

Божок Наталія Олексіївна

Власенко Людмила Василична

ІГРОВІ ФОРМИ НАВЧАЛЬНОЇ ДІЯЛЬНОСТІ НА УРОКАХ ІНОЗЕМНОЇ МОВИ

«...у грі розкривається перед дітьми світ, творчі можливості особистості. Без гри немає і не може бути повноцінного дитячого розвитку. Гра – це величезне світле вікно, через яке в духовний світ дитини вливається життєдайний потік уявлень, понять про навколишній світ».

В. Сухомлинський

Упродовж життя людина грає ту чи іншу соціальну роль, що відведена їй у суспільстві. За життя людина програє близько ста ролей і до виконання кожної з них готується сама або її готує суспільство.

Проблемі розробки і застосування ігор у навчальному процесі присвятили свої дослідження такі вчені, як Ш. О. Амонашвілі, Н. К. Ахматов, В. О. Сухомлинський, В. Г. Семенов та інші. В їхніх дослідженнях особлива роль приділяється дидактичній грі, яка розглядається ними різнобічно: як форма навчання - В. Шаталов, як засіб активізації навчально-виховного процесу - В. Онищук, Проте всі автори сходяться на думці, що гра необхідна в навчальному процесі, що вона сприяє міцнішому засвоєнню знань, формуванню інтересу до навчання, розвитку творчих здібностей учнів.

У дитячі роки гра є основним видом діяльності людини, за допомогою якої діти пізнають світ. Без гри дітям жити нудно, нецікаво – буденність життя може викликати у них захворювання. В грі діти і підлітки перевіряють свою силу і спритність, у них виникає бажання фантазувати, відкривати таємниці і прагнути чогось прекрасного.

Гра дарує щохвилинну радість, задовольняє актуальні невідкладні потреби, вона спрямована в майбутнє, бо під час гри у дітей формуються чи закріплюються

властивості, вміння, здібності, необхідні їм для виконання соціальних, професійних, творчих функцій у майбутньому. І скрізь, де є гра, панує здорове, радісне дитяче життя.

Потрапляючи до школи після дитячого садка, дитина зустрічається з навчанням як іншим видом діяльності, але гра залишається важливим засобом не лише відпочинку, а й творчого пізнання життя. Ігрова позиція - могутній засіб виховного впливу на дітей. В. Ф. Шаталов зазначав: «Придивіться: чи не дуже рано згасає наш педагогічний інтерес до ігор, які вірою і правдою завжди служили і покликані служити розвитку кмітливості та пізнавальної цікавості дітей на всіх, без винятку, вікових рівнях. Відомо, що ті діти, з яких на уроці й слова не витягти, в іграх активні. Вони можуть повернути гру так, що деякі відмінники тільки руками розведуть. їхні дії відзначаються глибиною мислення. Мислення сміливого, масштабного, нестандартного».

Реалії сьогодення засвідчують зростання соціальної функції іноземних мов, а отже, і потреби в комунікативній методиці їх вивчення. Ефективність самостійної мовленнєвої діяльності учнів багато в чому визначається наявністю в них інтересу і мотивів до вивчення іноземної мови.

Досвід і спостереження за педагогічним процесом показують, що мотивація стає практично насиченою, якщо оволодіння навичками спілкування органічно поєднується з дослідженням культури, мистецтва, звичаїв, обрядів, звичок, повсякденного життя народу, мова якого вивчається.

Гру називають джерелом радості і королевою дитинства. Обидва визначення правильні, адже гра для дитини – саме життя з усіма його радощами, хвилюваннями, перемогами і прикрощами. Гра – природний для дитини вид діяльності, мотив її лежить у самій сутності. Вільне від регламентації ігрове дитинство дає змогу дитині виразити найфантастичніші бажання, свої мрії, їй відкривається широкий простір для вияву творчості, активності, кмітливості. В іграх школярі не тільки відображають реальне життя, а й перебудовують його. Вияв творчості у грі дозволяє дитині глибше зрозуміти навколишній світ, дає їй деякий життєвий досвід, викликає потребу виразити його у своїй діяльності. Радість творчої гри змінює дитяче життя, наповнює казкою та чарами.

Гра охоплює всі сторони особистості учня, вона потребує активної роботи думки і трудових умінь, багата емоціями та щирими почуттями.

На думку Л. І. Божович, «гра – той механізм, який «переводить» вимоги соціального середовища у потреби самої дитини. Дитина сама визначає, як слід

поводитися у тій чи іншій ситуації, не чекаючи схвалення оточуючих. Нагородою є почуття власного задоволення та радості, викликані виконанням своєї ігрової долі».

За словами Л. Виготського, «гра дитини - це не простий спомин про те, Що було, а творче переосмислення їх і побудова з них нової дійсності, яка відповідає запитам та інтересам самої дитини».

Розвиток особистості відбувається у різних видах діяльності. Щоб забезпечити повноцінний розвиток школяра, необхідно включити його в усі Доступні йому види діяльності, а не лише в навчальну, як свідчать дослідження вчених, велику роль у розвитку школяра відіграє ігрова діяльність.

Інтерес є головною мотиваційною силою пізнавальної діяльності. А вчитель під час підготовки до уроку повинен створити атмосферу творчого спілкування. Творчість породжує творчість: якщо педагог творить свій урок, як режисер створює спектакль, і діти на занятті емоційні, активно сприймають як навчальний матеріал, так і культуру спілкування, правила гарного тону, із захопленням допомагають творити сам урок, тобто співпрацюють з учителем, то це – вершина педагогічної майстерності.

Своєю творчістю педагог пробуджує у своїх вихованців інтерес до вивчення іноземної мови. Готуючись до уроку, учитель повинен знати типи та структуру уроків, типологія яких різноманітна.

Гра на уроці іноземної мови є формою навчання, яка моделює життєві ситуації, явища, процеси, види професійної діяльності. Водночас гра практично завжди містить і мотив діяльності, а також досить чітко визначає її соціально-етнографічне поле, вік, стать, соціальні потреби та інше.

За навчальною метою гру можна застосовувати на будь-якому етапі навчання. Яка ж навчальна роль гри на уроках іноземної мови?

Гру можна використовувати як засіб навчання всіх аспектів знань мови: фонетики, орфографії, лексики, граматики і всім видам умінь і навичок усної мови, читання, перекладу, письма. Не всі ігри можна використовувати з самого початку навчання іноземної мови. Тому гру потрібно розпочинати тоді, коли вводяться нові форми роботи з метою підтримання зацікавленості учнів до навчання іноземної мови.

Весь навчально-виховний процес організований як процес неформального різнопланового особистісного спілкування вчителя з учнями та учнів між собою, тому успіх навчальної діяльності багато в чому залежить від особистісних характеристик тих,

хто навчається, рівня їх знань, їх взаємовідносин один з одним та з учителем. В інтенсивному навчанні цей фактор забезпечується створенням атмосфери трудової діяльності, емоційного співпереживання, урахуванням особистісних якостей та психічних особливостей тих, хто навчається.

Основним навчальним текстом в інтенсивному навчанні є текст-полілог, дійовими особами якого є самі учні. Кожен з учнів одержує свою постійну роль на період навчання. Поряд з постійними ролями використовуються різноманітні ролі - в залежності від створеної вчителем ситуації спілкування. Ситуації спілкування, текст-полілог виховують норми колективної поведінки, навчають правил мовленнєвого спілкування, сприяють виникненню дружних почуттів, коли успіх однієї людини - радість для всіх.

За своєю психологічною структурою гра близька до навчальної задачі. При цьому проблема тут виникає ніби сама собою з правил і умов гри. У процесі навчання іноземної мови можна використати будь-яку гру, де застосовується мова. Проте в різних випадках ефект її може бути різним.

Насамперед, слід відкинути погляд на гру як на засіб урізноманітнення, прикрашання уроку. Безумовно, гра має здатність вносити* в урок пожвавлення, елемент змагання, застосування гри формує позитивне ставлення до предмета іноземної мови. Проте все це повинно трактуватись як побічний і додатковий ефект. Основна ж функція гри на уроці - бути засобом навчання, розвитку і виховання. Не досить продумане використання ігор може привести часом до того, що вони стануть лише розвагою на уроці, а отже й даремною тратою часу. Гра мусить мати найперше чітко виражену навчальну функцію. Крім того, вона повинна бути змістовною, відкривати поле для мислення, кмітливості, уяви, наполегливості, добрих почуттів тощо, а також формувати прагнення дитини до ініціативи, до розв'язання проблем з допомогою іноземної мови. У мовному плані гра має бути засобом закріплення структур і словника, стимулювати ініціативне мовлення, давати учням можливість відчувати володіння мовою тощо.

Як і будь-яка вправа, задача, гра може бути елементом різних стратегій. Ігри бувають чисто мовознавчими, тобто такими, що сприяють запам'ятовуванню мовного матеріалу; вони можуть забезпечувати формування навичок оперування мовним матеріалом і так званої мовленнєвої діяльності; нарешті, служать засобом засвоєння комунікативного мовлення.

Що ж виділяє гру? Що характерне лише для неї? Що змушує нас думати, що дитина, наприклад, в цю хвилину не працює, а грає? Цей факт потрібно враховувати при розробці системи ігор на уроках. Отже, гра сприяє виділенню в учнівській свідомості соціально прийнятих етичних норм поведінки та осмислення їх. При цьому гра може використовуватись як форма первинного і подальшого закріплення, повторення і контролю мовних знань, розвитку контролю умінь і навичок.

Відомо, що під час гри дитина набуває важливих новоутворень, пізнання соціальної дійсності, засвоєння правил взаємостосунків та соціальних мотивів, здатність до дозвільної поведінки. Саме під час гри відбувається процес засвоєння правил та перетворення їх у стійкі форми поведінки. Спочатку діти засвоюють поведінку шляхом наслідування, потім починають глибше усвідомлювати сутність самих правил та норм. Вони не тільки уважно стежать, щоб інші діти ретельно дотримувались правил та норм, а й самі їх виконують. Але як справедливо відзначив професор В. М Чистяков, «гра – це відпочинок, вільне заняття заради інтересу...», а звідси гра повинна бути навчальною. Відповідно, завдання вчителя, звести до мінімуму вільний момент гри і зробити її максимально навчальною.

Використання на уроках дидактичних ігор та ігрових моментів робить процес навчання цікавим, створює у дітей бадьорий творчий настрій, полегшує засвоєння навчального матеріалу. Різноманітні ігрові дії, за допомогою яких розв'язується те чи інше розумове завдання, підтримують і посилюють інтерес дітей до навчального предмета. Отже, гра – незамінний важіль розумового розвитку дитини.

Дидактичні ігри бажано широко використовувати як засіб навчання, виховання і розвитку школярів. У будь-якій грі розвивається увага, спостережливість, кмітливість. Сучасна дидактика, звертаючись до ігрових форм навчання на уроках, вбачає в них можливість ефективної взаємодії педагога та учнів, продуктивної форми їх спілкування з властивими їм елементами змагання, непідробної цікавості.

У процесі гри в учнів виробляється звичка зосереджуватись, самостійно думати, розвивати увагу. Захопившись грою, діти не помічають, що навчаються, до активної діяльності залучаються навіть найпасивніші учні.

Дидактична гра на уроці - не самоціль, а засіб навчання і виховання. Сам термін «дидактична гра» підкреслює її педагогічну спрямованість та багатогранність застосування. А тому найсуттєвішими для вчителя будь-якого предмета є такі питання:

- визначити місце дидактичних ігор та ігрових ситуацій у системі інших видів діяльності на уроці;
- доцільність використання їх на різних етапах вивчення різноманітного за характером навчального матеріалу;
- розробка методики проведення дидактичних ігор з урахуванням дидактичної мети уроку та рівня підготовленості учнів;
- вимоги до змісту ігрової діяльності у світлі ідей розвивального навчання;
- передбачення способів стимулювання учнів, заохочення в процесі гри тих, хто найбільше відзначився, а також для підбадьорення відстаючих.

Ігри вчать дітей дотримуватися правил відповідати за свої дії, потребують від них більшої розумової активності, ніж традиційні види роботи (бесіда, відгадування загадок...), і даються легше, приносять більше задоволення. Гра настільки природна для дітей, що вони ладні гратися і гратися, приймаючи всі умови з вдячністю, зачаровані видовищністю, перебігом дій, можливістю рухатися, мати успіх серед ровесників, тощо.

Гра - одна з найважливіших сфер у життєдіяльності дитини, разом з працею, навчанням, мистецтвом, спортом вона забезпечує необхідні емоційні умови для всебічного, гармонійного розвитку особистості. Для педагога вона стає інструментом виховання, що дає змогу повніше враховувати вікові особливості дітей і підлітків, розвивати ініціативу, створювати атмосферу розкнутості, самостійності, творчості та умови для саморозвитку.

Яскравим прикладом ігрової позиції вчителя є діяльність, А. С. Макаренка, який писав: «Є ще один важливий метод - гра... треба зазначити, що між грою і роботою немає такої великої різниці, як дехто думає... В кожній гарній грі є насамперед робоче зусилля та зусилля думки... Дехто гадає, що робота відрізняється від гри тим, що в роботі є відповідальність, а в грі її немає. Це неправильно: у грі є така ж велика відповідальність, як і в роботі, – звичайно, у грі гарній, правильній...» Він, запроваджуючи гру в життя колективу, створював життєрадісний, оптимістичний, мажорний тон і стиль, що сприяли подоланню труднощів, баченню перспективи.

Дидактична гра – це практична групова гра з вироблення оптимальних рішень, застосування методів і прийомів у штучно створених умовах, що відтворюють реальну обстановку. Під час гри в учня виникає мотив, суть якого полягає в тому, щоб успішно виконати взятую на себе роль. Отже, система дій у грі виступає як мета пізнання і стає

безпосереднім змістом свідомості школяра. Все, що допомагає успішному виконанню ролі (знання, вміння, навички), має для учня особливе значення і якісно ним усвідомлюється.

Проте існують обмеження для проведення дидактичних ігор:

- не варто організовувати навчальну гру, якщо учні недостатньо обізнані з даною темою;
- не слід застосовувати ігри з тих предметів і програмних тем, де вони не можуть дати позитивного ефекту;
- недоцільно впроваджувати ігри на заліках та іспитах, якщо вони не використовувались у процесі навчання.

Пам'ятаючи ці обмеження, кожен учитель має все ж керуватися настановою В. Сухомлинського про те, що без гри немає і не може бути повноцінного розумового розвитку учнів. Коли вчитель використовує на уроці елементи гри, то в класі створюється доброзичлива атмосфера, бадьорий настрій, бажання вчитися. Плануючи урок, вчитель має зважати на вік учнів, добираючи ігри, які були б їм цікаві і зрозумілі.

Ігри можна поділити на предметні та сюжетні. Предметні призначені для пізнання певних явищ і закономірностей, крім тих, які містять зв'язки та стосунки між людьми. Сюжетні ігри характеризуються тим, що охоплюють закономірності людської діяльності й спілкування. Вони поділяються на виробничі та тренінгові. Виробничі ігри, в свою чергу, поділяються на імітаційні, рольові, ділові. Останні є синтезом двох попередніх (імітаційних і рольових), вони найбільш ефективні в навчанні, однак і найбільш складні. Для проведення ділових ігор потрібний певний досвід, який можна набути у навчальних іграх інших видів.

Головна мета рольової гри - розвивати здібності школярів, прищеплювати уміння приймати правильні рішення. У них виявляється особистість учня, його здібності та перспективи на майбутнє. В останні роки цей вид ігор дедалі більше привертає увагу методистів. Тією чи іншою мірою рольовими іграми можна вважати більшість комунікативних ігор. Вони передбачають елемент перевтілення учня у представника певної соціальної групи, професії тощо. Через це рольові ігри часто сприймаються учнями як реальна дійсність: учні дістають тут можливість для самовираження, не торкаючись при цьому своєї інтимної сфери, "ховаючись за свою соціальну роль". Сам

момент перевтілення несе в собі й великі виховні можливості, бо вчинки певних осіб, яких представляють учні, постійно одержують соціальну оцінку.

Прийняття певної соціальної ролі є для учня засобом орієнтації і планування мовної поведінки. Роль наче «підказує» йому, що ця особа могла б сказати в даних умовах. Це сприяє відбору мовних засобів, робить його більш оперативним. Врахування ролі партнера дає можливість прогнозувати його висловлювання, що полегшує процес спілкування.

Щодо рольових відношень у сюжетних іграх, то їх прийнято ділити на симетричні й асиметричні. При симетричних рольових відношеннях учасники гри виступають носіями однієї соціальної ролі, наприклад: брат-сестра, учень-учень, вчитель-вчитель. Ситуації такого спілкування спрямовані на розвиток умінь будувати взаємовідносини з носієм ідентичної ролі, обговорювати і вирішувати проблеми в межах загального соціального контексту.

Асиметричні відношення спостерігаються тоді, коли учасники спілкування різняться між собою соціальними ознаками. Наприклад, учень-учитель, учень-учень (якщо вони належать до різних вікових груп). Асиметричні відношення впливають і на мовну поведінку відносно до ролі та статусу партнера.

Рольові відношення між учасниками гри є основними параметрами, що визначають характер емоцій, залежно від конкретної дидактичної мети нестандартного уроку, його змісту, індивідуальних вікових і психологічних особливостей дітей. Сюжетно-рольову гру можна проводити з одним учнем, групою або цілим класом.

Гра стимулює пізнавальний інтерес. Педагогічне стимулювання і мотивація навчальної діяльності учнів включають в себе формування пізнавального інтересу, що являє собою вибіркиму спрямованість особистості, яка обернена у сферу пізнання предметного оволодіння. Це інтерес до глибоко усвідомленого пізнання, оскільки пізнавальний інтерес багатогранний, він може виступати як зовнішній стимул процесу засвоєння, як засіб активізації цього процесу, як мотив пізнання, стикаючись та взаємодіючи з іншими мотивами.

Необхідно постійно стимулювати пізнавальні інтереси. Основні напрями: за допомогою змісту матеріалу, що вивчається, та шляхом організації пізнавальної діяльності (введення ігор у навчально-виховному процесі).

Ігри допомагають згуртувати колектив, виховувати навички організаторів, ініціативу, самостійність, дають можливість внести проблемність у пізнавальний процес, здійснити самоконтроль та самокоригування пізнавальної діяльності. Розумна, захоплююча гра більш дієва, ніж словесні форми, вимагає, щоб її учасники віддавали їй свою енергію, розум, витримку, самостійність. Вона стає напруженою роботою і через добровільні зусилля веде до задоволення. У процесі гри виробляється вміння думати системно, шукати нові ідеї.

Дидактична гра - приклад універсальної діяльності, оскільки містить у собі багато якостей інших видів діяльності. Вона знімає втому після довгого сидіння на заняттях, впливає на формування особистості, сприяє психологічному розвитку - виховує навички колективізму, розвиває організаторські здібності, у грі народжуються взаємоповага, чесність, допомагає розвивати допитливість, тренує пам'ять, увагу, вміння не лише дивитися, а й бачити, хотіти мислити.

Дитина грається, тому що розвивається, і розвивається, тому що грає. В

грі формується потреба дитини впливати на світ, розвиваються вольові, інтелектуальні і моральні якості, які формуються в цілому. Також гра виступає як дія, в якій відбувається змагання між грою індивідуально чи групами, згідно з правилами для досягнення мети.

Суттєвим для проведення гри є суперництво, правила, які встановлюють послідовність дій під час процесу гри.

Правила визначають ролі і взаємодію тих, хто грає. Використання дидактичних ігор ґрунтується на уявленні про те, що учень моделює свої дії відповідно до якогось принципу, якоїсь ролі, якоїсь ситуації без усякого примусу. Всі ігри є імітаціями. Дидактична гра є моделлю складної реальної чи гіпотетичної ситуації, обставин, відношень, в яких учні уявляють себе діючими особами цих систем. Дидактична гра - це активна навчальна діяльність учнів по імітаційному моделюванні навчального матеріалу, ситуації, явищ, процесів.

Гра – це саморегулюючий механізм, який проявляється у формі ігрової діяльності, спонтанна, природжена, повна радості, своєрідна діяльність дитини, яка відбувається не заради якоїсь зовнішньої мети, а для власного задоволення, для елементарної дії.

В дидактичних іграх проблеми спілкування мають особливу актуальність, тому що дидактичні ігри матеріалізуються тільки в спілкуванні, зароджують відносну

мобілізацію особистості на рішення задачі взаємодії з усіма учасниками гри. Така гра стимулює пізнавальну діяльність учнів, викликає позитивні емоції у ставленні до навчальної діяльності, до її змісту, форм і методів здійснення.

Гру, як психолого-педагогічну категорію, можна розглядати в трьох аспектах:

- потреба;
- дія, яка підпорядкована певним правилам;
- навчально-виховний засіб (процес).

Дидактична гра як форма навчання, містить у собі декілька елементів. Основний з них – дидактичний, він точно встановлює мету використання гри. Ігрове завдання визначає ігрові дії учнів, спрямовані на використання набутих знань або закріплення у процесі гри. Ігрові дії є основою проведення гри, вони потребують доступного поступового пояснення. Це взаємозв'язок між практичною дією учня і його розумовою діяльністю (цілеспрямоване сприйняття, порівняння, спостереження, пригадування).

Правила гри організують пізнавальну функцію учнів, несуть дидактичну, виховну, організаційну функції. На основі правил гри вчитель має можливість керувати грою, процесами пізнавальної діяльності, поведінкою учнів. Бажання виграти, швидко застосувавши необхідні знання, навички, вміння, активізує роботу, спонукає до виховання активної реакції, мислення, зосередженості. Результат гри завжди важливий для учнів і для вчителя.

Виявлення структури дидактичної гри й послідуєчих в ній процесів, з позиції системного аналізу, пропонує, перш за все, розгляд її як одного цілого, як підсистеми, деякої мети системи, включаючи все більше дидактичних ігор. Не менш важливою умовою підвищення ролі гри у досягненні навчальних цілей є структурування інформації, що складає її інформаційне поле. Моделювання повної інформації найбільш доцільне у формі комунікативно-ігрової ситуації. Ціль такої ситуації в тому, щоб надати можливість кожному гравцеві переконати інших у доцільності своєї точки зору та забезпечити умови для ділових стосунків, що дає змогу успішно вирішити поставлені завдання.

При структуруванні мовної інформації у формі завдань - ролей потрібно враховувати:

- типи висловлювань, що є характерними для професійної мови;

- форми професійного етикету;
- емоційно-зabarвлені висловлювання, що передають ставлення учасників комунікативно-ігрової ситуації до предмета мови;
- синонімічні висловлювання як альтернативні мовні засоби;
- крилаті слова та вислови для зняття емоційної напруги;
- вербальні та невербальні засоби спілкування для встановлення комунікативної взаємодії учасників ігрової ситуації.

Комунікативно-ігрова ситуація дає змогу надавати мовний матеріал збільшеними дозами, а її прогнозування стимулює більш усвідомлене засвоєння учнями навчальної інформації.

В її основі передбачається таке структурування навчального матеріалу, зміст, якого відображає:

- 1) логіку і результат пізнання;
- 2) технологію розпізнання явищ, що вивчаються, їх упорядкування, систематизацію;
- 3) з'ясування суті гри;
- 4) перехід явищ з одного стану в інший.

Така структура забезпечує поступальний розвиток пізнавальної діяльності учнів, їхніх творчих можливостей.

Формування навичок мовленнєвої культури у процесі вивчення іноземної мови, є одним із актуальних завдань методики її навчання. Виразне мовлення передбачає не тільки лексичних і граматичних засобів мови, але й правильну організацію мовлення у фонетично-інтонаційному відношенні, що забезпечується тренуванням та практикою в різноманітних ситуативно-комунікативних актах спілкування у класній і позакласній роботі.

Не всі типи ігор можна використовувати з самого початку навчання іноземної мови. Гру потрібно розпочинати тоді, коли вводяться нові форми роботи, з метою підтримання зацікавленості учнів до навчання іноземної мови. З перших уроків учні з цікавістю відносяться до нового навчального предмету - іноземної мови. Вчитель широко використовує наочність і карточки з буквами, знання транскрипції, малюнки, окремі предмети.

Але поступово все стає загальним і зацікавленість падає. Починаючи гру, як форму навчання, вчитель враховує всі раніше зазначені фактори. Використання гри підвищує емоціональний тонус учнів, знімає монотонність і фізичну напругу, дозволяє перемістити увагу дітей з однієї форми на іншу.

Підбираючи гру, необхідно враховувати успішність учнів з іноземної мови. Ігри, побудовані на вивченні дітьми лексико-граматичного матеріалу, сприяють запам'ятовуванню, їх кращому засвоєнню. Вчитель детально продумує сюжетний елемент, виробляє чіткі правила гри. В «слабких» класах для ігор підбираються більш легкі мовні матеріали, ніж в «сильніших». Наявність ігор залежить в методиці від рівня знань учнів. В будь-якому класі необхідно підбирати ігри по мірі вивчення мовного матеріалу, ускладнювати їх не тільки за змістом, а й ускладнювати мовний матеріал. Досліджуючи проблему, ми відмітили, що коли проводиться гра, в учнів, виявляється бажання вивчати, запам'ятовувати іноземну мову, практично оволодіти нею. Це один із ключів для боротьби з пасивністю школярів. Для всіх, і особливо для відстаючих учнів, гра стимулює до оволодіння мовою. Ігри з яскраво вираженими елементами гри викликають велику активність школярів.

Завдання вчителя – направити активність учнів в потрібне русло, на досягнення поставленої мети, засвоєння мовного матеріалу і практичного засвоєння мови.

Досвід показує, що гра являється одним із найкращих засобів боротьби з шаблоном в роботі вчителя, якщо гра використовується з наочністю, технікою, різними прийомами і формами навчання іноземною мовою. Вірно підібрані ігри проходять з незамінним успіхом, не тільки в початковому і середньому, а й у старшому ступенях навчання іноземної мови.

Місце гри на уроці, по-перше, залежить від характеру самої гри. Пожвавлення гри завжди проводиться в кінці уроку, так як після них звичайні форми роботи виявляються для учнів старими.

Місце гри, по-друге, залежить від її педагогічної направленості. Ігри не використовуються під час пояснення нового матеріалу. Повністю виправдовує себе використання ігор під час первинного закріплення матеріалу. Проте практика нам доводить, що ігри з «яскраво вираженими елементами гри» відбуваються на середніх і особливо на старших ступенях.

Досліджуючи проблему, ми визначили, що дидактична гра – це гра, побудована з навчальною метою, яка підпорядковується певним правилам. Вона належить одночасно до двох діяльностей – гри і навчання.

В ігрову діяльність вчитель включає виконання окремих операцій, які підпорядковуються виконанню ігрового завдання. Так, ігрове завдання може вимагати володіння певними знаннями та навичками з навчальних дисциплін.

Отже, гра – це творчість і праця. У грі в учнів виробляються звички зосереджуватися, думати самостійно, у дітей розвивається увага, потяг до знань. Захопившись, учні не помічають, що вчаться, орієнтуються у незвичайних ситуаціях, розвивають фантазію.

Література:

1. *Выготский Л. С.* Собрание сочинений : в 6-и т. – М. : Педагогика, 1982.
2. *Сухомлинський В. О.* Вибрані твори : в 5-и т. – К. : Рад. шк., 1976.
3. *Амонашвили Ш. О.* Педагогическая симфония: Избранные страницы / О. Ф. Зотова. – К. : Плеяди, 2005. – 200 с.
4. *Шатачов В. Ф.* Трудных детей не бывает. –М. : ГУП ЦРП «Москва – Санкт-Петербург», 2001. – 93 с.
5. *Макарова М. М.* Проблемна ситуація та гра як психологічні детермінанти розвитку пам'яті і мислення молодших школярів. – К., 2001.
6. *Близнюк О. І., Пайова Л. С.* Ігри у навчанні іноземних мов: Посібник для вчителів. –К. : Освіта, 1997. – 64 с.
7. *Вишневецький О. І.* Діяльність учнів на уроці іноземної мови. – К. : Радянська школа, 1989. – 223 с.
8. *Олійник Г. І.* Рольова гра у навчанні англійської мови. - К.: Освіта, 1992. - 127 с.
9. *Нестандартні уроки з англійської мови / Упорядник О. Ф. Любченко.* – Х. : вид. група «Освіта», 2005. – 208 с. – (Бібліотека журн. «Англійська мова та література» ; Вип. 12 (36)).