

**МІНІСТЕРСТВО ОСВІТИ І НАУКИ УКРАЇНИ
МИКОЛАЇВСЬКИЙ НАЦІОНАЛЬНИЙ АГРАРНИЙ
УНІВЕРСИТЕТ**

Факультет культури й виховання

Кафедра іноземних мов

***Дидактичні ігри як засіб розвитку
пізнавальної активності здобувачів вищої
освіти:***

**матеріали для позааудиторних занять з іноземної мови (на
курсах з англійської мови та під час проведення засідань
«Лінгваклубу»)**

**Миколаїв
2017**

УДК 811.111
А64

Друкується за рішенням науково-методичної комісії факультету культури й виховання Миколаївського національного аграрного університету від 20.09.2017р., протокол №1.

Укладачі:

- О. В. Артюхова – канд. пед. наук, завідувач кафедри іноземних мов, Миколаївський національний аграрний університет
- А. В. Марковська – канд. філол. наук, доцент кафедри іноземних мов, Миколаївський національний аграрний університет
- Т. А. Ганніченко – канд. пед. наук, доцент кафедри іноземних мов, Миколаївський національний аграрний університет
- О.О. Саламатіна – канд. філол. наук, доцент кафедри іноземних мов, Миколаївський національний аграрний університет
- К. В. Тішечкіна – канд. філол. наук, доцент кафедри іноземних мов, Миколаївський національний аграрний університет
- Ж. В. Ігнатенко – викладач кафедри іноземних мов, Миколаївський національний аграрний університет
- Ю. В. Міщенко – викладач кафедри іноземних мов, Миколаївський національний аграрний університет

Рецензенти:

- О. Д. Онофрійчук – викладач кафедри англійської мови Інституту філології, Чорноморський національний університет імені Петра Могили;
- Н.Г. Пономаренко – ст. викладач кафедри іноземних мов, Миколаївський національний аграрний університет

© Миколаївський національний аграрний університет, 2017

Зміст

I Передмова. Вступ. Дидактична гра – шлях до пізнання іноземної мови	4
II Особливості використання дидактичних ігор	8
2.	
1. Місце гри на занятті англійської мови	8
2.2. Основні вимоги до дидактичної гри	8
2.3. Функції дидактичних ігор на заняттях англійської мови	11
2.4. Класифікація дидактичних ігор	14
III Дидактичні ігри для використання на заняттях англійської мови	18
3.1. Фонетичні ігри	18
3.2. Лексичні ігри	30
3.3. Орфографічні ігри	42
3.4. Граматичні ігри	48
3.5. Мовленнєві ігри	56
1. Ігри на розвиток навичок аудіювання	56
2. Ігри на розвиток діалогічного мовлення	60
3. Ігри на розвиток монологічного мовлення	64
IV Висновок та критерії оцінювання	71
V Література	77

Передмова

*Гра – це величезне світле
вікно, через яке
в духовний світ дитини
вливається
життєдайний потік уявлень,
понять...
Гра– це іскорка, що
запалює вогник
допитливості й любові
до знань.*

В.О. Сухомлинський

У Даному збірнику матеріалів представлено досвід використання дидактичних ігор на різних етапах вивчення англійської мови. Визначено місце і функції дидактичної гри на занятті, основні вимоги до неї, наведено класифікацію дидактичних ігор. Запропоновано зразки фонетичних, лексичних, орфографічних, граматичних та мовленнєвих ігор на позааудиторних заняттях з іноземної мови (на курсах та під час проведення засідань «Лінгваклубу»).

Вступ

Дидактична гра – шлях до пізнання іноземної мови

«Вивчити іноземну мову - означає стати вдвічі багатшим», - писав О.І.Герцен. Здавна знання іноземних мов високо цінувалося в житті суспільства. Володіння кількома мовами розширює кругозір, підвищує ефективність інтелектуальної праці, збагачує духовний світ людини, поглиблює знання рідної мови. Мова людини - складова її діяльності. Користуючись мовою як засобом пізнання і спілкування, людина говорить, слухає, пише. Дійсно, сказати, що людина оволоділа мовою, можна лише тоді, коли вона успішно користується нею у спонтанному мовленні з іншими людьми. У наш час усе більше розширюються зв'язки України із зарубіжними країнами й інтерес до вивчення англійської мови невпинно зростає. Одним із найефективніших засобів розвитку інтересу до заняття іноземної мови поряд з іншими методами і прийомами, які використовуються на заняттях, є дидактична гра. Ще К. Д. Ушинський радив включати елементи цікавості та гри в серйозну навчальну працю для того, щоб процес пізнання був продуктивнішим. За визначенням А.В. Конишева, дидактична гра використовується для розширення світогляду й пізнавальної

діяльності, вона формує певні навички й уміння, необхідні для практичної діяльності, у процесі їх виконання розвиваються загально навчальні навички та вміння. А це досягається в процесі реалізації дидактичною грою певних функцій.

Аналіз відповідної наукової та методичної літератури показав, що дидактична гра є багатофункціональним засобом навчання. У навчальному процесі цей засіб виконує такі функції: навчальну, виховну, розвивальну, мотивувальну, контролюючу, компенсаційну, релаксаційну й оздоровчу.

За допомогою гри розвивається інтерес до вивчення іноземної мови та відбувається зіткнення з мовним світом іншої країни. За допомогою гри легше зосередити увагу студентів, залучити їх до активної роботи. Як правило, збагачений ігровими моментами навчально-виховний процес активізує пізнавальні можливості студентів: гра захоплює, викликає бажання взяти дієву участь у ній і одночасно знімає психологічну напругу, що більшою чи меншою мірою супроводжує будь-яке навчальне навантаження.

У грі всі рівні. Вона під силу навіть слабким учням. Більше того, слабкий у мовній підготовці студентів може стати першим у грі: винахідливість та кмітливість тут виявляються інколи більш важливими, ніж знання

предмету. Відчуття рівності, атмосфера захоплення і радості, відчуття здолання завдання – усе це дає можливість подолати сором'язливість, яка заважає вільному вживанню в мовленні слів чужої мови і несприятливо відображається на результатах навчання. Непомітно засвоюється мовний матеріал, а разом з цим виникає відчуття задоволення. Гру також розглядають як ситуативно-варіативну вправу, де створюється можливість для багаторазового повторення мовного зразка в умовах максимально наближених до реального мовного спілкування з властивими йому ознаками – емоційністю, спонтанністю, цілеспрямованістю мовного впливу. Ігри дозволяють створити ситуації, наближені до життя, у яких здобувачі вищої освіти вимушені використовувати мову як єдиний засіб спілкування. Студенти, які хочуть узяти участь у грі аби виконати те, що вимагається, повинні розуміти, що говорять або пишуть інші, а також вони вимушені говорити або писати іноземною мовою, щоб висловити свою думку або надати інформацію. Саме ігрові прийоми значно полегшують засвоєння складних граматичних конструкцій, розширюють словниковий запас, допомагають створити наближені до життя ситуації і дають можливість студентам оволодіти необхідними комунікативними навичками й адаптуватися до реалій і потреб навколишнього

середовища. Гра як шлях до пізнавальної активності здобувачів вищої освіти має важливе значення на заняттях іноземної мови . Гра сприяє створенню сприятливого психологічного клімату на занятті та розвитку активності студентів.

II Особливості використання дидактичних ігор .

2.1. Місце гри на занятті іноземної мови .

Дидактичну гру можна використовувати на різних етапах заняття : введення в іншомовну атмосферу, вивчення нового матеріалу, закріплення, перевірки знань, умінь, навичок, для підведення підсумку уроку. Найчастіше гра використовується на етапі закріплення, але є можливість залучати її до перевірки знань. Гра під час перевірки знань дозволяє більш творчо підходити до оцінювання , а також залучати до роботи всіх студентів . Інколи гра може бути фоном для побудови всього заняття .

2.2. Основні вимоги до дидактичної гри

Щоб ігрова діяльність на занятті проходила ефективно і давала бажані результати, необхідно нею керувати, забезпечивши виконання таких вимог:

1. Готовність здобувачів вищої освіти до участі в грі (кожен здобувач повинен засвоїти правила гри,

чітко усвідомити її мету, кінцевий результат, послідовність дій, мати потрібний запас знань для участі в грі).

2. Забезпечення кожного студента необхідним дидактичним матеріалом.

3. Чітка постановка завдання гри. Пояснення гри — зрозуміле, чітке.

4. Складну гру слід проводити поетапно, поки здобувачі вищої освіти не засвоять окремих дій, а далі можна пропонувати всю гру і різні її варіанти.

5. Дії студентів слід контролювати, своєчасно виправляти, спрямовувати, оцінювати.

6. Не можна допускати приниження гідності (образливі порівняння, оцінка за поразку в грі, глузування тощо).

Успіх гри в навчальному процесі забезпечується також умінням викладача визначити ступінь її необхідності на певному етапі навчання та переконанням, що студенти обов'язково досягнуть позитивних результатів. Гра викликає позитивний настрій і стимулює готовність до іншомовної діяльності як до засобу проведення гри. Ігри важливо проводити систематично й цілеспрямовано на кожному занятті, починаючи з елементарних ігрових ситуацій, поступово ускладнюючи та урізноманітнюючи їх.

Слід пам'ятати, що дидактична гра – не самоціль на занятті, а засіб навчання і виховання. Гру не можна плутати

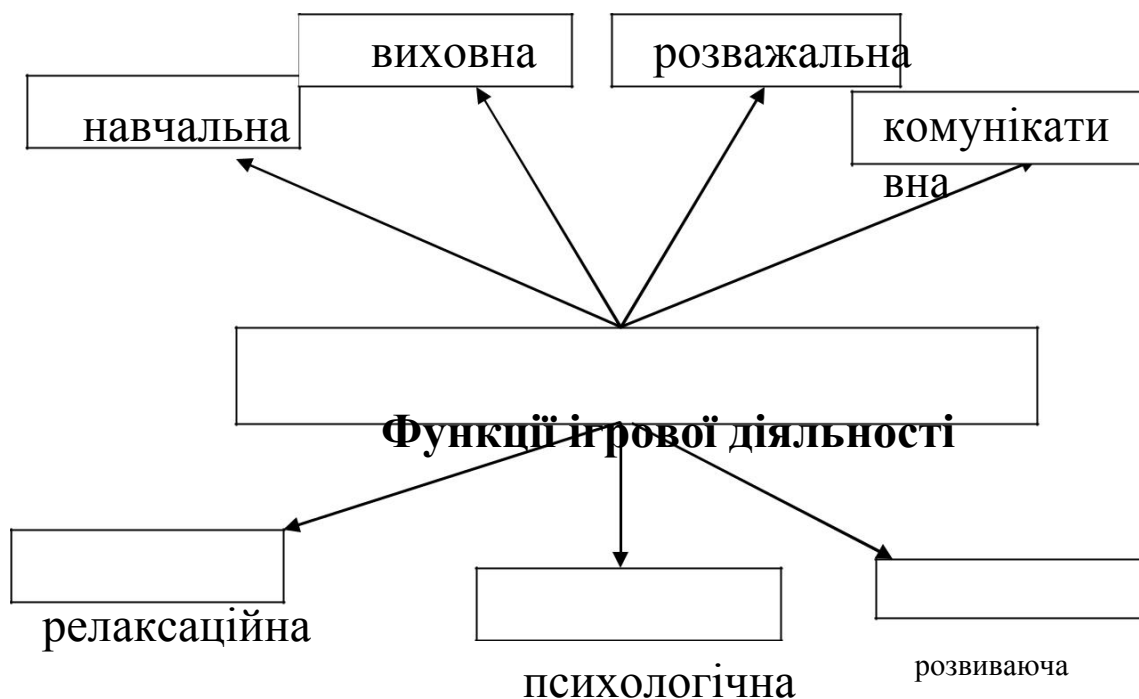
з розвагою, не слід розглядати її і як діяльність, яка приносить задоволення заради задоволення. На дидактичну гру варто дивитися як на вид перетворювальної творчої діяльності в тісному зв'язку з іншими видами навчальної роботи. У понятті «дидактична гра» підкреслюється її педагогічна спрямованість.

2.3. Функції дидактичних ігор на заняттях іноземної мови

Якщо ми говоримо про ігрову діяльність у процесі навчання, то можна виділити

наступні її функції, представлені у вигляді схеми:

Схема 1



Розглянемо докладніше особливості всіх цих функцій:

Навчальна функція полягає в розвитку пам'яті, уваги, і розвитку загальноосвітніх умінь і навичок, а також вона сприяє розвитку навичок володіння іноземною мовою. Це означає, що гра - особливо організоване заняття, що вимагає напруги емоційних і розумових сил, а також уміння ухвалити рішення (як зробити, що сказати, як виграти тощо.). Бажання розв'язати ці питання загострює розумову діяльність студентів, тобто гра таїть у собі багаті навчальні можливості.

Виховна функція полягає у вихованні такої якості, як уважне, гуманне ставлення до партнера по грі; також розвивається почуття взаємодопомоги й взаємопідтримки. Студентам вводяться фрази-кліше мовного етикету для імпровізації мовного звернення один до одного іноземною мовою, що допомагає вихованню такої якості, як ввічливість.

Розважальна функція полягає у створенні сприятливої атмосфери на занятті, перетворенні заняття в цікаву й незвичайну подію, захопливу пригоду, а часом і в казковий світ.

Комунікативна функція полягає у створенні атмосфери іншомовного спілкування, об'єднанні колективу студентів, встановленні нових емоційно-комунікативних відносин, заснованих на спілкуванні іноземною мовою.

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

Психологічна функція полягає у формуванні навичок підготовки свого фізіологічного стану для більш ефективної діяльності, а також у перебудові психіки для засвоєння більших обсягів інформації. Тут же варто відзначити, що відбувається психологічний тренінг і психокорекція різних проявів особистості, здійснюваних в ігрових моделях, які

можуть бути наближені до життєвих ситуацій (у цьому випадку мова може йти про рольову гру).

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

Місце й роль ігрового методу в навчальному процесі, комбінація елементів гри й навчання багато в чому залежать від розуміння викладачем функцій і класифікацій різного роду ігор.

2.4. Класифікація дидактичних ігор, що використовуються на заняттях іноземної мови

Ігри можна поділити на два розділи: підготовчі та творчі.

Перший розділ включає в себе граматичні, лексичні, фонетичні та орфографічні ігри, які сприяють формуванню мовних навичок. Звідси його назва «Підготовчі ігри». Цей розділ відкривають **граматичні** ігри, які за обсягом займають більш ніж третю частину посібника, оскільки оволодіння граматичним матеріалом насамперед створює можливість для переходу до активного мовлення здобувачів вищої освіти. Відомо, що тренування здобувачів вищої освіти у використанні граматичної структури, яка потребує багаторазового мовного повторення, втомлює своєю одноманітністю, витрачені зусилля не приносять швидкого задоволення. Ігри допоможуть зробити нудну роботу більш цікавою. За граматичними іграми йдуть **лексичні** ігри, які логічно продовжують «будувати» фундамент мови. **Фонетичні** ігри використовуються для корекції вимови на етапі формування мовних навиків та вмінь. Та, нарешті, формуванню й розвитку мовних та вимовних навиків у якомусь сенсі сприяють **орфографічні** ігри, основна ціль яких – засвоєння правопису вивченої лексики. Більшість ігор першого розділу може бути використана в якості

тренувальних вправ на етапі як первинного, так і подальшого закріплення.

Другий розділ називається «Творчі ігри». Мета цих ігор – сприяти подальшому розвитку мовних навиків та вмінь. Можливість проявити самостійність у вирішенні мовних задач, швидка реакція в спілкуванні, максимальна мобілізація мовних навиків – характерні якості мовного вміння – можуть, як нам уявляється, бути проявлені в аудіюванні та мовних іграх. Ігри другого розділу тренують у студентів творчі вміння. З усього цього розмаїття розкриття поняття гри педагогами, психологами різних наукових шкіл можна виділити ряд загальних положень:

1.Гра виступає самостійним видом розвиваючої діяльності .

2.Гра є вільною формою діяльності, у якій усвідомлюється, вивчається навколишній світ, відкривається широкий простір для власної творчості, активності самопізнання, самовираження.

3.Гра – ступінь діяльності, споконвічна школа поведінки, нормативна і рівноправна діяльність .

4.Гра є практикою розвитку.

5.Гра – воля саморозкриття, саморозвитку з опорою на підсвідомість, розум і творчість.

6.Гра – сфера спілкування ; у ній звужуються проблеми міжособистісних відносин, здобувається досвід взаємин людей.

Багато дослідників пише, що закономірності формування розумових дій на матеріалі навчання виявляються в ігровій діяльності . У ній своєрідними шляхами здійснюється формування психічних процесів: сенсорних процесів, абстракції й узагальнення, довільного запам'ятовування тощо.

Ігри надзвичайно різноманітні за змістом, характером, організацією, тому точна їхня класифікація спричиняє багато труднощів, значною мірою вона є досить умовною.

Більшість дослідників вважає, що дидактичні ігри, які проводяться на заняттях іноземної мови, можна диференціювати за такими показниками:

- а) за змістом і цілями (мовні, мовленнєві);
- б) за типом завдань (оперативні, тактичні, стратегічні);
- в) за кількістю учасників (індивідуальні, парні, групові, фронтальні);
- г) за рівнем складності (прості, складні, моноситуативні, поліситуативні);
- д) за рівнем складності інтелектуальної діяльності (ігри на впізнавання, репродуктивні ігри, репродуктивно-варіативні, творчі ігри);
- ж) за способом, характером, формою проведення (письмові, усні, рухливі,

предметні, функціональні, рольові, імітаційні, ігри-змагання).

Окремо виділяти таку групу дидактичних ігор, як «творчі ігри», певним чином проблематично, оскільки організація будь-якої гри вимагає творчого підходу як з боку викладача, так і здобувачів вищої освіти. Проблема класифікації дидактичних ігор полягає ще й у тому, що одна і та ж гра може бути віднесена до кількох різних груп.

Однією з найкращих є класифікація ігор

М. Ф.Строніна, який поділяє ігри відповідно до мовних навичок, формуванню яких вони сприяють, а саме на:

- фонетичні;
- лексичні;
- орфографічні;
- граматичні;
- мовленнєві.

III Дидактичні ігри для використання на заняттях іноземної мови

3.1. Фонетичні ігри

Правильна фонетика створює психологічний комфорт в іноземній мові. Англійський методист Г. Палмер, який надавав великого значення вивченню іноземної мови, писав: «Take care of the first two stages and the rest will take care of itself».

Прослуховування готових мовних штампів є трохи нудним та не дуже цікавим. Засвоєння фонетичного матеріалу проходить набагато легше та цікавіше за умови використання фонетичних ігор, скоромовок, римувань, у яких повторюється певний звук та відпрацьовується його артикуляція. Пропонуємо вашій увазі зразки подібних завдань, які можна використовувати на заняттях та під час засідань гуртка «Лінгваклуб».

1. Фонетичні ігри.

Гра «Аукціон»

Мета: тренувати студентів у сприйманні звуків на слух.

Викладач готує картки з малюнками предметів, назви яких відомі, і розкладає всі ці картки малюнками догори. Викладач вимовляє звук або звукосполучення, а студенти повинні швидко відшукати на столі малюнок предмета, назва якого починається з цього звука (звукосполучення). Той, хто найшвидше візьме картку, вважається

найспритнішим покупцем. Потім викладач називає інший звук, і гра триває. Перемагає той, хто «купив» найбільшу кількість речей.

Гра «Луна»

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

Відвернувшись убік, викладач чітко вимовляє вивчені звуки та звукосполучення пошепки. Студенти, як луна, повторюють кожний звук (звукосполучення) за викладачем.

Гра « Упіймай звук»

Мета: формувати навички фонематичного слуху.

Викладач по черзі називає слова, у яких є або немає звука [r] чи іншого звука, артикуляція якого відпрацьовується. Якщо студенти чують даний звук, плескають у долоні, якщо ні – сидять тихо.

Для ускладнення завдання називаються слова на заданий звук, у яких звук знаходиться або на початку, або в середині, або в кінці слова.

Гра «Назви слово»

Мета: тренувати здобувачів вищої освіти у сприйманні звуків на слух.

Здобувачі вищої освіти стають у коло. Один із гравців кидає м'яч іншому і вимовляє звук, наприклад, [e]. Гравець, який упіймав м'яч, має назвати слово із цим звуком, наприклад, pet. Продовжуючи гру, він називає інший звук і кидає м'яч сусідові.

Гра «Незвичайний телефон»

Мета: сприяти засвоєнню транскрипційних знаків англійських звуків.

На дошці на прикріпленому плакаті зображено великий телефон. На його диску замість цифр – транскрипційні знаки різних звуків. Завдання учасників гри «набрати» за певний час якомога більше слів з цими звуками та вимовити ці слова.

Гра «Якийзвук

задумано?» Мета: формувати навички фонематичного слуху.

Викладач називає ланцюжок слів, у яких зустрічається один і той самий звук. Студенти повинні здогадатися, що це за звук.

Гра «Правда – неправда»

Мета: сприяти засвоєнню транскрипційних знаків та вчити встановлювати відповідність із звуками.

Викладач або здобувач вищої освіти з достатнім рівнем знань з іноземної мови, називає звуки, показуючи відповідні транскрипційні знаки, та іноді «допускає» помилки. Студенти повинні помітити помилку, плескаючи в долоні, та виправити її.

Гра «Викладач – студент»

Мета: сприяти засвоєнню транскрипційних знаків та вчити встановлювати відповідність із звуками.

Один студент у ролі викладача називає звук, а «студент» знаходить його позначення та називає з ним кілька слів. Потім вони міняються ролями.

Гра «Один зайвий» («Odd One Out»)

Мета: формувати навички фонематичного слуху, тренувати селективне слухання. Викладач пропонує студентам вибрати з трьох або чотирьох слів те, у якому немає певного звуку (зайве слово). Наприклад:

- meet, seal, sit, veal (зайве слово sit)
- bat, pen, and, sad (зайве слово pen).

Методом виокремлення потрібного звуку може бути оплеск після «зайвого слова», або студенти можуть просто назвати його.

Гра «Зіпсований телефон» («Chinese whispers»)

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

Викладач чітко називає звук чи слово пошепки для кожного ряду. Студенти 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 "Story"

Мета: формувати правильну артикуляцію звуків англійської мови

Використовуються всі слова на певний звук. З них складається розповідь. Коли в

історії зустрічається слово на звук – його показують на картці, і всі називають його хором.

Наприклад: Жив-був (Rabbit). І була у нього чудова (gore). Наш (Rabbit) просто обожнював скакати через свою (gore) по довгій (road). А уподовж (road) росли надзвичайно красиві (roses). Кожного ранку, якщо не було (rain), наш (Rabbit) збирав прекрасні (roses) і відносив своїм друзям! Etc.

Гра «Імітації» [3; с.37]

Мета: формувати правильну артикуляцію звуків англійської мови.

Викладач пропонує здобувачам вищої освіти вправи на імітацію, пояснюючи студентам, на що схожа вимова того чи іншого звука.

- вправа «Гуси» (звук [g]);
- вправа «Жуки» (звуки [ʒ] та [dʒ]);
- вправа «Мухи» (звук [ð]);
- вправа «Насос» (звук [θ]);
- вправа «Задуваємо свічки на торті» (звук [p] та [h]);
- вправа «Кашель» (звук [k]);
- вправа «Повітряні кульки» (звук [s]) тощо.

Подібні вправи викладач може сам скласти для відпрацювання саме того звука, який вивчається.

Казка про Mr. Language [6; с. 199]

Мета: формувати правильну артикуляцію звуків англійської мови.

Цю казку можна використовувати на заняттях іноземної мови як повністю, так і частково.

Шановні , 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.

Уранці Mr. Language прокинувся, встав, відтулив штори на вікні [w] – [w]. Погода була чудова, він вигукнув [a:], [ɔ:]. Вирішив прибрати в 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 кликала пташенят: [vi:] – [vi:] – [vi:]. Під деревом сиділа мати – свиня з поросятами та кликала 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.

2 Скоромовки.

Скоромовки не тільки допомагають здобути навички вимови на перший погляд схожих одне на одного англійських слів, не тільки знайомлять дітей з новими словами, але й виконують велику психологічну задачу: допомагають пересилити самих себе у швидкій усвідомленій вимові довгих англійських речень.

A big black bug bit a big black bear,
made the big black bear bleed blood.

Black bug's blood.

Betty and Bob brought back

Blue balloons from the big bazaar.

A box of biscuits, a batch of mixed
biscuits

[s] – [ʃ]

She sells seashells by the seashore.
The shells she sells are surely seashells.
So if she sells shells on the seashore,
I'm sure she sells seashore shells.

Mrs. Smith's Fish Sauce Shop.

"Surely Sylvia swims!" shrieked Sammy,
surprised.

"Someone should show Sylvia some strokes so she
shall not sink."

Shy Shelly says she shall sew sheets.

Six short slow shepherds.

[w]

While we were walking, we were
watching window washers wash
Washington's windows with warm
washing water. ***

[s] – [w]

Swan swam over the sea.

Swim, swan, swim!

Swan swam back again.

Well swum, swan!

З Римування.

Римування дають можливість відпрацювати не лише кожний окремий звук, але й вимову його в різних

сполученнях. Паралельно відбувається засвоєння
правильної інтонації з необхідними паузами та
чергуванням низхідних та висхідних тонів. А в цілому,

римування англійською – це засіб активізації та
налаштування студентів на роботу , оскільки вони
допомагають зняти напругу та скутість.

**Римування, які можна використовувати на заняттях
іноземної мови в :**

Hickory, dickory, dock,
The mouse ran up the clock.
The clock struck one,
The mouse ran down,
Hickory, dickory, dock.

Hey diddle, diddle,
The cat and the fiddle,
The cow jumped over the moon;
The little dog laughed
To see such sport,
And the dish ran away with the spoon.

Diddle, diddle, dumpling, my son John,
Went to bed with his trousers on;
One shoe off, and one shoe on,
Diddle, diddle, dumpling, my son John.

The Flying Pig

Dickery, dickery, dare,
The pig flew up in the air;
The man in brown
Soon brought him down,

Dickery, dickery, dare.

She lost her garter,
In a shower of rain.
The miller found it,
The miller ground it,
And the miller gave it to Silly again.

Коли студенти добре засвоїли артикуляцію звуків у скоромовках та римуваннях, можна поєднувати їх із грою та елементом змагання для відпрацювання чистоти вимови звуків, дихання, почуття ритму та створення в радісного настрою. Також для закріплення можна запропонувати такі види вправ із використанням скоромовок:

- скласти скоромовку з розсипаних слів (у групах, індивідуально за картками);
- відгадати скоромовку за ключовим словом (у групах, індивідуально за картками або фронтально);
- відгадати скоромовку за малюнком;
- гра в командах: одна команда починає скоромовку, друга завершує та навпаки;
- гра в командах: яка група швидше та правильніше скаже скоромовку, при цьому використовують годинник.

3. 2. Лексичні ігри

Лексичні ігри можна використовувати як на етапі введення лексичного матеріалу, так і на етапах його закріплення та активізації. Вони сприяють невимушеному багаторазовому повторенню слів певної теми і тим самим запам'ятовуванню їх. Адже просте повторення слів за викладачем є нудним та стомлюючим. Гра ж активізує процеси пам'яті здобувачів вищої освіти, їх розумову та мовленнєву активність, спрямовану на засвоєння нових лексичних одиниць, створює атмосферу суперництва та співпраці. Пропонуємо вашій увазі зразки лексичних ігор, які можна використовувати на різних етапах засвоєння лексики.

Гра «Скажи наступне слово»

Мета: засвоєння та повторення назв днів тижнів, місяців, дат, числівників.

Викладач називає день тижня, місяць, дату або числівник. Студенти по черзі швидко називають наступний день, місяць, дату або числівник. За кожне правильне слово викладач дістає очко.

Цю гру можна проводити на командну чи особисту першість.

Гра «Лексичне лото «Bingo!»

Мета: повторення лексики з будь – якої теми.

Викладач готує список слів з якої – небудь лексичної групи (назви тварин, ма-газинів, меблів, шкільного

приладдя тощо). Кожен студент креслить на аркуші паперу квадрат, який ділить на 9 маленьких квадратів, у кожному з яких пише по одному слову із заданої групи.

На виконання цього завдання здобувачам вищої освіти дається 3-5 хвилин, після чого викладач голосно читає слова зі свого списку, викреслюючи прочитані. Студенти викреслюють слова, які є в їхніх квадратах. У кого виходить три закреслені слова по вертикалі, горизонталі або діагоналі, той говорить: «Bingo!». Цьому студентові надається перше місце. А викладач продовжує читати слова зі списку, щоб визначити друге і третє місце.

Гра «Не збийся

з ритму» Мета: повторення

слів до певної теми.

Здобувачі вищої освіти сідають колом або півколом. Викладач розучує з ними такі дії: двічі стукнути долонями по столу, підняти руки і двічі плеснути в долоні, потім двічі ляснути пальцями. Ця послідовність дій повторюється кілька разів у чіткому ритмі. Коли студенти засвоїли цю послідовність дій, викладач пояснює, що надалі вони виконуватимуть першу і другу дію всі разом, а під час третьої перший студент повинен сказати яке-небудь слово на задану тему. Зазначена послідовність дій виконується далі, і вже другий студент має сказати яке-небудь слово, ляскаючи пальцями. Хто при цьому збивається з ритму, не може сказати або повторює вже сказане слово, вибуває з гри. У кінці гри в колі залишається лише один студент, який і стане переможцем.

Гра «Земля, вода, повітря»

Мета: повторення назв речей, істот, розподіл їх за сферами існування.

Здобувачі вищої освіти стають колом. Один із них кидає м'яч або м'яку іграшку іншому здобувачеві і говорить яке-небудь одне слово: «earth», «air», «water». Студент, який спіймав м'яч, має швидко назвати річ або істоту, яка існує в цій сфері (наприклад: air – a bird, earth – a house, water – a

ship), і кинути м'яч іншому студентові, сказавши знову одне з цих трьох слів.

Студент , який говорить неправильно, повторює сказане раніше слово або не може назвати ніякої речі чи істоти, вибуває з гри. Перемагає той, хто залишиться в грі до кінця.

Гра «Клубок»

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

Студенти сідають колом. Викладач починає розмову з будь-якої теми, наприклад «Покупки»: Yesterday I went shopping and bought some bread. Студент , який сидить зліва, повторює це речення і додає: Yesterday I went shopping and bought some bread and some meat. Третій повторює це речення і додає своє словосполучення. Хто не зможе відтворити попередніх речень або додати своє, вибуває з гри.

Таку гру можна проводити з будь-якої теми на різних етапах навчання.

Гра "Board race"

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

На дошку прикріпити картки в ряд. Студентів розділити на дві команди. Ведучий називає одну з карток, прикріплених на дошці. Перші два студента з кожної команди підходить до дошки і доторкаються до картки. Якщо картка показана правильно, команда отримує очко. Etc.

Гра «Що зникло?»

Мета: повторення слів до певної теми.

Викладач розкладає на столі вісім малюнків з певними предметами, які важко запам'ятовуються. Потім пропонує студентам заплющити очі: Shut your eyes! Викладач у цей момент забирає один з малюнків і каже: Open your eyes! What is missing? Студенти називають предмет, малюнок якого зник. Потім знову заплющують очі, і гра триває.

Гра «Котра година?»

Мета: активізація лексики до теми «Час».

Учитель ділить клас на дві – три команди. На макеті годинника він ставить стрілки на певний час і звертається до першого гравця першої команди із запитанням: What's the time? За правильну відповідь команді зараховується двоє очок. Якщо замість першого учня відповідає інший з цієї

команди, то зараховується одне очко. Далі вчитель міняє час на циферблаті, запитує про час у першого гравця другої команди, і гра триває. Протягом гри кожен учень має можливість сказати, котра година, і завоювати для своєї команди двоє очок.

Гра «Хрестики – нулики» Мета: активізація лексики з певної теми.

Учитель ділить клас на дві команди – «хрестики» і «нулики». На дошці зображено квадрат, який поділено на 9 менших квадратиків. В кожному квадраті написана назва теми-категорії, наприклад: animals, seasons, food, weather, professions, clothes і т. д. Кожна команда вибирає собі категорію, а викладач читає запитання до цієї категорії. Якщо гравці відповідають на запитання, то викладач замість категорії ставить значок команди, що дала відповідь: хрестик або нулик. Перемагає команда, що має три хрестики чи нулики підряд. Запитання можуть бути такі:

Animals: It lives in the forest; it's brown and fat and has a short tail. (A bear)

Seasons: Students don't go to the university in ...
(Summer)

Food: What vegetables do you need to cook vegetable salad?

Weather: What can we see in the sky at day when there are no clouds? (The sun)

Professions: People of this profession sell things. (A seller) і т. д.

Гра «Заборонений числівник»

Мета: закріплення кількісних та порядкових числівників.

Викладач ділить групу на дві команди. Він називає «заборонений» числівник – його не можна вимовляти. Студенти хором чи індивідуально рахують, називаючи кількісні або порядкові числівники. Той, хто помиляється і вимовляє «заборонений» числівник, приносить своїй команді штрафне очко. Виграє команда, що отримала меншу кількість штрафних очок.

Гра «П'ять слів»

Мета: закріплення лексики з певної теми.

Викладач ділить групу на дві команди. Один студент з першої команди рахує до п'яти (спочатку можна спробувати до десяти), а представник другої команди повинен за цей час назвати п'ять слів з певної теми, зазначеної заздалегідь. Учасник, що не справився із завданням, вибуває з гри. Викладач може змінювати тему протягом гри.

Гра «Назви шосте слово»

Мета: закріплення та активізація лексики з певної теми.

Студенти сідають у коло чи півколо. Викладач починає гру, називаючи п'ять відомих студентам слів з певної теми,

наприклад: п'ять видів спорту, професій, сільськогосподарських культур тощо. Студент, на якого вказує викладач, має швидко додати ще одне – шосте – слово, не повторюючи вже названих слів. Якщо студент одразу ж називає «шосте» слово, то стає ведучим, якщо ж затримається з відповіддю, то ведучий залишається той самий.

Приклад гри: cat, dog, monkey, rabbit, cow, ... (pig).

Гра «Раз – два»

Мета: закріплення та активізація лексики з певної теми.

Студенти стають в коло. Викладач дає кожному учаснику «ім'я» - слово із вивченої лексики. Щоб студенти запам'ятали ці «імена», кожен має ще раз по колу назвати себе новим іменем. Далі починається гра. Студенти хором кажуть: One – two. Ведучий називає своє нове ім'я і нове ім'я будь-якого іншого студента. Знову хором: One – two. Студент, чиє ім'я було названо ведучим, називає своє нове ім'я і нове ім'я іншого гравця. Так гра триває, поки не будуть названі всі гравці. Приклад гри:

Хором: One – two

Учень: Bear, dog.

Хором: One – two

Учень: Dog, cat.

Гра проводиться у швидкому темпі. Якщо студент називає себе та іншого гравця не зразу або забуває імена, він виходить із гри.

Гра «Що зайве?»

Мета: активізація лексики з певної теми.

Гра проводиться з картками. Викладач розміщує на дошці групами картки зі словами по чотири. Студенти по черзі називають картку, яка не входить у ту чи іншу групу, і викладач забирає її. Потім кожна з груп називається одним узагальнювальним словом. Для ускладнення завдання гри можна проводити без карток – усно.

Приклад гри: Cow, horse, window, pig.

What doesn't belong?

—Window doesn't belong.

Cows, horses, pigs are domestic animals.

Гра «Підбери антонім»

Мета: розширення словникового запасу студентів.

Перед початком гри викладач нагадує студентам, що антоніми – це протилежні за значенням слова. Гру можна проводити з м'ячем. Викладач кидає студентові м'яч, називаючи певне слово, а студент має повернути м'яч, дібравши до нього антонім. Таку ж гру можна проводити на підбір синонімів або рим.

Гра «Їстівне – неїстівне» **Мета:** активізація лексики з різних тем.

Гра проводиться з м'ячем. Викладач або студент кидає м'яч іншому студентові, називаючи певне слово. Якщо слово означає їстівний предмет, студент ловить м'яч, якщо ж неїстівний – відкидає його.

Гра «Які знаєш слова?»

Мета: активізація лексики з різних тем.

Викладач називає звук/літеру і показує студентам, скільки слів вони повинні пригадати. Потім викладач ставить питання: "What words for this sound/letter do you know?", а студенти згадують і називають слова на заданий звук/літеру.

(Гру можна проводити в командах).

Гра "It smells like..."

Мета: активізація лексики з різних тем.

Гра проводиться в командах. Необхідно заповнити пластмасові коробочки з-під фотоплівки наступними запахами (у коробочку можна вкласти ватний тампон, просочений запахом):

Цибуля - onion

Кава - coffee grounds

М'ята - peppermint extract

Ваніль - vanilla extract

Духи - perfume

Ластик/ гумка - rubber

Оцет - vinegar

Банан - banana chunk

Перець - pepper

Кориця - cinnamon

Лимон - lemon oil

Часник – garlic

Учасники команд поодиноці намагаються вгадати запах. Виграє команда, що назвала більшу кількість запахів.

Гра "Opposites"

Мета: активізація лексики з різних тем.

Викладач називає слово, а студенти відповідають протилежним за значенням. (Можна грати в командах: одна

команда називає слово, а інша підбирає протилежне за значенням).

Гра «Виправ помилку»

Мета: закріплення та активізація лексики з теми «Частини тіла».

Студентам подобається виправляти помилки інших. Викладач показує свою руку і каже: —Oh, something is wrong with my foot! Студенти виправляють: —with your hand!.

Викладач продовжує: —I don't hear, something is wrong with my nose!, показуючи на вухо, наприклад. Здобувачі вищої освіти виправляють. Потім роль ведучого може виконувати студент, який по черзі звертається до одногрупників.

3.3. Орфографічні ігри

Здобувачі вищої освіти, як правило, допускають значну кількість орфографічних помилок у писемному мовленні. Це зумовлено, по-перше, розходженнями в графемно – фонемних системах української та англійської мов та, по-друге, тим, що в англійській мові переважає традиційний принцип написання. Важливо враховувати особливості графемно-фонемних відповідностей англійської мови. Серед труднощів 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 тощо), 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). Подані нижче орфографічні ігри допоможуть учням початкових класів подолати ці труднощі.

Гра «Назви ці літери»

Мета: засвоєння орфографії слів, повторення літер.

Викладач заздалегідь готує список слів, важких для написання. Ці слова мають бути відомими здобувачам. Група ділиться на дві – три команди. Викладач говорить слово, і перший студент першої команди повинен назвати

літери цього слова. Далі викладач називає інше слово першому студентові другої команди, потім – першому студентові третьої команди, далі – другому студентові першої команди і т. д. За кожну правильну відповідь команда дістає очко.

Гра «Які літери пропущено?»

Мета: розвиток орфографічних навичок, повторення алфавіту.

Викладач показує двом – трьом командам по черзі картки з написаними на них словами, у яких пропущено одну – дві літери (c _ t, pe _ _ il, _ il, h _ us _). Здобувачі відповідної команди спочатку повинні назвати пропущені літери, а потім ціле слово. За кожну правильну відповідь команді зараховується очко.

Гра «Хто складе більше слів?»

Мета: повторення вивчених слів, практика в їх написанні.

Викладач пише на дошці яке-небудь довге слово. Здобувачам вищої освіти дається завдання написати з цих самих літер стільки слів, скільки зможуть. Кожну літеру можна написати лише стільки разів, скільки її вжито в запропонованому слові. Не дозволяється писати власні імена та іменники в множині.

Студенти працюють протягом п'яти хвилин, тримаючи списки своїх слів у секреті від інших. Далі вони по черзі читають написані слова, а інші викреслюють із своїх списків слова, що вже називалися. Виграє той, у кого залишиться найбільше не закреслених слів.

Гра

«Переплутані букви» Мета:

розвиток орфографічних навичок.

Викладач готує список слів з неправильно розташованими літерами. Він тиражує цей список за кількістю студентів у групі. Кожен студент, отримавши такий список, за три хвилини повинен відгадати стільки слів, скільки зможе, і записати їх поряд з відповідними наборами літер. Виграє той, хто відгадав і правильно записав найбільше слів.

Гра «Подивись, запам'ятай і запиши»

Мета: повторення назв предметів, розвиток орфографічних навичок.

Викладач готує 6-8 маленьких предметів або малюнків предметів, назви яких здобувачі вищої освіти вже знають. На початку гри він розкладає ці предмети (малюнки) на столі і дає можливість усім студентам дивитися на них протягом 20 секунд. Потім він накриває стіл папером або скатертиною і пропонує записати назви предметів, які вони запам'ятали. Після цього викладач запитує в кожного, скільки записано слів. Далі він знімає зі столу папір або скатертину і пропонує студентам порівняти те, що вони записали, з фактичною наявністю предметів (малюнків). Хто найбільше запам'ятав предметів і правильно записав їхні назви, стає переможцем.

Гра «Невидимі слова»

Мета: розвиток орфографічних навичок.

Викладач вибирає ведучого. Його завдання – написати слово, але пише він його рукою в повітрі. Завдання решти студентів – записати слово правильно. Виграє той, хто правильно записав усі слова.

Гра «Запам'ятай слова»

Мета: формування навичок орфографічної пам'яті.

Викладач пише на дошці слова, відомі студентам . Пропонує їм уважно подивитися на них протягом певного часу. Потім викладач затуляє слова і дає завдання студентам записати в зошити ті слова, у яких є певна літера чи буквосполучення. Виграє той, хто запише правильно найбільше слів.

Гра «Буквена

драбина» Мета: розвиток орфографічних навичок.

Викладач пише на дошці коротке слово.Здобувачі вищої освіти 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. Наприклад:

Me

Man

Moon

Month

Mother

Morning.

Гра «Підбери слова»

Мета: розвиток орфографічних навичок.

Група ділиться на 2-3 команди. Викладач називає будь-яку літеру та її порядковий номер у слові. Наприклад: *Letter “I” is the second in the word.* Кожна команда отримує свою літеру. Студенти по черзі згадують і пишуть на дошці слова, у яких ця літера стоїть другою. За кожне слово команда отримує один бал. Наприклад:

Kite, site, mine, pine, line.

Перемагає та команда, яка напише більше слів.

Гра «З двох – третє»

Мета: розвиток словотворчих та орфографічних навичок.

Викладач добирає для гри складні іменники, що складаються з двох частин, кожна

з яких може бути самостійним словом. Частинки цих слів пишуться на аркушах паперу та роздаються учасникам гри. Кожен студент повинен відшукати собі партнера, у якого на аркуші написана друга частина слова. Перемагає та пара, яка зробить це швидше за всіх.

3.4. Граматичні ігри

Кожна мова має свою граматику. Граматики української й англійської мов мають деякі схожі риси, але багато в чому відрізняються одна від одної. Подібне в граматиках іноземної та рідної мов допомагає нам оволодівати іноземною мовою, а відмінності створюють труднощі під час вивчення мови. Тому особливу увагу слід приділити тим особливостям граматики іноземної мови, яких ми не знаходимо в рідній мові. Найважливіші труднощі в граматиці англійської мови такі:

- сталий порядок слів у реченнях;
- наявність 16 граматичних часів замість трьох в українській мові;
- вживання артиклів (означеного та неозначеного), фразових дієслів та прийменників;
- можливість одного і того ж слова бути різними частинами мови тощо.

Саме ігрові види роботи дають змогу здобувачам вищої освіти засвоювати граматику англійської мови легше, швидше і веселіше. Можна використовувати такі ігри для оволодіння граматичним матеріалом.

Гра «Що в шухляді?»

Мета: тренування у вживанні структури

there is / there are ... Клас ділиться на дві команди. Викладач пише на дошці:

There is a (an) _____ in a drawer.

Перший студент першої команди називає будь-яку літеру, наприклад «е». Перший студент другої команди має закінчити речення, назвавши слово, що починається з цієї літери, наприклад: There is an eraser in the drawer.

За доречно вжите слово друга команда дістає очко. Якщо допущено помилку, наприклад: There is an elephant in the drawer або учень другої команди не може пригадати слово, то право заповнити пропуск надається першій команді, і за правильну відповідь їй присуджується півочка. Потім літеру пропонує друга команда і гра триває. Викладач стежить, щоб літери не повторювались.

Можливі варіанти речень, у які підставляють назви предметів:

There is a (an) _____ in the kitchen
(garden, classroom, street). Тривалість гри може бути
10-15 хвилин. Перемагає команда з більшою кіль-
кістю очок.

Гра «Лотерея»

Мета: активізація структури there is/there are у загальних питаннях і відповідях.

Викладач приносить коробку чи сумку, де є багато предметів, назви яких відомі студентам. Вони по черзі ставлять запитання: Is there a ... in the box (bag)? Викладач

дістає відгаданий предмет. До нього прив'язаний папірець із написом, скільки очок заробив студент. Часто вживані предмети (олівець, ручка, зошит, книжка) можуть «коштувати» одне очко, предмети, наявність яких у класі є несподіванкою (квітка, чашка, іграшковий собачка тощо), можуть оцінюватися більшою кількістю очок. Виграє той, хто відгадає предметів на більшу кількість очок.

Гра «Що він робить?»

Мета: формувати вміння вживати теперішній тривалий час (Present Continuous Tense). Викладач заздалегідь готує картки за кількістю студентів у групі. На кожній картці

англійською мовою написана дія, яку студент повинен показати за допомогою пантоміми.

Наприклад: *You are watching a football match on TV.*

You are playing with a dog.

You are dressing a child.

На занятті кожен здобувач вищої освіти витягує картку і тримає її в секреті від інших. Далі група ділиться на дві команди. Перший студент першої команди виходить до дошки і демонструє свою пантоміму. Перший студент другої команди повинен прокоментувати її (He/she is playing volleyball). За відгадану дію команді зараховується двоє очок. Студент, який не може відгадати пантоміму, просить повторити її і радиться зі своєю командою. Якщо

після цього він коментує дію правильно, команді зараховується одне очко.

Далі пантоміму демонструє перший студент другої команди, а перший студент першої команди має відгадати її. Усі здобувачі вищої освіти по черзі показують свої пантоміми, а студенти протилежної команди намагаються їх відгадати. Виграє та команда, яка відгадає найбільше пантомім з першої спроби.

Гра «Хованки»

Мета: формувати вміння вживання прийменників місця та загальних питань.

Викладач заздалегідь готує великий малюнок із зображенням кімнати. Ведучий (один із студентів) «ховається» де-небудь на малюнку, пише на папірці, куди він сховався і віддає його викладачеві. Студенти ставлять ведучому загальні питання і, таким чином, «шукають» його на малюнку. Щоб це було більше схоже на справжні хованки, можна хором проговорювати римівку:

Bushel of wheat, bushel of clover;

All not hid, can't hide over.

All eyes open! Here I come.

Приклад гри:

- *Are you under the bed?*
- *Are you behind*

th

e

d
o
o
r
?
3
0

- *Are you on the chair?*
- *Are you in the box?*

Той, хто «знайде» ведучого, сам стає ведучим.

Гра «Коментатор»

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

Здобувачі вищої освіти по черзі виконують роль коментатора. Вони виконують певні дії та коментують їх, наприклад: *I am sitting. I am standing up. I am going to the window.* За кожне правильне речення студент отримує очко. Перемагає той, хто скаже правильно більше речень і отримає більше очок.

Гра «Не смійся, не посміхайся»

Мета: тренування у вживанні спеціальних питань.

Кожний студент загадує будь-який предмет. Ведучий ставить здобувачам вищої освіти спеціальні питання типу:

What do (did, will, does) you (your friend) eat (for dinner)?

Where do you usually sleep?

Who is your best friend?

Who has helped you?

Студенти відповідають за допомогою задуманого слова, намагаючись не посміхатися: *“I ate (eat) a dog.” “A ball is my best friend.”* Той, хто засміється, стає ведучим і продовжує ставити запитання, намагаючись не повторювати їх.

У цій грі можна відпрацьовувати практично усі граматичні теми, але варто робити перерву, щоб у студентів не виникло звикання.

Гра «Викладачі/студенти»

Мета: тренування здобувачів вищої освіти у побудові запитань та відповідей.

Група ділиться на дві команди, кожна з яких має набір малюнків предметів, назви яких відомі. Гравці першої команди, «викладачі», показуючи малюнок кожному

учаснику другої команди, «студентам», запитують: “*What’s this?*”. За кожну правильну відповідь команда «студентів» дістає очко. Після цього команди міняються ролями: «викладачі» стають «студентами» і навпаки. У цій грі можна тренувати різні граматичні структури, в залежності від навчальної необхідності.

Гра «Додай своє слово»

Мета: тренування студентів у побудові речень.

Перший учасник гри починає речення, назвавши одне повнозначне слово, другий учень повторює це слово і додає своє і т. д. Хто забуде слово або не зможе додати своє, вибуває з гри. Наприклад:

1. *My brother*
2. *My brother decided*
3. *My brother decided to go*
4. *My brother decided to go to the park.*

Після того, як з гри вибуває п’ятий учасник, другий студент починає інше речення. Якщо студенти закінчують речення, наступне речення починає той, хто сидить поряд з гравцем, який сказав останнє слово.

Гра "What can you see?"

Підготувати картку з невеликим отвором по середині. Накрити цією карткою картинку із словом і, водячи отвором по картинці, надати дітям можливість відповісти на питання: "What is it?"

3. 5. Мовленнєві ігри

Мовленнєві ігри дають можливість цілеспрямовано організувати мовленнєву практику англійською мовою, тренування й активізацію в її межах навичок монологічного та діалогічного мовлення, різних типів взаємодій партнерів зі спілкування. Цілі мовленнєвих ігор:

- навчити здобувачів вищої освіти розуміти зміст висловлювання, виділяти головне в потоці інформації;
- розвивати слухову реакцію, слухову пам'ять, мовленнєву реакцію в процесі комунікації;
- навчити здобувачів вищої освіти умінню висловлювати думки в їх логічній послідовності.

Залежно від цілей усі мовленнєві ігри можна поділити на такі групи:

- ігри на розвиток навичок аудіювання;
- ігри на розвиток навичок діалогічного мовлення;
- ігри на розвиток навичок монологічного мовлення.

Пропонуємо вашій увазі зразки мовленнєвих ігор.

1. Ігри на розвиток навичок аудіювання

Гра «Зарядка»

Мета: аудіювання наказових речень.

Викладач подає команди, а здобувачі вищої освіти виконують лише ті з них, у яких є слово —please.

Наприклад:

Hands up, please! Hands down!

Hands to the sides, please! Bend left, please!

Touch your nose! Touch your head, please!

Здобувачі вищої освіти , які виконують команди без слова —please, виходять із гри. Перемагають ті, хто залишається в грі до кінця.

Гра «Плесни в долоні»

Мета: розвиток навичок семантизації лексики на слух, розвиток пам'яті.

Викладач називає слова з певної вивченої теми. Студенти плескають у долоні після кожного слова, якщо воно належить до цієї теми. Якщо ж звучить слово з іншої теми, сидять тихо. Наприклад:

*Grandmother, grandfather, uncle, teacher,
sister, brother... Volleyball, basketball,
hockey, tennis, grey bird, hide – and – seek...*

Гра "Crouching game"

Мета: розвиток навичок аудіювання.

Поставити студентіву дві-три лінії (залежно від кількості , ліній може бути і чотири-п'ять). Кожній команді дається визначена карточка/ слово. Викладач вимовляє в хаотичному порядку слова, і якщо це слово однієї з команд, ця команда повинна сісти. Коли ж слова не належить жодній із команд, вони залишаються стояти.

Гра "Repeat if true"

Мета: розвиток навичок аудіювання.

На дошці розташувати 5-6 карток. Указуючи на одну з карток , викладач називає її і описує 2-3 реченнями. Якщо викладач вимовляє все правильно, студенти повторюють, якщо ні - мовчать (правильно – піднімають руки вгору / плескають у долоні / говорять: "Yes" Etc.).

Гра «Повтори, якщо це правильно»

Мета: повторення мовних структур на позначення назв предметів, їхніх ознак, предметів одягу, дій.

Викладач готує 10 – 15 демонстраційних малюнків. Показуючи групі малюнок, викладачкоментує його. Якщо речення, сказане викладачем, відповідає малюнку, студенти його повторюють, якщо ні – мовчать. Викладач може провести це як своє змагання згрупою . Якщо група або хоча б один студент повторюють за ним неправильне твердження, він записує собі очко. Якщо всі студенти прореагували адекватно, очко записується групі .

Гра «Знайдіть відмінності»

Мета: аудіювання тексту.

Викладач вішає картину і представляє студентам її опис на фонограмі чи у власному озвученні. У тексті має бути кілька невідповідностей зображеному на картині. Здобувачі вищої освіти слухають і в своїх позначають кожну невідповідність. Потім вони говорять про них. За кожну помічену невідповідність студентові зараховується очко.

Гра «Складіть

це число» Мета: сприймання

чисел на слух.

Група ділиться на дві команди, які виходять до дошки. Кожна команда отримує картки з цифрами від 0 до 9. Колір цих карток у команді різний. Викладач називає число, наприклад: *three hundred and forty*. Обидві команди повинні підняти відповідні картки і стати у відповідному порядку. Команда, яка зробить це швидше, дістає очко. Якщо команди склали це число одночасно, кожній зараховується очко. Гра триває до 10 очок.

2. *Ігри на розвиток навичок діалогічного мовлення*

Гра «Розпитай про містера Ікс»

Мета: розвиток навичок діалогічного та монологічного мовлення учнів.

Викладач готує картки – анкети, у кожній з яких заповнена лише одна графа (зразки карток нижче). Кількість карток повинна відповідати кількості здобувачів вищої освіти . Картки з тією самою інформацією можуть бути у двох – трьох студентів. Кожен студент отримує одну картку з метою якомога швидше зібрати решту інформації, опитуючи своїх товаришів:

What is Mr. X's name?

What is Mr. X's address?

What is Mr. X's telephone number?

What is Mr. X's?

Is Mr. X married?

What is Mr. X's nationality?

Зібравши всю інформацію, студент має бути готовий розповісти все про містера Ікс

з опорою на картку. Хто зробить це раніше за інших, стає переможцем.

Name *John Fisher* Name

..... Address

..... Address *15 Park Road*

Telephone Number Telephone

Number Job

Job Nationality

..... Nationality

Гра «Інтерв'ю»

Мета: вести бесіду на будь-яку тему.

Цю гру доцільно проводити маленькими групами по 4-5 осіб. У кожній групі один здобувач вищої освіти (за власним бажанням або визначений жеребкуванням) має відповідати на запитання інших учасників гри, які ставлять по три – чотири запитання кожен. Інтерв'ю може бути на запропоновану викладачем тему або на кілька раніше вивчених тем.

Гра «Відомі імена»

Мета: навчати ставити запитання і відповідати на них.

Викладач заздалегідь готує картки, на кожній з яких пише популярне і відоме ім'я письменника, актора, спортсмена, композитора тощо. Таких карток має бути втричі більше, ніж здобувачів вищої освіти у групі .

На початку гри викладач прикріплює до спини кожного студента одне з цих імен, щоб студент його не бачив. Потім інші здобувачі вищої освіти ставлять один одному загальні запитання, щоб відгадати написане ім'я. Кожному співрозмовнику вони можуть поставити

лише три запитання. Як тільки здобувачеві здається, що він відгадав ім'я людини, він говорить про це викладачу, і якщо це так, викладач прикріплює йому на спину картку з іншим іменем, а картку з відгаданим ім'ям перевертає написаним донизу. Гра триває близько 20 хвилин. Перемагають у ній ті студенти, на спинах яких збереться найбільше карток.

Гра «Хто це?»

Мета: активізація до теми «Зовнішність», діалогічне мовлення з теми.

Один студент виходить з аудиторії, а решта домовляється, чію зовнішність вони будуть описувати. Той, що повертається до класу, ставить загальні, спеціальні та альтернативні запитання (крім запитання *Who is this?*) про свого одногрупника. Наприклад:

Is this a boy or a girl?

Is he/she tall?

What colour is his/her hair?

What is he/she wearing? і т. д.

Якщо відгадано правильно, студент, зовнішність якого описували, виходить з класу, і гра триває.

Гра «Запитай і дай відповідь»

Мета: навчати будувати запитання і відповіді з опорою на картину.

Викладач вішає картину. Група ділиться на дві команди. Гравці першої команди ставлять запитання

учасникам другої команди, а ті відповідають на них. Після кожного наступного запитання команди міняються ролями: той, хто відповідав, ставить запитання і навпаки. Якщо запитання повторюється, здобувач вищої освіти, який його поставив, залишає гру. Перемагає та команда, яка останньою поставила запитання.

Гра «Де неправда?»

Мета: розвиток діалогічного мовлення учнів.

Група ділиться на підгрупи по 5-6 гравців. Один студент з кожної групи виходить з аудиторії, а решта учасників готує для нього п'ять запитань. Важливо, щоб студенти дійсно не знали відповідей на ці запитання. Повернувшись, студенти мають дати на чотири запитання правдиві відповіді, а один раз говорять неправду. Група має виявити, на яке запитання студент дав неправдиву відповідь, і довести, чому саме. Якщо група відгадала, стає переможцем, якщо ні, перемагає студент, який відповідав на питання.

3. Ігри на розвиток навичок монологічного мовлення

Гра «Ланцюжок»

Мета: розвиток навичок монологічного мовлення.

На початку гри викладач вимовляє перше речення. Наступний студент має скласти речення, яке б починалося з останнього слова попереднього речення. Якщо він не може зробити цього, то вибуває з гри і черга переходить до наступного студента .

Наприклад:

I have got a cat.

The cat is grey.

The grey cat is under the chair.

The chair is near the table.

The table is in the room.

або:

I like Christmas.

Christmas is celebrated on the 25th of December.

December is in winter.

Winter is my favourite season.

The season I don't like is autumn.

Гра «Склади історію»

Мета: формування зв'язного монологічного мовлення, розвиток навичок аудіювання. Кожен студент отримує карточку, на якій написано одне речення з певного оповідання. Не можна показувати його іншим або записувати. Необхідно запам'ятати його. На це відводиться

дві хвилини. Потім викладач збирає карточки і читає оповідання. Гравці прослуховують його, і кожен з них у логічній послідовності по черзі називає своє речення. Сильним студентам можна давати складніші речення, а слабшим – простіші.

Гра «Що за предмет?»

Мета: побудова висловлювань про предмети.

Викладач готує картки, на кожній намальовано який-небудь предмет, назва якого відома студентам . Замість малюнка може бути написане слово. Кількість цих карток відповідає кількості студентів. Групу ділять на дві команди. Кожен студент витягує картку і тримає її в секреті від інших. На початку гри один з студентів першої команди починає описувати предмет, зображений на картці, не називаючи його. Після кожного речення студент робить невелику паузу, щоб дати можливість студентам другої команди висловити здогадку. Вони можуть ставити питання (*Is this an orange?*) або висловлювати

припущення (*I think it's an orange*). За правильне припущення студент заробляє очко для своєї команди. Студент першої команди, який описував предмет, заробляє для своєї команди стільки очок, скільки побудує речень. Гру продовжує студент другої команди, який відгадав назву предмета. Виграє команда, якій дістанеться найбільше очок.

Гра «Чия це сім'я?»

Мета: аудіювання і говоріння на тему «Сім'я».

Викладач говорить три – чотири речення, які є початком розповіді про сім'ю одного зі здобувачів вищої освіти (не називаючи, чия це сім'я). Наприклад:

They are five. His mother's name is Anna Petrivna.

She is 41. She is a worker. Студент, який здогадується,

що йдеться саме про його сім'ю, встає і продовжує

розповідь. За кожне речення йому зараховується очко. Далі викладач починає розповідати про сім'ю іншого студента, і гра триває.

Гра «Відгадай, хто це»

Мета: монологічне мовлення з теми «Людина, її характер і уподобання».

Цю гру слід проводити в групі, де студенти добре знають один одного. Кожен пише на папірці своє ім'я. Викладач забирає усі папірці, перемішує їх і кладе в коробку. Здобувачі вищої освіти дістають з коробки будь-

який папірець. Після п'яти - семихвилинної підготовки кожен із них розповідає від особи того, чиє ім'я він витяг, про його характер, інтереси, уподобання, звички. Наприклад:

I am kind. I like English lessons, but I seldom speak. I like to walk my dog. I don't like milk, etc.

Інші студенти намагаються відгадати, про кого йдеться. Велике значення для майбутньої професійної діяльності відіграють ділові ігри.

Ділова гра «Інтерв'ю при влаштуванні на роботу»

Мета гри

Навчити слухачів правильно визначати і практично демонструвати ті навички і характеристики, які потрібні для успішного пристрою на роботу в службу персоналу.

Умови і правила гри

У учбовій групі формується відбіркова комісія з трьох чоловік: викладача і двох студентів, решта студентів виступає в ролі претендентів на вакантні посади. Ведучий оголошує про конкурсний набір в службу персоналу в новостворювану філію престижної фірми по виробництву і збуту комп'ютерного устаткування в наступні групи:

1. планування і найму співробітників;

2. мотивації, стимулювання і оплати праці;
3. трудових і дисциплінарних відносин;
4. профорієнтації і соціальной адаптації;
5. підготовки і просування кадрів;
6. вивчення і оцінки кадрів;
7. підвищення якості трудового життя;
8. охорона праці і техніки безпеки (кількість груп можна скоротити до двох).

Для відбору претендентів використовується панельне інтерв'ю, яке проводить спеціальна відбіркова комісія. Кожному кандидатові дається 5 хвилин на підготовку і 10 хвилин на виступ. У своєму виступі він винен:

охарактеризувати мотиви, що спонукали його взяти участь в конкурсі, пояснити свій вибір конкретної групи;

продемонструвати професійну компетентність;

розповісти про те, що нового і корисного він може принести фірмі.

Відбіркова комісія оцінює кандидатів в спеціальних картках по п'ятибальній системі. Що набрав найбільшу кількість балів оголошується переможцем, тобто буде прийнятий на роботу.

Ділова гра «Конфлікт на промисловому підприємстві»

Мета

Ознайомити з конфліктними ситуаціями, що виникають на промислових підприємствах в період їх реконструкції, навчити розпізнавати причини і види конфліктів, а також знаходити можливі варіанти їх рішення.

Етапи гри

1. Інформування: Акціонерне підприємство, що випускає продукцію хімічного профілю (наприклад, миючі засоби), опинилося на межі банкрутства. Продукція підприємства із-за низької якості і високої собівартості не витримує конкуренції на ринку збуту. Для рентабельної роботи підприємства необхідно прийняти наступні заходи:

- а) замінити застаріле устаткування на нове;
- б) скоротити приблизно на половину число працівників;
- в) підвищити кваліфікацію працівникам, що залишилися;
- г) знайти (привернути) додаткове фінансування;
- д) радикально перебудувати всю структуру підприємства.

На підприємстві працюють 100-150 чоловік. Всі працівники підрозділяються на наступні категорії:

- а) адміністративно-управлінський апарат;
- б) працівники передпенсійного віку;
- в) жінки, що мають малолітніх дітей;

г) решта всіх працівників.

Всі працівники є акціонерами свого підприємства.

2. Учасники гри.

Генеральний директор підприємства.

Технічний директор.

Менеджер по фінансах.

Керівник персоналом.

Голова профспілкового комітету.

Представники всіх категорій працівників (а, би, в, г).

Група експертів.

3. Умови гри.

Проходять загальні збори працівників підприємства, на якому розгортається дискусія про шляхи і методи реконструкції підприємства.

Генеральний директор відкриває збори і у загальних рисах докладає про ситуацію, що склалася.

Технічний директор говорить про необхідність впровадження прогресивної технології, пропонує свої варіанти реконструкції підприємства.

Менеджер по фінансах пропонує можливі варіанти залучення додаткового фінансування, необхідного для проведення реконструкції підприємства і вирішення кадрових питань.

Керівник персоналом висловлює свою думку про шляхи вирішення кадрових проблем.

Голова профкому відстоює права працівників підприємства і пропонує свої варіанти вирішення проблеми.

Представники всіх категорій працівників прагнуть захистити своїх колег і висловлюють свою точку зору з приводу реконструкції підприємства.

Генеральний директор підводить підсумки минулої дискусії.

Обговорення гри

Вислови експертів по проблемах реформування підприємства і про хід минулої дискусії. Загальне обговорення тієї, що пройшла ігри.

IV Висновок та критерії оцінювання

Викладачеві необхідно знати особливості методики навчання іноземній мові. Використання елементів гри на заняттях іноземної мови пробуджує інтерес і активність здобувачів вищої освіти, дає їм можливість проявити себе в цікавій для них діяльності, сприяє більш швидкому і надійному запам'ятовуванню іншомовного матеріалу.

Одним з найбільш поширених та ефективних ігрових прийомів є дидактична гра. Гру на занятті іноземної мови можна розглядати як варіативно-ситуативну мовленнєву вправу, у ході якої студенти набувають досвіду

спілкування. Тому гра має бути невід'ємним елементом кожного заняття і ні в якому разі не протиставлятися головній частині. Гра є ефективним засобом навчання, що охоплює різні види мовленнєвої діяльності, вона допомагає в оволодінні іноземною мовою, а крім того, здобувачі вищої освіти відчують емоційне задоволення як у процесі гри, так і при досягненні результатів. Ігри розвивають спостережливість студентів, поживляють заняття або позакласний захід, підвищують інтерес до мови, яка вивчається. Доцільно використовувати ігри на введення та закріплення лексичних одиниць, ігри на правила читання, ігри на формування та розвиток навичок письма.

Рольова гра як методичний прийом навчання іноземних мов одержала широке застосування в практиці. Вона належить до групи активних засобів навчання, допомагає активізувати мовну діяльність, формує в них уміння самотійно висловлювати свої думки, виховує впевненість у собі, сприяє створенню позитивного мікроклімату на занятті, залучає до активної мовленнєвої діяльності.

Позакласний захід як методичний прийом у вивченні іноземної мови має неоціненну вагу в процесі опанування знаннями. Під час позакласного заходу здобувачі вищої

освіти не лише набувають практики в оволодінні англійською мовою, але й знайомляться з традиціями та культурою англomовних країн, опановують комунікативні вміння, які сприяють у майбутньому більш ефективному засвоєнню нового матеріалу.

Проведення занять іноземної мови з використанням елементів гри активізує увагу, сприяє досягненню високої результативності занять та сприяє підвищенню зацікавленості до вивчення англійської мови, беручи до уваги психологічні особливості здобувачів вищої освіти . Під час використання ігрових

прийомів студенти ініціативні, у них з'являється бажання змагатися, пробуджується допитливість, прагнення знати і вміти більше за інших. Усе це сприяє кращому запам'ятовуванню та практичному застосуванню того матеріалу, який використовується при виконанні ігрових вправ.

КРИТЕРІЇ ОЦІНЮВАННЯ:

Оцінювання рецептивних умінь:

Читання та аудіювання

Оцінюється здатність здобувачів:

- розуміти ідею тексту та її задуманий наперед “вплив”

- розуміти сутність, деталі і структуру тексту;
- визначати головні думки і конкретну інформацію;
- робити припущення про ідеї та ставлення;
- розуміти особливості дискурсу.

Оцінювання продуктивних умінь:

Письмо

Письмо повинно оцінюватися не лише за критеріями виконання завдання, але й за комунікативною якістю роботи здобувача. Оцінки мають виставлятися за:

- зміст
- виконання завдання;
- трактування питання через призму різноманітних ідей та аргументів;
- тлумачення теми;
- відповідність темі;
- точність (правопис та граматичні помилки, що не заважають розумінню, є прийнятними)
- відповідність мовних засобів завданню;
- володіння граматичними структурами, характерними для даного рівня;
- точне використання лексики та пунктуації;
- лексичний і граматичний діапазон
- використання лексики, відповідної рівню студента;
- стиль (напр., уникнення повторення лексичних одиниць);

- використання різноманітних граматичних структур, якщо це є доречним;
- організація зв'язності тексту
- чітка структура: вступ, головна частина і висновок;
- належна розбивка на абзаци;
- зв'язний текст з належними з'єднуючими фразами, що допомагають читачеві орієнтуватися в тексті;
- реєстр і формат
- чутливість до читача (соціальні ролі, тип повідомлення і таке інше);
- формат, що відповідає завданню;
- відповідний реєстр.

Говоріння

Оцінюється мовленнєва поведінка здобувачів відповідно до критеріїв, розроблених для їхнього РВМ:

- виконання завдання: організація того, що і як сказано, з огляду на кількість, якість, відповідність та чіткість інформації;
- використання: точність та доречність використання мовних засобів; лексичний і граматичний діапазон відповідно до дескрипторів рівня;
- управління дискурсом: логічна послідовність, обсяг та відповідність мовленнєвій діяльності здобувача;

- вимова: здатність здобувача продукувати розбірливі висловлювання. Дотримання наголосу, ритму, інтонації оцінюється відповідно до РВМ студента;
- спілкування: здатність здобувача брати активну участь у бесіді. обмін репліками та підтримання інтеракції (ініціювання розмови та реагування належним чином) оцінюються відповідно до РВМ здобувача.

V Література

1. Барташніков О. О. Ігри для навчання англійської мови: практ. посіб. для вчителів / О. О. Барташніков – Тернопіль, 2003. – 25 с.
2. Дон О. М. Ефективність застосування дидактичних ігор у навчально-виховному процесі / О. М. Дон // Наша школа. – 2000. – № –23. – С. 86–89.
3. Мільруд Р. П. Організація рольової гри на уроці / Р. П. Мільруд // Іноземні мови в школі. – 1987. – № 3. – С. 8–13.
4. Осадчук Р. І. Дидактичні ігри у навчальному процесі / Р. І. Осадчук // Педагогіка і психологія. – 1996. – № 4. – С.102–110.
5. Скорнякова М. Є. Сучасні методи викладання англійської мови / М. Є. Скорнякова // Англійська мова та література. – 2005. – № 28. – С. 2–12.
6. Стронін М. Ф. Навчальні ігри на уроці англійської мови: посіб. для вчителя / М. Ф. Стронін. – М. : Освіта, 1981. – 112с.
7. Щербань Є. Б. Використання інтерактивних технологій для розвитку пізнавального інтересу на уроках англійської мови / Є. Б. Щербань // Англійська мова та література. – 2005. – № 24. – С. 4–6.

Навчальне видання

***Дидактичні ігри як засіб розвитку пізнавальної
активності здобувачів вищої освіти***

Укладачі:

Артюхова Олена Вікторівна

Марковська Антоніна В'ячеславівна

Ганніченко Тетяна Анатоліївна

Саламатіна Ольга Олександрівна

Тішечкіна Катерина Вікторівна

Ігнатенко Жанна Валеріївна

Міщенко Юлія Василівна

Формат 60x84 1/16. Ум. друк. арк. 13,14.

Тираж 25 прим. Зам. №__

Надруковано у видавничому відділі
Миколаївського національного аграрного університету
54029, м. Миколаїв, вул. Георгія Гонгадзе, 9

Свідоцтво суб'єкта видавничої справи ДК №4490 від 20.02.2013 р.