

УДК 373.3.016:811.111

Мелекєсцева Н.В., Чисановська Л.Й.

ІГРОВІ ПРИЙОМИ ФОРМУВАННЯ АНГЛОМОВНОЇ ФОНЕТИЧНОЇ КОМПЕТЕНЦІЇ УЧНІВ ПОЧАТКОВОЇ ШКОЛИ

Стаття присвячена фонетичним іграм як засобу формування та розвитку англомовної фонетичної компетенції учнів початкової школи. Проаналізовано поняття фонетичної компетенції, її складових, подано класифікацію фонетичних ігор та методику роботи з ними.

Ключові слова: фонетична компетенція, гра, приголосний, голосний, склад, наголос.

У сучасній методиці викладання іноземних мов значна увага приділяється формуванню та розвитку фонетичної компетенції, адже наявність стійких слуховимовних та ритміко-інтонаційних навичок є запорукою успішного оволодіння іншомовним спілкуванням.

Фонетична (фонологічна) компетенція – це здатність сприймати й відтворювати звукові одиниці мови у певному контексті з використанням відповідного наголосу, ритму та інтонації. Основи формування фонетичної компетенції учнів закладаються на початковому ступені навчання загальноосвітньої школи з подальшим удосконаленням на середньому та старшому ступенях [1].

Фонетична компетенція учнів початкової школи передбачає засвоєння необхідного мінімуму знань про вимову окремих звуків і звукосполучень, наголос (словесний, фразовий) та поділ речень на смислові групи (синтагми). Діти повинні знати всі букви англійського алфавіту, буквосполучення (*th, ch, sh, ck, hg, wh, ar, ir, er, ee, ea, oo, ear*), вміти їх писати напівдрукованим шрифтом, а також дотримуватися основних правил орфографії й читання.

На початковому етапі вчитель спрямовує основну увагу на навчання молодших школярів адекватно вимовляти й розрізняти на слух усі звуки англійської мови; зберігати довготу й короткість голосних, дзвінкість кінцевих дзвінких приголосних; уникати пом'якшення приголосних перед голосними; дотримуватися словесного та фразового наголосу, а також поділу речення на синтагми; володіти інтонацією стверджувальних, питальних (загальних, альтернативних, спеціальних), спонукальних речень, речень із однорідними членами. Крім того, із перших уроків діти вчать користуватися транскрипцією [2, с. 49-50].

Оскільки провідним видом діяльності молодших школярів є гра, ефективним засобом формування фонетичної компетенції у школі I ступеня виступають фонетичні ігри.

Особливості навчання вимови та використання фонетичних ігор у початковій школі висвітлені у працях вітчизняних і зарубіжних методистів В.В. Бужинського, Л.В. Калініної, О.Й. Негневицької, С.Ю. Ніколаєвої, Г.В. Рогової, С.В. Роман, В. Bowler, М. Hancock, S.A. Vernon.

Слід зазначити, що ігрові прийоми формування та розвитку англомовної фонетичної компетенції учнів початкової школи ще залишаються недостатньо дослідженими, що зумовлює **актуальність** обраної теми.

Мета статті – здійснити класифікацію фонетичних ігор для молодших школярів та описати методику роботи з ними.

Оскільки в методичній літературі чітко не визначені критерії виокремлення груп фонетичних ігор, пропонуємо поділити їх відповідно до рівнів засвоєння фонетичного матеріалу:

- 1) англійських звуків;
- 2) складоподілу та наголошення слів;
- 3) інтонації.

До *I групи* належать рецептивні та репродуктивні ігри на розвиток фонематичного слуху, вправлення у вимові англійських звуків, засвоєння звуко-буквенних відповідностей і транскрипції.

Hidden Names

Point: identifying the common sound in a group of words.

Game type: a look and find puzzle for students working individually (or in pairs).

Preparation: make a copy of the puzzle for each member of the class.

Presentation

1. Write the following words in a vertical column on the board and ask the class to identify what sound they all have in common: *eight, rain, face, plate*.
2. Elicit that the sound in common is the vowel sound /eɪ/.
3. Try this exercise again with the following words: *races, lose, crazy, rise*.
4. Elicit that the sound in common is the consonant /z/.

Conducting the game

1. Give each student a puzzle. Explain that the names of the four members of the family in the pictures are hidden in the columns of words beside them.
2. To find the names, it is necessary to find the common sound that all the words in each column contain, then put these sounds together to make the name. If students are familiar with the phonetic script, it will be useful for noting down the common sound below each column. Otherwise, they will have to note it by underlining it in the words.
3. If necessary, work through the first name together as a class.
4. The game could be made easier by providing a 'menu' of possible names for the characters, such as: *Susan, Michael, Jenny, Sarah, Martin, Charles, Tony, Jean, Mark, Julian, Sheila, Sally, David, Matthew, Shirley, Joan, Jane*.

Ludo

Point: vowels followed by a written *r*.

Game type: a racing game with dice and board for three or four players.

Preparation: make a copy of the board and provide a dice for each group of three or four students in the class. Provide a counter for each student.

Presentation

1. Write the following words on the board: *head, spot, had, bee, pea, late*. Ask students to add the letter *r* after a vowel in each of these words to make another word. Write the words on the board: *heard, sport, hard, beer, pear, later*. These words illustrate the six vowel sounds which tend to result when a vowel is followed by the letter *r*. Write the following table on the board to illustrate the six vowel sounds that result when the letter *r* follows a vowel.

/ə:/	/ɔ:/	/ɑ:/	/ɪə/	/eə/	/ə/
bird	bored	barred	beard	bared	border
burr	bore	bar	beer	bear	bearer
er...	or	are	ear	air	error
fur	four	far	fear	fair	fairer

Conducting the game

1. Divide the class into groups of three or four and give each group a board, a dice and counters.
2. Explain that the numbers on the dice correspond to the six sounds along the top of the table on the board.
3. Explain the rules and/or give out the rules sheets.

Rules

1. Place your counters on the starting position (the outer triangles marked A, B, C and D). The object of the game is to go around the board to the finishing position (the inner triangles marked A, B, C and D). The first player to do this is the winner.

2. Go around the board in the direction shown by the arrow in your starting triangle and do not cross any thick lines.
3. Take turns to throw the dice and move. To move, check the dice next to the board to find out which sound is indicated by the number on the dice. Then move around the board to the first word containing that sound. If the other players agree that you have moved your counter to a word which does not contain the sound that you are looking for, put your counter back where it was and miss a turn.
4. When there are no more words on the board which contain the sound that you are looking for, move directly to the finishing position.
5. If another player lands on the square where your counter is, miss a turn.

Simple Sound Maze

Point: individual sound /i:/.

Game type: a path-finding puzzle for students working individually (or in pairs).

Preparation: make a copy of the maze for each member of the class.

Conducting the game

1. Give each student a maze.
2. Explain that the object of the game is to find a path from the entrance in the top left side of the maze to the exit in the bottom right.
3. Point out the phonetic symbol and example word above the maze and explain that in the game, you can only cross a square if it contains a word with that sound.
4. You can move from one square to the next horizontally or vertically, but not diagonally.
5. When students have finished, check the route together.
6. If your students are familiar with phonetic script, ask them to transcribe the words in the correct path, perhaps for homework.

Battleships

Point: sounds and phonetic symbols.

Game type: a guessing game for two players.

Preparation: make a copy of the map for each member of the class.

Conducting the game

1. Give each student a map. Model the pronunciation of the words around the side of the map.
2. Divide the class into pairs.
3. Explain and/or give out the rules.
4. Players who finish quickly can be asked to try and write the words in each of the sea squares on the map.

Rules

1. Draw two ships on your map making sure that nobody sees where you have put your ships. You may put your ships inside any square where there is sea (white on the map). Your ships must not cross a line into another square.
2. Work in pairs. The object of the game is to guess where the other player has put the ships and bomb them.
3. To do this, decide which square to bomb and make a word out of the sound at the side of the map. For example, if the square you want to bomb is in the column with the sound /t/ and the row /i:/, say *tea*.
4. If the square that you bomb contains a ship, the other player must say *hit*. If the square that you bomb is next to a square with a ship in it, the other player must say *near*.
5. Players take turns to bomb each other's ships and the first person to hit both of the player's ships is the winner.
6. A player whose ship is being bombed may challenge the other player to spell the word that he or she is saying; if the other player is unable to spell the word, he or she misses a turn.

Фонетичні ігри *II групи* забезпечують засвоєння учнями основних правил складоподілу та наголошення англійських слів.

Making Tracks

Point: counting syllables.

Game type: a dice and board blocking game for two players.

Preparation: make a copy of the board and provide a dice for each pair of students in the class.

Presentation

1. Write the following words on the board: *train, blouse, eight, coat*. Point out that although these words all contain more than one written vowel, they only contain one vowel sound. There are therefore one-syllable words.
2. Write the following words on the blackboard: *sunny, about, later, started*. Elicit that these words all contain two vowel sounds and therefore two syllables.
3. Write some three-syllable words from your course on the board. Elicit that these words all contain three vowel sounds and therefore three syllables. Then rub out all the words from the board. Call out the words in random order. Ask students to identify how many syllables each word contains.
4. Write a few words from the game on the board. Ask students to say how many syllables each word contains.

Conducting the game

1. Divide the class into pairs and give each pair a board and a dice.
2. Explain and/or give out the rules.
3. When the students have finished, quickly read out the words in the grid and ask students to say how many syllables each word has.

Rules

1. Play this game in pairs. To win the game, you must get more points than the other player.
2. To win points, you must make a 'track'. A track is straight line of four or more squares. The track can be horizontal, vertical or diagonal.
3. To make a track, you must win squares which are next to each other. You can win a square by throwing the dice. If the dice shows 1 or 4, you can win any square with a one-syllable word in it. If the dice shows 2 or 5, you can win any square with a two-syllable word in it. If the dice shows 3 or 6, you can win any square with a three-syllable word in it.
4. Players take turns to throw the dice and win the squares. When you win a square, draw your symbol X and the other player can use the symbol O.
5. When all the squares are full, count your points; four points for every track of four squares, five points for every track of five squares and six points for every track of six squares.

Stress Snap

Point: stress patterns in simple nouns.

Game type: a matching game with cards for two players.

Preparation: copy and cut out a set of cards for each pair of students in the class.

Presentation

1. Write the following words with their stress patterns on the board: *right, question, mistake, salary, pollution*.
2. Ask students to suggest other words with the same stress patterns; write these words on the board under the appropriate stress pattern.
3. Read out some of the words from the game and ask students which stress pattern they correspond to.

Conducting the game

1. Divide the class into pairs and give each pair a pack of cards.
2. Explain and/or give out the rules.

Rules

1. The aim of the game is to win more cards than your partner.
2. Divide the cards equally between you. Keep the cards face down in a pile.
3. Take turns to turn the cards face up in a pile on the table, making sure that the player cannot see the card before the others.
4. If you notice that the stress pattern of the word on a card is the same as the word on the card before, you can win all the cards in the pile. To do this, put your hand on the pile quickly and say *Snap!*
5. After you have won the pile, put the cards to one side and begin again taking turns to put cards on the table. Shuffle and deal the cards on the table again when you no longer have any cards in your hands.
6. The player with the most cards when all the cards have been paired off is the winner.

До **III групи** належать фонетичні ігри, які формують рецептивні («інтонаційний слух») та продуктивні інтонаційні навички.

Don't Tell Me

Point: intonation for shared and new information.

Game type: a guessing game for two players.

Preparation: copy and cut out a set of cards for each pair of students in the class.

Presentation

1. Write the following dialogue on the board:

A Do you know John?
B Yes.
A Well, do you know the street where he lives?
B Yes.
A Well, do you know that big house at the end?
B Yes.
A Do you remember it was for sale?
B Yes.
A And I said I was thinking of buying it?
B Yes.
A Well, I have.
B Oh, how fantastic!
2. Concentrate first on *Yes*. Model saying it with a falling intonation and then with a fall-rise intonation and ask students to mimic you.
3. Focus on the exclamation *Oh, how fantastic!*
4. Now read through the whole dialogue with the class. Take part *A* yourself.
5. Ask the students to read part *A* and the rest of the class to read part *B*.

Conducting the game

1. Divide the class into pairs and give each pair a pack of cards. Make one group of three if there is an odd number of students in the class. Ask these students to take turns reading and responding.
2. Explain the rules.

Rules

1. The object of the game is to win as many cards as possible.
2. Play the game in pairs. Take turns to be speaker and listener.

3. The speaker takes a card from the pack and reads the questions.
4. The listener should respond *Yes* after each question.
5. If the listener can guess the end of the speaker's story after the speaker has made six statements, he or she can say *Don't tell me ...* and give the end of the story. If it is correct, the listener wins the card. If it is incorrect, the speaker reads the end of the story from the card.
6. If the speaker reads the end of the story, he or she wins the card. At the end of the story, the listener must make an appropriate exclamation such as *How terrible!* or *How wonderful!*

Отже, фонетичні ігри на уроках англійської мови в початковій школі є ефективним засобом формування англомовної фонетичної компетенції учнів. Вони допомагають школярам оволодіти звуками і звукосполученнями, наголосом та основними інтонаційними моделями іноземної мови відповідно до їхніх вікових особливостей.

Список використаних джерел

1. Програми для загальноосвітніх навчальних закладів. Англійська мова 2-12 класи / Іноземні мови в навчальних закладах. – 2002. № 1-2. – С. 42-47.
2. Роман С.В. Методика навчання англійської мови у початковій школі: Навчальний посібник / С.В. Роман – К. : Ленвіт, 2005. – 208 с.
3. Слабун Н.І. Begin Pronunciation Teaching From The Very / Н.І. Слабун Beginning // Англійська мова в початковій школі. – 2007. № 11(36). – С. 11-13.
4. Bill Bowler. Timesaver Pronunciation Activities. / B. Bowler – London: Scholastic, 2005. – 96 p.
5. Mark Hancock. Pronunciation Games. M. Hancock – Cambridge University Press, 1995. – 108 p.

The article deals with the phonetics games as a means of forming junior pupils' phonetic competence. The notions of the phonetic competence, its constituents, different types of phonetics game and the methods of their using are described in the article.

Key words: *phonetic competence, game, consonant, vowel, syllable, stress.*

УДК: 378.93

Орехова Л.І.

ЛІНГВОДИДАКТИЧНА СПАДЩИНА ІВАНА ОГІЄНКА

У статті доведено, що науковий доробок ученого надзвичайно багатий і розмаїтий, практично немає такої ланки мовознавчої науки, що не була б охоплена його дослідженнями. Великий педагогічний досвід ученого, практика роботи на всіх рівнях освіти (від початкової до вищої) сприяли формуванню лінгводидактичних поглядів Івана Огієнка.

Ключові слова: *лінгвістичні студії, рідна мова, слов'янська азбука, історична граматики, слов'яністика, поетика, мовленнєва діяльність, український правопис.*

Реформування системи освіти, як це визначено в Національній доктрині розвитку освіти України у ХХІ столітті, спрямовується на відродження національної системи виховання, широке використання народної педагогіки і культури, надбань національного педагогічного досвіду. Успішному розв'язанню означених завдань сприятиме вивчення і впровадження у практику педагогічної роботи лінгводидактичних ідей українських учених минувшини, зокрема видатного вченого-мовознавця, культуролога, редактора і перекладача, громадського та державного діяча Івана Івановича Огієнка. Науковий доробок ученого надзвичайно багатий і