

**І.Ф. Литньова,**

викладач кафедри англійської мови з методиками викладання в дошкільній та початковій освіті

(Житомирський державний університет імені Івана Франка)

## **Ігрові завдання як засіб контролю розвитку лексичної компетенції молодших школярів**

В умовах стрімкого розвитку міжнародних зв'язків України в різноманітних сферах життєдіяльності, виходу її у європейський та світовий простір, нових політичних, соціально-економічних та культурних реалій статус іноземної мови має тенденцію до постійного зростання. Нова програма навчання англійської мови в загальноосвітній школі засвідчила зміну у підході процесу викладання і чітко визначила орієнтацію на потреби учня – такі поняття як анатомія учня, формування стратегічної компетентності, мотивація учнів за рахунок відповідності віку і інтересам дозволяють інтенсифікувати і покращити процес викладання. Змінюється й роль вчителя у процесі навчання – вчитель розглядається як партнер, помічник, джерело інформації для учнів, радник, керівник і організатор процесу навчання. Вчитель потребує використання новітніх технологій для навчання і здійснення контролю рівня навчальних досягнень молодших школярів з англійської мови.

Вивчення англійської мови пов'язане з проблемами накопичення і збереження вербального матеріалу у пам'яті учнів. Ця проблема посідає вагомим місце у методиці навчання іноземної мови як одна із основних, оскільки зміст мовлення має словесне вираження. Отже, пошук ефективних шляхів навчання англійської мови та засобів дійсного рівня навчальних досягнень учнів залишається актуальним, так як процес оволодіння лексичним матеріалом супроводжується значною кількістю труднощів, що впливає на міцність, правильність вживання лексичних одиниць та розуміння їх учнями у письмових та аудитивних текстах [1].

На важливість роботи із лексикою в процесі оволодіння іноземною мовою наголошено в дослідженнях Н.І.Гез, М.Я.Демьяненко, С.Ф.Шатилова, В.А.Бухбіндера, Л.С.Панової, Ю.І.Пасова, С.Ю.Ніколаєвої та інших. Науковцями визначено основні положення та послідовність навчання іншомовного лексичного матеріалу, критерії його відбору, запропонована тестова методика для перевірки знань та умінь школярів.

Сьогодні перед вчителем англійської мови постають ще дві важливі проблеми: як мотивувати учнів до навчання та утримати їх увагу на предметі вивчення. Останнє означає, як організувати подачу та опрацювання матеріалу так, щоб він зберігся у пам'яті учнів на максимально тривалий час, як обрати необхідні методи прийому, засоби навчання та контролю. Ефективним вирішенням вказаних питань при навчанні лексики є використання гри.

У сучасній методиці викладання іноземної мови проблема використання гри на уроках іноземної мови у початковій школі набула значного поширення в роботах вітчизняних та зарубіжних авторів, зокрема М.А. Ариян, К.М.Валуєвої, М.О. Бурлакова, В.А. Артемова, О.В. Станішевської, Н.Н. Прусакова, Л.С.Панової, Р.П. Мільруда, Г.Б. Німчук, В.М. Яніної, С. Livingstone, Т.Hutchinson та інших. Ми поділяємо думку авторів, які вважають, що школа повинна підготувати своїх учнів до спілкування в реальних життєвих ситуаціях, навчити здобувати знання самостійно з метою вдосконалення в галузі обраної майбутньої професії. Звідси потреба в широкому використанні інтерактивних форм навчання та рольових ігор, які наближують учнів до умов реального спілкування.

У шкільній практиці вже давно використовують різноманітні навчальні рольові ігри і драматизації, які є ситуативними мовленнєвими вправами, в ході яких учні набувають досвіду спілкування англійською мовою.

Відомо, що тривалий час педагоги вважали дидактичні ігри основною формою навчання в шкільних установах К.Д. Ушинського радив з самого початку навчання відділяти заняття від гри і вважає виконання учбових завдань «серйозним обов'язком дитини». Він пропонував «зробити серйозне заняття для дитини цікавим», тобто, прагнучи прищепити дітям любов до англійської мови, вчитель повинен так будувати заняття, щоб дитина відчувала таке задоволення як від гри.

Оскільки питома вага ігрової діяльності у школярів молодших класів значно більша, ніж у школярів старших класів, важливо знати ту золоту середину, яка забезпечувала б дотримання потрібної пропорції в навчанні та грі, пам'ятаючи при цьому, що гра має бути підпорядкована конкретним навчальним завданням [2].

Досвід показує, що без ігрових дій закріплення в пам'яті дитини іноземної лексики відбувається неефективно і вимагає надмірного розумового напруження, що не є бажаним. Гра, на заняттях з іноземної мови як один із прийомів навчання, має бути цікавою, не складною і жвавою, сприяти накопиченню нового матеріалу і закріпленню раніше набутих знань.

Однак не всяка гра підходить для цих цілей. Тому вибір потрібної гри – одне з першочергових завдань викладача англійської мови. Цей вибір має проводитися з врахуванням цілеспрямованості гри, можливості поступового її ускладнення і лексичного поповнення. Відібрані для заняття ігри відрізняються від звичайних навчальних ігор тим, що фактор уяви, фантазія дитини, вигадані ситуації відходять немов би на задній план, а домінантними стають спостереження і увага. Враховуючи специфіку гри в процесі навчання дітей іноземної мови, вчитель керує ходом гри і контролює його.

Ігри можуть біти використані для формування і розвитку будь-яких навичок і вмінь (читання, письма, аудіювання, говоріння) на всіх рівнях навчання на будь-якій стадії уроку. Більшість мовних ситуацій на уроці показові, штучні, спрямовані на відпрацювання певної граматичної конструкції чи виразу.

Гра – це особливим чином організоване заняття, яке потребує напруги емоційних та розумових сил. Під час гри всі мають рівний статус. Вона під силу навіть слабким учням. Слабкий в мовній підготовці учень може стати першим у грі: винахідливість та кмітливість стають важливими за значення предмета. Почуття рівності, атмосфера захоплення і радості, відчуття того, що завдання під силу – все це дає можливість подолати сором'язливість, що заважає вільно використовувати в мовленні іншомовні слова, забезпечує достатній рівень засвоєння того чи іншого навчального матеріалу.

Слід зазначити, що про навчальні можливості гри давно відомі. У процесі гри проявляється особливо повно, іноді зовсім зненацька, здібності людини, дитини – особливо. Цікавим є те, що гра завжди припускає прийняття рішення – як пожартувати, як відповісти, як виграти. Бажання розв'язати ці питання загострює розумову діяльність дитини. Для дитини гра, передусім, дуже захоплююча справа.

Специфіка гри полягає у тому, що учбові завдання виступають перед дитиною не в навчальному вигляді, а маскуються. Граючи, дитина не ставить учбового завдання, але в результаті гри вона чогось навчається. Ставити мету – відпочити, перевести увагу на щось інше немає необхідності: характер гри сам зробить свою справу.

Аналіз проблеми дидактичної гри в педагогічній теорії на практиці дозволяє сформулювати ряд підходів до кваліфікації ігор. Існує певна кваліфікація, яка відображає всі характеристики гри і представляє її як ефективний метод навчання на уроці англійської мови. Отже, є такі різновиди ігор:

1. за функціями:

- навчальні – сприяють розвитку загально навчальних умінь і навичок( таких, як пам'ять, увага, сприйняття інформації різної модальності), розвитку навичок володіння рідною й іноземною мовами;
- виховні – моделюють поведінку в ігрових моделях життєвих ситуацій;
- розважальні – створюють сприятливу атмосферу на заняттях, перетворюючи урок на захоплюючу подорож;
- навчально-виховні – сприяють оволодінню іноземною мовою, враховуючи аспект виховання;
- комунікативні – об'єднують учнів у єдиний колектив, допомагають встановленню емоційних контактів, сприяють формуванню навичок й умінь спілкування;

2. за психічним впливом:

- релаксаційні – знімають емоційне напруження, викликане навантаженням на нервову систему під час навчання;
- стимулюючі – симулюють процеси мислення, запам'ятовування, відтворення дійсності;
- спрямовуючі – спонукають дитину до дій на уроці;

3. за дидактичною метою мовлення:

- спрямовані на оволодіння монологічним мовленням (зв'язне безперервне висловлювання однієї особи, адресованої одному або кільком співрозмовникам);
- спрямовані на оволодіння діалогічним мовленням (розмова двох партнерів, яку не планують наперед);

4. за місцем введення на уроці:

- ігри, які використовують на початковому етапі уроку. Їх метою є введення дитини до іншомовної діяльності;
- ігри, спрямовані на введення нового матеріалу;
- ігри, спрямовані на закріплення нового матеріалу;
- ігри, які вимагають вільного використання вже закріпленого матеріалу;
- ігри для повторення навчального матеріалу;

5. за використанням матеріалу:

- лексичні – спрямовані на співпрацю ванн лексичних одиниць, враховуючи їх особливості;
- фонетичні – спрямовані на оволодіння специфікою вимови звуків англійської мови та інтонацією англійської мови;
- граматичні – спрямовані на оволодіння граматиною іноземної мови;

6. з відтворення дійсності:

- навчальні – основні ігри під час навчального процесу, які передають атмосферу на уроці, покликані спонукати учня до активації праці на уроці;
- ділові – проектують майбутню професію діяльність (лікаря, будівельника тощо);
- рольові – спрямовані на добровільне вживання в роль і використання реплік, слів, які найкраще характеризують цю роль;
- ігри-уяви – покликані перенести учня в уявний світ, де він матиме змогу за допомогою іноземної мови відобразити свої почуття;
- творчо – мистецькі ігри – спрямовані на оволодіння специфічною лексикою мистецтва;
- ігри – фантазії – схожі на ігри-уяви, допомагають учневі за допомогою іноземної мови закінчити ту ситуацію, яка була запропонована вчителем;

7. пізнавальні ігри:

- ігри-знайомства – відбувається перша зустріч учня з матеріалом, під час якої від учня не вимагається його використання;
- ігри-дотики – спроби використати матеріал, пропустити його крізь себе;
- глибинні ігри – вимагають володіння й можливості використання основного й побічного навчального матеріалу;

8. за ініціативою:

- ігри, вигадані дітьми для відтворення дорослої життєдіяльності;
- ігри, вигадані дорослими для дітей;
- ігри, вигадані дорослими для себе, для кращого розуміння світ дітей, їх оточення;

9. за віком учасників гри:

- дошкільні – ігри для дітей дошкільного віку;
- молодшого шкільного віку – ігри для дітей початкової школи;
- середнього шкільного віку – для дітей середньої школи;
- старшого шкільного віку – спрямовані на сприйняття серйозного, складного матеріалу [4; 6].

Сучасний урок іноземної мови немислимий без інтенсивності і потребує від учнів концентрації уваги, напруження сил. Застосування ігор дає змогу зберегти ентузіазм, високу працездатність до останньої хвилини уроку. Тому особливого обґрунтованого підходу на уроці англійської мови у початковій школі потребує пізнавальна гра, яка має велике значення в розвитку активності школярів.

Для дитини 6-7-річного віку один із головних мотивів навчання – прагнення до активної участі (колективної чи індивідуальної) в певній корисній діяльності класу, завдяки якій вона утверджує себе на соціальному шаблі свого маленького колективу.

Урок має бути насичений вправами і іграми, які б дали змогу чергувати види діяльності учнів. Організм дитини потребує рухів. Рухливі ігри на уроках англійської мови, підпорядковані загальному навчальному завданню, допомагають розрядити атмосферу на уроці, стимулювати розумову активність учнів.

У дітей 7-10-ти років тривалість неперервної активності уваги становить лише 20 хвилин, отже, при плануванні уроку потрібно намагатися активізувати інтерес і працездатність учнів шляхом організації та виконання таких видів роботи, які потребують достатньої рухливості учнів. Це може бути використання пісень або віршів з рухами, мовленнєва взаємодія з динамічною зміною партнерів і рухливі рольові ігри [2; 4: 22-23]

Дуже важливо, обираючи гру, враховувати, як лінгвістичний рівень класу, так і засіб, у який найкраще організувати даний клас. Більшість ігор спрямоване на те, щоб захопити учнів до читання, письма або аудіювання текстів. Така діяльність викликає бажання поділитися досвідом, запропонувати розв'язання проблеми, вказати своє ставлення до предмета.

Підтримка, заохочення, створення цікавих ситуацій, під час яких можна поспілкуватися з товаришами, підвищують мотивацію дітей до вивчення іноземної мови. Учні вивчають мову швидше, якщо вони залучені до таких видів діяльності, які цікавлять їх, у яких вони бажали б приймати участь: ігри, пісні, вистави, фестивалі.

Для навчання учнів англійської мови повинні застосовуватись форми і методи, які базуються на використанні різних компонентів ігрової діяльності, поєднуючи з вправами, запитаннями, демонстраціями унаочнення, вказівками, поясненнями та ін. Отже, в ігрову діяльність можна включати вище описані методи навчання учнів молодшого шкільного віку.

Специфіка застосування ігрових методів під час навчання молодших школярів англійської мови полягає в тому, що на уроках педагог постійно виконує роль режисера-організатора і ведучого учасника ігрової діяльності. Педагог бере до уваги вже набутий дітьми досвід участі у сюжетно-рольових, театралізованих іграх, іграх з правилами (дидактичних, рухливих, музичних, народних, комп'ютерних та ін.). Це важливо для дітей, тому що вони без особливих труднощів усвідомлюють зміст, творчий задум, сюжет, роль, правила, рольові та організаційні стосунки, інші ознаки гри, краще розуміють навчальні завдання.

Основним методом на заняттях є дидактична гра. Вона повинна викликати зацікавленість у мовленнєвій діяльності, примусити говорити навіть сором'язливих і мовчазних дітей. Гра допомагає сформувати певні мовленнєві уміння, уникнути фізичного та інтелектуального перевантаження, допомагає краще засвоїти мовний матеріал в ситуаціях, які близькі до реальних. Наприклад, гра «У магазині» (“*At the shop*”). Педагог: «Щоб продавець продав вам товар, слід назвати усі продукти англійською мовою». Дитина: “Bread, butter, salt, tomato...”. За основу ігрового сюжету використовуємо ситуацію з життєвого досвіду, конкретні ігри з предметами-іграшками, дії в ігрових ситуаціях. Форма кожного заняття – це уявна ігрова ситуація в повному розгорнутому вигляді. Наприклад, гра «У цирку» (“*At the circus*”). Педагог: «Діти, кожен з вас зараз одягне маску певного звірятка. Я буду директором цирку. Я запитую: “Can you dance?”. Ви відповідаєте: “Yes. I can dance” і покажете, як ви танцюєте.

Ігрова діяльність передбачає ознайомлення зі змістом та правилами гри. Вже на перших заняттях з англійської мови дітям пропонується обрати для себе роль свого улюбленого героя і впродовж декількох занять виконувати її. Це можуть бути герої англійських казок та мультфільмів. Отже, ігри можуть бути пов'язані з казками, це, в свою чергу, дає змогу педагогу менше витратити часу і сили на ознайомлення з загальними правилами ігрової діяльності. Разом з тим, вчитель повинен контролювати хід гри і передбачати труднощі у процесі гри й

вміти уникати їх. Ігри допомагають зробити процес навчання цікавим і захоплюючим. За допомогою гри добре відпрацьовується вимова, активізується лексичний та граматичний матеріал, розвиваються навички аудіювання, усного мовлення. Спілкування – це основна мета навчання іноземної мови. Воно є ситуативним, адже завжди відбувається в певній ситуації. Рольова гра є чудовою основою для навчання спілкування, тому що в ній задаються умови та ролі, які моделюють реальні життєві ситуації. Крім того, школяр для досягнення ігрової мети повинен взаємодіяти з партнерами, співвідносити свої дії з діями інших учасників гри, вміти вислухати і зрозуміти іншого, враховувати побажання інших учасників гри. У процесі такої взаємодії відбувається обмін діяльністю – обмін знаннями, вміннями, які є необхідними для досягнення ігрової мети.

У грі дитина завжди докладає зусилля, напружує пам'ять, виправляється у вимові звуків, вживанні слів та фраз. Побудова заняття в ігровій формі допомагає дитині спілкуватися. Це означає, що на заняттях слід створювати відповідне предметно-іграшкове середовище. Потрібно багато місця для рухливих ігор, розігрування театральних вистав. На заняттях вчитель повинен мати та використовувати наочність: маски, костюми, макети, вивіски, іграшки, малюнки та картки. На кожному із занять можна урізноманітнювати ігри в залежності від того, що вивчається на той момент. Наприклад, для засвоєння лексики та граматики використовуються лексичні та лексико-граматичні ігри: “*Who came?*”, “*Who is that?*” та інші. Вивчаючи новий матеріал молодші школярі використовують рецептивні ігри. У разі виконання такої гри дитина сприймає інформацію, а потім демонструє, як вона зрозуміла її. Наприклад, після введення нових слів з теми “*Transport*” («*Транспорт*») можна проводити гру “*Travelling*” («*Подорож*»).

Наведемо кілька добірок дидактичних ігор, які допомагають дітям молодшого шкільного віку легше засвоїти лексику іноземної мови:

1. Гра “*Show*” («*Покажи*»)

Педагог: «Діти, я – покупець, а ви – продавці в магазині. Я буду називати продукт, а ви покажете його». (Перед грою кожній дитині дають набір карток, на яких зображено продукти.

2. Гра “*Seven elephants*” («*Семеро слоненят*»). Учні разом з педагогом розучують цифри.

Педагог: «Діти, ми з вами перетворилися на слоненят. Сідайте на килимок. А тепер починайте повільно підніматися й говорити скільки вам років: “*I am (1,2,3,4,5,6,7...)*” («*Мені (1,2,3,4,5,6,7...) років*»). Керуючи цією грою педагог демонструє картку з відповідною цифрою.

3. Гра “*What colour is it?*” («*Що це за колір?*»)

Дітей ділять на дві команди. Вчитель по черзі показує дітям картку з кольором і запитує: “*What colour is it?*” («*Який це колір?*»). Діти відповідають: “*... red*” («*... червоний*»).

#### 4. Гра “Zoo” («Зоопарк»)

Проводиться розучування назв звірят: вчитель показує картку, де зображений лев і говорить: “A Lion”. Діти гарчать як лев і повторюють це слово декілька разів. Наступна картка із зображенням риби, повторюючи слово а “fish”, діти роблять плавальні рухи та ін.

Враховуючи вікові особливості учнів молодших класів, доречно використовувати рухливі ігри на уроці англійської мови. Наведемо приклади таких ігор:

##### 1. Гра “Forest, Lake and Flower-bed” («Ліс, Озеро і Клумба»)

**Мета:** повторити назви тварин, дерев, квітів, риб, рахування до 10.

**Матеріал:** крейда, велика порожня кімната або гра на вулиці, картки (бали).

Креслять коло такого розміру, щоб у ньому помістилися всі гравці, і ще три кола на рівній відстані від першого. У велике коло стають усі гравці, а решта кіл отримують назви “Forest”, “Lake” та “Flower-bed”. Ведучий ( може бути вчитель) називає дерево або тварину, яких можна зустріти в лісі, риб та інших мешканців озера або квіти. Рахує до заздалегідь визначеного числа, наприклад до 10. Усі біжать і стають у те коло, що, за їхнім уявленням, відповідає місцевості, де мешкає дана тварина, птах, дерево або квітка. Усі, хто добіг до потрібного кола, отримують бал, потім вертаються у велике коло, і все починається спочатку.

Перемагає той, у кого більше балів.

Називаються відомі учням слова, наприклад:

- Fir-tree
- Fish
- Oak
- Rose
- Frog
- Maple-tree
- Daisy
- Water
- Squirrel
- Tulip

##### 2. Гра “Body” («Тіло»)

**Мета:** повторити назви частин тіла, дієслова руху, рахувати до 10.

Гравці повинні утворити два кола: зовнішнє та внутрішнє, з однаковою кількістю дітей. Дитина із внутрішнього кола та дитина із зовнішнього кола утворюють пару. За командою ведучого “Keep” зовнішнє коло починає бігти за годинниковою стрілкою, а внутрішнє – проти годинникової стрілки. Ведучий рахує до 10 (повільно або швидко). Як тільки пролунає цифра 10, гравці зупиняються, утворюючи пару (кожного разу нову). Ведучий подає команди, які

потрібно виконувати у парах. Той, хто виконав правильно, отримує картку. Виграє той, у кого більше карток.

Команди можуть бути такі:

- Touch (your partner's) right hand!
- Point to the nose!
- Put your finger on your partner's nose!
- Put your finger on your partner's ear!
- Put your right hand on your partner's left shoulder!
- Put your hand on your partner's head!
- Put your hand on your partner's knee!
- Touch your partner's back!
- Clap with your partner's hands!

Отже, основне завдання вчителя – організувати навчання так, щоб створити найсприятливіші умови для вияву та розвитку учнями своїх здібностей. А це можливо при постійному систематичному включенні їх у творчу діяльність.

Одним із засобів оптимізації робочого процесу є використання на уроці гри, яка є важливим видом діяльності людини і шляхом до пізнання світу. У процесі гри в учнів розвивається спостережливість, самодіяльність, активність, творчість. Гра найкраще відповідає психологічним та віковим особливостям молодших школярів, задовольняє їх потребу в русі і спілкуванні. Ігрові прийоми виконують безліч функцій у процесі розвитку молодшого школяра, полегшують навчальний процес, допомагають засвоїти лексичний матеріал і ненав'язливо розвивають комунікативну компетенцію.

## Література

1. Валуєва К.М. Гра в процесі вивчення англійської мови//Англійська мова та література. - №7. – 2005. – С. 2-4.
2. Домахіна В. Розважальні та пізнавальні ігри на уроках англійської мови в молодших та середніх класах//Англійська мова та література. – 2004. - №32. – С. 17-18.
3. Островська І.Т. Застосування рольових ігор у вивченні іноземної мови//Актуальні проблеми гуманітарних та природничих наук. – 2005. – С.128-130.
4. Редько В. Молодші школярі... Які вони? Залежність ефективності навчання іноземних мов учнів початкової школи від їхніх вікових особливостей//Іноземні мови у навчальних закладах. – 2003. - №1. – С.22-30.
5. Роман С.В. Методика навчання англійської мови у початковій школі: Навч. посібник. – К.: Ленвіт, 2005. – 208 с.
6. Стронін М.Ф. – Обучающие игры на уроке английского языка. – М.:1981. – 112 с.