

ГРА-ШЛЯХ ДО ПІЗНАННЯ ІНОЗЕМНОЇ МОВИ

У наш час все більше розширюються зв'язки України із зарубіжними країнами, й інтерес до вивчення англійської мови невинно зростає. У методиці викладання англійської мови існують різні способи оптимізації навчальної діяльності, в тому числі й гра. Ігри періодично 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 учнів. Чи важливо й доречно використовувати різноманітні види ігор, особливо на початковому етапі, які ігри є ефективними і краще сприймаються учнями.

Використання гри у навчанні школярів є дійсно актуальною проблемою. З одного боку це питання досить опрацьовано і обгрунтовано в працях багатьох педагогів, психологів і методистів (Ельконіна Д. Б., Співаковської А. С., Люблинської Г. О., Богущ А. М., Зимної І. А., Панової А. С, Виготського Л. С, Олійник Т. І.). На думку цих авторів гра – це унікальна діяльність, яка не лише здійснює великий вплив на психічний розвиток дитини, перетворює навчання в радісний процес а й непомітно для школярів сприяє засвоєнню ними певного мовного матеріалу, формуванню умінь і навичок іншомовного спілкування.

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.

З метою активізації пізнавального інтересу молодших школярів доцільно вводити костюмоване інсценування улюблених, відомих учням казок англійською мовою, наприклад: «Ріпка», «Рукавичка», «Троє поросят» та ін. Під час вивчення дітьми сценаріїв краще засвоюється лексичний запас англійських слів, мовних структур, зворотів, запитань. Інсценуючи казки, школярі розвивають творчі здібності, уміння виразно і красиво говорити, що

дуже важливо для дітей у майбутньому. Слід залучати до вистав пасивних, закомплексованих дітей, це дає можливість їм розкритися, відчувати себе впевненіше.

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

Приклади рольових ігор:

«What is this?»

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

«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 додає ще свій предмет.

The Seven Families Game.

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

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

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.

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 граматистом і поетом Лікофроном. Приклади анаграми: 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.

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.

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. Word Arithmetic – від гр. arythmos – 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.

Отже, аналіз історичних і сучасних психологічних джерел, а також досвід сучасних видатних педагогів і власний педагогічний досвід дають змогу зробити певні висновки. Гра на уроці англійської мови допомагає учням молодшого шкільного віку подолати несміливість; повірити в себе, у свої сили; вивчити нову лексику; мовні конструкції; розвиває кмітливість; дає можливість уникнути перевантажень; сприяє підвищенню пізнавальної активності.

ЛІТЕРАТУРА:

1. Выготский Л. С. Воображение и творчество в детском возрасте. М, 1991. С. 7
2. Родкин К. А. Игра как средство повышения эффективности уроков английского языка. Иваново, 1961. С. 55.
3. Стронин М. Ф. Обучающие игры на уроке английского языка. М, 1991. С. 3–7.
4. Ушинский К. Д. Собрание сочинений. М. Л., 1950. Т.5. С. 23–24
5. Сухомлинський В. О. Сердце віддаю дітям. Вибр. Твори у 5 т. К.: Рад. школа, 1977. Т.3. С. 95.
6. Хрїстоева Л. П. Англійська для початківців. Х.: «Основа» ПП «Тріада+» 2007. С. 12.