

ДЕПАРТАМЕНТ ОСВІТИ
ВІННИЦЬКОЇ МІСЬКОЇ РАДИ
МІСЬКИЙ МЕТОДИЧНИЙ КАБІНЕТ
КОМУНАЛЬНИЙ ЗАКЛАД « ЗАГАЛЬНООСВІТНЯ ШКОЛА І-ІІІ
СТУПЕНІВ №33
ВІННИЦЬКОЇ МІСЬКОЇ РАДИ »

LEARN AND PLAY

Fun Educational Games

To Play With Your Students



Дудник Марія Валеріївна

вчитель англійської мови

«спеціаліст І категорії»

тел. 096-446-33-70

Горелова Ольга Миколаївна

вчитель англійської мови

«спеціаліст І категорії»

тел. 093-616-55-09

м.Вінниця

2017 р.

Автори-упорядники Дудник Марія Валеріївна, Горелова Ольга Миколаївна, вчителі англійської мови комунального закладу «Загальноосвітня школа І-ІІІ ступенів №33 ВМР»

Горелова О.М., Дудник М.В. Learn and Play. Fun Educational Games to Play with Your Students. Дидактичні ігри на уроках англійської мови в початковій школі. Дидактичні ігри / М.В. Дудник , О.М. Горелова. - Вінниця: ММК, 2017. - 89 с.

Рецензенти:

Скиба В.А., заступник директора з навчально-виховної роботи комунального закладу «Загальноосвітня школа І-ІІІ ступенів №33 ВМР»

Камінська Н. С., вчитель англійської мови , вищої категорії , комунального закладу «Загальноосвітня школа І-ІІІ ступенів №33 ВМР»

Рекомендовано науково-методичною радою комунального закладу «Загальноосвітня школа І-ІІІ ступенів №33 ВМР»

(Протокол № 5 від 28.12.2016 р.)

У запропонованому навчально – методичному посібнику міститься різноманітний цікавий дидактичний матеріал до уроків англійської мови в початковій школі: лексичні, орфографічні, граматичні, фонетичні ігри та ігри на

розвиток навичок критичного мислення, співпраці, вирішення проблем та формування комунікативної компетенції.

Матеріал посібника допоможе вчителю проводити уроки англійської мови в початковій школі цікаво, у захоплюючій ігровій формі, враховуючи індивідуальні особливості молодших школярів.

Посібник рекомендується для вчителів англійської мови початкових класів, керівників гуртка, студентів кафедри педагогіки й методики іноземних мов, батьків та учнів.

ЗМІСТ

ВСТУП.....	5
РОЗДІЛ I. Дидактична гра – як ефективний засіб формування іншомовної комунікативної компетенції.....	9
1.1 Роль дидактичних ігор у навчальному процесі на уроках англійської мови в початковій школі.....	9
1.2 Дидактична гра – як основний інструмент формування навичок 21ст.(критичне мислення, креативність , робота в команді, вміння вирішувати проблеми, співпраця) на початковому етапі вивчення іноземної мови.....	15
РОЗДІЛ II. “Learn and Play : Fun Educational Games to Play with Your Students”.....	26
2.1 Фонетичні, лексичні, орфографічні, граматичні ігри на уроках англійської мови в початковій школі (Вчитель Горєлова О.М.).....	26
2.2 Ігри на розвиток навичок критичного мислення, співпраці та вміння вирішувати проблеми (Вчитель Дудник М. В.).....	44
ВИСНОВКИ.....	58
СПИСОК ВИКОРИСТАНОЇ ЛІТЕРАТУРИ.....	61

ВСТУП

На початковому етапі навчання дітей англійської мови перед учителем стоїть основне завдання-мотивувати учнів до вивчення іноземної мови, розвивати навички критичного мислення, співпраці та вміння вирішувати проблеми. Щоб досягти цього, кожен урок англійської мови має бути цікавим, насиченим та активним.

Протягом десятирічної роботи у початковій школі ми, учителі англійської мови, звернули увагу, що саме у дітей молодшого віку ,особливо гостро постає проблема мотивації до вивчення англійської мови. При цьому помітно, що до моменту вивчення англійської мови й на самому початку в учнів, як правило, висока мотивація. Майже в усіх є бажання володіти англійською мовою, уміти спілкуватися. Та з початком процесу оволодіння мовою відношення учнів міняється, багато хто розчаровується. Адже цей процес припускає період нагромадження "будівельного матеріалу", стадію неминуче примітивного змісту, подолання різноманітних труднощів, що відсуває досягнення цілей, про які мріялося. Учням не цікаво на уроках, «традиційна модель» навчання не є ефективною при вивченні іноземної мови, оскільки сухе заучування фактів, слів та правил не дає бажаного результату. Навіть якщо школяр вивчив потрібний матеріал він не може застосувати його на практиці. Тому для значної кількості дітей початкової школи уроки англійської мови проходять не ефективно і безрезультатно. Учні не зацікавлені під час уроку і втрачається значимість вивчення англійської саме тоді, коли вона найбільш актуальна.

Одже зіштовхнувшись з наступними проблемами , такими як:

- ✓ Низький рівень мотивації у учнів до навчання
- ✓ Невміння застосувати вивчений матеріал учнями на практиці, під час іншомовного спілкування
- ✓ «традиційні методи» та пасивні форми на методи навчання не враховують віково – психологічні особливості дити, і не допомагають у розкритті індивідуальних здібностей кожного учня.

- ✓ Навчання не виконує розвиваючої функції, виконання звичайних вправ не розвиває в учнів потрібних для подальшого життя навичок: критичне мислення, співпраця, робота в команді.

Усвідомивши це, ми намагаємося використовувати нетрадиційні й активні методи навчання, тому що саме монотонність є основною причиною зниження мотивації до вивчення не лише англійської мови, але й інших предметів. Саме використання дидактичної гри як одного із прийомів навчання іноземній мові значно полегшує навчальний процес, робить його цікавішим і доступнішим дітям.

Термін «дидактична гра», під яким розумілися спеціально створювані для навчання гри, вперше ввели Ф. Фребель і М. Монтесорі. Ігри, які вони пропонували, були призначені для дітей дошкільного віку. Поступово дидактичні ігри стали проникати і в початкову школу, приймаючи форму ігрових прийомів у навчанні. Але цей сплеск інтересу до цікавості навчання швидко вичерпався. Ідеологізація навчання витіснила ігри з роботи шкільних вчителів. З середини ХХ століття і аж до 1970-х років на уроках іноземної мови панував граматико-перекладний метод навчання, метою якого було вивчення граматики, щоб через неї навчитися читати і розуміти тексти на іноземній мові.

Сучасний етап розвитку суспільства вимагає перегляду підходів до існуючої педагогічної теорії та практики навчально-виховного процесу, вдосконалення методів, прийомів і засобів навчання, результати яких задовольняють як вимоги суспільства, так і відповідає можливостям та інтересу учнів. Найбільш перспективним шляхом формування самостійності, творчості, ініціативи учнів є застосування методів, засобів та прийомів навчання, які б дозволяли підвищити ефективність навчально-виховного процесу, сформувати позитивне ставлення учнів як до дисципліни, так і до самого процесу навчання.

Одним з таких засобів є дидактична гра, яка сприяє формуванню пізнавального інтересу учнів, мотивації навчання та активізації самостійної діяльності учнів. Саме тому дидактична гра — незамінний атрибут навчального процесу на уроках англійської мови в початковій школі, адже вона сприяє

розвиткові розумових здібностей учнів, підвищенню якості знань, формуванню активності, самостійності, пізнавального інтересу.

Учитель англійської мови у початковій школі має застосовувати дидактичні ігри на кожному уроці, щоб підвищувати мотивацію учнів у вивченні іноземної мови. Отже, постійне застосування дидактичних ігор потребує максимального їх урізноманітнення, тобто одноманітні ігри на уроках скоро набриднуть дітям, і навчання знову переросте у нецікавий і примітивний процес.

Даний навчально-методичний посібник ми створили з метою збагатити «скарбничку» вже існуючих дидактичних ігор, урізноманітнити їх, донести до суспільства важливість та актуальність цього методу на сучасному етапі навчального процесу. Ігри що викладені в ньому допоможуть :

- ✓ Підвищити рівень мотивації учнів
- ✓ Розвивати потрібні вміння та навички, що допоможуть учням стати щасливими дорослими
- ✓ Тренувати учнів та розвивати навички спонтанного мовлення
- ✓ Навчити учнів застосовувати знання на практиці
- ✓ Сприятиме процесу ефективного засвоєння знань
- ✓ Допоможе учителю урізноманітнити свою роботу на уроках англійської мови в початковій школі.
- ✓ Допоможуть формувати іншомовні навички за допомогою таких форм роботи , які роблять учнів «головними діячами» на уроці.

Посібник складається з двох розділів:

✓ Дидактична гра – як ефективний засіб формування іншомовної комунікативної компетенції.

✓ “Learn and Play : Fun Educational Games to Play with Your Students”

Перший розділ – це теоретична частина, у якій висвітлюється важливість проблеми застосування дидактичної гри на уроках англійської мови у початкових класах.

Другий розділ – це практична частина, яка містить конкретний ігровий матеріал, котрий можна використовувати під час навчання чотирьох видів

мовленнєвої діяльності на уроках англійської мови. Матеріал відповідає вимогам нової програми для початкової школи.

Матеріал збірника допоможе проводити заняття цікаво, в захоплюючій ігровій формі, враховуючи індивідуальні особливості дітей.

РОЗДІЛ І. ДИДАКТИЧНА ГРА – ЯК ЕФЕКТИВНИЙ ЗАСІБ ФОРМУВАННЯ ІНШОМОВНОЇ КОМУНІКАТИВНОЇ КОМПЕТЕНЦІЇ

1.1. Роль дидактичних ігор у навчальному процесі на уроках англійської мови в початковій школі

У дитячому віці гра-це норма, і дитина повинна завжди гратися, навіть коли робить серйозну справу.

А.С.Макаренко

На сучасному етапі розвитку суспільства основним завданням початкової школи є навчити дитину критично мислити, яка вмітиме навчатися впродовж життя, ставити цілі та досягати їх, працювати в команді, спілкуватися в багатокультурному середовищі та володіти іншими сучасними вміннями.

Одним з найактуальніших вмінь в сучасному світі є володіння іноземною мовою, а саме англійською. Сьогодні володіння англійською мовою - не розкіш, як це було раніше, а життєва необхідність. Знання англійської мови – це ключ до успіху в сучасному світі, адже англійська мова – це офіційна мова міжнародного бізнесу та торгівлі, Інтернету і техніки, науки і мистецтв.

Саме тому вивчення англійської мови у початковій школі є необхідною складовою у навчальному процесі, адже в дитинстві схильність до вивчення мов набагато більша. Вивчення англійської мови у ранньому шкільному віці корисне дітям, оскільки воно позитивно впливає на розвиток пам'яті, уваги, мислення, уяви дитини, стимулює її загальні мовленнєві здібності.

Головною метою вивчення іноземної мови є формування в учнів комунікативної компетентності з урахуванням комунікативних умінь, сформованих на основі мовних знань і навичок, оволодіння вміннями й навичками спілкуватися в усній і письмовій формі з урахуванням мотивів, цілей та соціальних норм мовленнєвої поведінки в типових сферах і ситуаціях.

Серед різноманітних прийомів організації уроків англійської мови у початковій школі найбільший інтерес у школярів викликають дидактичні ігри та ігрові ситуації, бо вони наближають мовну ситуацію до звичайних умов, допомагають розвивати навички спілкування, сприяють ефективному опрацюванню мовного матеріалу.

Видатний педагог В. О. Сухомлинський писав, що без гри немає і не може бути повноцінного розумового розвитку: «Гра – це величезне світле вікно, через яке духовний світ дитини вливається в життєдайний потік уявлень, понять про навколишній світ. Гра – це іскра, що розпалює вогонь кмітливості та допитливості».

Дидактична гра – це вид учбових занять, що організовані у вигляді учбових ігор, які реалізують низку принципів ігрового, активного навчання та відрізняються наявністю правил, фіксованою структурою ігрової діяльності та системи оцінювання, є одним із методів активного навчання.

Особливо важливе місце займає гра та ігрові прийоми в процесі навчання англійської мови у перших класах, адже становлення і розвиток їхньої навчальної діяльності відбувається у період ще слабких довільних процесів: уваги, сприймання, пам'яті тощо. Але гра також потрібна і в 2—4-х класах. Деякий програмовий матеріал потребує від дитини значних вольових зусиль та багаторазового виконання різних варіантів вправ для його засвоєння. Саме тоді гра, запобігаючи перевантаженню психіки дитини, допомагає реалізувати навчальну мету значно швидше, ніж будь-який педагогічний засіб. Гра дає змогу педагогові здійснювати управління розумовими здібностями та їхнім розвитком; формувати цінні риси особистостей і взаємини дітей у доступній і привабливій для них ігровій формі. У грі дуже добре проявляються несподівані здібності дитини.

У грі всі рівні. Вона під силу навіть слабким учням. Більше того, слабкий в мовній підготовці учень може стати першим в грі: винахідливість та кмітливість тут виявляються інколи більш важливими, ніж знання предмету. Відчуття рівності, атмосфера захоплення і радості, відчуття здолання завдання – все це дає можливість дітям подолати сором'язливість, яка заважає вільному вживанню в мовленні слів

чужої мови і сприятливо відображається на результатах навчання. Непомітно засвоюється мовний матеріал, а разом з цим виникає відчуття задоволення.

Застосування дидактичних ігор впливають на емоції дітей, вони почувають себе впевнено та ненапружено. Школярі опиняються у звичайному природньому комфортному для них середовищі, у якому вони отримують задоволення. Адже дитина росте та розвивається граючись. Це поєднання корисного та цікавого. Учні у грі стають учасниками навчального процесу, саме це забезпечує успішне оволодіння іншомовною мовленнєвою діяльністю в говорінні, аудіюванні, читанні, письмі і служить стимулом до мовленнєвої діяльності учнів. Завдяки іграм початковий етап вивчення англійської мови проходить легко і дитина не нудьгуватиме, тому вона не лише не втратить інтересу до іноземної мови, а навпаки, зміцнить його, що в подальшому підштовхуватиме її до поглиблення вже здобутих знань.

Дидактичні ігри на уроках англійської мови мають навчально-розважальний характер. Вчитель під час уроку має пам'ятати, що він зацікавлений у навчальній стороні гри, яка на відміну від розважальної, має специфічну методичну мету, яку вчитель повинен завжди чітко собі уявляти, однак в жодному разі не слід показувати учням, що його цікавить дидактичний підтекст. Він повинен сміятися і радіти разом з учнями, підкреслюючи тим самим, що його цікавить ігровий зміст вправи, а не навчальний. Якщо вчитель розкриє школярам свою мету, то гра перетвориться у звичайну вправу. Отже таким чином, гра поступово та непомітно на уроці переходить у серйозну та плідну роботу.

У процесі навчальної гри на уроках англійської мови сильні учні допомагають слабким, а вчитель управляє процесом спілкування: підходить то до одного, то до іншого учня, який потребує допомоги, вносить необхідні корективи в роботу. У ході гри вчитель не виправляє помилки, а лише непомітно для учнів записує їх, щоб на наступному занятті обговорити найтипівіші.

Педагогічна цінність гри на уроках англійської мови у початковій школі полягає у:

- ✓ стимулюванні до навчання;

- ✓ активізації психічних та розумових процесів учасників: увага, запам'ятовування, спостережливість, кмітливість, інтерес, сприйняття, мислення тощо;
- ✓ застосуванні знань у різноманітних ігрових умовах;
- ✓ здійсненні самостійного пошуку знань;
- ✓ привнесенні емоційної радості учня;
- ✓ формуванні правильних взаємовідносин між учнями;
- ✓ вихованні колективізму;
- ✓ художньому вихованні (вдосконалення рухів, виразності мовлення, розвиток творчої фантазії, яскрава прониклива передача образу);

Для того, щоб дидактична гра на уроці пройшла вдало, слід дотримуватися таких вимог до її проведення:

- ✓ гра повинна бути розрахована на один урок;
- ✓ гра не повинна бути складною для розуміння її правил;
- ✓ гра повинна бути масовою, тобто залучати до роботи усіх учнів підгрупи ;
- ✓ об'єктивні критерії оцінювання успішності ігрової діяльності учнів;
- ✓ гра повинна бути динамічною, щоб підтримувати інтерес до неї ;
- ✓ відповідність теми гри та цілей заняття;
- ✓ чіткість і визначеність мети та спрямованості гри;
- ✓ значущість ігрового результату для учасників і вчителя;
- ✓ стимулюючий характер гри;
- ✓ точність і однозначність правил гри та обмежень;
- ✓ сприятливий психологічний клімат стосунків як між учнями, так і між вчителем та учням ;
- ✓ простір для особистої активності та творчості;
- ✓ обов'язковий елемент змагання між учасниками гри .

У методичній літературі автори наукових робіт виділяють великий різновид ігор, які можуть бути використані на уроках англійської мови. Одна з найповніших класифікацій належить Рязановій. У своїй статті «Навчання англійській мові дітей молодшого шкільного віку» вона підкреслює, що ігрова діяльність є ведучою для

дітей молодшого віку і що гра – природний стан малюків. Вона виділяє наступні ігрові моменти:

- 1) рухливі ігри (до них відносяться зарядка з командами, гра в тварин, «кішки-мишки», ігри на увагу);
- 2) вірші і пісні, які супроводжуються рухами;
- 3) ігри - змагання (діти поділяються на команди і виконують різні завдання);
- 4) ігри з м'ячем (питання-відповідь, переклад слів і речень з української на англійську і навпаки);
- 5) настільні ігри (лото, доміно, малювання);
- 6) діалоги з героями книг англійських та американських авторів (Вінні-Пуха, Мері Попінс, Білосніжка та семеро гномів, Мауглі, Том Соєр);
- 7) рольові ігри („У лікаря”, „В магазині”).

Гру підбирає вчитель, бо лише він може вирішити, що краще запропонувати учням. Ретельно продумана і добре проведена гра полегшує вивчення і закріплення мовного матеріалу (фонетики, лексики, граматики) та сприяє формуванню відповідних умінь і навичок. Гра є ефективним засобом навчання, що охоплює різні види мовленнєвої діяльності (слухання, говоріння, читання, письмо), вона допомагає в оволодінні іноземною мовою, а крім того, учні відчують емоційне задоволення як у процесі гри, так і при досягненні результатів.

Вчитель англійської мови має підбирати дидактичні ігри, які створені відповідно до вимог шкільної програми з урахуванням психологічних особливостей та пізнавальних можливостей учнів і своїм змістом спрямовані на розвиток мовлення та самостійну пошукову роботу школярів. Ігри не є заміною іншим формам і видам роботи з іноземної мови, а тільки їхнім доповненням.

Дидактичні ігри на уроках англійської мови у початковій школі можна спрямувати у два напрямки. Перший напрямок спрямований на формування мовних навичок. Формуванню їх сприятимуть саме лексичні, фонетичні та орфографічні ігри. Особливу увагу вчитель має звернути на граматичні ігри, які по об'єму займають більш ніж третю частину посібника, оскільки оволодіння граматичним

матеріалом насамперед створює можливість для переходу до активного мовлення учнів. Ігри допоможуть зробити нудну роботу більш цікавою, адже тренування учнів в використанні граматичної структури, яка потребує багаторазового їх мовного повторення, втомлює дітей своєю одноманітністю, витрачені зусилля не приносять швидкого задоволення. За граматичними іграми йдуть лексичні ігри, які логічно продовжують «будувати» фундамент мови. Фонетичні ігри, використовуються для корекції вимови на етапі формування мовних навиків та умінь. Та, нарешті, формуванню та розвитку мовних та вимовних навиків в якомусь сенсі сприяють орфографічні ігри, основна ціль яких – засвоєння правопису вивченої лексики. Більшість ігор можуть бути використаними в якості тренувальних вправ на етапі як первинного, так і подальшого закріплення.

Другий напрямок дидактичних ігор на уроках англійської мови у початковій школі спрямований на розвитку мовних навиків та вмінь. Мета таких ігор – стимулювання учнів до проявлення самостійності у вирішенні мовно-мислячих задач, швидкої реакція в спілкуванні, максимальної мобілізації мовних навиків – характерні якості мовного вміння – можуть, як нам уявляється, бути проявленні в аудіюванні та мовних іграх. Дидактичні ігри, що спрямовані на розвиток мовних навиків та вмінь, тренують в учнів творчі вміння. А саме творчість є вищою формою активності та самодіяльності людини.

Перед вчителем англійської мови життя ставить нові вимоги, завдання, проблеми. Здійснення їх безпосередньо залежить від педагогів . Саме від них і залежить якість уроків англійської мови, яка не можлива без урізноманітнення різними формами та методами навчання. Якщо знайти правильний підхід, навчання із важкої та стомлюючої необхідності може перетворитись у захоплюючу подорож у світ англійської мови. Одним із таких підходів є дидактична гра - найсильніший фактор психологічної адаптації дитини в новому мовному просторі, який може вирішити проблему природного входження дитини у захоплюючий світ мови. Адже достатньо подивитись у щасливі очі своїх учнів, які виходять з уроку, щоб зрозуміти, що ти на правильному шляху і потрібно рухатись далі у тому ж напрямку, щоб не пропала радість в очах, та не зник інтерес учнів до предмету.

1.2. Дидактична гра – як основний інструмент формування навичок 21ст.(критичне мислення, креативність , робота в команді, вміння вирішувати проблеми, співпраця) на початковому етапі вивчення іноземної мови.

«Гра має велике значення в житті дитини, має те саме значення ,яке у дорослого має діяльність. Яка дитина у грі, такою вона буде у роботі коли виросте. Тому виховання майбутнього діяча проходить перш за все у грі»

А.С. Макаренко

Одним з основних завдань початкової школи сьогодні – є виховання майбутнього покоління так, щоб вони могли досягнути успіху у « реальному житті»

Так, є вимоги та навчальні програми , а також певний обсяг знань якими повинні оволодіти учні з різних предметів , але освіта не починається і закінчується з підручника або контрольної роботи. Інші навички повинні бути відточені, теж, не в останню чергу те , як спілкуватися зі своїми однолітками, а також працювати з іншими людьми. Це не те, що можна розвивати через механічне запам'ятовування або стратегічне розміщення плакатів.

Сучасне суспільство вимагає від майбутніх випускників оволодіння ними не лише знаннями *hardskills*, але й розвитку таких необхідних навичок як : критичне мислення , креативність, робота в команді, співпраця, вміння вирішувати проблеми (*softskills*)

Тому учитель, як тренер та наставник повинен поставити дитячу особистість у центр усієї діяльності , зробивши її посередником у взаємодії суб'єктів навчання, не опуститися а піднятися на рівень дитини, що допоможе проявити дитині її найкращі якості та запалити очі жагою відкриттів. Сприяти активному навчанню учнів і розвитку потрібних вмінь та навичок. Адже не таке важливе оволодіння знаннями , як розвиток навичок мислення .

Дослідження показують, щосаме на активних заняттях – якщо їх орієнтовано на досягнення конкретних цілей і добре організовано–учні засвоюють матеріал найбільш повно і з користю для себе. Фраза "найбільшповно і з користю для себе" означає,що учні думають про те, що вони вивчають, застосовуютьце в ситуаціях реального життя або для подальшого навчання та можуть продовжувати навчатися самостійно.

Дидактична гра - форма, яка поєднує навчальне та ігрове завдання; спрямована на формування у дитини знань, удосконалення пізнавальнихумінь, навичок, способів діяльності.

Навчальні ігри різних видів є особливо необхідними у навчанні та вихованні дітей початкової ланки. Завдяки грі вдається сконцентрувати увагу найінертніших маленьких учнів. Захопившись ьгрою, школярі не помічають, що вони навчаються: пізнають, запам'ятовують нове, орієнтуються у незвичних ситуаціях, поповнюють запас уявлень, понять, розвивають навички, фантазію. Навчальні ігри добре узгоджуються із серйозним навчанням.Включення їх в урок, робить процес навчання захоплюючим, цікавим, створює в учнів бадьорий позитивний настрій, перетворює подолання труднощів на успішне засвоєння навчального матеріалу.

Тому дидактична гра , найкращий інструмент що можна використовувати на уроках саме початкової школи, який допоможе розкрити індивідуальний потенціал кожного з учнів , з урахуванням вікових та психологічних потреб учнів початкової школи. Це інноваційна технологія, що допомагає учню не тільки засвоїти певний обсяг знань, а й сприяє розвитку його особистісних якостей, допомагає не лише навчити, але розвинути потрібні для подальшого життя навички.

Для правильної організації роботи ми повинні враховувати потреби дитини , та вікові особливості дітей, провідну діяльність для кожної вікової категорії , як допомагає найефективнішому засвоєнню знань та розвитку необхідних навичок , що були визначені на базі проведення досліджень :

ВІКОВІ ПОТРЕБИ / ПРОВІДНА ДІЯЛЬНІСТЬ

1. Діяльність має бути змістовною для дитини.

2. У контексті цієї діяльності відбуваються базові відносини з дорослими та однолітками.

3. У результаті засвоєння провідної діяльності в дитини формуються вікові новоутворення (коло здібностей).

- від 0 до 3 років – предметно-маніпуляційна;
- від 3 до 6 – ігрова;
- від 6 до 10 – навчальна;
- від 10 до 15 – суспільнокорисна;
- від 15 до 18 – професійно зорієнтована

Психолого - педагогічні дослідження показали, що шестирічні діти можуть навчатися, якщо процес їхнього навчання будувати не традиційно, з урахуванням особливостей даного віку. Встановлено, наприклад, що «звичне пояснення вчителя, навіть із використанням наочності не дає бажаних результатів у роботі із дітьми, тому що вони ще не вміють керувати своєю поведінкою, мають довірливу увагу, не можуть зосереджуватися тривалий час на одному об'єкті»

Логічне мислення тільки починає формуватися, а тому нові знання діти засвоюють, як правило, під час практичних дій з предметами, реальними і знайомими об'єктами.

Можна сказати: « Чим більше в школяра розвинена ігрова діяльність, тим виразніше в учня прагнення утвердити себе у новій соціальній ролі – ролі учня».

Формування учня самостійною, ініціативною, вдумливою особистістю може бути успішним, якщо вчитель потурбується про це з першого проведеного уроку. Одним із найперспективніших шляхів виховання активних учнів, озброєння їх необхідними вміннями і навичками є впровадження активних форм і методів навчання.

У дитячих іграх вільна ігрова діяльність виступає переважно як самоціль. У дидактичних іграх, створених педагогікою (у тому числі і народною), ігрова діяльність спеціально планується і пристосовується до навчальних цілей. Дидактичні ігри – різновид ігор за правилами. Дидактичні ігри, які використовуються у початковій школі, виконують різні функції:

- активізують інтерес та увагу школярів;
- розвивають пізнавальні здібності, кмітливість, уяву;
- закріплюють знання, вміння і навички;
- тренують сенсорні вміння тощо.

Правильно побудована цікава дидактична гра збагачує процес мислення індивідуальними почуттями, розвиває саморегуляцію, тренує волюваті якості дитини. Її цінність перед усім у тому, що вона виконує роль емоційної розрядки, запобігає втомі дітей, знижує гіподинамію. Якщо вчитель часто використовує цікаві дидактичні ігри, молодші школярі раптом роблять відкриття: «Мені подобається думати, дайте мені таке завдання, щоб я поламав голову», тобто зароджується інтерес до розумової діяльності.

Вимоги до дидактичної гри:

- ✓ у ній мають пропонуватися вправи, корисні для розумового розвитку;
- ✓ обов'язкова наявність захоплюючої задачі, розв'язання якої вимагає розумових зусиль, подолання деяких труднощів;
- ✓ дидактизм (навчання) у грі має сполучатися з цікавими моментами, витівкою, гумором.

Наша мета — створити умови для розвитку особистості дитини, дати можливість кожному вихованцеві відчувати радість досягнення, усвідомлення своїх здібностей, віру у власні сили; допомогти дитині зрости в умовах успіху, дати відчувати радість від здолання труднощів, допомогти зрозуміти, що задарма в житті нічого не дається, скрізь треба докласти зусиль. І тоді успіх супроводжується відчуттям радості та задоволення від діяльності, виникає почуття компетентності.

Умови що визначаються як найкращі для комфортного навчання:

- Оточення активними людьми
- Клімат поваги
- Клімат прийняття
- Атмосфера довіри
- Клімат саморозкриття
- Клімат безпеки

- Клімат відвертості
- Клімат, що вітає відмінності
- Клімат з правом на помилку

Створивши комфортні умови для навчання та створення ситуації успіху а також усвідомлення ситуації успіху самим учнем, розуміння її значущості виникає тільки після здолання дитиною своєї боязкості, невміння, незнання, психологічного ураження та інших видів труднощів.

Кожна дитина це унікальне сонечко, а завдання вчителя спрямувати його сонячне проміння так , щоб зігрітий його теплом ґрунт дав свої унікальні плоди.

Тому дидактична гра є ефективним інструментом для розвитку навичок 21 ст. Саме дидактична гра має найбільшу перевагу, якщо ми хочемо поглянути на процес навчання крізь призму формування навичок критичного мислення, співпраці, та навичок вирішення проблем під час навчального процесу.

Як дидактичні ігри допомагають розвивати навички 21 ст.

(How Do Games Develop 21st Century Skills?)

Critical Thinking(Критичне мислення)

Що таке критичне мислення ? Критичне мислення включає в себе ряд різноманітних навичок , що допомагають нам навчитися приймати рішення. Це здатність оцінювати інформацію , щоб визначити, є це правильним чи ні. Думати критично , означає бачити альтернативні шляхи для вирішення тієї чи іншої проблеми. Дітям молодшого шкільного віку та підліткам критичне мислення допоможе їм навчитися приймати рішення незалежно від батьків.

Щоб вміти мислити, учні повинні відчувати і вірити у те що « мислити» це весело, а від тоді мають прагнути бути експертами у цьому.

Дидактичні ігри як засіб розвитку навичок критичного мислення дають можливість учневі бути головним у вирішенні певної проблеми чи матеріалу який вони намагаються опанувати. На відміну від формату “питання - відповідь”, який вимагає механічного запам’ятовування та відтворення, гра базується по потребі вирішення проблеми, шляхом експериментів та розуміння. Часто такі ігри є новими

для учнів, та дають йому можливість здобути досвід, що неможливо було б здобути під час традиційного навчання.

Навіть якщо такий досвід буде невдалим, це не матиме для учня трагічних наслідків, що допоможе критично мислити про його власний підхід та можливість його покращення. Критичне мислення дозволяє їм обмірковувати власні думки та причини виникнення тієї чи іншої точки зору, учні мають можливість обдумати те, яким чином вони приходять до власних рішень, розв'язують задачі або проблеми.

Коли учні мислять критично, те, що вони думають та як вони думають, завжди перебуває у фокусі уваги, і коли вони помічають помилку чи бачать інший і можливо, кращий спосіб осмислення якогось завдання чи проблеми, вони зацікавлено вивчають його. А учні, що мислять критично, завжди навчаються з інтересом. Важливо розвивати навички критичного мислення на початкових етапах навчання, коли учні охоче їх використовують – і в класі, і в своєму повсякденному житті, а гра допомагає зробити цей процес цікавішим та ефективнішим. Оскільки гра є прерогативною для учнів для даної вікової категорії.

Розвиток критичного мислення можливий за виконання наступних умов:

учителем: прийняття різних ідей і думок; підтримка активності учнів у процесі навчання; підтримка впевненості учнів у тому, що вони не ризикують бути незрозумілими; віра в кожного учня;

учнями: розвиток впевненості в собі і розуміння цінності своїх ідей та думок; активна участь у навчальному процесі; повага до різних думок.

Критичне мислення формується поступово, у результаті щоденної кропіткої роботи вчителя й учня, з уроку в урок, рік у рік. Кожен учитель має вирішити для себе, які методи і прийоми формування та розвитку критичного мислення обрати, але при цьому він повинен усвідомлювати, що навчити учнів мислити критично протягом одного уроку фактично не можливо.

Треба виділити певні умови, створення яких здатне спонукати і стимулювати учнів до критичного мислення.

Головними з них є такі:

1. Час. Учні повинні мати досить часу для збору інформації за даною проблемою, для її обробки, вибору оптимального способу презентації свого рішення. Формування критичного мислення може відбуватися не тільки на уроці, а й перед ним і після нього.

2. Очікування ідей. Діти мають усвідомлювати, що від них чекають висловлення власних думок та ідей у будь-якій формі, їх діапазон може бути необмеженим, ідеї - різноманітними, нетривіальними.

3. Спілкування. Учні повинні мати можливість обмінюватися думками, щоб бачити свою значимість і свій внесок у рішення проблеми.

4. Цінування думок інших. Школярі повинні вміти слухати й цінувати думки інших, розуміючи, що для знаходження оптимального рішення проблеми дуже важливо вислухати всі думки зацікавлених людей, щоб мати можливість остаточно сформулювати власну.

5. Віра в сили учнів. Учні повинні знати, що їм можна висловлювати будь-які думки, мислити поза шаблоном. Учитель повинен створити у класі середовище, вільне від жартів, глузувань.

6. Активна позиція. Учні повинні займати активну позицію у навчанні, одержувати справжнє задоволення від здобуття знань. Це стимулює їх до роботи на складнішому рівні, до прагнення мислити нестандартно, критично.

Для вчителів іноземних мов технології КМ не є абсолютно новими: специфіка дисципліни "Іноземна мова" (вивчення мови як засобу спілкування та наявність чотирьох видів мовленнєвої діяльності – аудіювання, говоріння, читання, письмо) передбачає роботу з різноманітною інформацією, її аналіз, обговорення, створення на основі почутого або прочитаного власного продукту у вигляді монологічного або діалогічного висловлювання в усній чи письмовій формі.

Усі сучасні підручники з англійської мови містять завдання типу *matching* (співвіднесення однакових елементів), *comparing* (порівняння, зіставлення), *ranking* (ранжування предметів, дій, висловлювань за певними ознаками), *sequencing* (встановлення логічної послідовності дій), *information gap* (усунення інформаційного дисбалансу), *jigsaw* (застосування прийому "мозаїка"), *tables* (класифікація

прочитаної або прослуханої інформації за певними ознаками з використанням графічних організаторів), writingactivity (написання твору, есе, анотування прочитаного або прослуханого) тощо.

Вчитель, який працює за технологією КМ, повинен добре усвідомлювати, що продуктивною його робота буде у випадку, якщо правильно вибрано:

- інформативний матеріал, який сприяє розвитку КМ;
- метод (окремий прийом, стратегія) заняття.

Collaboration(Співпраця)

Students appreciate and are engaged by interesting challenges that require them to think, collaborate, and develop strategies to be successful.

Well-designed games provide just-in-time learning and inspire students to keep trying to find solutions, even when they struggle.

Термін «співпраця» - означає «працювати разом над вирішення проблеми».

Технологія співпраці належить до сучасної технології , яку я активно впроваджую в навчальний процес. Основна ідея полягає в створенні умов для активної спільної діяльності учнів у різних навчальних ситуаціях. Діти об'єднуються в групи по 3–4 особи, їм дають одне завдання, при цьому обговорюють роль кожного. Кожен учень відповідає не тільки за результат своєї роботи, але й за результат усієї групи. Тому слабкі учні прагнуть з'ясувати в сильних те, що їм незрозуміло, а сильні — щоб слабкі досконало розібралися в завданні. І від цього виграє весь клас, тому що спільно ліквідувають прогалини у знаннях. “Cooperative games” допомагають учням працювати разом над вирішенням проблеми чи завдання, та приймати рішення що базується на критичному мисленні, співпраці та спілкування. Так як в таких іграх немає правильних чи неправильних відповідей, лише стратегія, учні будують кращі відносини з іншими учасниками команди, навіть з тими учасниками з якими їх відносини були не досить гарними, їх спільна діяльність направлена на вирішення проблеми. На протязі цього процесу вони вчаться будувати стратегію використовуючи здобуті знання, та критичне мислення, вчаться приймати швидкі рішення тим самим розвиваючи когнітивну активність. Учні намагаються віднайти

різні шляхи та стратегії, що допоможуть у вирішенні проблеми, та допоможуть досягти успіху, цей процес робить їх впевненими у власних силах, вчить працювати у стресових ситуаціях, та розуміти важливість роботи у команді та як команда, щоб бути успішним.

Процес навчання дітей співпраці застосовувалися ще Еміліо Реджіо та Марією Монтессорі, а також іншими педагогами, програми яких створюють умови, що підтримують розвиток дітей. Ці програми відомі своїм акцентом «дитини в цілому» і навмисно створених ситуаціях для дітей, для розвитку соціально – емоційних навичок, включаючи співпрацю. В ранньому навчальному середовищі, викладачі надають можливість дітям «вільної гри», де вони розігрують різні соціальні ситуації, змінюють ролі, і експериментують зі взаємодією однолітків щоб побачити що відбувається. Ці програми найефективніше будувати спираючись на дитяче захоплення та мотивацію.

Вчитель в даній грі виступає як тренер та наставник, моделює ефективні стратегії співпраці або дає прямі вказівки, якщо між дітьми виникає конкуренція. Проте, вчитель виступає лише у ролі наставника, надаючи дітям можливість експериментувати і працювати в рамках спільних завдань самостійно. Використовуючи ці програми з раннього дитинства, ми сприяємо розвитку дитячої співпраці.

Співпрацю потрібно практикувати та розвивати постійно. Найкраще це робити за допомогою гри, що сприятиме розвитку співпраці та комунікації, створенню сприятливих умов в класі і - найголовніше - забезпечить задоволення, та зацікавить учнів, мотивуватимуть їх процесом навчання та допоможуть відволіктися від рутини.

ProblemSolving(вміння вирішувати проблеми)

Well-implemented game-based learning in the classroom creates more engaged and self-directed learners who develop deeper understandings of complex systems, better collaboration skills, and more effective problem solving strategies

Problem-solving is the ability to identify and solve problems by applying appropriate skills systematically.

“ Problem – solving” це вміння знайти і вирішити проблему використовуючи набуті раніше знання , навички та вміння , систематично. Це тривала діяльність під час якої ми використовуємо вже набуті знання , щоб дізнатися те чого ми ще не знаємо.

Діти вчаться краще за все, коли зміст навчання має відношення до них, і коли вони можуть поєднати нові знання зі старими . Іноді знаходження такого зв'язку може стати викликом для вчителя , але з іграми, це легко. Гра не просто навчає студентів, вона навчає їх як вчитися. Відкритий характер гри дає можливість учням вирішити проблему кількома способами – це дуже важливо , тому що це відображення вирішення практичних, реальних життєвих проблем, рішення яких неможливо передбачити наперед коли ми з ними зіштовхуємося. Ігри на розвиток навичок “problemsolving” створюють можливість для учнів використовувати кілька типів міркувань і висловлювати судження та приймати рішення, що базуються на доказах, що є наслідком їх діяльності у грі. Вони також розвивають системне мислення, де учень має вплив на систему на основі розуміння її складових частин.

Вміння вирішувати проблему включає в себе три основні функції :

- пошук інформації
- здобуття нових знань
- прийняття рішень

Для вивчення іноземної мови , саме дидактичні ігри спрямовані на розвиток навичок вирішення проблем є надзвичайно ефективними, оскільки змушують учнів спілкуватися, змушують застосовувати їх використовувати мову , як діяльність, тренуючи використовувати її на практиці. А мова це служниця діяльності, її не достатньо знати нею потрібно володіти , як діяльністю. І навіть знаючи фрази та структури, учні часто бояться використовувати мову на практиці, вони губляться коли потрібно без підготовки почати розмову фразами, які вони так довго вивчали. Тому використання даних ігор допомагає у реалізації головної мети вивчення мови

– формування комунікативної компетенції, та дія лісного підходу у її формуванні.

Розділ II. “LEARN AND PLAY”

2.1. Phonetic games

У будь-який вид діяльності на уроці можна внести елементи гри, і тоді навіть саме нудне заняття здобуває захоплюючу форму. Особливо це стосується аспекту навчання фонетики іноземної мови, адже звуки рідної і іноземної мови різняться між собою. Ось приклади деяких ігор, спрямованих на краще сприйняття саме фонетичних особливостей іноземної мови.

- **Гра “ My Personal Letter”**



Мета: тренувати учнів у сприйманні звуків на слух.

Перед уроком вчитель на парту кожному учневі ставить картку з літерою на внутрішньому боці. На дошці висить плакат з англійською абеткою. На уроці після привітання учні по черзі в алфавітному порядку називають свою літеру та звук, який вона дає. По закінченню учні обмінюють свої картки на картки однокласників і знову у зворотньому порядку називають літеру та її звук.

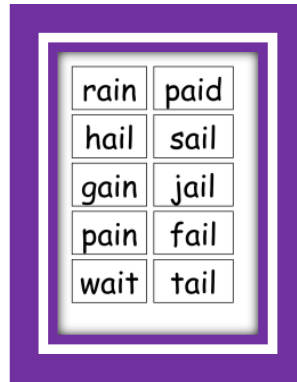
- **Гра “ Sound & Word ”**



Мета: тренувати учнів у сприйманні звуків на слух.

Вчитель називає звук, учень має назвати слово з цим звуком. Учень, який називає слово, задає будь-який інший звук, і учні мають назвати наступне слово з цим звуком. Далі гра продовжується, залучаються все більше і більше учнів.

- **Гра “ Sound Chain”**



Мета: формувати навички фонематичного слуху.

Вчитель називає ланцюжок слів, в яких зустрічається один і той самий звук. Учні повинні здогадатися, що це за звук.

- **Гра “ Find Mistake”**



Мета: формувати навички фонематичного слуху.

Вчитель демонструє учням картку з малюнком будь-якого предмету, який вивчався учнями, називає його, вимовляючи неправильно один із звуків. Завдання учнів – почути неправильно вимовлений звук та виправити на правильний варіант.

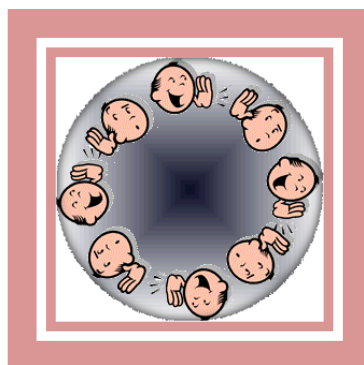
- **Гра “ Who Likes to Sing ”**



Мета: формувати навички фонематичного слуху.

Учитель ділить клас на три групи. Вмикає пісню на англійській мові по рядку кожній команді. Дає пів-хвилини кожній команді після прослуховування обговорити почутий рядок, після заспівати його. Та команда, яка помилилася вибуває з гри.

- **Гра “Chinese Whispers”**



Мета: формувати навички фонематичного слуху і правильну артикуляцію звуків англійської мови.

Вчитель чітко називає звук чи слово пошепки для кожного ряду. Діти намагаються якомога чіткіше вимовляти пошепки почуте слово, щоб воно дійшло до останнього гравця і зберегло свою первинну форму. Перемагає той ряд, останній гравець якого правильно назвав слово, яке дійшло до нього.

- **Гра “A fairy-tale about Mr. Language “**



Мета: формувати правильну артикуляцію звуків англійської мови.

Цю казку можна використовувати на уроках англійської мови як повністю, так і частково.

Діти, Mr. Language – це ваш друг, який буде вам допомагати. У нього дуже гарна вимова, тому що він – англієць. Давайте спробуємо вимовити звуки так, як це робить він.

Вранці Mr. Language прокинувся, встав, відтулив штори на вікні [w] – [w]. Погода була чудова, він вигукнув [a:], [ɔ:]. Вирішив прибрати у кімнаті, вибити килими [p] – [b]. Трохи попрацював пилососом [t] – [d], протер дзеркало [h] – [h]. Поснідав та вирішив попити чаю, проте він був гарячий. Mr. Language подмухав [f] – [v].

Пішов на прогулянку після сніданку. Надворі побачив пташку, яка звала пташенят: [vi:] – [vi:] – [vi:]. Під деревом сиділа мати – свиня з поросятами та звала їх: [wi] - [wi] - [wi]. Назустріч йому вибіг злий собака та загарчав: [r] – [rrrr], Mr. Language сказав у відповідь [brr]. Він тупнув ногою, і собака втік.

Раптом підповзла змія та засичала: [ʃ] – [ʃʃʃ]. Вона зламала зуба та засичала: [θ]- [ð]. Mr. Language усміхнувся і пішов додому, де на нього чекали справи.

•Гра “The Odd Sound ”



Мета: формувати навички фонематичного слуху.

Учитель називає рядок зі словами, в яких повторюється один звук, та одне слово зайве, без цього звуку. Учні знаходять слово та називають його.

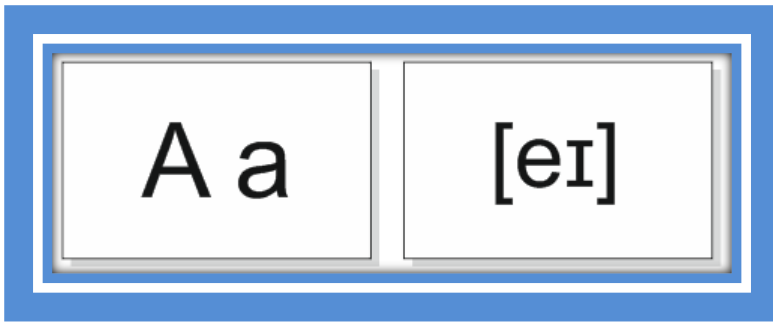
- **Гра “Phonetic Fairy-tale”**



Мета: тренувати учнів у сприйманні звуків на слух.

Існує країна під назвою Абетка. Живуть у ній 20 мужніх приголосних літер і 6 голосних. Мета цієї країни – вигадувати слова, щоб люди розширювали свій мовленнєвий запас. Приголосні літери стають поряд з голосними і утворюють склади. Потім із складів утворюють слова. Так от... Якщо утворений склад закінчується голосною літерою, голосна може назвати своє повне ім'я **А** (ей), **Е** (і:), **І** (ай), **У** (уай), **О** (оу), **У** (ю:), бо ніхто її не закриває, вона вільна. Якщо ж у складі після голосної стає сильна та мужня приголосна, вона її ніби бере у полон, і голосні літери лише подають окремі звуки: **А** (e), **Е** (і), **У** (І), **О** (о) **І** (і), **У** (а).

- **Гра “Raise Card”**



Мета: тренувати учнів у сприйманні звуків на слух.

Вчитель роздає кожному учневі картку з транскрипцією. Далі вчитель називає звук, а учень має підняти картку з потрібною транскрипцією.

- **Гра “The Right Word”**



Мета: сприяти засвоєнню транскрипційних знаків англійських звуків.

Вчитель ділить клас на дві команди. Кожній групі роздає по набору транскрипції. Учитель називає слова по черзі кожній команді. Учні мають за півхвилини скласти слово, вийти на клас з картками у відповідному розташуванні. Виграє команда, яка більше складе та швидше правильних слів.

- **Гра “ The Best Pronunciation”**



Мета: тренувати учнів у сприйманні звуків на слух.

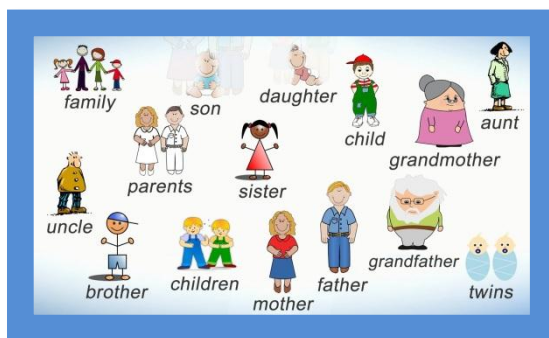
Вчитель кидає учневі м'яч та називає слово з не правильною вимовою. Учень ловить м'яч і озвучує це слово правильно. Вибувають з гри учні, які не можуть озвучити слово правильно.

2.1.2 .Lexical games

Завданням лексичних ігор у початковій школі полягає у формуванні та розвитку лексичних навичок у школярів молодшого віку, адже саме у початкових класах започатковується, збагачується та розвивається лексичний запас школярів. Лексичні ігри тренують учнів у використанні лексики у життєвих ситуаціях, розвивають мовленнєву реакцію, пам'ять, увагу та фонетичний слух учнів.

Ігри можна використовувати на будь-якому з етапів роботи над лексикою іноземної мови. Пропоную вашій увазі зразки подібних завдань, які можна використовувати на уроках у початковій школі.

- **Гра “ The Family of Words”**



Мета: повторення лексики на будь-яку тему.

Вчитель називає будь-яке слово з вивчених тем. Учні по черзі називають слова на ту ж тему. Наприклад, вчитель називає один колір, учні по черзі називають інші кольори. Хто не називає колір, вибуває з гри.

- **Гра “ Describe the Word”**



Мета: повторення лексики з будь – якої теми.

Вчитель ділить клас на дві команди, встановлює ліміт часу та називає іменник. Команди на листочку записують слова(це можуть бути різні частини мови), які характеризують це слово. Виграє команда, яка більше назвала правильних слів.

- **Гра “The Odd Word”**



Мета: повторення слів до певної теми.

Вчитель називає ряд слів на одну певну тему, та серед них вставляє зайве з іншої теми слово. Коли звучить зайве слово, учні мають плеснути в долоні.

Вчитель може назвати ряд однієї частини мови і одне слово іншої частини мови. Завдання учнів, почути слово іншої частини мови і теж плеснути в долоні.

- **Гра “Time”**



Мета: активізація лексики до теми «Час».

Гру можна використати при вивченні теми: «Годинник». Учитель ділить клас по рядах. Кожному ряду дає назву, яку вибирає із лексики цієї теми, для підказки учням (наприклад, a quarter, a watch, a clock, a half...). Кожному учневі роздає картку з написаними годинами у вигляді цифр. Виграє той ряд, учні якого правильно англійською назвуть час.

- **Гра “The Word Game”**



Мета: повторення лексики з будь – якої теми.

У грі беруть участь три команди. Вчитель називає слово. Завдання команд по колу називати слова, які б починалися на останню літеру попередньо сказаного слова. Та команда, яка не змогла вгадати слово, вибуває з гри.

- **Гра “Clew”**



Мета: активізація лексики з певної теми, розвиток слухової пам'яті.

Учні з учителем сідають у коло. Учитель починає розмову на будь-яку тему, наприклад : “ I like...”. Учень, що сидить поряд має повторити його і продовжити, наприклад: “ I like to swim”. Наступний учень повторює вже утворене речення і продовжує його. Той, хто не повторив речення чи не може продовжити, вибуває з гри.

- **Гра “Catch the number”**



Мета: закріплення кількісних та порядкових числівників.

Вчитель каже: “ One” і кидає м'яч будь-якому учневі. Учень ловить його і продовжує рахунок. Назвавши наступну цифру, учень кидає м'яч однокласнику. У кого м'яч, той продовжує рахунок. Вчитель може ускладнити завдання і почати рахунок з кінця, наприклад зі 100 до 0 або називати порядкові числівники.

- **Гра “The Magic Little Bag”**



Мета: активізація лексики з певної теми.

Учні, просовуючи руку в мішечок, беруть один предмет, витягують і описують. Можна використовувати іграшки.

2.1.3 Spelling games

Вміти писати — це графічно правильно зображати літери алфавіту, трансформувати в букви звуки та звукосполучення, асоціюючи при цьому звуковий, графічний та кінестетичний образи слова з його значенням; орфографічно правильно писати слова, словосполучення, ставити знаки пунктуації; вміти формулювати свої думки в письмовій формі. Письмові вміння учнів нерідко значно відстають від рівня навченості інших видів мовної діяльності.

Серед труднощів на письмі у початковій школі насамперед виділяють буквосполучення, що передають один звук (sh, ch, th, ck, ph тощо), наявність так званих «німих» букв («e» у словах з відкритим складом, у буквосполученнях wh, ght і т. д.), позначення однією буквою різних фонем (буква «s» може позначати звуки [s], [z], [ʃ]) і, навпаки, один звук може позначатися різними графемами (звук [ʒ:] може позначатися буквосполученнями ir, er, ur). Граючи в орфографічні ігри, учні тренуються в написанні англійських слів.



- **Гра “Spelling”**

Мета: засвоєння орфографії слів, повторення літер.

Учитель піднімає весь клас. Кожному учневі називає слово, учень називає його по літерам. Якщо учень не правильно називає літери, то його слово переходить до іншого учня, а він сідає. Виграє той, хто залишається стояти.

- **Гра “Missing Letters”**



Мета: розвиток орфографічних навичок, повторення алфавіту.

Учитель ділить клас на три команди. Роздає їм картки із завданням. У завданні вказані слова з пропущеними літерами. Учні мають вставити потрібні літери та з них скласти речення. Хто перший виконає правильно завдання, той і переміг.



- **Гра “Who Can More”**

Мета: Повторення слів та їхнього написання

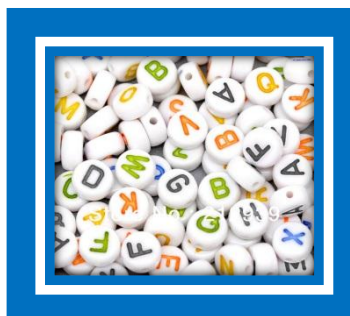
Учитель на дошці пише довге слово. Завдання учнів – скласти чим більше слів з літер слова, що записане на дошці. Перемагає той, хто найбільше склав літер.



- **Гра “The Letter Ladder”**

Мета: розвиток орфографічних навичок.

Учитель пише на дошці коротке слово. Учні повинні написати під ним ще одне слово, яке довше від даного на одну літеру. Дозволено змінювати в кожному наступному слові будь-які літери, крім першої. Переможцем стає той, хто написав найбільше слів.

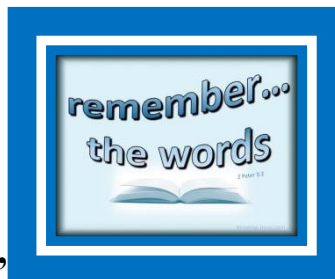


- **Гра “Mixed letters”**

Мета: розвиток орфографічних навичок.

Учитель ділить клас на кілька команд. У кожній команді по 4-6 чоловік. Командам вчитель роздає картки з літерами. Далі кожен член однієї команди

виходить зі своєю літерою. Вчитель називає слово, учні мають стати у відповідному порядку так, щоб утворити слово, яке назвав учитель. Вчитель засікає час, за який команда виконала завдання. Перемагає команда, яка швидше і правильно утворила слово.



- **Гра “Remember the words”**

Мета: розвиток орфографічних навичок та зорової пам’яті.

Учитель на дошці записує ряд відомих учням слів. Учні дивляться на слова якийсь час, потім учитель закриває дошку, і учні записують у зошити слова, які вони запам’ятали. Слова мають бути записані правильно. Хто записав найбільше правильних слів, той виграв.



- **Гра “Inspector Fix It”**

Мета: розвиток орфографічних навичок.

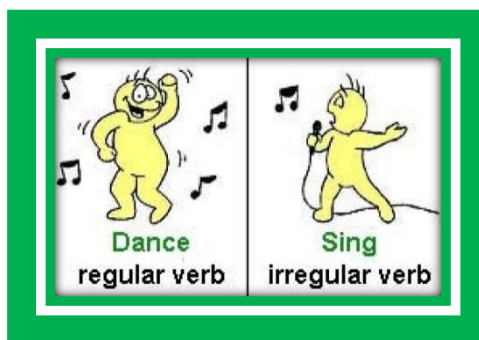
Учитель ділить клас на команди. Роздає картки з однаковим текстом. У тексті в кожному слові орфографічна помилка. Завдання команд – знайти в тексті помилки та виправити їх на правильний варіант. Та команда, яка перша виконає завдання правильно, виграє.

2.1.4 GRAMMER GAMES

Розуміння граматики англійської мови значно залежить від рівня знань граматики української мови, адже граматика цих мов досить схожа, хоч мають і свої відмінності. Головними труднощами у вивченні граматики англійської мови є

сталий порядок слів в реченнях; наявність 16 граматичних часів; вживання артиклів, фразових дієслів та прийменників; можливість одного і того ж слова бути різними частинами мови тощо.

Використання граматичних ігор на уроках англійської мови в початковій школі полегшує засвоєння граматичного матеріалу та робить навчальний процес веселішим і швидшим.



Гра “Verbs”

Мета: тренування учнів у правильних і неправильних дієсловах.

Учні стоять біля своїх парт. Вчитель кожному учню називає дієслово-інфінітив, учні називають другу форму дієслова або додають закінчення ed.

Якщо учень не знає правильної відповіді, він сідає. І це слово передається наступному учневі. Перемагає учень, який залишився стояти.



- **Гра “Right Order”**

Мета: тренування учнів у побудові речень.

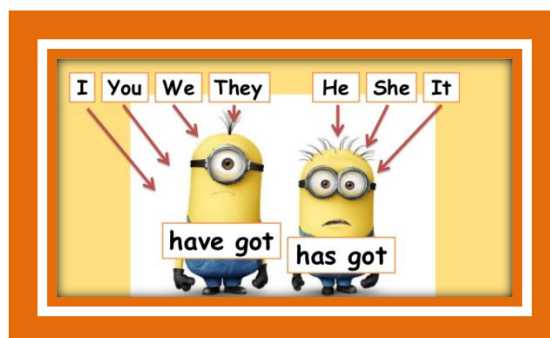
Учитель ділить клас на 3-4 команди. Кожна команда по черзі виходить до дошки. Учитель дає набір карток зі словами. Учні беруть по одній картці і складають речення, стаючи у відповідному порядку. Та команда, яка швидше і правильно виконає завдання, то й виграє.

- Гра “ What am I doing now?”



Мета: тренування вживання теперішнього тривалого часу (Present Continuous).

Кожен учень отримує п'ять карток. На кожній картці надруковане дієслово-інфінітив та особа. Учні складають з цими словами речення в Present Continuous Tense. Хто виконав завдання правильно і найшвидше, той переміг.



- Гра “Guess right”

Мета: тренування учнів у вживанні have та has

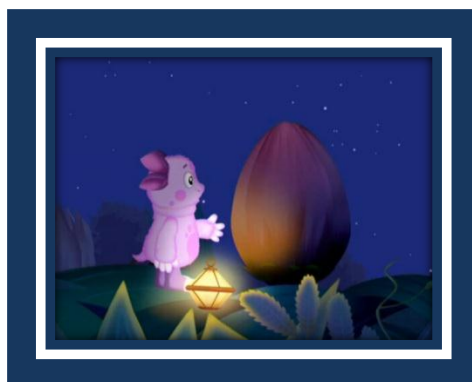
Учитель і учні стають у коло. Вчитель кидає м'яч учневі, називаючи іменник. Учень говорить відповідне до іменника have або has. Якщо відповідь правильна, учень вигукує свій іменник і кидає м'яч наступному учню і т.д. Якщо учень помиляється, він вибуває з гри і покидає коло.



- Гра “Who want to be a teacher”

Мета: тренування учнів у побудові запитань та відповідей.

Клас ділиться на дві команди, кожна з яких має набір малюнків предметів, назви яких відомі учням. Гравці першої команди, «вчителі», показуючи малюнок кожному учаснику другої команди, «учням», запитують: *“What’s this?”*. За кожну правильну відповідь команда «учнів» дістає очко. Після цього команди міняються ролями: «вчителі» стають «учнями» і навпаки. У цій грі можна тренувати різні граматичні структури, в залежності від навчальної необхідності.



- **Гра “In the Future”**

Мета: тренування учнів у Future Simple Tense

Кожному учневі роздається картка з прізвищем його однокласника.

Учні мають вигадати, записати, а потім озвучити, що з однокласником, який зазначений на картці, трапиться через десять років. Речення учні будують у Future Simple Tense.



- **Гра “Guess the Time”**

Мета: тренування учнів у вживанні часів.

Клас ділиться на три команди. Учитель роздає кожній команді кошик із картками, на яких надруковані різні обставини часу (часів, які вивчаються у початковій школі). Учні складають речення з цими обставинами часу. Та команда, яка швидше і правильно виконає завдання, то й і виграє

2.2. 10 Team – Building Games That Promote Critical Thinking

Мета : розвиток навичок співпраці та критичного мислення. Доцільно використовувати на уроках систематизації знань з вивченої теми.

✓ Zoom

Унікальна гра для розвитку навичок співпраці. Учні стають у коло і отримують картки з малюнками тварин, об'єктів, будь-чого що відповідає темі, яку ви зараз вивчаєте. Учитель починає історію спираючись на малюнок який у нього. Кожен наступний учень продовжує цю історію, поєднуючи її зі своїм малюнком. Важливо підібрати малюнки, що відповідають лексиці, яку ви раніше вивчали і поєднати її з новою лексикою та граматичними структурами. Можна поділити учнів на команди, щоб кожна з команд склала свою власну історію, а потім презентувала її іншій команді.



P1: My name is Bill



P2: I have got a cat. Its name is ...



P 3: It likes to eat fish



P4: Cat is a domestic animal. It lives in the house.

✓ Spider web

Мета : розвиток навичок критичного мислення та співпраці. Розвиток навичок монологічного мовлення.

Дуже цікава гра для учнів початкової школи. Вам потрібен буде м'яч до якого прив'язана стрічка будь-якого кольору. Учні сідають в коло на стільцях. Учитель кидає м'яч учневі і називає своє ім'я і якийсь цікавий факт про себе. Цей учень кидає іншому м'ячик називаючи своє ім'я та інформацію про себе. Гра продовжується аж поки усі учні скажуть по реченню.

Ця гра підійде для використання на уроках з розвитку навичок монологічного мовлення, та систематизації набутих знань.



T: My name is ... My favourite colour is ...



P1: My name is ... My favourite season is ...



P2: My name is ... My favourite food is ...

✓ Cut Apart

Мета : Розвиток навичок критичного мислення та співпраці. Розвиток навичок діалогічного та монологічного мовлення.

Для даної гри поділити учнів на групи по п'ять чоловік. І роздати по листочку з завданням для кожної групи. Учні розрізають картки так , щоб кожне запитання було на окремій картці. Учні вибирають для себе роль: бути номером 1,2,3,4 або 5.

На дошці учитель записує правила та завдання для кожного з учнів, в залежності від обраного номеру.

Person 1 on each team chooses a card and reads the question or problem aloud to the team.

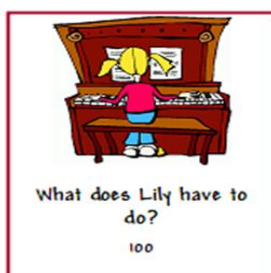
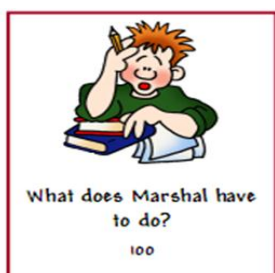
Person 2 paraphrases the question and/or offers clues to the answer.

Person 3 says the answer and explains his or her thinking.

Person 4 explains why he or she agrees or disagrees.

Person 5 places the question card in one of two piles, Agree or Disagree, and then takes on the role of Person 1 for a new “round” of play and reads the next question.

На наступне коло «учень 1» стає «учнем 2» і.т.д



P1: What does Marshal have to do?

P2: I think Marshal has to do his homework.

P3: Marshal has to do his homework. I think so because ...

P4: I quite agree /I don't agree .I think /to my mind/In my opinion

P5: Places the question card in one of two piles, Agree or Disagree . Where does the parrot live?

✓ . **Everybody Knows**

Мета : розвиток навичок співпраці . Розвиток навичок монологічного мовлення. Тренування відповідей на спеціальні питання. Систематизація знань по темі.

Потрібно поділити учнів на команди та дати кожному учневі свій номер від 1 до 4 . Вчитель задає питання з теми що зараз вивчається і дає 30 -60 секунд на обговорення та на те щоб учні погодилися щодо відповіді. Вони повинні бути впевненими, що кожен член команди знає правильну відповідь на питання. Оскільки хто відповідатиме , інша команда називає номер від 1 до 4 . Учень що відовідає цій ролі пише відповідь на листочку , члени команди не мають права йому допомагати. За правильно відповідь команді нараховується один бал.Перемагає команда в якій найбільше балів.

Example of questions:

1. When do we celebrate Christmas?



2. When do we celebrate New Year?

3. When do we celebrate St.Valentine's Day



4. When do you celebrate Easter?



5. When do English people celebrate Christmas?



6. What do you do at New Year?

T: When do we celebrate Christmas? (30- 60 seconds to discuss). Team number 1.

Pupil 4

P 4: We celebrate Christmas on the 7th of January

T: When do we celebrate New Year? (30 -60 seconds to discuss). Team number 2.

Pupil 3

P3: We celebrate New Year in December

✓ **Lines of Communication**

Мета: розвиток навичок співпраці. Тренування навичок діалогічного спонтанного мовлення.

Учні стають у дві колонки , обличчям один до одного . Учитель роздає їм картки з питаннями з теми що вивчається. Учні обговорюють 30 – 60 секунд це питання з учнем , що знаходиться напроти нього . Учні утворюють короткі діалоги відповідно до питань на картках .Учитель дає сигнал учні рухаються за часовою стрілкою обговорюючи наступне питання

Student A	Student B
Hi _____. What's the weather like in summer?	Hello _____. It's hot and _____ in summer. What's the weather like in winter?
It's _____ and _____. What's the weather like in _____?	It's _____ and _____. What's the weather like in _____?
It's _____ and _____. What do you do in winter?	I eat dumplings and _____. What do you do in spring?
I plant flowers and _____. What do you do in autumn?	I go hiking and _____. What do you do in summer?
I go swimming and _____. Let's go _____ tomorrow.	Sure. See you then.

✓ Magical Movement

Мета: активізація і практика вивченої лексики, фізкультхвилинка .

Рухливі ігри є одними з найбільш ефективних на уроці англійської мови для початкової школи. Потрібно поділити учнів на дві команди. Одна команда створює музику іншій плескаючи в долоні, та співаючи якусь англomовну пісеньку.

Учні іншої команди показують рухи , що відображають слова пісні .

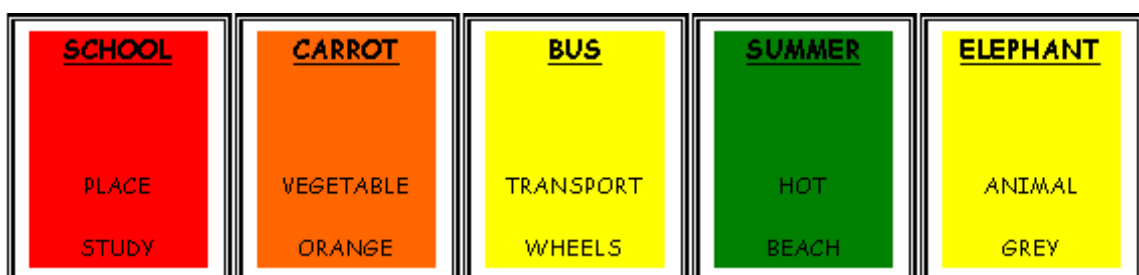
Учні можуть попросити іншу команду відобразити настрій, що показує злість, радіть, здивування. Чи показати рухи будь якої тварини. Ці гри доцільно використовувати в якості фізкультхвилини або як засіб в активізації вивченої лексики. (можна роздати учням картки, що відображають настрій, одна команда буде показувати картку іншій а та команда за допомогою мови тіла має показати настрій).



✓ Taboo

Мета: розвиток навичок критичного мислення, розвиток мовної здогадки. Активізація вивченого лексичного матеріалу.

Учні сідають у коло один навпроти іншого. Учитель роздає картки зі словами. Учень має відгадати слово, що зображене на його картці. Його напарник напроти має йому допомогти в цьому, не називаючи самого слова та слів що зображені на картці. Перемагає пара, що відгадала слово за найкоротший період часу.








✓ My Mistake


Мета: розвиток мовної уваги, активізація граматичного матеріалу, розвиток навичок критичного мислення.


Учні отримують картки з завданнями. Учитель просить заповнити його , зробивши помилку. Учні обмінюються листочками. Учень має знайти помилку у роботі попередника.


 What does Lily have?
.....


What does Barney have?
..... 

 What do you have?
.....

What do they have?
..... 

 What does Ted have?
.....

What do Marshal and Harry have?
..... 

 What do you have?
.....

✓ Pair Rotation

Мета: розвиток навичок діалогічного мовлення з будь-якої теми, розвиток навичок співпраці та критичного мислення.

Учні сідають у коло по двоє ,обличчям один до одного утворюючи пари. Кожен учень вибирає бути йому Partner 1 or Partner 2 . Учні отримують декілька хвилин для відповіді на питання один про одного . За сигналом учні під номером 2 змінюють своє місце пересідаючи до іншого учня. Намагаючись знайти відповіді до питань на картках.

<p>FIND SOMEONE WHO:</p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ lives in a family house ❖ has no brother or sister 	<p>FIND SOMEONE WHO:</p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ goes to school by bus ❖ has a cat
<p>FIND SOMEONE WHO:</p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ has a dog ❖ likes martial arts 	<p>FIND SOMEONE WHO:</p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ eats breakfast every morning ❖ does Sudoku
<p>FIND SOMEONE WHO:</p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ rides a bike every week ❖ likes Math 	<p>FIND SOMEONE WHO:</p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ lives in a town ❖ plays chess
<p>FIND SOMEONE WHO:</p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ lives in a flat ❖ has one sister 	<p>FIND SOMEONE WHO:</p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ likes crosswords ❖ watches videos on a mobile
<p>FIND SOMEONE WHO:</p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ likes reading comics ❖ plays tennis 	<p>FIND SOMEONE WHO:</p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ has a favourite youtuber ❖ does homework with friends

✓ **.The Worst-Case Scenario**

Мета : розвиток навичок критичного мислення, співпраця, систематизація знань з будь-якої теми.

В даній грі учні повинні працювати разом над вирішення певної проблеми чи завдання . Учні діляться на команди та отримують завдання. Вони повинні визначити 10 най незвичайніших речей, які вони можуть робити у різних місцях . Учні мають проголосувати у кінці та дійти згоди, щоб усі були згодні з рішенням.

✓ 10 things you can DO...

✓ ... in a classroom

✓ 10 things you can DO...

✓ ... in a museum

✓ 10 things you can DO...

✓ ... in a garden

✓ 10 things you can DO...

✓ ... in a supermarket

✓ 10 things you can DO...

✓ ... on a boat

✓ 10 things you can DO...

✓ ... in London

✓ 10 things you can SEE...

✓ ... on the High Street

✓ 10 things you can SEE...

✓ ... in a living-room

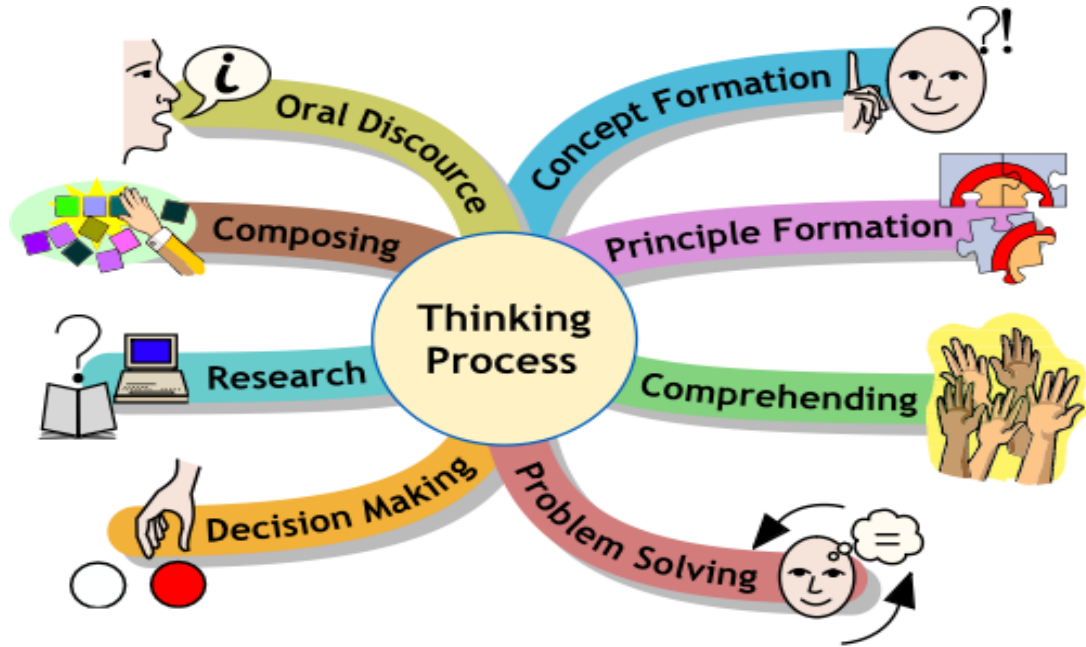
✓ 10 things you can SEE...

✓ ... in a bathroom

✓ 10 things you can SEE...

✓ ... under the sea

Games That Develop Problem Solving And Critical Thinking



✓ “Little Helpers”

Мета : розвиток навичок вміння вирішувати проблеми, урок розвитку навичок читання.

Учні розвивають критичне мислення намагаючись допомогти героям улюблених казок. Учні діляться на команди та отримують знайому казку, вони мають допомогти улюбленим героям , знайти найкращий сценарій для закінчення казки, вони можуть використати малюнки до казки , щоб скласти нову казку.

Вчитель починає запитувати учнів , що зробили вони якби побачили незнайомця в своєму домі. Вчитель слухає відповіді і пропонує уважно послухати казку “Goldilocks and the Three Bears”. Коли учитель читає , він іноді зупиняється і запитує учнів, що буде далі і чому.

Спочатку потрібно попросити учнів, вирішити проблеми медведів Чи дійсно була проблема, можливо вони знають , що потрібно було б зробити що тримати золотоволоску подалі від їх будинку. Учні можуть уявити себе, ведучими новин , щоб розібратися відповідаючи на питання і збираючи факти (who, what, where, when, why and how). Вони можуть придумати інше закінчення для добре знайомої казки. Працюючи разом над вирішенням проблеми і знаходячи найкращі рішення.

Review with the students the three elements of problem solving:

- 1) identifying the problem;
- 2) producing ideas;
- 3) evaluating and implementing solutions. Relate these elements back to Goldilocks and the Three Bears.

(Сценарій казки, Додаток1)



- **Clue me in**

Мета: розвиток навичок критичне мислення , вміння вирішувати проблеми, активізація лексичного матеріалу з будь-якої теми.

Ця цікава гра допомагає розвивати «problem-solving, critical thinking and cognitive development» Збери якість речі, що асоціюються з специфічною професією, твариною, подією. Помістіть ці речі або мальнки цих речей у велику сумку. Потім учень виймає по одній речі і намагається здогадатися, яка це професія, тварина, чи подія.



P1: I think this is a teacher.



P2: I think this is a dancer.

- **"Just-Imagine" Games**

Мета: Розвиток навичок критичного мислення , розвиток навичок монологічного мовлення та письма.

"Imagine this" гра , що допомагає учням розвивати уяву та критичне мислення, Учитель задає учневі провокативне питання змушуючи учнів уявити себе в цікавих незвичайних ситуаціях та ролях

T:"You can be any animal you wish. Which animal would you choose? What would you do all day long as that animal?"

ВИСНОВКИ

В учнів початкової школи, як і в дошкільнят, переважають ігрові інтереси, довільна поведінка, наочно-образний характер мислення, практичне ставлення до розв'язування завдань (спрямованість уваги на результат, а не спосіб дії).

Зважаючи на ці риси, дітей, доцільно в роботі з ними на уроках англійської мови систематично застосовувати елементи гри.

Залежно від конкретної педагогічної мети уроку, його змісту, індивідуальних психологічних особистостей дітей та рівня їхнього розвитку, гру можна проводити з одним учнем, групою або всім класом. Сюжетно-рольові ігри організовують тоді, коли необхідно на практиці показати школярам, як правильно застосовувати знання.

У процесі проведення дидактичних ігор у багатьох учнів підвищується інтерес до навчального процесу. Ці ігри повніше реалізують підготовку учнів до практичної діяльності, виробляють в них життєву позицію, привчають до колективних форм роботи.

Саме в іграх розпочинається невимушене спілкування дитини з колективом класу, взаєморозуміння між учителем та учнем. У процесі гри в дітей виробляється звичка зосереджуватися, працювати вдумливо, самостійно, розвивається увага, пам'ять, жадоба до знань. Задовольняючи свою природну потребу в діяльності, в процесі гри дитина «добудовує» в уяві все, що недоступне їй у навколишній дійсності, в захопленні не помічає, що вчиться – пізнає нове, запам'ятовує, орієнтується в рівних ситуаціях, поглиблює набутий раніше досвід, порівнює запас уявлень, понять, розвиває фантазію.

У грі найповніше проявляються індивідуальні особливості, інтелектуальні можливості, нахили, здібності дітей. Гра – творчість, гра – праця. Гра належить до традиційних і визнаних методів навчання й виховання дітей.

Поєднання ігрових дій і серйозних завдань допомагає дітям швидше опанувати роль учнів. Гра завжди створює бадьорий настрій, і ні в якій діяльності дитина не проявляє стільки наполегливості, цілеспрямованості, кмітливості, як в ігровій. Вона робить цікавим процес навчання, сприяє полегшенню усвідомлення матеріалу. А вчитель через ігрові форми вирішує важливі виховні завдання – уміння турбуватися про оточуючих, толерантність, здатність співчувати й товаришувати. Гра, як і творчість, єднає дітей і вчителя, вчить оптимізму, життєлюбству, взаєморозуміння. Вона сприймається як радісний підсумок здійснення планів, реалізація перспективи. Одночасно з грою непомітно для дітей відбувається їхній саморозвиток, самовиховання. Ми переконані, що гра розкриває дітей краще від діагностичних тестів. Це для вчителя в майбутньому – великий простір для спостережень і роздумів. Орієнтація на гру як спосіб навчання й форму організації діяльності допомогли мені зробити працю приємною, стосунки з учнями – приятними та довірливими, а навчання – цікавим та захоплюючим.

На уроках не буває місця авторитарній формі спілкування, а панує спільна, колегіальна діяльність, співпраця, співтворчість.

Гра дарує учням радісні хвилини. А там, де учні бажають учитися, прагнуть навчатись, є позитивні емоції, є і результат.

Цінність цього методу полягає в тому, що в ігровій діяльності освітня, розвиваюча й виховна функції діють у тісному взаємозв'язку. Гра як метод навчання організовує, розвиває учнів, розширює їхні пізнавальні можливості, виховує особистість.

У результаті ми матимемо учнів, що:

- ✓ Прагнуть навчатися
- ✓ Ефективно та активно працюють на уроках
- ✓ вміють мислити, працювати в команді, вирішувати проблеми
- ✓ Учні з високим рівнем знань, не лише теоретичних, вміють застосовувати набуті знаннями відповідно до ситуації
- ✓ Учні, що володіють мовою як діяльністю, адже не достатньо її знати, потрібно нею володіти.

Усе це допомагає у реалізації головної мети вивчення іноземної мови, а саме формуванні в учнів комунікативної компетенції, а також зацікавлює їх навчанням, розкриває індивідуальні можливості кожного.

СПИСОК ВИКОРИСТАНОЇ ЛІТЕРАТУРИ

1. Скляренко Н.К. Методика формування іншомовної граматичної компетенції в учнів загальноосвітніх навчальних закладів / Н.К.Скляренко // Іноземні мови. - 2011, №1 - с. 15-25.
2. Паршикова О.О. Комунікативно-ігровий метод навчання іноземної мови учнів початкової загальноосвітньої школи (теоретико-методологічний аспект) / О.О.Паршикова. - Донецьк: видавництво "Вебер" (Донецька філія), 2009. – 296 с.
3. Тарнопольський О.Б. Методика проведення рольових та ділових ігор у навчанні іноземних мов / О.Б.Тарнопольський. - Дніпропетровськ: Видавництво ДУЄП, 2003 - 249 с.
4. Ушинський К.Д. Вибрані твори. – К.: Рад. школа, 1976. – 371 с.
5. Богоявленский Д. Н. , Менчинская Н. А. Психология усвоения знаний в школе. – М. : Изд-во АПН РСФСР, 1959. – 347 с.
- 6.Верещагина И. Н., Рогова Г. В. Методика обучения английскому языку на начальном этапе в общеобразовательных учреждениях. – М. , 1998. – С. 163.
- 7.Эльконин Д. Б. Психология игры. – М. , 1978. – С. 45.
8. Негневицкая Е. И. Иностранный язык для самых маленьких: вчера, сегодня, завтра // Иностранные языки в школе. – 1987. – №6. – С.57.
9. Пассов Е. И. Урок иностранного языка в средней школе. – М. , 1989. - С. 76, 89.
10. Рогова Г. В. , Никитенко З. Н. О некоторых причинах снижения интереса к предмету // Иностранные языки в школе. – 1982. – №2. – С.105.
11. Скаткин М. Н. Школа и всестороннее развитие детей. – М. , 1980. – С. 96. Формирование культуры речи младших школьников // Начальная школа.- 2001. – №10. – 18 с.