

ОРГАНІЗАЦІЯ ІГРОВОЇ ДІЯЛЬНОСТІ УЧНІВ НА УРОЦІ СХІДНОЇ МОВИ У ПОЧАТКОВІЙ ШКОЛІ ЯК ЗАСІБ РОЗВИТКУ КУЛЬТУРНО- МОВНИХ ЦІННОСТЕЙ ЗДОБУВАЧІВ ОСВІТИ

Зоя Бойцова,

*старший учитель японської та китайської мови
Київської гімназії східних мов № 1*

У Національній доктрині розвитку освіти в Україні [2] і Концепції навчання східних мов [2], йдеться про важливість збереження різноманітних методів навчання з метою освіти та підтримки інтересу учнів молодшого шкільного віку. На думку зарубіжних педагогів [10], одним із шляхів досягнення активності учнів на уроці є використання ігрової діяльності поряд з іншими методами.

На уроках східних мов особливо часто вчителі використовують рольові та імітаційні ігри, театральні інсценівки, ігри-дискусії, адже вони особливо підходять для всіх етапів вивчення східної мови. Відомий психолог Г. Гарднер, який вважає, що людина має вісім типів інтелекту, стверджує, що при вивченні певної теми у школі до неї можна і слід підходити різними способами, щоб максимізувати шанси охопити всіх учнів у класі. Одним із таких способів є «особистий шлях», де кінцевою метою є виявлення, чи можна підходити до певної теми, використовуючи, наприклад, рольову гру чи інші взаємодії [4, р. 142]. Т. Армстронг пропонує ігри як стратегію навчання, яка може подобатися учням з міжособистісним інтелектом, оскільки вони забезпечують прекрасну обстановку для взаємодії між ними [3].

Існує ряд причин, чому ігри мають використовуватися в навчанні східних мов як засіб розвитку культурно-мовних цінностей учнів.

- Перш за все, ігри – це весело, що вкрай важливо, адже вони можуть допомогти активізувати учнів молодшого шкільного віку, які, можливо, раніше були неактивними, через відсутність інтересу. Підтримка активності молодших школярів є важливою, оскільки вчителі ніколи не зможуть нічого навчити учнів, якщо вони не спонукають їх брати участь у власному навчанні.
- Ігри також відіграють велику роль, допомагаючи учасникам будувати стосунки та почувати себе рівними. Гра в класі також може допомогти створити доброзичливу й позитивну атмосферу, де розташування місць учнів може відрізнитися від однієї гри до іншої, і, таким чином,

спричинити різноманітність, яка може бути надзвичайно корисною для збереження зацікавленого навчального середовища.

- Основна причина, за якою більшість людей хоче вивчити східну мову – це можливість використовувати її в реальних ситуаціях, наприклад, під час подорожі. Ігри можуть бути дуже добрим способом практикувати цю майстерність, оскільки їх можна легко використати для відновлення різних ситуацій із реального життя у східних країнах і надання учням вільної практики. Вони допомагають краще ознайомитися з культурою, традиціями східних країн. Крім того, використовуючи ігри у класі, учитель відводить своїм учням більшу роль, а сам виходить з першого плану, що є позитивним фактором, оскільки дозволяє молодшим школярам брати на себе більше відповідальності. Також це дозволяє учням більше самостійності, що може дуже добре посприяти підвищенню рівня їхньої довіри [6].

- Учні, які вивчають східні мови, повинні стикатися з мовою в різних ситуаціях, що потребують ігор. Вони також повинні бути готові з бажанням перейняти досвід інших. І саме ігри роблять це можливим.

- Молодші школярі при вивченні східних мов повинні бути емоційно залученими, тобто вони мають щось відчувати під впливом іноземної мови. Сильні емоції, зокрема щастя, хвилювання, радість і зосередженість, дозволяють учням позитивно відчувати свою ситуацію в навчанні, і тому вони, ймовірно, позитивно вплинуть на вивчення мови.

- Ігри корисні для сором'язливих учнів і школярів з низькою самооцінкою, і це особливо помітно, коли гра відбувається в малих групах, оскільки тоді вони отримують шанс говорити перед меншою аудиторією, замість того, щоб самовиражатися перед усім класом. Крім того, іноді простіше розкритися і забути сором'язливість під час гри, тому що атмосфера не така серйозна, і більше уваги приділяється вільності, а не граматичній правильності вимови [6].

- Ігри можуть бути хорошою стратегією при викладанні будь-яких східних мов, оскільки вони викликають інтерес у школярів будь-якого віку. А коли вони комбінуються з іншими методами навчання, то створюють різноманітність, що ідеально підходить для роботи в початковій школі.

- Нарешті, використання ігор у класі є важливим, оскільки багато сучасних дітей не отримують достатньої кількості можливостей пограти з іншими дітьми у вільний час, що пояснюється швидкими змінами у нашому суспільстві. Сучасні діти, по-перше, мають велике шкільне та позашкільне навчальне навантаження. По-друге, міста стають все більшими і часто небезпечними, рух транспорту все інтенсивнішим, а це означає, що все

більше батьків вагаються, чи відпускати дітей гратися самих на вулиці. Також більшості сучасних дітей такі пасивні заняття, як перегляд телевізора чи сидіння перед монітором комп'ютера, захоплюють їх більше, ніж справжні фізично ігри, тому сьогодні ми можемо спостерігати на вулиці дітей, які грають з однолітками в різні ігри можемо набагато рідше, ніж це було 10–20 років тому. Одним із можливих негативних наслідків є те, що відсутність рухливості може спричинити проблеми зі здоров'ям, оскільки, попри те, що не всі ігри є рухливими, деякі, безумовно, мають бути саме такими [8]. Інший наслідок, який може мати ця тенденція, – зниження соціальних навичок, оскільки, за словами Ж. Піаже, дитячі ігри відображають суспільство через те, що граючи в ігри, діти вивчають багато правил і норм суспільства [9].

Попри всю перевагу дидактичних ігор на уроках східних мов, слід мати на увазі, що ігри у класі мають основну мету – навчальну, тому вони не можуть відбуватися так само стихійно як будь-які інші дитячі ігри. Тому вчитель повинен пам'ятати про це та правильно контролювати гру. Крім того, він повинен переконатися, що кожен учасник має позитивний досвід спілкування у класі, жоден з них не має почуватися під час гри незручно, бути ізольованим. Варто також пам'ятати, що не всі ігри відповідають класному середовищу, або підходять для усіх учнів через їхні вікові або особистісні характеристики, і тому інколи може бути важко знайти правильну гру. Найкращою навчальною грою є та, що «врівноважує, розважає та навчає» [10].

Вибір відповідної гри для конкретної групи учнів, які працюють над певною метою, може бути складним, оскільки, наприклад, учителю потрібно переконатися, що гра відповідає предмету, підходить для вивчення тієї чи тієї східної мови, відповідає віку учнів. Також не слід вибирати занадто складну гру, бо це може призвести до втрати інтересу учнів або навіть до того, що вони не зможуть в неї грати. Також педагог має переконатися, що він детально пояснює правила гри та всі інструкції зрозумілі перед її початком. Під час гри вчителю важливо спостерігати та бути готовими допомогти, але без зайвого переривання гри. Після гри бажано запланувати етап рефлексії, оскільки це дає час учневі задуматися про процес гри та її результати [6].

Учителям, які використовують готові ігри, складені їх колегами, важливо знати, що зміна правил таких ігор дозволена і, безумовно, може знадобитися в деяких випадках. Складніші ігри можуть бути полегшені, якщо вчитель хоче їх використати в роботі з учнями молодшого віку або такими, чий рівень володіння іноземною східною мовою є нижчим [5].

Хоча ігри зазвичай можна модифікувати так, щоб вони підходили учням різного віку, у них є певні характеристики, які подобаються саме учням молодшого шкільного віку. Серед дітей віком 6–8 років дуже поширеними є ігри з повтореннями. У таких іграх правил небагато, а самі ігри зазвичай не тривають дуже довго. Що стосується дітей у віці 9–10 років, то вони мають волю та терпіння грати в довші ігри, які часто включають набагато більше складних правил. Крім того, коли діти досягають цього віку, вони самі мають можливість розширювати ігри, наприклад, змінювати правила, щоб зробити гру більш придатною для своєї групи.

Ігри, які використовуються в навчанні східних мов, можна розділити на категорії різними способами. Ми пропонуємо класифікацію залежно від їх моделі.

1. Ігри для поділу на малі групи. Зазвичай учитель сам ділить клас на малі групи, але це можна перетворити на гру, у якій беруть участь і учні. Наприклад, пропонуємо гру «Своя група». Припустимо, що вчитель китайської мови при вивченні теми «Професії» запланував розбити клас на 4 групи: «фермери», «вчителі», «лікарі», «політики» (професії можуть бути будь-які, головне, щоб вони мали впізнаванні риси). Він готує 4 варіанти записок для всіх груп із ролями і роздає їх учням так, щоб інші не бачили, що в них написано. Після цього учні починають виконувати свою роль, при цьому уважно спостерігають за іншими – чи не виконує хтось такі саме ролі? Коли вони бачать «своїх», вони об'єднуються з ними і продовжують шукати далі.

2. Вступні ігри. До цієї категорії можуть бути віднесені такі ігри, як: «Пошук людей», де учні повинні ходити по класу і знаходити учнів, які, наприклад, жили на китайській фермі, були в Індії або їли японську їжу, і, звичайно, вони мають використовувати цільову мову, особливо певну лексику для того, щоб отримати необхідну інформацію. Також хорошою грою в цій категорії є гра «Визначення імен», де учитель повідомляє учням їхні «нові» китайські імена. Школярі сидять у колі й один за одним представляються, але пастка полягає в тому, що перед тим, як сказати власне ім'я, вони завжди повинні повторювати імена учнів, які вже представили себе. У міру просування гри учням стає все складніше і складніше запам'ятовувати всі імена. Другий варіант гри – діти представляються справжніми українськими іменами, але вчитель просить їх додати щось, що їм подобається, що починається з того самого звука, що і їхнє ім'я, наприклад: «мене звати Петрик, і я люблю 苹果»; «мене звати Ліза, і я люблю 李子». Третій варіант гри: учні додають прикметники з тією самою літерою,

що і їхні імена, наприклад, 美丽的玛丽 («красива Марія»), таким чином вони також вивчають прикметники. Для дітей, імена яких починаються зі звуків, яких немає у східних мовах, що вивчаються, правила повинні бути певною мірою скориговані. Наприклад, дозволити їм знайти прикметники, які починаються з того самого звука, що стоїть другим, а то й третім у їхньому імені.

3. Групові ігри. Прикладом групової гри є «Фруктовий кошик», яка розвиває навички слухання, а також пам'ять і рефлексії – необхідні навички для вивчення іноземних мов. Правила цієї гри полягають у тому, щоб учасники сиділи в колі і всім їй присвоюється замість імен назви певних фруктів. Один учасник стоїть посередині. Потім він називає назву фрукту, наприклад, ㄐㄨ, і тоді всі учні, які є «яблуками», повинні встати і змінити місце. Той, хто знаходиться в середині, повинен спробувати зайняти місце того, хто встав, і якщо йому це вдасться, хтось інший залишиться в середині і отримає завдання назвати новий фрукт. Цю гру можна легко доповнити та змінити відповідно до різних ситуацій, мов або ввести в неї якусь іншу лексику, використовуючи інші категорії слів, наприклад одяг, назви родинних зв'язків або різні види їжі замість фруктів.

4. Рухливі ігри. Прикладом рухливої гри є «Ходіння лінією», коли учасникам доводиться одночасно ходити по лінії та виконувати різні види завдань, наприклад, ходити спиною або балансувати з книгою на голові. Учитель дає інструкції східною мовою, що вивчається. Іншим прикладом рухливої гри може бути гра «Петрик каже», де хтось грає в Петрика і дає наказ іншим східною мовою, що вивчається, наприклад, «Петрик каже стрибати» або «Петрик каже: плескайте руками». Ми відносимо ці ігри до рухливих через те, що накази Петрика зазвичай пов'язані з рухом. Такі ігри, як «Петрик каже» дуже добре підходять до молодшого шкільного віку, оскільки навчають учнів розуміти мову. Зарубіжні педагоги навіть використовують спеціальну методику під назвою «Загальна фізична реакція» (TPR), перевага якого полягає, по-перше, у тому, що вона знижує рівень стресу вивчення мови, а тому робить навчання більш приємним, а по-друге, – нагадує навчання дітей рідній мові, коли вони стикаються з мовою за багато місяців до того, як почати розмовляти [7, с. 107–111].

5. Ігри з підказками. Ці ігри особливо підходять для навчання іноземних мов, оскільки підказки можуть бути написані мовою, що вивчається, що змушує учасників читати, а членів команди слухати та перевіряти їх розуміння. Також можна використовувати головоломки, які учні повинні розгадати, наприклад, кросворди, пошук слів.

6. **Навчальні ігри.** Прикладом навчальної гри є «Пошта», де школярі повинні доставити «пошту» і переконатися, що вона потрапить у потрібне місце. Для вивчення східних мов гарною ідеєю було б обіграти тему певного місця, наприклад, будинку. Перше, що повинен зробити вчитель – це підготувати великі конверти і «пошту». На конверті має стояти «адреса», якою в цьому прикладі буде 台所 («кухня»), 寝室 («спальня»), バスルーム («ванна кімната») тощо. У конверти вкладаються менші конверти, на яких написано назви предметів. Наприклад, конверти з написами «ніж» або слово «холодильник» відповідають конверту з написом «кухня». Кожен учень повинен отримати певну кількість «пошти», на якій він має розписатися як «листоноша», а потім приступити до роботи з доставкою. Перший, хто рознесе всю свою пошту, виграє, якщо зробить це правильно.

7. **Акторська гра.** Прикладом цієї гри є «Хто я?», де клас, як правило, ділиться на дві команди, а потім учні по одному стають перед усім класом і виконують роль певного професіонала, яку їм дав учитель. Команди по черзі вгадують або ставлять запитання, але актор може відповідати на них лише коротко: «так» чи «ні». Як розподіляти бали та визначати команду-переможця вчитель вирішує за власним розсудом.

8. **Ігри з малюванням і розмальовками.** Для прикладу візьмемо гру «Малювання іноземною мовою», яка дуже схожа на гру «Хто я», але різниця полягає лише в тому, що учні повинні малювати на дошці замість того, щоб виконувати ролі. Гра дає можливість працювати з іншими видами словникового запасу, наприклад, іменниками, дієсловами чи прикметниками.

9. **Навчальні карткові ігри.** Однією з так ігор є «Бінго». Тут учитель може малювати слова, а учні мають лише картинки на своїх картках бінго або навпаки. Таким чином учні повинні розуміти слова, щоб мати можливість співвідносити їх із правильним зображенням.

10. **Гра в слова.** Такі ігри включають кросворди і пошук слів. Крім того, можна запропонувати гру «Заповнення діаграми», де учасники повинні знайти, наприклад, країну, місто, тварину чи тип їжі східною мовою, що вивчається.

11. **Сюжетні ігри.** Прикладом гри з категорії сюжетні ігри є «Розповісти історію». Учасники сідають у коло і один з них отримує роль оповідача. Учитель шепоче одне слово у вухо кожного учня і просить його чи її запам'ятати. Потім розповідач починає розповідати історію і раз у раз зупиняється і вказує на учня, який потім повинен сказати слово, яке йому прошепотів учитель. Після цього оповідач має включити це слово в історію, і це, як правило, дуже весело й кумедно. Ця гра підходить для учнів, що вже

мають певний лексичний запас, оскільки історія розповідатиметься мовою, що вивчається, як і слова.

12. Ігри-загадки. Для прикладу візьмемо гру «Загадки про східні країни». Учні діляться на пари, кожній з них призначається конкретна країна і завдання підготувати невелику загадку про неї, наприклад, «У неї багато частин, вона оточена морем, і ти не можеш до неї дібратися поїздом». Відповідь: «Японія». Після того, як кожна пара складе загадку, їх попросять стати перед класом і попросити інші пари розгадати. Інші потім повинні записати, що вони вважають правильною відповіддю, і коли всі пари задали свої загадки, відповіді збираються, і пара з найбільшою кількістю правильних відповідей виграє.

Отже, організація ігрової діяльності учнів на уроці східної мови в початковій школі може бути суттєвим чинником розвитку їхніх культурно-мовних цінностей. На нашу думку, ігри доцільно застосовувати в кожній школі для навчання східних мов, оскільки цей метод є базовим серед тих, що допомагає учням прогресувати в навчанні. Ігри допомагають учням вільно навчатися, не соромитися висловити свою думку. Можливості використання ігор у процесі навчання східних мов учнів 1–4 класів майже нескінченні, і вчителів може обмежити лише межа їх творчості.

Список використаних джерел

1. Концепція навчання східних мов у Київській гімназії східних мов № 1. 2006. 43 с.
2. Національна доктрина розвитку освіти. Освіта. 2002. 24 квітня – 1 травня. С. 2–4.
3. Armstrong T. Multiple Intelligences in the Classroom. USA : Association for Supervision and curriculum Development, 2000. 122 p.
4. Gardner H. The Development and Education of the Mind. NY : Routledge, 2016. 398 p.
5. Hadfield J. Intermediate Communication Games. England : Longman, 2010. 343 p.
6. Langran J., Purcell S. Language Games and Activities. URL: <http://www.eric.ed.gov/>
7. Larsen-Freeman D. Techniques and Principles in Language Teaching. NY : Oxford University Press, 2010. 403 p.
8. Mashed M. Let's play together. London : Green Print, 2009. 187 p.
9. Piaget J. Studies in Reflecting Abstraction. UK : Psychology Press, 2018. 255 p.
10. Sugar S. Games That Teach. San Francisco : Jossey-Bass Pfeiffer, 2015. 209 p.