

Комогорова М.І., Мусієнко О., Ступка В.

Україна, м. Київ

Рольова гра, як засіб забезпечення міцності знань з англійської мови

У сучасних умовах модернізації шкільної освіти особливої актуальності набуває проблема опанування знань школярами, що є основою не тільки для їх особистої самореалізації, а й показником прогресу людства на основі розвитку знань кожної людини окремо. У такому контексті, не тільки з огляду на інтереси окремої людини, а й суспільства загалом, актуалізується необхідність озброєння школярів не просто багажем навчальної інформації, а якісними, міцними знаннями. Відповідно забезпечення міцності знань – одна із важливих та актуальних задач удосконалення організації процесу навчання.

На шляху реалізації навчальних положень одним із шляхів підвищення ефективності навчання є впровадження та застосування у ньому різноманітних засобів, що має стати однією із найперспективніших ліній наукових досліджень в Україні. Актуальність цього питання обумовлюється ще і змістом сучасної реформи загальноосвітньої школи.

Гра – це така організація навчального процесу, під час якої навчання здійснюється у процесі включення учнів в початкову гру (ігрове моделювання явищ, «проживання» ситуації). Навчальні ігри мають за мету, окрім засвоєння навчального матеріалу, вмінь і навичок, ще й надання учневі можливості самовизначитися, розвиток творчих здібностей, сприяють емоційному сприйманню змісту навчання тощо.

У сучасній школі гру з метою активізації та інтенсифікації навчального процесу використовують як на уроці, так і в позаурочний час, оскільки вона допомагає активізувати, закріпити, проконтролювати і скоректувати формовані знання, мовні уміння і навички учнів, розвиває пам'ять, мислення, увагу, фантазію, уяву, творчі здібності тощо. Ігри виховують самостійність, формують певні життєві позиції, вчать культурі спілкування, оскільки основною складовою ігрової діяльності є акт комунікації та співробітництва.

Граючись, дитина ніби потрапляє у віртуальну реальність, де все начеб-то відбувається насправді: справжні прохання та заборони, питання і репліки у

відповідь. Учні розігрують різні емоційні стани: згоду, незгоду, подив, розчарування, задоволення, розчарування тощо, використовуючи при цьому певну міміку, жести, інтонацію. Це мотивує навчальний процес, робить його різнобарвним та цікавим.

Гра придатна для кожного виду роботи з мовою: у ході гри використовуються різноманітні граматичні структури, інтонаційні моделі, значний обсяг лексичного матеріалу. Оволодіти формами усного та писемного іншомовного спілкування за допомогою ігор набагато легше. Особливу ж ефективність має використання ігрових форм проведення уроків англійської мови у молодших класах.

Реалізація ігрових прийомів і ситуацій при визначеній формі занять відбувається за такими основними напрямками:

- дидактична мета ставиться перед учнями у формі ігрового завдання
- навчальна діяльність підкоряється правилам гри;
- навчальний матеріал використовується в якості її засобу;
- у навчальну діяльність вводиться елемент змагання, що переводить дидактичне завдання в ігрове;
- успішне виконання дидактичного завдання пов'язується з ігровим результатом.

Велика роль приділяється невідготівленій мові учнів. У цьому плані гра може перевершити можливості будь-якої іншої парної і групової діяльності. Гра тренує учнів говорити в будь-якій ситуації на будь-яку тему.

Таким чином, гра додає навчальному спілкуванню комунікативної спрямованості, зміцнює мотивацію вивчення іноземної мови і значно підвищує якість оволодіння нею. Гра – це могутній фактор психологічної адаптації дитини в новому мовному просторі, що може вирішити проблему органічного впровадження іноземної мови у світ дитини. Наведемо приклади деяких ігор.

- **Present / Past Continuous**

Роздрукувати і розрізати таблицю. Кожен учень отримує одну із карточок. Ніхто не має бачити яке слово на карточці отримав сусід. Ведучий виходить

перед класом, а інші мають зобразити (показати рухами без слів) те слово, яке написано у них на карточці. Ведучий має вгадати, що вони роблять. Якщо якусь дію він не може вгадати, то він має право запитати «What are you doing?». Учень відповідає: «I am watching a film» і т.д.

Другий варіант гри: всі учні показують слова і одночасно спостерігають один за одним з метою запам'ятати хто що робить (показує) протягом однієї хвилини. Потім учні мають у парах записати реченням у теперішньому тривалому часі хто що робив. Виграє та пара, яка записала найбільшу кількість речень за одну хвилину. Можна перший та другий варіант гри поєднати.

Гру можна використовувати при вивченні **Present Simple** та **Past Simple**. При цьому наголосити, що учні будуть показувати те, що вони роблять кожного дня (Present Simple) або вчора (Past Simple).

Для використання гри під час вивчення **Past Continuous** ведучий виходить з класу, а всі інші починаються показувати свої слова протягом однієї хвилини, потім запросити ведучого до класу (а учні все ще продовжують показувати свої слова). Учитель пояснює йому, що учні щось робили і показували в той, час як він (ведучий) був за дверима. Його завдання вгадати хто що робив. Далі хід гри аналогічний попередньому опису.

Додаток 1

Read	Sleep	Eat
Go	Write on the blackboard	Do your homework
Fly	Watch films	Wave your hands
Speak	Dress	Water flowers
Sing	Look at the window	Swim in the river
Dance	Look for a pen	Run
Drink hot tea	Play the guitar	Play the piano
Catch a fly	Make a bed	Listen to music

Література

1. http://osvita.ua/school/lessons_summary/edu_technology/49325/