

ПВНЗ «Міжнародний економіко-гуманітарний університет
імені академіка Степана Дем'янчука»
Історико-філологічний факультет
Кафедра романо-германської філології

**КВАЛІФІКАЦІЙНА РОБОТА НА ЗДОБУТТЯ СТУПЕНЯ ВИЩОЇ
ОСВІТИ «МАГІСТР»**

**ІГРОВІ ФОРМИ РОБОТИ НА УРОЦІ АНГЛІЙСЬКОЇ МОВИ В
СТАРШІЙ ШКОЛІ**

Виконав:

здобувачка історико-філологічного факультету
спеціальності:

014 Середня освіта (Мова і література
(англійська))

Шереш Д.І.

Керівник:

канд. пед. наук, доц. Будз І. Ф.

Рецензент:

канд. пед. наук, доц. Гронь Л.В.

Рівне – 2024

УДК 811.111:371.3

**ШЕРЕШ Д. І.
ІГРОВІ ФОРМИ РОБОТИ НА УРОЦІ АНГЛІЙСЬКОЇ МОВИ В
СТАРШІЙ ШКОЛІ**

У науковій роботі авторка розглядає основи використання ігрових форм роботи на уроках англійської мови в старшій школі. З'ясовано, що формування в учнів комунікативних навичок для безпосереднього та опосередкованого міжкультурного спілкування засобами ігрових технологій сприяє підвищенню мотивації навчання, кращому розумінню та засвоєнню навчального матеріалу, всебічному розвитку творчої особистості. Представлено експериментальну методiku з використання ігрових форм роботи на уроках англійської мови в старшій школі, результати діагностики на константувальному та формувальному етапах. Дана методика дозволить вчителям формувати мотивацію учнів та підвищити рівень їх мовної компетентності.

Ключові слова: ігрові форми роботи, ігрові технології, міжкультурне спілкування, мовна компетентність, мотивація.

**SHERESH D. I.
GAME FORMS OF WORK AT THE ENGLISH LANGUAGE LESSON IN
HIGH SCHOOL**

In the research paper the author considers the basics of using game forms of work at the English language classroom in high school. It has been found that the formation of pupils' communication skills for direct and indirect intercultural communication through game technologies contributes to increased learning motivation, better understanding and assimilation of educational material, and the comprehensive development of a creative personality. The article presents an experimental methodology for using game-based forms of work at English lessons in high school, the results of diagnostics at the constant and formative stages. This methodology will allow teachers to form pupils' motivation and improve their language competence.

Keywords: game forms of work, game technologies, intercultural communication, language competence, motivation.

ЗМІСТ

ВСТУП.....	4
РОЗДІЛ 1. ТЕОРЕТИЧНІ ОСНОВИ ВИКОРИСТАННЯ ІГРОВИХ ФОРМ РОБОТИ НА УРОКАХ АНГЛІЙСЬКОЇ МОВИ В СТАРШІЙ ШКОЛІ.....	8
1.1. Наукові підходи до проблеми використання ігрових технологій в освітньому процесі.....	8
1.2. Ігрові форми роботи на уроках іноземної мови як засіб формування пізнавальної активності учнів.....	17
1.3. Психолого-педагогічні умови використання ігрових технологій на уроках іноземної мови в старших класах.....	28
Висновки до розділу 1.....	54
РОЗДІЛ 2. ДОСЛІДНО-ЕКСПЕРИМЕНТАЛЬНА РОБОТА З ВИКОРИСТАННЯ ІГРОВИХ ТЕХНОЛОГІЙ НА УРОКАХ ІНОЗЕМНОЇ МОВИ В СТАРШІЙ ШКОЛІ.....	55
2.1. Діагностика наявного рівня сформованості пізнавальної активності старшокласника.....	55
2.2. Система роботи з використання ігрових технологій на уроках англійської мови.....	62
2.3. Діагностика результативності запропонованої методики.....	75
Висновки до розділу 2.....	77
ВИСНОВКИ.....	78
СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ.....	81
ДОДАТКИ.....	87

ВСТУП

Актуальність дослідження. Нині в освітньому просторі України відбуваються докорінні зміни внаслідок процесу реформування школи, що відбувається відповідно до Закону України «Про загальну середню освіту», Концепції загальної середньої освіти. Такі зміни потребують системного оновлення змісту та переходу до нової структури освіти. Вчителі мають можливість використовувати нові технології навчання, які сприяють формуванню життєво важливих навичок у кожного учня.

Сучасна українська освіта має відповідати потребам суспільства та особистості, потребам економіки, світовим тенденціям. Змінюються часи, змінюються учні, змінюються їхні бажання, пізнавальні інтереси, можливості, потреби, змінюються завдання і цілі сучасної шкільної освіти. Необхідно розробляти освітні програми, які б визначали цілі та завдання учнів, оснащувати навчальний процес сучасними технічними та дидактичними матеріалами, розвивати новітні технології, використовувати ефективні методи та прийоми для створення успішного освітнього процесу, що відповідає потребам часу.

Ключовою реформою Міністерства освіти і науки України щодо удосконалення й осучаснення освітянського процесу стало створення Нової української школи (НУШ) [62]. Основна мета НУШ – створити школу, де вчитися приємно і яка дає учням не лише знання, а й уміння застосовувати їх у житті, створюючи таким чином основу для безперервної освіти та подальшого розвитку наукового потенціалу. У зв'язку з цим проблема використання ігрових технологій є особливо актуальною.

Метою іншомовної освіти є формування в учнів іншомовних комунікативних навичок для безпосереднього та опосередкованого міжкультурного спілкування, що забезпечує розвиток інших ключових компетентностей та задоволення різноманітних життєвих потреб учня. Розвиток навичок іншомовного спілкування учнів передбачає використання ігрових технологій, які сприяють підвищенню мотивації навчання, кращому

розумінню та засвоєнню навчального матеріалу, всебічному розвитку творчої особистості.

Актуальність теми дослідження обґрунтовується ще й тим, що в сучасних умовах, коли учень має засвоїти великий обсяг матеріалу за короткий час, дуже важливо, щоб учитель мотивував учнів і справді зацікавив їх предметом. Крім того, специфіка предмета «Іноземна мова» вимагає дещо інших форм навчання, ніж у випадку з іншими теоретичними предметами, оскільки мета учня при вивченні іноземної мови полягає не тільки в тому, щоб знати предмет, але й вміти застосовувати його безпосередньо в мовній ситуації. Ігрові технології є потужним інструментом для вирішення цієї проблеми.

Аналіз основних досліджень і публікацій. Проблему вдосконалення сучасного навчання та підвищення його ефективності розглядають у працях М. Богдановича, Б. Онищука та ін. Проблема формування навчальної активності школярів тривалий час перебуває в центрі уваги дослідників В. Давидова, Л. Занкова, І. Лернера, Ю. Бабанського та ін.

Різноманітні аспекти проблеми використання ігрових технологій навчання висвітлена у працях багатьох українських і закордонних науковців, зокрема Я. Корчака, М. Монтессорі, В. Сухомлинського, К. Ушинського, Ф. Фребеля, З. Фрейда та інших. Розробку та впровадження нових педагогічних технологій у навчально-виховний процес школи досліджували А. Вербицький, М. Левін, О. Падалка, І. Підласий та ін. Різні аспекти використання ігор та ігрових технологій у навчальному процесі досліджували О. Приходько, О. Савченко, В. Коваленко, Г. Селевко та ін. У дослідженнях Н. Анікеєвої, О. Газмана, С. Шмакова та інших висловлювалися пропозиції щодо використання ігор у системі виховної роботи в школі.

Питання стимулювання та мотивації до вивчення іноземної мови з використанням ігрових технологій представлені в наукових працях вітчизняних та зарубіжних вчених (І. Бім, І. Волобуєва, Н. Дем'янова, С. Занько, Н. Кудикіна, Ю. Пассов, С. Полат, В. Редько, М. Сідун, М. Стронін, Ю. Федусенко, В. Філатов та інших).

Зважаючи на актуальність проблеми, була обрана тема дослідження: «Ігрові форми роботи на уроці англійської мови в старшій школі».

Мета дослідження – розглянути та теоретично обґрунтувати проблему використання ігрових технологій у навчанні іноземних мов у старшій школі.

Завдання дослідження:

1. Проаналізувати наукові підходи до проблеми використання ігрових технологій у навчальному процесі.
2. Охарактеризувати психолого-педагогічні умови використання ігрових технологій на уроках англійської мови на старшому етапі навчання.
3. Теоретично обґрунтувати методику використання ігрових форм роботи та перевірити їх ефективність.

Об'єктом дослідження є процес впровадження ігрових технологій у навчання іноземних мов у старшій школі.

Предметом дослідження є методика використання ігрових форм роботи на уроках з англійської мови на старшому етапі навчання.

Для досягнення мети та вирішення завдань дослідження використовувалися наступні **методи**:

- *теоретичні*: аналіз, порівняння, узагальнення наукових джерел для уточнення сутності досліджуваних понять; вивчення та узагальнення досвіду, систематизація теоретичних та емпіричних даних для обґрунтування умов навчання, моделювання, порівняльний аналіз результатів досліджень;
- *емпіричні*: діагностика (бесіда, опитування, анкетування), педагогічний експеримент (констатувальний, формувальний та контрольний етапи), систематичне спостереження, аналіз результатів дослідження для визначення рівня сформованості пізнавальної активності учнів;
- *статистичні методи*: математичний розрахунок для кількісної оцінки стану досліджуваної проблеми та експериментального підтвердження ефективності педагогічних передумов використання ігрових форм роботи в старших класах на уроках англійської мови.

Теоретичне значення дослідження. Під час роботи з'ясовано основні категоріальні поняття проблеми дослідження; визначено особливості використання ігрових форм роботи на уроках англійської мови в старшій школі.

Практичне значення дослідження. Матеріали дослідження можуть бути використані при організації навчально-виховного процесу в ЗЗСО, ліцеях, гімназіях тощо.

Структура і обсяг магістерської роботи. Робота містить вступ, два розділи, шість підрозділів, висновки до кожного розділу, загальні висновки, список використаних джерел, додатки. Загальний обсяг роботи викладено на 105 сторінках друкованого тексту. Основний зміст займає 80 сторінок. Список використаних джерел налічує 76 джерел.

РОЗДІЛ 1. ТЕОРЕТИЧНІ ОСНОВИ ВИКОРИСТАННЯ ІГРОВИХ ФОРМ РОБОТИ НА УРОКАХ АНГЛІЙСЬКОЇ МОВИ В СТАРШІЙ ШКОЛІ

1.1. Наукові підходи до проблеми використання ігрових технологій в освітньому процесі

Сьогодні перед учителем іноземної мови постає ще дві важливі проблеми: як мотивувати учнів до навчання та сконцентрувати їх увагу на предметі, що викладається. Останнє полягає в оформленні викладу та опрацюванні матеріалу таким чином, щоб учні запам'ятали його якомога довше – вибір необхідного прийому, навчального матеріалу. Ефективним вирішенням цих проблем при вивченні іноземної мови є використання ігрових технологій. Ігрові технології визначаються як «розважальна форма взаємодії вчителя та учня, що сприяє формуванню навичок вирішення проблем на основі грамотного вибору альтернативних варіантів шляхом виконання конкретної дії [40, с. 57]».

Загалом технологія трактується як наука про оволодіння найкращим способом досягнення бажаного результату. Педагогічна технологія – це науково обґрунтована системна модель діяльності вчителя, яка містить опис алгоритму його дій при розв'язанні конкретної педагогічної проблеми.

Існують різні підходи до визначення поняття «ігрові технології». Зокрема, Г. Селевко до поняття «ігрові педагогічні технології» включає досить широку групу методів і прийомів організації педагогічного процесу у формі різних педагогічних ігор. Педагогічна гра має чітко поставлену мету навчання і відповідний педагогічний результат, які можна обґрунтувати, виділити в явному вигляді та охарактеризувати навчально-пізнавальною спрямованістю [68, с. 220].

У методиці навчання іноземних мов гру (часто використовують ігрові технології) трактують як ситуативно-варіативну вправу, під час якої можливе багаторазове повторення мовного матеріалу в умовах, максимально наближених до реального мовного спілкування з його характерними ознаками – емоційністю, спонтанністю, цілеспрямованою мовленнєвою взаємодією [42, с. 98].

Отже, ігрову технологію можна розглядати як системний спосіб організації навчання, спрямований на оптимальне проектування навчального процесу та реалізацію його завдань. В основі лежить особистісно-орієнтований та діяльнісний підходи, які дозволяють учневі зайняти позицію суб'єкта власного навчання, активізують пізнавальну діяльність, узагальнюють знання та вміння учнів з метою використання їх у нестандартних умовах.

Місце і роль ігрових технологій у навчальному процесі, а також поєднання ігрових і навчальних елементів визначаються залежно від розуміння вчителем функції та класифікації навчальних ігор.

У Великому тлумачному словнику української мови «ігрова діяльність» визначається як «вид активної діяльності учнів, у якій вони оволодівають суспільними функціями, стосунками та мовою як засобом спілкування між людьми [11, с. 51]».

Гра – це культурно-історично сформована пізнавальна діяльність дитини, спрямована на формування основних засад особистості дитини, її соціалізацію, пізнання дитиною світу, розвиток навчальних і пізнавальних інтересів, закріплення й удосконалення набутих знань, умінь і навичок.

Ф. Фребель одним із перших відніс гру до освітніх явищ. Він зазначив, що гра є природним видом діяльності дитини, тому дорослі повинні докласти максимум зусиль, щоб вона була правильно організована.

У сучасних дослідженнях гра розглядається як важливий елемент соціально-педагогічної системи, який цілеспрямовано використовується суспільством для підготовки учнів до «дорослого» життя [74, с. 35].

Тому гра є невід'ємною частиною кожного уроку. Використання ігрових технологій у навчальному процесі має відповідати природним потребам учнів і мати на меті підвищення якості освіти, розвиток пізнавальної активності та творчої індивідуальності учнів. Особливістю ігрової технології є те, що вчитель створює навчальні ситуації, які сприяють досягненню успіху учнів, стимулюють тягу до знань, бажання пізнавати нове, знаходити шляхи вирішення нестандартних завдань тощо. Під час ігрових занять учні

почуваються по-справжньому вільно, задовольняються їхні інтелектуальні та емоційні потреби.

Зокрема, М. Холодна виділяє такі особливості гри:

- ✓ вільна розвивальна діяльність, здійснювана лише за бажанням учня, з метою досягнення задоволення від самого процесу дії, а не лише від результату (процесуальне задоволення);
- ✓ творчий, значною мірою імпровізаційний, дуже активний характер цієї діяльності («поле творчості»);
- ✓ емоційна розмах дії, суперництво, тяжіння тощо (емоційний характер гри, «емоційна напруга»);
- ✓ наявність прямих або непрямих правил, що відображають зміст гри, логічний і хронологічний порядок її розвитку [69].

Різноманітність ігор вимагає їх класифікації. На нашу думку, найбільш вдалою і досконалою є класифікація ігор за Г. Селевко, а саме:

- ✓ за видами діяльності: фізичні, інтелектуальні, трудові, соціальні, психологічні;
- ✓ за характером педагогічного процесу: навчальні, тренувальні, контролюючі, узагальнюючі; пізнавальні, виховні, розвиваючі; репродуктивні, продуктивні, творчі; комунікативні, діагностичні, профорієнтаційні та інші;
- ✓ за видом ігрового методу: тематичні, сюжетно-рольові, ділові, імітаційні, ігри-драматизації;
- ✓ за предметною сферою: математичні, хімічні, музичні, літературні, трудові, виробничі тощо;
- ✓ за типом ігрового середовища: без предметів, з предметами, комп'ютером, телебаченням та іншими [68, с. 221].

У свою чергу, О. Овчарук розкриває у своїх працях феномен гри:

1. Гра - багатогранне поняття. Це праця, відпочинок, розваги, веселощі, змагання, фізичні вправи, навчання, вільний час, у якому виховні вимоги дорослих до дітей стають їх вимогами до самих себе, тобто

активним засобом виховання і самовиховання. Вона функціонує як окремий вид діяльності учнів різного віку, як принцип і метод їхньої розвивальної життєдіяльності, як метод пізнання дитини та як метод організації її життя та позакласної діяльності.

2. Ігри учнів – найвільніша, найприродніша форма прояву їх активності, в якій відбувається пізнання і вивчення навколишнього світу, відкривається широкий простір для прояву власного «Я», особистої творчості, активності, самопізнання, самовираження.
3. Гра, будучи синтетичною, вбирає сторони інших видів діяльності і функціонує як різноманітне явище в житті учнів.
4. Гра є потребою учнів, що змінює: їх психіку, інтелект, біологічну фундацію.
5. Для учня гра — це спосіб знайти себе в групі однолітків, отримати доступ до соціального досвіду, минулої, теперішньої та майбутньої культури, а також дати йому можливість зрозуміти повторення соціальних практик.
6. Гра - свобода саморозкриття, саморозвитку з опорою на підсвідомість, розум і творчість. Продукт її - насолода її процесом, кінцевий результат - розвиток реалізованих у ній здібностей.
7. Гра є основною сферою спілкування учнів. Вона вирішує спірні питання міжособистісних відносин, сумісності, партнерства, дружби і товариства. У грі дізнаються про міжособистісні стосунки та накопичується соціальний досвід. Гра має соціальний характер і безпосередньо проникає в нього. Це рефлексивна модель поведінки, прояв і розвиток складних систем самоорганізації та практика творчого вибору, уподобань і вільного вибору учня, сфера неповторної людської активності [54, с. 10].

З цього робимо висновок, що гра є найбільш природним і цікавим видом діяльності учнів, який супроводжує їх протягом усього життя. Вона є джерелом їх фізичного і психічного здоров'я, методом навчання і виховання, способом

отримання інформації, основою розвитку творчих здібностей учнів. Особливістю використання елементів ігрової діяльності на уроці є те, що учні набувають досвіду самостійного опрацювання нового матеріалу.

У своєму дослідженні Г. Селевко досліджує спектр цільової спрямованості, який охоплює ігрова технологія:

- ✓ дидактичні: розширення кругозору, пізнавальної активності; застосування знань, умінь, навичок у практичній діяльності; відпрацювання навичок і вмінь, необхідних для практичної роботи; розвиток трудових навичок;
- ✓ педагогічні: виховання до самостійності, за бажанням; формування специфічних установок, позицій, етичних, естетичних та світоглядних установок; виховання співпраці, колективізму, товариськості, комунікативності;
- ✓ розвиваючі: розвиток уваги, пам'яті, мови, мислення, уяви, творчих здібностей, емпатії, рефлексії, уміння знаходити оптимальні рішення;
- ✓ соціалізуючі: залучення до соціальних норм і цінностей; адаптація до умов зовнішнього середовища; контроль стресу, саморегуляція; навчання спілкування, психотерапія [68, с. 222].

Грамотно підібрані та організовані ігри стимулюють і підтримують інтерес учнів до навчання. Гра допоможе учням легше переживати свої помилки, долати невдачі та труднощі. Під час цікавої гри учні відчують бажання вивчати та запам'ятовувати новий матеріал.

В. Лозова зазначала, що «включення в урок ігрових моментів робить процес навчання цікавим і веселим, створює в учнів життєрадісну атмосферу та сприяє розв'язанню труднощів у вивченні предмета» [40, с. 57]. Вчена називає ігри «сучасним і визнаним навчально-виховним методом, який в органічній цілісності виконує навчальну, розвивальну та виховну функції».

Педагог також зазначає, що сучасна освіта, пов'язана з ігровими формами навчання на уроці, справедливо визнає в них можливість ефективного формування взаємодії вчителя й учня, продуктивну форму їхнього спілкування з притаманними елементами змагальності. Навіть найпасивніші учні беруть

участь у грі з великим ентузіазмом і роблять усе можливе, щоб не розчарувати інших гравців. Учні, як правило, дуже уважні, зосереджені та дисципліновані під час гри. Гру слід розглядати як потужний і незамінний важіль інтелектуального розвитку учня. [40, с. 58].

Тому ігри, які використовуються під час роботи з учнями, повинні відповідати навчальній програмі. Завдання в грі не повинні бути занадто легкими, але і не дуже важкими. Необхідно враховувати вікові особливості учнів, забезпечувати різноманітність ігор і залучати до гри всіх учнів.

Так, Г. Селевко наголошує на структурі гри як діяльності і як процесу. Побудова гри як діяльності включає: постановку цілей, планування, досягнення цілей та аналіз результатів. Структура гри як процесу включає: ролі, які виконують гравці; ігрова діяльність як засіб виконання цих ролей; використання внутрішньоігрових предметів, заміна реальних речей на ігрові; реальні стосунки між гравцями; сюжет (зміст) - поле дії, умовно відтворене в грі [68, с. 223].

У свою чергу О. Савченко звертає увагу на такі складові структури ігрової діяльності:

- ✓ спонукальний - потреби, мотиви, інтереси, прагнення, які визначають бажання дитини брати участь у грі;
- ✓ орієнтувальний - вибір засобів і способів ігрової діяльності;
- ✓ виконавський - дії, операції, які дають можливість реалізувати ігрову мету;
- ✓ контрольно-оцінний – корекція і стимулювання ігрової діяльності [66, с. 29].

У сучасній школі ігрова діяльність використовується як:

- ✓ самостійна технологія засвоєння понять, тем чи розділів навчального предмета;
- ✓ елемент системної педагогічної технології;
- ✓ окремий урок або його структурна частина;
- ✓ технологія позакласної виховної роботи [53, с. 6].

Теоретичні підходи до аналізу ігрової діяльності привернули увагу дослідників до створення багатокомпонентної структурної моделі ігрової діяльності. Тому А. Кузьмінський запропонував модель структури ігрової діяльності, яка являє собою системно впорядковану сукупність взаємопов'язаних і взаємообумовлених компонентів: мотиваційно-цільового, змістового, процесуально-операційного, контрольного-оцінного та результативного [39, с. 112].

Мотиваційно-цільовий компонент включає інтерес до оточуючих подій, емоційний інтерес до діяльності дорослих, бажання наслідувати.

- Процесуально-операційний компонент включає використання процесів мислення, практичних дій у грі з урахуванням матеріальних умов гри, міжособистісного спілкування.
- Змістовий компонент відображає вплив навколишнього середовища, інформацію з літературних та інших джерел.
- Контрольно-оцінювальний компонент полягає у встановленні зв'язку між пред'явленою роллю та можливістю відтворити власний задум, задоволенням чи незадоволенням від перевтілення та готовністю вдосконалюватись у подальших іграх.
- Результативний компонент – чуттєвий і практичний досвід особистості, уточнення ідеї та збагачення її знаннями, досвідом колективної взаємодії, включає набуття навичок розв'язання конфліктів, уміння трансформувати середовище тощо [21, с. 75].

Всі елементи гри взаємопов'язані і взаємозалежні. Їх внутрішній зміст визначає різноманітність ігор. Результатом гри є почуття і особистісні зміни, що виникають в результаті її перебігу - розвиток уяви, мовлення, пам'яті, впевненості в собі, моральних якостей і т.д. Для структурного аналізу ігрової діяльності старшокласників важливо враховувати об'єктивні умови її здійснення. Об'єктивно умови суб'єкта визначають спосіб досягнення мети гри, її операційний аспект.

У педагогічних дослідженнях ми зустрічаємося зі спробами систематизувати всі або окремі види гри за різними критеріями. На основі аналізу мотиваційно-цільових, процесуально-операційних, змістових, контрольних-оцінювальних та результативних елементів ігрової діяльності сучасні дослідники С. Новосолов, Н. Кудикіна пропонують таку класифікацію ігор: творчі та ігри за правилами. До творчих ігор належать ігри-конструктори, ігри-драматизації, ігри з елементами праці, ігри-фантазії, театралізовані ігри. Групу ігор з правилами складають дидактичні, пізнавальні, рухливі ігри, ігри зі спортивними, інтелектуальними елементами, комп'ютерні ігри, народні ігри (рухливі, традиційні ігри малих форм, хороводні) та розважальні ігри [13].

Вивчення проблеми використання ігрових технологій показує, що на уроках іноземної мови необхідно використовувати їх систематично і цілеспрямовано, починаючи з простих ігрових ситуацій. В ігровій ситуації необхідно заздалегідь спланувати діяльність учнів і усвідомити їм досягнення мети. Ігрове завдання, яке стоїть перед учнями, повинно відповідати навчальному завданню і відповідати можливостям кожного учня. Ефективність ігрової діяльності залежить від готовності учнів до гри, чіткого визначення завдань гри та контролю за діями учасників гри.

Однак не варто забувати про труднощі, які виникають при використанні ігрових технологій. Проведення уроків із застосуванням ігрових технологій потребує ґрунтовної методичної підготовки вчителя. Ігрові технології навчання потребують більше часу та енергії порівняно з традиційними методами навчання [21, с. 76].

Проводячи урок іноземної мови із застосуванням ігрових технологій, учитель повинен уміло контролювати емоції учнів, не нав'язувати їм свою думку, а спрямовувати їхні дії в потрібне русло.

Завдяки ігровим технологіям на уроці створюється сприятливий психологічний клімат, що активізує навчальну діяльність учнів, стимулює інтерес до науки. Емоційне забарвлення гри допомагає учням легше долати невдачі та труднощі у навчанні. Ігрові технології навчання сприяють розвитку

самостійності, творчості, винахідливості, кмітливості, відповідальності та цілеспрямованості учнів.

Отже, термін «ігрові технології» охоплює різноманітні методи та прийоми проектування навчального процесу в ігровій формі. На відміну від ігор загалом, навчальна гра має одну ключову відмінність: чітко визначену навчальну мету та відповідний результат, який є як освітнім, так і пізнавальним. Ігри в навчанні іноземних мов - це різноманітні види активної діяльності учнів, під час яких вони опановують мову як засіб спілкування. Основою ігрової діяльності є ігрова ситуація, яка є засобом сприяння оволодінню іноземною мовою. Використання ігрових технологій є одним із найважливіших способів мотивації старшокласників до усного іноземного спілкування. Крім того, вивчення іноземної мови через гру сприяє розвитку їхньої уваги, мовлення, мислення та рефлексії, забезпечує особистісний розвиток кожного учасника гри. Ігри сприяють набуттю знань і досвіду мовлення не тоді, коли це необхідно, а за бажанням самих учнів. Навчальна діяльність старшокласників має будуватися на основі творчого використання ігор, які найбільше відповідають їх віковим потребам та інтересам.

1.2. Ігрові форми роботи на уроках іноземної мови як засіб формування пізнавальної активності учнів

В умовах стрімкого розвитку міжнародних відносин України в різних сферах життя, її входження в європейський і світовий простір, в умовах нових політичних, соціально-економічних і культурних реалій статус іноземної мови постійно підвищується. У світовому співтоваристві вона все більше бере на себе роль засобу міжкультурної комунікації. Отже, головна мета вивчення іноземної мови – навчитися використовувати її як засіб спілкування, як в усній та письмовій формах. За сучасного стану розвитку системи освіти це потребує впровадження нових методів, прийомів і засобів навчання.

Завдання сучасної школи – навчити учнів не формально запам'ятовувати поняття і закони, а глибоко розуміти внутрішню суть знань і вмінь, творчо застосовувати ці знання на практиці та вирішувати проблеми, які життя постійно ставить перед людиною. Учитель повинен приділяти увагу підвищенню рівня знань учнів та вдосконаленню навчального процесу. Реалізація цих завдань потребує вирішення низки теоретичних і практичних проблем навчання і підготовки учнів, зокрема проблеми вдосконалення типології, структури та методики проведення уроків як основної форми організації навчання [21, с. 77].

Останнім часом у методиці викладання іноземних мов відбулися значні зміни. По-перше, змінилася загальна стратегія комунікаційної спрямованості та розуміння практичної мети навчання. Зокрема, випускники повинні вміти усно та письмово спілкуватися іноземною мовою та вирішувати проблеми міжособистісної та міжкультурної взаємодії.

Оскільки володіння іноземною мовою залежить виключно від стратегії навчання, посилення впливу вчителя на учня є важливим фактором досягнення мети, важливу роль у вивченні іноземної мови відіграє мотивація. Формування мотивації – це насамперед створення умов для прояву внутрішньої мотивації до навчання. Мотивація є найбільш незаперечним і найбільш дослідженим

фактором успіху. Це пусковий механізм будь-якої дії, будь то робота, спілкування чи знання [26, с. 90].

Існують різні типи зовнішньої та внутрішньої мотивації. Зовнішня мотивація зазвичай спрямована на досягнення кінцевого результату навчання. Внутрішня мотивація має сильний стимулюючий вплив на процес навчання. А для цього необхідно побудувати процес навчання таким чином, щоб людина, яка вивчає іноземну мову, на кожному етапі відчувала просування до бажаної мети.

Крім добре відомих зовнішньої та внутрішньої мотивації, психологія розрізняє глобальну, ситуативну та інструментальну мотивацію. Дослідження показали, що всі типи мотивації важливі. Саме пошук оптимальних шляхів розвитку комунікативних навичок, здатних покращити мовні компетенції учня та мотивувати його, є на сьогодні однією з найактуальніших проблем удосконалення методики навчання іноземної мови.

Психологи стверджують, що передача знань від учителя до учня без власної навчальної діяльності учня неможлива. Домінуючими мотивами учбової діяльності учнів повинні стати мотиви пізнання навколишнього світу. При цьому важливо, щоб учні оволоділи діями і засобами цих знань, щоб на перше місце вийшли мотиви самореалізації як особистості. Тому слід говорити про мотивацію, що випливає з внутрішніх потреб людини, її інтересів і емоцій, її цілей і намірів, а також з наявності мотивів, спрямованих на активізацію її діяльності [8, С. 54].

Сучасний учитель іноземної мови повинен володіти цілим арсеналом навичок, які дозволять йому реагувати на особисті побажання кожного учня, знаходити оптимальні прийоми роботи, які згуртовують класний колектив, дадуть можливість старшокласникам працювати вільно і творчо.

Формування мотивації навчання не може відбуватися без урахування вікових особливостей старшокласників та їх індивідуально-психологічних особливостей. Це означає, що вчитель повинен так організувати навчально-виховний процес, щоб вирішити завдання розвитку сфери мотивації на певному

віковому етапі та підготувати учнів до наступного етапу становлення особистості. У зв'язку з розкриттям резервів вікового мотиваційного розвитку важливо реалізувати індивідуальний підхід до навчання [22, с. 97].

Досвід показує, що які б інноваційні технології не впроваджувалися на практиці, успіху можна досягти лише за умови зацікавленості учня на уроці, розвитку його навичок і задоволення пізнавальних потреб. І тут допомагають інтерактивні ігрові технології, адже учні постійно відчують потребу в іграх, спілкуванні, і саме гра є для них першою можливістю розкритися як особистості, самовиразитися та утвердитися. Гра завжди була веселим, творчим місцем, і жодна інша діяльність не захоплює учнів до такої наполегливості, рішучості та розуму, як гра. Вона зробила процес навчання цікавим і полегшила сприйняття матеріалу. А через ігрові форми вирішувала важливі педагогічні завдання – вміння піклуватися про інших, вміння виявляти співчуття та дружити. Гра, як і творчість, об'єднувала учнів і вчителя, вчила оптимізму, життєлюбства та взаєморозуміння. Це сприймалося як щасливий кінець реалізації планів, як реалізація перспективи. Щоб навчання не стало нудним, а мало цікавий, пізнавальний характер на кожному уроці вчитель має переходити до гри. З цією метою було винайдено багато ігор, які ніколи не можна недооцінювати [21, с. 75].

Одночасно з грою непомітно для учнів відбувається їх саморозвиток, самовиховання. Гра розкриває учнів краще, ніж діагностичні тести. Це чудовий простір для спостережень і роздумів для вчителя в майбутньому. Орієнтація на гру як метод навчання і форму організації занять робить роботу приємною, стосунки з учнями дружніми і довірливими, а навчання цікавим і захоплюючим. На уроці немає місця авторитарній формі спілкування, а домінують спільні дії, співпраця та співтворчість. Гра приносить учням радісні моменти. А там, де учні бажають учитись, прагнуть навчатись, є позитивні емоції, є і результати [30, с. 51].

Завдяки елементам гри на уроках англійської мови підвищується потенціал творчої діяльності, відбувається поживлення та зацікавленість у вивченні навчального матеріалу, актуалізуються накопичені знання, уміння та навички, розвивається пам'ять та уява, впливає на емоційність та волю людини.

Практика доводить, що учні досить легко й успішно засвоюють мовний та мовленнєвий матеріал під час гри. Гра активізує всі види мовної діяльності (аудіювання, говоріння, читання, письмо), знімає напругу, активізує та розвиває їх фантазію та уяву, стимулює реалізацію прагнення кожної дитини до самовираження та самовдосконалення тим самим мотивуючи учнів до мовленнєвої діяльності та міжкультурного діалогу [43, с. 18].

Дослідниця О. Болтнєва зазначає: «Умовність гри, використання драматургічних прийомів – музики, співу, костюмів – усе це сприяє створенню ілюзії реальності, якої бракує слухачам. Уміння активно діяти сприяє розвитку різноманітних умінь, у тому числі навичок міжкультурного спілкування» [7, с. 221].

Переводячи завдання вивчення іноземної мови в завдання спілкування іноземною мовою в процесі спільних дій, що має особистісне значення для кожного учасника цієї діяльності, створюються умови для потужного стрибка рівня мотивації оволодіння мовою, мовою спілкування.

Ігрова діяльність на уроці виконує певні функції, а саме: спонукальну, комунікативну, самореалізацій, діагностичну, корекцій та розважальну.

Будь-яка гра - це новий досвід, який, у свою чергу, стає джерелом нових знань, нових дій і нових ідей. Ігрові методи багатопланові, тому кожен з них сприяє виробленню певної практичної навички. Із сучасних навчальних ігор можна виокремити ігри-вправи, ігри-діскусії, ігрові ситуації, рольові та ділові початкові ігри, комп'ютерні ділові ігри, інтерактивні ігри тощо.

Дидактичні ігрові технології (сюжетні, предметні, змагальні) часто використовуються на уроках іноземної мови в старших класах. Сюди входять такі конститутивні елементи, як завдання гри, тематика гри, вирішення педагогічних завдань. Завдяки цьому учні отримують нові знання про зміст гри.

На відміну від прямого пред'явлення педагогічного завдання, як це має місце на уроці, у дидактичній грі воно виникає як ігрове завдання самого учня. Способи її виконання є навчальними [18, с. 34].

Гра — форма активної діяльності школярів, у якій вони оволодівають соціальними функціями, стосунками та мовою як засобом спілкування між людьми. Уміння покладатися на гру дозволяє створити природну мотивацію до спілкування іноземною мовою і зробити навіть найелементарніші висловлювання цікавими та вдумливими. Гра в процесі навчання іноземної мови не заважає педагогічній діяльності, але органічно пов'язана з нею і дозволяє закласти основи формування основних компонентів навчання: уміння бачити мету і діяти в її реалізації, уміння контролювати й оцінювати свої дії та дії інших учнів [24, с 176].

Ігри на уроках іноземної мови мають різні напрямки:

- ✓ дидактичний (вироблення певних мовленнєвих умінь і навичок, необхідних для виконання практичної діяльності);
- ✓ виховну (виховання самостійності, формування конкретних позицій, співробітництва, комунікабельності);
- ✓ розвивальну (розвиток уваги, мови, мислення, рефлексії, мотивації навчальної діяльності);
- ✓ соціалізуючу (тяжіння до соціальних норм і цінностей, адаптація до умов середовища, саморегуляція).

В ігровій діяльності є великий мотиваційний потенціал, необхідний для розвитку іншомовної мовленнєвої діяльності. Відповідно до теорії ігрової діяльності, гра є єдиним видом діяльності, мотив якої внутрішньо самодостатній.

Важливість символічної гри в оволодінні школярем іноземною мовою визначається тим, що в ній уявна реальність створюється когнітивними процесами учня. У такій грі замість чогось іншого використовуються звичайні предмети. В ігровому вивченні соціальних ролей також враховуються символічні процеси, оскільки учні беруть на себе ролі, наприклад, англійського

продавця, покупця, вчителя тощо. Використання ігор як основи інтелектуального розвитку учнів і як засобу оволодіння розмовною мовою, а головне, як способу створення мотивації для всієї мовної та невербальної діяльності учнів є найважливішою передумовою для становлення здатності школярів до сприйняття й породження іншомовного мовлення [26, с. 55].

Організація ігор, як і будь-яка інша навчальна діяльність, вимагає дотримання певних правил гри. Найбільш значущими й актуальними для навчання іноземних мов за допомогою ігрових технологій ми вважаємо принципи, сформульовані П. Підкасистим і Ж. Хайдаровим [5]:

- ✓ принцип активності - основний принцип діяльності в грі, що полягає в активному прояві фізичних і психічних сил кожного гравця, починаючи з підготовки до гри, під час гри і під час обговорення її результатів;
- ✓ принцип відкритості та доступності означає вільну участь усіх зацікавлених сторін, а кожна гра має бути простою та зрозумілою;
- ✓ принцип динамічності виражає значення і вплив фактора часу в грі, трактуючи гру як рух, розвиток, активну взаємодію в динаміці подій і явищ. Тривалість гри відповідає віку учнів і рівню їх підготовки;
- ✓ принцип ігрової наочності означає, що вся ігрова діяльність у реальних і нереальних образах (кіно, театр, комп'ютерні ігри) має бути відкритою до конкретної дійсності, що значно підвищує пізнавальний інтерес;
- ✓ принцип інтересу та емоційності гри відображає цікаві прояви ігрової діяльності, значно підвищує інтерес та пізнавальну активність, оскільки гра характеризується новизною, несподіваністю та унікальністю;
- ✓ принцип індивідуальності відображає суто особистий підхід до гри, де розвиваються особистісні якості і гравець має можливість проявити себе;
- ✓ принцип колективності відображає універсальність пов'язаної та взаємозалежної ігрової діяльності, сприяє розвитку соціальних стосунків, навчає спільному мисленню та діям;

- ✓ принцип цільової спрямованості гравця означає єдність мети для гравця і його суперника; особисті цілі повинні узгоджуватися із загальними цілями команди;
- ✓ принцип власної активності і самостійності гравця в грі є одним з основних принципів, він має функцію управління, що виражає залежність між ступенем власної активності і ступенем самостійності;
- ✓ принцип змагальності в грі означає, що без змагання немає гри. Дидактична цінність цього принципу полягає в тому, що він виховує активну, самостійну дію, мобілізує фізичні, інтелектуальні та духовні сили;
- ✓ принцип результативності відображає усвідомлення результатів гри та ігрової діяльності як продуктивної творчої діяльності гравця та команди;
- ✓ принцип достовірності та повторюваності ігор виявляється в тому, що майже всі вони будуються за реальними моделями та ролями. Тому гра є найпотужнішим засобом передбачення;
- ✓ проблемний принцип гри виражає закономірності логічного та психологічного мислення. Інформація про гру в найпростішому вигляді відображає сильне психічне хвилювання гравця в очікуванні успіху або невдачі [61, с. 112-113].

Конструктивною основою пізнавальної діяльності в грі є ігрова ситуація, а фактором, що організовує цю діяльність, — проблемна ситуація. Вона характеризується творчим емоційним станом учнів, що виражається в аналізі ситуації та прийнятті рішень. В ігровій моделі навчального процесу проблемна ситуація виникає шляхом введення ігрової ситуації: учасники переживають проблемну ситуацію в своєму ігровому втіленні; основою занять є ігрове моделювання, частина занять учнів проводиться в умовно-ігровому плані.

Гра є ефективним засобом вивчення іноземної мови і включає різні види мовної діяльності (аудіювання, говоріння, читання, письмо).

Ігрова діяльність допомагає вивчати іноземну мову, а крім того, учні відчувають емоційне задоволення як від гри, так і від досягнення результату. Проведення уроків іноземної мови з використанням цікавих матеріалів активізує учнів, сприяє досягненню високої продуктивності знань, пробуджує любов до іноземної мови. Ігри створюються відповідно до вимог шкільної програми з урахуванням психологічних особливостей і пізнавальних можливостей учнів, а зміст повинен бути орієнтований на розвиток мови та самостійну пошукову роботу учнів [18, с. 34].

У методиці навчання іноземної мови розроблено класифікацію ігор, охарактеризовано місце та можливості ігор у процесі навчання різних сторін мови та видів мовної діяльності. Проте варто зазначити, що найбільшого поширення у навчальному процесі набули дидактичні (навчальні) ігри як засіб формування нових знань, умінь і навичок учнів. Дидактичні ігри сприяють вирішенню комунікативних завдань навчання іноземної мови, відповідають віковим особливостям і фізіологічним можливостям учнів, враховують їхні потреби та інтереси, розвивають сприйнятливність, увагу, пам'ять, мислення, мову, сенсоріку, кмітливність тощо.

До важливих умов проведення дидактичної гри у процесі оволодіння іноземною мовою доцільно віднести:

- ✓ доступність змісту гри психологічним особливостям і віковим можливостям, навчальному досвіду, інтересам і потребам учнів;
- ✓ відповідність змісту гри цілям і завданням уроку;
- ✓ в основу гри покладено ситуації, придатні для ситуацій реального спілкування.
- ✓ урізноманітнення видів дидактичних ігор у навчальному процесі;
- ✓ використання ігор, які стимулюють навчальну мотивацію та викликають в учнів інтерес і бажання успішно розв'язувати поставлені завдання;
- ✓ сприяння дружньої та творчої атмосфери на уроках;
- ✓ організація навчальної співпраці вчителя й учнів на всіх етапах дидактичної гри;

- ✓ об'єктивні критерії оцінювання успішності ігрової діяльності школярів [18, с. 35].

Має бути розумний баланс між грою, навчанням і розмовною діяльністю. Не заперечуючи значення ігрової діяльності, дослідники звертають увагу на те, що надмірне захоплення ігровими формами роботи на уроках іноземної мови формує в учнів дещо легковажне ставлення до предмета. Цілі й мотиви ігрової та мовленнєвої діяльності можуть збігатися в процесі оволодіння усним мовленням, але в процесі навчання грамоти комунікативні завдання не завжди перетворюються на ігрові форми.

Перед вивченням будь-якого навчального предмету, а також перед вивченням іноземної мови стоїть завдання формування загальнонавчальних умінь, які представлено в Державному стандарті та навчальній програмі. Усе це сприяє виваженому підходу до поєднання всіх трьох видів діяльності в навчанні іноземної мови [48, с. 62].

Таким чином дидактичні ігри впливають на розвиток пізнавальної діяльності старшокласників. Основні функції ігрових технологій у старшому шкільному віці:

1. Розвиток пізнавальної сфери учня (активність, інтереси, потреби, мотивація).
2. Розвиток творчих навичок.
3. Створення сприятливої атмосфери під час навчальної діяльності, активізація педагогічного процесу.
4. Розвиток фізичних і моральних якостей [38, С. 12].

З точки зору діяльнісного підходу критерії пізнавальної активності мають як суб'єктивне забарвлення (що відображають ставлення учня до об'єкта пізнання), так і об'єктивне забарвлення, тобто оцінюють динаміку пізнавальної діяльності, творчий характер, оптимальність засобів досягнення пізнавальної мети.

Пізнавальна активність на рівні особистісної спрямованості означає глибоку переконаність учня в необхідності комплексних знань, а її вищий рівень має перетворювальний характер. При цьому діяльність змінює не тільки об'єкт, на який вона спрямована, а й суб'єкт діяльності.

Ігрові технології можна використовувати на будь-якому етапі уроку: на початку - для створення комфортної атмосфери та повторення раніше пройденого матеріалу, який буде використовуватися учнями в майбутньому, в середині або в кінці уроку - для зняття напруги втоми, в кінці уроку, коли до дзвінка залишилося кілька хвилин і немає сенсу і часу приступати до більш серйозної справи. Педагогічні можливості кожної гри полягають насамперед у викликанні інтересу учнів, стимулюванні розумової та мовної активності учнів, спрямованої на закріплення нового лексичного матеріалу, у створенні атмосфери згуртованості.

Однією з головних проблем навчання для учнів є труднощі при запам'ятовуванні нових слів. Подолати цю проблему допомагають мовні ігри. Ці ігри дозволяють в ігровій формі розширити словниковий запас учнів, позбавивши його «зазубрювання». Робота над іншомовними словами має вирішувати такі завдання:

- ✓ сприяти розвитку мовної та мовленнєвої компетенції;
- ✓ сприяти більш швидкому та міцному засвоєнню матеріалу;
- ✓ створювати багатий та активний словниковий запас;
- ✓ виключаючи забування тяжко запам'ятовуваних слів;
- ✓ мотивувати учнів при вивченні предмета [57, с. 45].

Передача думок є основною метою спілкування, і це може стати неможливим, якщо співрозмовники не знають слів або вживають слова в неправильному значенні. Не можна говорити про повноцінну комунікацію на заняттях з іноземної мови, якщо учні не можуть користуватися відповідним лексичним матеріалом або не володіють ним. Лексичні ігри допомагають згуртувати групу та роблять вивчення мови цікавим і веселим заняттям. Така робота потребує використання раціональних та ефективних підходів і

технологій. У сучасній науці гру вважають методом, який можна ефективно використовувати як інструмент компетентісно орієнтованого навчання як учнів, так і абітурієнтів.

Таким чином, аналіз теоретичних джерел показав, що педагогічне забезпечення ігрової діяльності при вивченні іноземної мови у старшій школі є принципово складною проблемою, вирішення якої можливе на основі інтеграції історично отриманих наукових досліджень у багатьох гуманітарних науках – філософії, культурології, історії, біології, антропології, педагогіки. Важливу роль у вирішенні цієї проблеми відіграють психологічні знання, які пояснюють механізм впливу гри на розвиток особистості та дають змогу обрати адекватні методи педагогічного керівництва нею [18, с. 36].

Використання ігрових технологій у навчанні іноземної мови сприяє формуванню мотивації учнів. Завдяки використанню на уроках ігрових технологій, проблемних ситуацій, елементів технології розвивального навчання, багатоваріантності методів, форм, засобів подачі навчального матеріалу підвищується мотивація учнів до навчання, покращуються пізнавальні якості, підвищується рівень лідерських якостей.

1.3. Психолого-педагогічні умови використання ігрових технологій на уроках іноземної мови в старших класах

Ефективність роботи вчителя іноземної мови значною мірою залежить від його знань та інтересу до психологічних і вікових особливостей учнів. Розуміння соціальних умов психологічного розвитку особистості не означає, що цей процес можна звести до простого накопичення знань і умінь. Складний і багатогранний характер цього процесу можна зрозуміти, поглянувши на соціальну природу психологічного розвитку людини в цілому, тобто як особистості. Тому для формування знань і умінь на тому чи іншому етапі розвитку учня необхідно знати психологічні та вікові особливості цього періоду, оскільки вони є фактором формування всіх компетентностей [57, с. 46].

Враховуючи психологічну специфіку старшокласників, необхідно надати учням можливість самостійно аналізувати, шукати, міркувати, робити висновки та формулювати твердження, тобто процес вивчення іноземної мови має бути високоінтелектуальним, вимогливим та активним.

Весь арсенал навчального процесу спрямований на підвищення інтересу та активності учнів. Особливо важливо створити умови для самовираження учнів на уроці, виявити їх вроджену схильність до спілкування. Використання ігрових технологій у навчанні іноземних мов відіграє незмінну роль. Завдання, орієнтовані на задоволення та практику у навчанні іноземної мови, сприяють розвитку пізнавальних умінь, самостійності старших школярів, формують уміння та навички, необхідні в майбутньому житті та самоосвіті, а також розвивають спостережливість та аналіз явищ [31, с. 277].

За характером навчального процесу ігри поділяються на: навчальні (тренінгові, контролюючі, узагальнюючі); пізнавальні, виховні та розвивальні; репродуктивні, продуктивні, творчі; комунікативні, діагностичні, профорієнтаційні, психотехнічні тощо.

За характером ігрової методики - на: предметні; сюжетні; рольові; ділові; імітаційні; драматизації тощо [31, с. 278].

Ігрова технологія поєднує навчальний процес із загальним змістом, процесом гри, вправами, методами їх організації та ін.. Для всіх вікових груп ігрова технологія має певні особливості. Наприклад, старшокласники легко включаються в будь-яку діяльність, об'єднуються в групи. Цей вік характеризується потребою в самоствердженні, загостренням потреби у формуванні та захисті власного світу, прагненням до дорослості, появою спонтанних груп тощо. Урахуванню цих та інших вікових особливостей учнів сприяють інтерактивні методи ділових ігор, завдяки яким забезпечено безперервну діалогову взаємодію «учень - учень», «учень - вчитель». «Інтер» - означає взаємний, «акт» - діяти.

Під час такого навчального процесу вирішується кілька додаткових освітніх завдань:

- ✓ учні навчаються не лише самі, а й навчаються один від одного та вчать передавати набуті знання та навички;
- ✓ учні мають можливість оцінити характеристики інших учасників навчального процесу в реальних умовах;
- ✓ виконуючи певну роль у груповій діяльності, старшокласники вчать вирішувати власні та колективні проблеми, відстоювати власні та групові інтереси, надавати необхідну підтримку іншим учасникам [7, с. 221].

Зростає кількість прихильників інтерактивних методів, оскільки вони ведуть до міцного засвоєння знань і необхідних умінь і навичок; до набуття якостей, які сприяють «безконфліктному» входженню молодого покоління в суспільство тощо. Тому розглянемо ці методи окремо.

⇒ Дидактичні (навчальні) ігри. Ядром цих ігор є навчальні завдання, навколо яких формуються нові знання та вміння учнів. У їх структуру входять основні ігрові прийоми, в яких можна виділити три основні етапи:

- 1) підготовчий: підготовка до проведення - розробка сценарію гри (ігрові завдання, ролі, процедура, створення методичних рекомендацій для аніматорів та учасників гри);

- 2) реалізація: оптимальний метод ігрової діяльності, запис ігрових дій, виявлення та корекція іншомовних завдань, правил, виконання ігрових груп, перевірка тощо;
- 3) аналіз і узагальнення результатів: опис подій, що відбувалися під час гри, сприйняття її учасниками, опис складних ситуацій, в які потрапили учні, їх аналіз і рефлексія, оцінка і самооцінка діяльності, висновки, рекомендації [7, с. 222].

⇒ *Рольова гра.* Це невеличка вистава у виконанні учнів. Сценарій гри може бути добре відомий, але найчастіше це учнівська імпровізація. Наприклад, ігри «Аукціон», «Ярмарок» та інші. Використання ділових ігор на уроках іноземної мови в старшій школі вимагає певного підходу, а саме:

- ✓ поставити завдання, проілюстроване діловою грою;
- ✓ визначення активних осіб та їхніх завдань;
- ✓ не поспішати і обміркувати власні дії;
- ✓ проводити гру під чітким керівництвом учителя (у будь-який момент педагог має право втрутитися, наприклад, припинити порушення учасниками правил гри (домовленостей));
- ✓ аналіз рольової гри [7, с. 223].

Під час гри забезпечується висока продуктивність для всіх учасників. Гра - це застосування руху, розвитку, взаємодії в силі переживань і досвіду. Кількість часу так само важлива в грі, як і в реальному житті. Часові обмеження вимагають від кожного учасника гри індивідуального та колективного планування досягнення цілей гри відповідно до задалегідь визначених вимог до швидкості та точності.

Гра - це форма діяльності, в якій певною мірою здійснюються такі реакції, як самоконтроль і необхідний компонент рефлексії.

Самоконтроль розглядається як здатність індивіда контролювати і регулювати себе, тобто свідомо впливати на власну психічну діяльність. Функція індивідуального самоконтролю завершується актом перевірки, який є

свідомою функцією своєї поведінки. Важливу роль у процесі самоконтролю відіграє самооцінка. Самооцінка є важливим засобом розвитку інтелектуального та морального «Я» особистості. У старшокласників самооцінка виникає в результаті діяльності, особливо гри.

Гра надає багато можливостей активно вчити учнів планувати та контролювати свої дії, стежити за собою, прогнозувати та співставляти наслідки своїх дій. Будь-яка гра передбачає рефлексію на саму гру та її наслідки. Рефлексія - це лонгітюдний аналіз, який описує не тільки процес гри, але також місце і роль самого учня та інших гравців, індивідуальні особливості, які сприяють або перешкоджають досягненню цілей гри. Самооцінка коригується завдяки рефлексії у спільній ігровій діяльності, а лідерські ролі призначаються учням, а не вчителям [18, с. 34]

Говорячи про вивчення іноземних мов та спілкування іноземними мовами за допомогою ігор, слід звернути увагу на класифікацію ігор, запропоновану Л. Момотом [50]. У цій класифікації ігри поділяються на 5 груп, з яких можна сформувати підгрупи.

- Перша група – мовні ігри. Вони призначені для тренування словникового запасу, граматики та фонологічних навичок у підготовчому, перед-комунікативному використанні лінгвістичного досвіду для оволодіння іноземною мовою.
- Друга група - ігрові вправи для роботи з лексичним та граматичним матеріалом. Вона призначена для вдосконалення навчально-пізнавальної діяльності учнів, розвитку їх творчих здібностей, а також організації комплексної самостійної роботи в аудиторіях з метою засвоєння правил використання окремих мовних одиниць. Ігрова сторона різних вправ виражена по-різному. Вона варіюється від повного використання ігрової діяльності учнів до суто дидактичних ігор.
- Третя група ігор - психотехнічні ігри сприяє навчанню навичок та вмінь лексико-граматичного оформлення мовленнєвих висловлювань [50, с. 18]. Основними функціями таких ігор є:

- створення в учнів внутрішньої наочності, яка потрібна на представлення на навчальному занятті певної ситуації;
- реалізація дидактичної основи у формі навчальної задачі для синхронізації розумових та фізичних дій із мовою іноземною мовою;
- інтенсивне тренування, вживання лексичного та граматичного матеріалу.

→ Четверта група - монологічні ігри при навчанні іншомовного спілкування. Вони сприяють розвитку осмисленої мовленнєвої практики учнів з іноземної мови, тренуванню й активізації в її рамках навичок і вмінь монологічного мовлення та діалогічного мовлення, різноманітних форм взаємодії партнерів по спілкуванню, тренуванню й формулюванню різноманітних функціональних типів висловлювань. Мета цих ігор - навчитися говорити іноземною мовою. Учитель ставить перед учнями мету гри, яка дозволяє їм встигати за різними завданнями, а іноземна мова стає для них середовищем, формуючи основу для практики іншомовної мовної діяльності учнів [50, с. 19].

→ П'ята група ігор - ділові ігри. Навчальна ділова гра – це практична діяльність, яка моделює різні сторони діяльності учнів і створює умови для комплексного використання ними наявних предметних знань про професійну діяльність, вдосконалення володіння іноземною мовою, а також комплексного оволодіння іноземною мовою як засобом спілкування.

Є. В. Душина розглядає лінгвістичні ігри та поділяє їх на некомунікативні, докомунікативні та комунікативні, відповідно до використовуваних навичок [15]. Зрозуміло, що всі класифікації відносяться до ігор, в яких вивчається матеріал (нові лексичні одиниці, граматичні конструкції), відпрацьовуються індивідуальні мовні навички (фонетика і граматики), а також ігор, спрямованих на перевірку вивчених предметів і навичок, що застосовуються в нестандартних ситуаціях. При цьому важливо враховувати принцип дидактичної

послідовності: спочатку завдання виконуються за поданим зразком, а потім творчо, з метою засвоєння вивченого матеріалу.

Оскільки в іграх використовуються соціальні ситуації, педагог повинен бути готовий обговорювати різні дії учасників, кожна з яких може виявитися раціональною. Учитель не повинен висувати ідею чи шукати згоди. Проблема може залишатися відкритою, вирішуватися в майбутньому [18, с. 34]

Для створення активного ігрового формату на уроці англійської мови в старших класах вчителю слід скористатися таким алгоритмом:

- ✓ сформулювати перед учнями навчальну мету у формі ігрової діяльності;
- ✓ планувати виконання навчальної діяльності учня за правилами гри;
- ✓ використання матеріалів навчання іноземної мови як ігрового засобу;
- ✓ введення в навчальну діяльність елемента змагання, що перетворює дидактичну роботу в гру;
- ✓ пов'язувати успішне виконання навчального завдання з результатами гри [21, с. 76].

Нижче наведено приклади ігор, які можна використовувати під час вивчення англійської мови в старших класах.

Гра «Good Morning, Michael»

Мета гри - тренувати прості мовленнєві зразки.

Хід виконання. Один із учнів класу виходить до столу вчителя і стає спиною до класу. Вчитель показує на одного з учнів за партою, який говорить: "*Good morning, Michael*". Учень, який стоїть біля столу, повинен здогадатися по голосу, з ким він говорить, і відповісти: "*Good morning, Nick*". Залежно від рівня підготовки учнів можна тренувати наступні мовленнєві звички та зразки: *How do you do? Good afternoon! Good night! Good-bye!*

На наступному етапі діалог ускладнюється.

Наприклад:

Nick: *Hello, Michael. How are you?*

Michael: *Fine, thanks, and how are you, Nick?*

Mary: *It is cold today, isn't it, Michael?*

Michael: Yes, *it is, Mary.*

Kate: *Your hair needs cutting, doesn't it, Michael?*

Michael: *No, it doesn't, Kate* [24, с. 176].

Гра «Mister Know-Nothing»

Хід виконання. Вчитель розвішує на дошці малюнки із зображенням тварин. Учні ставлять смішні запитання, на які неможливо дати позитивну відповідь.

Інструкція до вправи: *Let's play a game, asking funny questions.*

P1: *Does the tiger live in the desert?*

P2: *No, It doesn't. The tiger doesn't live in the desert. It lives in the jungle. Does the crocodile live in the sea?*

Варіанти запитань: *the frog - in the house, the horse - in the forest, the bear - on the farm, the dolphin - in the pond, the camel - in the river.*

Гра «Every Day»

Хід виконання. Речення з дієсловами вчитель записує на дошці, показує зразок і передає м'яч одному з учнів, який має скласти речення з висунутим дієсловом. Він кидає м'яч іншому гравцеві, який складає речення зі словом, названим попереднім учнем.

Інструкція до вправи: *Let's play a game, passing a ball and making a sentence with a named verb.*

P1: *I walk every day, but I'm not walking now.*

P2: *I brush my teeth every day, but I'm not brushing them now.*

P3: *I listen to the music every day but I'm not listening to the music now.*

Можливі дії: *to get up, to have breakfast/lunch/dinner, to watch TV, to read books, to play computer games, to write, to go to school, to sleep, to dress* [24, с. 177].

Гра: «When I was Born»

Хід виконання. Ведучий (або один з учасників) намагається пояснити місяць, у якому він або хтось із його родичів чи друзів народився, використовуючи всі наявні в його розпорядженні лінгвістичні знання. Деякі

учасники слухають і визначають за описом, як вони називають цей місяць. Хто перший вгадає, той і виграє приз. Нагорода також може бути присуджена людині, яка найбільш чітко вдасться описати місяць.

Example: «I have my birthday, when the weather is very hot. The sun shines brightly. The sky is clear and blue. There are no clouds in the sky. Children do not go to school. Many people have their holidays. They go to the sea. Some of my friends buy new handbooks, textbooks and notebooks. They are going to school soon». («It is August») [24, с. 178].

Гра «Grammar Tennis».

Хід виконання. Учитель пояснює, що гра дуже схожа на теніс. Два учні підходять до дошки і сідають один навпроти одного. Учасник А називає найвищий ступінь будь-якого прикметника. Учасник Б повинен відповісти на найвищий ступінь поданого прикметника. Якщо він не знає, клас повинен йому допомогти (бал отримує А). Якщо ні, учитель записує правильну відповідь на дошці.

Тоді А має назвати прикметник у його початковій формі тощо. Коли всі ступені названі, учасник, чия черга, повинен скласти речення з цим прикметником.

Інструкція до вправи: Let's play a game, sitting opposite, choosing the right forms of the words and making up sentences in terns.

Example: A: «the best» - B: «better» - A: «good» - B: She is better singer. B: «the worst» - A: «worse» - B: «bad» - A: He is the worst dancer.

Гра «Riddles»

Хід виконання: Учень загадує тварину. Інші учні намагаються її відгадати, ставлячи запитання.

Інструкція до вправи: Let's play a game, solving the riddle by asking questions.

P2: What colour are you?

P1: I'm green.

P3: Where do you live?

P1: I live in the river.

P4: What do you eat?

PI: I eat zebras.

P5: What can you do?

PI: I can swim. I can catch a zebra. I can lay eggs.

P6: Are you a crocodile?

PI: Yes, I am! [24, с. 177].

Гра «Sending a Telegram»

Обирають двох ведучих учнів - поштового службовця (a clerk) і секретаря (a secretary). Решта учнів (customers) приходять на пошту, щоб відправити телеграму.

Customer: *Good morning!*

Clerk: *Good morning! What are you going to do?*

Customer: *I want to send a telegram.*

Clerk: *Give me your telegram, please.*

Customer: *Here you are.* (Він зачитує телеграму українською мовою.) Clerk (перекладає телеграму англійською мовою, секретар записує її на дошці, зачитує і запитує): *Is the telegram correct?*

Якщо текст перекладено вірно, учні відповідають: *"Yes, it is"* і гра продовжується. Якщо ж неправильно, то обирають нових ведучих - службовця і секретаря.

Гра «In the Shop»

Мета гри - активізувати навик спілкування, закріпити знання лексичного матеріалу до теми *"Shop"*, повторити числівники.

Перший покупець покидає клас. Кожен з гравців придумує слово - назву будь-якого продукту. Другий продавець-учитель знає, хто яке слово придумав. Покупець заходить в клас і запитує продавця: *«May I have...?»* Якщо цього товару немає, продавець відповідає: *"I am sorry, but I have no more left. Come another day"*. Якщо він є, то показує на того учня, який загадав це слово, і відповідає: *"Certainly"*. Покупець запитує: *"What is the price?"*. Продавець відповідає, скільки коштує товар, і покупець повинен плескати стільки разів,

скільки продавець сказав. «Продавець» стає покупцем, а «покупець» — продавцем [24, с. 180].

Гра «Funny Collage»

Хід виконання. Учні діляться на команди по 3-4 учасники. Учитель роздає зображення, з яких складає колаж, і описує його за допомогою ступенів порівняння прикметників. Групи по черзі розповідають історію. Перемагає та команда, яка зробить найменшу кількість помилок.

Інструкція до вправи: Let's play a game in groups of four. Make a collage on the carpet with the help of funny pictures and describe it, using degrees of comparison of adjectives in your story. Then title it.

Гра «Simon says»

Інструкція до вправи: Let's play a game, running quickly to the right picture on the carpet only if I say the words: "Simon says". But if I don't, stand still.

Simon says: I can see a blue sky. I can see a yellow sun. I can see a smiling girl.

Гра «Change your places if...»

Хід виконання. Учні сідають у коло. Учитель роздає листки з інструкціями. Учні по черзі їх читають. Учні, яких стосується ця інструкція, повинні пересісти.

Інструкція до вправи: Let's play a game, sitting in a circle and changing your places.

Change your places if you can swim.

Change your places if you can ride a bicycle.

Change your places if you can sing.

Change your places if you can eat 5 sandwiches at once [24, с. 181].

Гра «Ping-Pong»

Хід виконання. Вчитель показує якусь дію і кидає м'яч одному з гравців, кажучи: I can play with a ball. And you? Учні кидають м'яч один одному по черзі, вживаючи речення з модальним дієсловом can.

Інструкція до вправи: Let's play a game, standing in two lines and throwing the ball to each other. Throwing it say that you can do something and ask your friend if he can do it.

Гра «Chatterbox»

Мета гри - закріплення моделей непрямой мови.

Хід виконання. Обирається 1-й ведучий (Chatterbox) та 2-й ведучий (It). "It" виходить з класу, а решта учнів повідомляють "Chatterbox", що вони робили або що вони збираються робити з "It". Після цього 1-й ведучий запрошує 2-го у клас і повідомляє йому про те, що він дізнався від товаришів.

Наприклад:

One of your friend said that you often played chess with him. Another said that you would go skiing next Sunday. Another one said, that you had given him a good book to read.

"It" повинен відгадати авторів цих висловлювань. Наступний "It" -це той, чие висловлювання було відгадане [24, с. 182].

Гра «Invitation (Let's go to...)»

Мета гри - активізувати навички діалогічного мовлення.

Хід виконання. Деякі учні виходять з класу, інші вирішують, куди б вони хотіли піти (кожен учень вказує одне місце). Перший учень знову в класі. Він повинен вгадати ці місця з точки зору запрошень. Відбувається таке обговорення:

P1: *Let's go to the yard.*

P2: *Thank you, I don't want.*

P1: *Let's go to the cinema.*

P3: *I am not well.*

P1: *Let's go to the playground.*

P4: *I am sorry, I can't.*

P1: *Let's go to my friend's birthday party.*

P5: *Oh, with pleasure.*

Коли ведучий відгадає місце, куди б хотів піти інший учень, останній стає ведучим [24, с. 183].

Гра «Who Will Make up More Sentences?»

Мета гри - активізувати навички зв'язного мовлення, вчити учнів словесно описувати малюнки.

Хід виконання. Клас ділиться на дві групи. Учитель заздалегідь готує кілька малюнків (6-7). Вказуючи учням на одну з них, він звертається до представників обох груп і просить усно пояснити, що зображено на картинці. Кожен учень складає якомога більше речень. За кожне правильно написане речення команда отримує 1 бал. Перемагає команда, яка набере найбільшу кількість балів.

Гра «Who Will Give the Best Description of the Picture?»

Хід виконання. Клас ділять на дві команди. Вчитель показує учням малюнок і говорить: *"Look at the picture attentively. In a little while I'll take the picture away, you'll have to describe it without looking at it. You'll get marks only if your description is logically correct and you don't make any mistakes"*.

Потім учитель ховає картинку, гравці обох команд по черзі описують її по пам'яті (кожен каже одне речення). Перемагає команда, яка набере найбільшу кількість балів і найкраще інтерпретує зображення [24, с. 184].

Гра «Look At the Picture And Say Something About It»

Хід виконання. Клас ділиться на дві групи. Представники кожної команди отримають один малюнок. Їм дається деякий час, щоб скласти за ним розповідь. Потім учні слухають їхні історії. Прослухавши їх, товариші по команді можуть завершити і таким чином «заробити» додатковий бал для своєї команди.

Гра «Who Reads a Lot?»

Хід виконання. Учитель (спочатку вчитель, а потім один з учнів) називає ім'я відомого письменника, а гравці повинні розповісти, що вони знають про цього автора (по одному реченню).

Наприклад: *Mark Twain*.

P1: *Mark Twain is an American writer.*

P2: *He wrote many books for children.*

P3: *I like his book "The Adventure of Tom Sawyer" very much.*

Той, хто не зміг скласти жодного речення, вибуває з гри [24, с. 185].

Гра «Have You a Pen In Your Desk? Who Has a Pen?»

Мета: у ході гри опрацьовуються подані структури для тренування вживання їх у мовленні.

Хід виконання. Ведучим обирають одного з учнів. Він виходить з класу на 1 хв. Тим часом решта акторів ховає все під партою одного з учнів. Ведучий заходить в клас і за відведений час (1-2 хвилини) повинен знайти цей предмет, запитуючи: *"Have you a pen, Ann?"* Якщо ж ведучий не відгадає за цей час, він говорить: *"I am tired. Who has a pen?"* Тоді один з учнів говорить: *"I have. Look! This is a pen"*. Цей учень стає новим ведучим.

Гра «Who Will Make up More Sentences With the Given Words?»

Хід виконання. Учитель називає слово (наприклад: *a bookcase*) і кидає м'яч одному з учнів. Учень повинен зловити м'яч, придумати речення з цим словом і повернути м'яч вчителю. Коли всі гравці називають речення з цим словом, учитель називає інше слово, і гра продовжується. Учень, який не зміг скласти речення або зробив помилку, виключається з гри.

Гра «Who Will Say More?»

Метою гри є розвиток навички усного монологічного мовлення.

Хід виконання. Клас ділиться на дві групи. Учитель по черзі запитує учнів обох груп про будь-яку тему, проблему чи ситуацію, про яку учні знають. Вони повинні сказати кілька речень. Наприклад: учитель запитує: *"What is Spring?"* Учень, до якого звернувся вчитель, повинен сказати декілька речень на тему "Spring".

Наприклад: *Spring is a season. It comes after winter. It has three months. They are: March, April, May. It is not cold in spring. The sky is often blue. The trees are green. The grass is green too"*.

Команда одержує 1 бал за кожне правильно складене речення [24, с. 186].

Гра «The Forbidden Word»

Хід виконання. Клас ділять на дві команди. Ведучий по чергово ставить питання кожному учасникові команди. Умовою гри є те, що у відповідях не повинно прозвучати декількох слів (наприклад: white, blue, yes, no). Якщо ведучий звернувся до одного з гравців із запитанням: *"What colour is the snow?"*, то останній повинен дати відповідь, не називаючи слова white: *"I don't know. I have forgotten it"*.

Учень, що допустив помилку, вибуває з гри. Переможець - команда, у якій залишилося більше учасників.

Гра «Books and Authors»

Хід виконання. Учитель, звертаючись до учня, називає ім'я відомого письменника. Учень у відповідь називає один з його творів.

Наприклад, учитель говорить: *"Charles Dickens"*.

P1: *"Dombey and Son"*.

P2: *"Little Dorrit"*.

P3: *"David Copperfield"*.

Виграє команда, яка назве найбільше творів цього письменника [24, с. 188].

Гра «My Family»

Мета цих ігор - закріпити знання лексичного матеріалу до теми «Моя сім'я».

Хід виконання.

1. За зразком, даним учителем, учні придумують загадки. Наприклад: *His name is Ivan. He is not my brother. He is not my grandfather.*

Who is he?

Відповідь: *He is your father.*

2. Четверо учнів виходять до дошки, кожен тримає в руках зображення дитини. Кожен із чотирьох придумує ім'я для дитини, а потім описує малюнок словами. Решта гравців повинні вгадати імена учнів на малюнках.

Наприклад: *It is a girl. The girl is little. The girl is nice. She has a clock in her hand. What's her name?*

3. Гра "Відгадай, хто це?" Вчитель викликає одного учасника до свого столу і домовляється з ним про те, кого вони будуть мати на увазі (обирається кілька учнів з даної групи). Решта повинні відгадати. Учні можуть задавати такі

Is this a girl?

Is this a boy?

Is this boy here?

How old is he?

Does he have a sister (a brother)?

Is he Ivan Vovchuk?

4. Одному з гравців зав'язують очі. Всі решта допомагають йому фразами: "Cold", "Warm", "Hot". Крім того, можна говорити, наприклад: "I'm sitting on the chair", "I'm standing at the window". Коли ведучий спіймає кого-небудь з гравців, учні говорять про нього, складаючи речення, а ведучий повинен відгадати, хто це.

Наприклад:

Учні: *It's a girl. She is seven. She has a brother and a sister. She is small. Who is she?* [33, с. 122].

Гра «Guess Which City It Is»

Хід виконання. Ведучий загадує назву міста (країни). Учасники гри задають йому питання, наприклад: "Is it in the USA?", "Is it the capital of the...?", "Is it on the river...?", "Is it an industrial city?"

Учень, що відгадає назву міста (країни, пам'ятки культури тощо), стає ведучим.

Гра «Going Sightseeing»

Хід виконання.

1. Для гри потрібен набір фотографій (слайдів) із видами міста. У грі беруть участь «водій» і «екскурсанти». «Водій» повідомляє назву вулиці, місце

уявної зупинки та показує одному з «екскурсантів» відповідне фото. Він розповідає те, що бачить про неї, а «водій» завершує цю історію.

2. Клас ділиться на «Туристи» та «Екскурсоводи». «Туристи» задають питання про відомі місця того чи іншого міста, а «гіді» відповідають. Через деякий час команди міняються місцями.

Гра «Guess the Word»

Хід виконання. Клас ділиться на дві команди. Ведучий однієї команди виходить з класу, а гравці іншої команди загадують слово (наприклад: кіт). Коли ведучий повертається до класу, кожен учень вимовляє речення, що містить задумане слово. Наприклад: *"I have a cat"*, *"My sister has no cat but she has a dog"*, *"I don't like black cats"*, *"The cat is sitting on the sofa"*.

Якщо ведучий не зміг вгадати слово, він вибуває з гри. Обирають наступного ведучого з іншої команди. Учні, які роблять граматичні чи фонетичні помилки у своїх реченнях, також будуть вилучені з гри. Виграє та команда, у якої на кінець гри буде більше учасників [33, с. 123].

Гра «What Is It?»

Мета гри - активізувати навички вживання альтернативних питань.

Хід виконання. Ведучий залишає клас. Учні придумують слово. Ведучий повертається до класу, він повинен вгадати слово і задає лише альтернативні запитання. Кількість питань узгоджується перед початком гри. Якщо ведучий не вгадав слово, на його місце буде обраний інший.

Гра «Finish My Story»

Хід виконання. Учитель пропонує учням прослухати початок розповіді, а потім продовжити її: *"How would you have finished the story if you had been the author?"*

Наприклад: *"Yesterday I was at home. I was waiting for my friend Nick who promised to come, but did not come. I was lonely and decided to go out. I put on my cap and overcoat and went out into the yard. But as soon as I closed the door I heard a terrible cry. I turned round and saw..."*

Для підготовки дітям дають 2-3 хвилини. Потім заслуховують їхні розповіді. Учитель разом з учнями визначає переможця [33, с. 124].

Гра «Collective Story»

Мета гри — активізувати вміння та навички усного висловлювання на задану тему.

Хід виконання. Представники кожної команди по черзі говорять речення. Той, хто не може знайти спосіб продовжити історію або повторює те, що вже було сказано, вибуває. Перемагає команда, у якої залишилося більше учасників.

Гра «Explain Why»

Хід виконання. Клас ділять на дві команди, даючи кожній з них завдання скласти колективну розповідь на будь-яку тему (наприклад: "Zoo").

Учитель читає учням речення і пропонує скласти коротку розповідь, яка б логічно завершувалася цим реченням. Наприклад: *"And I had to begin my letter again"*. Кожний учень дає свій варіант ситуації, у якій є можливість вжити подане речення. Виграє той, хто найбільш точно і швидко опише ситуацію.

Наприклад, можлива розповідь: *"I was writing a letter to my friend. Suddenly the telephone rang and I went to answer it. While I was on the telephone, my cat jumped on the table, took my letter and began to play with it. And I had to begin my letter again"*.

Варіанти речень:

And I couldn't go either to school or home.

Luckily I found people who could swim.

And I decided to give in [33, с. 125].

Гра «The Main Characters»

Хід виконання. Ведучий повідомляє, що він є героєм (героїнею) роману (новели). Учні намагаються здогадатися, хто він такий, ставлячи йому запитання (лише загальні запитання). Наприклад: ведучий говорить: *"I am the main character in the story"*. Учні запитують: *"Do you live in England?"*, *"Are you a grown-up?"*, *"Are you a boy?"* тощо.

Кількість питань визначається перед початком гри (10-20). Якщо після певної кількості запитань учні все ще не вгадали героя, то переможцем визнається ведучий. Якщо хтось вгадає, він займає місце ведучого.

Гра «Guess Who the Great Man Is»

Хід виконання. Ведучий виходить з класу, учні загадують ім'я якої-небудь відомої людини. Повернувшись у клас, ведучий задає питання гравцям.

Наприклад: *"Is this a man?", "Is this a woman?", "Is he (she) a writer (poet, actor, singer)?"*, *"Is he (she) alive?"*, *"In what country did he (she) live?"*, *"When was he (she) born?"*

Якщо ведучий задав певну кількість питань і не відгадав задуманого імені, він вибуває з гри, а його місце займає інший учень [37, с. 4].

Гра «Right or Wrong»

Хід виконання. На дошку вивішують ситуативний малюнок. Учні отримують завдання усно описати те, що демонструється.

1. Учитель починає гру: він говорить речення, потім викликає учня, який повинен сказати, чи збігається, на його думку, це речення з малюнком. Якщо ні, гравець описує те, що відображається.

Наприклад:

Учитель: *There are four cows in the field.*

Учень: *Right. There are four cows in the field. / Wrong. There aren't four cows in the field, but there are two cows.*

За правильну відповідь учень одержує 1 бал. Переможе той, хто набере більшу кількість балів.

2. Учитель заздалегідь дає завдання учням підготуватися до гри, яка буде називатися "Noticing nonsense". Ведучий говорить речення, зміст яких не відповідає дійсності. Учні повинні виправити ці речення. За кожне правильно виправлене речення гравець одержує 1 бал.

Наприклад:

The sun rises in the West.

An orange (apple, etc.) is square.

We go to bed in the morning.

Cows live in flats.

Ice-cream is hot.

На практичних заняттях з фонетики англійської мови доцільно використовувати фонетичні ігри та вправи, які сприяють підвищенню пізнавальної активності учнів, готовності сприймати та розуміти навчальний матеріал тощо. Такі вправи гарантують позитивний емоційний стан, підвищують працездатність і зацікавленість вчителя та учнів, на відміну від монотонного виконання інших вправ. Наведемо приклади комунікативних ігрових вправ та завдань [37, с. 5].

Гра «Spoonerism»

A Spoonerism is one sort of mistakes in pronunciation, where the consonant sounds at the start of two words (a group of words) are swapped (You have **tasted** a whole **worm** = You have **wasted** a whole **term**). The following text is full of Spoonerisms. Work out how the words should be written.

Sunday morning ...

We live in an old **bread rick** house in Sussex. The **heather's** been really **what** the last month or so. In fact we've never known such **hummer seat**. Most mornings there's a **might list** at first, but that clears away quickly, leaving a fine **dunny say**. But some mornings have started with a **fence dog**.

Anyway , when I **mow cup** this **warning** I was expecting another lovely **dot hummer say**. But when I looked outside I saw that it was **roaring** with **pain**, and it felt so cold that I decided to **fight** a **liar**. Then I spent happy twenty minutes in the bath **beading** a **rook**. My **life win** prefers to **shake** a **tower**, but I always like to **toke** in a hot **sub**.

After breakfast I **chord** myself a final **pup** of coffee, then settled back to **mead** yesterday's **rail**, which I'd been too busy to deal with. There was a **stole hack** of **monk jail**, as usual, but I was pleased to **pet** a **ghost-card** from my **dumb** and **mad**, who were spending a few **rays** in **Dome**.

It was **rhyme** to get **teddy** for church, so I put on my best **toot** and **sigh** with black **Susan shocks** while Lyn decided to wear the **silly** pink **fruit** she'd bought at the Harrods' sale.

Unfortunately, when I tried to **cart** the **star** I found that I had a **bat flattery**. Luckily, my next **poor** neighbour **Denny** helped me out, and we were soon on the road.

Очікувані відповіді: red brick; weather's, hot; summer heat; light mist, sunny day; dense fog; woke up, morning, hot summer day; pouring, rain, light a fire; reading a book; wife Lyn, take a shower, soak, tub; poured, cup, read, mail; whole stack, junk mail, get a postcard, mum, dad, days, Rome; time, ready, suite, tie, shoes, socks, frilly, suit; start the car, flat battery; door Penny [37, с. 6].

Оволодіння нормативною вимовою іноземної мови є необхідною умовою міжкультурного спілкування іноземною мовою. Правильне фонетичне оформлення мовлення дозволяє передати зміст, висловити своє ставлення до співрозмовника і теми розмови, впливати на комунікантів і досягати мети мовлення. На нашу думку, існуючі методи навчання англійської вимови потребують подальшого аналізу та вдосконалення, що свідчить про можливість пошуку шляхів удосконалення фонетичної компетенції учнів.

На відміну від слухових мовних (артикуляційних) навичок, які є мовленнєво-моторними, інтонаційні навички є мовними навичками: мова ситуативна, тому наша інтонація завжди залежить від мовної ситуації (з ким ми розмовляємо, де знаходимося, якого комунікативного наміру хочемо досягти за допомогою інтонації). Зокрема, це стосується таких компонентів інтонації, як логічний наголос і мелодія. Обидва компоненти можуть змінити значення висловлювання. Так, якщо у реченні «Єва – моя племінниця» логічний наголос падає на останнє слово, то співрозмовника цікавить, хто така Єва; якщо на друге – чия племінниця Єва, на перше – хто є племінницею [10, с.5].
Наприклад:

- 1) Eve is my ↘niece. 2) Eve is ↘my niece. 3) ↘Eve is my niece.

Види вправ:

1. Послухайте настанови, які батьки дають своїм дітям. Підніміть руку (сигнальну картку), коли почуєте форму прохання. (Або порахуйте, скільки разів батьки звернулися до учнів з проханням). Не забувайте, що прохання передається на підвищених тонах.

1) Wash up, ↗please. 2) Feed the cat and the ↘ dog, please. 3) Sweep the ↗floor, please. Etc.

2. Попросіть товариша зробити те, про що я прошу вас.

Наприклад:

T: Give me the ↗book.

P (звертаючись до товариша): Give me the ↗book, please.

3. Послухайте накази і передайте їх товаришеві як прохання.

Наприклад:

T: Open the ↘door.

P: Open the ↗door.

Наведемо кілька прикладів створення ігрових ситуацій для розвитку навичок техніки читання англійською мовою.

Приклад 1.

Учні діляться на 2 команди. Учитель роздає кожному учневі класу набір карток із уже вивченими словами (до 10 штук). Потім на картках в рядку показується одне слово (час подачі - 1 секунда). Після кожного слова, поданого вчителем, учні повинні швидко знайти на столі картку з відповідним словом і підняти її. Хто зробить це швидше, отримує бали. Ця команда виграє [37, с. 7].

Приклад 2.

Та ж сама гра, але учень повинен при цьому правильно озвучити слово.

Приклад 3.

Командам роздаються картки зі словами, які представляють речі, які можна купити в різних магазинах (овочі, фрукти, продукти харчування, одяг тощо). Команди повинні розсортувати товари в магазинах. Перемагає той, хто зробить це швидше.

Приклад 4.

Учні беруться за руки, щоб утворити коло. Перед кожним покласти картку лицем вниз (кожного разу іншу). У колі лежить паличка (веретено з наклеєними стрілками). Покрутіть чарівну паличку, і коли вона зупиниться, 2 учні (на протилежних кінцях чарівної палички) беруть свої картки та читають слова. Хто швидше і без помилок прочитає слово, той набирає бали (інший варіант – з перекладом українською).

Приклад 5.

Учні формують 2 команди. У вчителя в руках коробка з картками зі словами. Учитель називає слово, а учасники команди по черзі вибирають із коробки та читають відповідне слово. Якщо одна команда помиляється, вибір надається іншій команді.

Приклад 6.

На дошці чи плакаті написати ряд речень, наприклад:

It is in the sky.

It is in the garden.

It is in the water.

It is in the room.

It is in the strut.

We put it in our letters. тощо.

Учням роздаються картки з окремими словами (sun, boat, tru, table, stamp). Вони повинні зіставити картки з відповідними реченнями. Перемагає той, хто зробить це швидше. У цю гру можна грати в командах. Тоді учитель готує 2 плакати з реченнями [37, с. 8].

Формування навичок культури мови в процесі вивчення англійської мови є одним із актуальних завдань методики навчання англійської мови. Експресивне мовлення включає не тільки використання лексичних і граматичних засобів мови, а й правильну організацію мовлення у фонетичному та інтонаційному відношенні, що забезпечується навчанням і відпрацюванням у різноманітних ситуативно-комунікативних актах спілкування на уроках і в позакласній роботі.

Однією з типових вад мовлення учнів, які вивчають англійську мову, є невміння використовувати звукові засоби мови для передачі комунікативного змісту мовлення. Це пояснюється тим, що в навчальному процесі недостатньо врахована функціонально-змістовна роль звукових засобів в оволодінні усною мовою та читанні вголос.

Вірші та віршики можна використовувати на уроці з різними цілями: фонетичне навантаження й опрацювання окремих звуків, оволодіння англійською інтонацією, під час першого викладу теми, під час ігор, фізкультхвилинок, вивчення граматичного матеріалу тощо [13].

Розглянемо деякі види ігрових вправ та завдань з використанням віршів та римування.

I. Фонетична зарядка та опрацювання окремих звуків.

Учитель читає вірш або римівку з опорою на словесну наочність, перекладає, показує знак транскрипції. Учні називають звук, потім учні по черзі знаходять його в тексті вірша і за допомогою цього звуку називають слова.

Варіанти:

- ✓ один учень читає вірш/римівку, інший перекладає;
- ✓ учитель показує знак транскрипції, учні по черзі називають слова з цим звуком, але без звернення до тексту вірша;
- ✓ фонетична зарядка й опрацювання окремих звуків можна організувати у вигляді змагання. Наприклад, хто краще запам'ятовує слова з вірша/рисівки, які містять заданий звук;
- ✓ використання транскрипційних знаків за аналогією з лексичними картками.

II. Опанування англійської інтонації.

1. Учитель читає вірш/римівку з опорою на вербальну зорову наочність, виконує інтонування віршованого тексту, тобто позначає наголошені склади, паузи, низький або підвищення тону. Далі відбувається відтворення (наслідування) інтонування віршованого тексту окремими учнями, а також у хоровому ладі за вчителем чи у звукозапису [13].

Варіанти:

- ✓ в ролі вчителя виступає один з найбільш підготовлених учнів;
- ✓ гра «The Conductor». Відтворення інтонації учнями відбувається одночасно з показом інтонаційної схеми рукою;

2. Гра «Conductor».

Рухаючи руками, як диригент, плескаючи в долоні, легко стукаючи рукою або олівцем, вчитель відтворює наголошені і ненаголошені склади, інтонацію, а учні намагаються відгадати цей вірш/римівку.

Варіанти:

- а) «диригентом оркестру» виступає один з учнів;
- б) ця гра може бути використана для проведення змагання між командами.

III. Міні-інсценівки та рольові ігри.

1. Minidrama.

Як на уроці, так і в позакласній роботі віршовані тексти – це цікавий і нескладний матеріал для міні-інсценізацій з будь-яких тем. Такими є, наприклад, вірші «Going to the shop», «Where are You Going to?», «The Cat and the Mouse» та ін.

2. Role-Playing.

Учитель читає вірш, наприклад, «How do you do?» і розіграє в ролях за допомогою ляльки міні діалог з теми «Знайомство»:

«How do you do Natty?»

«How do you do?»

«I hope you are very well, Natty»

«I hope you are too» [14, с. 19].

Потім цей вірш використовується для створення власних міні-діалогів у режимах «учитель-учень» і «учень-учень».

При вивченні англійської мови дуже важливо враховувати структуру мовної діяльності та її зміст. Це означає, що при навчанні усного мовлення перш за все важливо створити мотив, тобто поставити учня в таку ситуацію,

щоб у нього виникла потреба, бажання брати участь у спілкуванні англійською мовою. А для цього має бути мета: дізнатися щось, повідомити, спонукати когось до дії тощо. Інакше кажучи, організовуючи навчання усної мови, необхідно подбати про мотивацію учнів. Для досягнення комунікативної мети необхідні засоби у вигляді слів, словосполучень, граматичних конструкцій, які допоможуть її реалізувати.

Важливою складовою змісту мовної діяльності є умови, в яких вона відбувається. Для цього вчитель повинен створювати ситуації, що сприяють спілкуванню. Навчальна ситуація дає змогу показати, де, коли і для кого може бути використаний навчальний матеріал, попередньо познайомившись з новим мовним матеріалом. По-друге, навчально-мовна ситуація під час виконання вправ дозволяє забезпечити участь кожного учня в аудіюванні та використанні опрацьованого матеріалу в усному мовленні під час виконання вправ у парах [14, с. 20].

Зауважимо, що плануючи урок, учитель повинен приділяти увагу всім учням, підбирати ігри цікаві та зрозумілі. Таким чином, впровадження ігрових технологій на уроці підвищує ефективність навчання, розумову та творчу активність учня, інтерес, знижує напругу та мотивацію до вивчення англійської мови. Гра виступає як активний і ефективний засіб підготовки учнів до майбутнього, формує індивідуальну особистість учня.

Створюючи старшокласникам умови для активної творчої діяльності під час гри, вчитель:

- ✓ мотивує, тобто прагне до того, щоб цілі і завдання гри співвідносилися з потребами та інтересами старшокласників, а учасники розуміли можливості їх досягнення;
- ✓ очолює та регулює процес діяльності учнів у розв'язанні різноманітних завдань;
- ✓ контролює та оцінює, причому йдеться з одного боку, про поопераційний контроль, який здійснюється під час розв'язання професійних задач, а з

іншого, - про підсумкову оцінку результатів гри, про аналіз досягнень та помилок учнів, про вибір напрямів подальшої роботи [24, с. 183].

Як уже зазначалося, ігровою діяльністю ми вважаємо процес вирішення учнями серії завдань, спрямованих на загальну мету виховання, навчання та розвитку особистості старшокласника. Слід зазначити, що саме спілкування, яке відбувається під час гри, є вагомим показником досягнення мети. Отже, при вирішенні навчальних завдань спілкування дозволяє забезпечити повноцінний психологічний контакт між учнями, сформувати позитивну мотивацію, створити психологічну атмосферу колективної пізнавальної діяльності.

При розв'язанні виховних завдань через спілкування налагоджуються позитивні взаємовідносини, психологічний контакт між педагогом і учнями, що суттєво впливає на ефективність діяльності учнів, формується спрямованість та становлення особистості старшокласника, долаються психологічні бар'єри, формуються міжособистісні стосунки в колективі. При розв'язанні розвиваючих задач через спілкування створюються психологічні ситуації, що стимулюють самоосвіту та самовиховання особистості, долаються соціально-психологічні фактори, які стримують розвиток особистості (скутість, сором'язливість, невпевненість в собі тощо),

При вирішенні навчальних завдань через спілкування встановлюються позитивні стосунки, психологічний контакт між учителем і учнями, що суттєво впливає на ефективність діяльності учнів, формується спрямованість старшокласника, формується особистість, долаються психологічні бар'єри, формуються міжособистісні стосунки в колективі. При вирішенні виховних завдань шляхом спілкування створюються психологічні ситуації, які сприяють саморозвитку особистості, долаються соціально-психологічні чинники, що гальмують розвиток особистості (скутість, сором'язливість, невпевненість в собі тощо), сприяють вирішенню завдань, пов'язаних із розвитком особистості, створюються можливості для виявлення та врахування індивідуальних особливостей старшокласників, здійснюється соціально-психологічна корекція розвитку та становлення особистісних якостей тощо.

Висновки до розділу 1

1. Найважливішим завданням ЗЗСО є підготовка високоосвічених, творчих особистостей, готових до постійного самовдосконалення та активної діяльності в соціально-економічних умовах, що швидко змінюються. Учням необхідно надати найсучасніші знання та практичну підготовку, які дозволять у майбутньому більш продуктивно вирішувати різноманітні життєві проблеми. У роботі з учнями необхідно впроваджувати активні форми і методи навчання, серед яких важливе місце займають ігрові технології.

Гра є найбільш природною формою взаємодії учнів, саме в грі учні розвиваються вільно і гармонійно. Застосування педагогами ігрових технологій дозволяє учням сконцентрувати свої інтелектуальні сили та активізувати самостійний пошук нестандартних рішень.

2. Ігрова діяльність людини є складним і багатогранним утворенням, яке має велике значення для життя і розвитку особистості. Для людини гра є природною формою діяльності, яка не тільки породжує гру, але й може свідомо і вільно вибирати між грою та іншими видами діяльності.

Саме в грі деякі психологічні якості особистості можуть вільно реалізовуватися в розширеному вигляді. Гра сприяє формуванню в учня позитивної мотивації, тобто бажання займатися, потреби в цьому, інтересу. Гра дозволяє побачити успіх замість невдачі. І навпаки, успіх веде до перемоги, перемога веде до мотивації, мотивація веде до волі до перемоги та нових успіхів.

3. Психологічні та особистісні якості старшокласників найінтенсивніше формуються в ігровій діяльності. У грі закріплюються інші види діяльності, які згодом набувають самостійного вираження.

РОЗДІЛ 2. ДОСЛІДНО-ЕКСПЕРИМЕНТАЛЬНА РОБОТА З ВИКОРИСТАННЯ ІГРОВИХ ТЕХНОЛОГІЙ НА УРОКАХ ІНОЗЕМНОЇ МОВИ В СТАРШІЙ ШКОЛІ

2.1. Діагностика наявного рівня сформованості пізнавальної активності старшокласника

В основі дослідження будь-якого процесу розвитку лежить рівневий підхід, оскільки суть останнього полягає в переході від одного рівня до іншого, більш складного, якісно іншого.

Таблиця 2.1

Критерії та показники сформованості пізнавальної активності учнів старших класів

Критерії	Показники
Спрямованість	Інтереси та мотиви пізнавальної діяльності. Показовим є рівень зростання допитливості учнів і поява в них пізнавальних інтересів - не тільки до змісту знань (прагнення їх розширити), а й до способів їх отримання, до методика роботи з навчально-методичним матеріалом.
Ступінь складності	Складність навичок, креативність. Можна виділити три ступені складності: відтворення прийому на шуканому матеріалі (виконання за зразком); функціонування шляхом прийняття характеристик нового об'єкта в нових умовах. Щодо оволодіння учнями певними вміннями можна зробити висновок про правильність виконання дій, що складають прийом, і самостійне застосування прийому до нових об'єктів у новій ситуації.
Рівень знань	Знання та вміння учнів характеризуються такими показниками: системність знань, точність, міцність знань, ефективність знань.
Рівень самостійності	Участь учителя в процесі виконання завдання. Ступінь самостійності перенесення знань і вмінь учнів у нову практичну діяльність пов'язаний із рівнем сформованості інтелектуальних умінь, які виконують функцію самоконтролю.

Визначивши критерії та показники, ми визначили рівні сформованості пізнавальної активності старшокласників: високий-творчий; середній-перетворювальний (у дещо зміненій ситуації); низький - копіювальний (виконання за зразком). Визначимо загальні ознаки, на основі яких визначається рівень сформованості пізнавальної активності (див. табл. 2.2).

Таблиця 2.2.
Ознаки рівнів сформованості пізнавальної активності старшокласників

Рівні	Показники
Низький	<p>Учень має проблеми в навчанні, не проявляє активності. Відсутній пізнавальний інтерес до процесу вивчення іноземної мови. Знання характеризуються несистематичністю. Нечутливий до допомоги. Аналізуючи інформацію, неусвідомлено застосовує інтелектуальні навички інформаційного блоку: класифікація, порівняння, визначення понять.</p> <p>Є помилка у виборі головного і його аналізі.</p> <p>Реконструктивно-варіативні здібності (пошук аналогій, узагальнення та систематизація, уточнення); творчі вміння (визначення причинно-наслідкових зв'язків і передбачення перебігу подій) не використовуються належним чином і не реалізуються самі собою.</p>
Середній	<p>Учень володіє основами знань з іноземної мови, але потребує допомоги з боку вчителя для успішного їх використання. Має досить надійний метод рішення типових задач. Інтелектуальні здібності частини інформаційного блоку використовуються правильно.</p> <p>Реконструктивний і варіативний використовується лише як приклад. Учень вміє працювати, але не вміє встановлювати причинно-наслідкові зв'язки, прогнозувати перебіг подій. Демонструє практичну спрямованість.</p>
Високий	<p>Учень правильно, самостійно використовує інтелектуальні вміння. Вільно аналізує матеріал, виділяє істотні ознаки, швидко конспектує, легко засвоює нові поняття, вдало використовує знання на практиці.</p> <p>Учень вміє визначити причинно-наслідкові зв'язки, передбачити хід подій. Зазначається висока успішність у навчанні.</p>

Таким чином, наша робота дала теоретичну основу для системи оцінювання, без якої практичне навчання було б неможливим.

Дослідно-експериментальна робота проводилась на базі Пийтерфолвівського ліцею Берегівського району Закарпатської області. У дослідженні брали участь учні старшого шкільного віку (ЕГ – 15 учнів, КГ – 15 учнів). Загальна кількість – 30.

З метою дослідження рівня сформованості пізнавальної активності учнів старших класів ми запропонували наступні завдання.

Для того, щоб дослідити наявний рівень пізнавальної активності учнів та з'ясувати їх ставлення до роботи на уроках англійської мови, на першому етапі констатувального етапу експерименту нами було створено та проведено спеціальне анкетування. Анкета складалася з шести запитань і варіантів відповідей.

Завдання 1.

TEST

1. What is your favorite free time?

- a) reading
- b) watching TV
- c) playing with friends

2. Who is your favorite book or cartoon character?

- a) Winnie-the-Pooh
- b) Little Red Riding Hood
- c) Sister Fox
- d) Donald Duck
- e) Pokemon

3. What do you like to do at your English lesson?

- a) read
- b) sing
- c) play
- d) translate

4. What books do you read at your English lesson more often?

- a) with pictures

b) without pictures

5. What reader are you?

a) I am a good reader

b) I am a bad reader

c) I don't like to read

6. What do you want to read first?

a) comics

b) stories

c) poems

d) fairy tales

Відповіді старшокласників дозволили з'ясувати, що:

- ✓ більшість учнів любить дивитися телевізор;
- ✓ учні люблять читати на уроках англійської мови;
- ✓ учні віддають перевагу книжкам із малюнками;
- ✓ більшість учнів вважають себе хорошими читачами;
- ✓ учні обирають казки для читання.

Питання анкети були складені таким чином, щоб відповіді на них доповнювали одна одну. Наприклад, при виборі улюбленого предмета читання передбачалося, що, називаючи улюблених героїв, учні будуть називати героїв оповідань. Якісний аналіз відповідей учнів показує певну непослідовність, навіть випадковість у відповідях.

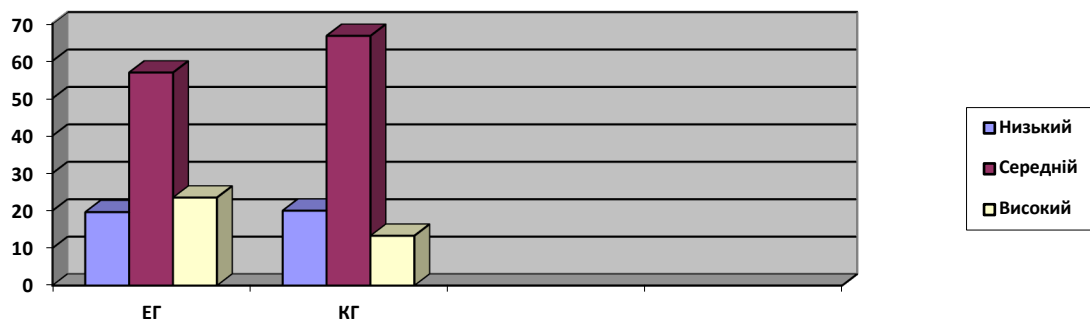
Наприклад, називаючи улюбленим заняттям читання, учні не можуть серед улюблених героїв назвати героїв улюблених книг, оповідань, а вибрати героя мультсеріалу. Це переконало нас, що учні мало читають, вони не вміють цього робити, і їм необхідно вдосконалювати навички читання.

Після обробки отриманих даних та отримання результатів ми включили їх до таблиці 2.3.

Таблиця 2.3.
Рівні сформованості пізнавальної активності школярів

Класи	Низький	Середній	Високий
ЕГ	19,6%	56,9 %	23,5 %
КГ	20%	66,7 %	13,3%
Разом	19,8 %	61,5 %	18,7%

Діаграма 2.1.
Рівні сформованості пізнавальної активності старшокласників



Аналіз результатів діагностики показує, що високий рівень сформованості пізнавальної активності мають 18,7% старшокласників, середній – 61,5%, низький – 19,8%.

На другому етапі експерименту ми запропонували учням дві ситуації. Кожного разу учні отримували картки із завданнями, які формулювали їхню комунікативну роль у майбутній розмові з товаришем.

Завдання 2.

Ситуація 1

Учень 1

Pair up your friend. Look at the picture of his/her pet. Ask your friend about his/her pet.

Учень 2

Pair up with friend. Show your friend the picture of your pet. Tell your friend about your pet.

Школярам були запропоновані малюнки тварин, серед яких вони могли вибрати ту тварину, про яку вони будуть розповідати.

Ситуація 2

Двоє учнів одержують установку педагога: «Imagine you go to the forest with your friend. And you hear such sounds». Педагог вмикає запис звуків, які можна почути в лісі.

Учень 1

Ask your friend what happened in the forest.

Учень 2

Tell your friend what do you think happened in the forest.

Розмови учнів були записані та проаналізовані кількісно та якісно.

Аналізуючи якість діалогів, ми використали наступні критерії:

- ✓ ініціативність;
- ✓ реактивність;
- ✓ логічність;
- ✓ функціональність;
- ✓ ситуативність.

Таблиця 2.4.

Рівні сформованості пізнавальної активності учнів старших класів

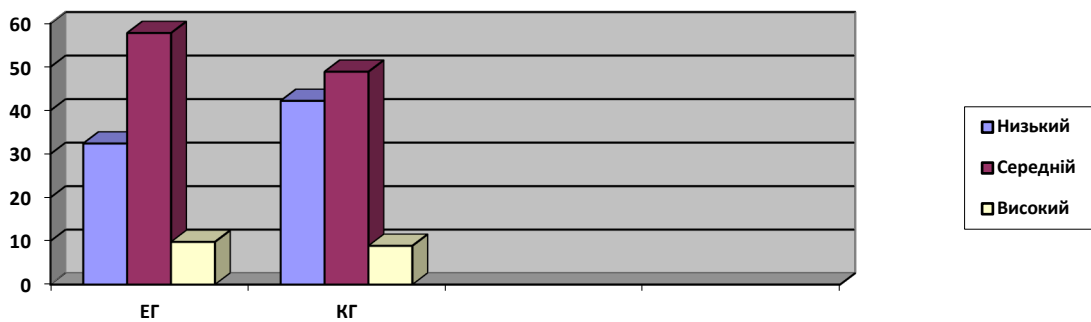
	Низький	Середній	Високий
ЕГ	32,4 %	57,8 %	9,8 %
КГ	42,2 %	48,9 %	8,9 %
Разом	36,5 %	54,1 %	9,4 %

Результати аналізу діалогів показали, що діалоги потребують кількісного та якісного покращення. Старшокласники не вміють почати розмову з товаришем, не вміють підтримати і закінчити розмову. Учні не вміють логічно висловлюватися, їм важко висловлюватися в рамках ситуації, а значить, вони не розуміють змісту прочитаного на етапі читання. Усе вищевикладене дозволяє

зробити висновок про потребу подальшого вдосконалення навчання учнів читання іноземною мовою

Критеріями визначення рівня сформованості пізнавальної активності була правильність виконання завдання. За результатами відповідей високий рівень сформованості пізнавальної активності мають 9,4% учнів, середній – 54,1%, низький – 36,5%. Отримані результати представлені в таблиці 2.4.

Діаграма 2.2.
Рівні сформованості пізнавальної активності школярів



Аналіз результатів констатувального етапу дослідження показує, що середній рівень мотивації до вивчення іноземної мови характерний для переважної більшості учнів старшого шкільного віку.

2.2. Система роботи з використання ігрових технологій на уроках англійської мови

На етапі формувального експерименту з учнями ЕГ проводилась робота щодо підвищення пізнавальної активності учнів у вивченні іноземної мови з використанням ігрових технологій.

Вихідним критерієм створення системи ігрових вправ у процесі комунікативного читання ми визначаємо етап формування навички читання. Отже, роботу з текстом можна розділити на такі етапи:

- ✓ дотекстовий (Pre-Reading Activities);
- ✓ текстовий (Active Reading);
- ✓ післятекстовий (Post-Reading Activities).

Метою дотекстового етапу є формування навичок смислового та мовного прогнозування, що забезпечує підготовку до розуміння тексту за рахунок активізації фонових завдань та досвіду учнів. Для цього пропонуються мовленнєві завдання, які рекомендується виконувати в різних режимах (індивідуально, парами, групами). Перед читанням тексту завжди виконується завдання, яке спрямоване на формування вміння прогнозувати його зміст за заголовком, першим реченням тексту, ключовими словами чи запитаннями. На цьому етапі доцільно використовувати вправи, спрямовані на розвиток мотивації та підготовку учнів до самого читання. Ці ігрові вправи повинні мати комунікативний характер і спрямовані на вгадування прочитаного.

Текстовий етап повинен включати, з одного боку, перевірку розуміння тексту, а з іншого — активізацію мови та мовного матеріалу відповідно до прочитаного. Для цього учням даються вправи, спрямовані на пошук необхідної інформації про мову та зміст. Метою післятекстового етапу є вдосконалення всіх форм мовлення.

Мовну активність слід стимулювати проблемними ситуаціями та рольовими іграми.

Допоміжним критерієм у розробці ігрової системи вправ є тип підтримки та заохочення, який розвивається відповідно до домінуючих здібностей кожного учня. Кожен вид підтримки/стимуляції використовується на певному

етапі розвитку навичок читання. Для визначення зв'язку між цими критеріями ми спиралися на характеристики наочності кожного рівня (див. табл. 2.5).

Таблиця 2.5.

Етап	Ціль	Тип вправ	Вид опор/стимулів
Дотекстовий	Формування вмінь смислової та мовної антиципації	Вправи в ігровій формі для розвитку мотивації та підготовки учнів до читання	Невербальні та комбіновані опори
Текстовий	Перевірка розуміння тексту; активізація мовного і мовленнєвого, заснованого на читанні	Ігрові вправи на пошук необхідної інформації	Вербальні опори
Після-текстовий	Вдосконалення різних форм усного мовлення	Ігрові вправи, спрямовані на використання отриманої з тексту інформації для виконання творчих комунікативних завдань	Комбіновані стимули

Перейдемо до характеристики запропонованого комплексу ігрових вправ для навчання комунікативного читання з опорою на тексти соціокультурного характеру на старшому етапі ЗЗСО. Ми пропонуємо комплекс ігрових вправ на прикладі теми «Travelling» (текст «On the Road: Travel Lifestyle»), які були використані під час формувального етапу експерименту.

Фрагмент тексту:

Just as people have different lifestyles at home, their ways of living «on the road» vary, too. Some travelers prefer to stay in big hotels, eat at expensive restaurants, and concentrate on the most famous tourist sights that each city has to offer. Others believe that sightseeing is just one reason to travel – not the only reason. They want to be able to get to know a variety of people and to understand different opinions, values, and problems; to do so, they meet other travelers at inexpensive hotels, camping places, and so on. Moreover, they try to learn about new

places by paying attention to people in restaurants, public parks, shopping centers, entertainment areas, and the like.

Розглянемо приклад дотекстового етапу ігрової вправи з варіаціями за домінуючими здібностями.

A. Ігрова вправа для розвитку навичок семантичного та лінгвістичного прогнозування учнів з різними домінантними здібностями.

Обладнання: малюнки, звуки, логіко-смилова схема.

1. Завдання для учнів з музичною здібністю: *Listen to the sound sequences and tell about types of holidays one may have according to the way of travelling chosen.*

Звукові шуми: звук пароплава – шум літака – шум автомобіля – шум поїзда.

2. Завдання для учнів з вербальною здібністю: *Tell about kinds and means of travelling using the following logical-semantic scheme:*

Content	Vocabulary to be used
Train, boat, ship, plane, etc. Sightseeing, enjoying, nature, relaxing, etc.	I prefer... It is convenient... The best thing is ...

3. Завдання для учнів з інтерактивною здібністю (Перед уроком учням пропонується принести по три речі, які асоціюються з подорожуванням): *Discuss with your friend the purpose of the objects your brought, saying why they are significant. Talk about similarities and differences of your objects.*

Хід виконання: учні з вищезазначеними здібностями об'єднуються в групи по 3-4 людини і виконують відповідні завдання.

Метод контролю: взаємоконтроль у групі.

Наведемо приклад вправи для текстового етапу.

B. Ігрова вправа, спрямована на розуміння тексту й активізацію мовного й усного матеріалу на основі прочитаного.

Обладнання: текст, картки із завданнями.

1. Завдання для учнів з інтраособовою здібністю: *Read several parts of the story and put them into the logical order.*

2. Завдання для учнів з логічною здібністю: *Read the story and circle the words which give the clues to the meanings of the underlined words.*

Приклад картки для виконання завдання

Just as people have different *lifestyles*, their ways of living *on the road* vary too.

Lifestyles:

a) *time system*

b) *living habits;*

c) *network of friends;*

d) *costs of living.*

On the road:

a) *in public transportation;*

b) *in a car;*

c) *when they travel;*

d) *on city streets.*

Some travelers try to learn about new places by paying attention to people in restaurants, public parks, *and the like*.

a) *and the pleasant things;*

b) *and so on;*

c) *and shopping centres;*

d) *and places they like, etc.*

3. Завдання для учнів з вербальною здібністю: *Read the story and complete sentences with additional information.*

Приклад картки для виконання завдання

a) *Some people try to learn about new places by...*

b) *Servas travellers receive lists of hosts and hostess after..., etc.*

4. Завдання для учнів з візуальною здібністю: *Read the story and draw the scheme according to which Servas travelling agency is organized [24, с. 183].*

Хід виконання: Кожен учень отримує завдання та картку до нього і виконує його.

Спосіб контролю: фронтальний з боку вчителя.

Розглянемо приклад вправи післятекстового етапу.

С. Ігрова вправа, спрямована на вдосконалення різних форм усного мовлення.

Обладнання: таблиця, запис.

1. Завдання для учнів з інтерактивною здібністю: *Make a radio / TV advertisement of any travellers' agency by analogy with Servas organization.*

2. Завдання для учнів з логічною здібністю: *Fill in the table and describe your style of travelling.*

Travelling	
Advantages	Disadvantages

Travel Lifestyle

3. Завдання для учнів з музичною здібністю: *Listen to pieces of music and describe 3 different travel lifestyles.*

Запис: класична музика, латиноамериканська, молодіжна.

4. Завдання для учнів з інтраособовою здібністю: *Write down some words in connection with your travel lifestyles, beginning with the following letters, as in the example:*

TRAVELLING

a
l
u
e
s

Describe your travel lifestyle.

Далі пропонуються вправи на активізацію лексики твору. Основними типами завдань на цьому рівні є, наприклад:

1. Learn the words and expressions given in the suggested list of useful words and expressions. Recall the situations from the text in which they are used.
2. Find in the text sentences which mean the same as the sentences below.
3. Complete the table to make word families. Use the dictionary to help you. In case there is no corresponding derivative put a NO sign.
4. Look at the sentences below. Choose the missing verb from the list on the right and put it into the correct form [24, с. 184].

5. Check you know the meaning of these words and phrases. Match the words on the left with the meanings on the right.

Значна увага приділяється традиційно проблемним аспектам англійської лексики: фразовим дієсловам, вживанню прикметників, сталим виразам тощо. На закріплення цих мовних явищ спрямовані, наприклад, такі типи завдань:

1. Replace the underlined words with the correct forms of the phrasal verb.
2. Fill in the gaps in the sentences below with a suitable preposition or postposition.
3. Look at the collocations. Can you match each verb on the left with a word or phrase on the right?
4. Look at these sentences, Pick out the missing phrasal verbs from the list on the right. Make sure you use the proper form of the verb.
5. Work with the phrasal verbs. Decide what the missing word in the middle of the circle is [24, с. 185].

Вправи та завдання лексичної гри II рівня спрямовані на розкриття полісемії лексичних одиниць, у тому числі специфіки їх контекстуального, візуального та фразеологічного функціонування. Учням пропонується пояснити значення слів і виразів у реченнях тексту, прокоментувати контекстуальне вживання слова, знайти синоніми та семантичні відповідники.

1. Here are some sentences from the text. What do you think the words in bold type mean?
2. Out of three options given below for each sentence choose the one which is closest in meaning to the word or phrase in bold type.
3. What do the words refer to? Comment on their usage.

Мета завдань третього рівня — навчити читачів бачити стилістичне й художньо-виражальне розмаїття англійської лексики і на основі цього формувати в них уміння правильно вживати лексичні одиниці. Пропонується вказати стилістичну сферу вживання лексичної одиниці (книжний, нейтральний, розмовний, застарілий словник), прокоментувати експресивний ефект вживання письменником окремих слів і виразів, роль емоційно-оцінних

прикметників і прислівників, розкрити авторський гумор, іронію, засоби творення тощо.

1. Mark the stylistic colouring of these words from the text in the table by putting a tick in the necessary box. Use a dictionary to help you.
2. Find the following words and phrases in the text. In this context do they denote the author's approval, disapproval or neither? Comment on the emotional effect of their usage.
3. The author uses many formal and literary words in the text. Match the formal words on the left with their synonyms which are less formal or neutral on the right.
4. The following adjectives are used in the text to make things sound more emphatic, impressive, humorous or attractive. Find the exact meanings of the words and explain their usage in the text [24, с. 186].

Лексичні ігрові вправи також мають на меті розв'язувати конкретні мовні завдання, розвивати словниковий запас учнів, підкреслюючи адекватність його вживання, але водночас зазначені цілі досягаються на основі розкриття лексичного потенціалу тексту. Принцип використання лексичних одиниць у різних контекстуальних середовищах допомагає розкрити функціональний потенціал лексики, з якою читач ознайомився в процесі читання, у сучасній мові. Учні бачать, як працює ця лексика поза художнім твором, що сприяє глибшому й активнішому її засвоєнню.

1. Replace the words in brackets with the adverbs describing a) people's actions and states; b) people's feelings.
2. Fill in the spaces with a suitable verb denoting a) motions; b) emotions; c) thinking processes.
3. Look at the sentences. What are the missing adjectives describing a person?

Необхідною складовою роботи з лексикою є підтримка мотивації учня, чому сприяють завдання ребусів, кросвордів, «ламаних слів», завдання на логічне мислення. Сам зміст і формулювання завдань спрямовує учня на роботу з текстом, наприклад:

1. Complete the puzzle using the adjectives from the text.
2. Complete the crossword using the clues to help you find the necessary adjectives used in the text.

При доцільності завдання формулюють так, щоб розширити філологічну компетентність читача, зосередити його увагу на виховному значенні того, що він робить. Прикладом такого завдання може бути:

The characters use many adverbs characterizing the action. Some of these adverbs are called intensifiers. They can change the effect of other words, strengthen their meaning, thus expressing certain emotions more intensively. These adverbs are most often associated with certain adjectives. Try and choose the adverbs which complete the given sentences best.

Виконання лексичних вправ і завдань створює підґрунтя для наступного етапу роботи з текстом, створює умови для більш адекватного обговорення тексту лексично. Оскільки емоційно-оцінна лексика традиційно є «слабким місцем» іншомовного спілкування, автори передусім пропонують такі завдання, як:

Which of the following adjectives would you use to describe Anne, Mrs. Rachel, Marilla, Matthew? Put these words into columns [24, с.57].

Така робота сприяє оволодінню вмінням створювати оцінні висловлювання, що характеризують людські якості та відображають особистісне сприйняття героїв (почуття симпатії, антипатії, іронії, критики тощо), створює емоційне підґрунтя для сприйняття художнього твору, дає можливість учням усвідомити свої особистісні орієнтації.

Метою навчання мовленнєвої компетенції є розвиток усних навичок. Пропонується розвивати їх у монологічній, діалогічній та полілогічній формах мовлення.

Приклади завдань:

Give your opinion why Julia went to tea with an unknown young man. Would you have done the same in her place?

Speak about Mr. Phillips as a teacher. Imagine what he looked like. What do you think children disliked most in him? What do you think a teacher should be like?

Imagine you are Julia and Tom having your first lunch together. Act out a conversation making use of the following phrases.

How do you think Anne would answer these questions?

Act as a reporter. Interview Julia upon her return from France

In pairs, make up a conversation between two of Anne's classmates about Anne and Gilbert

Imagine that you are Marilla and Matthew. Show your impressions of the concert and discuss Anne's future

In groups, find arguments for and against the following statements.

In groups, discuss whether you agree or disagree with the following words of the main characters.

Дискусія починається з питань, спрямованих на реконструкцію подій, реконструкцію логіки оповідання. Далі ми переходимо до оціночних запитань, які пропонують читачеві проаналізувати вчинки та висловлювання героїв, дати їм оцінку, пояснити, які якості характеру розкриваються тим чи іншим вчинком чи висловлюванням [14, с. 21].

Comment on Mathew's behaviour during Marilla's first talk with Anne.

Was Marilla sure that she was doing the right thing taking Anne back to Mrs. Spencer? Prove your point.

What shows to us that Marilla drove off in a very unsettled mood ?

Why did Anne feel desperately wicked in Mrs. Lynde's presence? Do you agree with Marilla that nagging should be considered a sin?

Пропоновані завдання спрямовані на необхідність обґрунтування своїх висновків на основі текстового матеріалу.

Відповідно до запропонованих технологій, крім мовної та мовленнєвої компетенції, велика увага приділяється формуванню компетенції читання та письма. Формування читацької компетентності технологічно поділяється на

традиційно визначені етапи: Pre-Reading Activities, Reading Comprehension, Post-Reading Activities.

Мета передтекстових завдань — мотивувати читача, розвинути його навички прогнозування, підготувати його до розуміння тексту. Вони спираються на певні текстові «сигнали» (назву розділу, окремі цитати з тексту, імена, реакцію героїв), події попередніх розділів (читачеві пропонується декілька варіантів розвитку подій), пропонують учням висловити своє бачення конкретної проблеми на основі свого життєвого досвіду [14, с. 22].

Перевірки розуміння прочитаного мають дві основні мети: заохотити учнів до уважного читання тексту та перевірити розуміння ними змісту загалом і значення окремих фрагментів тексту зокрема.

Питання для перевірки уваги роблять акцент на певних деталях і формулюються таким чином, щоб читачеві було цікаво самому знайти відповідь, у разі потреби повертаючись до тексту. Ці запитання можуть бути наступними:

- What is the age difference between Anne and Diana?
- Who said the following words?
- According to Anne, what would she be if she were a man?
- How many names were there on the pass list?

Розуміння окремих фраз і речень із тексту ефективно перевіряється за допомогою тесту з вибором відповідей. Ці тести вимагають від читача уважного читання уривка тексту, часто кілька разів, роботи з тлумачним словником.

З метою перевірки розуміння змісту розділів або всього оповідання використовуються різні форми визначення істинності/хибності запропонованих тверджень [31, с. 277].

Інші типи завдань на розуміння прочитаного можуть включати: відтворення хронології подій, «розпізнавання» героїв за їхніми описами чи висловлюваннями, підбір персонажів до подій тощо.

На формування компетенції письма спрямовані такі завдання:

1. Extend Roger's letter to his mother. Write 5-8 sentences more recommending Joan Denver as an actress.
2. Put yourself in Julia's place. Write a letter to Michael to the United States.
3. Imagine you are a journalist making notes for your article in the educational magazine «Future generation». You are going to interview Marilla Cuthbert about her decision to adopt a child. Write down eight questions you'd like to ask her.
4. Write a paragraph of 8-10 sentences to comment on the statement.

Технологія підвищення соціокультурних компетентностей спрямована на вдосконалення знань і кругозору учнів. Читачеві пропонується усно чи письмово висловитися про проблеми тексту, зіткнути свій досвід із ситуаціями, описаними в тексті, прокоментувати особливості поведінки героїв у їх оточенні. На цьому етапі читач вчиться бачити багатоплановість художнього тексту і поступово переходить від поверхневого рівня, подій і фактів, до другого рівня – аналізу й оцінки героїв, їхніх вчинків і взаємин – до третього – аналізу й оцінки персонажів, їхніх вчинків і стосунків., глибинного рівня авторського підтексту, авторського стилю, авторського «послання» читачеві.

Читач виходить на рівень розуміння авторського стилю та «прийомів», які створюють той чи інший ефект. Йому пропонується поміркувати про ставлення автора до героїв, сюжету, діалогу, стилю, винаходу гумору, які можуть бути наміри автора, коли він вживає певні слова чи фрази тощо [32, с. 38].

What is the role of the descriptions of nature in the narration? Do they help the reader to understand the main characters' moods and motives better?

By what devices does the author show that Matthew didn't want to let Anne go? Prove your point with the lines from the text.

Do the following sentences from the text sound humorous or ironical to you? If so, why?

Analyze how the author shows Anne's and Miss Barry's emotions during their first meeting.

Do you think the author's sympathy lies more with Anne than with Marilla? Can you find the lines in the text to prove your point? Is the author unjust to Marilla? If so, for what purpose is it done?

What does the author mean by saying that Anne "expanded socially"?

Формування соціокультурної компетенції передбачає роботу зокрема над такими її елементами:

⇒ соціокультурологічна обізнаність учнів.

Can you guess the time when the events of the book take place? Give your reasoning.

What have you learnt about Avonlea? In what way does the author picture the life of this town and its people? Pick out the details in the text that show that the scene is laid in a small provincial town in Canada.

In what way was the life of children in Avonlea different or similar to the life of adults?

Compare the description of Anne's room at the beginning of the novel with the one given in Chapter 33. In what can it help understand Anne's life in Avonlea? The changes in her life? [36, с. 5].

How did the politics interfere with the life of the people of Avonlea?

⇒ загальна дискусія з проблематики твору.

Do you think children's bad behaviour should be tolerated just because they lack proper upbringing? Should adults make allowances for children's age?

Do you think stubbornness and determination denote the same feature of a human character? Why/ why not?

Pick up the lines from the text to show that Anne is a teenager who faces the typical problems of the age. What are they? Are they typical of Ukrainian teenagers?

У 10 класі на уроці позакласного читання під час опрацювання твору «Дух опери» («*Phantom of the Opera*» видавництва *Express Publishing*) доцільно запропонувати учням наступні творчі завдання:

1. Спробуйте по-різному уявити реакцію героїв, наприклад, через кілька років, або що було б з героями, якби чогось не сталося.

2. Перекажіть текст від імені різних персонажів. Тут читачі можуть навіть будувати припущення, адже не всю інформацію про поведінку та місцеперебування того чи іншого героя можна знайти в тексті.
3. Запропонуйте картину - ілюстрацію до тексту, не малюючи його, а просто описуючи те, що ви показуєте.
4. Напишіть свої питання до персонажів, якби була можливість опинитися там. Наприклад, *You work for the newspaper. You are going to interview one of the characters. Write 5 questions for the interview. Then interview your friend and write his / her answers.* Або: *What would you ask... on meeting him?*
5. Розглянувши ілюстрацію до тексту, опишіть, що відчуває герой (героїня) в даний момент.
6. Напишіть коротку анотацію, яка може служити вступом.
7. Дати пораду герою.
8. Оберіть метафори, які найкраще підходять до контексту даної ситуації та передають зміст тексту та ін. [36, с. 6]

На нашу думку, поєднання читання автентичних текстів із різноманітною ігровою діяльністю заохочує спілкування та пізнання, прищеплює лінгвістичні та соціальні навички, позитивно впливає на розвиток комунікативних навичок учнів.

2.3. Діагностика результативності запропонованої методики

З метою визначення змін рівня сформованості пізнавальної активності старшокласників перед вивченням іноземної мови на контрольному етапі експерименту були запропоновані завдання, які вони виконували на констатувальному етапі дослідження

Критеріями якості виконання завдання були правильність і повнота відповідей (*завдання 1. підрозділ 2.1.*). Результати наведені в таблиці 2.6.

Таблиця 2.6.
Результати, що характеризують сформованість пізнавальної активності

Рівні	Кількість школярів в %			
	Експериментальна група		Контрольна група	
	До	Після	До	Після
Низький	19,6	-	20	10,2
Середній	56,9	56,8	66,7	64,5
Високий	23,5	43,2	13,3	25,3

Якісні результати виконання завдання показують, що ступінь сформованості пізнавальної активності старшокласників експериментальної групи суттєво змінився. Ці показники значно вищі, ніж у контрольній групі. Що стосується високого рівня, то практично всі учні контрольної групи помилилися при розв'язуванні завдання, тоді як в експериментальній групі майже всі учні відповіли на поставлене завдання правильно.

Результати експериментальної групи значно перевищують результати учнів контрольної групи.

Отже, порівняння відповідей учнів експериментальної та контрольної груп свідчить про суттєві відмінності у ступені розвитку пізнавальної активності. Відрадно, що серед учнів експериментальної групи не було жодного з низьким рівнем сформованості пізнавальної активності, тоді як у контрольній групі низький рівень мають 10,2% учнів.

Результати другого етапу дослідження (завдання 2. підрозділ 2.1.) показано в таблиці 2.7.

Таблиця 2.7.
Результати пізнавальної активності учнів старших класів

Рівні	Кількість школярів в %			
	Експериментальна група		Контрольна група	
	До	Після	До	Після
Низький	32,4 %	-	42,2 %	4,2
Середній	57,8 %	45,8	48,9 %	64,1
Високий	9,8 %	54,2	8,9 %	31,6

Таким чином, запропонована система роботи в контексті проблеми дослідження виявилася дійсно ефективною, що дозволяє використовувати її в освітньому процесі ЗЗСО.

Висновки до розділу 2

Інтерес – потужний інструмент успішного навчання, необхідна умова досягнення позитивних результатів. Лише тоді, коли учень зацікавиться матеріалом, він відчує бажання дізнатися про нього більше. Ефективне навчання неможливе без пошуку шляхів активізації пізнавальної активності учнів, адже учням на уроках іноземної мови необхідно не лише здобути певний рівень знань, а й навчитися спостерігати, порівнювати, розпізнавати зв'язок між поняттями, міркувати. А цього можна досягти лише засобами, які активізують пізнавальну діяльність. До них належать: дидактичні ігри, ігрові ситуації, лінгвістичні цікавинки, творчі завдання, нестандартні завдання.

Отже, пізнавальна активність є основою майже будь-якої діяльності, в тому числі й навчальної. Для вчителя не секрет, що її низький рівень є перешкодою для ефективної організації навчального процесу. Як показує практика, знання, набуті в готовому вигляді, як правило, викликають у учнів труднощі в застосуванні їх для пояснення спостережуваних явищ і вирішення конкретних завдань. У такому разі можна говорити про формалізм у навчанні, у засвоєнні знань, свідченням чого є відокремлення засвоєних учнями теоретичних положень від уміння застосовувати їх на практиці.

Інтелектуальному розвитку учнів різного віку сприяє пізнавальна активність, що передбачає не лише необхідність розв'язувати пізнавальні завдання, а й практичне застосування отриманих знань.

У рамках дослідно-експериментальної роботи ми дійшли висновку, що використання ігрових технологій на уроках англійської мови підвищує навчальну мотивацію учнів (прагнуть наполегливо доводити розпочате до кінця, характеризуються самокритичністю), покращуються когнітивні властивості (вироблення причинно-наслідкових зв'язків, постановка питань, що стимулюють думку, активне відтворення фактичної інформації), підвищується рівень лідерських якостей (вияв дитиною відповідальності, здатності керувати певною діяльністю).

ВИСНОВКИ

Аналіз наукової літератури уможливив багатоаспектне вивчення проблеми використання ігрових форм роботи на уроках англійської мови в старших класах. В результаті дослідження ми дійшли наступних висновків.

1. Зміни, що відбуваються на сучасному етапі розвитку українського суспільства, створюють нові вимоги до системи освіти підростаючого покоління та інноваційних підходів до вивчення іноземних мов. До завдань сучасної школи і вчителя входить формування в учнів загальнонавчальних умінь і навичок, виховання пізнавальних інтересів та їх подальший розвиток. Сучасному вчителю необхідно уникати домінуючого вербального способу навчання та більше зосереджуватися на активних та інтерактивних методах і технологіях навчання, що базуються на компетентнісному підході до вивчення іноземної мови.

Останніми роками велика увага приділяється використанню ігрових технологій у навчальному процесі ЗЗСО. Ігрові технології відкрили нові можливості для скорочення часу уроку, розширення можливостей для самостійного навчання, підвищення якості викладання і т. д. Крім того, цей метод іноді працює краще інших методів пізнання.

Ігрові методи ефективні і характеризуються наявністю ігрових моделей об'єкта, процесу чи діяльності; активізацією мислення і поведінки учня; високим рівнем участі в освітньому процесі; обов'язковості взаємодії учнів між собою та вчителем; емоційністю і творчому характеру уроку; самостійністю учнів у прийнятті рішень; їх бажанням набути вмінь і навичок за відносно короткий проміжок часу.

2. Неодмінною передумовою методичного супроводу ігрової діяльності є, з одного боку, стимулювання активної та самостійної діяльності учнів, а з іншого – дотримання принципу системності проєктування керівництва педагогічною грою шляхом підбору системи педагогічних методів і прийомів для кожного її структурного компонента, за допомогою яких досягається позитивний освітній результат. Тому сучасний метод

керівництва ігровою діяльністю має бінарну системну організацію. Один з його блоків представляє діяльність школярів, інший – діяльність учителя.

Ігрова діяльність впливає на формування довільності психічних процесів. Отже, в грі учні починають розвивати довільну увагу та пам'ять. В умовах гри учні краще зосереджуються і запам'ятовують, ніж в умовах досліджень. Усвідомлена мета (зосередити увагу, запам'ятати і пригадати) висвітлюється для учнів раніше і легше, ніж будь-що інше в грі. Самі умови гри вимагають від учнів концентрації уваги на об'єктах ігрової ситуації, на змісті ігрових дій і на дії. Якщо учень на уроці іноземної мови не хоче звернути увагу на те, що від нього вимагає наступна ігрова ситуація, якщо він не пам'ятає умов гри, то він просто вибуває з гри. Потреба в спілкуванні зберігає у старшокласників зосередженість і здатність запам'ятовувати.

Ігрова ситуація і вміщені в ній дії постійно впливають на розвиток розумової діяльності учня. У грі старшокласники вчаться діяти заміном предмету — вона дає нову ігрову назву й діє відповідно до неї. Предмет - заміник стає опорою для думки. За допомогою діяльності з предметами-замінниками учні вчаться думати про справжній предмет.

Поступово ігрова дія затихає, учень вчиться думати про предмети і подумки діяти з ними. Таким чином, гра більшою мірою сприяє тому, що старшокласники поступово переходять до мислення в плані уявлень.

3. Дослідно-експериментальна робота в контексті проблеми дослідження проводилось у три етапи (контатувальний, формувальний і контрольний). На першому етапі було проведено опитування учнів з метою вивчення стану розвитку пізнавальної активності. На другому етапі з учнями експериментальної групи було проведено формувальний етап експерименту. Аналіз відповідей старшокласників на контрольному етапі експерименту показав, що порівняно з результатами відповідей учнів до експериментального дослідження значно зросла кількість школярів, які досягли високого та середнього рівня сформованості пізнавальної

активності. В експериментальній групі вони становлять 54,2% і 45,8%. Що стосується контрольної групи, то для більшості учнів попередній результат залишився без істотних змін. Показово, що учні експериментальної групи досягли значно кращих результатів, ніж учні контрольної групи.

Отже, використання ігрових технологій у навчанні іноземних мов у старшій школі сприяє розвитку та вдосконаленню навичок розумової діяльності учнів. Особливо динамічним є розвиток учнів з високою інтелектуальною обдарованістю.

З використанням ігрових технологій, елементів технології розвивального навчання, багатоваріантності методів, форм, засобів подачі навчального матеріалу підвищується мотивація учнів до навчання (прагнуть доводити розпочате до кінця, відзначаються самокритичністю), покращуються когнітивні якості (встановлення причинно-наслідкових зв'язків, постановка питань, що наводять на роздуми, активно відображає фактичну інформацію), підвищується рівень лідерських якостей (учень проявляє відповідальність, здатність справлятися з певною діяльністю).

Тому використання ігрових технологій у навчальному процесі просто необхідно, оскільки вони формують гармонійно розвинену творчу особистість, здатну логічно мислити, знаходити рішення в різноманітних проблемних ситуаціях, систематизувати та накопичувати знання, здатну до високого самоаналізу, саморозвитку та самокоригування. Вчитель іноземної мови повинен будувати кожен урок таким чином, щоб в учнів був постійний інтерес, навчальна активність і бажання творити та вчитися.

СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ:

1. Ануфрієва О. Оцінка рівня всебічного розвитку особистості школяра. *Рідна школа*. 2013. №12. С.41-43.
2. Байдара Т. Компетентнісний підхід в освіті: теоретичний аспект. *Рідна школа*. 2015. №8. С.46-51.
3. Бейзер В.А. Проблемне навчання. *Освіта в сучасній школі*. 2005. №12. С.48-52.
4. Бех І.Д. Вивчення особистості школяра. *Іноземні мови*. 1993. №3. С.6-10.
5. Бібік Н. Компетентність і компетенції у результатах освіти. *Іноземні мови*. 2010. № 9. С.1-4.
6. Бівол О.С. Ігрові технології навчання на уроках як засіб активізації пізнавальної діяльності учнів. *Таврійський вісник освіти*. 2012. №3. С.103-108.
7. Болтнева О.Ю. Спільна учбова робота школярів як фактор інтелектуального розвитку. *Проблеми загальної та педагогічної психології: зб. наук. пр.* Київ, 2001. Т.3. Ч.6. С.220-225.
8. Буракова О. Сформувати гармонійну особистість: з творчої лабораторії вчителя. *Іноземні мови*. 2016. № 2. С.54-57.
9. Бурдов Г.І. Чому забувають про ігрові технології. *Рідна школа*. 2016. № 6. С.12 - 14.
10. Бутківська П. Цінності: від учителя до учня. *Рідна школа*. 2017. №2. С.6-8.
11. Великий тлумачний словник сучасної української мови / Уклад. і головн.ред. В.Т.Бусел. Київ: Ірпінь: ВТФ «Перун», 2001. 1440 с.
12. Волкова Н.П. Педагогіка: Навч. посіб. Київ: Академ-видав, 2007. 616 с.
13. Герлун Н. Ігрові технології як засіб формування пізнавальних здібностей учнів на уроках іноземної мови. [Електронний ресурс]. Режим доступу: http://fp.nsk.fio.ru/works/022/mpi/psihol_2_2.htm (дата звернення 11.06.2023)
14. Горіна В.П. Які завдання можна називати ігровими при навчанні іноземної мови. *Рідна школа*. 2015. №5. С.19-24.

15. Душина Є.В. Формування особистості нового типу. *Педагогіка і психологія*. 2011. №3. С.59-64.
16. Дичківська І.М. Інноваційні педагогічні технології: Навч. пос Київ: Академвидав, 2004. 450 с.
17. Драйден Гордон. Революція в навчанні. Навчити світ вчитися по-новому. Львів: Літопис, 2016. 542 с.
18. Житник Б.О. Методичний poradник. Форми і методи навчання. Харків: Основа, 2018. 128 с.
19. Закон України про освіту (Відомості Верховної Ради (ВВР), 2017, №38-39, ст.380) (Із змінами, внесеними згідно із Законами № 2657-VIII від 18.12.2018, ВВР, 2019, №5, ст.33 № 2661-VIII від 20.12.2018, ВВР, 2019, №5, ст.3) [Електронний ресурс]. Режим доступу: <http://zakon1.rada.gov.ua/laws/show/1060-12/page3> (дата звернення 10.07.2023)
20. Зимова І.А. Психологічні аспекти навчання говорінню на іноземній мові. Київ: Ленвіт, 2015. 208 с.
21. Значенко О. Інформаційний арсенал педагога. *Вища освіта України*. 2013. №1. С.75-79.
22. Зязюн І.А. Інтелектуально-творчий розвиток особистості в умовах неперервної освіти. *Неперервна професійна освіта: Проблеми, пошуки, перспективи: моногр.* Київ: Віпол, 2008. 636 с.
23. Ісхакова Л.В. Організація групових форм роботи на уроці. *Рідна школа*. 1996. №7. С.28-37.
24. Кардашова Н.В. Цілі та зміст використання ігрових технологій на уроках іноземної мови. *Вісник КИЛУ. Серія Педагогіка та психологія*. 2015. №4. С.176-188.
25. Карп'юк О.Д. Особливості комунікативно орієнтованого навчання англійської мови за серією навчально-методичних комплектів: Метод. Посібник для вчителів. Київ: Навчальна книга, 2014. 120 с.
26. Карпенчук С.Г. Теорія і методика виховання: Навч. посібник. 2-ге вид., допов. і перероб. Київ: Вища школа, 2015. 344 с.

- 27.Киричук О.Б. Виховання в учнів інтересу до навчання. Київ: Знання, 2015. 112 с.
- 28.Кодлюк Я. Суб'єктність школяра в навчальній діяльності. *Іноземні мови*. 2018. № 1. С.6-9.
- 29.Кодлюк Я.П. Дидактичні аспекти формування допитливості. *Рідна школа*. 2019. №5. С.8-9
- 30.Козачук С.А. Проблема вікових особливостей пізнавальної активності у вітчизняній психології. *Науковий часопис НПУ імені М.П.Драгоманова. Серія № 12. Психологічні науки: Зб. наукових праць*. Київ: НПУ імені М.П.Драгоманова, 20016. № 11. С.51-62.
- 31.Козачук С.А. Структура пізнавальної активності школярів у процесі вивчення іноземної мови. *Наукові записки Інституту психології імені Г.С.Костюка АПН України За ред. академіка С.Д.Максименка*. Київ: Міленіум, 2016. Вип. 27. С.277-287.
- 32.Козачук С.А. Теоретичні підходи до розгляду феномену пізнавальної активності. *Науковий часопис НПУ імені М.П.Драгоманова. Серія № 12. Психологічні науки: Зб. наукових праць*. Київ: НПУ імені М.П.Драгоманова, 2017. № 10. С.38-45.
- 33.Коробейнікова Т.І. Ігрові форми навчання як засіб формування ключових компетентностей учнів. *Педагогічний процес: теорія і практика*. Київ, 2017. №3. С.122-134.
- 34.Короненко Г.А. Методика використання ігрових технологій на уроках англійської мови. *Англійська мова та література*. 2009. №5. С.2-6.
- 35.Костюченко К. Використання ігрових технологій на уроках іноземної мови. *Наукові записки. Серія: Педагогічні науки*. 2015. №5. С.135-139.
- 36.Кравченко І.М. Ігрові методи на уроках іноземної мови. *Англійська мова і література*. 2016. №10. С.5-7.
- 37.Кравченко Ю. Ігрові прийоми навчання на уроках іноземної мови як засіб формування пізнавальної активності учнів. *Іноземні мови*. 2018. № 3. С.4-8.

- 38.Кравчина О. С. Активні та інтерактивні методи навчання. Київ: ЦППО АПН України, 2014. 32 с.
- 39.Кузьмінський А.І. Педагогіка: Підручник. Київ: Знання-Прес, 2008. 447 с.
- 40.Лозова В.І. Пізнавальна активність школярів (спецкурс з дидактики). Проблемне навчання і його значення для активізації пізнавальної діяльності школярів. Київ. 2015. С.57-59.
- 41.Локшина О.І. Становлення компетентнісної ідеї в європейській освіті. Київ: Пед. думка, 2009. С.21-30.
- 42.Люта А.В. Сучасні методи вивчення іноземних мов. *Держава та регіони. Сер.: Гуманітарні науки.* 2016. №2. С.98-106
- 43.Мазур О. Психологічні аспекти розвитку мовлення учнів. *Іноз. мови в навч. закладах.* 2016. №2. С.18-20.
- 44.Максимова В.Н. Інноваційний підхід до навчання в школі: методичний посібник по спецкурсу. Львів, 1973. 45 с.
- 45.Максимова В.Н. Пізнавальна діяльність школярів. Львів, 1973. 73 с.
- 46.Маленко О.О. Креативність як вияв оригінального, нестандартного мислення. *Рідна школа.* 2014. №6. С.84-85.
- 47.Матюшкін О.М. Організація ігрової діяльності в школі. *Іноземні мови.* 2018. №522. С.10-12.
- 48.Матюшкін О.М. Проблемні ситуації в мисленні та навчанні. Київ: Знання, 2015. 112 с.
- 49.Медведюк О. Ігрові технології на уроках іноземної мови як мотиваційний компонент. *Рідна школа.* 2017. №4. С. -7.
- 50.Момот Л.Л. Ігрові технології навчання на уроках. Київ: Рад. шк. 1984. 83 с.
- 51.Морочковська Л. Індивідуальні особливості школяра: Методика проведення психолого-педагогічного консилиуму. *Шкільний світ.* 2014. №12. С.10-12
- 52.Неприцька О.Я. К.Д.Ушинський про виховання всебічно розвиненої особистості: (вибрані матеріали із творів). *Обдарована дитина: наук. - практ. освітньо-попул. журн. для педагогів, батьків та дітей.* Київ: СОЦИС, 2018. №6. С.24-28.

53. Ніколаєва С.Ю. Сучасні тенденції мовної освіти в Україні. Мовна освіта: шлях до євроінтеграції: тези доповідей. Київ: Ленвіт, 2015. С.6-7.
54. Овчарук О.В. Компетентнісний підхід в освіті: Загальноєвропейські підходи. *Інформаційні технології і засоби навчання*. 2015. №5. С.10-12
55. Олєфіренко Н.В. Використання ігрових технологій на уроках іноземної мови.. *Інформаційні технології і засоби навчання [електронне наук. фах. видання]*. Київ: Академія пед. наук України, 2015. №4. С.24-26
56. Онопрієнко О. Компетентнісно зорієнтовані задачі на уроках іноземної мови. *Рідна школа*. 2013. №3. С.23- 26.
57. Остроградський М.В., Блюм І.А. Роздуми про викладання. *Постметодика*. 2014. №2. С.45-48
58. Поліщук В.М. Організація ігрової діяльності в школі. *Наукові записки. Серія: Педагогічні науки*. 2015. №5. С.90-91.
59. Пометун О.І. Сучасний урок. Інтерактивні технології навчання. Київ: Видавництво А.С.К, 2004. 192 с.
60. Пометун О.І. Енциклопедія інтерактивного навчання. Київ: СПД Кулінічєв Б.М., 2007. 144 с.
61. Підкати́стий В.І. Моніторинг якості освітньої діяльності загально-освітнього навчального закладу: педагогічні основи й управлінський аспект: монографія. Запоріжжя, 2018. 460 с.
62. Проект Міністерства освіти і науки України «Нова українська школа» [Електронний ресурс]. Режим доступу: <http://mon.gov.ua>. (дата звернення 16.07.2023)
63. Птушка А. Труднощі у формуванні англомовної фонетичної компетентності. *Іноземні мови*. 2018. №5. С.154-159.
64. Рєдько В. Особливості оволодіння учнями іншомовними слухо-вимовними навичками. *Іноземні мови*. 2011. №8. С.28-36.
65. Роман С.В. Методика навчання англійської мови: Навчальний посібник. Київ: Ленвіт, 2015. 208 с.

- 66.Савченко О. Навчити учнів учитися: Психолого-дидактичний аспект. *Директор школи, ліцею, гімназії*. 2015. №1. С. 29-32.
- 67.Склярєнко Н. К. Поняття «ігрові технології» у наукових підходах. *Іноземні мови*. 2019. №4. С.10-12
- 68.Селевко Г.В. Використання ігрового методу на уроках англійської мови. *Вісник Чернігівського національного педагогічного університету*. 2018. №5. С.220-224.
- 69.Холодна М.О. Завдання інтелектуального виховання учнів в умовах сучасної школи [Електронний ресурс]. Режим доступу: http://fp.nsk.fio.ru/works/022/mpi/psihol_2_2.htm (дата звернення 21.06.2023)
- 70.Черниш В.В. Використання ігрових технологій на уроках іноземної мови. *Іноземні мови*. 2016. №1. С.9-16.
- 71.Черниш В.В. Вікові особливості учнів старших класів. *Іноземні мови*. 2017. №3. С.15-22.
- 72.Черниш В.В. Сучасні технології навчання іноземної мови. *Іноземні мови*. 2016. №4. С.7-15.
- 73.Шевченко С.І. Методика навчання англійської мови: [навчальний посібник]. Ніжин: Видавництво НДУ імені Миколи Гоголя, 2010. 155 с.
- 74.Яковенко О.Л. Проблема формування мотивації навчання у сучасній школі. *Педагогічна теорія та педагогічний досвід: Матеріали Всеукраїнської науково-практичної конференції 17-19 грудня 2015 року*. Луцьк: ред. вид. відділ «Вежа» Волинського державного університету імені Лесі Українки. 2015. С.35-38.
- 75.Baker Joanna. Essential Speaking Skills / Joanna Baker, Westrup Heather. Continuum International Publishing Group, 2003. 170 p.
- 76.Byram Michael. Teaching and Assessing Intercultural Communicative Competence / Michael Byram. McGraw-Hill, 1997. 56 p.

ДОДАТКИ

Додаток А

Lesson Environment

Aims and objectives:

- revising and introducing topical vocabulary
- introducing the topic
- introducing grammar equipment: writing paper, pictures, handouts sequence

I. Warming-up

Have students create a story by saying just one word each. You could write the sentences on the board as they are produced or find a volunteer from the class. To make the activity competitive, set a time limit for each student to think of their next word and disallow any words that would make the chain either grammatically incorrect or nonsensical.

If this sounds too difficult, then have the students make a story one sentence at a time.

To introduce and tune the students to the topic, the teacher may give the title of the story, for example «The Place I Live in».

II. Main part 1. Introducing the topic

The teacher offers the students two sets pictures and asks to describe them.

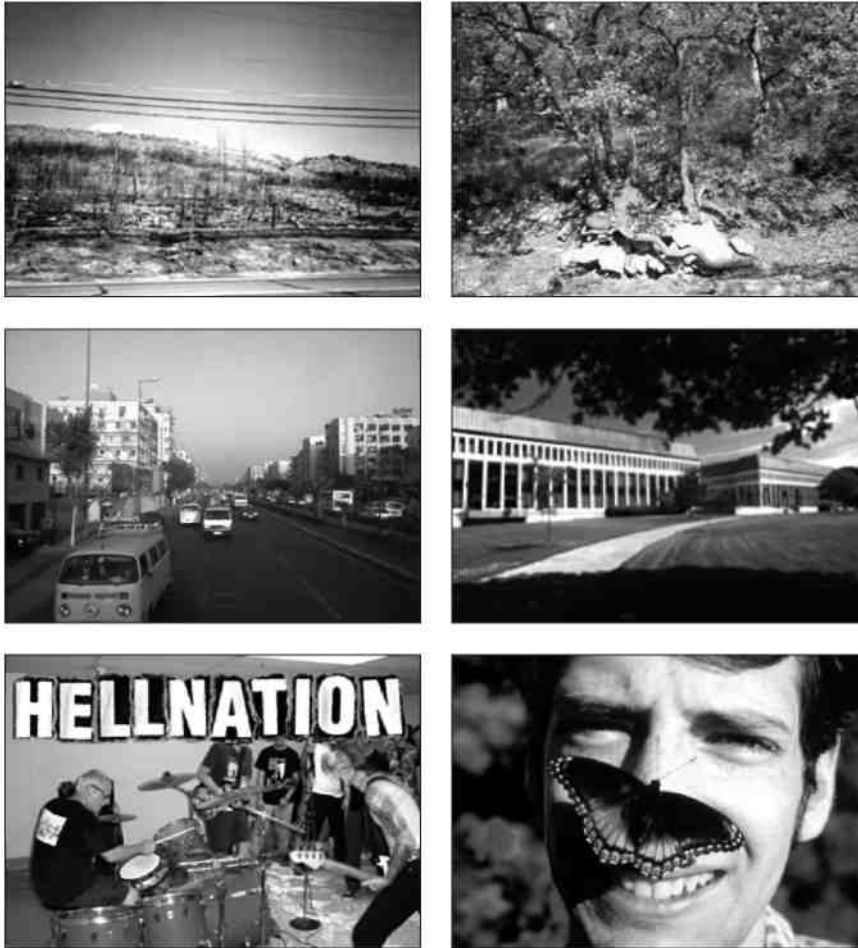
Ask students to think of possible adjectives that could be used to best describe the pictures. Have them give reasons for their answers. (For the pictures on the left the adjectives may be dull, noisy, smoggy, etc.; for those on the right — peaceful, calm, beautiful, etc.). Let students share their ideas on why the pictures are perceived differently.

The target answer to the first question is «those on the left».

Look at these pictures.

Which are more likely to be seen in your everyday life?

Why do you think such state of things is typical?



After the pictures are described, the teacher elicits from the students the name of the topic «Environment».

2. Brainstorming

The class is divided into groups of not more than 4. each group is given a sheet of paper with the task to brainstorm on the idea of environment (5 minutes). After that the groups present their ideas to the class. There should be some common ideas like ‘environmental changes’, ‘pollution’, ‘environmental protection’ etc, on which the teacher should concentrate students’ attention as the topics for work and discussion.

If possible the papers with the students’ mind maps can be posted in the classroom for the whole time of working on the topic.

3. Introducing vocabulary

Students should read the definition and give their examples of the items listed as the intruders. The teacher may ask them to use the pictures as well as their background experience.

Read and comment on the dictionary entry below. POLLUTION — Undesirable intrusion of unclean harmful substances, products, wastes or effects into the environment.

Do you know the difference? In pairs match the word with its definition:

1) Garbage	a) Something in a crumbled or broken condition
2) Litter	b) An unwanted by-product of a manufacturing process
3) Rubbish	c) Food waste, discarded or useless material
4) Trash	d) An untidy accumulation of objects lying about
5) Waste	e) Useless or rejected matter

If students have troubles matching, advise them to work by excluding the answers, which are absolutely inappropriate. *Key:* 1 c, 2 d, 3 e, 4 a, 5 b.

Choose one word to best complete the sentences.

- 1) I don't like their house — it's always full of __ (*Rubbish*)
- 2) The main problem of ecology today is thousands of tons of industrial __ (*Waste*)
- 3) She always leaves a lot of __ in the kitchen. (*Garbage*)
- 4) In Singapore a person throwing __ on the road may be put to prison. (*Litter*)
- 5) Sometimes it seems that __ accumulates itself. (*Trash*)

The students in groups of 4 compose sentences, which describe their neighborhood, school etc. using the active vocabulary and share their ideas in the class.

Cinquain poetry

The teacher explains the rules of writing a cinquain. The modern cinquain is based on a word count of words of a certain type.

Pattern #1 Line1 — one word Line2 — two words

Line 3 — three words Line 4 — four words Line 5 — one word

Example

Dinosaurs

Lived once,

Long ago, but

Only dust and dreams

Remain

(by Cindy Barden)

Pattern #2

Line 1 — one word (noun) a title or name of the subject Line 2 — two words (adjectives) describing the title Line 3 — three words (verbs) describing an action related to the title

Line 4 — four words describing a feeling about the title, a complete sentence

Line 5 — one word referring back to the title of the poem

Example

Spaghetti

Messy, spicy

Slurping, sliding, falling

Between my plate and mouth

Delicious

(by Cindy Barden)

The teacher suggests writing a cinquain to the word «pollution». This could be done in groups or by the whole class.

III. Summary

IV. Homework

Students should choose any two words from Ex. 3 and write cin-quains about them.

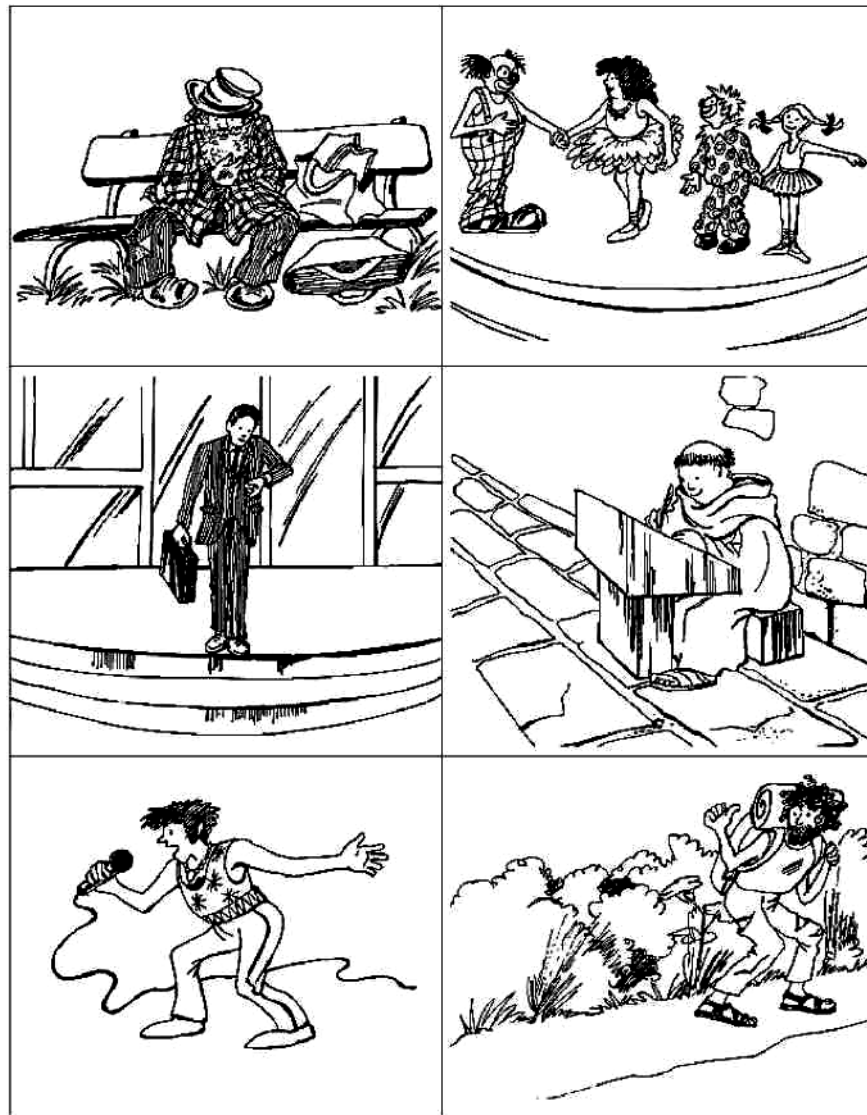
Lesson Autobiography. Vocabulary

Aims and objectives:

- introducing and practicing the vocabulary
- developing basic skills

equipment: writing paper, pictures, handouts





I. Warming-up

The teacher divides the class in 2–3 groups and shows the first picture explaining that it is not complete, and that the groups are to guess what is missing by asking «Yes / No» questions. If the answer is «no», another group takes its turn.

After the students have guessed what is missing, the teacher shows them the complete picture and asks the groups to create a title to it.

The titles are shared and explained. The best title may be awarded with a small prize.



II. Main part

1. Checking on Homework

The teacher collects the papers, chooses one student and asks him / her to randomly read one self-description with the class having to guess who the person is. If the guess is correct, the student takes his / her turn in reading. Five or six papers would be enough, the teacher encouraging the class to guess actively.

2. Listening

Before listening the teacher introduces the words in bold and asks the students to predict the sentences, in which they are used in the text. The predictions are noted down.

Listen to the text and find out if you guessed right.

A Quiet Life

Felix Catt is a typical resident of Siberia Avenue, Surbiton. He looks gloomy, but in fact he is quite happy, and he leads a quiet life in this suburb of London. His wife Gertie looks after him carefully; she cleans the house regularly, and feeds him daily on well cooked meat and tinned vegetables. There is always a supply of fresh

water for his whisky, and plenty of carpet space for putting practice, so he is very comfortable and content with suburban life.

Felix is very fond of his old dog, Sam. They go for walks together on Sundays. Today he is taking Sam to the local vet, because he is afraid that he is going blind. However, the vet is confident of curing him by means of a small operation. He is giving Sam an injection before operating on him, so that he will sleep peacefully the whole time and not feel any pain. There is even a pretty nurse standing by to comfort Sam in case he feels unhappy and lonely in the strange surroundings.

In general, both Felix and Sam think that they don't have a bad life, and they have no desire to change it for anything more adventurous.

After the sentences have been discussed, the teacher asks students to reconstruct the text using the key words.

3. Vocabulary practice

Analyze the examples of sentences with active vocabulary and make the ones of your own describing a person you know.

Examples

He said the job was hard, but, in fact, it was easy.

Good nurses look after their patients like mothers.

Rich people feed their dogs on the best cuts of meat.

Zoo keepers are usually content with their jobs.

Our cat went deaf when he was very old.

Tim is confident of finding the picnic spot.

You can do almost anything by means of hard work.

A team of surgeons operated on the patient.

The police stood by in case of trouble.

The students produce their sentences and share them with the class.

4. Across cultures

The teacher draws students' attention to the word «suburb» and elicits the understanding of the difference between living in the suburbs of a big city in Ukraine

and English-speaking countries. The aim — to be able to make conclusions about the people's status based on the area they live in.

5. Role-play «tower block» (Present Simple for describing habits)

Essential vocabulary

Biochemistry, chemistry, biology, lit. (literature), geography, warden, philosophy, physics, PhD, architecture, anthropology, sociology, PE (physical education), engineering, politics, agriculture, oceanography, economics, geology, technology, saxophone, violin, guitar, double bass, cello, drums, droning, bleeping, yowling, thumping, vibration, grunt, yell, shouting, cheep, whistle, swearing, yapping, scream, barking, fitness freak / fanatic, opera buff, computer buff, folk dancing, unearthly hour, all hours of the day, a whole bunch, get worked up, just as well, keep the noise down, indescribable, get on with.

How to use the game

The game can be played with between 7 and 46 students — the more the merrier! If you have a small class, it's a good idea to combine classes with another teacher for this game. You will need a fairly large space for this game. If you don't have a large classroom or hall, it's best done outside.

Copy one role card for each student. The cards are printed in the order of the 'floors' in the tower block (page 1 = ground floor, page 2 = first floor, etc.) so if you have fewer than 46 students, make sure that you copy the cards in the order they are printed in the book (ie. if you have twenty-five students, use the first twenty-five cards). You will also need to prepare up to seven large sheets of paper with the words, GROUND FLOOR, FIRST FLOOR, SECOND FLOOR, etc. written on them (depending how many students, and therefore floors, you have in the 'tower block'). These should be placed on the ground to indicate where the floors of the block are: etc.

SECOND FLOOR

FIRST FLOOR

GROUND FLOOR

leaving enough space for students to assemble themselves in rows.

Give each student a role card.

Tell them they are all college students and live in a college hall of residence which is x floors high.

They have information on the card about themselves and their neighbours above and on either side of them. Several of their neighbours have annoying habits.

Give them some time to read and absorb the information and ask you about problems.

The object of the game is for the students to use the information they have about their neighbours to arrange themselves in rows corresponding to the floors of the tower block.

To do this, they will have to get up and move around the class, asking questions and describing themselves and their habits so that they find their neighbours, and then find the right place on the right 'floor'. (On every floor, there are about half the students who know the exact location of their rooms: the others should be able to locate themselves using them as reference points.)

When they are in the right places, ask them to complain to their neighbours about their annoying habits.

GROUND FLOOR

You live on the ground floor. You are a biochemistry student and you play a lot of tennis. No one lives on your left, but in the room on the right there is a history student who plays the saxophone, very often and very noisily. Above you there is a chemistry student who is a fitness fanatic and does early morning exercises at 6 a. m. every morning. With all this noise, it's hard to concentrate on your work!

You live on the ground floor. You are a history student, but you're very interested in jazz and you play the saxophone in a jazz band. To your right there are two art students — you don't know much about them. To your left there's a biochemist, sporty type, plays tennis. Above you there's a philosophy student — there's always a group of them there — you can hear their voices droning on and on late at night — you can't think what they find to talk about for so long.

You study art and share a room with another art student. On one side of you there's a student who plays the saxophone and on the other side of you there's a student who plays the violin. And above you there's a student with a computer — you can hear the wretched thing bleeping away all night.

You study art and share a room with another art student, on the ground floor.

You are a music student (violin) and live on the ground floor. In the room next door on the left there are two art students and on the other side there's an English literature student who has late night parties nearly every night. Above you there's a biology student who plays the guitar terribly badly. You're very sensitive about music and you can't bear it. You'd like to move!

You are an English lit. student and live on the ground floor. You hate this place! Next to you there's a music student who is always practising the violin and above you there are two students who are always quarrelling. And the other student next door... you haven't said anything, but you're sure there's a cat in there — you can hear it yowling sometimes. It's against college regulations to keep pets.

You study geography and live on the ground floor, in the end room. On your left there's a very noisy English literature student, has parties all the time. And above you there's a physics student. You don't know what goes on in that room, but there are the most extraordinary noises coming from it at all hours of the day and night. You don't like to complain though, since you have a secret — although it's against college regulations, you have a pet — a kitten. You don't think anyone knows and you don't want to be found out.

FIRST FLOOR

You're a chemistry student and a fitness freak. You don't know the other students in the college very well, but there's a philosophy student next door — usually a whole bunch of philosophy students actually, up till all hours, working out the meaning of life or whatever. At least there's no one the other side (you have an end room) and above you there's only the warden who's very quiet.

You're a philosophy student and you have a room in between two fanatics. One is a fitness freak and wakes you up at six every morning, bouncing around doing

exercises and the other is a computer buff and spends the whole time bleeping away on a stupid machine. As if that weren't enough, the room above you is occupied by someone very strange, judging by the grunts and yells coming from that room. You've never met them, and you wouldn't want to!

You're a computer science student and you have a very noisy room on the first floor. On your right there's a biology student who plays the guitar excruciatingly badly and on the other side there's a philosophy student who has earnest and excitable discussions late at night. You can't think what these philosophy students get so orked up about. And above you there's some kind of amateur jazz musician.

You're a biology student, but spend most of your time learning the guitar. In fact, you'd like to give up biology and study guitar. Your room is very noisy. On the left there's a computer student, spends most of the time playing with a home computer and on the other side there are two French students who spend most of the time quarrelling. Above you there's a fitness fanatic, a PE student who spends the whole time thumping up and down doing aerobic exercises.

You study French and share a room on the first floor with another French student. You wish you didn't as you don't get on well.

You study French and share a room with another French student. You don't get on very well. Next to you on one side there's a guitar player, and on the other there's a physics student. You don't know what goes on in that room but there are some extraordinary noises coming from it sometimes. Above you there's an Italian student who's an opera buff...

You study physics and are doing a PhD in sound and vibration research. You have two very noisy neighbours in the room on your left: two very quarrelsome French students — you wish they'd leave each other alone. You have an end room on the first floor so there's no one on your right, but above you there's an architecture student who plays the double bass. Just as well you don't work in your room. Most of your work is done up at the lab, though you do try out the tapes you need for your experiments back in your room occasionally.

SECOND FLOOR

You are the college warden and have an end room on the second floor. It's pretty noisy in this college and you're often having to tell the students to keep the noise down. Above you there are two foreign students from Africa — they play very odd music. And next to you there is an anthropology student — the noises that come from that room are indescribable! You thought there was something very odd going on there until you had a word about it and found out that the noises were tape recordings of grunts and yells of some tribe they're researching in the Anthropology Department.

You study anthropology (you're doing research into the war cries of tribes in the Upper Volta) and you have a rather noisy room in hall. On your right is a medical student who plays jazz very loudly late at night and above you is someone who plays the cello. At least your other neighbour is quite quiet — it's the college warden.

You're a medical student and have a room in college. College! It's more like a zoo! Above you are some very noisy sociology students who have late night discussions and on your right there's a PE student who does early morning exercises. Between them they completely ruin your night's sleep. But the worst is the student next door on the left. You don't know what is going on in that room, but you've never heard noises like that in your life... At least your interest (jazz) is harmless.

You're a PE student and have a room on the second floor between a jazz freak and an opera buff. And above you there's someone learning Chinese, practises tones all day long... the place is a lunatic asylum!

You study Italian and love Italian opera. You live on the second floor, between an architecture student who plays the double bass and a PE student who wakes you up at six every morning with noisy exercises. At least there's no one living in the room above you.

You study architecture and play the double bass. You live in quite a musical corner of the college. Next to you, on the left, there's an Italian student who's an opera buff and above you there is a Russian student who likes folk dancing. You wish

he / she wouldn't practise it on your ceiling though... You have an end room so there's no one the other side, thank goodness.

THIRD FLOOR

You are a Kenyan student and share an end room on the third floor with another African. Next to you there's a maths student who plays the cello and above you there's an engineer who has wild parties. You don't mind the noise though.

You are a Nigerian student and share with another African student.

You study maths and play the cello. You have a rather noisy room and would like to change it. On your left there are two foreign students who play odd music and cook strange things and on your right there's a sociologist who is forever having noisy discussions. You can't understand why people get so worked up over ideas. Above you there's someone who studies Greek and must be a fitness fanatic judging from the early morning thumps and thuds...

You are a sociologist and live in a room on the third floor between a cello player and someone who's always doing strange voice exercises. At least the room above you is fairly quiet.

You study Chinese and are having a lot of trouble with the pronunciation. You wish you had a quieter room so you could concentrate. On your left there is a sociologist and above you there's a politics student. Both of these spend the whole time arguing and shouting and having endless heated discussions. The walls are so thin you can hear every word — and a lot of nonsense it all is. You're heartily sick of the words 'parameter', 'situation', and 'viable'. At least the room on your right is empty.

You study Russian and are particularly interested in Russian folk culture. You are learning several Russian dances. You have an end room on the third floor, and the room on your left is empty, so it's fairly quiet.

FOURTH FLOOR

You study mechanical engineering and have the end room on the fourth floor next to someone who studies Greek and wakes you up at six every morning doing

aerobic exercises. The two students above you, who study German, are always quarrelling, so it's pretty noisy here.

You study Greek and have a room in college, but you wish you didn't. Your left hand neighbour is a mechanical engineer who has wild parties every night and above you there's a civil engineer who has card parties. Sometimes you can't get to sleep till three or four in the morning and you have to get up at six to do your aerobics and learn your irregular verbs. On the other side there's a nurse who's pretty quiet.

You're doing a nursing degree and are on night duty at the moment. At least most of the people are out during the day so you can get some sleep, but the student above you seems to have a dog: you can hear it barking during the day. It's against the regulations of course, to keep pets. Your other neighbours are a Greek student on your left and a politics student on your right.

You study politics and live on the fourth floor between a nursing student and an education student. Neither of them give you much trouble, but above you there's an agricultural student who gets up at about five every morning, God knows what for, to milk the cows or something probably. You're a late-night person, so object to being woken up so early.

You study education and have a room between a politics student and an oceanographer. The politics student has heated late-night discussions with friends almost every night, keeping you awake till three or four sometimes. Why do politicians always shout so loud? The oceanographer is a harmless chap, but has a budgie (strange pet for an oceanographer) which cheeps and whistles early in the morning. So between the politics and the budgie, you don't get much sleep. The student upstairs plays the drums every afternoon, so no chance of an afternoon nap either...

You study oceanography and have an end room on the fourth floor, next to an education student. Above you there's an economics student who belongs to a Morris dancing society and practises the steps, bells and all, right over your head.

FIFTH FLOOR

You study German and share a room on the fifth floor with another German student. Pity you don't get on...

You study German and share with another German student. You quarrel a lot. You have an end room, but your neighbour on the right, an engineering student, is very fond of cards and has card parties most evenings. There's an engineering student below you too, who also has noisy late night parties. And above you there's a Spanish student with a parrot. Worse than an alarm clock, that parrot, wakes you up at half past five every morning by swearing in Spanish.

You are a civil engineer and have a room between two bickering German students and an Arabic student with a noisy dog. It's against the rules to keep pets. You're surprised the warden hasn't found out about it — it's always yapping. But your worst neighbour is the one above you. You play cards till late most nights, so you like to lie in, but the student above you does early morning exercises, and thumps around on the floor for about an hour between six and seven every day.

You study classical Arabic and have a room between a civil engineer, on the left, who has noisy late night parties and an agriculture student, on the right, who gets up at half past five every day. The student above you has late night parties too. You never get any sleep. But you don't like to complain because they might protest about your dog. It's strictly against the rules to keep pets in the college and you don't want the warden to find out.

You study agriculture and have a very noisy room on the fifth floor between a student who plays the drums and a student with a yap-py dog. You like to get up early and the student upstairs has a baby which cries at night and keeps you awake so you never get enough sleep. You know pets aren't allowed in the college, surely babies aren't either.

You study electrical engineering and play the drums in a local rock group. You have a room between an agricultural student and an economics student. Neither give you much trouble — anyway you're usually too busy practising drums to hear anything. There are two accountancy students upstairs, but they're very quiet.

You study economics and have an end room on the fifth floor. Your next door neighbour is an engineer who plays the drums very loudly in the afternoons — just when you want to put some folk music on and practise your morris dancing steps. Upstairs are some very noisy drama students.

SIXTH FLOOR

You study Spanish and have an end room on the top floor which you share with your parrot. You're very proud of Pedro because you've taught him to swear in Spanish — he has a perfect accent. You like your room, the only problem is the food technologist next door who leaps around doing exercises at some unearthly hour in the morning and of course wakes the parrot who starts swearing in Spanish...

You study food technology and have a room between a Spanish student and a pharmacist. The Spanish student has a rather rude parrot, but that's no problem compared to the pharmacist's late night parties. You like to get up early in the morning to do your fitness training, so resent being kept awake late at night...

You study pharmacy and have a room on the top floor between a food technology student (on the left) and a geologist (on the right). Neither are ideal neighbours — you go to bed late so you like to lie in in the mornings, but the food technologist gets up at about five and crashes around doing exercises, and the geologist has a baby which yells and screams all night and early in the morning. You've had a word with them, but all they do is moan about your parties.

You study geology and are having a hard time since you have a six month old baby. She shouldn't be in college with you, but what else can you do? Just hope the warden doesn't find out. Your right hand neighbours are two very quiet accountants but your left hand neighbour is a pharmacist who has noisy late night parties that keep the baby — and you awake.

You are an accountant and share a room on the top floor with another accountancy student.

You study accountancy and share a room with another accountant. You have noisy neighbours — a student with a screaming baby, on the left, and a group of hysterical drama students, on the right. You're fed up.

You are a drama student and have an end room on the top floor next to a pair of dozy accountants. It's so quiet in there you reckon they've probably sent each other to sleep! You're working hard on a play at the moment and a group of you often have rehearsals in your room.

FLOOR PLAN

1	2	3	4	5	6
SIXTH FLOOR					
Spanish student	Food technology student	Pharmacy student	Geology student	Two accountancy students	Drama student
FIFTH FLOOR					
Two German students	Civil engineering student	Classical Arabic student	Agricultural student	Electrical engineering student	Economics student

1	2	3	4	5	6
FOURTH FLOOR					
Mechanical engineering student	Greek student	Student nurse	Politics student	Education student	Oceanography student
THIRD FLOOR					
Two African students	Maths student	Sociology student	Chinese student	(empty)	Russian student
SECOND FLOOR					
College warden	Anthropology student	Medical student	PE student	Italian student	Architecture student
FIRST FLOOR					
Chemistry student	Philosophy student	Computer science student	Biology student	Two French students	Physics student
GROUND FLOOR					
Biochemistry student	History student	Two art students	Music student	English literature student	Geography student

III. Summary

IV. Homework

Complete the sentences.

- 1) Felix Catt is ___ of Siberia Avenue, Surbiton.
- 2) He looks ___, but in fact he is quite ___, and he ___ in this suburb of London.
- 3) His wife Gertie ___; she ___, and ___ well cooked meat and tinned vegetables.

4) There is always ___ for his whisky, and plenty of ___ for putting practice, so he is ___ with suburban life.

5) Felix is very ___ Sam.

6) They ___ on Sundays.

7) Today he is taking Sam to ___, because he is afraid that ___.

8) However, the vet is ___ curing him ___ a small operation.

9) He is giving Sam ___ before operating on him, so that he will ___ the whole time and not feel any ___. There is even a pretty nurse ___ to comfort Sam in case he ___ and lonely in ___

10) In general, both Felix and Sam think that they ___, and they have ___ to change it for anything more ___ .