Крім того, ігри мають велику методичну цінність, вони просто цікаві як для учителя, так і для учня.

Більшість учнів оцінюють ігри позитивно, вбачаючи в них велику практичну користь. Про це свідчать результи досліджень Е. С. Аргустанянц, О. А. Колесникової, Г. М. Фролова, О. В. Шадрина [2] а також зарубіжних учених, таких як J. C. Shwerdfeger, H. Rosenbuch, M. Knight [5].

Дослідники вважають, що оволодіння формами усного іншомовного спілкування можливо тільки за допомогою ігор, причому успішність гри залежить від рівня і старанності її підготовки, правильності організації, регулярності застосування даного прийому навчання і, звичайно, від майстерності вчителя та його відданості своїй справі.

Прийом гри має безсумнівну дидактичну цінність, адже гра сприяє ефективному засвоєнню матеріалу і поліпшенню загального настрою в класі, а також спиранню психологічних бар'єрів як у самому класі, так і між учнями класу та педагогом. Таким чином, гра додає навчальному спілкуванню комунікативної спрямованості, зміцнює мотивацію навчання іноземної мови і значно підвищує якість оволодіння нею. Гра – це могутній фактор психологічної адаптації дитини в новому мовному просторі, що може вирішити проблему природного ненасильницького впровадження іноземної мови у світ дитини.

Список використаних джерел

1. Аникеева Н. П. Воспитание игрой /Н. П. Аникеева. – М.: Просвещение, 1994. – 265с.
2. Доборович В. А Об использовании ролевой игры в работе клуба страноведения / В. А. Доборович, И. Г. Дегтярь // Иностранные языки в школе. – 1987. – № 6. – С.69-70.
3. Занько С. Ф. Игра и ученье /С. Ф. Занько. – М.: Просвещение, 1992. – 387с.
4. Игры для интенсивного обучения /Под ред. В. В. Петрусинского. – М.: Прометей, 1991. – 450 с.
5. Рогова Г. В. Обучение английскому языку на начальном этапе в средней школе / Г. В. Рогова, И. Н. Верещагина. – М.: Наука, 1989. – 256 с.
6. 200 ігор на уроках англійської мови / Упор. А. В. Павлюк. – Тернопіль: Мандрівець, 2010. – 56 с.