Міністерство освіти і науки України
Рівненський державний гуманітарний університет
Кафедра практики англійської мови

Ю.В. Курята

Розвиток креативного мислення на початковому етапі вивчення англійської мови

Рівне - 2005

Розвиток креативного мислення на початковому етапі вивчення англійської мови / Навчально-методичний посібник для студентів III – IV курсів педагогічного факультету, вчителів молодших класів. – Рівне: РДГУ, 2005. – 32 с.

Укладач: Ю.В. Курята – викладач
кафедри практики англійської мови
РДГУ, аспірант Національного університету
«Острозька академія»

Рецензенти: Н.О. Михальчук – кандидат психологічних наук, доцент,
завідувач кафедри практики англійської мови РДГУ
О.П. Федоришин – кандидат педагогічних наук, доцент,
завідувач кафедри романо-германських мов та перекладу РІС
„КСУ”;

Відповідальний за випуск: Ю.В. Курята – викладач кафедри
практики англійської мови РДГУ

Навчально-методичний посібник містить пояснювальну записку, характеризує особливості психофізіологічних вікових змін дітей молодшого шкільного віку стосовно вивчення іноземної мови у середній загальноосвітній школі та низку творчих завдань на розвиток креативного мислення учнів на заняттях англійської мови (віршовані завдання, різного типу ігрові завдання, зокрема, буквені ігри).

Затверджено на засіданні кафедри практики англійської мови, протокол № 1 від 8 вересня 2005 року.

Рекомендовано до друку науково-методичною радою РДГУ, протокол № 1 від 15 вересня 2005 року.

Рівненський державний гуманітарний університет, 2005

ЗМІСТ

ПОЯСНЮВАЛЬНА ЗАПИСКА.....4
1. Вікові особливості навчання іноземної мови учнів молодшої школи.....6
2. Специфіка використання ігрової творчої активності під час засвоєння школярами англомовного навчального матеріалу.....9
3. Римовані завдання як спосіб розкриття креативного потенціалу учнів.....11
4. Гра на занятті іноземної мови.....21
5. Класифікація буквених ігор в навчанні англійської мови.....28
Використана література.....32

ПОЯСНЮВАЛЬНА ЗАПИСКА

Сучасний розвиток України відбувається у загальному контексті Європейської інтеграції з орієнтацією на фундаментальні цінності загальносвітової культури. Інтеграційний процес характеризується впровадженням європейських норм і стандартів в освіті, науці і техніці, поширенням власних культурних і науково-технічних здобутків в ЄС. У кінцевому результаті такі кроки спрацьовуватимуть на підвищення в Україні європейської культурної ідентичності та інтеграцію до загальноєвропейського інтелектуально-освітнього і науково-технічного простору.

В галузі освіти глобалістські тенденції були втілені прийняттям засад та вимог Болонського процесу. Вчителі загальноосвітніх шкіл стикнулися з необхідністю адаптації до цілої низки нововведень у звичній освітній структурі – запровадження дванадцятирічного навчання, семестровий поділ навчального року на противагу попередньому четвертному, дванадцятибальне оцінювання.

Окрім змін у структурі висуваються нові вимоги до змісту освіти. Сьогодні, поруч із загальноприйнятими освітніми цілями, навчання в школі повинне бути спрямованим на гармонізування процесу соціалізації, адаптації учнів до навколишнього світу, пошуку свого місця в ньому, адже поруч із сім’єю та групою однолітків одним із основних інститутів соціалізації дітей є школа. В сучасній Україні умови дорослішання дітей ускладнені специфічними труднощами, які, поруч із труднощами перехідного періоду розвитку країни, характеризують особливості соціалізації в західному суспільстві нашого часу загалом: поява явища інфантилізації, відчуження дітей, зростання почуття самотності, ізоляції, деформація змісту дитячої субкультури, культивування споживацького ставлення до життя, усунення дітей від суспільно важливих подій, згубний вплив засобів масової інформації, переповнених агресією та насиллям, суперечливість існуючих моральних стандартів тощо. Тобто, загалом навколишнє середовище набуває характеру деструктивності, все більш віддаляється від ідеальних умов зростання дитини, ускладнюючи можливості її самореалізації в ньому. Пам’ятаючи про попередні здобутки вітчизняної освіти,

на теперішньому етапі вчителі повинні використовувати такі методи навчання, що спрямовуватимуть учнів на розвиток самостійності, критичності та креативності мислення, а не тільки пасивного сприйняття та відтворення готового матеріалу. Адже динамічний світ сьогодення передусім потребує громадян, здатних на гнучке мислення, самостійний творчий пошук, які будуть готові адекватно реагувати на стрімкі зміни сучасності. Тобто тут йдеться про нестандартне позитивне сприйняття дійсності, віру в себе, специфічну установку на конструктивне вирішення проблем, які постають перед учнем.

Цей навчально-методичний посібник призначений вчителям англійської мови молодшої школи саме для того, щоб із використанням запропонованих видів роботи на уроці іноземної мови реалізувати такий творчий підхід до навчання. Він буде спрямованим на розвиток гнучкості, самостійності та креативності мислення учнів, одночасно забезпечуючи їх мотивацію до навчання та підтримуючи інтерес до навчального предмета іноземної мови загальним ігровим характером вправ, які доречно періодично використовувати разом із загальноприйнятими методами навчання. Запропоновані завдання стимулюють загальний розвиток особистості учня, його артистизм стосовно тлумачення та виконання віршованих завдань, аналітичність та нестандартність мислення щодо пояснення прислів'їв, розгадування загадок та вирішення буквених задач, становлення глибшої самосвідомості та кращих навичок спілкування з однолітками під час виконання ігрових вправ.

Посібник містить характеристику психофізіологічних змін дітей молодшого шкільного віку у контексті вивчення іноземної мови. Це є суттєвим під час вибору методів навчання, адже дозволяє вчителю адекватно оцінити можливості учнів. Далі розглядаються загальні особливості використання ігрової творчої активності під час засвоєння школярами англомовного навчального матеріалу, пропонуються ігрові ситуації, римовані завдання та буквені ігри, які рекомендовано використовувати під час вивчення англійської мови учнями молодших класів.

1. Вікові особливості навчання іноземної мови учнів молодшої школи

Навчання в початковій школі спрямоване на оволодіння базисом загальноосвітньої підготовки, на формування особистості учня, його психічного, соціального, фізичного розвитку та виховання. Основною ціллю навчання іноземної мови у молодших класах є оволодіння учнями основ іншомовної комунікативної компетенції в процесі їх особистісного розвитку в діалозі культур. Реалізація цих завдань значною мірою залежить від вікових психофізіологічних особливостей молодших школярів на різних етапах їх психічного розвитку.

Загалом молодший шкільний вік є періодом інтенсивного розвитку дитини, становлення її психічних функцій. У цей період відбувається активне анатомо-фізіологічне дозрівання організму. Закінчується морфологічне дозрівання лобного відділу великих півкуль головного мозку, що створює умови для здійснення цілеспрямованої довільної поведінки, планування і виконання програми дій. Зростає рухливість нервових процесів, спостерігається більша, ніж у дошкільнят, урівноваженість процесів збудження і гальмування, хоча процеси збудження переважають. Молодший шкільний вік – це період найбільш інтенсивного формування навчальної діяльності, яка стає провідним видом діяльності. На її основі розвиваються основні новоутворення дітей молодших класів: довільність психічних процесів, розвиток внутрішнього плану дій, рефлексія, мотив досягнення успіху. Саме в цьому віці закладаються основи моральної та емоційної спрямованості особистості, стилю поведінки й діяльності [3].

Діти молодшого шкільного віку стосовно вимогливості до методичних вмінь вчителя є найскладнішими учнями школи. З початку першого класу перед усіма дітьми постає проблема адаптації до нової соціальної ролі школяра, вирішення якої частково залежить від попередньо досягнутої цілісної фізичної, психологічної, соціальної і т.д. готовності до нової ситуації розвитку, до

навчання в школі. Однак навіть хороша готовність не забезпечує постійну стабільну мотивацію до учіння. Оскільки учні молодших класів з бажанням беруться за все нове, яскраве, незвичне, що викликає в них позитивно забарвлені сильні емоційні реакції, однак водночас їх пізнавальні реакції нестійкі, епізодичні, реактивні та ситуативні, то цю мотивацію вчителю необхідно постійно створювати та підтримувати. Зокрема, відомий факт появи так званого „мотиваційного вакууму" (А.К. Маркова), який характеризує простежену вітчизняними та зарубіжними дослідниками закономірність зниження загального інтересу до навчання в усіх учнів до кінця третього класу .

Щодо навчального предмета іноземної мови, відомо, що в учнів молодшої школи ще немає стійкої внутрішньої мотивації до її вивчення. Вчителі в даному випадку можуть використовувати прагнення дітей реалізувати їх широкі соціальні мотиви (мотив відповідальності перед учителем, батьками, пізніше – перед однокласниками), а також їх прагнення до схвалення та позитивних оцінок, адже в молодшому шкільному віці оцінка дитиною себе як особистості, своїх досягнень в основному базується саме на ставленні до неї вчителя. Як загальну рекомендацію можна вказати варіювання різноманітних видів роботи, використання яскравої наочності, уникнення явища втомлюваності проведенням фізкультурних хвилинок (що можна і бажано здійснювати, використовуючи іншомовний навчальний матеріал та реалізуючи таким чином освітню мету уроку, зокрема, через спів і протанцьовування пісеньок, зображення мімікою та пантомімікою іншомовних слів, висловів тощо) та базування елементів навчальної діяльності на ігровій, яка поруч із навчанням все ще залишається провідним видом діяльності (суперечки ведуться лише про співвідношення цих видів діяльності).

Окрім питання мотивації учні молодших класів володіють деякими іншими віковими психофізіологічними та індивідуальними особливостями, що ускладнюють процес вивчення іноземної мови.

Так, у них все ще домінують мимовільні процеси сприйняття, уваги, пам'яті. Обсяг їх уваги незначний, здатність концентрувати її на одному об'єкті

обмежена, розподілення слабке. Сприйняття відрізняється синкретичністю (злитістю), слабкою диференційованістю. Мислення має наочно-образний та індивідуально-конкретний характер, тому спілкування таких дітей обмежується темами про близьке та знайоме. У зв'язку з недостатнім розвитком мислення у школярів 1-2-х класів у навчальному процесі домінує механічна пам'ять, темпи розвитку якої максимальні саме в період навчання дітей в початковій школі. Навчання будується так, що відбувається перехід від наочно-образного до словесно-логічного мислення. Поступова інтеріоризація дій дозволяє дітям цього віку здійснювати операції мислення - аналіз, синтез, порівняння, класифікація тощо. Учні 9-10 років досягають стадії формальних операцій, коли вони вже здатні здійснювати операції мислення без опори на чуттєве сприйняття, абстрактно мислити, формувати поняття, в тому числі й лінгвістичні, що вважається найскладнішим. Розвиток дитячого інтелекту здійснюється за такими напрямами: засвоєння і активне використання мовлення як засобу мислення, поєднання і взаємозбагачення усіх видів мислення, формування понять, уміння мислити логічно. Слабкість нервової системи учнів 1-2-х класів зумовлює швидку зміну емоційних та психофізіологічних станів, що виявляється різноманітними поведінковими реакціями: сміх, плач, пустощі і т.д., що також слід враховувати вчителям іноземної мови, які працюють в молодшій школі [1].

Значно зростає функціональна роль другої сигнальної системи, слово набуває узагальненого значення. Формується теоретичне ставлення до мови, вона стає виразною, інтенсивною. Розвивається письмове мовлення. Згідно з результатами психологічних досліджень, більшість учнів до кінця молодшого шкільного віку здатні усвідомлювати закономірності мовної системи, що є однією з умов успішного вивчення іноземної мови. Крім того, як позитивний аспект зауважимо те, що учні молодших класів володіють цілою низкою сприятливих природних даних щодо вивчення іноземної мови, а саме: у них добре розвинені фонематичний слух, точна імітація, схильність до

наслідування, потреба в спілкуванні тощо, що слід використовувати вчителям іноземної мови.

2.Специфіка використання ігрової творчої активності під час засвоєння школярами англомовного навчального матеріалу

Незважаючи не беззаперечну цінність використання ігрових ситуацій для засвоєння іноземної мови на початковому етапі навчання, вони все ще не застосовуються достатньо послідовно та широко в практиці викладання, можливо через їх нестандартність та необхідність ентузіазму, додаткових енергетичних затрат вчителя задля їх реалізації. Ігрові та проблемні ситуації стимулюють активний розвиток мислення та запам’ятовування навчального матеріалу. Існує велика кількість різноманітних ігрових ситуацій як методу навчання – ігри можуть бути лексичні, граматичні, фонетичні, на розвиток комплексних мовленнєвих вмінь, на основі фізичних активних вправ чи рухів, із супроводжувальним музичним оформленням, розраховані на індивідуальну роботу чи групу, тощо. В ігрових ситуаціях учень вільно почуває себе, не боїться зробити помилки, мобілізує своє мислення, увагу, пам'ять, мовний досвід. Засвоєння навчального матеріалу відбувається природно, ненав’язливо. Таким чином використання ігор в навчальному процесі цілком відповідає віковим особливостям учнів молодших класів. Творчі завдання у ігровому контексті, які застосовуються на уроці/факультативі, можуть виконуватися частково українською, частково англійською мовою, залежно від складності завдання та вікової групи учнів. Гра позбавляє занять монотонності, залучає всіх учнів, збільшує їх інтерес до предмета. Так, через активізацію ігрових ситуацій поруч із більш звичними традиційними методами навчання реалізується практична, освітня, розвиваюча та виховна ціль уроку.

Окрім навчальної цінності, використання ігрових ситуацій в молодшій школі сприяє особистісному, соціальному розвитку дітей, адже через гру значним чином відбувається їх соціалізація – засвоєння й активне відтворення дітьми соціального досвіду. В ігровій діяльності діти пізнають навколишній світ, його

закономірності, знаходять своє місце в ньому. В грі дитина експериментує та пізнає свої можливості й межі та характеристики навколишнього. Ігрова діяльність із однолітками може мати і психотерапевтичний ефект.

Навчальна гра може бути включеною в урок на різних етапах роботи з іншомовним матеріалом. Зокрема, на стадії введення нової лексики в початковій школі, використовуючи поруч із перекладним методом безперекладні засоби семантизації слів, доречно здійснювати цю семантизацію із застосуванням творчих ігрових ситуацій. Таким чином, розкриваючи смислове навантаження слова, часто користуємося мімікою, жестами, малюнками, інтонацією. Однак, при цьому треба мати на увазі, що вибір конкретного паралінгвістичного засобу визначається семантикою лексичної одиниці, що вивчається. Наприклад, вислови to be happy або to be sad супроводжують відповідною інтонацією та мімікою, в результаті чого учні здогадуються про значення нового слова, сприймаючи його спочатку на слух, а потім – візуально.

На початковому етапі всі лексичні одиниці сприймаються на слух і засвоюються лише внаслідок багаторазового повторення. Для уникнення одноманітності й втомлюваності слід застосовувати різноманітні види роботи на кожному уроці. Наприклад, вводячи вперше числівники, варто використовувати зорову наочність. Іншого разу вивчаємо вірш з цією ж лексикою, потім, приміром, проводимо гру, що називається „Політ в казкову країну”. Вчитель пропонує учням уявити себе космонавтами, які мають здійснити на космічному кораблі політ в казковий світ. Для цього їм пропонують заплющити очі й тихо порахувати від одного до десяти англійською мовою. За сигналом „десять” корабель прибуває на місце призначення. Як продовження гри вчитель може організувати повтор теми „About Myself” – дітям слід розповісти про себе та життя на Землі мешканцям казкового світу.

Творчі завдання на заняттях англійської мови можуть включати також елементи художнього мистецтва, коли учням пропонують розмалювати певні

графічні образи, написати їх назву та назви кольорів. І навпаки, учні малюють те, що написане, або сприймають на слух певні слова і схематично зображують предмети.

3. Римовані завдання як спосіб розкриття креативного потенціалу учнів

Пісні, вірші та загадки на активний навчальний матеріал молодших класів користуються заслуженною популярністю як у вчителів, так і в учнів. Спів пісень може супроводжуватися танцем, мімікою – слова проспівуються та протанцьовуються усім тілом. Таким чином відбувається своєрідна вистава, зображення пісні. Вчитель стимулює розкутість, артистизм учнів, вільне самовираження. Подібне поєднання фізичної активності та навчальної діяльності сприяє зменшенню втомлюваності учнів, збільшує їхню зацікавленість, включає ігровий момент, що цілком відповідає віковим вимогам молодшої школи. Нижче подаються приклади деяких таких пісень, що активізують навчальний матеріал початкового етапу вивчення англійської мови.

SONGS AND POEMS / ПІСНІ ТА ВІРШІ

1. The Alphabet Song (пісня алфавіту) – 1-й клас.

A B C D E F G

H I J K L M N

O P Q R S T U

V W X Y Z

Учні напередодні малюють свою літеру, співають кожну літеру ланцюжком наслідуючи вимову та інтонацію вчителя та підскакують, коли настає їх черга. Згодом вчитель збирає всі картки та роздає їх довільно; діти самостійно співають пісню, стежачи, щоб вчасно назвати свою літеру.

2. My favorite English merry ABC / ”Мій улюблений веселий англійський алфавіт” – 1-й клас.

Ці віршики на вивчення алфавіту можуть бути використаними під час першого представлення літери. Так, один із учнів може вивчити та продекламувати віршик на літеру, з якої починається його ім’я англійською мовою. Однак, більш доречним видається використання їх на підсумкових заняттях, на яких кожен учень вивчає „свою” літеру, коли нові слова вже не будуть так спантеличувати дітей, оскільки передбачається, що засвоєного обсягу вже буде достатньо для хоча б часткового їх розуміння та повного розуміння з перекладом нових слів вчителем.

Aa What is this?
It is red and sweet.
And it is good to eat.
(An apple)

Bb When I ride
I am all right
When I stop, I flop.
(A bicycle)

Cc I can tell you all the day
Time to sleep
And time to play.
(A clock)

Dd I have a dog.
Its name is Jack.
His head is white,
His ears are black.

Ee I can read,
I can write,
I can speak English too,
And what about you?

Ff Flowers here,
Flowers there,
Flowers growing
Everywhere.

Gg Good mourning,
Good mourning,
Good mourning to you!
Good mourning,
Good mourning,
We are glad to see you.

Hh Here is my left hand.
Here is my right.
I can clap them
With all my might.

Ii I have a father,
I have a mother,
I have a sister,
I have a brother.

Jj Jump the rope
Jump the rope,
Jump, jump, jump,
Jump it high.

Kk It is for kitten
It is gay and funny,
It likes to drink milk,
But it doesn’t like honey.

Ll Look to this side,
Look to that side.
The green says, “Go!”
The red says, “Stop!”

Mm Little Mouse, little
Mouse,
Where is your house?
Little Cat, little Cat
I have no flat.

Nn N is for 9
N is for 90
And 99
Children!
How much is 90 and 9?

Oo The Wise Old Owl
sat in the oak.
The more he heard,
The less he spoke.

Pp I am black and red,
And blue,
I draw a picture for you
What am I? (A pencil)

Qq An old gentleman
Bent with age,
He is asking questions
On every page.
(A question-mark)

Rr Rain, rain go away,
Come again another day
Little children
Want to play.

Ss Spring is green
Summer is bright
Autumn is yellow
Winter is white.

Tt Trams and cars
In our town
Run up and down,
Run up and down.

Uu In the street
The buses run
Two by two,
Or one by one.

Vv V is in five
And also in seven
It is in twelve
And in eleven.

Ww Why do you cry, Willie?
Why do you cry?
Why, Willie? Why, Willie?
Why, Willie? Why?

Xx Six, six, six
Two and four is six
Six, six, six
One and five is six
Six, six, six

Yy Winter is the season
When children ski
And Father Frost
Brings the New Year Tree.

Zz I like to go to the Zoo,
To the Zoo, to the Zoo!
Come with me to the Zoo,
To the Zoo, to the Zoo.

3. Greeting Song (пісня-вітання) – 1-й клас та 2-й клас як повторення побутової лексики ввічливості на вітання та прощання.

Good morning Good morning

How are you? Fine, thank you.

Good afternoon Good afternoon

How are you? Fine, thank you.

Good evening Good evening

How are you? Fine, thank you.

Goodbye Goodbye

See you soon See you soon.

Учні проспівують цю пісню в міні діалогах ланцюжком.

4. Counting („Рахування” – навчання числівників) – 1-й клас.

One apple

1,2,3,4,5

One apple, two cats

1,2,3,4,5

One apple, two cats, three pencils

1,2,3,4,5

One apple, two cats, three pencils, four frogs

1,2,3,4,5

One apple, two cats, three pencils, four frogs, five books

1,2,3,4,5

Діти співають пісеньку, наслідуючи вимову та інтонацію вчителя.

5. Counting

1,2,3,4

Come in, please

Close the door

5,6,7,8

It’s time for school

You’re late

9,10,9,10

You’re late for school again

6. Colors

Red kite,

Orange kite,

Yellow kite,

Blue,

Green kite,

Black kite,

White kite

Too.

Hurry up!

Пісні „Рахування” та „Кольори” (навчання використання кількісних числівників та прикметників на початковому етапі)– 1-й клас та 2-й на повтор.

7. Magic Colours / „Чарівні кольори” – 1-й клас.

Як тільки в руки пензлика візьмеш,
До фарб одразу в гості попадеш.

У тій казковості всіляких кольорів
Не сумуватимеш, хоч як би не хотів.

Сміливо в подорож чудову вирушай,
От тільки назви кольорів запам’ятай.

Щоб необхідний зразу ж віднайти,
Розфарбувати землю і світи!

Вирує свято – не сумуй, митець!
Бери хутчіш папір і олівець,

Yellow - жовтий, ніби сонце він,
Orange – оранжевий, мов апельсин,

Violet - бузковий, схожий на фіалку,
Rose – рожевий, як троянди ранком,

Grey - сірий, наче камінці на морі,
Green - зелений, як трава у полі,

Blue - синій, неначе небо синє,
Black- чорний, начебто вугілля,

Brown - коричневий, немов ведмідь,
White - білий, білий, наче сніг.

Вітайся з фарбами, знайомся, пізнавай, Що, кольорів багато дуже?
Яким чудовим є цей кольоровий край! З них починаються казки, мій друже!

Використання цього вірша рекомендоване на факультативі, святі англійської мови або на підсумковому занятті. Учні розповідають вірш ланцюжком представляючи один із кольорів.

8. Counting Surrounding Objects (рахування оточуючих предметів) – 1-й та 2-й класи.

One sofa
Clap hands, clap hands
One sofa

Two armchairs
Clap hands, clap hands
Two armchairs

Clap your hands	Clap your hands	
Three tables	Four chairs	Five pictures
Clap hands, clap hands	Clap hands, clap hands	Clap hands, clap hands
Three tables	Four chairs	Five pictures
Clap your hands	Clap your hands	Clap your hands

Пісня супроводжується танцювальними рухами, плесканням у долоні, виступаючи таким чином розминкою – діти відпочиваючи вчать та повторюють, отримують позитивні емоції від творчого характеру вправи, поєднаної із фізичною активністю, що збільшує їх зацікавленість предметом.

9. Names of Animals („Назви тварин”) – 3-й клас.

Lions and tigers	Pussy cat, pussy cat
In the zoo	Where are you?
Bears and elephants	I’m <u>near</u> your tank
Zebras too	Where are you?
Count the monkeys	I’m <u>in</u> my tank
Two by two	Where are you? I’m <u>on</u> your tank
All the animals	Where are you? I’m <u>in</u> my tank
In the zoo	Splash! So are you!

10. Prepositions (conversation of a cat and a fish) (Активізація вживання прийменників та запитальних слів у реченнях-запитаннях) – 3-й та 4-й класи (як повторення).

11. “A Farm” („Ферма” – пісня гра)

Old Mac Donald’s got a farm
E, i, e, i, o
On his farm he’s got some cows
E, i, e, i, o
Moo, moo here
Moo, moo there
Here a moo

12. Counting (рахування – 1-й та 2-й класи)

1, 2, 3, 4, 5
Look! I’ve got a fish alive
6,7,8,9,10
Oops! It’s in the lake again.

13. Modal Verb Can

I can read
I can write

There a moo
Everywhere a moo, moo
Old Mac Donald's got a farm
E, i, e, i, o
(2-й та 3-й класи – вживання конструкції have/has got)

I can color
But I can't draw
I can't fly
I can't growl
But I can sing.
(Учні мімічно зображають, що вони можуть, а що ні – 3-й клас (вживання модального дієслова can).

14. Everyday routine („Моє щоденне життя")

This is the way
I wash my face
Wash my face
This is the way
I wash my face
At 7 o'clock
In the mourning
This is the way
I comb my hair…
At a quarter past seven
In the mourning
This is the way
I brush my teeth…
At a quarter to eight
In the mourning
This is the way
I go to school…
At eight o'clock
In the mourning.

15. School things („Шкільні речі" 2-й клас та 3-й як повторення)

What have I got
In my big bag?
A ruler, a pen
Two pencils, three books
Ten crayons. What then?
An apple and an orange
For my lunch
And three bananas in a bunch.

16. Prepositions /"Прийменники"

High flyer, high flyer in the sky
Where are you going
Flying so high?
<u>Over</u> the mountains
And <u>across</u> the sea
High flyer, high flyer
Please take me
… <u>under</u> the bridge
And <u>down</u> the valley
… <u>up</u> in the air and <u>over</u> the clouds.

Пісня „Моє щоденне життя” у жартівливій формі розповіді про себе активізує вміння учнів називати певні дії о певній годині, вміння монологічного мовлення. Наступна пісня навчає дітей вживати прийменники та теперішню тривалу часову форму. Обидві пісні можуть бути використані для 3-го класу як навчальний матеріал та для 4-го на поглиблення навичок та повтор вивченого матеріалу.

17. Counting frogs **18. Parts of body**

(„Рахування жабок” – 1-2 класи) („Частини тіла” – 3-й клас)

Ten green frogs	Head and shoulders
Sitting on a log	Knees and toes
One jumps in the pond	Knees and toes
And now there are nine	Head and shoulders
9…8…7…6…5…4…3…2	Knees and toes
One green frog	Knees and toes
Sitting on a log	Eyes and ears
One jumps in the pond	And mouth and nose
And now there are none	Head and shoulders
No green frogs	Knees and toes
Sitting on a log	Knees and toes

(Учні співають і вказують на відповідні частини тіла – вони можуть співати всю пісню разом, по одному або ж парами кожен куплет)

19. Verbs of perception – в пісні активізується вміння учнів використовувати дієслова сприйняття та прийменники (2-4-й класи для засвоєння, активізації, закріплення чи повтору матеріалу)

On my way to school	On my way to school
I see the sun in the sky	I hear the birds in the trees
On my way to school	On my way to school
On my way to school	On my way to school

I smell the bread in the shop
On my way to school

I see the clouds in the sky
On my way to school

RIDDLES / ЗАГАДКИ

1. It is white and cold, and sweet
All the children like it.
(An ice-cream)

2. It gives us milk
And butter too.
It is very kind
And likes to moo. (A cow)

3. I have a face,
I have a little hand,
I have a big hand,
My face is white,
My hands are black,
I have no feet,
I can run.
What am I? (A clock)

4. I am big,
I am grey,
My tail is short,
My nose is long,
I live in the forest,
I am… (An elephant)

5. I am big,
I am in the sky.
I give light
What am I? (The Sun)

6. It is white,
It is cold,
You can ski on it.
What is it? (Snow0

7. Higher than a house,
Higher than a tree –
Oh, what can it be? (A Star)

8. I am yellow,
I am made from milk
You eat me with bread. (Butter)

9. What is white
and has a chick inside? (An egg)

10. What three letters mean twenty six
letters? (The ABC)

11. The teacher writes on me with chalk,
My face is black,
I cannot talk,
What am I? (A blackboard)

Періодичне використання загадок на заняттях англійської мови у молодшій школі тренує мислення учнів та формує мовну здогадку. Цей вид навчальної

роботи можна застосовувати як на звичайних уроках, так і на уроках-змаганнях, ділячи учнів на команди-суперники. Прагнення перемогти, ігрова форма роботи, ситуація, коли є брак інформації, обмаль часу та необхідність швидко знайти відповідь, стимулює інтерес та творчу активність дітей молодших класів.

TONGUE TWISTERS / „СКОРОМОВКИ”

1. Red lorry, yellow lorry,
   Red lorry, yellow lorry,
   Red lorry, yellow lorry.

2. She sells sea shells by the sea shore.
   The shells she sells are sea shells,
   I’m sure.

3. Bessie Botter bought a bit of butter.
   But the butter that she bought was bitter
   So she bought a bit of better butter.

Скоромовки тренують правильну артикуляцію та вимову англійських звуків. Вони допомагають поставити вимову окремих важких приголосних, особливо тих, що відсутні в рідній мові. Вчитель перший чітко промовляє написану на дошці скоромовку та перекладає її. Важкі звуки вимовляють ізольовано, потім відповідне слово з цим звуком, словосполучення, речення. Тоді клас хором повторює запропоновану скоромовку за вчителем – спершу повільно, а далі все швидше і швидше. Тоді відбувається індивідуальна робота – учні за бажанням намагаються самостійно швидко та правильно проговорити скоромовку. Можна ввести елемент змагання. Подані вище скоромовки можуть бути надто складними для учнів першого та другого класу, окрім першої. Цей вид роботи доречно застосовувати задля пом’якшення атмосфери у класі та як елемент відпочинку між складнішими та монотоннішими видами роботи.

PROVERBS / „ПРИСЛІВ’Я”

На початковому етапі навчання звертаються до прислів’їв для відпрацювання звукової сторони мовлення. Спочатку проводиться хорова

робота, згодом індивідуальна. Окрім постановки правильної вимови, прислів'я містять безумовну цінність щодо виховної роботи, яка проводиться під час обговорення та пояснення їх внутрішнього змісту, пошуку відповідників у рідній мові. Цей вид роботи є більш доречним наприкінці молодшої школи, коли учні вже більше знають про прислів'я в українській мові. Завдання може бути продовженим розповіддю про якусь подію, яка підтверджує думку, проілюстровану прислів'ям. Таким чином проводиться виховна робота на занятті, цінність якої повсякчас декларується, однак, зазвичай ігнорується на практиці, в порівнянні з прагненням реалізувати навчальне навантаження уроку.

1. East or west home is best. 2. Rome was not built in a day.
3.He who never climbed never fell. 4. It is better to give than to take.
5. Live not to eat, but eat to live. 6. By doing nothing we learn to do ill.
7. Doing is better than saying. 8. Seeing is believing.
9. An apple a day keeps the doctor away.10. All is well that ends well.
11.Better late than never. 12. Health is above wealth.
13.A good beginning makes a good ending.

4. Гра на занятті іноземної мови

У вітчизняній методиці навчання іноземної мови існують різні способи оптимізації навчальної діяльності. Навчальні ігри викликають інтерес вчителів іноземної мови своїм розважальним характером, можливістю використання як засобу емоційної розрядки, збільшення мотивації навчальної діяльності, з метою тренування, для контролю знань і навичок учнів.

Подекуди у заняття англійської мови на початковому етапі навчання можна включати елементи ролевої гри, коли діти розігрують певні ситуації. Слід зауважити, що значною мірою ролеві ігри доречно починати використовувати наприкінці молодшої школи (другий семестр третього класу та четвертий клас), оскільки за наявного рівня знань та вікових особливостей учнів дітям першого та початку другого класів є легшою і більш виправданою репродуктивна

мовленнєва діяльність, тоді як учні третього та четвертих класів вже здатні на збільшення продуктивної мовленнєвої діяльності.

Нижче подані приклади навчальних ігор, що стимулюють розвиток творчого мислення та успішного закріплення навчального матеріалу.

1. Names („Імена”).

Кожна дитина пише на листочку своє ім’я. Усі листочки збираються, перемішуються та роздаються. Кожен підходить до учня, чиє ім’я написане на картці, ставлячи прості запитання (Н: Ти ...?, Скільки тобі років?, Ти любиш...? тощо). Гра може бути використана на різних етапах молодшої школи, варіюючи складність та кількість запитань, які ставлять учні. Це завдання залучає всіх учнів, стимулює їх іншомовну мовленнєву активність у спілкуванні з однолітками.

1. Snow ball („Снігова куля”).

Кожен учень каже одне просте речення про себе англійською мовою (Н: „Мене звати...” чи „Я люблю...”). Наступний учень повторює речення про попередніх учнів (Н: „Його звати..” чи „Вона любить”) та додає своє. М’яка іграшка може використовуватися та передаватися ланцюжком, щоб пом’якшити атмосферу. Таким чином тренується пам’ять учнів, їх вміння використовувати певну встановлену вчителем часову форму англійської мови, що є актуальною за навчальною програмою. Гра може бути використана на всіх етапах молодшої школи, варіюючи її тривалість та складність висловлювань - це може бути безперервний ланцюжок для учнів четвертого класу та робота в парах для дітей другого класу.

3. Identify cards („Ідентифікаційні картки”).

Учнів ділять на пари. Їхнім завданням є ставити прості запитання один одному та заповнити картку про свого однокласника.

Model / модель

Name /ім’я:

Family / сім’я:

Hobbies / хобі:

Something I like to do / речі, які я люблю робити:

Three things I like / три речі, які мені подобаються:

Three things I do not like / три речі, які мені не подобаються:

Кожен учень вдома малює на картці портрет опитаного. Картки згодом вивішуються на стіну класу. Це ігрове завдання сприяє кращому розумінню учнями один одного, створює дружню атмосферу у класі та може бути використаним на різних етапах навчання, варіюючи складність запитань та вичерпність відповідей. Запитання можуть ставитися англійською мовою, а відповіді писатися українською, якщо бракує навиків писемної мови. Відносна легкість завдання, надання творчого характеру зображенням портрета однокласника створюють позитивну мотивацію в учнів до вивчення англійської мови. Матеріальне втілення успіху учнів у цій вправі досягається через збереження виконаних карток на стіні класу протягом певного відрізку часу.

4. „Symbol" – „Символ".

Кожен учень малює якусь тварину, що певним чином характеризує дитину. Вчитель збирає картки і показує їх учням, які повинні вгадати, чий це малюнок та назвати тварину. З психологічної точки зору ця вправа сприяє підсвідомому глибшому розумінню учнів один одного та самих себе через сприйняття та проведення аналогій із запропонованими образами.

5. Three adjectives – „Три прикметники".

Вчитель дає учням список прикметників, що описують людину та вивчаються за програмою – фізичні якості, особисті риси. Кожна дитина вибирає по три прикметники, що на її думку описують її та складає з ними речення. Потім картки із реченнями розмішуються та знову роздаються – учні практикують монологічні висловлювання в третій особі однини про своїх однокласників та мають здогадатися, про кого йде мова (3-4 класи).

6. Sentence/words matching („Підбір речень / слів").

Учням дають половинки речень / слів, які вивчаються за програмою. Вони повинні якнайшвидше з'єднати половинки правильним чином. Виграє той, хто зробить це першим. Гра може бути використаною на різних етапах вивчення

англійської мови, варіюючи зміст речень чи слова. Вправа тренує увагу та швидкість мислення. Учень може отримати додаткове завдання – скласти речення із поданими словами чи доповнити дане вчителем речення своїми. Потім діти можуть обмінятися даними вчителем наборами слів / речень і виконати завдання однокласника.

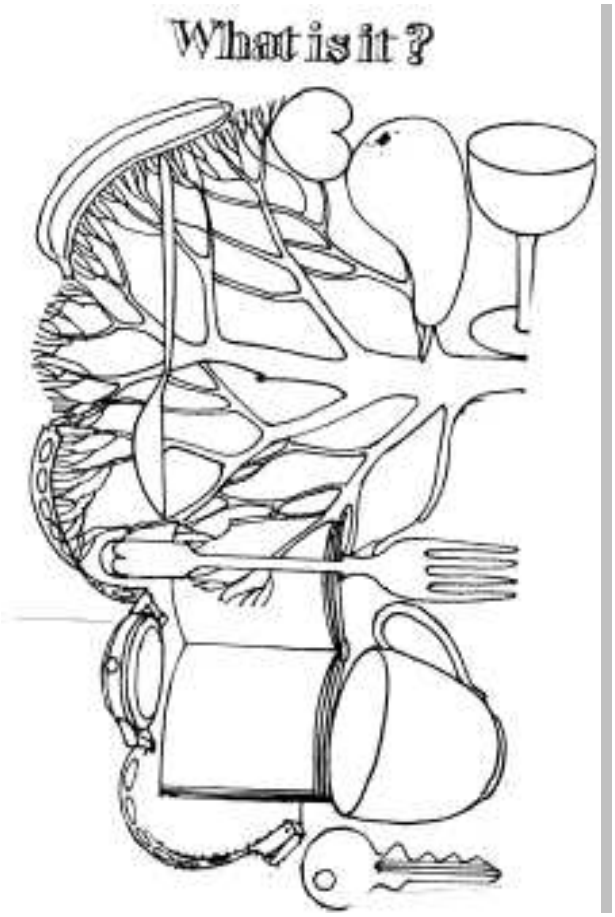
7. Miming people and objects/ „Зображення людей та об'єктів".

Учнів ділять на дві команди. Вчитель дає однакову кількість слів, що вивчаються на даному етапі, кожній команді. Діти повинні по черзі зобразити мімікою та пантомімікою необхідне слово, а учні команди-суперника називають це слово англійською мовою. Виграє команда, що більш швидко та правильно відгадує слова. Вчитель добирає слова, що відповідають вимогам програми конкретного етапу вивчення англійської мови (Н: назви тварин, іменники, що позначають професії, дієслова дії тощо). Таким чином це завдання може бути використаним для дітей різних класів. Його можна ускладнити тим, що необхідне слово не називають, а пишуть на дошці, закріплюючи вміння письма. Задля економії часу подібне завдання учні можуть виконувати по одному (перед класом, що має назвати слово чи кілька заданих слів) чи в парах (один має відгадати слово іншого) під час вивчення кожної нової теми, що займе не більше п'яти хвилин уроку. Завдання розвиває артистизм учня та вміння виразити себе.

8. What is it?/ „Що це ?"

Вчите готує колаж із малюнків, що зображують об'єкти, назви яких вивчаються за програмою. Це може бути один великий постер, або колажі невеликого формату для індивідуальної роботи. Учні повинні якомога швидше знайти та записати усі присутні об'єкти. Вчитель може використовувати це завдання на різних етапах, змінюючи колажі відповідно до теми, що вивчається. Форма роботи може бути груповою (командна робота), коли задіяний увесь клас, чи, в разі потреби, індивідуальною, коли подібне завдання дають одній дитині. В ускладненому варіанті зображення „ховаються" один за одним, як це видно на

прикладі нижче. Це завдання реалізує розвиваючу мету уроку, оскільки тренує увагу, уяву учнів, їх аналітичне мислення.

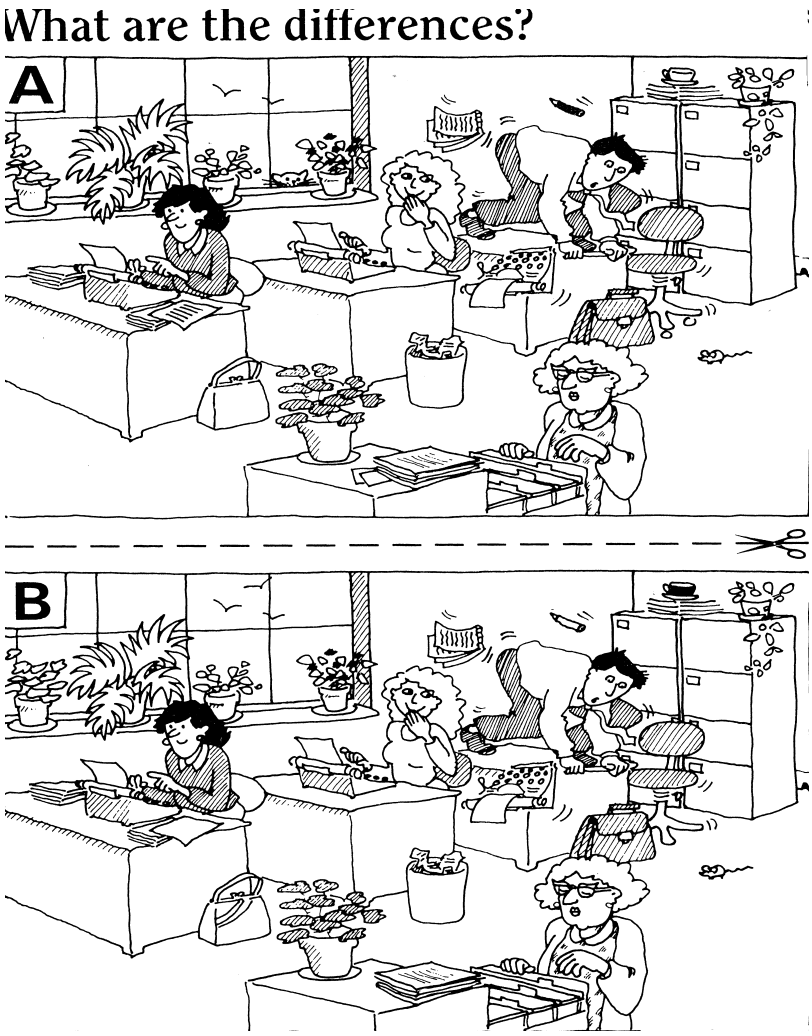


9. A picture of my family. / „Малюнок моєї сім’ї”.

Діти отримують домашнє завдання намалювати свою сім’ю. На занятті вони розповідають про неї, показуючи класу свій малюнок та вказуючи на всіх членів родини, під час розповіді про них. На початковому етапі це прості речення, коли діти називають представників родини, їх імена. Можливий опис зовнішності та вказівка професії, уподобань членів сім’ї, коли така лексика вже вивчена за програмою. За аналогією це можуть бути малюнки школи, будинку, в якому живе учень, друзів дитини, домашніх тварин, улюбленої казки, ідеального місця, де учень хотів би жити, його найдивнішого сновидіння, малюнок-розповідь про те, як дитина провела свої канікули, нашої планети тощо. Згодом малюнки вивішуються в класі на стіні. Завдання стимулює краще розуміння учнів самих себе та своїх однокласників, збільшує їх зацікавленість своїм творчим характером, розвиває вміння іншомовного монологічного висловлювання.

10. What are the differences? / „Де відмінність”?

Вчитель готує два малюнки, які на перший погляд є ідентичними. Однак в них є відмінності, які учні повинні знайти. Бажано, щоб це були малюнки за темою, яка вивчається за програмою. Наприклад, якщо вивчається будова тіла, можна приготувати два малюнки хлопчика чи дівчинки, які за величиною однакові, однак, в них буде різнитися колір очей, волосся тощо. В четвертому класі це вже може бути більш складний малюнок. Така вправа тренує увагу, мислення. Приклад більш складних малюнків на порівняння подається нижче.



11. Colored Words / „Розфарбовані слова”.

Учнів поділяють на дві команди. Кожна команда отримує набір різноманітних слів, написаних різним кольором. Завдання учнів – скласти питальні речення, пам’ятаючи, що слова одного кольору складають одне речення. Перемагає та команда, яка найшвидше виконає завдання. Вправа тренує увагу учнів,

швидкість мислення та вміння ставити запитання визначеного типу англійською мовою, використовуючи лексику, що вивчається за програмою.

12. Guess who? / „Вгадай, хто?”.

Один із учнів відходить в дальній куток класу. Решта учнів тихенько загадують дитину, яку необхідно знайти ведучому. Тоді ведучий з допомогою простих загальних запитань відгадує того, кого загадали. Ex: Is this a boy / girl? Is he / she tall? Is it Helen? Для полегшення завдання усі можливі запитання спершу повторюють усім класом з допомогою вчителя або ж пишуть на дошку, акцентуючи увагу учнів саме на тій лексиці, яку необхідно активізувати. Щоб більше зацікавити учнів, можна „загадати” вчителя або ж самого ведучого, внісши додатковий елемент розваги.

13. Question Game / „Гра в запитання”.

Ця гра тренує учнів у постановці спеціальних запитань, розвиваючи одночасно мовну здогадку. Готуючись до гри, вчитель пише на дошці кілька, наприклад п’ять, речень-відповідей до обраної теми. Так, до теми „Знайомство” відповіді можуть бути такими:

1. Yulia Volodymyrivna.
2. Rivne.
3. 25.
4. Sport.

Завдання учнів – скласти запитання до запропонованих відповідей.

14. Ask and Answer Game / „Гра в запитання та відповіді”.

Ця гра навчає учнів будувати запитання та давати відповіді на них з опорою на малюнок. Вішаємо на дошці малюнок певної тематики. Клас поділяємо на дві команди та пропонуємо першій команді задати питання стосовно зображеного. Друга команда відповідає. Після кожного наступного запитання команди міняються ролями. Перемагає та команда, яка останньою поставила запитання.

15. A Lottery Game / „Лотерея”

Ця гра активізує структури there is / there are у загальних запитаннях і відповідях. Приносимо до класу коробку або сумку, в якій лежать багато

предметів або малюнків предметів, відомих учням, бажано до певної теми („Школа”, Іграшки”, „Тварини” тощо). Учні по черзі ставлять запитання “Is there a … in the box ?” і ми дістаємо відгаданий предмет. Виграє та команда, що вірно відгадала більше предметів.

16. Detectives / „Детективи”.

Ця гра тренує у побудові стверджувальної, заперечувальної та питальної форми Past Simple. Один із учнів грає детектива. Він відвертається і заплющує очі. Даємо одному з учнів монету, яку він ховає в себе, виступаючи в ролі крадія. Після команди вчителя учень-детектив підходить до кожної дитини та питає “Did you take the money?”. Учні відповідають “Yes I did”, якщо це відповідає істині, або “No I did not” та вказують на когось іншого, хто може бути чи не бути крадієм. Тоді питають наступного учня. Коли учня, що грає крадія, знаходять, він стає ведучим та грає детектива.

17. Sound Game / Гра зі звуками

Учнів ділять на дві команди. Вчитель називає слова на вимову закінчення –s. Учні піднімають руку, якщо звук вимовляється як [z]. Якщо звук вимовляється як [s], руку піднімати не треба. Виграє та команда, яка зробила менше помилок.

[z]	[s]
to see – sees	to like – likes
to play – plays	to look – looks
to stand – stands	to take – takes
to know – knows	to want – wants
to come – comes	to put – puts
to give – gives	to get – gets

5. Класифікація буквених ігор в навчанні англійської мови

Серед великої різноманітності використання ігор у вивченні іноземної мови важливе місце займають так звані буквені ігри. Буквені ігри розуміються тут як своєрідні загадки, в яких потрібно відгадати слово або фразу, написані незвичним способом. Для відгадки необхідно провести комбінаторні перетворення з буквами – змінити їх послідовність, розміщення відносно одна

одної, порядок читання, додати або вилучити окремі букви. Такі розважальні ігри мають різні назви – розважальні, інтелектуальні, словесні, тестові ігри, буквені задачі. Вони входять в розряд розважальної енігматики (від. гр. ainigmatos – загадка). Вони розширюють ерудицію, вчать працювати зі словником, дають можливість тренувати пам'ять, заглиблюватися в тонкощі мови, але при цьому не втрачають своєї розважальності. У ці ігри грають з метою змагання, групами, індивідуально, в письмовій чи усній формі, із застосуванням наочності (частіше образотворчої – графічної, друкованої, символічної) або без неї. Пропонований нижче типологічний атлас буквених ігор був запропонованим дослідником В.М. Карловим.

Розглянемо детально кожен різновид поданих буквених завдань та можливість їх практичного використання на заняттях англійської мови.

Анаграма (англ. Anagram Game – перестановка букв) – це слово або словосполучення, утворене перестановкою букв, які складають інше слово чи словосполучення. Вона була відкрита у третьому столітті до нашої ери грецьким граматистом і поетом Лікофроном. Приклади анаграми: колба – бокал, карта – карат – катар, team – meat - mate. Існують фрази, що складаються з анаграм (блок анаграм).

Паліндром (від гр. Palendro – біжу назад) – слова, які читаються однаково зліва на право і справа наліво. Наприклад: піп, наган, dad, Anna, refer. За переказами в Константинополі у візантійському храмі Софії на мармуровій купелі було вирізано такий паліндромний вислів "НИСПОНАНОМИМАТАМИМОНАНОПСИН", ЩО ОЗНАЧАЛО „Обмивайте не тільки лице своє, але й ваші гріхи".

Метаграма (англ. – doublet, від гр. meta – між, після, через, gramma – буква) – загадка, в якій одна буква слова замінюється іншою. Складається ланцюжок метаграм, що з'єднує задані слова. Задані слова можуть також відгадуватися за ознакою, яка сформульована у римованому тексті, причому в змісті такого завдання вказані букви, зміна яких міняє смисл слова. Найбільш поширеною є метаграма зі звичайним текстом, а не римованим. Винахідником метаграми

вважається відомий англійський письменник Льюіс Керрол. Вперше метаграма з'явилася 5 квітня 1889 року в журналі „Ярмарок Марнотратства" і з тих пір входить майже в усі журнали, які друкують сторінку „На дозвіллі". Найпростішим видом метаграми є гра, знайома усім дітям – „Зіпсований телефон" (Gossip), за правилами якої ведучий пошепки передає повідомлення першому гравцеві, а той передає його наступному по колу. Останній гравець голосно говорить, що він почув, і майже напевне, це буде зовсім не те, що сказав ведучий першому гравцеві.

Логогриф (від гр. Logos – слово, grithos – загадка) – буквена гра, в якій треба відшукати загадане слово і утворити від нього нові слова шляхом перетворення й відкидання окремих букв або складів. Наприклад: ціле – частина дерева, без однієї букви – річка, без трьох букв – прийменник: крона, Рона, на. Приклад англійською мовою: part of the word means " the man advanced in age", while the whole word means "a piece of soft yellow metal" – old, gold. За цим принципом побудована гра „навуходоносор".

Лото (англ. Word Bingo) – у цій грі пропонується доповнити слово до цілого, якщо є тільки частина слова.

Головоломки (англ. - puzzles) вводять елемент складності в розгадуванні задуманих слів на відміну від буквених завдань. Це особливе розташування слів, які відгадуються, - у вигляді квадрата фігур, ланцюжка, драбини або комбінація малюнків, знаків, умовних позначень тощо. Суть операції в головоломках полягає у відгадуванні слів, фраз за умови їх правильного, відповідно задуманому, розташуванню відносно один одного (кросворди), або у відгадуванні намальованих чи зашифрованих слів або фраз (ребуси).

Кросворд (від англ. Cross-Word – слова, які перехрещуються) – гра, яка полягає в заповнені буквами рядів клітинок, що перехрещуються так, щоб по горизонталі і вертикалі вийшли задані за значенням слова. Автором першого кросворда є англієць Arthur Wynne, який опублікував свій кросворд 21 грудня 1913 року.

Чайнворд (від англ. chain – ланцюжок, word – слово) – різновид кросворду, в якому слова розміщені одне за одним. Кінець попереднього слова є початком наступного. Слова, які потрібно вставити, можуть бути зашифровані малюнками, ребусами тощо.

Файнворд (від англ. fine – точний, word – слово) складається з декількох клітинок, заповнених буквами, - ключа до розгадки. З частин букв, розміщених в клітинах, складається якесь слово, сполучення слів або речення. Ключ служить для розв'язування файнворда.

Ребус – гра-загадка, в якій слово, що шукається, або фраза зображені комбінацією букв, фігур, знаків. Існують спеціальні правила читання ребуса, коли додаються чи віднімаються певні букви.

Арифмограф (англ. Word Arithmetic від гр. arythmos – число, rhythos – загадка) – гра, метою якої є відгадування слів чи тексту, де букви зашифровані цифрами. Одна цифра замінює іншу в алфавіті від 0 до 9, необхідний ряд вказується кількістю зірочок, або іншого позначення (Н: римські цифри). Так, слово pencil в цифровому зображені читається як набір цифр 5**4*3**2*8*1**, слово girl як 6*8*7**1** і т.д.

	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9
*	a	b	s	d	e	f	g	h	i	J
**	k	l	m	n	o	p	q	r	s	T
***	u	v	w	x	y	z				

Криптограма (англ. cryptogram від гр. „таємний", „захований", gramma – буква) – напис або документ, написаний способом тайнопису, зрозумілим тільки посвяченим. Наприклад, одна буква вживається замість іншої. Звертаючи увагу на частоту певних букв (в англійській мові найбільш вживані буква e, f, a, o, I, n), можна знайти код, за яким написано слово. Ключ може додаватися.

Шаради (англ. Charade від фр. Charade – загадка) – гра, в якій загадане слово ділиться на частини, що являють собою окремі слова. Вони відгадуються за

вказаними значеннями. Також, це може бути загадка, що подається в образних сценах.

Використана література:

1. Н.Ю. Дручкив, Е.А. Паршикова

Развивающий аспект коммуникативно-игровой методики обучения иностранным язикам в начальной школе // Іноземні мови 2003 - №1, ст.ст. 28 – 29.

2. В.М. Карлов

Використання буквених ігор в навчанні англійської мови // Іноземні мови – 1998 - №4, ст.ст. 34 – 40.

2. В.П. Кутішенко

Вікова та педагогічна психологія (курс лекцій): Навчальний посібник. – Київ: Центр навчальної літератури, 2005. – 128с.

Для нотаток:

Навчальне видання

Розвиток креативного мислення на початковому етапі вивчення англійської мови

Укладач: Ю.В. Курята

Відповідальний за випуск: Ю.В.Курята

Комп’ютерна верстка:

Підписано до друку 2005 року.

Папір офсет. Формат 60/84/1/16.

Ум.др.арк. 1,66.

Тираж 100. Зам.№