

ТЕОРІЯ І ПРАКТИКА НАВЧАННЯ ІНОЗЕМНИХ МОВ У ПОЛІКУЛЬТУРНОМУ ПРОСТОРИ

Андріющенко Маргарита

здобувачка першого рівня вищої освіти,

Харківський національний університет імені Василя Каразіна

Науковий керівник: Котова А. В., кандидат педагогічних наук,

доцент кафедри англійської філології та методики викладання англійської мови,

ІГРОВІ МЕТОДИ НАВЧАННЯ НА УРОКАХ ІНОЗЕМНОЇ МОВИ

Сучасна методика викладання іноземних мов орієнтована на формування комунікативної компетентності учнів, що передбачає здатність використовувати мову у реальних ситуаціях спілкування [1, с. 85]. Для досягнення цієї мети необхідно застосовувати різноманітні методи та технології навчання, які сприяють активній участі учнів у навчальному процесі.

Одним із ефективних засобів підвищення результативності навчання є використання ігрових методів. Ігрова діяльність сприяє активізації пізнавальної діяльності учнів, підвищує їхню мотивацію до навчання та створює сприятливу атмосферу на уроці. Дослідження показують, що використання ігор у навчанні іноземних мов допомагає зробити навчальний процес більш цікавим, динамічним і продуктивним [2, с. 120].

Під час гри учні мають можливість застосовувати отримані знання на практиці, розвивати мовленнєві навички та вдосконалювати комунікативні вміння. Ігрові методи дозволяють створити умови для природного використання мови, що є важливим чинником формування іншомовної комунікативної компетентності [3, с. 223].

Однією з найпоширеніших класифікацій є поділ ігор на:

- лексичні
- граматичні
- фонетичні
- комунікативні [2, с. 137].

Лексичні ігри використовуються для засвоєння та закріплення словникового запасу. Вони допомагають учням швидше запам'ятовувати нові слова та використовувати їх у мовленні. Наприклад, такі ігри можуть передбачати складання словосполучень, опис предметів або відгадування слів [4, с. 58].

Граматичні ігри спрямовані на формування граматичних навичок. Вони допомагають учням краще зрозуміти граматичні правила та навчитися правильно використовувати їх у мовленні [3, с. 211].

Фонетичні ігри використовуються для розвитку правильної вимови та інтонації. Вони допомагають учням удосконалювати навички вимови іноземної мови [5, с. 76].

Комунікативні ігри спрямовані на розвиток навичок спілкування. Вони створюють умови для активного використання мови у різних ситуаціях спілкування [2, с. 144].

Однією з найпоширеніших фонетичних ігор є «Minimal Pairs Bingo». **Суть гри:** Учні отримують картки з словами, які відрізняються лише одним звуком (наприклад: *ship* - *sheep*, *bit* - *beat*). Учитель вимовляє слова, а учні повинні розпізнати їх на слух і закреслити відповідне слово. Ця гра є ефективним засобом формування фонетичної компетенції, оскільки розвиває здатність розрізняти близькі за звучанням фонemi, що є ключовим у навчанні правильної вимови [5, с. 83].

Однією з найпоширеніших граматичних ігор є «Find Someone Who...». **Суть гри:** Учитель роздає картки з граматичними структурами (наприклад, Present Perfect: *Have you ever...?*). Учні ставлять запитання одне одному: *Have you ever visited another country?* Якщо відповідь «yes», записують ім'я. Перемагає той, хто першим заповнить усі пункти. Інтерактивні вправи типу «Find Someone Who...» сприяють розвитку лексичної та комунікативної компетенції, оскільки залучають учнів до реального мовленнєвого обміну інформацією [2, с. 235].

Однією з найпоширеніших лексичних ігор є «Word Association Chain». **Суть гри:** Один учень називає будь-яке слово англійською (наприклад, “*sun*”). Наступний учень повинен швидко назвати слово, яке асоціюється з попереднім (“*heat*” → “*summer*” → “*holiday*” → “*travel*” тощо). Гра продовжується по колу. Відповідь потрібно дати швидко (1-3 секунди). Слова не повинні повторюватися. За бажанням можна обмежити тему (наприклад, «їжа», «подорожі»). Учень вибуває або пропускає хід, якщо не може дати відповідь. Гра «Word Association Chain» є ефективним засобом розвитку лексичної компетенції, оскільки активізує асоціативні зв'язки між словами та сприяє швидкому відтворенню лексики [4, с. 98].

Прикладом комунікативної гри є «Information Gap Activity». Суть гри: Учні працюють у парах. Кожен отримує частину інформації, якої немає в іншого. Щоб виконати завдання, вони повинні ставити запитання англійською та обмінюватися інформацією. Приклад: Тема: “Timetable” (розклад уроків). Учень А має розклад із пропущеними уроками. Учень В має повний розклад. Учень А ставить запитання: “What do we have on Monday at 10 o’clock?”. Учень В відповідає, і учень А заповнює таблицю. Комунікативна гра «Information Gap Activity» є ефективним засобом формування мовленнєвої компетенції, оскільки стимулює реальне використання англійської мови в умовах інформаційного дефіциту [2, с. 120].

Отже, застосування ігрових методів на уроках іноземної мови виступає дієвим інструментом розвитку мовленнєвих умінь і формування комунікативної компетентності учнів. Ігрові технології сприяють підвищенню навчальної мотивації, активізують пізнавальну діяльність та забезпечують природні умови для використання лексичних і граматичних засобів у мовленні.

Застосування лексичних і комунікативних ігор сприяє кращому запам’ятовуванню мовного матеріалу, розвитку навичок говоріння, аудіювання та взаємодії в групі. Крім того, ігрова форма навчання знижує психологічний бар’єр у спілкуванні іноземною мовою, що особливо важливо для учнів різних вікових категорій.

Таким чином, ігрові методи навчання є важливим компонентом сучасного уроку іноземної мови, оскільки поєднують навчальну, комунікативну та мотиваційну функції, забезпечуючи ефективне засвоєння мовного матеріалу та розвиток іншомовної комунікативної компетентності учнів.

ЛІТЕРАТУРА:

1. Harmer J. *The Practice of English Language Teaching*. – 5th ed. – Harlow: Pearson Education, 2015. 448 p.
2. Penny Ur. *A Course in Language Teaching: Practice and Theory*. Cambridge University Press, 2012.
3. Scrivener J. *Learning Teaching*. London: Macmillan, 2010. 432 p.
4. Nation I. S. P. *Teaching Vocabulary: Strategies and Techniques*. Boston: Heinle Cengage Learning, 2008. 224 p.
5. Kenworthy J. *Teaching English Pronunciation*. London: Longman, 1987. 256 p.