

процесі. Воно служить: а) засобом мовної підготовки учнів; б) засобом виховання і формування внутрішнього світу учнів. Письмо є також одним із найважливіших каналів пізнання іноземної культури. Вже само по собі іншомовне писемне мовлення стає країнознавством для учнів, оскільки будь-яка праця над текстом потребує знань культури мислення, спілкування, мовленнєвого етикету у країні, мова якої вивчається. Ці знання необхідні для формування іншомовної комунікативної компетенції учнів.

### **Список використаної літератури**

1. Ніколаєва С. Ю., Шерстюк О. М. Сучасні підходи до викладання іноземних мов // Іноземні мови. – 2001. – №1.
2. Рогова Г.В., Верещагина И.Н. Методика обучения английскому языку на начальном этапе в общеобразовательных учреждениях. – М.: Просвещение, 2000.
3. Рогова Г.В. Рабинович Ф.М., Сахарова Т.Е. Методика обучения иностранным языкам в средней школе. – М.: Просвещение, 1991.
4. Гуревич Е.А. Интенсивное обучение деловой переписке на английском языке // Іноземні мови. – 1997. – №1.

*Інна Крук (м. Вінниця)*

### **МЕТОДИКА ВИКОРИСТАННЯ РОЛЬОВОЇ ГРИ НА УРОКАХ АНГЛІЙСЬКОЇ МОВИ У СТАРШИХ КЛАСА**

На уроці іноземної мови гра не втрачає своєї привабливості для учнів, проте має свою специфіку: вирішуються неігрові завдання і підвищується значимість результативного аспекту, що дозволяє розглядати рольову гру, як засіб досягнення навчально-виховних цілей. Рольовій грі варто відводити гідне місце на всіх етапах роботи над темою, так як вона сприяє розширенню сфери спілкування, а це передбачає попереднє засвоєння мовного матеріалу в тренувальних вправах і розвиток відповідних навичок, які дозволять учням зосередитися на змістовній стороні висловлювання. [4].

Умовою проведення успішної з методичної точки зору рольової гри, як нетривалої, так і тривалістю в урок, є передчасна підготовка як елементів плану змісту, так і плану вираження [1]. Тобто при плануванні уроку педагогу слід продумати кожен компонент цього виду вправи.

Компонентами рольової гри є: 1) тема; 2) ситуація; 3) сюжет; 4) ролі; 5) ігрові дії як засіб реалізації цих ролей; 6) завдання (установка); 7) реальні стосунки між гравцями; 8) ігрове використання предметів [2].

Учителю необхідно реально оцінювати рівень мовної підготовки групи і в залежності від цього вибрати тип гри, також важливий точний прогноз лексики яка знадобиться учню. Важливим кроком є підготовка карток з коротким описом рольової ситуації і ролі (роздаткового матеріалу). Учні повинні мати фактичну інформацію, яка їм видається (наприклад, розклад поїздів, програма передач, будь-який базовий текст, навколо якого будується гра), або вони самі мають відшукати цю інформацію. Після відпрацювання мовного матеріалу і фронтального обговорення ситуації і фактів, учні отримують картки з роллю. Існує також ряд вимог до рольової картки, які в деякій мірі співзвучні вимогам до формулювання завдань (instructions). Опис ролі має бути зрозумілим і не дуже об'ємним, щоб етап ознайомлення із завданням не затягнувся. Лексика, необхідна для здійснення ролі, повинна бути знайома учням.

Гра буде реалістична і "життєва", якщо учень зможе швидко вникнути в роль і зрозуміти рольову ситуацію, адже рольова гра має на увазі елемент спонтанності, а не тривалого аналізу персонажа.

Як для рольового уроку-гри, так і для короткої рольової гри як мовної вправи в структурі одного уроку, може виникнути потреба в лексико-граматичній підготовці учнів до цього виду діяльності, шляхом некомунікативних або умовно-комунікативних вправ таких як drills або skeleton dialogues [3]. Після "warming-up activities" можна перейти до проблемних ситуацій, в яких учням пропонується вирішити ту чи іншу задачу.

На етапі аналізу і узагальнення вчитель і учні обмінюються думками, намагаються проаналізувати позитивні і негативні результати гри, обговорити альтернативні варіанти вирішення поставленої проблеми, зіставити розіграну ситуацію з реальною. Рефлексія допоможе учням осмислити закріплені

лексичні одиниці, перевизначити мету подальшої роботи з ними, скорегувати свій освітній шлях.

По завершенні рольової гри слідує мотивуюча оцінка учителем участі кожного учня в підготовці і проведенні конкретної рольової гри.

### **Список використаної літератури**

1. Гольдштейн Я.В. Метод активизации как условие повышения эффективности педагогической деятельности. Активизация учебной деятельности. вып. 2./ под ред. Г.А. Китайгородской. М., 1982. С.45-53.

2. Методика навчання іноземних мов і культур: теорія і практика : підручник для студ. класичних, педагогічних і лінгвістичних університетів. Бігич О. Б., Бориско Н. Ф., Борецька Г. Е. та ін. / під заг. ред. С. Ю. Ніколаєвої. К. : Ленвіт, 2013. 590 с.

3. Создание и проведение ролевых игр на английском языке; методические рекомендации для преподавателей: сост. И. Б. Васильева, В. М, Шафоростова; Гос. ун-т Высшая школа экономики. М.: Изд. дом ГУ ВШЭ, 2005. 38 с.

4. Falla T., Davis P. Solution Upper-Intermediate. Oxford University Press, 2013. 144 p.

*Анжела Кучер (м. Вінниця)*

### **ОБРАЗ ОПОВІДАЧА В РОМАНІ М. ЗУЗАКА «КРАДІЙКА КНИЖОК»**

Образ оповідача в художньому творі досить часто є предметом вивчення літературознавців. Без подібного аналізу дослідження роману М.Зузака «Крадійка книжок» виглядає неповним, адже оповідач у творі більш ніж нестандартний. Оповідь у романі ведеться від імені Смерті, яка позиціонується у творі як істота чоловічого роду (на відміну від звичної у слов'янських мовах ідентифікації слова «смерть» як іменника жіночого роду). Саме це затемнює постать оповідача на початку роману і вкрай дивує читача, коли ця постать нарешті перестає бути таємною. Смерть постає у творі як оповідач олюднених,