

УДК 811.233*289.8

DOI 10.31494/2412-9208-2021-1-3-165-171

**THE PECULIARITIES OF USING THE ELEMENTS OF THE GAME
IN ENGLISH LESSONS AS AN EFFECTIVE METHOD
OF TEACHING THE MATERIAL**

**ОСОБЛИВОСТІ ВИКОРИСТАННЯ ЕЛЕМЕНТІВ ГРИ
НА УРОКАХ АНГЛІЙСЬКОЇ МОВИ ЯК ЕФЕКТИВНИЙ
ПРИЙОМ ВИКЛАДАННЯ МАТЕРІАЛУ**

Svitlana SECHKA,

the candidate of pedagogical
sciences, the associate professor

an.skoryk91@gmail.com

<https://orcid.org/0000-0001-7204-7316>

Donbass State Pedagogical
University

✉ 19, Batyuk street, Sloviansk,
Donetsk region, 84116

Світлана СЕЧКА,

кандидат педагогічних наук,
доцент

Донбаський державний
педагогічний університет

✉ вул. Батюка, 19, м. Слов'янськ,
Донецька обл., 84116

Original manuscript received: December 03, 2021

Revised manuscript accepted: December 20, 2021

ABSTRACT

The article considers the effectiveness of the use of game elements in English lessons. It is noted that the teacher can use different methods and techniques in lessons, the article tests the effectiveness of the game method of teaching. The use of game methods can make it easier for the teacher to teach students, because it is easier for the audience to perceive the material in the form of games. With the help of games we create a comfortable psychological atmosphere in the audience, establish equality, give a chance to express themselves to both strong and weak students. Students learn to communicate with each other, during role-playing they learn the manner of behavior that may occur in a real situation.

It is emphasized that game methods are one of the most effective methods of learning a foreign language, because their psychological and pedagogical basis is game activity, which makes a great contribution to the mental development of the individual. The game activates mental processes and increases motivation to learn a foreign language. And also that game forms and receptions are very various and can be used at each stage of work with vocabulary. It is emphasized that in the first stages it is appropriate to use typical game exercises that will make memorizing words an interesting activity. Game methods allow you to create very real situations of communication between game participants. Therefore, games are especially relevant in the final stages of working with new vocabulary, in which the use of words in the language in specific game situations. Game teaching methods are diverse. Depending on the pedagogical goals, methods of organization, level of language proficiency, there are several groups of games. Plot-role and intellectual, for example, require high knowledge of vocabulary, as they involve spontaneous statements of players. Games can be presented in the form of game elements, situations, exercises and be aimed at other purposes. Game methods differ depending on the number of participants, time,

etc. Game methods are often very simple in their organization and require special equipment. Game methods can be used in each foreign language lesson.

Key words: *game, educational model, efficiency, portfolio, activity.*

Вступ. За останні кілька років особливо пильну увагу було звернуто на застосування інноваційних технологій у викладанні іноземної мови та інших дисциплін. Це пов'язано, перш за все, зі зміною структури та змісту загальної середньої освіти, коли від учня вимагають на виході зі школи не просто набір знань, умінь і навичок, а певну систему комунікативних, інформаційних та деяких інших компетенцій, які допоможуть йому швидко орієнтуватися в сучасному світі, де ключовим моментом є саме інформація і методи її отримання та обробки. У викладанні іноземної мови застосування інноваційних технологій дозволяє вивести учнів на принципово новий рівень оволодіння нерідною мовою, підвищити мотивацію навчання, підготуватися до складання різних іспитів і тестів.

Академік А. Миролубов відзначав, що будь-який навчальний предмет вносить свій специфічний внесок у формування творчої та самостійної особистості. Вивчення іноземних мов сприяє інтелектуальному і творчому розвитку учнів.

Сьогодні перед школою гостро стоїть проблема активного творчого сприйняття знань, тому необхідно зробити освітній процес більш цікавим, розкрити значення одержуваних у школі знань та їх практичне застосування в житті. Вирішення цих завдань вимагає реалізації нових педагогічних підходів і технологій у сучасну загальноосвітню школу. Кожен навчальний предмет має свою специфіку щодо використання тих чи інших методів, інноваційних технологій навчання.

Швидко мінливі умови сучасного техногенного суспільства висувають нові вимоги до педагога – професіонала, творча педагогічна діяльність якого передбачає високу професійну мобільність, готовність до творчої самореалізації, володіння мистецтвом професійного спілкування, вміння творчо застосовувати і розробляти педагогічні технології, вільно мислити і брати на себе відповідальність за рішення поставлених перед ним завдань.

Об'єкт дослідження: ігровий метод як ефективний засіб вивчення англійської мови.

Предмет дослідження: процес вивчення англійської мови як невід'ємна частина сучасної освіти.

Мета: вивчити процес використання ігрових методів на уроках англійської мови.

Методи: спостереження, критичний аналіз спеціальної літератури.

Аналіз досліджень та публікацій. Питання щодо проблеми ефективного використання ігрового методу як на уроках англійської мови, так і в освітньому процесі загалом розроблялося і висвітлювалося

вітчизняними вченими: П. Гальперінім, А. Леонт'євим, К. Ушинським. Також свої роботи цьому питанню присвятили і зарубіжні вчені: П. Хегболдт, Н. Хомскі, Х. Кліпперт та ін. Проблема використання дидактичних ігор під час навчання іноземної мови розглядається сучасними вченими: Е. Володарською, Д. Крістал.

Результати та дискусії. Щодо навчальних можливостей використання ігрового методу відомо давно. Багато вчених, що займаються методикою навчання іноземним мовам, справедливо звертали увагу на ефективність використання ігрового методу. Це пояснюється тим, що під час гри проявляються особливо здібності будь-якої людини, а дитини особливо.

Варто зазначити, що використання гри недостатньо добре вивчено в процесі навчання іноземним мовам. Саме гра може виконувати виняткову роль для посилення пізнавального інтересу, полегшення складного процесу навчання, створення умов для формування творчої особистості учнів, а також вивести професійну майстерність вчителя на рівень сучасних технологій.

Гра – різновид суспільної практики, дієве відтворення життєвих явищ поза реальною практичною установкою. Вона завжди функціонує у двох часових вимірах: у теперішньому і майбутньому, даруючи миттєву радість, а також слугує задоволенням назрілих актуальних потреб особистості. У ній моделюються життєві ситуації, закріплюються властивості, якості, стан, вміння, здібності, необхідні особистості для виконання соціальних, професійних і творчих функцій (Roma O., 2015)

Гра – стародавнє досягнення культури, яка існує з часу виникнення суспільства. І життя кожної окремої людини також супроводжується грою. У наш час гра стала не тільки самостійним видом діяльності, але й універсальним її інструментом практично у всіх сферах суспільного життя: економіці, політиці, управлінні, науці і освіті (Roma O., 2018)

У людській практиці ігрова діяльність виконує такі функції: розважальну (це основна функція гри – розважити, відчутти задоволення, надихнути, зацікавити); комунікативну (освоєння діалектики спілкування); діагностичну (виявлення відхилень від нормативної поведінки, самопізнання в процесі гри); терапевтичну (подолання різних труднощів, що виникають в інших видах життєдіяльності); самореалізації (прояв здібностей і прихованих можливостей); міжнаціональної комунікації (засвоєння єдиних для всіх людей соціокультурних цінностей); соціалізації (включення в систему суспільних відносин).

Як уже зазначалося вище, гру як метод навчання для передачі досвіду старших поколінь молодшим люди використовували з давніх-давен. У сучасній школі, що робить акцент на активізації та інтенсифікації освітнього процесу, ігрова діяльність використовується:

- 1) як самостійний метод під час вивчення певної теми;
- 2) як елемент (іноді досить істотний) будь-якого іншого методу;

3) як урок або його частина (вступ, пояснення, закріплення, контроль або виконання вправи);

4) при організації позакласного заходу.

Гра завжди передбачає певну напругу емоційних і розумових сил, а також уміння прийняти рішення (що робити, що сказати, як виграти). Бажання вирішити ці питання загострює розумову діяльність учасників гри. Позитивним є і той факт, що при цьому учень ще й говорить іноземною мовою. З цього аспекту можна зробити висновок, що ігровий метод має великі навчальні можливості, над якими учні природно не замислюються. Для них гра, перш за все, – захоплююче заняття, чим вона і приваблює вчителів, в тому числі й іноземної мови.

Використання ігрових форм навчання робить навчально-виховний процес більш змістовним і якіснішим. Можна визначити гру як вищий тип педагогічної діяльності. Вона посилює практично кожному учневі, навіть тому, який не має достатньо міцних знань з мови. Крім того, слабкий у мовній підготовці учень може стати першим у грі: винахідливість і кмітливість виявляються часом більш важливими, ніж знання з предмета (Bronfenbrenner, 1979).

Розглянемо докладніше особливості всіх цих функцій.

1. Навчальна функція полягає в розвитку пам'яті, уваги, сприйняття інформації, формуванні загальних навчальних умінь і навичок, а також сприяє розвитку навичок володіння іноземною мовою. Це означає, що гра – особливо організоване заняття, яке вимагає напруження емоційних і розумових сил, а також уміння прийняти рішення, що загострюють розумову діяльність учнів.

2. Виховна функція полягає у формуванні таких якостей, як уважне, гуманне ставлення до партнера під час гри, що сприяє розвитку почуття взаємодопомоги і взаємопідтримки. Учні вводять кліше мовного етикету для імпровізації мовного звернення іноземною мовою, що допомагає вихованню такої якості, як ввічливість.

3. Розважальна функція полягає у створенні сприятливої атмосфери на уроках, перетворенні їх у цікаву і незвичайну подію, захоплюючу пригоду, а часом і в казковий світ.

4. Комунікативна функція полягає у створенні атмосфери іншомовного спілкування, об'єднання колективу учнів, встановлення нових емоційно-комунікативних відносин, заснованих на взаємодії іноземною мовою.

5. Релаксаційна функція – зняття емоційної напруги, викликаной навантаженням на нервову систему при інтенсивному навчанні іноземної мови.

6. Психологічна функція полягає у формуванні навичок підготовки свого фізіологічного стану для більш ефективної діяльності, а також перебудови психіки для засвоєння великих обсягів інформації. Тут же варто відзначити, що здійснюється психологічний тренінг і психокорекція різних проявів особистості в ігрових моделях, які можуть бути наближені до життєвих ситуацій.

7. Розвивальна функція спрямована на гармонійний розвиток особистісних якостей для активізації резервних можливостей особистості.

Розглянувши класифікацію функцій ігрової діяльності, слід проаналізувати питання класифікації безпосередньо самих ігор. Приступаючи до розгляду такого питання, слід зазначити, що на сьогодні у філософській, психологічній, педагогічній та методичній літературі немає однозначної класифікації ігор.

Вітчизняний психолог П. Болонський визначав такі типи ігор:

- 1) уявні – маніпуляції імпульсивного походження в немовлят, які не є власне іграми;
- 2) будівельні, в основі яких закладено будівельне мистецтво дитини;
- 3) наслідувальні, засновані на наслідуванні дорослим;
- 4) ігри драматизації, тобто ігри, в основі яких закладено драматичне мистецтво дитини;
- 5) рухливі;
- 6) інтелектуальні, засновані на активізації розумових здібностей дитини (Roma O., 2016)

Інші вітчизняні психологи (С. Рубінштейн, Д. Ельконін) визначають інтелектуальні та рольові ігри, водночас вони звертають увагу на те, що якщо перша категорія ігор є «суб'єктивно-об'єктивною», то рольові ігри належать до «суб'єктивних», виділивши граматичні, метою яких є формування відповідних навичок. Мовними іграми є:

- ситуаційні, в основі яких лежить ситуація з життя, для вирішення якої застосовуються знання реального навчального предмета;
- рольові, які передбачають виконання певних ролей індивідуально кожним учасником гри або в групі;
- ділові – передбачається конкретна проблема, справа; ролі і правила гри виробляються учасниками під час гри.

Місце гри на уроці та її час залежать від безлічі факторів: підготовки учнів, конкретних цілей і умов уроку та т.п. Наприклад, якщо гра використовується як тренувальна вправа при первинному закріпленні матеріалу, то їй можна відвести 15-20 хвилин уроку. Надалі та ж гра може проводитися протягом 3-5 хвилин і слугувати своєрідним повторенням уже пройденого матеріалу, а також розрядкою на уроці.

Як уже зазначалося, ігри можуть бути граматичними, лексичними, фонетичними, орфографічними і сприяти формуванню мовних навичок.

Оволодіння граматичним матеріалом, перш за все, створює можливість для переходу до активної мови учнів. Відомо, що тренування учнів у вживанні граматичних структур вимагає багаторазового їх повторення, що стомлює школярів своєю одноманітністю, а витрачені зусилля часто не приносять швидкого задоволення. Застосування ігрових методів навчання допоможуть зробити нудну роботу більш цікавою та захоплюючою. Наприклад,

безліч граматичних ігор можуть бути ефективними при введенні нового граматичного матеріалу.

Формуванню та розвитку лексичних і вимовних навичок у певній мірі сприяють орфографічні ігри, основна мета яких – освоєння правопису вивченої лексики. Більшість ігор можна використовувати як тренувальні вправи на етапі як первинного, так і вторинного закріплення.

Висновки. Існує безліч видів ігор, в тому числі рольові. Рольова гра є важливим компонентом навчання іноземної мови, оскільки виконує багато функцій, необхідних для успішного навчання. Ігрова ситуація на уроці забезпечує занурення в досліджувану тему, знімається мовний бар'єр, створюється сприятлива психологічна атмосфера. Рольова гра повинна проводитися під чітким контролем вчителя і плануватися заздалегідь, забезпечуючи цілісність процесу навчання. Рольові ігри не можуть обходитися без реквізиту або ситуації спілкування. Ролі між учнями мають розподілятися відповідно до можливостей учнів і рівня знань мови. Гра повинна містити безліч компонентів, таких, як ролі, ситуація і дії, які допомагають учням краще орієнтуватися при підготовці до ігор. Гра дозволяє виявляти творчі і розумові здібності учнів, знімає страх в говорінні і забезпечує різноманітність на уроці іноземної мови.

Література

Гра по-новому, навчання по-іншому : методичний посібник / упорядник О. Рома. The LEGO Foundation, 2018. 44 с.

Нова українська школа. Концептуальні засади реформування середньої школи. Київ : Міністерство освіти і науки України, 2016. 40 с.

Основні напрями та механізми становлення публічного управління в освіті як аспект реалізації концепції Нової української школи: збірник тез доповідей науково-практичної конференції (27 червня-15 серпня 2018 року). Дніпро, 2018. 93 с.

Офіційний сайт Нової Української школи. URL: <https://nus.org.ua/> (дата звернення: 25.10.2020).

Програма розвитку дитини від 2 до 6 років та методичні рекомендації «Безмежний світ гри з LEGO» / О. Ю. Рома, В. Ю. Близнюк, О. П. Борук. The LEGO® Foundation, 2015. 140 с.

Шість цеглинок в освітньому просторі школи. Методичний посібник / Упорядник О. Рома. The LEGO Foundation, 2018. 32 с.

Bronfenbrenner Urie The Ecology of Human Development: Experiments by Nature and Design. Cambridge, MA : Harvard University Press, 1979. 208 p.

References

Roma, O. (2018) *Gra po-novomu, navchannya po-inshomu. Metodychnyy posibnyk* [The game in new form, the teaching in another way. Methodological textbook]. The LEGO Foundation, 44 [in Ukrainian].

Nova ukrainska shkola (2018) *Kontseptualni zasady reformuvannya serednoi shkoly* [Conceptual bases of reforming of secondary school]. Kyiv: Ministerstvo osvity i nauky Ukrainy [in Ukrainian].

Osnovni napryamy ta mexanizmy stanovlennya piblichnogo upravlinnya v osviti yak aspekt realizaciyi koncepciyi Novoyi ukrayinskoyi shkoly: zbirnyk tez

dopovidej naukovo-praktychnoyi konferenciyi (2018) [The main directions and mechanisms of foundation of public administration in education as the aspect of realization of the concept of NEW Ukrainian school]. Dnipro, 93 [in Ukrainian].

Oficijnyj sait Novoyi Ukrayinskoyi shkoly [The official site of New Ukrainian School]. URL : <https://nus.org.ua/>. [in Ukrainian].

Roma, O.Yu., Blyznyuk, V.Yu., & Boruk, O.P. (2016). *Programa rozvytku dytyny vid 2 do 6 rokov ta metodychni rekomendaciyi «Bezmezhnijy svit gry z LEGO»*. [The programme of the development of a child from 2 to 6 and the methodological recommendations «The world of game with Lego»] The LEGO Foundation, 140 [in Ukrainian].

Roma, O. (2018). *Shist ceglynok v osvithomu prostori shkoly. Metodychnyj posibnyk*. [Six bricks in the educational area of school. The methodological textbook] The LEGO Foundation, 32 [in Ukrainian].

Bronfenbrenner Urie (1979) *The Ecology of Human Development: Experiments by Nature and Design*. Cambridge, MA: Harvard University Press, 208 [in English].

АНОТАЦІЯ

У статті розглянуто питання ефективності використання елементів гри на уроках англійської мови. Зауважено, що вчитель може використовувати на уроках різні методи і прийоми. У статті перевіряється ефективність ігрового методу навчання. За допомогою ігор ми створюємо комфортну психологічну обстановку в аудиторії, встановлюємо рівність, даємо шанс проявити себе і сильним, і слабким. Учні можуть контактувати, вчатися манері поведінки, яка може виникнути в реальній ситуації.

Наголошено, що ігрові методи є одними з найефективніших методів навчання іноземної мови, тому що їх психолого-педагогічною основою є ігрова діяльність, яка робить великий внесок у психічний розвиток особистості. У грі активізуються розумові процеси і зростає мотивація до вивчення іноземної мови. І так само те, що ігрові форми та прийоми дуже різноманітні і можуть бути використані на кожному етапі роботи з лексикою. Наголошено, що на перших етапах доречно використовувати типові ігрові вправи, які зроблять запам'ятовування слів цікавим заняттям, дозволяють створювати цілком реальні ситуації спілкування між учасниками гри. Тому ігри особливо актуальні на заключних етапах роботи з новою лексикою, у яких відбувається вживання слів у мові у конкретних ігрових ситуаціях. Ігрові методи навчання є різноманітними. Залежно від педагогічних цілей, методів організації, рівня володіння мовою виділяють кілька груп ігор. Сюжетно-рольові та інтелектуальні, наприклад, вимагають високих знань лексики, оскільки передбачають спонтанні висловлювання гравців. Ігри можуть бути представлені у вигляді ігрових елементів, ситуацій, вправ і бути спрямованими на інші цілі. Ігрові методи різняться залежно кількості учасників, часу проведення тощо. Ігрові методи часто дуже прості за своєю організацією і вимагають спеціального устаткування. Ігрові методи можуть бути використані на кожному уроці іноземної мови.

Ключові слова: гра, освітня модель, ефективність, портфоліо, діяльність.