

Judging from the examples, as a result of graphons, his speech sounds a little bit odd for people who are not accustomed to such pronunciation.

Summing up the options of the graphical arrangement of the novel "The Lost World" by Sir Arthur Conan Doyle, we see the varied application of italics, hyphenation and graphons for recreating the individual and social peculiarities of the characters and the atmosphere of the communication act itself [1, p.15]. So, we may conclude that Conan Doyle is a master of hints and hidden ideas which he achieves with the help of graphic means.

Література

1. Кухаренко В.А.. Практикум зі стилістики англійської мови. Підручник.- Вінниця: Нова книга, 2003. – 160с. – англ.
2. Єфімов Л.П., Ясінецька О.А. Стилістика англійської мови і дискурсивний аналіз. Учбово-методичний посібник. – Вінниця: Нова книга, 2004. – 240с.
3. Мороховский А.Н., Воробьева О.П., Лихошерст Н.И., Тимошенко З.В. Стилістика англійського языка. Учебник. – К.: Высш. школа, – 1991. – 272с.
4. Sir Arthur Conan Doyle. The Lost World and other stories. – Worldworth Classics. – 1995.

Наталя Ктитор

наук. керівник – доц. Т. П. Лісійчук

ІГРОВІ ФОРМИ РОБОТИ НА УРОКАХ ІНОЗЕМНОЇ МОВИ В СТАРШИХ КЛАСАХ

У методичній та психологічній літературі пропонується значна кількість ефективних методів та прийомів, які позитивно впливають на навчальний процес. Одним із них є ігрові форми роботи.

Ігрові форми роботи – це ефективний метод навчання іноземної мови, оскільки вони стимулюють процес мислення і спонукають до творчості, допомагають учням розвивати та застосовувати на практиці мовленнєві вміння, формують мотивацію до навчання. Вони підвищують інтерес учнів до занять, а головне – роблять навчання цікавим, змістовним і творчим.

Ігрова діяльність також сприяє реалізації виховних цілей, привчаючи учнів до відповідальності, а також формує в них, поряд з партнерськими відносинами, почуття внутрішньої свободи, відчуття дружньої підтримки і прагнення надати, у випадку потреби, допомогу своєму партнеру, що сприяє зближенню учасників гри, поглиблює їхні взаємовідносини, згуртовує учнівський колектив. Розширюючи межі міжособистісних стосунків, гра сприяє виникненню творчих зв'язків між учнями, а також робить більш об'єктивним процес самооцінки, підвищує об'єктивність в оцінюванні інших [2, 29].

Ігрові форми роботи є ефективним засобом активізації мовленнєвого спілкування. Гра заохочує активність учнів, дає можливість проявити себе в діяльності, сприяє більш швидкому запам'ятовуванню іноземних слів та речень, особливо, якщо знання цього матеріалу є обов'язковою умовою участі у грі. Гра дає можливість не тільки засвоїти вивчений матеріал, але й отримати нові знання, оскільки бажання виграти примушує інтенсивно думати, згадувати вже засвоєний матеріал і запам'ятовувати новий під час гри [3, 105].

Через гру і під час гри свідомість дитини поступово готується до складних умов життя, відносин з ровесниками та дорослими, формуються такі якості особистості, як самостійність, ініціативність, організованість, розвиваються творчі здібності, вміння працювати в команді.

Суть навчальної гри полягає в тому, що учні розв'язують розумові задачі, які пропонуються в захоплюючій ігровій формі, самостійно знаходять рішення, долаючи при цьому певні труднощі. Вони сприймають розумову задачу як практичну, ігрову; це підвищує розумову активність учнів.

Важливою ознакою ігрових форм роботи є можливість індивідуалізувати роботу на уроці, забезпечити завдання, доступні для кожного учня, з врахуванням його розумових можливостей і максимально розвивати здібності кожного учня [4, 35].

Використання гри під час навчання іноземної мови сприяє мимовільному запам'ятовуванню мовного матеріалу й формуванню міцних навичок усного мовлення. Вона, з одного боку, сприяє активізації емоцій та емоційної пам'яті, з іншого – містить необхідні для навчання одиниці монологічного та діалогічного мовлення. Гра може бути гарним матеріалом для введення, закріплення та подальшої активізації дій учнів з навчальним матеріалом.

Дослідження психологів показали, що діти дошкільного віку 80% знань, умінь та навичок опановують через гру, молодші школярі – 50%, підлітки -20%. Це свідчить про те, що ігрові форми роботи доцільно використовувати у навчанні як з молодшими школярами, так і з учнями старших класів [5, 80].

Так, з метою вдосконалення навичок монологічного мовлення та практики у вживанні модальних дієслів *may* та *can* можна використати наступну гру. Учитель заздалегідь готує два види карток: "особисті" і картки-"подарунки". "Особистих" карток має бути трохи більше, ніж учнів у класі. Кожна з них містить опис якої-небудь уявної особи (ім'я, вік, професія, улюблене заняття, звички тощо). Обсяг інформації визначається рівнем підготовки класу. Карток-"подарунків" має бути принаймні втричі більше, ніж "особистих". На кожній із них розміщується малюнок чого-небудь, що можна подарувати, або назва цього предмета, наприклад: *a book of fairy-tales, a bottle of perfumes, a fishing rod*.

На початку гри кожен учень витягує одну картку з купки "особистих" і уявляє собі, що це його гість, якому хочеться подарувати якнайбільше речей. Перший учень розповідає класу все про свого "гостя". Далі він вибирає картку-"подарунок" і намагається довести, що цей предмет цілком доречно подарувати "гостю". Якщо однокласники погоджуються, що їхній товариш довів це досить аргументовано, він отримує цю картку та право на наступну спробу. Якщо ж ні, він кладе картку-"подарунок" на стіл, і гру продовжує інший учень. Усі учні по черзі беруть участь у грі. Перемагає той, хто набере найбільше подарунків для свого "гостя".

Важливим чинником у процесі навчання є відсутність монотонності на уроці. Завжди повинен бути елемент несподіванки, сюрприз, новинка; урок не повинен бути передбачуваним. Основне завдання – це мотивація учнів до мовленнєвої діяльності, з використанням їхньої фантазії та уяви, реалізація прагнення кожної дитини до самовираження, підтримання інтересу учнів до предмета, за допомогою гри як продуктивної діяльності.

Цікавою і веселою є гра "Професія". Вона проводиться з метою активізації лексики до теми "Професія" та вживання мовленнєвих формул, що означають припущення (*I think, to my mind*). Учитель готує картки, на кожній з яких пише назву однієї професії (*book-keeper, engineer, worker, teacher, farmer, doctor, shop-assistant, postman, translator*). На початку гри учитель кладе картки на стіл. До столу підходить учень, бере верхню картку і уявляє собі, що це його професія. Завдання інших учнів – відгадати, що це за професія, ставлячи питання типу: *Do you often travel in your job? Do you work with people? Is it necessary to have higher education to get your job?*

Запитання типу: *Are you a teacher?* не можна ставити. Якщо після кількох запитань хтось із учнів готовий назвати цю професію, він говорить: *I think you are a ...*

Хто відгадає професію, отримує один бал і виходить до столу, щоб взяти наступну картку. Якщо ж після п'яти запитань учні не відгадують професію, бал зараховується ведучому. Він оголошує, яка це професія, і бере наступну картку. Виграє учень, який набере найбільшу кількість балів.

Ігрові форми роботи дають можливість здійснювати диференційований підхід до учнів, залучати кожного школяра до активної участі в навчальному процесі, враховувати його інтереси, здібності, рівень мовної підготовки. Вправи ігрового характеру збагачують учнів новими враженнями, надають відтінку емоційності їхньому мовленню, активізують словник.

Література

1. Близнюк О.І., Панова Л.С. Ігри у навчанні іноземних мов. – К.:Освіта, 1997.-64 с.
2. Бориско Н.Ф., Красовська Н.О. Ігрові вправи для навчання німецької мови// Іноземні мови.-1996 -№4. -С.26-33.
3. Василенко М. Граючись -виграємо//Іноземні мови в навчальних закладах. -2003.- №1.-С.104-106
4. Манилова Н.Я. Игры на английском языке в старших классах на страноведческом материале// Иностр. яз. в школе.-1999.-№1.-С.35-39.
5. Федосенко Ю. Пізнавати світ у грі// Іноземні мови в навчальних закладах. -2003.- №1.-С.78-84.

*Анна Кулиняк
наук. керівник – доц. О.Р. Валігура*

DOMINANT MOTIVES IN JOHN FOWLES' FICTION.

In English criticism John Fowles is considered to be a paradoxical, original writer, a master of surprises, and new literary techniques. But his philosophical and highly intellectual fiction is not separated from the world literary process and was undergone the influence of the philosophical