Навчальні ігри на уроках іноземної мови на початковому етапі

Анна Кузьменко
Черкаський національний університет ім. Богдана Хмельницького
Черкаси, Україна

Анотація. У статті розглянуто проблему функціонування навчальних ігор на заняттях з іноземної мови на початковому етапі. Хоч ще із 90-их років XX століття гра почала активно застосовуватись як метод роботи на уроках, особливо в молодшій школі, досі навколо гри як повноцінного педагогічного методу точаться дискусії: в центр уваги потрапляють навчальні функції гри, а саме те, чи справді гра є ефективним засобом опанування мови, чи це ж лише засіб розваги, який не дає чи дає вкрай мало навчального ефекту. У статті зібрано ряд доказів, які доводять правомірність та доцільність використання гри, особливо коли йдеться про вивчення іноземної мови. Відзначено роль гри для організації релевантного комунікативного середовища, а також стимуляції процесу говоріння, створення ситуації «неусвідомленого навчання». Проаналізовано наукові джерела, які висвітлюють питання гри як навчального методу на уроках іноземної мови, акцент поставлено на працях іноземних дослідників, які проводили спеціальні експериментальні дослідження та тестування з метою довести ефективність застовування гри під час вивчення англійської, іспанської, китайської мов. Досліджено педагогіко-психологічні функції гри, відповідно до цього типізовано різні види мовних ігор. Розроблено методологічні рекомендації з використання гри на уроках іноземної мов на початкових етапах.

Ключові слова: навчальні ігри, іноземна мова, початковий етап вивчення іноземної мови, стимуляція комунікації, діяльнісний підхід до вивчення мови.

Educational games in the foreign language lessons at the initial stage

Anna Kuzmenko
The Bohdan Khmelnytsky National University of Cherkasy
Cherkasy, Ukraine

Abstract. The article deals with the problem of the functioning of educational games in foreign language lessons at the initial stage. Although since the 90s of the twentieth century, the game has been actively using as a method of working at lessons, especially at junior high school, there are still discussions concerning the game as a full-fledged pedagogical method: the educational function of the game lies in the focus of attention, namely whether the game is really an effective way of mastering the language, or is it just a way of entertainment that does not give or gives very little educational effect. The article contains a number of evidence that proves the legitimacy and feasibility of using the game, especially when it comes to learning a foreign language. The role of the game for organizing a relevant communicative environment, as well as stimulating the process of speaking, creating a situation of "unconscious learning" was noted. Scientific sources that cover the issues of play as a teaching method in foreign language lessons were analyzed; the emphasis was placed on the works of foreign researchers who conducted special experimental research and testing in order to prove the effectiveness of playing the game while studying English, Spanish,

and Chinese. The pedagogical and psychological functions of the game were investigated, according to which various kinds of language games were typed. Methodological recommendations for using the game in foreign language lessons in the initial stages were developed.

Key words: educational games, foreign language, initial stage of studying a foreign language, stimulation of communication, activity approach to language learning.

Вступ

Питання оптимізації рівня засвоєння знань учнями є завжди актуальним у педагогіці. Особливого значення проблема набуває, коли йдеться про методику викладання іноземної мови для учнів на початкових етапах. Головнадилемаполягає у тому, аби максимально збільшити ефективність здобуття знань та напрацювання навичок за умов, які б відповідали фізіопсихологічним особливостям розвитку старших дошкільнят та молодших школярів. К. Юрченко зазначає, що «…у процесі навчання англійської мови у школярів формуються вміння спілкуватись у межах комунікативного мінімуму, відтак завданням вчителя початкової школи є сформувати культуру спілкування і ввести у процес навчання іноземної мови позитивне сприйняття світу дитинства» (Юрченко, 2017: 240). Переобтяження програми вивчення іноземної мови в молодшій школі та надмірна теоретизація знань, на жаль, дуже часто роблять акцент на першому аспекті, цілком ігноруючи чи навіть зашкоджуючи другому. Відтак, гармонійне вивчення мови стає неможливим. М. Алфар наголошує, що «…педагоги, котрі навчатимуть іноземної мови дітей, повинні бути свідомими того, що діти опановують мовушляхом, котрий фізично та ментально відрізняється від того, що притаманний дорослим»; «…вчитель повинен обов'язково брати до уваги, що діти – це не дорослі, тому не всі методи, які підходять для навчання дорослих, можуть бути ефективними для навчання дітей» (Alpar, 2013).

На тлі описаного увагу привертає такий метод організації навчальної діяльності, як гра. О. Ходій акцентує на тому, що «…у початковій школі важливо зацікавити учнів вивченням іноземної мови, викликати в них позитивне ставлення до предмета, умотивувати необхідність і значущість володіння іноземною мовою як неповторним засобом міжкультурного спілкування (Ходій, 2013). Гра, як жоден інший метод, має такі перехідні властивості, які дозволяють їй стати незамінним маргінальним (який інтегрує властивості, котрі важливі для комфортного фізичного і психологічного розвитку дитини, з одного боку, та для опанування мови – з іншого боку) способомвзаємодії на заняттях з іноземної мови. Звісно, гра, коли набуває всіх ознакнавчального методу, виходить за межі семантики суто гри та набуває додаткових значень, які зумовлені її набутими педагогічними функціями:«…на уроці вчителі мають справу з особливим видом ігор – навчальними іграми. Вони відрізняються від розважальних тим, що мають певну методичну мету» (Ходій, 2013).

За К. Юрченко, «…навчання з допомогою гри на уроках англійської мови у початковій школі з методичного і лінгвістичного погляду є важливим аспектом, який пришвидшує інтелектуальний розвиток учнів, сприяє засвоєнню ними іншомовного матеріалу» (Юрченко, 2017: 242). Під час організації процесу навчання мови важливо брати до уваги вік, потреби, психомоторику, когнітивний, емоційний аспекти та загалом мовний розвиток учнів (мається на увазі не тільки поточний рівень володіння іноземною мовою, але й рівень володіння мовними

навичками в цілому, адже для дітей у дошкільному чи ранньому шкільному віці вкрай актуальним є питання оволодіння навичками ведення комунікації як такої – рідною чи іноземною мовою; комунікативні навички на даному етапі знаходяться на стадії активного формування, що має бути обов'язково враховано у прогнозуванні діяльності на уроках іноземної мови). Щодо навчання дітей Б. Маллет заявляє: «…методологія викладання навчального матеріалу дітям понад усе повинна бути насичена емоційним аспектом та орієнтована на ту роль, яку може відігравати іноземна мова у формуванні індивідуальності дитини». Молодший шкільний вік характеризується тим, що дитині важко зосередитися або займатися тим, що їй не до вподоби або не цікаво (Ходій, 2013: 192). Крім того, варто враховувати й інші особливості, які випливають із раннього віку, а саме такі, як «підвищена чутливість, довірливе ставлення до авторитету, вразливість, висока реактивність у рухах, спрямованість на оточуючий світ, наслідувальність у діях, швидка втомлюваність» (Ходій, 2013).

Критично необхідно також створити таку модель навчального процесу, за якої молодший учень буде оточений хай вигаданим, штучним, але таким мовним середовищем, яке може найбільш правдоподібно компенсувати відсутність реального середовища спілкування, у якому, як відомо, мова засвоюється найкраще та найшвидше. Реальні, але відсутні, ситуації спілкування за умов гри будуть заміщені на хай ігрові/вигадані, але дійсні/активні (котрі ґрунтуються на правилах ведення того чи іншого типу гри). Внаслідок цього ігрова діяльність є сприятливою для усіх видів уявного, інтенційного моделювання реальності(Alpar, 2013). Т. Шелестова, Б. Жетпісбаєва та Д. Казімова наголошують у цьому контексті на симулятивних функціях гри, які значно підвищують ефективність сприйняття молодшими школярами діяльності, яка відбувається на уроках (Shelestova, 2017). О. Данн теж акцентує увагу на належному мовному навчальному середовищі, за відсутності котрого дітям важко буде опановувати англійську (чи будь-яку іншу іноземну мову). Для комфортного навчання дітям потрібне чітке розуміння, коли і для чого використовувати ті чи інші іншомовні слова, а також емоційно почуватись у безпеці. Тому навчання має бути пов'язане із цікавою щоденноюдіяльністю (візуально та емоційно моделювати життєві ситуації), а також супроводжуватись відповідними мовленнєвими коментарями з боку дорослих (вчителя). Ситуації та концепти мають бути підібрані таким чином, щоб вони вже були зрозумілими для дітей їхньою рідною мовою (Dunn, 2011).

Останнім часому педагогіці впевнено взятозагальний курс у напрямкові від традиційних методів до діяльнісно-орієнтованих.Цей курс постав як відгук на потреби учнів та інновації у технологіях навчання» (Alpar, 2013). Звісно, заданий фокус має на меті заповнити ефективними навчальними прийомами та методами роботи ті прогалини, у котрих не спрацьовує належно традиційний підхід до вивчення мови. Гра у цьому випадку є формою чи методом організації уроку, що особливо ефективний для роботи з колективом молодших школярів/дошкільнят. Гра становить серцевину процесу учіння, вона готує до дорослого життя. П. Кергомард, відомий французький педагог кінця XIX-поч. XX ст., називала гру «…роботою дітей, їхньою професією, їхнім життям». К. Юрченко наголошує, що «…ні в яких видах діяльності людина не демонструє такого самозабуття, оголення своїх психофізіологічних, інтелектуальних здібностей, як у грі. Гра – регулятор усіх життєвих позицій дитини»(Юрченко, 2017). С. Фіцжеральд зауважує, що діти у віці від 8 до 9 років починають розвивати цікавість до світу навколо. Ця цікавість зумовлена величезною кількістю інформації, яка зараз доступна їм через

телебачення та Інтернет. Сьогодні діти мають набагато більше загальних знань про світ, аніж мали наші дорослі сучасники у своєму дитячому віці. Ця природна цікавість повинна бути раціонально використана на уроках мови. (Laurian-Fitzgerald, 2015). Такі паралелі є дуже влучними, адже сповна розкривають значення гри для розвитку та загалом життєдіяльності дитини. За посередництвом гри діти мають змогу імітувати поведінку дорослих, вчитись працювати та взаємодіяти як частина команди, вчитись керувати стресовими факторами (ставати більш стійкими до стресових ситуацій) та засвоювати соціальні норми поведінки(Alpar, 2013). Крім того, гра мотивує навчальну діяльність дітей та демонструє масштаб, до якого зростають мовні навички в умовах систематичного застосування ігрових методів. Так, навіть механічно повторювані під час гри слова запам'ятовуються через проговорювання і відображають повноцінну комунікативну інтенцію. У галузі навчання та вивчення іноземних мов гра стала вважатись повноцінним методом приблизно із 90-их років XX століття, коли ігрову діяльність безпосередньо на уроках мови стали використовувати більш систематично та активно.Втім, досі навколо гри як методу навчання точаться дискусії: в центр уваги потрапляють навчальні функції гри, а саме те, чи справді гра є ефективним засобом опанування мови, чи це ж лише засіб розваги, який не дає чи дає вкрай мало педагогічного ефекту.

Отже, метою статті є дослідити навчальний потенціал ігрової діяльності на уроках іноземної мови на початковому етапі опанування мови. Означена мета передбачає ряд завдань:

- проаналізувати наукові джерела, які висвітлюють питання гри як навчального методу на уроках іноземної мови;
- дослідити функції гри, відповідно до цього типізувати різні види мовних ігор;
- розробити методологічні рекомендації з використання гри на уроках іноземної мов на початковому етапі.

Під час проведення дослідження були використані такі наукові методи, як спостереження, порівняння, аналіз, синтез, узагальнення та системний метод.

К. Юрченко пропонує розглядати гру як «…варіативно-ситуативну мовленнєву вправу, в ході якої учні набувають досвіду спілкування» (Юрченко, 2017). М. Алпар ставить наголос на тому, що гра – це не лише розважальний засіб, який покликаний заповнити час, що може з'являтись впродовж занять, а повноцінний самостійний метод у навчанні іноземної мови (Alpar, 2013). Активне використання методу гри дозволяє сприймати урок як гру, тобто навчатись наче мимохідь, не акцентовано, а отже – найбільш природнім чином. У той же час, активність навчального ефекту тільки максимально зростає, як і зростає, порівняно із традиційними методами, тривалість уваги, періоду зосередженості. Всупереч переконанням дорослих, для дітей гра – це зовсім не розвага, а максимально відповідний дитячому вікові спосіб здобуття знань, осягнення дорослого світу та підготовки до свідомого життя. У схожому дусі побудована також праця Н. Джохар та М. Юнус (Johar and Yunus, 2017), які прагнуть подолати розуміння гри як суто прийому мотивації навчальної діяльності (warm-upactivity)з метоюконцентрування уваги школярів перед наступними етапами уроку. Натомість дослідники наводять комплекс доказів того, яким чином гра може функціонувати як самостійний, навіть основний вид активності на уроці, а також як за допомогою гри можна покращити навички письма. Важливим нюансом є те, що експериментальне дослідження Н. Джохаром та М. Юнусом проводилось серед учнів, які відстають у навчанні (remedial students).

У контексті того, що дана розвідка концентрується навколо важливості ігрової діяльності для початків вивчення іноземної мови, важливо розуміти, що саме мається на увазі. Так, О. Ходій говорить: «…початковий етап навчання іноземної мови надзвичайно важливий у всьому навчальному курсі. Під ним у сучасному загальноосвітньому навчальному закладі розуміють той період навчання, під час якого формуються основи іншомовної комунікативної компетенції, потрібні та достатні для подальшого їх розвитку й удосконалення. Тут відбувається становлення початків фонетичних, лексичних, граматичних та орфографічних навичок та вмінь аудіювання, говоріння, читання й письма в межах програмних вимог» (Ходій, 2013).

І. Чакір відзначає інтерактивні функції гри, якими, на думку дослідника, обов'язково має бути доповнений функціонал стандартноговивчення мови за підручником(Çakir, 2015).Ряд науковців (М. Алфар, Н. Джохар, М. Юнус та ін.) наголошує на тому, що гра, як жоден інший метод чи прийом діяльності, дозволяє зняти фактор стресовості та страх, котрий часто суттєво перешкоджає вести навчальну діяльність результативно. Н. Джохар та М. Юнус розглядають гру як стимуляцію вивчення мови. Заразом, гра полегшує процес вивчення та нівелює аспект розчарування/зневіри, який є майже неминучим, коли іноземна мова вивчається традиційними методами (Johar, Yunus, 2017).

Вкрай важливою для розуміння стану дослідженості питання гри як повноцінного навчального методу є наявність реальних експериментальних досліджень, котрі фактично доводять ефективність застосування гри на уроках вивчення іноземної мови. Вище вже згадувалось про особливості проведеної розвідки Н. Джохара та М. Юнуса. Але таких досліджень насправді вже зараз є значно більше. Наприклад:

- М. Алфар (Alpar, 2013) з експерименту робить висновок, що рівень засвоєння матеріалу кращий у групах, де використовувався метод гри;
- М. Тахері (Taheri, 2014) – тестувала ігровий метод з метою засвоєння лексики учнями й результат такий: кількість лексичного матеріалу, засвоєного за посередництвом ігрової діяльності більша і, що ще більш важливо, він менше забувається;
- В. Валіпур та Н. Ассаді доводять, що ігри є важливими, оскільки забезпечують мотиваційний аспект, знижують рівень стресовості, дають можливість реальної комунікації (Valipour and Nader, 2014)
- Ч. Ву (Wu та ін., 2014) акцентує на обмежених можливостях комунікувати англійською у тайванських учнів, оскільки ті, хто вивчає мову, досі не забезпечені можливостями спілкуватись у ситуаціях, наближених до автентичних, у класах, де проводяться уроки з іноземної мови; також учні недоотримують знань, рівень викладання неналежний; акцент у праці Ч. Ву робиться на комп'ютерні лінгвістичні ігри, які розроблені спеціально для використання на уроках;
- М. Собані М. Садех (Sobani, Bagheri, 2014) проводять двостороннє (з боку учнів та вчителів) дослідження щодо доцільності використання ігор та інших розважальних видів діяльності на уроках з вивчення англійської мови; опитування показало позитивних результат в обох референтних групах; відзначено момент зацікавленості у вивченні англійської, забезпечений залученням до ігрової діяльності;
- Дж. Севі-Білун (Sevy-Biloon, 2017) досліджувала вивчення мови в Еквадорі; ігри були використані для закріплення граматичного та словникового матеріалу,

пропагування різних навичок використання іноземної мови й стали не тільки мотиваційним фактором, але й фактором індивідуалізованого вивчення мови;

- Ю. Ін, Д. Равенді та Ю. Аріфін (Ying, Rawendy, Arifin, 2017) застосовують для вивчення китайської мови молодшими школярами мнемонічний метод із залученням комп'ютерних ігор; складність китайських знаків письма, на думку дослідників, може слугувати суттєвим демотиваційним фактором, тоді як метод комп'ютерної чи мобільної гри стає кращим рішенням у даному випадку, ніж традиційне навчання.

Н. Джохар, М. Юнус (Johar, Yunus, 2017) наголошують, що мовні ігри стимулюють когнітивні процеси таким чином, аби покращувати зв'язки між клітинам мозку, внаслідок чого мовна інформація запам'ятовується краще та залишається активною довший час. Цінність дослідження А. Талак-Кірик (Talak-Kiryk, 2010) полягає у тому, що воно містить не тільки загальні рекомендації з використання ігор на заняттях з іноземної мови, але й безпосередньо наводить різновиди мовних ігор, які можуть бути використанні на заняттях з метою стимулювання навчального процесу. Ігри були розроблені для вивчення іспанської мови американськими учнями-тінейджерами. Втім, тут центральною є думка, що гра – релевантний метод навчання на всіх етапах опанування мови учнями всіх вікових груп. Візначено вплив Інтернету та різноманітних видів розваг, які пропонує світова мережа напротивагу зовсім у цьому плані неконкурентній, безбарвній, психологічно обтяжливій традиційній шкільній освіті. У такій ситуації ігрова діяльність може слугувати компромісною точкою між двома описаними контрастними видами діяльності, допомогти дітям соціалізуватись, що є дуже важливим для повноцінного життя, адже відомо, що зануреність у світ Інтернету суттєво підриває соціальні навики комунікації. Ігри на заняттях з іноземної мови, на думку А. Талак-Кірик (Talak-Kiryk, 2010), дозволяють урізноманітнити монотонність шкільного життя, стимулювати зацікавленість та активну участь у процесі навчання, вчить формувати правильні соціальні зв'язки, стратегічність та логічність побудови дій, значно покращуючи вивчення словникового складу мови тощо.

Функції гри як методу діяльності на уроках іноземної мови на початковому етапі

Попри всі недопрацювання у використанні ігор у педагогічному процесі, для багатьох вчителів гра у навчанні іноземної мови вже зараз є незамінним ресурсом. О. Ходій позиціонує гру як «потужний стимул оволодіння мовою». Розвивальне значення гри, на думку дослідниці, закладено самою природою, оскільки гра – це завжди емоції, а там де є емоції, там є активність, уява, працює творче мислення. Структура гри, її смисловий зміст і правила стимулюють пізнавальну і творчу активність дитини (Ходій, 2013). Наявність пізнавальних інтересів у школярів, які стимулюються через застосування ігрових методик, сприяє зростанню їх активності на уроках, якості знань, формуванню позитивних мотивів навчання. Крім того, О. Ходій звертає увагу на те, що у грі особливо повно й часом несподівано проявляються здібності дитини, яка за умов традиційного навчання могла бути пасивною чи навіть відставати, порівняно з іншими учнями. Гра завжди передбачає прийняття рішень – як учинити, що зробити, як виграти. Бажання вирішити ці питання загострює розумову діяльність тих, хто грає. А якщо дитина при цьому говорить іноземною мовою, то тут ховаються безцінні навчальні можливості. Для дітей гра – захопливе заняття, у якомувсі рівні, стереотипи стають

майже неможливими, недійсними, що посилює об'єктивність оцінки, нівелюючи вчительський фактор симпатії та можливої неприязні до учня. Грапід силу навіть учням, які не встигають у навчанні й потребують посиленої уваги.

М. Алфар виділяє такі основні функції гри, як:

- можливість природного використання мови (наближеність до реальних ситуацій спілкування, які є в автентичному мовному середовищі);
- можливість доповнювати інші різновиди роботи на уроках тими якостями, які не притаманні традиційним методам організації навчального процесу; висловлюватись спонтанно (=природньо), креативно використовувати мову, мобілізувати словниковий запас;
- можливість здобувати суспільні комунікативні навички – соціалізуватись через використання мови у формі гри;
- зменшити навчальний тиск, який присутній у традиційному вивченні мови, натомість зробити педагогічний процес більш забавним, вільним, більш комфортним для сприйняття молодшими школярами без шкоди навчальній програмі та загальним вимогам до знання мови на початковому етапі(Alpar, 2013).

Останнє із зазначеного є досить цікавою властивістю гри, адже в той час, коли, на думку учнів, вони мають час дозвілля, відпочинку, насправді вони вивчають чи закріплюють мовний матеріал, вчаться ним коректно користуватись тощо: з одного боку, збільшується уважність, з іншого – збільшується рівень залученості дітей до процесу. Таким чином, гра суттєво впливає на вільне, не позначене фактором страху/стресу користування мовою.

Н. Джохар, М. Юнус (Johar, Yunus, 2017) зазначають, що метод гри може бути застосований під час вивчення будь-якої теми, тобто він є досить універсальним, якщо його відповідно адаптувати. Але гру цілком можна застосовувати і безвідносно до будь-якої теми, коли йдеться про опанування іноземної мови. Адже будь-яка діяльність, яка стимулює сприйняття, говоріння, письмо, читання на заняттях з іноземної мови є корисною в плані навчання й не тільки дає можливість «вбити час», але, насамперед, провести його цікаво та з користю. Застовування гри одразу перемикає організацію уроку із пасивної на активну суб'єкт-суб'єктну організацію. Емоційне наповнення гри дає симуляцію переживання, перетворення інформації в особистісний досвід. Гратакожпропагуєвзаємодію між учнями, розвиває навички мислення, навчання загалом (розвиває інтелект), стратегію розв'язання проблемних ситуацій. Якщо гра також передбачає виконання певних фізичних дій, вона позитивно впливає на фізичний розвиток школярів, дозволяє відволіктись від монотонного сидіння за партою (що особливо актуально якраз для категорії молодших школярів, у яких навички посидючості несформовані, через що їм потрібно чергувати різні види діяльності).

Б. Мартісон та С. Чу наголошують функціяствореннягрою такого оточення, такого навчального середовища, котре, дозволяє тестувати альтернативні рішення (дослідницькі функції) та де фактично нівелюється негативний емоційний фон помилки як такої, адже дуже часто діти, боячись помилитись, віддають перевагу пасивному сидінню, відбуванню занять. Гра ж дозволяє розкрити потенціал всіх категорій учнів з різними навчальними та психоемоційними характеристиками. Крім того, гра створює безперечно виграшний симбіоз думки та дії, навчає оперативно реагувати на спонтанний розвиток подій та завдання, котрі постають перед учасниками гри, вчить мислити гнучко, варіативно, а не шаблонно. (Martinson, Chu, 2008). За Дж. Форемаком, під час гри учні стають центральними у навчальному процесі, роль вчителя ж, навпаки, стає допоміжною, процес навчання

перетворюється не у сприймання готової інформації, а у цікаву розвідку, активний пошук, проблемне розв'язання навчальних ситуацій, когнітивні процеси загалом помітно інтенсифікуються (Foreman, 2003).

А. Талак-Кірик виділяє деякі інші особливості ігрової діяльності на заняттях із вивчення мови, які досить обмежені в традиційній системі навчання:

- креативність, незалежність, вищий порядок мислення, індивідуалізованість, варіативність;

-можливість комбінувати різні типи інформаційних потоків та різні джерела сприйняття інформації;

- інтерактивність, навички співпрацювати з іншими учнями у команді та навички конструктивного суперництва, ведення дискусії та толерантного змагання;

- повторення раніше вивченого мовного матеріалу, закріплення пройденого, використання лексики в типових та нетипових комунікативних ситуаціях, стійкість засвоєних знань та здобутих навичок, навички передачі знань (наприклад, інших членам команди);

- наповненість «позитивним шумом» («good noise»), який майже недопустимий на традиційному уроці.

За К. Юрченко, «…у ході гри виникає змагання, а бажання перемогти мобілізує думку гравців. Мовленнєве спілкування, яке включає не лише власне мовлення, але і жести, міміку, має чітко вмотивований характер. Для мови гри, незважаючи на деяку запрограмованість, характерна також спонтанність». Окрім переліченого, дослідниця відзначає, що ігри на уроках іноземної мови сприяють передачі накопиченого досвіду, одержанню нових знань з іноземної мови, правильній оцінці вчинків, розвитку іншомовних навичок спілкування, сприйняття, пам'яті, мислення, уяви, емоцій, виховання колективізму, активності, дисциплінованості, спостережливості, уважності тощо» (Юрченко, 2017).

С. Саха та С. Сінгх вирізняють роль гри у становленні лідерських якостей учнів та навичок колективної співпраці (Saha and Singh, 2016). Гра, на думку дослідників, дозволяє і розвинути навички командної роботи, і не шкодити індивідуальності учнів. Тобто у контексті гри кожен учень має змогу проявити себе, у парадигмі колективної роботи та змагальності вага індивідуального внеску кожного учасника не губиться, що є досить унікальним та, без сумніву, позитивно впливає на становлення класу як гармонійного, злагодженого колективу. С. Саха та С. Сінгх окремо акцентують інтегративні функції гри, коли за умови ведення гри можна одночасно розвивати чотири основні сфери володіння мовою – говоріння, письмо, слухання, читання. Гра заохочує мовленнєву діяльність, форсує спілкування без наголосу на ситуації примусу. Отже, гра є сприятливою для формування мовної компетенції загалом.

Класифікація ігор

Відповідно до функцій та інших провідних особливостей ігрову діяльність прийнято класифікувати.Наприклад, Н. Джохар та М. Юнус (Johar and Yunus, 2017) наводять класифікацію Ш. Бюлер, яка вирізняє п'ять груп ігор:

1) функціональні ігри (сенсомоторні);
2) вигадані, або ілюзійні, ігри;
3) рецептивні ігри (передбачають розглядання зображень, слухання казок тощо);
4) будівельні/конструктивні ігри;
5) колективні ігри.

На нашу думку, така класифікація є дещо застарілою та не відображає повною мірою суті того чи іншого виду ігрової діяльності, вона досить мало та часом некоректно диференційована.

Більш сучасною є класифікація з виокремленням чотирьох типів ігор:

1) лінгвістичні ігри (граматичні, морфологічні, лексичні, фонетичні) (Рис. 1, 2);

2) креативні/творчі ігри (базуються на креативності та розвиткові уяви учнів – загадки, ребуси, гра слів тощо);

3) культурні ігри (стосуються відомостей та знань про культурну спадщину та знання учнів про неї, напр., французька гра «бакалаврат»);

4) театральні ігри (рольові ігри, симуляції, драматизації тощо).

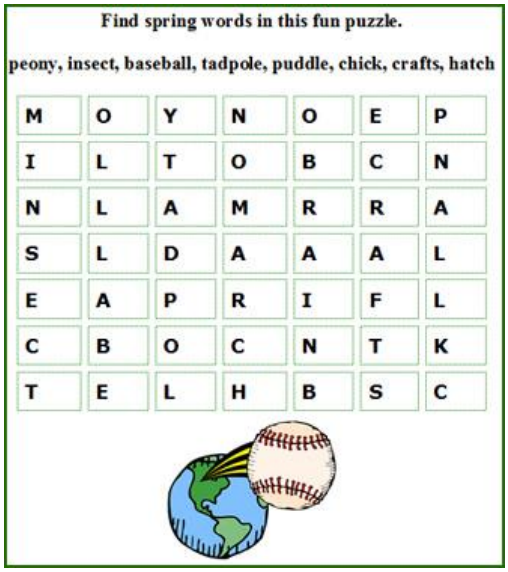

Рис. 1. Зразок лінгвістичної гри.

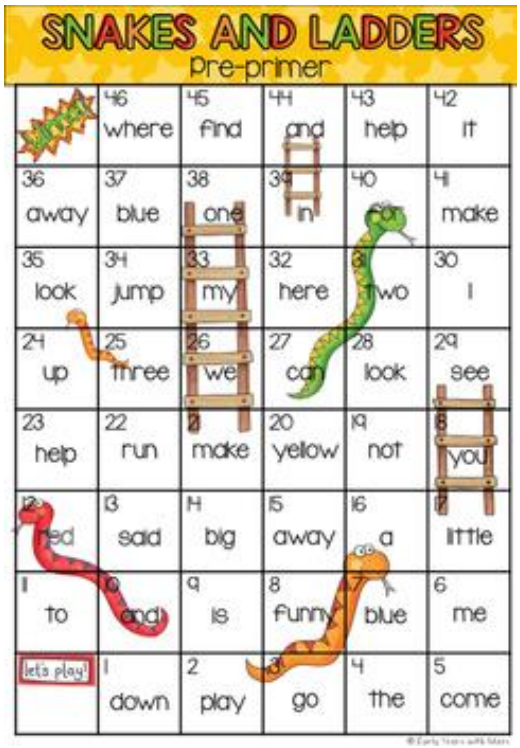

Рис. 2. Зразок лінгвістичної гри «Snakes and ladders».

Ігри також можуть мати комплексний характер та інтегрувати особливості усіх чотирьох вказаних груп. Ігри на початковому етапі вивчення іноземної мови вирізняються більш спрощеним характером. На початковому етапі навчання особливої уваги заслуговують ігри на просте сприймання і відтворення матеріалу, а на наступному – на розвиток в учнів умінь виявляти, зіставляти й порівнювати явища та факти; аналізувати й узагальнювати їх, робити правильні висновки тощо (Юрченко, 2017).

О. Мицик пропонує класифікувати ігри за досягненням практичної мети уроку на:

− фонетичні;
− лексичні;
− граматичні;
− ігри на розвиток навичок читання, аудіювання, усного мовлення, письма;
− рухливі;
− інтерактивні тощо (Мицик, 2003).

Г. Кітарова та Р. Кадирова виділяють такі компоненти гри, як цілі, правила, виклик, взаємодію (Китарова, Кадырова, 2016: 83). Крім того, важливими компонентами гри є розумова чи фізична, або ж одночасно розумова та фізична стимуляції. Гра може бути використана як форма уроку, метод, прийом чи вправа. Якщо гра не займає увесь урок, найчастіше її використовують на початку або наприкінці заняття.Коли б не було використано гру, її не слід кваліфікувати просто як маргінальну/перехідну активність, коли вчителю чи учням більше нічого робити й слід просто заповнити діяльно певний часовий проміжок. Гру слід сприймати як самодостатню активність. Дидактивні (навчальні) ігри є, за словами Г. Кітарової та Р. Кадирової, одними із найважливіших засобів інтелектуальної та моральної освіти(Китарова, Кадырова, 2016). Ігри є такою принциповою формою «дидактичної розваги», що формує стабільний інтерес до навчання як стимулятор мислення, уваги та пам'яті. Дослідниці пропонують поділяти весь масив ігор на:

1) навчальні (які залежать від навчального матеріалу);
2) розважальні (пазли, логічні ігри, ігри на швидкість реації, дотепність).

Г. Селевко класифікує навчальні ігри за такими критеріями, як різновид діяльності, напрям педагогічного прогресу, ігрова тактика, предметна галузь, ігорове середовище (Селевко, 1998). За диференційними принципами Г. Селевко, можна вирізнити такі типи ігор, як:

1) навчальні, тренувальні, моніторингові/контрольні, підсумкові/узагальнювальні;
2) інформативні, навчальні, соціалізаторські;
3) репродуктивні, продуктивні, креативні;
4) комунікативні, діагностичні, психологічні та ін.

Окрім того, кожна гра вимагає дотримання етапів організації. Відповідно до О. Мицик (Мицик, 2013), це підготовчий, виконавчий, аналітично-коригувальний етап.

Методологічні рекомендації з використання гри на уроках іноземної мов на початковому етапі

О. Данн звертає увагу на те, що саме ранній дитячий вік найбільше відповідає вивченню мови, оскільки психофізичні особливості дітей у коректно створеному навчально-мовному середовищі, дозволяють найбільш ефективно та

за найменший період часу засвоювати мовний матеріал. О. Данн виділяє ряд переваг раннього початку вивчення мови (Dunn, 2011):

- використання вроджених стратегій вивчення мови, здатність імітувати, наслідувати; з тією легкістю та природністю, з якою опановується рідна мова, може бути посилене й вивчення іноземної, якщо навчання організувати так, аби дитина під час вивчення мови почувалась максимально природно та була оточена повноцінним/достатнім спектром мовних впливів;
- навчання за моделлю ігрової діяльності та через імітування ситуацій реального життя;
- діти на ранніх етапах, коли програма навчальної діяльності є менш формалізованою та переобтяженою, мають більше часу та ширші можливості для вивчення іноземної мови саме у тій формі, яка відповідає їхньому вікові та його особливостям;
- вивчення мови дітьми має більш практичний характер, тому доречно максимально вичерпно застосовувати діяльнісний підхід, а не зазубрювання та стандартизування;
- у ранньому віці формуються загалом навчальні стратегії та схильності; правильно підібрана методика та організація навчального процесу можуть значно полегшити вивчення не лише однієї, але й інших іноземних мов;
- у дитячому віці різниця між рідною та іноземною менш усвідомлювана й відчутна психологічно, тоді як у старшому віці вивчення другої мови вже ускладнюється вагомими психологічними бар'єрами.

Перераховані вище фактори вивчення мови у ранньому віці, безсумнівно, якнайкраще співвідносяться та реалізуються за умов використання гри. Хоч гра як форма чи метод організації навчальної діяльності, на перший погляд, є спрощеною формою педагогічної взаємодії й не вимагає особливих навичок використання, насправді це зовсім не так. Використання гри потребує від вчителя знання особливостей гри, вміння організувати гру в конкретному учнівському колективі (з урахуванням як об'єктивних, так і суб'єктивних чинників), вміння використовувати сповна навчальний потенціал гри. Вчитель насамперед має усвідомити сам та донести до свідомості своїх учнів, що гра – повноцінний елемент уроку, аби запобігти однозначно програшному протиставленню гри так би мовити «головній» частині уроку (Юрченко, 2017: 242). Інакше діти не сприйматимуть гру серйозно й це завадить їм активізувати весь потенціал для участі в грі.

О. Ходій слушно зуважує, що педагогу в жодному разі не слід показувати учням, що його більше цікавить навчальна сторона гри, ніж власне сама гра. Учитель повинен сміятися, радіти й гратися разом з учнями, бо гра перетвориться у звичайну вправу (Ходій, 2013). Адже, як зазначає М. Мубаслат, «…учні бажають грати гру лише з метою розваги, тоді як функція вчителя – організувати роботу задля досягнення більш серйозних цілей», які б розкривали описані вище функції гри на заняттях з іноземної мови (Mubaslat, 2012).

О. Ходій зазначає, що «…ігри доцільно проводити не тільки після повного засвоєння молодшими школярами навчального матеріалу теми, але й на певних етапах його вивчення» (Ходій, 2013). Під час пояснення нового матеріалу гра може допомогти вчителеві розв'язати два важливі взаємозалежні завдання – зацікавити учнів новою темою і зробити зміст теми зрозумілим. Гра також є корисною на етапі контролю засвоєння знань. Використання ігор під час перевірки знання учнями

лексичних одиниць дозволяє більш творчо підходити до оцінювання й залучати до роботи всіх учнів класу.

Висновки

Вчитель як людина, яка володіє більшою мовною кваліфікацією, не бере безпосередню участь у грі, натомість виконує організаційну, контрольну, регулятивну функцію фасилітатора процесу. Завдання вчителя – правильно розподілити ролі в грі, аби сама гра як дійство відбулася та мала педагогічний ефект. У той же час, не можна нехтувати ініціативою учнів, у грі слід надавати провідні ролі не тільки студентам, які найкраще встигають і вже демонструють найкращі результати, але варто створювати такі ігрові ситуації, так розподіляти обов'язки та підбирати такі ігри, які б давали змогу всім учасникам бути активними та проявляти себе індивідуально та у контексті колективу/команди.

Окрім того, варто брати до уваги, що гра може відбуватись абсолютно з різним ефектом, займати різний проміжок часу та емоційно бути іншою залежно від того, хто в ній бере участь. У контексті уроку вчитель має стежити за часовими рамками, тому гру варто планувати так, аби результат за відведений на заняття час ставав відомим. Адже незавершеність нівелюватиме багато із описаних попередньо педагогічних функцій та суперечитиме самій суті гри. Для повноцінного навчального функціонуваннягри необхідно коректно, повно та зрозуміло додати правила, вказівки та описати зміст гри й результат, до якого мають прагнути учасники, як і можливі переваги, які отримає команда чи учень-переможець.

В ідеалі гра повинна залучати всіх учнів у класі. Навіть якщо гра відбувається між парами учнів, залученими мають бути всі. Якщо гра побудована так, що деяким учням не вистачає функцій в складі команди, їм можна надати функції контролю, журі чи організаторів. На початкових етапах важливо під час гри залучати якомога більше рецептивного сприйняття: музичний супровід, візуальний супровід, фізичні рухи, тактильні відчуття тощо. Зростає роль яскравих ігрових аксесуарів. Аби гра відбувалась злагоджено, актуально також продумати систему оцінювання та систему зняття балів із команди чи учасника, які порушують правила чи поводяться, наприклад, занадто шумно, заважаючи іншим. Важливим моментом є контроль емоційного стану учасників під час ведення гри та після її завершення. Ужодному разі елемент конкурентності не можна загострювати до ворожості. Адже саме в ранньому віці діти часто сприймають гру надто серйозно та беруть поразку дуже близько до серця, натомість переможці можуть допускати кепкування чи образи в сторону команди, котра програла змагання. Цей момент потребує посиленого контролю.

Отже, гра на заняттях з іноземної мови на початковому етапі є невід'ємним методом організації навчальної діяльності. Більше того, саме гра з усіма своїми особливостями та функціоналом якнайкраще відповідає фізіопсихологічним якостям старших дошкільнят та молодших школярів. Попри те, що вже проведенно численніекспериментальні дослідження, які не залишають сумнівів у доцільності використання гри, сам феномен ігрової діяльності під час вивчення іноземної мови молодшими школярями все ще розкрито не достатньо вичерпно. Найперше це пов'язано із загальною еволюцією навчальних засобів та методик, явищами акселерації, змінами, які в багатох моментах докорінно змінили педагогічний процес, як і загалом когнітивні особливості сучасних учнів. Йдеться, зокрема, про вплив комп'ютерних технологій та мережі Інтернету. Це все залишає питання

використання ігрових різновидів діяльності актуальним та провокує дальші розвитки у заданому напрямкові.

Список використаних джерел

Alpar, M. (2013). The Importance of Games in Teaching Foreign Languages to Children. *Academic Journals, 8*(12), 2147-2155.

Çakır, I. (2015). Instructional Materials Commonly Employed by Foreign Language Teachers at Elementary Schools. *International Electronic Journal of Elementary Education, 8*(1), 69-82.

Dunn, O. (2011). How young children learn English as another language. Retrieved from: https://learnenglishkids.britishcouncil.org/en/helping-your-child/how-young-children-learn-english-another-language.

Foreman, J. (2003). Next Generation Educational Technology Versus the Lecture. *Educause Review*, 12-22.

Johar, N., Yunus, M. (2017). The Effect Of Game-Based Lesson To Improve Remedial Students' Writing Skills. *Seminar Pendidikan Serantau ke-VIII,* 597-607.

Laurian-Fitzgerald, S. (2015). The *Effects* of *Using Games* For *English* as a *Second Language Primary School Learners*. *Proceedings of the International Conference Literature, Discourse and Multicultural Dialogue, 3*, 770-781.

Martinson, B., Chu, S. (2008). *Impact of Learning Style on Achievement When Using Course Content Delivered Via a Game-based Learning Object*. Handbook of Research on Effective Electronic Gaming in Education, edited by R. E. Ferdig, 478-488. Pennsylvania: IGI Global, 2008.

Mubaslat, M. (2012). *The Effect of Using Educational Games on the Students' Achievement in English Language for the Primary Stage*.

Saha, S., Singh, S. (2016). Collaborative Learning Through Language Games in ESL Classroom. *Language in India, 16*(10).

Sasidharan, A. (2015). *Development and Evaluation of an English Language Board Game for Primary School Students.* Universiti Sains Malaysia, 446 c.

Sevy-Biloon, Julia. (2017). Games: An Important Motivational Tool and Teaching Strategy for EFL Teachers in Universidad Nacional de Educacion (UNAE). *Journal of Education and Training Studies*, 5(1), 84-93.

Shelestova, T., Zhetpisbayeva, B., Kazimova, D. (2017). The effect of illustrations and simulations in English course books in a Kazakhstani context on primary school students' English language achievement. *International Electronic Journal of Elementary Education, 10*(1), 163-174.

Sobani, M., Bagheri, M. (2014). Attitudes Towards the Effectiveness of Communicative and Educational Language Games and Fun Activites in Teaching and Learning English. *Theory and Practice in Language Studies, 4*(5).

Taheri, M. (2014). Effect of Using Language Games on Vocabulary Retention of Iranian Elementary EFL Learners. *Journal of Language Teaching and Research, 5*(3), 544-549.

Talak-Kiryk, A. (2010). *Using games in a foreign language classroom*. MA TESOL Collection. Paper 484.

Tigarajan, D. et al. (2016). What Good Language Learners Do To Learn English Language. *Journal of Education and Social Sciences, 5*(2).

Valipour, V., Nader, A. (2014). The Effect of Language Games On Learning English Listening-Speaking Skills Of Iranian Pre-School Students. *Indian Journal of Fundamental and Applied Life Sciences, 4*(2), 647-650.

Wu, C., Chen, G., & Huang, C. (2014). Using digital board games for genuine communication in EFL classrooms. *Educational Technology Research and Development, 62*(2).

Wulanjani, A. N. (2016). The Use of Vocabulary-Games in Improving Children's Vocabulary in English Language Learning. *Transformatika, 12*(1).

Ying, Y., Rawendy, D., Arifin, Y. (2017). *Game education for learning Chinese language with mnemonic method.*Information Management and Technology (ICIMTech).

Китарова, Г., Кадырова, Р. (2016). *Games as teaching method in primary school.* Научно-информационный издательский центр и редакция журнала "Актуальные проблемы гуманитарных и естественных наук", с. 83-85.

Кропачова, О. (2011). Домашні завдання з англійської мови. Від дитсадочка до школи. *English, 38*, 11-12.

Марчій-Дмитраш, Т. (2015). Дидактична гра як системотвірний метод організації навчальної діяльності молодших школярів у процесі вивчення іноземної мови. Херсон: ХДУ, *Збірник наукових праць. Педагогічні науки, 67,* 100-105.

Мицик, О. (2013). Гра як метод навчання іншомовного спілкування учнів початкової школи. *Англійська мова та література, 22/23*, 40-49.

Селевко, Г. (1998). *Образовательные технологии: учеб. пособ*. М.: Народное образование.

Ходій, О. (2013). *Ігрові методи* навчання лексиці на уроках англійської мови в початковій школі*. Таврійський вісник освіти, 4*, 191-196.

Юрченко, К. (2017). *Ігри на уроках іноземної мови в початковій школі*. Наука. Освіта. Молодь, с. 240-243.