

УДК 811.111:378.147

РОЛЬОВА ГРА НА ЗАНЯТТЯХ АНГЛІЙСЬКОЇ МОВИ ЯК ЕЛЕМЕНТ КОМУНІКАТИВНОГО ПІДХОДУ ДО ВИВЧЕННЯ ІНОЗЕМНОЇ МОВИ

С.В. Цимбал¹

кандидат психологічних наук, доцент, доцент кафедри англійської мови для технічних та агробіологічних спеціальностей,
Національний університет біоресурсів і природокористування України
e-mail: fedko_s@ukr.net

РОЛЕВАЯ ИГРА НА ЗАНЯТИЯХ АНГЛИЙСКОГО ЯЗЫКА КАК ЭЛЕМЕНТ КОМУНИКАТИВНОГО ПОДХОДА К ИЗУЧЕНИЮ ИНОСТРАННОГО ЯЗЫКА

С.В. Цимбал

кандидат психологических наук, доцент, доцент кафедры английского языка для технических и агrobiологических специальностей,
Национальный университет биоресурсов и природоиспользования Украины

ROLE PLAY AT THE ENGLISH LESSONS AS AN ELEMENT OF THE COMMUNICATIVE APPROACH TO THE LANGUAGE LEARNING

Svitlana Tsymbal

PhD (Psychology), Associate Professor of the Department of English for Technical and Agrobiological Specialities,
National University of Life and Environmental Sciences of Ukraine

Автор статті розкриває досвід використання рольових ігор при викладанні дисципліни "Англійська мова за професійним спрямуванням" для студентів технічних спеціальностей вищих навчальних закладів (на прикладі навчання студентів технічних спеціальностей Національного університету біоресурсів і природокористування України). Визначається застосування рольових ігор у різних галузях і сферах людської поведінки і практики. Наводяться теоретичні та практичні приклади застосування рольових ігор на заняттях англійської мови.

Ключові слова: рольова гра, навчання, студент, заняття, англійська мова, діяльність.

Автор статьи раскрывает опыт использования ролевых игр при преподавании дисциплины "Английский язык по профессиональному направлению" для студентов технических специальностей высших учебных заведений (на примере обучения студентов технических специальностей Национального университета биоресурсов и природопользования Украины). Определяется применения ролевых игр в различных отраслях и сферах человеческого поведения и практики. Приводятся теоретические и практические примеры применения ролевых игр на занятиях английского языка.

Ключевые слова: ролевая игра, обучение, студент, занятие, английский язык, деятельность.

The author reveals the experience with role-playing games in the teaching of the subject "English for professional direction" for students of technical specialties of higher educational institutions (on an example of the training for the students of technical specialties of the National University of Life and Environmental Sciences of Ukraine). Defined using of the role-playing games in the various sectors and spheres of human behavior and practice. We present theoretical and practical examples of using of role-playing games at the English lessons.

Keywords: role playing, education, student, lesson, English, activity.

У Національній доктрині розвитку освіти у XXI столітті зазначено, що виховання творчої соціально-активної особистості є стратегічним завданням системи освіти на сьогодні. Сучасний етап розвитку педагогіки вищої школи пов'язаний із міжнародною інтеграцією й інтеграцією вищої школи

України у Європейський простір вищої школи (Закон України «Про вищу освіту» від 01.07.2014 року), що передбачає вироблення інноваційних методик та технологій навчання, орієнтованих на розвиток критичного, самостійного мислення студента, на швидке та якісне засвоєння навчального матеріалу з усіх дисциплін, що вивчають у вищих навчальних закладах. Тобто освіта має бути спрямована на виховання освіченого критично мислячого та соціально активного громадянина.

Окрім того, інтеграція України до єдиного світового простору викликає необхідність якісної підготовки конкурентоспроможного людського капіталу для високотехнологічного та інноваційного розвитку країни, самореалізації особистості, забезпечення потреб суспільства, ринку праці та держави у кваліфікованих фахівцях. Такі вимоги соціального замовлення вимагають пошуку шляхів, засобів, методів активізації пізнавальної діяльності студентів при викладанні дисциплін, у тому числі й англійської мови за професійним спрямуванням.

16 листопада 2015 року Указом Президента України № 641/2015 оголошено про те, що наступний 2016 рік буде Роком англійської мови в Україні. Сучасна світова спільнота ставить перед усіма типами навчальних закладів завдання підготовки кваліфікованих спеціалістів, які володіють певною категорією знань, що будуть спрямовані на благо власної країни. Усе це позиціонує перед системою освіти, сучасною педагогікою особливо важливу мету – виховати і підготувати нове покоління, яке здатне активно включитися в якісно новий етап розвитку суспільства, пов'язаний зі стрімким науково-технічним прогресом. Оволодіння, як мінімум, однією іноземною мовою у наш час стає невід'ємною вимогою до професійної компетенції спеціаліста. Розширення і якісна зміна характеру міжнародних зв'язків, інтернаціоналізація усіх сфер політичного та економічного життя країни робить іноземні мови реально затребуваними.

Мета нашої статті – висвітлення досвіду використання рольових ігор при викладанні дисципліни «Англійська мова за професійним спрямуванням» для студентів технічних спеціальностей вищих навчальних закладів (на прикладі навчання студентів технічних спеціальностей Національного університету біоресурсів і природокористування України).

Аналіз робіт Л. О. Андрєєвої, М. В. Кларіна, І. С. Кона, П. І. Підкасистого, Н. Н. Страздас, С. А. Шмакова, К. Д. Ушинського та інших дозволяє зробити висновок про багатоманітні функції і можливості рольових ігор у освітньому процесі.

Ігри можна використовувати на всіх етапах навчання іноземної мови у вишах, однак зміст мовного матеріалу та характер завдань мають бути підібрані відповідно до віку студента і рівня підготовки аудиторії. На початковому етапі навчання особливої уваги заслуговують ігри на просте сприймання і відтворення матеріалу, а на наступному – на розвиток в студентів умінь виявляти, зіставляти і порівнювати явища та факти; аналізувати і узагальнювати їх; робити правильні висновки тощо. Гру підбирає викладач, бо лише він може вирішити, що краще запропонувати студентам. Ретельно продумана і добре проведена гра полегшує вивчення і закріплення мовного матеріалу (фонетики, лексики, граматики) та сприяє формуванню відповідних умінь і навичок. Гра є ефективним засобом навчання, що охоплює різні види мовленнєвої діяльності (слухання, говоріння, читання, письмо), вона допомагає в оволодінні іноземною мовою, а крім того, студенти відчують емоційне задоволення як у процесі гри, так і при досягненні результатів. Проведення занять з англійської мови з використанням ігрового матеріалу активізує навчаючихся, сприяє досягненню високої результативності знань та виховує любов до англійської мови. Ігри створені відповідно до вимог типової програми з урахуванням психологічних особливостей та пізнавальних можливостей студентів і своїм змістом спрямовані на розвиток мовлення та самостійну пошукову роботу.

Рольова гра має великі можливості спонукального плану. Спілкування, як відомо, немислимо без мотиву. Однак у навчальних умовах не просто викликати мотив до висловлення. Труднощі полягають у тому, що викладач повинен змалювати ситуацію таким чином, щоб виникла атмосфера, що викликає в студентів внутрішню потребу у вираженні думок. Але в умовах іншомовного

спілкування важливо, щоб вони змогли виразити те, що їм хочеться сказати. На заняттях переважають висловлення, викликані до життя директивно: «Tell about your working day», «Tell about you family», «My days off», «Sport and games in my life», тому що викладачу хочеться перевірити, як студенти вміють комбінувати відповідний мовний матеріал. Мотив же, яким керуються при цьому студенти, лежить за межами мови: їм важливо відповісти викладачу. Становище змінюється, якщо студенти залучені до рольової гри.

К.Д. Ушинський, автор теорії духовного розвитку дитини у грі, уперше висунув ідею про використання гри в загальній системі виховання, у справі підготовки дитини через гру до трудової діяльності. Він стверджував, що у грі об'єднуються одночасне прагнення, відчуття і уявлення [3, с. 216].

Згідно з Артемовим В.А. [1], Філатовим В.М. [4], Яцковською Г.В. [5], рольові ігри мають чотири головні риси:

- вільна розвиваюча діяльність, що починається лише за бажанням особистості, заради задоволення від самого процесу діяльності (процедурне задоволення);
- творчий, значною мірою імпровізаційний, дуже активний характер цієї діяльності («поле творчості»);
- емоційна піднесеність діяльності, емоційна напруга;
- наявність прямих чи непрямих правил, що відбивають зміст гри, логічну послідовність її розвитку.

Ми поділимо ігри на два типи. Перший тип включає в себе граматичні, лексичні, фонетичні та орфографічні ігри, який сприяє формуванню мовних навичок. Звідси його назва «Підготовчі ігри». Цей розділ відкривають граматичні ігри, які по об'єму займають більш ніж третю частину посібника, оскільки оволодіння граматичним матеріалом насамперед створює можливість для переходу до активного мовлення студентів. Відомо, що тренування студентів в використанні граматичної структури, яка потребує багаторазового їх мовного повторення, втомлює їх своєю одноманітністю, витрачені зусилля не приносять швидкого задоволення. Ігри допоможуть зробити нудну роботу більш цікавою. За граматичними іграми йдуть лексичні ігри, які логічно продовжують "будувати" фундамент мови. Фонетичні ігри, використовуються для корекції вимови на етапі формування мовних навичок та умінь. Та, нарешті, формуванню та розвитку мовних та вимовних навичок в якомусь сенсі сприяють орфографічні ігри, основна ціль яких – засвоєння правопису вивченої лексики. Більшість ігор першого розділу можуть бути використаними в якості тренувальних вправ на етапі як первинного, так і подальшого закріплення.

Другий тип називається «Творчі ігри». Мета цих ігор – сприяти подальшому розвитку мовних навичок та умінь. Можливість проявити самостійність у вирішенні мовно-мислячих задач, швидка реакція в спілкуванні, максимальна мобілізація мовних навичок – характерні якості мовного вміння – можуть, як нам уявляється, бути проявлені в аудіюванні та мовних іграх. Ігри другого типу тренують в студентів творчі вміння. З усього цього розмаїття розкриття поняття гри педагогами, психологами різних наукових шкіл можна виділити ряд загальних положень:

- Гра виступає самостійним видом розвиваючої діяльності студентів.
- Гра для студентів є вільною формою діяльності, у якій усвідомлюється, вивчається навколишній світ, відкривається широкий простір для власної творчості, активності самопізнання, самовираження.
- Гра – перша ступінь діяльності навчаючогося, споконвічна школа його поведінки, нормативна і рівноправна їх діяльність, що змінюють свої цілі в міру дорослішання.
- Гра є практикою розвитку. Вони грають, тому що розвиваються, і розвиваються тому, що грають.
- Гра – воля саморозкриття, саморозвитку з опорою на підсвідомість, розум і творчість.

• Гра – головна сфера спілкування студентів; у них зважуються проблеми міжособистісних відносин, здобувається досвід взаємин людей.

П. П. Горностай визначає основні галузі і сфери людської поведінки і практики, де зустрічаються і застосовуються рольові ігри:

• рольова психотерапія – використання рольової гри для вирішення психологічних проблем людини, моделюючи ключові проблемні життєві ситуації (психодрама, драматерапія тощо);

• рольовий тренінг – використання рольової гри для розвитку вмінь і навичок, особистісного зростання, самопізнання при аналізі моделювання і розігрування типових ситуацій, з якими учасники можуть стикатися на практиці;

• освіта – тут рольова гра і її елементи, поряд з іншими активними формами навчання, використовуються як допоміжний компонент. На відміну від рольового тренінгу, у освітньому процесі моделюються ситуації, як правило, такі, що не мають відношення до основної діяльності учасників, а належать до вивчаного предмета;

• драматургія – власне театр та інші [2, с. 59-60].

Основними завданнями, відповідно до Статуту Університету, є міжнародна діяльність:

• провадження міжнародної діяльності у сфері науки й освіти відповідно до законодавства України, посилення інтеграції університету в світовий освітній і науковий простір;

• участь у реалізації міжнародних проєктів і програм, науково-практичних конференцій, семінарах та виставках;

• створення спільних з іноземними партнерами наукових, навчально-наукових, науково-дослідних інститутів, центрів, інших об'єднань для виконання освітніх і науково-дослідницьких програм з видачею відповідних документів про освіту.

Молоді вчені нашого університету стали учасниками тренінгу Researcher Connect. Researcher Connect – перший проєкт в Україні за підтримки Британської ради, який пропонує серію модулів, спрямованих на розвиток комунікативних навичок молодих вчених, необхідних для успішного міжнародного спілкування та співпраці. Він надає учасникам поглиблене розуміння та інструменти для ефективного спілкування, незалежно від ситуації чи контексту та допомагає розвивати критичне мислення, реагування та навички наукової критики. Тому цікаво було б використовувати на заняттях ігри – дискусії. Розділяємо аудиторію на дві команди. Перша команда це ділові партнери із України, а друга – Британії. Партнери розповідають про свою країну. Пропонуємо низку запитань про країну:

1. What countries does Ukraine border on? 2. What is the territory of Ukraine? 3. How many administrative regions are there in Ukraine? 4. What can you say about the landscape, seas, rivers and lakes in Ukraine? 5. What natural resources can be found in Ukraine? 6. What are the main industrial centres in Ukraine? 7. Is our country an industrial or an agricultural one? 8. What is the capital of Ukraine? 9. Are you Ukrainian? 10. What is the foreign policy of our country? та про Британію: 1. Where are the British Isles situated? 2. What is the official name of the country situated on the British Isles? 3. What is the country washed by? 4. What is the area of the country? 5. How many people live in the United Kingdom of Great Britain and Northern Ireland? 6. What are the main parts of the country?(4 parts) 7. Where are the main industrial regions of the country? 8. What are the main industrial centres of the U.K.? 9. Is London one of the largest cities of the world and the capital of the United Kingdom? 10. What is the state organization of the United Kingdom? 11. How is the country governed in practice? 12. Do you know what the ruling Queen's name is? 13. Whom does the British Parliament consist of? 14. What can you say about the development of agriculture in Great Britain? 15. What are the main branches of agriculture Britain is famous for?

Наведемо деякі приклади ігор. Фонетичні ігри:

1. Чую – не чую. Ціль: формування навичок фонематичного слуху. Хід роботи: студенти діляться на команди. Викладачі говорять слова. Якщо викладач говорить слово, в якому є довгий

голосний, студенти піднімають вгору ліву руку. Якщо в сказаному слові є приголосні звуки, всі студенти піднімають обидві руки. Викладач записує помилки граючих на дошці. Перемагає команда, яка зробила мінімальну кількість помилок.

2. Широкі та вузькі голосні. Ціль: формування навичок фонематичного слуху.

Хід роботи: викладач називає слова. Студенти піднімають руку, якщо звук вимовляється широко. Якщо голосний вимовляється вузько, руку піднімати не можна. Перемагає команда, яка робить мінімальну кількість помилок.

3. Правильно – неправильно. Ціль: формування правильного, чутливого до викривленням фонематичного слуху. Хід роботи: викладач називає окремі слова або слова в реченнях, фразах. Студенти піднімають руку при читанні виділеного ним звука в звукосполучення. Далі викладач просить кожного студента в обох командах прочитати деякі звукосполучення, слова, фрази, та речення. При правильному читанні звуку студенти піднімають руку з зеленою карткою, при неправильному – руку з червоною карткою. Перемагає команда, яка після підрахування кількості балів найбільш правильно порахує кількість помилок.

4. Яке слово лунає? Ціль: формування навичок встановлення адекватних звукобуквених співвідношень. Хід роботи: студентам пропонується набір із 10-20 слів. Викладач починає читати з визначеною швидкістю слова в вільній послідовності. Студенти повинні зробити наступне:

Варіант 1. Знайти в списку слова вимовлені викладачем і поставити поряд з кожним з них порядковий номер по мірі їх вимовляння викладачем.

Варіант 2. Відмітити в списку тільки ті слова, які були сказані викладачем.

Варіант 3. Записати на слух слова, яких нема в списку, і намагатися знайти їх в словнику, і, якщо вони не відомі студентам, виписати їх значення, встановити, чи були допущені орфографічні помилки при їх написанні. Перемагає той, хто найбільш якісно виконає завдання.

5. Хто швидше? Ціль: формування та поліпшення навичок становлення звукобуквених співвідношень та значень слів на слух. Хід роботи: студентам роздаються картки, на яких в першій колонці написані слова на англійській мові, а в другій – їх транскрипція, а в третій – переклад слів на українську мову. Слова на англійській мові пронумеровані по порядку написання. Кожен студент повинен, як тільки викладач говорить те чи інше слово, поставити його номер з відповідною транскрипцією та перекладом на українську мову (або з'єднати усі три відношення безперервною лінією). Переможе той, хто швидше та якісніше встановить зв'язок між англійським словом, транскрипцією та перекладом.

6. Хто правильніше прочитає? Ціль: формування навичок вимови зв'язного вислову чи тексту. Хід роботи: на дошці записується невеликий віршик або уривок з нього. Викладач читає та пояснює значення слів, речень, звертає увагу на складність вимови окремих звуків. Текст декілька разів читається студентами. Після цього дається 5–7 хвилин для вивчення його напам'ять. Від кожної команди відбирається два–три студенти. Текст на дошці закривається і студенти повинні розказати його напам'ять. За безпомилкове читання начисляються бали; за кожну помилку знімається один бал. Перемагає команда, яка набирає більше балів.

Орфографічні ігри:

1. Розсипані літери. Ціль: формування навичок поєднання букв в слові. Хід роботи: викладач пише великими літерами на аркуші паперу слова та, не показуючи його, розрізає на букви, кажучи: «Було в мене слово. Воно розсипалося на літери». Потім показує літери і розсипає їх на столі: «Хто швидше здогадається, яке це було?» Переможе той, хто перший правильно запише слово. Переможець придумує своє слово, говорить його викладачу або сам записує і розрізає його і показує всім розсипані букви. Дія повторюється.

2. Чергова літера. Ціль: формування навичок осмислення букви в слові. Хід роботи: Студентам роздаються картки та пропонується написати якомога більше слів, в яких вказана літера стоїть на

визначеному місці. Наприклад, викладач говорить: «Сьогодні у нас чергова літера «r», вона стоїть на першому місці. Хто напише більше слів, в яких літера «r» стоїть на першому місці?» Час виконання завдання приблизно 5-7 хвилин. Приклади слів (rain, range, raw, recipe, rural, rose, resist, retail, resource, reconstruct, reform, red, regular).

3. З двох – третє. Ціль: формування словоутворених та орфографічних навичок. Хід роботи: ця гра по смислу дуже близька до гри відгадування шарад. Тому опис цієї гри можна використовувати для гри в шаради. Підбираються складні іменники, які можна поділити на дві частини, при цьому кожен з них може бути самостійним словом. Частини слів пишуться на аркушах паперу та роздаються учасникам гри. Кожен повинен відшукати собі партнера, у якого на аркуші написана друга частина слова. Перемагає пара, яка зробить це швидше за всіх. Приклади слів (newspaper, schoolboy, thunderstorm, icebreaker, waterfall, fisherman).

4. Пропущена літера. Ціль: перевірка засвоєння орфографії в межах вивчення та закріплення лексичного матеріалу. Хід роботи: утворюється дві команди. Дошка поділена на дві частини. Для кожної команди записані слова, в кожному з яких пропущено декілька літер. Представники команд по черзі виходять до дошки, вставляють пропущену літеру і читають слово. Приклади: англ. bat.ry, gene.ator, so.rce, .team, pat., po.er, iro., si.gle, un.er, che.istry, .mount, c.arge, .low (t, r, u, s, h, w, n, n, d, m, a, h, f).

5. Знаряддя. Ціль: перевірка засвоєння орфографії вивчення лексичного матеріалу. Хід роботи: кожен учасник отримує по картинці з малюнками технічних знарядь та інструментів. Представники команд виходять до дошки, поділеній на дві частини, і записують слова, які співвідносяться з предметами, намальованими на картинці. Після цього як студент написав слово, він повинен прочитати його і показати свою картинку. Перемагає команда, яка швидше та з меншою кількістю помилок запише всі слова.

Ігри для роботи з алфавітом

1. 5 літер. Ціль: контроль засвоєння алфавіту. Хід роботи: викладач показує кожному з учасників гри 5 карток з літерами англійського алфавіту. Перемагає той, хто правильно та без пауз називає всі 5 літер.

2. Хто швидше? Ціль: контроль засвоєння алфавіту. Хід роботи: студентам роздають по 3-5 карток з літерами та пропонується їх уважно роздивитися. Потім викладач називає літеру, а ті, в кого є картка з названою літерою, швидко її піднімають та показують всім. Учасник гри, який запізнився, не має права піднімати картку. Викладач проходить між рядами та збирає картки. Перемагає той, хто швидше за інших зостається без карток.

3. Перша літера. Ціль: тренування, орієнтоване на засвоєння алфавіту. Хід роботи: студенти діляться на дві команди. Викладач по черзі називає по три слова кожній команді. Учасники гри повинні швидко назвати перші літери цих слів. Перемагає той, хто правильно виконав це завдання.

4. Зіпсована пишуча машинка. Ціль: формування орфографічних навичок. Хід роботи: викладач розподіляє всі літери алфавіту між студентами. Потім він пропонує кожному вдарити свою «клавішу», тобто назвати свою літеру. Після того, як студенти навчаться автоматично реагувати на почутий звук або на написану літеру, їм пропонується «надрукувати» слова, спочатку ті, які викладач показує на карках, а потім ті, які він промовляє вголос. Перемагає той, хто зробить найменшу кількість помилок.

Лексичні ігри

1. Цифри. Ціль: повторення кількісних числівників. Хід роботи: утворюються дві команди. Справа та зліва на дошці записуються однакова кількість цифр в перемішку. Викладач називає цифри одну за одною. Представники команд повинні швидко знайти названу цифру на своїй половині дошки. Перемагає команда, яка швидше упорасться з завданням.

2. Числівники. Ціль: закріплення кількісних та порядкових числівників.

Хід роботи: утворюється дві команди. Викладач називає порядкові або кількісні числівники. Перша команда повинна назвати попереднє число, друга – наступне (розуміється порядковий або кількісний числівник). За кожну помилку команда отримує штрафний бал. Перемагає команда, яка отримає найменшу кількість штрафних балів.

3. Заборонений числівник. Ціль: закріплення кількісних та порядкових числівників. Хід роботи: викладач називає «заборонений» числівник. Студенти хором рахують числівники (спочатку називають кількісні, потім порядкові числівники). «Заборонений» числівник називати не можна. Той, хто помиляється та промовляє його, приносить своїй команді штрафний бал. Перемагає команда, яка отримає найменшу кількість штрафних балів.

4. П'ять слів. Ціль: закріплення лексики по темі або по одному з пройдених уроків. Хід роботи: поки студент з однієї команди рахує до п'яти, представник другої команди повинен назвати п'ять слів по даній темі. Учасник, який не впорається з завданням, вибуває з гри.

5. Кольори. Ціль: закріплення лексики по пройденій темі. Хід роботи: ставиться задача назвати предмети одного кольору. Перемагає та команда, яка зможе назвати більше предметів, тварин і т.д. одного кольору.

6. Більше слів. Ціль: активізація лексики по пройденим темам. Хід роботи: утворюється дві команди. Кожна команда повинна назвати як змога більше слів на задану їм літеру. Перемагає команда, яка називає більшу кількість слів. Гру можна проводити в письмовій формі. Представники команд записують слова на дошці. В цьому випадку при підбитті підсумків враховується не тільки кількість слів, а також правильність написання слів.

7. Вгадай завдання. Ціль: активізація лексики по вивченій темі. Хід роботи: кожен студент отримує тематичний малюнок. Він повинен роздивитися його та розповісти, що на ньому зображено. Той, хто перший вгадає назву малюнку, отримує наступний і виконує теж саме завдання. Перемагає той, хто вгадає більше назв.

8. Озвучення малюнка. Ціль: активізація лексики по вивченій темі, розвиток навичок діалогічного мовлення. Хід роботи: граючі утворюють пару. Кожній парі видаються малюнки, до яких додаються картки з відповідними репліками. З їх допомогою необхідно озвучити малюнки. Перемагає пара, яка першою підготує діалог і правильно його озвучить.

9. Знайди цифру. Ціль: розвиток лексичних навичок. Хід роботи: один з граючих називає слово, яке йому заманеться, бажано коротке. Другий учасник повинен назвати слово, яке римується з першим. Третій – додати ще слово в риму і т.д. Той, хто не зможе назвати слово в риму, отримує мінус. Коли у когось з граючих набирається три мінуси, він вибуває з гри. Перемагає той, який залишається останнім.

Граматичні ігри

1. Гра в м'яч. Ціль: автоматизація вживання форм дієслова в усному мовленні.

Хід роботи: представник першої команди придумує речення з вивченим дієсловом. Він кидає м'яч партнеру з другої команди та говорить речення, пропускаючи дієслово. Гравець, який спіймав м'яч, повторює речення, вставляючи правильну форму дієслова, кидає м'яч партнеру з першої команди і називає своє речення, не кажучи дієслово і т.д. За кожну помилку нараховується штрафний бал. Перемагає команда, яка набере найменшу кількість штрафних балів.

2. Кубики. Ціль: автоматизація вживання конструкції в усному мовленні. Хід роботи: для гри виготовляються кубики, на гранях яких наклеєні малюнки з зображенням предметів або тварин. Студенти діляться на дві команди. Учасники по черзі виходять до столу, підкидають кубик і називають речення з відпрацьованою конструкцією, відповідні сюжету малюнку на одній з граней куба. За кожне правильне придумане речення команда отримує один бал. Перемагає команда, яка набрала більшу кількість балів.

3. Подарунки. Ціль: закріплення лексики по темі, автоматизація використання використаних вивчених дієслів в майбутньому часі усному мовлені. Хід роботи: утворюється дві команди, На дошці записується два ряди слів: 1) найменування подарунка, 2) список дієслів. Граючі повинні сказати, використовуючи дієслова зі списку, що вони будуть робити з подарунками, які отримані на День народження. Кожен учасник гри придумує по одному реченню. Перемагає команда, яка швидше впорається з завданням і складе речення без помилок.

Висновки

Завдання педагога полягає в тому, щоби знайти максимум педагогічних ситуацій, у яких може бути реалізоване прагнення студента до активної пізнавальної діяльності. Педагог повинен постійно удосконалювати процес навчання, що дозволяє дітям ефективно і якісно засвоювати програмний матеріал. Тому так важливо використовувати рольові ігри на заняттях англійської мови.

Гра допомагає спілкуванню, сприяє передачі накопиченого досвіду, одержанню нових знань, правильній оцінці вчинків, розвитку комунікативних навичок людини, її сприйняття, пам'яті, мислення, уяви, емоцій, таких рис, як колективізм, активність, дисциплінованість, спостережливість, уважність.

Список використаних джерел

1. Артемов В. А. Психология обучения иностранным языкам: Учеб. пособие. – М.: Просвещение, 1983. – 222 с.
2. Горностай П. П. Личность и роль : ролевой подход в социальной психологии личности : [монографія] / П. П. Горностай. – К.: Интерпресс ЛТД, 2007. – 317 с.
3. Ушинський К.Д. Людина як предмет виховання. Вибр. пед твори: У2-х т. – Т.1. – К.: Просвіта, 1957. – 406 с.
4. Филатов В.М. Методическая типология ролевых игр//Иностранные языки в школе. – 1988. – № 2. – С. 41-47.
5. Яцковская Г. В. Иностранные языки в школе. – 1985. – № 5. – С. 12-17.

References

1. Artemov V. A. Psykhologhyja obuchenyja ynostrannym jazykam: Ucheb. posobyje. – М.: Prosveshhenye, 1983. – 222 s.
2. Ghornostaj P. P. Lychnostj y rolj : rolevoj podkhod v socyaljnoj psykhologhyy lychnosty : [monoghrافیja] / P. P. Ghornostaj. – К.: Ynterpress LTD, 2007. – 317 s.
3. Ushynsjkyj K.D. Ljudyna jak predmet vykhovannja. Vybr. ped tvory: U2-kh t. – Т.1. – К.: Prosvita, 1957. – 406 s.
4. Fylatov V.M. Metodycheskaja typpologyja rolevykh yghr//Ynostrannye jazyky v shkole. – 1988. – # 2. – S. 41-47.
5. Jackovskaja Gh. V. Ynostrannye jazyky v shkole. – 1985. – # 5. – S. 12-17.