

УДК 373.51

ОСОБЛИВОСТІ ВИКОРИСТАННЯ НАВЧАЛЬНИХ ІГОР-ВПРАВ НА УРОКАХ АНГЛІЙСЬКОЇ МОВИ В СЕРЕДНІЙ ШКОЛІ

Мазур Ю.Я., Андрійчук Л.І.

Хмельницький національний університет

В статті висвітлено поняття «навчальна гра-вправа» («дидактична гра»). Розглянуто різні види навчальних ігор-вправ та їх функції. Визначено особливості використання ігор-вправ в навчальному процесі. Сформовано рекомендації щодо їх застосування. Проаналізовано психолого-фізіологічні особливості учнів середньої школи.

Ключові слова: навчальна гра-вправа (дидактична гра), ребус, кросворд, прислів'я, приказка, загадка, вікторина, лексична компетенція, пізнавальна діяльність.

Постановка проблеми. Нині розвиток освіти характеризується модернізацією навчання. Так як навчання англійської мови посідає одне з провідних місць у загальному навчанні учнів та й взагалі у всебічному розвитку, основне завдання вчителів – знайти сучасний підхід до навчального процесу, створювати та впроваджувати нові методи, технології та засоби навчання на уроках англійської мови, які відповідають психолого-фізіологічним характеристикам учнів певного віку. Одним з таких засобів є навчальні ігри-вправи – вправи, розроблені за допомогою ігрових елементів з метою кращого засвоєння навчального матеріалу. Серед них виокремлюють ребуси, загадки, кросворди, вікторини, пояснення прислів'їв та приказок.

Аналіз останніх досліджень і публікацій. У своїй роботі «Дидактика початкової школи» О.Ю. Савченко зазначає, що кожна дидактична гра виконує різні функції, проте головна мета впровадження ігор у навчальний процес – викликати інтерес до навчання.

На думку О.П. Милої у збірці «Дидактичні ігри як засіб розвитку пізнавальної активності учнів на уроках іноземної мови» збагачений ігровими моментами навчально-виховний процес активізує пізнавальні можливості учнів: гра захоплює, викликає бажання взяти дієву участь у ній і одночасно знімає психологічну напругу, що більшою чи меншою мірою супроводжує будь-яке навчальне навантаження.

Дослідження ефективності використання навчальних ігор-вправ на уроках з англійської мови цікавило і цікавить як вітчизняних так і зарубіжних педагогів та методистів. Питання використання дидактичних ігор на уроці з іноземної мови вивчали О.А. Букичева, О.Д. Дон, В.А. Каширна, О.П. Мила, А.Є. Ніязова, О.Ю. Савченко, О.Ю. Стом, К.Л. Блоджу (С.Л. Bloju), М.М. Мубаслат (М.М. Mubaslat), Психологічний та фізіологічний розвиток дітей та підлітків у своїх працях досліджували Л.С. Виготський та Л.В. Столяренко.

Виділення не вирішених раніше частин загальної проблеми. Хоча існує значна кількість досліджень, присвячених впливу навчальних ігор-вправ на формування різних учнівських компетенцій на уроках іноземної мови, мало дослідженою залишається проблема застосування даного виду вправ на уроках іноземної мови для учнів середньої школи.

Головною метою цієї роботи є охарактеризувати особливості та сформулювати рекомендації

щодо використання дидактичних вправ на уроках англійської мови в середній школі.

Виклад основного матеріалу. Одним із дієвих засобів розвитку в дітей мислення вважається дидактична гра. Гра поряд з працею й навчанням – один з головних видів діяльності людини [1]. З точки зору О.Я. Савченко та інших учених, дидактична гра – це засіб навчання, оскільки вона спрямована на засвоєння й використання конкретних знань, умінь, навичок і є механізмом навчання, основний педагогічний зміст та призначення якого – навчати діяти. Дидактична гра є засобом цілеспрямованого керівництва викладачем розумовою діяльністю учнів, а також засобом формування тих пізнавальних структур, які забезпечують можливість самостійно регулювати розумову діяльність [4, с. 236].

До дидактичних ігор-вправ відносяться: різноманітні вікторини, кросворди, ребуси, загадки, пояснення прислів'їв і приказок.

Вищезгадані дидактичні вправи виконують у навчальному процесі такі функції:

- навчальна – її мета полягає в засвоєнні нових знань та навичок, розвитку уваги, пам'яті, сприйнятті інформації;
- комунікативна – її мета полягає в створенні умов іншомовного спілкування, встановленні нових емоційно-комунікативних відносин між учнями, які базуються на спілкуванні іноземною мовою;
- розвиваюча – її мета спрямована на гармонійний розвиток особистісних якостей та характеристик для активізації усіх можливостей особистості;
- виховна – її мета полягає у вихованні дисципліни, взаємодопомоги, активності, ініціативи, самостійності, уміння відстоювати свою точку зору;
- розважальна – її мета полягає у створенні сприятливої атмосфери на уроці, адже урок в якому присутні дидактичні ігри стає цікавішим та захоплюючим;
- діагностична – її мета полягає у розвитку завбачливості та прогнозованості, адже гра діагностичніша, ніж будь-яка інша діяльність людини.

Крім того, систематичне виконання дидактичних ігор сприяє формуванню іншомовної лексичної компетенції – яка включає в себе лексичні навички, знання та здатність їх використання в усіх видах мовленнєвої діяльності. Такі вправи удосконалюють володіння мовним матеріалом, сприяють запам'ятовуванню графічних форм слів та подальшому використанню слів у фразах, словосполученнях та реченнях.

Вчителі використовують дидактичні ігри-вправи у навчальному процесі досить часто, зазвичай для того, щоб дати школярам перевагу використанню даного виду вправ, адже граючись учні засвоюють надзвичайно значний відсоток нової інформації. Школярам подобається такий підхід до навчання, тому вони зацікавлені у вивченні чогось нового.

Проте необхідно враховувати рекомендації щодо правильного застосування дидактичних ігор-вправ в навчальному процесі, щоб їх використання було продуктивним та ефективним. Основними рекомендаціями щодо застосування вищезгаданого виду вправ є:

- усі вправи повинні стосуватися теми уроку, тобто, якщо учні вивчають тему «Health and body», то усі кросворди, загадки, ребуси прислів'я та приказки повинні містити лексичні одиниці з даної теми;
- потрібно задіювати різні форми роботи для підвищення інтересу учнів до навчання: індивідуальну, парну, групову, фронтальну;
- потрібно пам'ятати, що під час проведення ігор-вправ у групах чи парах, учні повинні бути мати приблизно однаковий рівень знань, щоб команди були рівносильними;
- доцільно керуватися принципом наступності, тобто поступового переходу від легших ігор до важчих;
- складну гру слід проводити в кілька етапів, поки школярі не засвоять окремих дій;
- бажано створити доброзичливу атмосферу і ситуацію успіху для школярів;
- слід забезпечити кожного учня усім потрібним матеріалом для проведення гри;
- кожен школяр повинен засвоїти правила дидактичної гри-вправи, усвідомити її мету, кінцевий результат, послідовність дій під час гри, мати необхідний запас знань для участі у грі;
- учнів слід контролювати, підтримувати та допомагати їм в процесі виконання ігор-вправ;
- оцінка роботи школярів повинна бути об'єктивною;
- не варто виправляти помилки учнів під час гри, а слід відзначити для себе, на які мовні явища необхідно звернути увагу, що покращити;
- не потрібно використовувати лише нову лексику, більша частина має бути відомою для школярів;
- не слід використовувати занадто багато ігор-вправ за урок, 5-7 хв. на їх виконання буде цілком достатньо;
- не можна допускати приниження гідності дитини (образливі порівняння, оцінка за поразку в грі, глузування тощо [2, с. 9]).

Якщо використовувати вищезгадані рекомендації під час навчального процесу, то навчання дітей буде цікавим, веселим, ефективним та продуктивним. Ще однією умовою успішного навчання англійській мові є врахування психолого-фізіологічних особливостей учнів середнього віку.

Американський психолог А. Гезел описав особливості біологічного дозрівання, інтересів і поведінки дітей в підлітковому і юнацькому

віці. Він пише, що в десятирічному віці дитина урівноважена, довірлива, легко сприймає життя; в одинадцятирічному віці дитина стає імпульсивною, виникає бунт проти батьків, сварки з однолітками; в дванадцятирічному віці запальність частково проходить, ставлення до світу більш позитивно, зростає автономія від сім'ї, зростає вплив однолітків, піклується про зовнішність, зростає інтерес до протилежної статі; в тринадцятирічному віці підліток вже самокритичний, чутливий до критики, критично ставиться до батьків, вибірковий в дружбі; в чотирнадцятирічному віці підліток енергійний, товариський, упевнений в собі, інтерес до інших людей, обговорює себе і порівнює з героями; в п'ятнадцятирічному підліток «набуває» індивідуальні відмінності: дух незалежності, свобода від зовнішнього контролю, початок свідомого самовивчення; в шістнадцятирічному віці настає рівновага, бунтівливість поступається місцем життєрадісності, збільшується внутрішня самостійність, емоційна врівноваженість, товарищескість [5].

Слід зважати на той факт, що учні вже не цікавляться елементарними завданнями. Їх дратує контроль вчителя, тому що викладач обмежує їх самостійність та ініціативу. У школярів цього віку розвивається критичний підхід до системи навчання, значно зростає потреба у спілкуванні з однокласниками та друзями, з'являються нові мотиви до навчання, пов'язані з вибором майбутньої професії та перспектив, розширюється коло інтересів. В той же час, спостерігається інша крайність – відсутність широких пізнавальних інтересів, зацікавленості в розширенні своїх знань.

Процес виконання творчих, розвивальних комунікативних завдань можна розглядати як своєрідну послідовність психологічних станів учня [3], коли, на думку психологів, відбувається його найбільше когнітивне напруження: невпевненість поступово змінюється на захоплення і задоволення. Саме тому потрібно використовувати інтерактивні види завдань під час вивчення англійської мови у класі, різноманітних яких є дидактичні ігри-вправи.

Висновки та пропозиції. Отже, можна зробити висновок, що дидактичні ігри-вправи є дієвим засобом навчання англійської мови. Цінність такого виду вправ полягає в здатності зацікавити, мотивувати дітей та збільшити інтерес до подальшого вивчення іноземної мови, активізувати діяльність школярів на уроці. Крім того, за допомогою гри засвоєння і запам'ятовування навчального матеріалу відбувається швидше та ефективніше. Проте потрібно користуватися рекомендаціями щодо застосування ігор-вправ під час навчання англійської мови, адже дидактична гра – це не самоціль на уроці, а засіб навчання та виховання. Лише органічне поєднання гри з іншими засобами навчання та врахування психолого-фізіологічних особливостей учнів середньої школи сприяє якісному вивченню іноземної мови. Перспективи подальшого дослідження ми вбачаємо в розробці тематичних дидактичних ігор-вправ, які б використовувалися на середньому етапі навчання в процесі вивчення англійської мови.

Список літератури:

1. Айламазьян А.М. Актуальні методи виховання і навчання: ділова гра : Уч. пособ. д. студ. / А.М. Айламазьян. – МДУ, 2005.
2. Мила О.П. Дидактичні ігри як засіб розвитку пізнавальної активності учнів на уроках англійської мови: навч.-метод. посіб. з англійської мови / О.П. Мила. – Вінниця, 2013. – 50 с.
3. Ниязова А.Е. Игра как средство активизации учебно-речевой деятельности учащихся 7-8 классов общеобразовательной школы при овладении говорения на английском языке/ А.Е. Ниязова // Методики обучения иностранным языкам в средней школе. – СПб.: КАРО, 2006. – С. 151-172.
4. Савченко О.Я. Дидактика початкової школи: [підручник для студентів пед. факультетів] / О.Я. Савченко. – К.: Генеза, 1999. – 368 с.
5. Столяренко Л.Д. Психологія / Л.Д. Столяренко. – Ростов н/Д.: Феникс, 2003. – 448 с.

Мазур Ю.Я., Андрейчук Л.И.

Хмельницький національний університет

ОСОБЕННОСТИ ИСПОЛЬЗОВАНИЯ УЧЕБНЫХ ИГР-УПРАЖНЕНИЙ НА УРОКАХ АНГЛИЙСКОГО ЯЗЫКА В СРЕДНЕЙ ШКОЛЕ

Аннотация

В статье рассматриваются понятие «учебная игра-упражнение». Рассмотрены различные виды обучающих игр-упражнений и их функции. Определены особенности использования игр-упражнений в учебном процессе. Сформированы рекомендации по их применению. Проанализированы психолого-физиологические особенности учащихся средней школы.

Ключевые слова: обучающая игра-упражнение, ребус, кроссворд, пословица, поговорка, загадка, викторина, лексическая компетенция, познавательная деятельность.

Mazur Y.Y., Andriichuk L.I.

Khmelnitsky National University

THE FEATURES OF USAGE OF DIDACTIC GAMES IN ENGLISH LESSONS IN JUNIOR HIGH SCHOOL

Summary

The article covers the concept of «didactic game». Different kinds of didactic games and their functions are considered. The features of the usage of didactic games in the educational process are determined. The recommendations on their application are formed. The psychological and physiological features of junior high school students are analyzed.

Keywords: didactic game, rebus, crossword, proverb, saying, puzzle, quiz, lexical competence, cognitive activity.