

Kalysh S. Emotion of Joy as research object in modern linguistics.

The article presents the essence of the emotional state of joy and summarizes the features of its psychological manifestations that affect the expression of the language code in the process of speech interaction. The paper summarizes the main manifestations of the emotional state of joy in live communication of people.

Key words: joy, feelings of joy, emotion.

А. М. Логвиненко, Г. І. Подосиннікова

ФОРМУВАННЯ АНГЛОМОВНОЇ КОМПЕТЕНТНОСТІ У ТЕХНІЦІ ЧИТАННЯ З ВИКОРИСТАННЯМ ІГРОВИХ ПРИЙОМІВ В УЧНІВ 3-ГО КЛАСУ ЗАКЛАДІВ ЗАГАЛЬНОЇ СЕРЕДНЬОЇ ОСВІТИ

У статті розглянуто формування англomовної компетентності в техніці читання на початковому ступені навчання; зазначено, що використання навчальних ігор значно підвищує мотивацію та інтерес учнів до вивчення іноземної мови. Розглянуто типи ігрових прийомів (навчальних ігор) у цьому процесі. Охарактеризовано методичну типологію буквених ігор для формування англomовної компетентності в техніці читання в учнів 3-го класу закладів загальної середньої освіти.

Ключові слова: англійська мова, компетентність у техніці читання, ігрові прийоми, навчальні ігри, буквені ігри, початковий ступінь навчання.

Постановка проблеми. Важливим завданням, яке постає перед учнями початкового ступеня у процесі вивчення англійської мови, є формування англomовної компетентності у техніці читання (АКТЧ).

Техніка читання (ТЧ) включає цілий комплекс автоматизованих навичок для того, щоб швидко сприймати графічні образи слів, автоматично співвідносити їх зі звуковими образами та значеннями цих слів [1, с. 590; 8, с. 24].

Компетентність у техніці читання (КТЧ) – це «здатність людини до сприймання і коректного артикуляційного та інтонаційного декодування графічних знаків і письмових повідомлень, яка базується на складній і динамічній взаємодії відповідних навичок, знань та мовної усвідомленості» [7, с. 269].

Мета. Розглянути типи ігрових прийомів (навчальних ігор) у цьому процесі. Охарактеризувати методичну типологію буквених ігор для формування англomовної компетентності в техніці читання в учнів 3-го класу закладів загальної середньої освіти.

Аналіз актуальних досліджень та виклад основного матеріалу. Основними компонентами АКТЧ є навички ТЧ, знання у ТЧ та усвідомленість особливостей ТЧ. Вчені Київської методичної школи під керівництвом

С. Ю. Ніколаєвої характеризують компоненти АКТЧ наступним чином. **Навичка ТЧ** – це автоматизована репродуктивна або рецептивна дія, яка задовольняє швидке освоєння графічних образів слів, точне співвідношення їх з відповідними звуковими образами і значеннями слів, оформлення при декодуванні написаного та інтонаційне коректне звукове. До умінь ТЧ відносяться такі види: уміння впізнавання і розрізнення графем, уміння застосовувати у реалізації графемно-фонемних відповідностей. **Знання** у ТЧ, як компонент АКТЧ – це знання того, як озвучуються букви, словосполучення, слова, діакритичні знаки та пунктуаційні знаки в англійській мові, як читати тексти з дотриманням правильної інтонації та швидкості читання. **Усвідомленість** у ТЧ – це здатність учня розмірковувати над процесами освоїти читання, конструюючи систему власних читацьких знань; свідомо розпізнавати й озвучувати графічні одиниці; аналізувати власне читання і робити певні висновки, наприклад приймати рішення щодо наявності грубих помилок правильності читання, аналізувати причини їх виникнення і долати їх за допомогою вчителя застосовуючи ефективні шляхи в процесі [7, с. 269].

У процесі АКТЧ слід враховувати групи труднощів, які можуть виникнути під час читання англійською мовою, які зумовлюються трьома групами факторів: а) індивідуальними особливостями учнів; б) мовою, що вивчається; в) умовами навчання: учителем, технологією навчання і навчальними матеріалами [7, с. 271]. Відповідно, під час навчання ТЧ важливо не тільки формування в учнів необхідних навичок, що входять до змісту цієї компетентності, а й прищеплення інтересу до процесу читання. Тож для формування АКТЧ учнів 3-го класу важливим є використання ігрових прийомів: це відповідає психолого-фізіологічним особливостям віку, значно підвищує мотивацію та інтерес учнів до вивчення іноземної мови, що є однією з головних умов ефективності навчання, забезпечує ефективність передачі знань та формування мовленнєвих навичок через вирішення різноманітних завдань творчого характеру, розвиває індивідуальні можливості й здібності учнів, активізує увагу, пам'ять, уяву, формує навички аналізу, синтезу, моделювання, прогнозування, тощо

(Т. Г. Васильєва, М. В. Денисенко, О. О. Коломінова, С. В. Роман, І. С. Степнова, І. В. Шастова та інші).

Результати досліджень показують, що участь у грі є важливим та найвагомим мотивом вивчення англійської мови. Вони розвивають в учнів: можливість проявити себе у колективній роботі, стати лідером (капітаном) у команді, бути не гіршим за інших, показати кращі якості, докласти власні зусилля для перемоги команди, успішно і вірно виконати свою роль у грі, можливість здобути та поглибити власні знання та навички, особиста зацікавленість та інтерес до ігрової діяльності, відчуття себе членом колективу та команди [3, с. 8].

Навчальні ігри можна класифікувати за такими критеріями:

1) за походженням: готові ігри (доміно, лото) вони розроблені спеціально для уроку іноземної мови (ігри з використанням карток, м'яча та ін.);

2) за призначенням: ігри для систематизації знань і формування таких навичок, як граматичних, лексичних та фонетичних, а також ігри для розвитку спілкування, аудіювання, читання й письма;

3) за характером основних дій учнів: ігри з м'ячем, ігри з числами, ігри з картками, ігри щоб розгадати, ігри на запам'ятовування, ігри-пантоміми, рухливі ігри, ігри з гральними кісточками, з ляльками та деякі інші;

4) за кількістю гравців: індивідуальні, парні (грають водночас всі учні в парах), групові (грає декілька команд), колективні (грає увесь клас під керівництвом ведучого);

5) за наявністю реквізиту [4].

Як відомо, зважаючи на тісний зв'язок читання з письмом (ці види мовленнєвої діяльності належать до писемного мовлення, їх матеріальною основою є текст як система закодованих знаків), навчання ТЧ здійснюється одночасно з навчанням техніки письма [7, с. 271]. Тож у формуванні АКТЧ учнів 3-го класу закладів загальної середньої освіти особливе місце доцільно відвести буквеним іграм (word games), які детально розглянуті та класифіковані у дослідженні В. М. Карпової [6, с. 207]. Буквені ігри допомагають сформувати

мовленнєві навички АКТЧ та компетентності у техніці письма, уникнути фізичного та інтелектуального перевантаження, допомагає краще засвоїти матеріал ситуаціях які близькі до реальних [2, с. 18]. Дослідивши механізми комбінаторних перетворень в буквених іграх, В. М. Карпова звернулася до теорії сполучень, яка є складовою частиною розділу елементарної алгебри, що вивчає операції з кінцевими множинами. Згодом, на основі методичної інтерпретації текстів буквених ігор, ігри були об'єднані в групи і на цих засадах був складений їх «типологічний атлас» (термін В. М. Карпової), або методична типологія.

Отже, буквені ігри були розділені на три групи, або методичні типи – буквені задачі, головоломки та шаради.

Перша група – буквені задачі (англ. Word Challengers). За змістом вони являють собою буквені комбінації, поєднані у слові, а за формою нагадують задачі, тому що мають відоме, невідоме і зазначається умова розв'язання. До різновидів буквених задач належать наступні:

1) анаграма (англ. Anagram Game – перестановка букв) – це слово або словосполучення, що формуються шляхом перестановки букв, які складають інше слово або словосполучення;

2) паліндром (англ. Palindrome) – це слова, які читаються однаковісінько зліва направо і справа наліво;

3) метаграма (англ. Metagram) – загадка, в якій одна буква слова заміщується іншою; задані слова можуть відгадуватися за ознаками, які сформульовані в римованому тексті; в сутності такого завдання є важливим те, що треба вказувати букви, зміна яких змінює значення слова; найпростішим видом метаграми є гра, що є відома з дитинства – «зіпсований телефон» (Gossip), правила якої полягають у передаванні повідомлення один-одному по колу;

4) логогриф (англ. Logogrith, від гр.: logos – слово, grithos – загадка) – це буквена гра, метою якої є пошук загаданого слова і утворення від нього нових слів шляхом відкидання від нього окремих букв або складів;

5) лото (англ. Word Bingo) – у цій грі пропонується доповнити слово до цілого, якщо є тільки одна частина слова; прикладами є ігри «Піраміда»,

«Шибениця» (Hangman), за правилами якої вішають чоловічка, якщо гравець не зміг відгадати слово з певної кількості літер [7, с. 270; 8, с. 24].

До другої групи буквених ігор належать головоломки (Puzzles). На відміну від буквених задач, у головоломках вводиться додатковий елемент складності, що полягає в розгадуванні задуманих слів. Суть операції в головоломках полягає у відгадуванні слів, фраз за умови їх правильного розташування відносно один одного (кросворди) або у відгадуванні зображених чи зашифрованих слів або фраз (ребуси) [8, с. 24].

Кросворд (англ. Cross-Word, від англ.: cross, word – слова, які перехрещуються) – це гра, яка полягає в заповненні буквами рядків-клітинок, що перехрещуються так, що по горизонталі і вертикалі заповнюються задані за значенням слова. Використовуються загальноприйняті кросворди такі, як: (conventional), складені з підтримкою на різні галузі знань і тематичні (monograph / specific) тобто кросворди, складені тільки на одну тему. Існують кросворди-картинки (Picture Crosswords), а також кросворди, в яких букви, що заповнюють клітинки, не пересікаються (Diagrams). Кросворд, що складається з клітинок, може мати різну комбінацію – форму квітки, споруди, тваринки або іншої фігури.

Чайнворд (англ. Chainword, від англ.: chain – ланцюжок, word – слово) – один із різновидів кросворда, полягає в тому, що слова розміщені одне за одним, а кінець попереднього стає початком наступного. Слова, які необхідно ввести, можуть бути зашифрованими за допомогою ребусів або малюнків.

Файнворд (англ. Fineword, від англ.: fine – точний, word – слово) складається з декількох клітинок, заповнених буквами та ключа до розгадки. З частини букв, розміщених у клітинках, складається невідоме слово, словосполучення або ціле речення. Ключ служить для розгадування файнворда.

Ребус (англ. Rebus, Picture Puzzle, Pictogram) – це гра-секрет, в якій слово, яке необхідно знайти та відгадати, яке зображене за допомогою комбінації букв, цифр, фігур або символів.

Арифмогриф (англ. Word Arithmetic, від гр.: arythmos – число, ruythmos – слово) – це гра, суть якої є відгадування слів чи тексту за допомогою зашифрованих цифрами букв.

Криптограма (англ. Cryptogram, від гр.: cryptos – таємний, захований, gramma – буква) – напис або документ, записаний способом тайнопису, який є зрозумілим лише для посвячених (обраних). Наприклад якась буква вживається замість іншої. Для вирішення криптограми слід звернути увагу на частоту певних букв, таким чином можна знайти код або шифр за яким записане слово. Ключ може бути долучений.

Третя група буквених ігор включає шаради (англ. Charade, від фр.: Charade – загадка) – ігри, в яких загадане слово поділяється на частини, які являють собою окремі слова, що можна відгадати за вказаними значеннями, а також загадка, що подається в образних сценах. З англійської слово «Charade» позначає акторську гру, до якої звертаються для зображення частин, що мають сенс з яких складається слово [5, с. 40].

Рольова гра є також ефективним засобом формування АКТЧ, адже вона допомагає мотивувати учнів до навчання та утримувати їх увагу на предметі вивчення. Застосування рольових ігор викликає зацікавленість у мовленнєвій діяльності, спонукає до роботи навіть сором'язливих і мовчазних дітей [6, с. 207; 7, с. 270].

Ігрові прийоми можна реалізовувати з використанням реквізиту (доміно, ляльок, м'яча) або дидактичного роздаткового матеріалу або як суто вербальні ігри.

Висновки. Для формування АКТЧ молодших школярів слід застосовувати основні групи вправ у впізнаванні і розрізненні графем та у встановленні і реалізації графемно-фонемних відповідностей. Приділялась увага у формуванні англомовної компетентності в техніці читання на початковому ступені навчання. Допоміжними групами вправ були вправи для прогнозування форми слова, що впливають на розвиток навичок синтагматичного членування речень та їх інтонаційного оформлення; на розширення поля читання та швидкості

сприймання навчального тексту. При цьому вправам доцільно надавати ігрового характеру, використовуючи охарактеризовані вище типи ігор [8, с. 24].

ЛІТЕРАТУРА

1. Бігич О. Б. Методика викладання іноземних мов і культур: теорія і практика: [підручник для студ. класичних, педагогічних і лінгвістичних університетів] / за загальн. ред. Ніколаєвої Ю. К., Бігич О. Б., Бориско Н. Ф., Борецька Г. Є. та ін. Київ: Ленвіт, 2013. 590 с.
2. Борецька Г. Є. Методика формування іншомовної компетентності у читанні. *Іноземні мови*. 2012. № 3. С. 18-27.
3. Борецька Г. Є. Методика формування іншомовної компетентності у читанні. *Іноземні мови*. 2012. № 1. С. 3-8.
4. Іноземні мови: навчальна програма для загальноосвітніх та спеціалізованих навчальних закладів 1-4 класи. Навчальна програма. 2016. – URL: <https://mon.gov.ua/storage/app/media/zagalna%20serednya/programy-1-4-klas/inozemna-mova-royasnyuvalna-znz-sznz-1-4-klas-belyaeva-xarchenko-finalna-zv.pdf>.
5. Карпова В. М. Використання буквених ігор в навчанні англійської мови. *Іноземні мови*. 1998. № 4. С. 34-40.
6. Карпова В. Н. Формирование коммуникативно-обучающих умений проведения буквенных игр на внеклассном занятии по иностранному языку: дис. ... канд. пед. наук. Киев, Киевский гос. лингв.ун-т, 1995. 207 с.
7. Бігич О. Б., Бориско Н. Ф., Борецька Г. Є. Методика навчання іноземних мов і культур: теорія і практика: підручник для студ. класичних, педагогічних і лінгвістичних університетів. Київ: Ленвіт, 2013. 590 с.
8. Карпова В. Н. Формирование коммуникативно-обучающих умений проведения буквенных игр на внеклассном занятии по иностранному языку: автореф. дис. ... канд. пед. наук. Киев: Киевский гос.лингв.ун-т, 1995. 24 с.
9. Панова Л. С. Методика навчання іноземних мов у загальноосвітніх навчальних закладах: підручник. Київ: Видавничий центр «Академія», 2010. 328 с.

Lohvynenko A., Podosynnikova H. Formation of English competence in reading technique with the use of game techniques in students of the 3rd grade of comprehensive school.

The article considers the process of learning English at the initial stage of learning, and mastering English competence in the technique of reading. Researched the use of game techniques, which significantly increases the motivation and interest of students to learn a foreign language. Research shows that participation in the game is one of the most important motives for learning English.

Key words: reading technique, game activity, letter games, auxiliary groups, word configuration.

В. В. Переваруха

Науковий керівник – доц. О. П. Кумеда

АНГЛОМОВНІ ЗАПОЗИЧЕННЯ У НОВИННИХ ТЕКСТАХ

У статті розглянуто специфіку вживання англомовних запозичень у сучасному українському медіадискурсі. Простежено основні види словотворення похідних слів від запозиченої лексики.

Ключові слова: лексика, запозичення, англіцизм, медіадискурс, ЗМІ, мовлення.