

**МІНІСТЕРСТВО ОСВІТИ І НАУКИ УКРАЇНИ**  
**Глухівський національний педагогічний університет**  
**імені Олександра Довженка**

Кафедра іноземних мов та методики викладання

**МАГІСТЕРСЬКА РОБОТА**

**Тема: Використання навчальних ігор для підвищення мотивації вивчення старшокласниками англійської мови.**

Виконала:

**Тимошовець Катерина Олександрівна**

Спеціальність: 014 Середня освіта  
(Англійська мова і література)

Освітня програма:

Середня освіта (Мова і література  
(англійська))

**Науковий керівник:**

кандидат педагогічних наук, старший  
викладач

**Бутова Віра Олександрівна**

Допущено до захисту  
«08» листопада 2023 р.

Завідувач кафедри

\_\_\_\_\_ Ольга МІЛЮТІНА

Дата захисту: «\_\_\_\_» грудня 2023 р.

Оцінка \_\_\_\_\_

Підписи членів АК

\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_

Глухів 2023 рік

## ЗМІСТ

Вступ.....	3
Розділ 1. Загально-теоретична характеристика навчальних ігор в сучасній педагогіці	
1.1. Поняття та сутність терміну навчальна гра в педагогічній літературі.....	7
1.2. Види та функції навчальних ігор.....	18
1.3. Роль та значення ігрової діяльності у сучасному педагогічному процесі.....	28
1.4. Геймізація навчання як засіб підвищення мотивації старшокласників на уроках іноземної мови .....	39
Висновки до розділу 1.....	47
Розділ 2. Сучасні методики й засоби підвищення мотивації до вивчення англійської мови засоби ігор	
2.1. Аналіз сучасних методик використання навчальних ігор під час викладання іноземної мови .....	48
2.2. Методика застосування ігрових технологій на уроках англійської мови як засіб підвищення мотивації учнів.....	56
Висновки до розділу 2.....	79
Розділ 3. Експериментальне дослідження особливостей використання навчальних ігор для підвищення мотивації вивчення старшокласниками англійської мови	
3.1. Розробка та застосування системи ігрових вправ для підвищення мотивації вивчення старшокласниками англійської мови.....	80
3.2. Організація та проведення педагогічного експерименту .....	83
3.3. Аналіз отриманих результатів.....	91
Висновки до розділу 3.....	99
Висновки.....	100
Список використаних джерел та літератури.....	102
Додатки.....	110

## ВСТУП

**Актуальність дослідження.** Вивчення іноземних мов є важливим елементом сучасної освіти, який дозволяє підготуватися до міжнародного спілкування та розвитку кар'єри в майбутньому. Однак, навчання іноземній мові може бути складним та нецікавим процесом для багатьох старшокласників. Відсутність мотивації є однією з найбільших проблем, з якою зіштовхуються вчителі під час викладання англійської мови.

Відомо, що навчальні ігри можуть стати ефективним інструментом для підвищення мотивації учнів і поліпшення їхньої успішності в навчанні. Вони дозволяють зробити процес навчання цікавим та змістовним, а також створити сприятливу атмосферу для співпраці між учнями. У цій курсовій роботі буде розглянуто використання навчальних ігор як засобу підвищення мотивації вивчення старшокласниками англійської мови. Дослідження буде проведено на основі теоретичних та емпіричних даних, з метою виявлення ефективності використання ігор у процесі навчання та їх впливу на мотивацію старшокласників до вивчення англійської мови.

Для досягнення мети дослідження будуть використані різні методи та підходи, включаючи літературний аналіз теорії мотивації в навчанні, аналіз існуючих навчальних ігор для вивчення англійської мови та проведення експериментального дослідження.

В рамках експериментального дослідження буде проведено опитування старшокласників, які навчаються англійської мови, з метою визначення їхньої мотивації до вивчення мови та оцінки їхньої успішності в навчанні. Далі, учням буде запропоновано виконати навчальні завдання з використанням ігор, після чого буде проведена повторна оцінка їхньої мотивації та успішності в навчанні.

Отримані результати дослідження можуть бути корисними для вчителів англійської мови, які шукають ефективні методи підвищення мотивації учнів до

вивчення мови, а також для дослідників, які цікавляться вивченням мотивації в навчанні. Остаточні результати дослідження можуть допомогти покращити навчальний процес та досягнення кращих результатів у вивченні англійської мови старшокласниками.

Отже, використання навчальних ігор для підвищення мотивації вивчення англійської мови є важливою темою в контексті сучасного освітнього процесу. Дослідження з цієї теми можуть допомогти вчителям і дослідникам розуміти, які методи ігрового навчання дійсно можуть збільшити мотивацію учнів до вивчення мови та покращити їхні результати. Наприкінці дослідження буде зроблений висновок, що відповідь на поставлені дослідженням питання та запропонує рекомендації щодо використання навчальних ігор для підвищення мотивації вивчення англійської мови у старшокласників.

Актуальність теми дослідження обумовлена декількома факторами. По-перше, вивчення англійської мови є важливим елементом сучасної освіти, оскільки англійська мова є міжнародною мовою комунікації та використовується в бізнесі, наукових дослідженнях, подорожах та інших сферах життя. По-друге, проблема низької мотивації старшокласників до вивчення англійської мови є актуальною, оскільки більшість учнів у цьому віці вже мають певний досвід навчання мови та можуть відчувати втому від стандартних методів навчання. По-третє, з появою нових технологій та інтерактивних методів навчання, використання навчальних ігор стає все більш популярним способом залучення учнів та підвищення їхньої мотивації до вивчення мови.

Таким чином, дослідження використання навчальних ігор для підвищення мотивації вивчення старшокласниками англійської мови є актуальним і може допомогти вчителям та дослідникам розуміти, які методи ігрового навчання можуть бути ефективними для покращення мотивації та результатів учнів у вивченні мови.

Навчання краще сприймається у формі гри. У свою чергу модернізація навчально-виховного процесу сприяє реформатизації методів навчання іноземним мовам та вимагає використання освітньої навчальної гри із залученням сучасних інформаційних технологій, у нашому випадку комп'ютерних навчальних лінгвістичних ігор.

Розробкою даної проблеми займалися багато науковців, представники різних галузей науки. Дослідженням різних аспектів застосування навчальних ігор у сфері оволодіння іноземними мовами проводиться в роботах В. О. Артемова, Л. В. Банкевича, А. Є. Боковні, В. А. Бухбіндера, Н. Г. Вишнякова, О. П. Петрашук. Питання застосування комп'ютерних лінгвістичних ігор у процесі навчання різним аспектам іноземної мови, розглядали Н.О. Борисенко, Н.К.Скляренко, О.В. Котенко, А.В.Соломаха, G. Stanley, R. Stannard та ін.

Але, незважаючи на це, сьогодні існує потреба у дослідженні, яке б узагальнило, систематизувало існуючі відомості з даної проблеми.

Враховуючи все вищесказане, нами і була обрана тема дипломної роботи:

"Використання навчальних ігор для підвищення мотивації вивчення старшокласниками англійської мови".

**Об'єкт дослідження** – Особливості використання сучасних ігрових технологій у навчання англійської мови.

**Предмет** – методика використання навчальних ігор для підвищення мотивації вивчення старшокласниками англійської мови.

**Мета роботи:** дослідити основні аспекти використання навчальних ігор для підвищення мотивації вивчення старшокласниками англійської мови.

Відповідно до мети були визначені наступні **завдання**:

1) Дати загально-теоретичну характеристику навчальних ігор в сучасній педагогіці;

2) виділити сучасні методики й засоби підвищення мотивації до вивчення англійської мови засоби ігор;

3) провести експериментальне дослідження особливостей використання навчальних ігор для підвищення мотивації вивчення старшокласниками англійської мови.

Для розв'язання поставлених завдань нами були використані такі **методи дослідження**: теоретико-критичний аналіз літератури з теми дослідження; зіставлення, узагальнення і синтезування здобутої інформації тощо.

Робота може бути використана студентами ВНЗ для підготовки до семінарських занять, також може бути використана викладачами для проведення лекції, практик тощо.

**Структура роботи.** Робота складається зі вступу, трьох розділів, висновків, списку використаних джерел, що містить 56 найменувань та додатків. Повний обсяг роботи: 102 сторінки.

## РОЗДІЛ 1. ЗАГАЛЬНО-ТЕОРЕТИЧНА ХАРАКТЕРИСТИКА НАВЧАЛЬНИХ ІГОР В СУЧАСНІЙ ПЕДАГОГІЦІ

### 1.1. Поняття та сутність терміну навчальна гра в педагогічній літературі

Гра – найбільш засвоєна дітьми діяльність. У ній вони черпають взірці для вирішення нових життєвих завдань, які виникають у пізнанні, у праці, у художній творчості. Тому «опора на гру (ігрову діяльність, ігрові форми, прийоми) – це найважливіший шлях включення дітей у навчальну роботу, спосіб забезпечення нормальних умов життєдіяльності».

Уміння вчитися змінює стиль мислення і життя особистості. Оволодіваючи таким умінням досконало, людина стає більш автономною, незалежною від будь-яких зовнішніх впливів. Для всіх етапів шкільної освіти можна виділити такі характеристики самостійного учіння учня: учень, який вміє вчитися, сам визначає мету діяльності, або приймає ту, яку визначить учитель; виявляє зацікавленість до навчання, докладає вольових зусиль для досягнення результату; вміє організувати свою працю, знаходить потрібні знання, способи для розв'язання задач, виконує у певній послідовності розумові або практичні дії, прийоми, операції; усвідомлює свою діяльність, вміє її проаналізувати й прагне удосконалити.

Дидактична гра це - творча форма навчання, виховання і розвитку дошкільників.

Дидактичні ігри розвивають спостережливість, увагу, пам'ять, мислення, мову, сенсорну орієнтацію, кмітливість, а тому їх можна використовувати під час викладання будь-якого предмета [23, с. 87].

Сучасна дидактика, звертаючись до ігрових форм навчання, справедливо вбачає в них можливість ефективної взаємодії педагогів і учнів, продуктивної форми їх спілкування з властивими їм елементами безпосередності й неудаваної цікавості. В терміні "дидактична гра" наголошується її педагогічна спрямованість,

відображається багатогранність її застосування з урахуванням дидактичної мети заняття і рівня підготовленості студентів та учнів.

Витоки навчальних ігор ми можемо знайти в народній педагогіці. Ігри та іграшки, які створив народ, завжди допомагали дітям пізнавати світ граючись. Тому ігри пізніше дуже тісно пов'язались з навчанням, постійно удосконалюючись. Оцінюючи дидактичну гру та її роль в системі навчання, А. П. Усова писала: "Дидактичні ігри, ігрові завдання та прийоми дозволяють підвищити сприйнятливість дітей, різноманітнити навчальну діяльність дитини, приносять цікавість".

Дидактична гра являє собою багатопланове, складне педагогічне явище; вона є й ігровим методом навчання дітей, і формою навчання, і самостійною ігровою діяльністю, і засобом формування в дітей різних якостей, умінь, навичок.

Джерела комбінації навчання маленьких дітей із грою - у народній педагогіці. К. Д. Ушинський високо цінував гру. Він вказував на те, що ігри, містять доступні форми навчання, вони близькі дітям по змісту, по ігрових діях, образах, А. П. Усова, відзначаючи виховний вплив ігор, писала: "Кожна гра, якщо вона під силу дитині, ставить його в таке положення, коли розум його працює жваво й енергійно, дії організовані".

Дидактична гра - це різновид ігор з певними правилами, спеціально створених педагогічною діяльністю з метою успішного навчання й виховання дітей. Хочеться підкреслити, що вони орієнтовані на розв'язок завдань навчання дітей, але в той же час у них проявляється виховний і розвиваючий вплив ігрової діяльності [19, с. 113].

У дидактичній грі головним компонентом, насамперед, є навчальна діяльність, яка переплітається разом з ігровою і здобуває риси спільної ігрової навчальної діяльності. П.І. Підкасистий пише, що "дидактична гра - це така колективна, цілеспрямована навчальна діяльність, коли кожний учасник і команда



в цілому об'єднані розв'язком головного завдання орієнтують свою поведінку на виграш" [23, с. 251].

Н.Бібік, М.Вашуленко, О.Савченко [2] розглядають ігрову діяльність як дидактичний засіб, який активізує здатність дітей самостійно мислити і діяти, створює атмосферу свободи, творчого розкріпачення в колективі та умови для саморозвитку, дає змогу повніше враховувати вікові особливості дітей.

Даний вид гри є складним, багатоплановим педагогічним явищем, не випадково її називають і методом, і прийомом, і формою навчання, і видом діяльності, і засобом навчання. Ми виходимо з того, що дидактична гра – це сучасний і визнаний метод навчання і виховання, що виконує освітню, розвивальну і виховну функції, які діють в органічній єдності, і в процесі якого в ігровій ситуації вирішуються навчально-виховні завдання. Дидактична гра – як правило, спрямована на формування у дитини потреби в знаннях, активного інтересу до того, що може стати їх новим джерелом, удосконалення пізнавальних умінь і навичок. Гра захоплюватиме дитину лише в тому разі, якщо приносить радість і задоволення.

Цікаві думки про дидактичні ігри та їх значення у навчанні підростаючого покоління висловив вчений В. Сорока-Росинський. Він зазначав, що, по-перше, ігри значно підвищують дитячу працездатність: в ігрових умовах дитина може зробити значно більшу кількість вправ, не стомлюючись, ніж тоді, коли виконує завдання як дорослий. По-друге, ігри виявляють і вдосконалюють властиву дітям спостережливість [44, с. 27].

Це свідчить про те, що кожна з ролей – це відтворення справжньої, живої людини, зі своєю мовою, зі своєю манерою діяти, зі своїм характером. Ці особливості дитина наслідує, спостерігаючи за реальними людьми.

Ігрова діяльність, як педагогічна проблема чітко окреслена в науковому доробку В. Зеньковського. Учений підкреслював, що в процесі ігрової діяльності створюються особливо сприятливі умови для засвоєння дітьми нових знань і вмінь, для формування в них таких важливих якостей людського розуму, як здатність

виконувати дії в розумовому плані, символічно замінювати реальні об'єкти й оперувати подібною заміною з пізнавальною метою. Гра сприяє розвитку здібностей, що давали б дитині можливість надалі самостійно здобувати різноманітні знання і їх використовувати відповідно до вимог життя.

Гра ні в якому разі не терпить примусу і є процесом суто добровільним. Гравці не ставлять перед собою ніякої дидактичної мети і завдань, їх цікавить тільки ігровий результат. У процесі гри в дітей виробляється звичка зосереджуватися, самостійно думати, розвивати увагу. Захопившись грою, діти не помічають, що навчаються.

Особливості навчальних ігор та їх впливу на розвиток дитини свого часу досліджували Є. Тихеева (ігри з дидактичною лялькою, іншими іграшками, з предметами побуту, природним матеріалом, ігри для мовленнєвого розвитку), Ф. Блехер (ігри для математичного розвитку), Л. Венгер (дидактичні ігри і вправи для сенсорного розвитку), А. Бондаренко (роль словесних навчальних ігор у розвитку самостійності й активності мислення дитини).

Дидактична гра сприяє розвитку особистості. Якщо вона впроваджується педагогом уміло, діти реагують на неї з великою зацікавленістю, радістю, що підвищує значення гри в навчанні. Дидактична гра є не тільки засобом засвоєння окремих знань та вмінь, але й сприяє загальному розвитку дитини, формує здібності, задовольняє дитячу допитливість, залучає її до активного пізнання оточуючого світу, допомагає оволодіти засобами пізнання зв'язків між предметами та явищами (Л. Артемова, О. Запорожець, К. Щербакова та ін.) [38, с. 76].

Дидактичні ігри, ігрові заняття і прийоми підвищують ефективність сприйому дітьми навчального матеріалу, урізноманітнюють їхню навчальну діяльність, вносять у неї елемент цікавості. У дидактичній грі як формі навчання взаємодіють навчальна (пізнавальна) та ігрова (цікава) сторони. Відповідно до цього вихователь одночасно навчає дітей і бере участь у їхній грі, а діти граючись

навчаються. Здатність дидактичної гри навчати і розвивати дитину через ігровий задум, дії і правила О. Усова визначає як авто дидактизм.

Дидактична гра як метод навчання представлена у двох видах: гри- заняття й дидактичні, або автодидактические, гри. Використання різноманітних компонентів ігрової діяльності в процесі ігор- занять чергується з питаннями, вказівками, поясненнями, показом, Основою таких ігор служить ігровий сюжет, різноманітні ігрові дії.

Дидактична гра як форма навчання містить два початки: навчальне (пізнавальне) і ігрове (цікаве). Процес навчання здобуває емоційно-пізнавальний характер. Навчання відбувається в процесі активної й інтенсивної для дітей ігрової діяльності. А. П. Усова, оцінюючи дидактичну гру і її роль у системі навчання, писала: "Дидактичні ігри, ігрові завдання й прийоми дозволяють підвищити сприйнятливність дітей, різноманітять навчальну діяльність дитини, вносять цікавість".

Дидактична гра виступає і як засіб формування в дитини окремих якостей, умінь, навичок. У цілому ж аналізуючи роботи Сорокіної, Удальцової, Аванесової, Бондаренко й ін. можна вважати дидактичними такі гри, які мають особливу учбово-ігрову структуру, У ній виділяються наступні елементи: дидактичне завдання, ігрове завдання, ігрові дії, правила гри [29 ,с. 56].

Дидактичне завдання є першим необхідним елементом навчальної гри й спрямована на повідомлення, закріплення, систематизацію знань, засвоєння способів дій, формування відносини дітей до предметів і явищам навколишньому життя, розвиток пізнавальної активності.

Наступним важливим компонентом дидактичної гри є ігрове завдання. В. Н. Аванесова вказує, що навчальне, пізнавальне завдання повинна ставиться перед дітьми через ігрове завдання, близьку мотивам дитячої гри.

Дидактичне завдання, таким чином, як би замаскована, схована від дитини. У цих умовах взаємини між дітьми й дорослими визначаються не навчальною

ситуацією (вихователь учить, а діти вчаться в нього), а грою, тим, що вихователь і діти насамперед учасники однієї гри.

Як тільки цей принцип порушується, тобто зникає ігровий характер взаємин між педагогом і дітьми, вихователь стає на шлях прямого навчання, дидактична гра перестає бути сама собою, попадає в розряд вправ. Щоб уникнути цього в кожній дидактичній грі повинне бути представлена розгорнута ігрова дія.

Як відзначається в роботах Ф. Н. Блехер, Е. І. Удальцовой і ін. авторів, дидактична гра стає грою завдяки наявності в ній ігрових моментів: очікування й несподіванки, елементів загадки, руху, змагання, виділення ролей і ін. "При наявності ігрової дії дидактичні ігри наділяються в ігрову форму. Увага дитини спрямована на розгортання ігрової дії, а вже в процесі гри непомітно він виконує навчальне завдання. Ігрова дія створює в дітей інтерес до дидактичного завдання гри. Тому, чому цікавіше ігрова дія, тем успішніше діти вирішують навчальне завдання" - указувала І.Удальцова. Суттєво, що основним стимулом пізнавальної діяльності, мотивом виконання дидактичного завдання ставиться не пряма вказівка вихователя й бажання дітей навчитися в нього, а природне для школярів стремлен не відіграти, бажання досягтися ігрової мети, виграти, саме це змушує дітей краще сприймати, уважно вслухуватися, швидше орієнтуватися на потрібну властивість, як це потрібно за умовами й правилами гри, і тим самим засвоювати необхідні знання й способи дії [42, с. 97].

Основою побудови дидактичної гри, головним знаряддям керування педагогом пізнавальною й ігровою діяльністю дітей є правила гри. Правила здобувають у грі провідне дидактичне значення, через них вихователь направляє гру по заданому шляхові, з'єднує дидактичну й ігрову завдання, організує поведінку й взаємовідношення дітей у грі. Без заздалегідь установлених правил ігрова дія розгортається стихійно й дидактичні цілі можуть залишитися невиконаними - указувала на значення правил В.Н. Аванесова. Дидактичне призначення правил здійснюється завдяки тому, що вони являють собою досить

точно фіксований спосіб дії, розбудовують у дітях здатність саме й взаимоорганізацій.

Розкриття особливостей дидактичної гри, ігрового характеру різних її сторін, елементів і ланок - постановки й способів розв'язку освітніх завдань, мотивів і результатів діяльності дитину, взаємин педагога й дітей виявляє необхідність виділення ще однієї форми організованого навчання - навчальних вправ. В основі навчальних вправ лежить багаторазове відтворення, повторення, тренування в тому або іншій дії. Дитина одержує можливість діяти зі спеціально розробленим дидактичним навчальним матеріалом. Навчання здобуває тут свого роду учбово-практичний характер, відмінний від прямого навчального впливу на заняттях і ігрового впливу в дидактичній грі. Включення в дидактичний процес дитячого садка поряд із заняттями також навчальних ігор і вправ значно підвищує ефективність навчання, дозволяє забезпечити раціональну комбінація й зміну діяльності, попередити стомлюваність і протягом усього навчального часу зберегти високу працездатність дітей [24, с. 81].

По характеру використаного матеріалу дидактичні ігри прийнято умовно ділити на ігри із предметами й іграшками, настільно-друковані й словесні. Гри із предметами й іграшками найбільш доступні дітям, тому що вони засновані на безпосередньому сприйнятті, відповідають прагненню дитини діяти з речами й у такий спосіб знайомитися з ними. Відіграти в ці ігри дитина починає в ранньому віці й не втрачає свого інтересу до них протягом усього дошкільного віку.

Настільні друковані ігри, так само як і гри із предметами, засновані на принципі наочності, але в цих іграх дітям дається не сам предмет, а його зображення.

Найбільш складні словесні ігри: вони не пов'язані з безпосереднім сприйняттям предмета, у них діти повинні оперувати виставами. Ці ігри мають велике значення для розвитку мислення дитину, тому що в них діти вчаться висказувати самостійність судження, робити висновки й умовиводу,

зауважувати логічні помилки. Отже, ці ігри розвивають уміння уважно слухати, швидко знаходити потрібну відповідь на поставлене питання, точно й чітко формулювати свої думки, застосовувати отримані раніше знання.

Таким чином, дидактична гра як засіб навчання забезпечує формування нових і закріплення наявних знань, учить дітей використовувати отримані знання в різних умовах, сприяє розвитку самостійності й активності мислення. Розгляд дидактичної гри явища організованого навчання, як однієї з форм організації навчання в дитячому садку передполагає наявність й взаємозв'язок наступних її компонентів: дидактичного, ігрового завдання й ігрової дії, правил.

Гру відносять до історично обумовленого, природного елементу культури, що виступає видом довільної діяльності індивіда. В іграх приймають участь люди різного віку. В освітній галузі, а саме в навчальних закладах різних типів, досить широко використовуються дидактичні ігри [35, с. 80].

У науковій літературі існує декілька різноманітних підходів до тлумачення поняття «дидактична гра», яке характеризується дослідниками як засіб, метод і форма навчання. Зокрема, дидактичну гру розглядають як цінний метод стимулювання інтересу до навчання; як засіб, що збуджує інтерес до навчання (Ю. Бабанський).

Метод навчання за М. Фіцулою – це «спосіб упорядкованої, взаємопов'язаної діяльності вчителів та учнів, спрямованої на вирішення завдань освіти, виховання і розвитку в процесі навчання».

Крім того, дослідниками запропоновано різні терміни для опису схожих понять, а саме: «дидактична гра», «навчальна гра», «ігровий метод», «ігровий прийом», «ігрова технологія». Вважаємо, що термін «дидактична гра» підкреслює педагогічну спрямованість даного методу навчання та багатофункціональність його використання.

Суть дидактичної гри – моделювання, імітація (наслідування). Саме в дидактичній грі в спрощеному вигляді відтворюється, моделюється дійсність,

відбувається імітація реальних дій, яка сприяє підвищенню значущості навчального матеріалу для особистості школяра, що впливає на характер її мотивації, формуванню творчого мислення.

При навчанні дітей дошкільного віку поряд з дидактичними іграми використовуються вправи з дидактичними матеріалами. При навчанні дітей раннього й молодшого дошкільного віку значне місце приділяється заняттям з дидактичними іграшками: мотрійками, башточками, кулями, грибками і т.д..

Дії малят з дидактичними іграшками здобувають ігровий характер: хлопці становив з декількох частин целую мотрійку, підбирають деталі по кольору, розмірі, обіграють отриманий образ. Наявність ігрового змісту в заняттях з дидактичними іграшками надає право об'єднати їх з дидактичними іграми й назвати цей вид діяльності дітей раннього віку дидактичними іграми-заняттями.

Обґрунтовуючи необхідність проведення ігор- занять, учений Н.М. Аксарина вказувала: в умовах суспільного виховання не можна забезпечити різносторонній розвиток усіх дітей, користуючись тільки індивідуальним спілкуванням у процесі їх самостійної діяльності. Необхідно проводити спеціальні заняття з невеликою групою дітей [17, с 84].

В іграх- заняттях педагог цілеспрямовано впливає на малят, продумує зміст ігор, методичні прийоми їх проведення, домагається, щоб дидактичні завдання були прийняті всіма дітьми. Систематично ускладнюючи матеріал з урахуванням вимог програми, вихователь через ігри- заняття повідомляє доступні знання, формує необхідні вміння, удосконалює психічні процеси (сприйняття, мислення, мова й ін.).

Особливість навчальних ігор- занять полягає в тому, що засвоєння дітьми знань і вмінь відбувається в практичній діяльності при наявності мимовільної уваги й запам'ятовування, що забезпечує краще засвоєння матеріалу. Усі ігри- заняття здійснюються під безпосереднім керівництвом дорослого.

Сутність дидактичної гри полягає в тому, що діти вирішують розумові завдання, запропоновані їм у цікавій ігровій формі, самі знаходять розв'язки, долаючи при цьому певні труднощі. Дитина сприймає розумове завдання, як практичну, ігрову, це підвищує його розумову активність.

У дидактичній грі формується пізнавальна діяльність дитини, проявляються особливості цієї діяльності. У старшому дошкільному віці на базі ігрових інтересів створюються інтелектуальні.

Дуже велике значення дидактичної гри для розумового виховання дітей. В іграх з іграшками, різними предметами, з картинками в дитини відбувається нагромадження почуттєвого досвіду. Розбираючи й складаючи мотрійку, підбираючи парні картинки, він вчиться розрізняти й називати розмір, форму, колір і інші ознаки предметів [25, с. 96].

Сенсорний розвиток дитини в дидактичній грі відбувається в нерозривному зв'язку з розвитком у нього логічного мислення й уміння виражати свої думки в слові. Щоб розв'язати ігрове завдання, потрібно порівнювати ознаки предметів, установлювати подібність і відмінність, узагальнювати, робити висновки. Таким чином, розбудовується здатність до суджень, умовиводу, уміння застосовувати свої знання в різних умовах. Це може бути лише в тому випадку, якщо в дітей є конкретні знання про предмети і явища, які становлять зміст гри.

Захоплюючі дидактичні ігри створюють у дошкільників інтерес до розв'язку розумових завдань: успішний результат розумового зусилля, подолання труднощів приносять їм задоволення. Захоплення грою підвищує здатність до довільної уваги, загострює спостережливість, допомагає швидкому й міцному запам'ятовуванню. Усе це робить дидактичну гру важливим засобом підготовки дітей до школи. (

Розумове виховання в грі тісно пов'язане з моральним. Розв'язок дидактичного завдання завжди служить і вправою волі. Виконання правил гри вимагає від дітей витримки, самовладання, дисциплінованості. Багато ігор мають "заборонні" правила, які обмежують дії й слова граючих. У грі "Фанти" не можна



виголошувати "так", "ні", "чорне", "біле". У грі "Що змінилося?" потрібно закрити очі й не відкривати їх, поки не буде даний сигнал. Сумлінне виконання правил привчає до чесності, справедливості.

Зміст навчальних ігор допомагає формуванню моральних вистав і понять. Такі, наприклад, ігри, у яких треба визначати, "що таке добре й що таке погано", давати характеристики літературним героям.

Гри з дидактичними іграшками, природним матеріалом, картинками, сприяючи нагромадженню почуттєвого досвіду, разом з тим допомагають естетичному вихованню дітей. Навчившись розрізняти кольору й форми, діти починають зауважувати красу в їхній комбінації, розташуванні. В іграх зі словом вони, по влучному визначенню А.М. Горького, вчать тонкощам рідної мови й починають почувати його красу [32, с. 70].

З розуміння значення навчальних ігор випливають наступні вимоги до них:

1. Кожна дидактична гра повинна давати вправи, корисні для розумового розвитку дітей і їх виховання.

2. У дидактичній грі обов'язкова наявність захоплюючого завдання, розв'язок якої вимагає розумового зусилля, подолання деяких труднощів. До дидактичної гри, як і до всякої іншої, ставляться слова А.С. Макаренка: "Гра без зусилля, гра без активної діяльності - завжди погана гра".

3. Дидактизм у грі повинен сполучатися із цікавістю, жартом, гумором. Захоплення грою мобілізує розумову діяльність, полегшує виконання завдання.

Таким чином, враховуючи зазначені чинники, можна стверджувати, що якісний розвиток основних психічних процесів (сприйоми, уваги, пам'яті, мислення, уяви) у дошкільному віці залежить від того, наскільки успішно організована навчальна діяльність. Підвищити ж її ефективність можна за умов використання різних видів навчальних ігор, оскільки навчально-ігрова діяльність, з одного боку, сприяє підвищенню ефективності навчання учнів старшої школи, а з

іншого – створює умови для розвитку та вдосконалення психічних процесів у дошкільному віці.

Гра – це один із найважливіших методів у навчанні і вихованні. Розглядаючи значення гри з точки зору психології та педагогіки, можна стверджувати, що гра відноситься до засобів підвищення ефективності навчально-виховного процесу.

## **1.2. Види та функції навчальних ігор**

Дидактична гра є одним з головних компонентів динаміки навчального процесу, активізації навчальної діяльності, розвитку самостійності і формування широких пізнавальних інтересів у школярів. Вона розвиває творчість, активність, самостійність, захопленість, бажання вчитися і належить одночасно до двох сфер людської діяльності. Дидактична гра найкраще забезпечує принцип звязку навчання з життям.

У педагогіці немає єдиної класифікації ігор. Завдяки багатокомпонентності, особливостям структури, великій кількості функцій кожний учений, досліджуваний дидактичну гру, створює свою класифікацію, орієнтуючись на те, що (на його погляд) важливо для процесу навчання й виховання дітей [40, с. 94].

Наприклад, Б.Г. Мещеряків класифікує гри як рольові, із правилами, режисерські, дидактичні. Г.М. Коджаспирова ділить ігри на предметні, символічні, сюжетні, рольові, комп'ютерні, що розбудовують, дидактичні. А.І. Сорокіна класифікує дидактичні ігри як гри- подорожі, гри- доручення, гри- припущення, гри- загадки, гри-бесіди.

Л.І. Федорова виділяє дидактичні ігри по характеру використаного матеріалу, по виду діяльності, по предметній області, по етапу педагогічного процесу, за ігровою методикою, по кількості учасників. Е.Є. Селецкая підрозділяє дидактичні ігри на репродуктивні, частково- пошукові, пошукові. М.М. Захаров виділяє ігри- хвилинки, гри- епізоди, ігри- уроки, А.А. Смоленцева - підготовчі, творчі.

Незважаючи на наявну різницю в класифікаціях, учені виділяють і докладно розглядають дидактичну гру як вид гри, організуемой дорослим для розв'язку навчального завдання, для засвоєння, закріплення матеріалу.

Дидактичні ігри вперше були введені в педагогіку Ф. Фребелем і М. Монтессори для дітей дошкільного віку. Для старшої школи це поняття ввів О. Декролі.

Із середини минулого століття дидактичні ігри стали застосовуватися у вітчизняній педагогічній практиці, спочатку тільки в початкових класах, а пізніше - у середніх і старші.

Одні педагоги дидактичні ігри відносять до методів навчання, інші ж виділяють їх в особливу групу, тому що, по-перше, вони виходять за межі наочних, словесних і практичних приймань, убираючи в себе їх елементи, а по-друге, вони мають властиві тільки їм особливості:

а) дидактичні ігри спеціально створюються або пристосовуються для цілей навчання;

б) правила дидактичної гри створюються вчителем з метою навчання й виховання;

в) дидактична гра - ефективний засіб розумового розвитку дитину;

г) дидактична гра допомагає не тільки знайомити з конкретними знаннями, але й учить їхньому творчому застосуванню;

д) дидактична гра має цікаву форму, яка цікава для дітей [21, с. 53].

Сучасні вчені вважають, що дидактична гра складається з декількох компонентів і має певну структуру. До компонентів дидактичної гри відносять наступне:

а) ігровий задум;

б) ігрові дії;

в) пізнавальний зміст або дидактичні завдання;

г) Обладнання;

д) результати гри.

Ігровий задум утримується в назві гри й перебуває в тому дидактичному завданні, яке треба розв'язати на уроці. Ігровий задум надає грі пізнавальний характер, пред'являє до її учасників певні вимоги відносно одержання знань.

Правилами визначається порядок дій і поведінка учнів у процесі дидактичної гри. Вони розробляються з урахуванням мети уроку й можливостей учнів. Правила створюють умови для формування вмінь, що навчаються, з їхньою допомогою школярі можуть управляти своєю поведінкою.

Ядром (основою) дидактичної гри є інноваційний зміст. Воно полягає в засвоєнні тих знань і вмінь, які застосовуються при розв'язку навчального завдання.

Обладнання гри містить у собі встаткування уроку: наочність, ТСО (технічні засоби навчання), дидактичний роздавальний матеріал і ін. [36, с. 80]

Підсумок гри підводить відразу по її завершенню. Це може бути підрахунок балів; визначення гравців, успішніше інших, що виконали ігрове завдання; визначення команд-переможців і інше. Завжди важливо в грі оцінити її результат.

Місце і роль ігрової технології в навчальному процесі, поєднання елементів гри та навчання багато в чому залежать від розуміння учителем функцій і класифікації педагогічних ігор. Класифікуються дидактичні ігри за декількома принципами:

1. За видом діяльності:

- фізичні (рухові),
- інтелектуальні (розумові),
- трудові,
- соціальні
- психологічні.

2. За характером педагогічного процесу:

- Навчальні, тренувальні, контролюючі, узагальнюючі;
- Пізнавальні, виховні, розвиваючі;

- Репродуктивні, продуктивні, творчі;
- Комунікативні, діагностичні, профорієнтаційні, психотехнічні та інші.

### 3. За характером ігрової методики:

- предметні,
- сюжетні,
- рольові,
- ділові,
- імітаційні,
- ігри-драматизації.

### 4. За ігровим середовищем:

- ігри з предметами і без них,
- настільні,
- кімнатні,
- вуличні,
- на місцевості,
- комп'ютерні
- з ТСО,
- з різними засобами пересування.

У розвиваючих іграх, в цьому полягає їх головна особливість, вдалося об'єднати один з основних принципів навчання – від простого до складного, з дуже важливим принципом творчої діяльності – самостійно за здібностями, коли дитина може піднятися до вершини своїх можливостей.

Гра - це природна для дитини і гуманна форма навчання. Навчаючи за допомогою гри, ми вчимо дітей не так, як нам, дорослим, зручно дати навчальний матеріал, а як дітям зручно і природно його взяти.

Вивчення нового матеріалу диктує доцільність використання ігрових технологій, що сприяють активізації пізнавальної діяльності учнів і приводять до більш осмисленого засвоєння знань. Застосування ігор підвищує міцність і якість

засвоєння знань дітей, якщо ігри відбираються і конструюються у відповідності до змісту виучуваної теми, з цілями і завданнями уроків, використовуються в поєднанні з іншими формами, методами і прийомами, ефективними при вивченні нового матеріалу, чітко організовуються, відповідають інтересам і пізнавальним можливостям учнів [42, с. 76]

В житті дитини гра виконує такі найважливіші функції:

- розважальну (основна функція гри - розважити, доставити задоволення, надихнути, розбудити інтерес);
- комунікативну: освоєння діалектики спілкування;
- самореалізації в грі;
- терапевтичну: подолання різних труднощів, що виникають в інших видах життєдіяльності;
- діагностичну: виявлення відхилень від нормативної поведінки, самопізнання в процесі гри;
- корекційну: внесення позитивних змін в структуру особистісних показників;
- міжнаціональної комунікації: засвоєння єдиних для всіх людей соціокультурних цінностей;
- соціалізації: включення в систему суспільних відносин, засвоєння норм людського гуртожитку.

Перелічимо функції дидактичної гри, які доводять її необхідність і важливість для навчального процесу:

а) освітня - дидактична гра допомагає одержати учням нові знання по досліджуваному предмету);

б) виховна - це одна з основних функцій дидактичної гри, яка дає дитині можливість навчитися розрізняти добро й зло, правду й неправду й ін., допомагає виявити індивідуальні особливості дітей;

в) розвиваюча - визначається тим, що в основі ігрової діяльності перебуває, на думку психологів, інтрогенне поведінка (поведінка, обумовлена такими факторами особистості, як потреби й інтереси);

г) функція емоційного стимулювання учбово-пізнавальної діяльності школяра називається багатьма вченими провідною функцією дидактичної гри. Значення цієї функції полягає в тому, що дидактична гра як емоційно-ціннісний стимул підтримує й закріплює смислообразуючий мотив діяльності навчання (тобто не тільки "зобов'язаний", але й "прагну"). Це сприяє формуванню суспільно ціннісного мотиву навчання [25, с. 80];

д) функція оптимізації навчального процесу. Дидактична гра є інструментом зняття протиріччя між потребою школяра до самостійності в навчанні й зовнішнім педагогічним керівництвом, заснованим на виконанні нормативних вимог. Вона дозволяє учневі самому добути нові знання, закріпити вміння й навички. Учитель за допомогою гри тільки підводить учня до цих дій, грамотно підбирає дидактичну гру, щоб дитина засвоїла знання, закріпив уміння й навички;

е) діагностична - кожна людина проявляє себе в грі на максимальному рівні фізичних сил, інтелекту, творчості. За допомогою дидактичної гри можна діагностувати сформованість тих або інших особистісних якостей у гравців, рівень знань і вмінь, характер взаємин у колективі, інтереси дітей;

ж) комунікативна - у процесі дидактичної гри відбувається розвиток мови;

з) розважальна - дана функція пов'язана зі створенням певного комфорту, сприятливої атмосфери, щиросердечної радості як захисних механізмів особистості;

і) коррекційна - вносить позитивні зміни, доповнення в гнучку структуру особистісних показників учнів; процес корекції відбувається природно;

к) профоієнтаційна - полягає в тому, що дидактична гра знайомить дітей з різними професіями, і їх специфікою.

Говорячи про значення навчальних ігор у процесі навчання дітей, учені вказують на наступне:

- а) значно росте пізнавальний інтерес до предмета;
- б) кожний урок стає більш яскравим, незвичайним, емоційно насиченим;
- в) активізується учбово-пізнавальна діяльність;
- г) формується позитивна мотивація до навчальної діяльності, розбудовується увага, збільшується працездатність. [19, с. 67]

Різноманіття навчальних ігор дозволяє педагогові вибрати будь-яку, прийнятну для учнів його класу. Педагог, аналізуючи процес навчання, згодом доходить висновку, який вид гри в більшій мері допоміг добитися позитивного результату.

Дидактична гра - необхідний елемент процесу навчання, який розбудовує в дітей увагу, мислення, пам'ять, дає молодшому школяру психологічну стійкість, формує орієнтування в життєвих ситуаціях, служить створенню й зімкненню дитячого колективу.

Дидактична гра виконує декілька основних функцій: мотиваційно-спонукальну; навчальну; виховну; орієнтаційну; соціокультурну; комунікативну; самореалізаційну; діагностичну; корекційну. Отже, даний метод навчання є поліфункціональним, що дозволяє використовувати його на різних етапах організації навчального процесу.

О. Савченко детально висвітлила функції навчальних ігор, які використовуються в початковій школі: активізація інтересу та уваги дітей, розвиток пізнавальних здібностей, кмітливості, уваги, закріплення знань, умінь і навичок, тренування сенсорних умінь тощо [5]. На думку дослідниці, правильно побудована цікава дидактична гра збагачує процес мислення індивідуальними почуттями, розвиває саморегуляцію, тренує волюваті якості дитини.

Дослідниками запропоновано різні класифікації навчальних ігор, які спираються на різні за характером і кількістю критерії.



Зокрема, О. Савченко виділяє наступні види навчальних ігор, що використовують у початковій школі: сюжетно-рольові, ігри-вправи, ігри-драматизації, ігри-конструювання.

В. Чайка класифікує дидактичні ігри на: рольові (передбачають розігрування певних ситуацій, коли школярі виконують конкретні ролі); ділові (імітація роботи представників науки, окремих професій, з врахуванням конкретних даних); організаційно-діяльнісні (використовують для професійної підготовки фахівців, підвищення їх кваліфікації, оптимального розв'язання завдань особистісного самовизначення в професійних ситуаціях); комп'ютерні (використовують для вивчення мови програмування і формування комп'ютерних знань, а також вивчення різних дисциплін за допомогою комп'ютерних програм) [39, с. 51].

Автор відзначає, що організаційно-діяльнісні дидактичні ігри поділяються на: навчальні, що дають змогу встановити в навчанні предметний і соціальний контексти майбутньої професійної діяльності; виробничі, основною метою яких є підвищення кваліфікації працівників управлінських апаратів, підприємств та організацій; педагогічні, які спрямовані на розвиток професійно-особистісних якостей педагога, уміння працювати в реальних умовах, удосконалювати знання і вміння в галузі методики викладання.

Дидактична гра як форма навчання дітей має дві функції: навчальну (пізнавальну) та ігрову. Вихователь водночас є вчителем і учасником гри.

Дидактична гра як самостійна ігрова діяльність спирається на усвідомлення дітьми цього процесу. Самостійна ігрова діяльність відбувається лише в тому разі, якщо діти виявляють інтерес до гри, її правил і дій, якщо ці правила ними опановані й трансформовані в конкретні управлінські механізми.

Вихователь повинен ускладнювати вже знайомі дітям сюжети ігор, розширювати їх варіативність.

У самостійній ігровій діяльності не передбачено керівництво дорослого. Його участь має опосередкований характер, адже самостійно діти можуть гратися в дидактичні ігри на заняттях і в повсякденному житті.

На заняттях використовуються такі дидактичні ігри, які можна проводити фронтально з усіма дітьми. Вони стимулюють механізми закріплення й систематизації знань.

Значно ширший простір для виховання самостійності в дидактичній грі надають дітям спеціально відведені для цього години. Тут вони самостійні не лише у виконанні правил та дій, а й у виборі гри, партнера, створенні нових ігрових варіантів, виборі ведучого.

Дидактична гра виступає також як засіб всебічного виховання особистості дитини.

Так, розумове виховання забезпечується змістом навчальних ігор, оскільки вони формують у дітей правильне ставлення до явищ суспільного життя, природи тощо. Знання про навколишнє життя подаються дітям за певною схемою. Наприклад, ознайомлення з працею має таку послідовність: спочатку дітям роз'яснюють зміст певного виду праці, потім етапи виробництва, знайомлять зі знаряддями праці, після чого розкривають її значення [48 ,с. 71].

За допомогою навчальних ігор вихователь привчає дітей самостійно думати, використовувати здобуті знання в різних умовах у співвіднесенні з поставленими завданнями. Завданням навчальних ігор є раціональне використання дітьми знань у розумових операціях: знаходження характерних ознак у предметах і явищах навколишнього світу, порівнювання, групування, класифікування предметів за певними ознаками, формулювання адекватних висновків, узагальнення. Активність мислення дитини є головною умовою усвідомленого ставлення до науково достовірних, ґрунтовних знань.

Дидактичні ігри розвивають сенсорні здібності. Процеси відчуття і сприйоми покладено в основу пізнання дитиною довкілля.

Дидактичні ігри розвивають мову дітей: поповнюють, активізують словник, формують правильне звуконаслідування, розвивають зв'язне мовлення, вміння правильно висловлювати думки. Дидактичні завдання значної кількості ігор складено так, щоб навчити дітей самостійних розповідей про предмети, явища природи та суспільного життя.

У дошкільників формуються моральні уявлення про бережливе ставлення до довкілля. У вихованні моральних якостей особистості дитини особлива роль належить змісту і правилам гри. У роботі з дітьми молодшого віку основним змістом навчальних ігор є опанування ними культурно-гігієнічними навичками, культурою поведінки. Використання навчальних ігор у роботі з дітьми старшого дошкільного віку вирішує інші завдання. Тут у центрі уваги педагога - виховання в дітей моральних почуттів, поваги до людей праці, любові до Батьківщини, рідного краю.

У дидактичній грі відбувається трудове виховання, оскільки у дітей формується повага до працюючої людини, усталюється інтерес до праці дорослих, бажання самостійно працювати. Згодом у них виникає інтерес до професій, до праці, з'являється бажання гратись у різні професії тощо [23, с. 94].

Деяких навичок праці діти набувають під час виготовлення матеріалів для навчальних ігор. Спільно з дітьми можна виготовляти корисні для роботи матеріали. Це є виправданим засобом виховання начал працелюбності, бережливого ставлення до результатів праці.

Естетичне виховання засобами навчальних матеріалів забезпечується їх відповідністю естетичним і гігієнічним вимогам: іграшки мають бути розмальованими яскравими фарбами, художньо оформленими. Такі іграшки привертають увагу дітей, стимулюють бажання гратися ними. Матеріалу для навчальних ігор має бути відведено в групі місце, доступне для дітей.

Фізичне виховання засобами дидактичної гри відбувається завдяки формуванню позитивного емоційного настрою, що забезпечує гарне самопочуття і

водночас передбачає певне збудження нервової системи. Рухова активність під час гри розвиває мозок. Особливо важливими є ігри з дидактичними іграшками, під час яких розвиваються і зміцнюються дрібні м'язи рук, що сприяє також розумовому розвитку дітей та підготовці руки до письма.

Значна кількість навчальних ігор сприяє формуванню у дітей культурно-гігієнічних навичок. Позитивним для педагогіки гри є й те, що дидактична гра сприяє яскравому вираженню дітьми соціальних почуттів. Для того, щоб успішно проводити виховну роботу, потрібно добре знати індивідуальні особливості вихованців. І саме в навчальних іграх яскраво виявляються риси характеру кожного їх учасника - цілеспрямованість, чесність чи егоїзм, упертість тощо.

В іграх виявляються також такі риси характеру дитини, які можуть слугувати прикладом для наслідування іншими: товариськість, скромність і тощо.

### **1.3. Роль та значення ігрової діяльності у сучасному педагогічному процесі**

Гейміфікація зустрічається нам чи не на кожному кроці – і зовсім не обмежується сучасними інноваційними навчальними методиками. Скрізь, куди привноситься ігровий або змагальний елемент, використовується гейміфікація.

Будь-яка сучасна людина щодня за рахунок використання можливостей ігрового простору привносить елементи розмаїтості при виконанні рутинних щоденних операцій.

Елементи гри у навчанні пропонують оживити класичну тріаду: лекції – семінари – іспити. Суть гри та ігрової свідомості полягає у створенні викликів, які мотивують слухачів курсів долати труднощі. Ігрові методики дозволяють м'яко впливати на вищі потреби людини, спрямовуючи поведінку дитини у необхідне для освіти русло [12 ,с .56].

У 2010 році до вжитку стрімко увійшов термін «гейміфікація». Гейміфікація – застосування ігрових механік характерних для відеоігор у програмних інструментах для неігрових сфер з метою залучення користувачів і споживачів, підвищення їхньої зацікавленості у вирішенні прикладних завдань, використання продуктів, послуг. Гейміфікація експлуатує відому властивість мозку: йому дуже подобається одержувати винагороду за пророблену роботу. На початку 2010-х років гейміфікація стала одним із ключових трендів в інформаційних технологіях як для державних організацій, так і приватних компаній. Ранні приклади гейміфікації ґрунтувалися на винагороді людей, які ділилися досвідом на таких платформах, як Foursquare і Gowalla. Людина «чекініться» (тобто реєструється за допомогою гео-позиціонування) у певному закладі та отримує за це віртуальні бали винагороди, після досягнення певної кількості нагород їй присуджують віртуальну медаль з певним статусом. За підрахунками автора книги «Reality Is Broken: Why Games Make us Better and How they Can Change the World» Джейн Макгонал, до 2017 року ринок гейміфікації досягне межі \$15 млрд і вона проникне в усі сфери людської діяльності, включаючи освіту [40, с. 65].

Стрімкий розвиток інформаційних технологій зумовлює використання електронних ресурсів не тільки у межах навчального заняття, але й дає можливість займатися самоосвітою вдома, використовуючи різні засоби інформаційно-комунікаційних технологій; наразі існує можливість застосовувати засоби дистанційного навчання з метою мотивації до безперервного одержання знань. Необхідно розглядати дану форму навчання не як альтернативу очної форми одержання освіти, а як її доповнення. Доцільними є слова Еріка Клопфера, директора лабораторії досліджень освітніх технологій: «Найпоширеніша омана – припускати, що технологія сама по собі здатна вирішити всі проблеми. Не думаю, що технологія може або взагалі повинна замінити вчителів. Краща технологія – та, що розумним чином вписується у соціальне оточення... Технології можуть замінити

деякі практики навчання й викладання, але їхня головна мета – звільнити вчителям час для інших, більше суттєвих видів діяльності».

За думкою Гейба Зіхермана гейміфікація – це використання технологій і так званих ігрових «механік» для залучення і мотивації людей за допомогою їх ключових внутрішніх стимулів. Науковець вважає, що споживачі повинні винагороджуватись за будь-яку діяльність отриманням певного статусу, який набувається у процесі ігор. Один з провідних експертів з гейміфікації Юкай Чоу визначає її як застосування найцікавіших елементів з ігор в повсякденному житті, роботі, бізнесі та ін. [10, с. 65].

К. Вербах зауважує на мотиваційній функції гейміфікації, що дозволяє активізувати діяльність людей. Погоджуючись із цим, Д. Хантер зауважує, що гейміфікація дозволяє не лише створювати нові ігри, але й використовувати їх компоненти для мотивації людини. Так, будь-який компонент гри (бейджи, аватар, подарунок) може бути використаним поза форматом гри – для формування у людини причетності до певного середовища.

Доцільність активізації діяльності суб'єкта навчання є класичним принципом педагогіки. Так, у розумінні А. Макаренка ігрова діяльність актуалізує парадокс навчання, що виявляється у зміні функції діяльності з ігрової на псевдоцільову. Педагог стверджував: «Іграшка тоді гарна, коли дитина не грає, а діє». Парадокс висуває дуже справедливу вимогу активності. Якщо, наприклад, дитині подарували іграшкупароплав, і вона грається з ним, то в цьому випадку творча ініціатива не виявляється. Але якщо до пароплава додати певні будівельні матеріали, то фантазія дитини активізується, й вона стає здатною організувати ціле водяне господарство, що виконує різноманітні функції. І саме це робить гру справжньою діяльністю. Отже, великою перевагою ігор є те, що вони дають можливість поглянути на світ іншими очима, зрозуміти і осмислити реальність [19, с. 54].

Винятково важливою є роль комп'ютерних та відеоігор у житті сучасної людини, що надає їй можливість бути суб'єктом діяльності, набувати досвіду

виявлення різних соціальних ролей. А перебуваючи у новій ролі, людина не боїться експериментувати, зробити помилку.

Термін, методи та основні принципи гейміфікації прийшли до нас із зарубіжних досліджень і, насамперед, стосувалися бізнес-сфери, хоча й не обмежувалися нею. Фундаментальними, зокрема, стали дослідження Карла Каппа, який, завдяки гейміфікації, змінив підходи і методи процесу навчання. Суттєвий потенціал використання ігрових механізмів у неігровому контексті, зокрема освітянському, став поширеною практикою та надзвичайно ефективним інструментом навчання, чим привернув свою увагу і вітчизняних дослідників. Зокрема, Н. Кравець досліджує етапи створення гейміфікованої системи в освітньому процесі закладів вищої освіти, О. Ткаченко розглядає питання гейміфікації формальної та неформальної освіти.

Використання ігор у навчальному процесі явище не нове, оскільки вони не тільки урізноманітнюють рутинне виконання типових вправ і завдань, але й суттєво підвищують мотивацію, стимулюють пізнавальну активність та задовольняють природні схильності людини до ігрової діяльності. За своєю суттю гра – ідеальне навчальне середовище, яке активізує розумову діяльність, спонукає до прийняття нестандартних рішень. В ігровій формі людина здобуває необхідний досвід, досліджує межі можливого та отримує право на помилку, оскільки завжди є можливість розпочати гру знову. Справжня цінність гейміфікації полягає у тому, щоб ігровий принцип сприяв створенню усвідомленого навчального досвіду. Серед численних визначень терміну “гейміфікація” нам імпонує тлумачення К. Каппа, який убачає у цьому процесі реалізацію принципів ігрової механіки, естетики і мислення з тим, щоб залучити дітей до активного освітнього процесу, підвищити мотивацію та вирішити певні проблеми [8, с. 43].

Гра, як і освітній процес, відбувається за певними “правилами”. Мета будь-якої гри полягає у виконанні поставлених завдань шляхом подолання різноманітних труднощів та перешкод. Освітній процес також орієнтований на досягнення

навчальних цілей шляхом виконання певних вправ і завдань різного рівня складності. У грі важливо відстежувати кожен етап, тому що подальші кроки гравця залежать від уже досягнутих результатів. Це твердження є справедливим і відносно навчання. Успішне завершення кожного етапу стає запорукою належного рівня сформованості тих чи інших умінь і навичок. Суть гейміфікації полягає у тому, що елементи гри використовуються не в ігровому середовищі, тобто опосередковано пов'язанні з отриманням знань і набуттям навичок. У першу чергу, мова йде про пізнавальний інтерес, інтерактивну взаємодію та високий рівень мотивації, які й призводять до підвищення рівня знань та вдосконалення умінь і навичок.

На користь гейміфікації свідчить і той факт, що сучасна молодь народилася в епоху тотальної комп'ютеризації, де Інтернет разом із усіма електронними пристроями та іграми є невід'ємною частиною життя. Відтак, логічним і доцільним буде використати цей факт і в освітньому процесі. Причому, варто зазначити, що сфера застосування ігрових технологій фактично є необмеженою на сьогоднішній день. Гейміфікувати можна будь-яку сферу, складну та рутинну діяльність, неігровий контекст, яким зазвичай притаманна низька мотивація. Цей процес спрямований на те, щоб не лише зацікавити індивіда та зробити захопливою рутинну діяльність від водіння автомобіля до запам'ятовування великого обсягу інформації, але й при цьому залишити людину в реальному світі, дозволяючи вдосконалювати саме їй необхідні уміння і навички [15, с. 32].

Завдяки своїм особливостям процес гейміфікації стає перспективним інноваційним засобом підвищення іншомовної компетентності дітей як під час дистанційної, самостійної, так і аудиторної роботи. До прикладу, не секрет, що в наповненні дистанційних курсів з іноземної мови переважають текстові та граматичні форми представлення навчального матеріалу, що аж ніяк не сприяє підвищенню і без того низького рівня навчальної мотивації та розвитку іншомовних умінь. Навіть ті учні, які володіють достатнім словниковим запасом та добре орієнтуються у граматиці, мають значні труднощі в процесі спілкування. Разом з



тим, дистанційні технології містять значно ширші можливості для реалізації ігрових механізмів, даючи змогу поєднати графічне зображення, звук, текстовий матеріал тощо. Це, в свою чергу, не лише сприяє підвищенню інтересу до опанування іноземною мовою, але й у багатьох випадках дає змогу “занурити” у іншомовне середовище та сприяє формуванню та розвитку іншомовних комунікативних умінь.

Проте, необхідно пам’ятати, що лише введення ігрових елементів на заняттях іноземної мови складно назвати процесом гейміфікації. Насамперед, викладач повинен зорієнтувати учні на досягнення чіткої мети, а потім, по можливості, персоніфікувати ігровий контент, враховуючи його чотири основні складові [2, с. 140]: взаємодію (широкий спектр технік, які забезпечують соціальну взаємодію між користувачами), динаміку (використання захоплюючого сценарію, який приваблював би користувачів та стимулював їх відповідну реакцію в режимі реального часу), механіку (використання віртуальних винагород, статусів, балів, рівнів та інших елементів, характерних ігровому процесу) та естетику (створення загальної ігрової атмосфери, яка сприяє емоційному захопленню) [19, с. 65].

Сам термін “гейміфікація” переважно асоціюють з електронними чи відео іграми, але це не є ключовою умовою процесу. Навіть за відсутності необхідного обладнання можна гейміфікувати процес навчання іноземної мови. Проте, це потребує ретельної підготовки з боку викладача:

Необхідно визначити мету, на яку спрямована діяльність учнів, але вона не повинна буди короткостроковою. До прикладу, підвищення навичок роботи з фаховими текстами.

Досягнення цієї мети необхідно поділити на етапи, які можна відстежувати. Перевагою є те, що викладач може індивідуалізувати та специфікувати цей процес згідно з рівнем та потребами групи.

Наступний етап полягає в процесі проектування та розробки самої гри, на кшталт настільної з графічним представлення кожного з рівнів. Викладачеві

необхідно продумати систему бонусів та винагород за правильне вчасне, або додаткове виконання тих чи інших завдань, проходження етапів. Групова участь у процесі гейміфікації лише сприятиме вибудовуванню командного духу та сприятиме підтримці загальної ігрової атмосфери.

У якості ефективних засобів розвитку інтересу до навчальної дисципліни прийнято використовувати такі прийоми, як логічні розминки, дидактичні ігри, сюжетно-рольові ігри, творчі завдання, ребуси, кросворди тощо. Застосування цих процесів залучення і мотивації отримало назву «гейміфікація освіти». Під гейміфікацією розуміють застосування ігрових методик в неігрових ситуаціях. Відповідно, провідними напрямками гейміфікації освіти можна вважати освітні ігри і застосування ігрових технік і методик (ігрової моделі, ігрового кодексу, ігрового матеріалу) з освітньою метою [12, с. 44].

Гейміфікація проявляється у трьох формах: 1) змагання зі зрозумілими цілями та правилами як основна складова ігрової мотивації; 2) гра без переможця, яка приємна своїм процесом; 3) естетика, мета якої візуалізувати, зробити зрозумілими та приємними цілі, завдання, підвищити видимість результатів.

Будь-яка гра містить у собі елементи інших видів діяльності, а значить, має здатність залучити людину до певного виду діяльності, ще не освоєного нею. Знаючи цю особливість, під час виконання складних навчальних завдань є сенс запроваджувати елементи гри. Це дозволяє непомітно освоювати те, що було складним для засвоєння раніше.

Таблиця 1.1.

## Елементи гейміфікованого освітнього процесу

Прогрес відображення поступового зростання)	(наочне Рівні (розширення відкриття доступу контенту)	й до завдання)	Бали (цифрове відображення значимості виконаного
---	--	----------------------	--

Інвестиції (відчуття гордості за особистий внесок (гру))	Досягнення (отримання публічного схвалення за узавершення завдання)	Нові завдання (вхід систему, щоб отримати нові завдання)	Спільна уробота (спільні дії для досягнення навчальної мети)	Епічне значення (робота задля досягнення чогось видатного)	Віртуальність (стимул задіяти нових користувачів)
Поступове отримання доступу до нової інформації	Бонуси (отримання неочікуваних винагород)	Зворотній відлік (виконання завдань за обмежений період часу)	Відкриття (дослідження власного освітнього простору і відкриття нових фрагментів знань)	Попередження втрат (гра задля попередження втрати вже отриманого знання)	Синтез (робота над завданнями, для вирішення яких необхідно відразу декілька навичок)

Гра для дітей та молоді є звичною формою спілкування, у ній вони себе почувають найбільш комфортно. Обговорення в ігровій формі дозволяє уникнути перешкод у вигляді недостатнього запасу знань, невміння аргументовано відстоювати свою думку.

У навчанні використовують наступні види ігор: ігри-драматизації, рольові ігри, імітаційні ігри, ділові ігри, організаційно-діяльні, організаційно-розумові, ігри-тренінги, ігри дослідження та інші. Ігри є дієвим засобом виховання розумової активності тих, хто навчається, активізують психічні процеси [21, с. 43].

Використовуючи ігрові технології у навчанні, слід дотримуватись таких умов: відповідність гри навчально-виховним цілям заняття; – відповідність гри віковим особливостям тих, хто навчається; – помірність у використанні ігор на заняттях.

У якості висновку слід зазначити, що гейміфікація у навчанні, використовуючи інформаційні ресурси й інтегруючи їх у навчальний процес, допомагає ефективно вирішувати цілий ряд практичних завдань: учасники гри навчаються виходити за рамки змісту і форм подання навчального матеріалу викладачем; у процесі виконання ігрових завдань учні розвивають свої комунікативні здібності; ігрова діяльність підтримує та сприяє формуванню і розвитку пізнавального інтересу учнів, сприяє активізації їхньої пізнавальної діяльності.

Ігри мають багато прихильників, не лише сьогодні, а й завжди були цікавими для людини, прикладом чого можна назвати карнавали. За думкою М. Бахтіна, карнавал – це «життя навиворіт, світ навпаки». Під час карнавалу відміняються всі закони і заборони, що діють в повсякденному житті. Сьогодні інтерактивні відеоігри функціонально виявляють себе як карнавали, в яких кожен отримує роль, і які спонукають бути активним партнером [49, .с 76].

Продовжуючи думку К. Вербаха та Д. Хантера щодо використання компонентів гри: бейджів для візуалізації гравця; колекціонування накопичення наборів предметів; рівнів (певних кроків у розвитку гравця), балів (кількісного відображення розвитку гри) як винагороди у діяльності, зауважуємо на тому, що їхня дія на мотивацію активності особистості не є довгостроковою. Незважаючи на те, що ці техніки є корисними, вони засновані на зовнішній мотивації, що є досить нестійкою [3, с. 65].

Дослідження показують, що використання ігрових механік впливає на усвідомлення сенсу діяльності, забезпечує виявлення рівня майстерності, сприяє автономії, а також створює взаємодію. Засновник і генеральний директор компанії

Геймефектив (GamEffective) Гел Рімон виділив низку переваг використання гейміфікації у професійному середовищі, які можна застосувати і в освітньому просторі також :

Об'єктивність.

Одним із принципів гейміфікації є перехід до постійного й автоматичного збору даних. Це означає, що наприклад знижується вірогідність суб'єктивності співробітника компанії від настрою менеджера, в освіті – оцінки від настрою викладача.

Зворотній зв'язок.

Гейміфікація дозволяє постійно забезпечувати учнів автоматичним зворотнім зв'язком. Використовуючи різноманітні дошки лідерів можна усвідомлювати свою динаміку і порівнювати її із показниками, встановленими раніше, або порівняти свої досягнення із досягненнями інших осіб. Зворотній зв'язок є одним з найбільш важливих елементів гейміфікації, оскільки він дозволяє користувачам постійно розуміти, якість та доцільність власної діяльності [18 ,с .93].

Визнання.

Дослідження показали, що те як ми себе відчуваємо на робочому місці, є не менш важливим фінансової винагороди. Безумовно, важливим для людини є визнання її оточенням якості виконуваної нею роботи. Отже, гейміфікація може демонструвати, хто, як і наскільки якісно і серйозно виконує те чи інше завдання.

Майстерність.

Гра дозволяє покращити рівень будь-яких умінь. Усвідомлення розвитку певного уміння є одним з найбільш важливих аспектів професійного успіху. Гейміфікація крок за кроком дозволяє спрощувати важкі речі і спостерігати як із часом все нове стає легким.

Мотивація для всіх.

Гейміфікація є актуальною для всіх, хто входить до цього процесу. Вона дозволяє покращувати свої результати не лише лідерам рейтингу, але й кожному учаснику гри.

Перспектива.

Ще однією із переваг гейміфікації є те, що це ефективний спосіб донесення до співробітників подальших цілей спільної діяльності.

Навчання

Можливість професійного розвитку є привабливим бонусом при виборі місця роботи. Зараз це можливо зробити, використовуючи інтерактивні платформи електронного навчання, які можуть бути інтегровані в аспекти роботи [30, .с 81].

Гейміфікація може стати значущою в освітньому просторі. Використання сервіс-програм дозволяє справедливо організувати рейтинг, що стає основою для нарахування стипендії. Рейтинги відкрито демонструють рівень досягнень кожного учасника, що сприяє його вмотивованості до активності. Для більшості користувачів рейтинги служать стимулом переміщення, яким важко знехтувати.

Ще однією перевагою використання гейміфікації у навчальному процесі є можливість забезпечення доступного зворотного зв'язку, що допомагає учням досягти успіху в навчанні й підтримати позитивне ставлення до освіти. Однією із переваг гейміфікованого зворотнього зв'язку є його миттєвість, що дозволяє зробити визначення результатів навчання більш швидким [7, с. 43].

Досить часто гра потребує від гравці використання його часових ресурсів, що обумовлюється у монотонності певних ігрових процесів. Водночас грамотно спланований й реалізований гейміфікований простір, в якому користувач усвідомлює свій прогрес, допомагає виконати завдання будь-якої складності якнайшвидше й з інтересом.

З раціональної точки зору, вважається, що акційність (комерційні бонуси) сприяють збільшенню клієнтів. Водночас людина як емоційна істота тяжіє до статусності, а значить, запропонувавши у процесі гейміфікації їй особливий (не

такий як у інших) статус, ми повертаємо її до себе, актуалізуємо її активність. Слід зазначити, що нагороди, які ми застосовуємо у навчальній діяльності, мають бути персональними, особистісно значущими для дитини.

Залучення до гри сприяє реалізації спільної діяльності, якщо спрямувати кожного з них до розуміння важливості командного успіху. Крім того, персоналізація командних завдань дозволяє виявленню лідерських якостей, а отже, виокремити тих, хто стане відповідальним за результати спільної діяльності.

#### **1.4. Геймізація навчання як засіб підвищення мотивації старшокласників на уроках іноземної мови**

Геймізація навчання іноземних мов є новітньою навчальною технологією, що здатна за правильних умов застосування сприяти революційним змінам в освітній галузі.

Як відомо, ігрові методи навчання іноземних мов широко використовуються на уроках в початковій школі вже довгий час. Тому геймізацію можна розглядати як осучаснення традиційних ігрових методик. Геймізація навчання іноземних мов передбачає застосування прийомів, які характерні комп'ютерним іграм, проте їхньою метою є залучення старшокласників у світ іноземної мови, що ними вивчається, та підвищення їхньої вмотивованості до виконання поставлених вчителем комунікативних завдань [14, с. 25].

Необхідно також враховувати таку психологічну особливість старшокласників як відчуття себе частиною загального дійства, що пов'язано з когнітивним процесом цього віку (зокрема розвиток і концентрація уваги та пам'яті), саме тому вчитель іноземної мови в початковій школі повинен особливо ґрунтовно підходити до формування мотивації молодших школярів, яка, як відомо, у цей період залишається переважно зовнішньою. Саме тому окремі аспекти геймізації навчання іноземної мови можуть стати рушійною силою для формування

не тільки зовнішньої, але й внутрішньої мотивації для свідомого вивчення іноземної мови.

Найпростіші серед ігрових вправ, що досить часто використовують при засвоєнні лексичного матеріалу, це ребуси та кросворди, які найлегше перевести у сучасні електронні форми та виконувати з молодшими школярами як під час уроку, так і давати у якості домашнього завдання.

Використання елементів комп'ютерних ігор, призводить до того, що включаються механізми, що сприяють зацікавленості та вмотивованості молодшого школяра, найважливішими серед яких є:

1. Динамічний, тобто включення сценаріїв, які стимулюють такі когнітивні процеси як увага старшокласників, а також викликають реакцію за принципом «тут і зараз».

2. Механічний, тобто залучення таких ігрових аспектів, які характерні для геймблінга (віртуальні та інтерактивні відзнаки, шаблі та рівні, окуляри, віртуальні речі-артефакти).

3. Естетичний, тобто імітація глобального ігрового враження, яке утворює таку важливу в цьому процесі емоційну залученість [36, с. 31].

4. Аспект соціальної взаємодії – широкий вид технік, які гарантують взаємодію між усіма учнями, що є характерним для ігрової діяльності.

Для підвищення результатів застосування гейміфікації на уроках іноземної мови з метою розвитку мотивації молодших школярі до вивчення іноземної мови можна використовувати:

- спеціальні окуляри;
- бейджи;
- нагороди;
- левели (щаблі чи рівні);
- аватари та зображення;
- дошки пошани лідерів.



Зрозуміло, що геймізація у широкому розумінні – це не просто залучення ігрових методів, що осучаснюються за допомогою електронно-комунікаційних технологій, це нові принципи побудови навчального процесу, або його частин. Найпрогресивніші методисти пропонують фактично створення віртуального навчального середовища з кожного навчального предмету, у числі з іноземної мови [3]. При цьому застосовуються усі атрибути комп'ютерної гри, такі як проходження рівнів, отримання нагороди, чи опускання назад на нижчій щабель у разі невиконання навчально-ігрового завдання.

Варто зауважити, що найбільш суттєва відмінність комп'ютерних ігор та стандартного процесу навчання – це ставлення до помилок або хибних дій на шляху отримання певного результату. Після помилки у навчальному процесі йде корегування, робота над помилка, яка сприймається молодшим школярем часто негативно. Тому учні часто пам'ятають лише те, що вони зробили невірно, а їхня увага концентрується лише на виправленні оцінки, яка сприймається дитиною як результат навчання, адже молодший школяр не усвідомлює, що результатом навчання іноземної мови є, насамперед, уміння спілкуватися іншою мовою. Як відомо, молодші школярі є дуже чутливими до негативних оцінок щодо їхніх помилок у процесі навчання, що може стати фактором стресу та призвести в подальшому до зниження навчальної мотивації дитини. А геймізація навчання іноземної мови дає можливість вирішити питань, пов'язані з формуванням внутрішньої мотивації молодшого школяра при вивченні іноземної мови.

Найбільш значущою особливістю використання геймізації у процесі навчання іноземних мов є чітка система, що ґрунтується на таких засадах як:

- наявність бальної системи оцінювання [17, с. 52];
- на початку чверті учні стартують з точки в 0 балів;
- отримання нагороди за виконання кожного з усіх завдань: молодший школяр отримує певну кількість балів, які сумуються та вибудовується певний рейтинг всередині класу. Виходячи з цього, не зважаючи на здібності, кожен учень

усвідомлює, що він перебуває в рівних умовах з іншими оточуючими, до того ж є лише єдиний варіант – отримання позитивної оцінки, яка залежить тільки від нього самого. В учня є можливість помилятися багато разів, але кожен зароблений бал призводить до успіху, тому він припиняє боятися помилок та негативних оцінок і може спокійно та самовіддано зосередитися на навчальному процесі та здобутті й закріпленні умінь та навичок [2, с. 39].

Серед інших психологічних особливостей старшокласників, слід зазначити їхню схильність до швидкої втоми, низької концентрації уваги, особливо в процесі навчання іноземних мов, вивчення яких часто також супроводжується низькою мотивацією. Тому застосування таких звичних для молодшого школяра елементів комп'ютерних ігор з навчальними цілями, з системою рейтингу, без сумніву, підвищать його вмотивованість при засвоєнні навчального матеріалу з іноземної мови.

Геймізація навчання іноземних мов сприятиме також груповій взаємодії, і одночасно зацікавленості як самим процесом вивчення іноземної мови, та і його результатом. Саме така навчальна діяльність буде приносити радість, задоволення, а саме це є один з головних умов підвищення мотивації учнів старшої школи.

На перший погляд, може здатися, що мета мовної гри – застосування мови. Проте, у процесі гри учасники використовують мову для переконання та досягнення бажаного результату. Таким чином, цей процес вимагає використання продуктивних та рецептивних навичок водночас. Філіпс у своєму підручнику “Young Learners” стверджує, що саме “ігри у класі іноземних мов допомагають дітям розглядати вивчення англійської мови, як приємний винагороджуючий процес. Завдяки іграм у класі у дітей розвивається готовність до співпраці, здібність змагатися без агресії і вміння програвати” [16, с. 85].

В епоху розвитку нових технологій не слід недооцінювати роль ігор на уроках англійської мови. Не зважаючи на той факт, що велика кількість вчителів вважають

ігри розважливим видом діяльності, що потребує багато часу, застосування ігор у процесі навчання іноземної мови має чимало переваг:

Ігри стимулюють зацікавлення учнів під часігрової діяльності і, як результат, вони є мотивованими та мають бажання до навчання.

Застосування ігор на уроці іноземної мовизнижує рівень хвилювання учнів. Оскільки учні часто відчують страх при допусканні помилок у мовленні, чи просто бояться критики вчителя, у процесі гри вони забувають про свої переживання, концентруючись на завданні, а не на правильності вживання мовних структур. Отже, ігри виступають засобом зниження рівня хвилювання, пробудження позитивних почуттів та емоцій, підвищення рівня впевненості у собі.

За допомогою ігор учні переносяться уреалістичні ситуації, у яких вони усвідомлюють зв'язок мови із реальним життям та необхідністю вивчення іноземної мови.

Ігри сприяють активній участі як учнів ізвищим, так і з нищим рівнями знань.

Ігри можуть використовуватись у будь-якихсферах навчання мови (читання, письмо, мовлення і слухання).

Ігри забезпечують негайний зворотнійзв'язок з учителем.

Ігри вимагають мінімальної підготовки зісторони учителя, та максимальної участі зі сторони учнів.

Ігри дозволяють учням широко застосовуватина практиці вивчені граматичні структури та лексику з теми.

За допомогою ігор учні засвоюють новіграматичні структури на підсвідомому рівні, зосереджуюючи увагу на самій діяльності, а не на граматичних структурах.

Ігри заохочують до креативного таспонтанного використання мови.

Вони сприяють активності учнів та створюють середовище сприятливе для співпраці.

Ігри також розвивають різноманітнілінгвістичні навички.

Згідно Вірджинії Ален, ігри допомагають при вивченні іноземних мов, оскільки “вони змушують учнів відчувати потребу і важливість певних слів, без яких неможливо досягти мети гри”. Ігри дають учням справжню мету і можливість вільно використовувати мовленнєві навички [25, с. 12].

Недоліками гейміфікації на уроках вивчення іноземної мови є наступні:

Надмірне використання ігор на уроці може зайняти саме той час, який учні могли б використати для індивідуальної роботи чи додаткового пояснення вчителем незрозумілого матеріалу.

Розслаблена атмосфера під час проведення ігор, у випадку їх надто частого використання, може заважати подальшому настроєнню учнів на серйозну роботу під час уроку або ж підготовку до екзамену.

Зловживання іграми на уроках, чи їх занадто легкий рівень із старшими учнями, може призвести до втрати зацікавлення грою, яку вони вважатимуть несерйозним видом діяльності для їхнього “старшого” віку, або ж цей вид діяльності просто стане для них чимось звичним та нецікавим. Тому учителям важливо зважати на рівень гри, кількість часу, відведеного для ігор, і не зловживати ними.

Труднощі із забезпеченням однакової активності гравців у виконанні завдань можуть стати ще одним недоліком гейміфікації на уроках іноземної мови. Адже тут діти будуть проявляти свої індивідуальні особливості темпераменту і характеру, і добитися від усіх рівномірної активності буде вкрай важко.

Для ефективності гейміфікації вчителеві слід дотримуватися наступних етапів при застосуванні ігор на уроках іноземної мови:

- попередня підготовка роздаткового матеріалу чи додаткового оснащення;
- організація гри із доступним поясненням завдань та правил гри;
- розподіл ролей та функцій гравців;
- роздача додаткового матеріалу (при необхідності);

- логічне завершення та аналіз результатів і помилок.

Ейдан Ерсоз, автор “Шести ігор для навчання англійської мови як другої іноземної мови” стверджує, що двома основними причинами для включення ігор у процес вивчення англійської мови є наступне:

- стимулюючі та цікаві ігри є високо-мотивуючими;
- ігри вимагають змістовного вживання мови у контексті.

Основною метою навчальних ігор є розвиток навичок (граматичних, лексичних, мовних) і умінь (монологічного і діалогічного висловлювань). На противагу навчальним іграм, основної метою розвиваючих ігор є розвиток здібностей, а супутньої – розвиток навичок і умінь (читання, говоріння, письма та аудіювання) [21, с. 65].

В основі навчальних ігор лежать наступні концепції:

- виклик – учні стають обличчям перед проблемою, яку їм слід вирішити;
- конкретизація – завдання учнів полягає у створенні, представленні та проведенні експерименту;
- товарицькість – учасники гри беруть активну участь у процесі спілкування;
- досягнення – учні добиваються визнання та поваги;
- насолода – гравці взаємодіють у сприятливих та приємних ситуаціях;
- дослідження – учні стають учасниками дії дослідження на основі допитливості;
- самоінтерпретація – у процесі пошуку учасники досліджують свою індивідуальність.

Таким чином, ігри у навчальному процесі можна вважати концептуальними структурами, які, вмещаючи знання, спонукають гравців до їх накопичення, а також до пізнання самих себе у захищеному лінгвістичному середовищі.

За умов правильного систематичного використання ігор на уроках іноземної мови можна спостерігати наступні результати:

- підвищення рівня лінгвістичних навичок учнів;

- розвиток логічного мислення, аналізу, спостереження, наполегливості;
- формування мотивації пізнання, а також таких якостей особистості як готовність до співпраці та взаємоповага.

Як стверджує Агнешка Уберман: “Ігри заохочують, розважають, навчають, сприяють плавності мови і розвитку комунікативних навичок. І якщо не з цих причин, то їх слід всетаки використовувати хоча б через те, щоб допомогти учням побачити красу в іноземній мові, а не лише проблеми” [49, с. 13].

Оскільки ігри часто застосовують у групах, вони сприяють розвитку навиків роботи у соціумі. Так, Антонарус та Курі заявляють, що ігри під час навчання іноземної мови заохочують учнів до соціалізації та співпраці з іншими, виховують самодисципліну, вчать поваги та дотримування правил.

З проведеного дослідження стає зрозуміло, що думки методистів стосовно ефективності гейміфікації дещо різняться. Проте, дотримуючись певних принципів, етапів та правил застосування ігор на уроках іноземної мови, можна значно підвищити їх ефективність,

створити приємну атмосферу іноземного спілкування та співпраці, посилити мотивацію учнів до вивчення іноземної мови.

## Висновки до розділу 1.

Гра, як виклик навчальному процесу Сучасна школа перебуває у стані, коли ти або приймаєш зміни, або категорично проти них. Саме тому, одним із основних етапів новітніх навчальних технологій є впровадження гри, як найпростішого виду для запам'ятовування та відтворення навчального матеріалу.

Гейміфікація навчального процесу (гра) – ефективний спосіб зацікавити дитину, який працює не лише в початковій, а й в середній та старшій школах. Однак, досить часто такий вид діяльності викликає скептичне ставлення у деяких вчителів. Це пов'язано з тим, що по-перше, під час гри учні досить часто «заграються» під час виконання такого типу завдань: починають галасувати, відволікаються на інших учнів і т.д., а по-друге, не завжди вчитель має певне матеріальне забезпечення для створення подібного роду завдань.

Отже, впровадження гейміфікації допомагає вчителю мотивувати дітей і залучати їх до освітнього процесу, розвиваючи різні розумові навички; дозволяє дітям вчитися в інтерактивному середовищі, в якому вони можуть тренуватися, робити помилки і виправляти їх тощо. Тобто ігрофікація – це активний стиль навчання, від якого неможливо втомитися.

Таким чином, елементи гри здатні зробити нудний процес (будь то навчання або робота) цікавим. Техніка гейміфікації спрацьовує на основних потребах і бажаннях людини. Кожна особа, залучена в «гру» – учень, користувач – відчуває себе частиною певної спільноти. Ігрові форми роблять процес навчання захоплюючим та цікавим, а змагання і винагорода за досягнення дозволяють учасникам не тільки підвищити свій статус і отримати ще одну форму самовираження, а й отримати стимул до прояву наполегливості, розвитку творчих здібностей дитини.

Підсумовуючи зазначимо, що геймізація освітнього процесу взагалі, та навчання іноземних мов зокрема, є інноваційним напрямком сучасної освіти.

## **РОЗДІЛ 2. СУЧАСНІ МЕТОДИКИ Й ЗАСОБИ ПІДВИЩЕННЯ МОТИВАЦІЇ ДО ВИВЧЕННЯ АНГЛІЙСЬКОЇ МОВИ ЗАСОБИ ІГОР**

### **2.1. Аналіз сучасних методик використання навчальних ігор під час викладання іноземної мови**

Ігрові моменти є одними із самих необхідних і актуальних форм у методиці викладання англійської мови. Гра в будь-якому шкільному віці не тільки не втрачає свого психологічного значення як бажана діяльність, але й продовжує розбудовувати психічні функції дитини, насамперед уява, навички спілкування в іграх із правилами, в інтелектуальних іграх. Крім того, гра як вільна діяльність виявляє на дитину релаксируючий ефект. У навчальній діяльності можуть бути використані ігрові моменти, що допомагає дитині не тільки передохнути, зняти почуття напруженості, що давить, але й навчитися відрізняти особливості, різницю гри й навчальної діяльності [35, с. 87].

Тема застосування ігор на уроках є актуальною в сучасній педагогічній дійсності, тому що гра - одне з найважливіших засобів фізичного, розумового й морального виховання дитину. Використання ігор у навчальному процесі допомагає активізувати діяльність дитини, розбудовує пізнавальну активність, спостережливість, увагу, пам'ять, мислення, підтримує інтерес до досліджуваного, розбудовує творчу уяву, образне мислення, знімає стомлення в дітей, тому що гра робить процес навчання цікавим для дитини.

Оскільки в загальноосвітній школі класи змішані, і, як наслідок, мовні здатності можуть бути самими різними, то при використанні типових програм у багатьох учнів виникають труднощі в засвоєнні навчального матеріалу.

Інтерес до предмета вгасає. Для допомоги саме такому хлопцям я й використовую ігрові прийоми.



Гра визначається як форма діяльності в умовних ситуаціях, спрямованих на відтворення й засвоєння суспільного досвіду, фіксованого в соціально закріплених способах здійснення предметних дій, у предметах науки й культури. Гра - специфічна діяльність, яка включає всі компоненти діяльності, а результатом є емоційне насичення.

Це тільки деякі визначення поняття гри, але прагну відзначити, що всі вони схожі по суті. Незважаючи на деякі відмінності, дослідників проблеми поєднує те, що гра є способом розвитку особистості [14, с. 76].

У цей час існує безліч видів ігор, але серед них можна виділити наступні групи:

- 1) фонетичні;
- 2) лексичні;
- 3) гри із фразами;
- 4) граматичні ігри;
- 5) гри для навчання читанню;
- 6) гри для навчання аудіюванню;
- 7) гри для навчання говорінню;
- 8) змішані ігри;
- 9) комунікативні ігри [25. С, 119].

У мовних іграх основним матеріалом є сама мова. У різних іграх розбудовуються різні лінгвістичні навички: Listening - аудіювання, Reading - читання, Speaking - говоріння, Writing - лист. Однак я часто модифікую гру, підбудовуючи її під свої потреби. Приведемо приклади ігор, що ставляться до кожної з перерахованих вище груп.

Серед фонетичних ігор можна виділити, наприклад, гри- загадки, игримитации, гри- змагання, гри із предметами, гри на уважність.

При навчанні лексиці доцільно використовувати ігри на картках, загадки, кросворди, чайнворды, гри типу "Знайди слово", "Знайди прислів'я". Дуже

поширені ігри типу "Аукціон" або "Дуель", "Лотерея", "Ланцюжок слів по темі" і т.д. Серед граматичних ігор можна використовувати наступні: "Довідайся, хто говорить" (Guess, who is speaking), "Where were you?" (Де ти був? - відпрацьовування The Past Simple Tense), "Прятки на картинці" (Hide-and-see in a Picture), "Lazy-bones" (I'll ask you to do smth. Say that you did it yesterday - Я попрошу тебе зробити щось. Скажи, що ти вже зробив це вчора) [13. С. 121].

При навчанні читанню можна використовувати ігри, які імітують реальні життєві ситуації, наприклад "На прийманні в очного лікаря", "Конкурс теледикторів", "Playing the computer (Комп'ютерна гра)" .

При навчанні аудіюванню необхідно враховувати, що мова є одним з найважливіших засобів спілкування. Спілкування можна здійснювати усно й письмово. Усна ж мова є засобом здійснення двох видів діяльності - говоріння й аудіювання, тому що використання усному мовлення для спілкування має на увазі і її породження, і її розуміння. Механізми говоріння й аудіювання між собою тісно зв'язані, іноді взагалі збігаються. Тому навчати аудіюванню неможливо без говоріння, а говорінню без аудіювання. Навчання аудіюванню повинне передбачати:

- формування механізмів мовного слуху, пам'яті, імовірнісного прогнозування;
- прослуховування учнями автентичної іноземної мови в певному темпі;
- використання ситуаційно обумовлених усних мовних добутоків (від слова до пропозиції й до сверхфразових єдностей);
- вивчення розмовних кліше й повсякденних словосполучень;
- широке використання візуальних і інших опор при аудіюванні.

У цілому навчання аудіюванню в іграх приносить найбільший ефект, тому що гра активізує розумову діяльність, дозволяє зробити навчальний процес більш привабливим і цікавим, і труднощі, що виникають при навчанні, долаються з найбільшим успіхом і легкістю.

Найпростішими іграми на початковому етапі навчання аудіюванню є ігри типу "Повтори" або "Луну". Перемагає той, хто не зробить ні однієї помилки. Додатковим завданням у цій грі може бути таке: визначити, яка із фраз, запропонованих для повторення, оповідальна, яка питальна, а яка оклична.

Особливий інтерес у навчанні сприйняттю на слух викликають гри, у яких після прослуховування тексту (бажане з більшою кількістю персонажів) необхідно розіграти сценку по змісту тексту. У цих іграх діти демонструють не тільки свої здатності до аудіювання, але й свої артистичні здатності. В іграх при навчанні аудіюванню дитина може виявити себе як особистість, а також як член колективу. Немає універсальних ігор для навчання аудіюванню, але можна будь-яка вправа, будь-який текст перетворити в гру. Для цього необхідно підготувати необхідні аксесуари, створити атмосферу змагання, зробити завдання до текстів різноманітними, але в той же час доступними й цікавими [29, с. 86].

Що стосується навчання говорінню, те дуже поширені ігри типу "Сніжний кому", коли в центрі стола розкладені картки з досліджуваними словами й вираженнями. Один учень бере картку, показує її всім і вживає дане слово або вираження. Інший варіант гри "Сніжний кому" - коли вся група бере участь в описі світлини, малюнка, події або в складанні розповіді. Кожна фраза складається з певного кількості слів: перша з одного, друга із двох і т.д. Ведучий записує всі пропозиції на дошці. Виграє той, хто становить останню фразу.

Серед комунікативних ігор найбільшим успіхом на уроках користуються ігри з недоліком інформації (переможцем стає той, хто першим об'єднає всю інформацію, отриману від інших учасників), гри на вгадування (переможець - той, хто правильно вгадає, наприклад, гра "Хто я?", де учасники повинні вгадати, ким є, що водить, задаючи йому питання), колективні ігри (популярні ігри типу "кросворди", "доміно", "бинго"), гри на увагу (переможцем є той, хто найбільше уважно виконає завдання), гри на розвиток пам'яті (перемагає той, хто найкраще запам'ятав інформацію, особливо цікаві такі ігри для 5- 7-х класів). У якості

прикладів комунікативних ігор можна також привести рольові ігри. У таких іграх дається певне завдання, яке учні можуть виконати, дотримуючись деяких правил. Більшу роль при цьому відіграє метод драматизації - це творче використання письмовому й усному мовленню на основі літературних творів (фактично шкільний театр). Цей метод дає можливість формування позитивного відношення до вивчення іноземної мови. Серед методів драматизації виділяють також діалог і імпровізацію.

Казка також може виступати в якості рольової гри на уроках англійської мови. За допомогою казки діти можуть познайомитися з новою лексикою, з навколишнім їхнім миром, при цьому їм буде цікаво провести урок у формі рольової гри. При цьому завданням для 5- 7-х класів стане навчитися відтворювати текст без зразка, тобто без самого тексту казки (скласти розповідь по декільком пропозиціям, коротко переказати текст, знайти й виправити помилки і т.д. ).

Ігри можуть бути регульованими (учасники відповідальні за точність використання англійських виражень), частково регульованими (учасники можуть додавати щось своє у висловлення, але не сильно відходити від оригіналу), вільними (учасники відповідальні за схоронність змісту, але не за запропоновану мову), малооб'ємними (тривають урок або навіть менше) і розгорнутими (тривають більше одного уроку або навіть цілою чверть) [5, с. 122].

Важливе значення мають гри, спрямовані на відпрацьовування письмових навичок. Вони можуть являти собою роботу над проектом. У своїй практиці я намагаюся використовувати проекти якнайчастіше. Діти використовували такі теми, як "Розумний будинок", "Меню мого ресторану", "Незвичайні місця Росії", "Я роблю роботу". У якості проекту також може виступити оформлення куточка, присвяченого англійській мові, де містяться світлини, прислів'я, приказки, відомі висловлення і т.д. Учитель також може запропонувати дітям зробити листівку в подарунок мамі на 8 Марта. При цьому, команди повинні даватися англійською мовою: "take a piece of paper", "take the scissors". Коли діти впораються із завданням,

вони повинні будуть розповісти про свою листівку, про те, що вони намалювали і яке поздоровлення написали. Практика показує, що діти завжди з більшим ентузіазмом ставляться до таких видам роботи.

Під час уроку можна також використовувати так звані фізкультминутки, коли дітям даються завдання, що дозволяють їм відпочити й одночасно відробити лексику. При цьому хлопці або повторюють за вчителем, або вибирається ведучий із числа самих учнів.

Варто також звернути увагу на використання спеціальних фраз і виражень, тобто на так званій ігровий словарик, який не тільки допомагає пояснити дітям суть гри, але й знайомить їх з англійською лексикою, полегшує її запам'ятовування.

Як уже згадувалося вище, основна мета ігрових вправ - підвищити ефективність уроку. Але прагну підкреслити, що гру потрібно розглядати як одне із вправ, а не як розвага й розумна поєднувати її з іншими завданнями. Відомо, що принцип активності дитину в процесі навчання був і залишається одним з основних у дидактику. Під цим поняттям мається на увазі така якість діяльності, яка характеризується високим рівнем мотивації, усвідомленою потребою в засвоєнні знань і вмінь, результативністю й відповідністю соціальним нормам. Такого роду активність сама по собі виникає не часто, вона є наслідком застосовуваної педагогічної технології. Будь-яка технологія має засоби, що активізують і інтенсифікуючими діяльність учнів, у деяких же технологіях ці засоби становлять головну ідею й основу ефективності результатів. До таких технологій можна віднести й ігрові технології [8, с. 23].

Гра, як відомо, - основний вид діяльності дитину. Вона є своєрідною загальною мовою для всього хлопців. Одночасно гра - це інструментарій викладання, який активізує розумову діяльність тих, яких навчають,, дозволяє зробити навчальний процес привабливим і цікавим, впливає на учнів. Це потужний стимул до оволодіння мовою. На думку психологів (А. А. Леонтьєв і ін.), мотивація, створювана грою, повинна бути представлена поряд з комунікативною,

пізнавальною й естетичною мотивацією. Усе це разом узяте становить мотивацію навчання [31, с. 84].

Найбільш сильним мотивуючим фактором є прийоми навчання, що задовольняють потребу школярів у новизні досліджуваного матеріалу, у різноманітності виконуваних вправ. Використання різноманітних приймань навчання сприяє закріпленню мовних явищ у пам'яті, створенню більш стійких зорових і слухових образів, підтримці інтересу й активності учнів. У цей час стала також очевидною ідея необхідності навчання іноземним мовам як комунікації неодмінно в колективній діяльності з урахуванням індивідуально-міжособистісних зв'язків: викладач - група, викладач - учень, учень - група, учень - учень.

Крім усього перерахованого вище гра - особливо організоване заняття, що вимагає напруги емоційних і розумових сил. Гра завжди припускає ухвалення рішення: як зробити, що сказати, як виграти? Бажання розв'язати ці питання загострює розумову діяльність граючих. А якщо дитина буде при цьому говорити іноземною мовою? Не чи таяться тут багаті навчальні можливості? Безперечно, гра посилює навіть слабким учням. Більше того, слабкий по мовній підготовці учень може стати першим у грі: спритність і кмітливість виявляються тут часом більш важливими, чому знання предмета. Почуття рівності, атмосфера захопленості й радості, відчуття посиленості завдання - усе це дає можливість, що навчаються вільно висловлюватися чужою мовою.

Ігри - це активний спосіб досягтися багатьох освітніх мет.

Наприклад:

- закріпити тільки що пройдений матеріал;
- гра - досить вдале рішення повторити пройдене;
- гра - чудовий спосіб підстобнути учнів, змусити їх активно працювати на уроці, коли доводиться займатися менш приємними речами;
- гра - це прийоми зміни діяльності після важкої усної вправи або іншого стомлюючого заняття;

- гра - це ідеальна можливість розслабитися;
- гри допомагають зняти скутість, особливо якщо виключити з них елемент змагання або звести його до мінімуму. Соромливий і слабкий учень відчує себе більш упевнено й буде брати участь у грі активніше, якщо ціль гри - просто повеселитися, а не вважати окуляри й вигравати. Хоча елемент змагання часто додає позбавлення й підвищує активність, саме він створює великий психологічний тиск на учнів, вони бояться не впоратися із завданням, що виводить із гри соромливих і відстаючих;
- швидка, спонтанна гра підвищує увагу, позбавлює, поліпшує сприйняття;
- гра дозволяє вчителю виправляти помилки учнів швидко, по ходу справи, не даючи їм глибоко вкоренитися в пам'яті;
- ігри допомагають запам'ятовувати глибоко й надовго. Учні звичайно запам'ятовують те, що їм було приємно робити;
- ігри роблять процес навчання, часом важкий і стомлюючий, веселим, а це підсилює мотивацію до навчання;
- учні дуже активні під час гри, тому що ніхто не прагне, щоб изза його приємне времяпрепровождение швидко закінчилося, отже, гри змушують їх боротися [29, с. 34].

Гри можна використовувати на початку або наприкінці уроку для того, щоб розділити урок на дві частини, зняти напруга, що вирішується по розсуду вчителя. Важливо, щоб робота приносила позитивні емоції й користь, а, крім того, служила діючим стимулом у ситуації, коли інтерес і мотивація дітей до вивчення іноземної мови починає слабшати.

Різні ігри можуть модифікуватися й адаптуватися до умов конкретного уроку, конкретної групи. Розумне застосування ігор на уроках і комбінація їх з іншими методичними прийомими сприяють якісному засвоєнню матеріалу й роблять радісним сам процес пізнання, який стає для учня потребою.

Таким чином, усі види ігор, відповідних до даних вимог, я намагаюся використовувати у своїй практиці, і можу зробити висновок, що вони сприяють розширенню знань, умінь і навичок, загального кругозору учнів, розбудовують увагу, пам'ять, мислення, уява й інші психічні процеси дитину, підвищуючи його мотивацію до навчання.

## **2.2. Методика застосування ігрових технологій на уроках англійської мови як засіб підвищення мотивації учнів**

Кожний учитель прагне зробити свої уроки творчими й цікавими, щоб інтерес до предмета був постійним і стійким. А там, де є інтерес, там є присутнім і успіх.

На думку психологів, молодший шкільний вік є найбільш відповідальним етапом шкільного дитинства, основні досягнення цього віку стають багато в чому визначальними для наступних років навчального життя. Тому важливо правильно побудувати навчання іноземній мові на початковому етапі.

Плануючи свої уроки, учитель думає не тільки про те, щоб учні запам'ятали нові слова, ту або іншу структуру, але й прагне створити всі можливості для розвитку індивідуальності кожної дитину. Щоб підтримати інтерес дітей до свого предмета, треба зрозуміти, які прийоми роботи можуть захопити хлопців. Ми, учителі іноземної мови, постійно шукаємо резерви підвищення якості й ефективності навчання іноземній мові. Уважаю, що наше головне завдання - домагатися того, щоб не пропадав інтерес до вивчення іноземної мови. У цьому й полягає актуальність даної проблеми [44, .с 85].

Ефективним засобом розв'язку цього завдання на початковому етапі вивчення іноземних мов, з мого погляду, є ігрові технології.

Гра -цей універсальний засіб, що допомагає перетворити досить складний процес навчання іноземній мові в захоплююче й улюблене учнями заняття. У процесі гри учні малюють, співають, танцюють, придумують своїх героїв і їх міні-



історії, заучують вірші й пісні, беруть участь у різних конкурсах, вікторинах, змаганнях, проведених мною на уроці. Достаток ігрових ситуацій, казкових сюжетів створює на уроках атмосферу радості, творчості, сприятливого психологічного клімату, змушує учнів хвилюватися, переживати. Це потужний стимул до оволодіння мовою.

Нове народжується майже на кожному уроці. Часто діти самі підказують тему гри, ситуації. Фразу "Let's play" (Давайте пограємо) вони чекають із нетерпінням. Їхній веселий сміх, бажання говорити англійською мовою служать показником зацікавленості, захопленості. Побачити незвичайне у звичайному може й дорослий, і дитина. Однак, у дітях творчість закладена самою природою. Вони люблять складати, видумувати, фантазувати, зображувати, перевтілюватися.

Дитина, відіграючи, увесь час прагне йти вперед, а не назад. В іграх діти всі як би роблять утрюх: їх підсвідомість, їх розум, їх фантазія "працюють" синхронно.

Гра завжди припускає ухвалення рішення - як зробити, що сказати, як виграти? Бажання розв'язати ці питання загострює розумову діяльність граючих. А якщо дитина буде при цьому говорити англійською мовою? Я задалася питанням:

"Не чи таяться тут багаті навчальні можливості"?

І дійсно, почуття рівності, атмосфера захопленості й радості, відчуття посиленості завдань, елемент змагальності - усе це дає можливість хлопцям подолати незручність, що заважає вільно вживати в мові слова англійської мови, і благотворно позначається на результатах навчання. Непомітно засвоюється мовний матеріал, а разом із цим виникає почуття задоволення. Діти, однак, над цим не замислюються. Для них гра, насамперед - захоплююче заняття. У грі все рівні. Вона посилює навіть слабким учням. Більше того, слабкий по мовній підготовці учень може стати першим у грі: спритність і кмітливість тут виявляються часом не менш важливими, чому знання предмета.

Таким чином, гра веде за собою розвиток. За словами Л.С. Виготського, "розвиваюче значення гри закладене в самій її природі, тому що гра - це завжди емоції, а там де емоції, там активність, там увага й ува, там працює мислення".

Підіб'ємо підсумок, гра - це:

- діяльність;
- умотивованість
- навчання й виховання в колективі й через колектив;
- розвиток психічних функцій і здатностей;
- "навчання із захопленням".

Ігрові технології характеризуються універсальністю: їх можна застосовувати на різних етапах уроку, пристосовувати до різних цілям і завданням. (Наприклад, розвиток творчих і розумових здібностей дитину, спостережливості, уваги, язикового здогаду). Це гарний спосіб поживити урок, зняти мовний бар'єр, втома.

Слід тільки пам'ятати, що при всій привабливості й ефективності ігор необхідно дотримувати почуття міри. Інакше вони стомлять учнів і втраять свіжість емоційного впливу [31, .с 79].

Використовуючи гри, потрібно пам'ятати, що:

Вибір форми гри повинен бути педагогічно й дидактично обґрунтований.

У грі повинне бути задіяне якнайбільше учнів.

Гри повинні відповідати віку і язиковим можливостям дітей.

Гри служать розвитку всіх видів мовної діяльності й проводяться іноземною мовою.

Існує безліч різних класифікацій, що характеризують навчальні й розвиваючі ігри за різними критеріями.

Згідно з теорією М. Ф. Стронина, (книга "Навчальні ігри на уроках англійської мови") гри підрозділяються на наступні категорії:

- лексичні ігри;
- граматичні ігри;

- фонетичні ігри;
- орфографічні ігри;
- творчі ігри.

А тепер докладніше зупинимося на кожному з перерахованих видів, розглянемо їх на конкретних прикладах.

Допустимо, діти тільки приступилися до вивчення англійської мови, познайомившись із алфавітом. От які ігри можна запропонувати для закріплення цих знань:

#### 1) Гра "Spelling"

Зробити картки з різними іменами персонажів з мультфільмів, діти витягають собі імена - їх завдання вимовити отримане ім'я по буквах. Якщо всі букви вимовлені вірно, то на екрані з'являється слайд із зображенням казкового персонажа. Якщо помиляється, то інші учні поправляють його. Наприклад:

Princess Swan

Cinderella

Thumbelina

Snow Queen

Cheburashka

#### 2) Гра "Taking steps"

Учні стають за кілька кроків дошки. На екрані з'являються слова, що вчать по черзі називають їх по буквах. Якщо учень правильно називає по буквах слово, він робить крок уперед. Той учень, який першим досягнеться дошки, вважається переможцем [24, с. 90].

#### 3) Гра "Знайди пару"

На дошці кольоровими крейдами заголовні й прописні букви алфавіту. Учні повинні знайти пару букв - заголовну й маленьку ("маму й дочку").

#### 4) Гра з пазлами

Учнем пропонується скласти пазл із трьох частин: картинки й двох букв (заголовної й рядкової). Із цієї букви повинне починатися слово на картинці.

### 5) Гра "Не помился"

Учень повинен називати букви, які показують інші діти на картках, одночасно бити м'ячем про підлогу й при цьому не збиватися.

Ціль таких ігор - контроль засвоєння алфавіту, розвиток пам'яті, уваги.

### Фонетичні ігри

Фонетичні ігри- вправи призначають для коректування произносительных навичок на етапі формування мовних умінь. Вони сприяють досягненню наступних цілей:

- тренувати учнів у вимові англійських звуків;
- навчити учнів голосно й чітко читати вірша;
- розучувати вірша з метою їх відтворення по ролях.

Дана серія ігор заснована на театралізації спеціально підібраних дитячих віршів. У цих іграх особливо велика роль учителя, його власна воля руху, фантазія, захопленість повинні заражати учнів.

Прикладом такої гри служать ежеурочные фонетичні розминки, спрямовані на відпрацьовування вимови якого-небудь звуку з наступним розучуванням і інсценівкою вірша.

Наприклад:

1) Go, my little pony, go!

Відпрацьовування дифтонга [ou]

- Ви коли-нибудь бачили поні? Звичайно ж, так. В Англії дуже люблять поні. От чому, коли маленькі англійці відіграють, вони часто представляють, що відіграють із поні. Вони навіть придумали особливий віршик, щоб конячка швидше бігла:

Go, my little pony, go!

Go! Go! Go!

Go, my little pony, go!

Go! Go! Go!

Gallop, pony, gallop, go!

Орфографічні ігри

Знання іноземної мови не буде повним без знання графічної системи мови й уміння грамотно писати нерідною мовою. У розв'язку цього завдання можна успішно використовувати орфографічні ігри, які мають своєю метою:

освоєння правопису вивченої лексики [37 ,с 83];

тренування пам'яті;

знайомство із закономірностями в правописі англійських слів (можна використовувати при перевірці домашнього завдання).

Гри із цієї категорії дуже часто використовуються мною на уроках, наприклад:

1) Гра "Word salad".

Учитель записує упереміш букви якого-небудь слова. Хто першим складе слово, той записує його на дошці. Бажане використовувати в такому завданні зорові опори.

2) Гра "Hide-and- Seek" (прятки).

Гра в незвичайні прятки, коли слова ховаються серед набору букв. Завдання - якнайшвидше відшукати їх.

Jokhmothera

Hgrcousinrok

Gkrasonte

Sawdaughter

Polbrotherfp

Msvsisterow

Oluncletu

Shusbandherrl

Dikswife

### 3) Гра "Fillword"

Завдання - знайти в сітці з буквами певну групу слів (а для цього потрібно знати їхнє правильне написання);

Або інший варіант: традиційний кросворд - "Crossword puzzle".

### 4) Гра "Зашифрована фраза".

Суть гри в наступному: на картці (дошці) записується пропозиція англійською мовою, де немає пробілів між словами. Гравцям треба розділити фразу якнайшвидше, прочитати її вголос і перекласти на російську мову. Наприклад:

Myhouseismycastle.            My house is my castle [16, с. 55].

Або інший варіант цієї ж гри - закодована фраза, коли код даний у вигляді комбінації цифр, кожна з яких відповідає порядковому номеру букви в алфавіті. Наприклад:

Code 19 16 15 18 20 \* 9 14 \* 15 21 18 \* 12 9 6 5, де \* - кінцевого слова

"Sport in our life"

### 5) Гра "Magic box" або "What is in the box"?

Перед учнями перебуває коробка із сюрпризом, завдання - розв'язавши ребус, угадати, що перебуває усередині й потім сформулювати тему уроку.

### Грамматичні ігри

Говорячи про важливість різних підготовчих ігор, слід сказати, що граматичні ігри повинні займати провідне місце, тому що оволодіння граматичним матеріалом створює можливість для переходу до активної мови учнів. Тренування у вживанні граматичних структур, що вимагає багаторазового повторення сприяє своєю одноманітністю, тому граматичні ігри роблять цю роботу цікавою й захоплюючою.

Мети використання граматичних ігор:

навчити учнів уживанню мовних зразків, що містять певні граматичні труднощі;

створити природню ситуацію для вживання даного мовного зразка;

розвинути мовну творчу активність учнів.

При роботі із граматичним матеріалом можна використовувати наступні ігри:

1) Гра "Знайди відмінності".

Необхідно зрівняти картинки й знайти відмінності. Краще дану гру проводити письмово, щоб діти записували на картках відмінності, які їм удалося знайти, використовуючи активний граматичний матеріал [25, с. 87].

Наприклад, порівняння 2-х картинок з використанням вказівних займенників t his, that, these, those.

2) Гра "Угадай рухи".

Зробити картки, на яких по-англійському написано, що діти вміють робити, наприклад: I can swim. Діти тягнуть собі картку, виходять до дошки й мовчачи, рухами зображують своє вміння, інші повинні вгадати його, задаючи питання: "Can you....?", поки, що показує не скаже: "Yes, I can".

3) Гра "Усі навпаки".

Хлопці виходив до дошки, стають друг напроти друга й виголошують протилежні за значенням слова (пропозиції). Учителеві необхідно заздалегідь підготувати зорові опори для учнів. Можливі різні варіанти цієї гри залежно від теми або досліджуваного граматичного матеріалу.

Наприклад:

гра, спрямована на активізацію використання в мові стверджувальних і негативних пропозицій з використанням модального дієслова CAN

What can / can't you do?

I can jump. - I can't jump.

I can run. - I can't run.

I can swim. - I can't swim.

I can ride a bike. - I can't ride a bike.

I can skip. - I can't skip.

I can ride a horse. - I can't ride a horse.

I can drive a car. - I can't drive a car.

Або інший варіант цієї ж гри, спрямований на контроль засвоєння лексичних одиниць по темі. Наприклад, при вивченні прикметників, що характеризують зовнішність і настрій людину.

Young - old

tall - short

happy - sad

good - bad

strong - weak

Лексичні ігри

За граматичними впливають лексичні ігри, що логічно продовжують "будувати" фундамент мови. Дана група ігор одна із самих численних.

У ході проведення лексичних ігор реалізуються наступні цілі [32 ,с. 75]:

тренувати учнів у вживанні лексики в ситуаціях, наближених до природної обстановки;

активізувати речемислительную діяльність учнів;

розбудовувати мовну активність учнів;

познайомити учнів зі сполучуваністю слів.

Варіанти ігор:

1) Гра "Докажи слівце".

Учні уважно слухають текст російською мовою , у якому потрібно наприкінці додати в риму англійське слово.

Наприклад, на повторення ЛЕ по темі "Кольору"

Море й сонце

Намалюю кораблю

Море синьої фарбою, blue.

А потім розфарбую змело

Сонце жовтою фарбою, yellow.



Хвилі хлюпають через край.  
Новий аркуш скоріше давай!  
Кіт ні в чому не винуватий.  
Він завжди був білий, white.  
Але заліз у трубу на даху,  
Чорний, black, звідти вийшов.  
Більше всіх квітів по вдачі  
Мені коричневий колір, brown.  
Тому що дуже солодкий  
Колір у кожної шоколадки.  
От неспілий мандарин.  
Він поки зелений, green.  
Але дозріє, і запам'ятаєш  
Ти жовтогарячий колір, orange.  
Порося-Бешкетник  
Раніше рожевий був, pink.  
Але одного разу він пролив  
Цілий пухирець чорнила.  
З тієї пори наш недотепа  
Фіолетовий увесь, purple.  
Знаю, самий строгий колір  
У світлофорі червоний, red.  
Якщо раптом він загориться,  
Усі повинні зупинитися!

2) Гра "Аукціон".

Учнем пропонується назвати предмети по певній лексичній темі. Виграє той, хто правильно назве останнє слово. Необхідно запам'ятовувати всі вимовлені слова, тому що гравець, що назвав слово вторинне, уibuває із гри.

### 3) Гра "Domino"

По даному принципу можна відіграти в доміно на співвіднесення слів і картинок, слова і його тлумачення, цифр і їх назв, словосполучення дієслів з іменниками (do the homework, have lunch, play football), дієслів із приводами і т.д.

### 4) Гра "Заморожу".

Краще проводити напередодні зимових свят. Учитель виступає в ролі Діда Мороза, називаючи по-англійському ті частини тіла, які прагне заморозити (ока, вуха), а діти їх ховають. Хто помиляється - той завмирає до кінця гри [40, .с 74].

### 5) Гра "Чарівні перетворення"

Розфарбувати картинку відповідно до зазначених квітам.

### 6) Гра "Lexical Chairs".

У центрі ставляться стільці. Кількість стільців повинна бути на 1 менше, чим гравців. Учні ходять навколо стільців, а вчитель називає слова на певну тему, наприклад, фрукти (apple, banana, orange, pear...). Коли вчитель називає слово не по темі (наприклад, cat) гравці повинні зайняти найближчий стілець. Гравець, що залишився без стільця, вибуває із гри. Потім один стілець забирають і гра триває. І так повторюється доти, поки не залишиться 1 стілець і 2 гравця. Гравець, що зайняв останній стілець - переможець.

### 7) Гра "Лото".

Принцип гри - лото. Готуються картки як у лото: з різними числівниками (кількісними, порядковими або датами). Лунають дітям. Учитель називає число, діти закривають у себе. Хто перший і при цьому вірно закрив усі числа, той виграє.

### 8) Гра "Scrambled letters".

Діти діляться на 2 команди. Кожна команда повинна написати за 5 хвилин якнайбільше слів із представлених букв

### 9) Гра "Місток".

На дошці рисується міст. Учитель пише на ньому перше слово, гравці, виходячи до дошки по черзі записують наступні слова, які починаються на останню букву попереднього слова.

10) Гра "Будь уважний".

Учитель показує 4-5 картинок із зображенням предметів по певній тематиці. Потім забирає їх. Діти повинні назвати предмети англійською мовою в тому порядку, у якому вони їх бачили.

Творчі ігри

Такі ігри досить популярні серед учителів іноземної мови, вони сприяють не тільки подальшому розвитку мовних навичок і вмінь, але й розвитку творчих здібностей, артистизму, уяви [26, .с 80].

Це так звані "Role-play" (інсценівки казок і віршів, рольові ігри й т буд.)

І в окрему групу прагло б виділити гри для відпочинку (фізкультминутки), які допомагають запобігти стомлюваності й відновити працездатність.

Одна із самих улюблених фізкультминуток моїх дітей:

Hands up, hands down,

Hands on hips, turn around.

Hands up, hands down,

Hands on hips, sit down.

Stand up,

Hands to the sides.

Bend left, bend right.

Stand still, sit down.

Мною зараз були представлені принципи побудови ігор, їх наповнення можна варіювати залежно від теми, цілей уроку й рівня підготовки учнів.

Підводячи підсумок, ще раз хочеться підкреслити, гра - особливо організоване заняття, що вимагає напруги емоційних і розумових сил. Зрозуміти

природу гри, її виховний потенціал - це зрозуміти природу щасливого дитинства, зрозуміти самої дитину.

Кожний учитель повинен пам'ятати, гра - це потужний стимул до оволодіння мовою, вона веде за собою розвиток. Однак, не слід забувати, що гри не можуть замінити систематичного навчання й інтенсивного тренування, гра є лише одним з різних засобів навчання школярів іноземним мовам.

Такі ігри переслідують наступні цілі:

- навчити учнів уживанню мовних зразків, що містять певні граматичні труднощі;

- створити природню ситуацію для вживання даного мовного зразка;

- розвинути мовну активність і самостійність учнів. [35, с. 17]

Where Is the Pen?

Сьогодні вчитель був у край "неуважний" і не міг ніяк почати урок, усе щось шукав.

T: Where is my pen, children? Where is my pen? Is it in the table, or under the table, or on the table? Jane, do you know?

Jane: It is in your bag!

T: Let me see. No, it is not in the bag. Where is it, Nick? N: It is in your table.

T: Let me see. No, it is not here. Where is my pen, Olga? O: It is under the textbook.

Так триває якийсь час, а коли ручка (або якийсь інший предмет) буде знайдена, те можна змінити правила гри. Наприклад, ведучий

буде запитувати в учнів: Is it in your desk, Lena? etc. Може бути й інший варіант: ведучий просить усі закрити очі, ховає предмет, а потім учні задають йому питання про місце знаходження предмета. [28, с. 45]

Hide-and-see in a Picture

Учитель вивішує картинку, на якій намальовані меблі (картинка може мати зображення двору і т.д.). Учні повинні подумки сховатися на картинці. Вибирається, що водить, він пише на записочці, куди він сховався, і віддає

записочку вчителю. Щоб було більше схоже на справжні прятки, клас читає приповідку, якої звичайно супроводжують цю гру англійські діти:

Bushel of wheat, bushel of clover;

All not hide, can't hide over.

All eyes open! Here I come.

Починають шукати. Are you behind the wardrobe? - No, I am not, etc. Той, хто вгадає, одержує право ховатися.

Учитель навчився малювати. На дошці він зобразив декількома лініями будинок, корабель, стіл, стілець, яблуко і т.д. (усе, що йому необхідно для уроку). На уроці він говорить своїм учням: "Children, today I am an artist. I can draw pictures very well. Here are my tools: a piece of chalk and a blackboard. What is this, Ann? - This is a ship. - You are right. I'll draw another picture. I зовсім невзначай учитель стер частину свого малюнка. What a clumsy man I am. What have I done? Children, help me. What was there on the blackboard? - It was an apple. - Thank you. It was a good apple. What else was on the blackboard?"

You Can't Do Something Without...

Учитель пропонує учням зробити якісь дії, заздалегідь знаючи, що вони їх зробити не зможуть через відсутність предметів. T: Mike, write the date on the blackboard. M: I am sorry, I can't write the date without chalk. T: No, you can't. Take a piece of chalk. Lena, clean the blackboard! L: I can't clean the blackboard without a duster. T: No, you can't. Take the duster, etc. Усі граматичні ігри будуються в такий спосіб. Учитель може сам придумувати їх по ходу уроку. [18, с. 49]

Дані ігри переслідують наступні цілі:

- познайомити учнів з новими словами і їх комбінаціями;
- тренувати учнів у вживанні лексики в ситуаціях, наближених до природньої обстановки;
- активізувати речемислительну діяльність учнів;
- розбудовувати мовну реакцію.

## Memory Game

Учитель визначає коло лексики, яку він би праг, щоб учні запам'ятали. Наприклад, тема "Країна досліджуваного мови". Учитель вирішує використовувати в грі тільки географічні назви, згадані в тексті. Починаючи гру, учитель згадує нову назву. Кожний наступний учень повинен назвати всі попередні слова, які називали вводити, увести до ладу нього. Гра йде за принципом "сніжної грудки". Перемагає той, хто не зробив ні однієї помилки. У такий же спосіб можна будувати гру на тренування лексики по будь-якій темі. Тут можливі варіанти. Наприклад, тема "Покупки". I went to the shop to buy some milk. - But I went to the shop to buy some milk and butter. - As for me, I went to the shop to buy some milk, butter and bread, etc. Або тема "У зоопарку". I went to the zoo and saw a big monkey. - Really? When I went to the zoo I saw a big monkey and a tiger, etc.[30, с. 51]

Учням подобається, якщо вони можуть виправити чийось помилку. Цим і може скористатися вчитель. Oh, something wrong with my foot, - говорить учитель і показує на руку. With your hand, I think - поправляє його учениця. Замість відповіді вчитель продовжує, - I don't hear, something wrong with my nose - показує на вухо. Учні знову виправляють його. По такому ж принципу можна проводити гру з будь-якими предметами.

Для лексичних ігор можна використовувати загадки, з їхньою допомогою можна закріплювати лексику.

1. I have four legs, but I can't walk (a chair).
2. I'm tall and green, I'm in the garden (a tree).
3. Name two animals which together have four legs (two hens).
4. It does not have legs, but it goes (a clock).
5. It takes a house when it goes (a turtle).
6. It does not have legs, but it jumps (a ball).
7. It's not a man, it's not a woman, but it teachers us (a book).
8. Five sons with one name (fingers).
9. Two brothers, but they don't see each other (eyes).
10. One face, two hands, it goes, yet stands (a clock).
11. My father has a son. He is not my brother. Who is he? (I - myself).
12. It's white and cold and sweet. All children like it (ice-cream).
13. It gives us milk and butter too. It's very kind and likes to moo (a cow).

14. Two ducks before a duck, two ducks behind a duck and a duck in the middle. How many ducks are there? (3 ducks). 15. It's running night and day, but it never runs away (a watch). Для лексичних ігор добре підходять римовані загадки. Учнем пропонуються римовані загадки, у яких потрібно вставити слово в риму.

How much is one plus one?

... apples growing in the sun (two).

How much is two plus two?

... apples for little Sue (four).

How much is three plus three?

... apples are on the apple-tree (six).

How much is four plus four?

... red apples and no more (eight). [41, с. 53]

Фонетичні ігри переслідують наступні цілі:

- тренувати учнів у проголошенні іншомовних звуків;

- навчити учнів голосно й чітко читати вірші;

- розучування віршів з метою їх відтворення по ролях. Подібні ігри засновані на театралізації спеціально підібраних дитячих віршиків. Робота ділиться на два етапи: 1) розучування віршів; 2) театралізація віршів. У цих іграх велика роль учителя: його фантазія, захопленість. Він повинен першим зіграти ту або іншу сценку. Фонетичні ігри можна проводити по командах або в індивідуальному порядку. [23, с. 144]

Наприклад, трапляється так, що крайня нерухомість лицьових м'язів і губ заважають правильно артикулювати певні звуки. Для цього можна запропонувати вивчити наступний вірш, який містить деякі вправи для розвитку рухливості мовної апарату. Тут головним героєм є клоун, і його образ дозволить учнем почувати себе раскованно. Учителеві необхідно стежити за тим, щоб учні читали чітко й не поспішаючи, після кожного рядка робили паузу, щоб виконати необхідний рух губ і щелеп.

I'm a jolly Little Clown, - Yah, yaw, yah!

I can smile and I can frown, - Yah, yaw, yah!

I can drop my jaw far down! - Yah, yaw, yah!

Can you be a jolly clown? - Yah, yaw, yah!

Can you smile and can you frown? - Yah, yaw, yah!

Can you drop your jaw far down? - Yah, yaw, yah!

Для тренування іншого звуку можна запропонувати наступний вірш:

Little brown rabbit went hippity hop,

Hippity hop, hippity hop.

Into the garden without any stop,

Hippity hop, hippity hop.

He ate for his suppler a fresh carrot top,

Hippity hop, hippity hop.

Then home went the rabbit without any.

Hippity hop, hippity hop.

T: You know that all animals have small babies. Ролі розподіляються згідно з віршем. Потім учні міняються ролями. [23, с. 45]

Babbies

1-st child: The Hen has a Chicken, what does it say?

Chicken: Cheep-cheep, cheep-cheep!

Children: All through the day.

2-nd child: The Duck has a Duckling, what does it say?

Duckling: Quack-quack, quack-quack!

Children: All through the day.

3-d child: The Sheep has a Lambkin, what does it say?

Lambkin: Baa-baa, baa-baa!

Children: All through the day.

4-th child: The Pig has a Piglet, what does it say?



Piglet: Squeal-squeal, squeal-squeal!

Children: All through the day.

5-th child: The Cat has a Kitten, what does it say?

Kitten: Mew-mew, mew-mew!

Children: All through the day.

6-th child: The Dog has a Puppy, what does it say?

Puppy: Bow-wow, bow-wow!

Children: All through the day.

T: Very good. Do you like this game?

Pupils: Yes!

T: Do you remember the word "fun"?

P1: It's "веселощі".

T: You are right. Do you like to have fun?

Pupils: Of course.

T: Good. Now let's do everything together. Our next game is "It's fun".

Учні хором читають вірш і виконують усі дії згідно з текстом. Можна розділити учнів на дві групи: одні читають вірш, а інші виконують дії.

It's Fun

It's fun to be this, it's fun to be that. To leap like a lamb, to climb like a cat, To swim like a fish, to hop like a frog, To trot like a horse, to jump like a dog.

T: Do you know any wild animals?

P1: Yes. Bear, fox, squirrel etc.

T: Do you have any at home?

P2: No. But I want to.

T: It's nice. Our next game is about squirrels. They are very little but very nice. And I think they are very brave. Let's play.

Усі дії виконуються згідно з текстом. [13, с. 97]

Five Little Squirrels

Children: Five little squirrels sitting in a tree. Says the first little squirrel:

1st squirrel: What do you see?

Children: Says the second little squirrel:

2nd squirrel: A man with a gun.

Children: Says the third little squirrel:

3rd squirrel: Let's run, let's run.

Children: Says the fourth little squirrel:

4th squirrel: Let's hide in the shade,

Children: Says the fifth little squirrel:

5th squirrel: I'm not afraid.

Children: Bang! Goes the gun, and they run, run, run!

У якості фонетичних ігор можна використовувати скоромовки, проводячи змагання, хто краще й швидше вимовить скоромовку.

1. Pat's black cat is in Pat's black hat.
2. Hickety, pickety, my black cat likes to sit in my blue hat.
3. Geb is Bob's dog. Tob is Mob's dog.

Ціль орфографічних ігор - вправа в написанні іншомовних слів. Частина ігор розрахована на тренування пам'яті учнів, інші засновані на деяких закономірностях у правописі слів. Більшість ігор можна використовувати при перевірці домашнього завдання.

Учитель заготовлює заздалегідь комплект усіх букв алфавіту на картках. На уроці він роздає картки учнем. Потім називає якесь слово, наприклад, "chalk". Учні, маючи картки з названими буквами повинні вийти до дошки й стати таким чином, щоб вийшло слово.[20, с. 113]

Можна на дошці написати яке-небудь слово. По можливості воно повинне бути достовірніше. Наприклад, blackboard. Учитель викликає десять учнів, вони повинні написати слова, що починаються з букв даного слова, але слова вони пишуть по вертикалі.

Учитель може запропонувати учням розгадати чайнворд

### Crossword

Can you fill in the missing letters to find the English words?

1... a.. You grow it.(plant)

2..a... It is opposite of small.(large)

3. a.... A man who acts in a play or in a film.(actor)

4..a... You wear it on your hand to know the time, (watch)

5... a.. It's the same as 'to go away'.(leave)

1)Щоб розшифрувати англійську приказку, російський еквівалент якої "Коли заговорили, сперечатися вже пізно", потрібно згадати англійський алфавіт, тобто кожна цифра позначає порядковий номер букви в англійському алфавіті ( 1-А, 2- В, etc).

23,8,5,14; 21,14,19; 19, 16, 5, 1, 11; 9, 20; 20,15,15; 12,1, 20,5; 20,15; 1,18,7,21,5.

Key: When guns speak it is too late to argue.

2)"Не так страшний чорт, як його малюють".

20,8,5; 4,5,22,9,12; 9,19; 14,15,20; 19,15; 2,1,4; 1, 19; 8,5; 9,19; 16,1,9, 14,20,5,4.

Key: The devil is not so bad as he is painted. T: And now chainword again.

### Chainword

Розв'яжете чайнворд, вписавши в його клітинки антоніми даних слів: late, no, big, more, buy, short, bad, up, far, poor, low, cold, thin.

Key: early, yes, small, less, sell, long, good, down, near, rich, high, hot, thick.

Також у якості орфографічної гри можна використовувати гру за назвою "Anagrams", тобто учнем пропонуються слова, при зміні порядку букв у яких виходить інше слово. Граючі одержують від учителя картку з такими словами. Граючий повинен знати значення й даного слова, і нового, наприклад: late - tale; team - meat; east - seat; shelf - flesh; not - ton; name - mane; more - Rome; tar - art; ten - net; take - Kate; tea - eat;

race - care; mile - lime; lain - nail; deal - lead; act - cat; state - taste; saw - was; knee - keen; post - stop; felt - left; dog - god; [20, с. 120]

Аудіотивні ігри можуть допомогти досягненню наступних цілей аудіювання:

-навчити учнів розуміти зміст однократного висловлення:

-навчити учнів виділяти головне в потоці інформації;

-розвинути слухову пам'ять;

-розвинути слухову реакцію.

Аудитивные гри в основном проводятся за допомогою магнітофона. При цьому бажане мати професійний запис (з носієм мови), що підвищує ефективність прослуховування. Важливо тільки, щоб запис пред'являвся однократно, а якщо ні, то гра втратить зміст.

### Make It Logical

На магнітофон можна записати невелика розповідь, у якій навмисно порушена логічна послідовність оповідання. Учні повинні відновити логіку розповіді.

It saved me. I went alone. Once I went to the forest for a walk with my dog. But the dog knew the way home very well. Only my dog was with me. Suddenly I lost my way. I was afraid.

### I Know

Гра полягає в наступному. На магнітофоні записується трохи пропозиції, у яких, наприклад, говориться про те, що людей робить у тієї або іншій професійній сфері. Усі пропозиції прослуховуються відразу, без зупинки. Серед правильних тверджень попадаються одне або два неправильні або недостатньо точних по змісту. Учні повинні помітити неточності й виправити їх. The builder builds houses and the driver drives cars. The scientist makes experiments but the waiter serves meals. The fitter fits up new machines and the turner turns new metal parts. The conductor conducts the orchestra but the tailor makes clothes.

The barber dresses hair and the hairdresser shaves and cuts hair. The woodcutter takes care of the forest but the gardener cuts wood. The artist draws pictures and the writer writes books. The milkmaid milks cows but the shoemaker mends shoes, etc.

### Solve Logical Problems

Подібні ігри є своєрідною перевіркою здатності сприймати мова на слух. Кожне логічне завдання вимагає не тільки розуміння іншомовної мови, але й уміння одночасно зі сприйняттям почутого робити розумову операцію. У цьому й полягає одна із цілей аудіювання. Усі тексти повинні бути записані на магнітофон. Вища оцінка дається учневі, що розв'язав завдання після першого прослуховування. Учитель, що систематично працює над аудіюванням, буде пропонувати подібні завдання своїм учнем.

Five brothers have each a sister. How many children are there in the family? (six)

Two mothers and two daughters have three apples. Each gets an apple. Is it possible? (Yes, it/s possible when one of the mothers is the daughter of the other mother).

- In what month does the man speaks least of all? (hi February) [26, с. 88]

Мовні ігри сприяють здійсненню наступних завдань:

- навчити учнів умінню виражати думки в їхній логічній послідовності;
- навчити учнів практично й творчо застосовувати отримані мовні навички;
- навчити учнів мовної реакції в процесі комунікації.

### Explain

Учитель говорить пропозицію, яка може бути (залежно від мети) початком або кінцем якоїсь розповіді. Виграє той, хто найбільше логічно складе розповідь, використовуючи при цьому досліджувану лексику й граматику.

Варіантом цієї гри може бути дитяча гра, коли розмовляють дві людини, і в їхній розмові не можна вживати певні слова, наприклад: так, ні, чорне, біле і т.д. Учень, до якого звертаються, не повинен ухилятися від відповіді й повинен знайти розумну відповідь, обійшовши заборонні слова. Цю гру можна проводити на будь-якому вивченому тексті. Учитель може почати розповідь, перериваючись, щоб

поставити учнем питання, відповідаючи на які учні повинні дотримувати правил гри й не вживати певних слів.

Читання книг іноземною мовою і їх обговорення на уроках, де з'ясовується точка зору й відносини до вчинків героїв, можна проводити в такий спосіб. Учень розповідає про героя прочитаної книги, його характері, звичках, пригодах і т.д. Учні повинні догадатися, про кого мова йде. Можна гру організувати інакше. Учень задумує якогось героя, а інші учні задають йому питання, щоб з'ясувати, якого героя він задумав.

Дуже ефективно працювати на уроці із прислів'ями. Можна запропонувати учням прислів'я іноземною мовою й запропонувати знайти їхні еквіваленти рідною мовою самостійно [12, с. 56].

Можна написати еквіваленти, але не один по одному, і учні повинні знайти ці еквіваленти. У кожному прислів'ї укладений певний зміст. Тому можна запропонувати учням придумати розповідь, висновком до якого буде запропоноване прислів'я. Досить цікаво проходить гра, коли вчитель пропонує певну тему, на яку потрібно придумати розповідь і сам говорить перша пропозиція. Кожний учень повинен придумати продовження, причому кожний учень має право сказати тільки одна пропозиція, але його пропозиція повинна бути логічним завершенням попереднього, щоб виходила зв'язна розповідь.

## Висновки до розділу 2.

Таким чином, гра - потужний стимул до оволодіння іноземною мовою й ефективне прийоми в арсеналі викладача іноземної мови. Використання гри й уміння створювати мовні ситуації викликають в, що навчаються готовність, бажання відіграти й спілкуватися.

У дидактичні ігри входять мовні й мовні. До мовних ігор ставляться орфографічні, лексичні, фонетичні й граматичні метою яких є формування відповідних навичок. До мовних можна віднести: ситуаційні, ділові, рольові.

За допомогою гри в рамках системно-деятельностного підходу в класі можуть бути привнесені різноманітні форми роботи (робота в парах, групах - більших і маленьких і цілим класом).

Ігрові технології мають величезний потенціал при навчанні молодших школярів на уроках англійської мови й у позаурочний час і сприяють різносторонньому розвитку особистості, що відповідає Федеральному Державному Освітньому Стандарту.

## **РОЗДІЛ 3. ЕКСПЕРИМЕНТАЛЬНЕ ДОСЛІДЖЕННЯ ОСОБЛИВОСТЕЙ ВИКОРИСТАННЯ НАВЧАЛЬНИХ ІГОР ДЛЯ ПІДВИЩЕННЯ МОТИВАЦІЇ ВИВЧЕННЯ СТАРШОКЛАСНИКАМИ АНГЛІЙСЬКОЇ МОВИ**

### **3.1. Розробка та застосування системи ігрових вправ для підвищення мотивації вивчення старшокласниками англійської мови**

Гра як метод навчання організовує, розвиває учнів, розширює їхні пізнавальні можливості, виховує особистість. Цінність цього методу полягає в тому, що в ігровій діяльності освітня, розвиваюча й виховна функції діють у тісному взаємозв'язку.

Отже, у процесі гри в учнів виробляється звичка зосереджуватися, самотійно думати, розвивати увагу. Захопившись грою, діти не помічають, що навчаються.

Ураховуючи всеохоплюючу інформатизацію навчальних закладів, одним із засобів розв'язання поставлених проблем є застосування навчальних комп'ютерних ігор, завдяки яким учні активно включаються у вивчення предмету, спонукаються до активних дій, переживають відчуття успіху, мотивують свою пізнавальну поведінку. Комп'ютерна гра забезпечує діяльність тих, хто навчається. Вона стимулюється змістом гри, а вміння й навички вдосконалюються в результаті виконання ігрових дій і створення нових видів навчальних комп'ютерних ігор.

Поєднуючи в собі цінності багатьох традиційних інформаційних технологій, комп'ютерні технології дозволяють істотно оптимізувати процес навчання. Він може стати більш цікавим, емоційно насиченим, динамічним і наочним; комп'ютерна технологія також здатна індивідуалізувати і диференціювати навчальний процес; реалізувати його творчий характер, організувати гнучке управління навчальною діяльністю, інтенсифікувати і активізувати навчання.

До речі, вислів “серйозні ігри” може звучати як оксиморон, однак насправді сучасні відео- та комп'ютерні ігри все частіше використовують у класній кімнаті.



Ідея полягає в тому, щоб зробити навчання інтерактивним та цікавим. Це словосполучення зазвичай асоціюється з навчальними настільними іграми, однак сьогодні все частіше йдеться про комп'ютерні ігри з навчальним потенціалом. Виграш – головна мета будь-якої гри. Перемога на одному рівні та перехід на наступний в освітній грі означає нові знання та опанування мови. У такому ракурсі гра подібна до реальності [22, с .95].

Саме комп'ютерні технології дають можливість на якісно новому рівні засвоювати розділи мовознавства. Вони надають інформацію в зручній для учнів формі – у вигляді графіків, таблиць, діаграм, екранних картинок. Комп'ютер здатний істотно полегшити процес оволодіння учнями як репродуктивними вміннями, так і загальнологічними (систематизацією, класифікацією, аналізом і синтезом), а також рефлексивними (умінням опрацьовувати орфографічні чи пунктуаційні правила, здійснювати збір, упорядкування і аналіз інформації) та вивільняють час учителя для виконання тренувальних вправ і виконують естетичні функції. На жаль, комп'ютерних лінгвістичних ігор з української мови на сьогодні замало. Тут є над чим працювати словесникам разом із дітьми.

Хочу акцентувати увагу також на тому, що будь-яка за характером, формою, способом подання гра починається не тоді, коли учні одержують завдання, а коли їм стає цікаво грати. Це означає, що гра викликає приємні емоції і дає роботу розуму.

Із цього приводу є кілька видів емоційного стимулювання:

1. Ігрове завдання можна давати як відпочинок.
2. Вона дається так, ніби не планується педагогом заздалегідь (гра-імпровізація).
3. Ігрове завдання вводиться з прив'язкою до конкретної ситуації, конкретного учня.
4. Учитель постійно підбадьорює учнів.
5. У рольових завданнях педагог використовує “персонажні” ролі.

6. Переможців ігор-змагань вітає весь клас.

7. Переможці не забуваються, їх можна залучити як координаторів в інших іграх або при виникненні суперечки.

Таким чином побудована гра створює позитивні емоції, налаштовує на успіх, а отже, на засвоєння чи узагальнення вивченого матеріалу, розвиток культури усного і писемного мовлення, уміння виголошувати промови, триматися на публіці, відточувати міміку, жести, відповідати на питання, захищати свою позицію, вести дискусію [49, с. 76].

Основні функції ігрової діяльності – збагачення емоційно-почуттєвої сфери, креативна, адаптаційна, діагностуюча, мотиваційна, розвивальна, виховна, навчально-пізнавальна, коригуюча. Виділяють творчі ігри, ділові, інтелектуальні та ін.

Використання у навчальному процесі інтелектуальних ігор розширює фахову грамотність, ерудицію, уміння працювати з літературними джерелами, дає можливість опанувати необхідний понятійний апарат, потренувати пам'ять, сформувати потреби та мотиви навчання. Різновид інтелектуальних ігор – ігри зі словами, які пов'язані з відгадуванням зашифрованих слів або речень (словограми, чайнворди, кросворди, ребуси). Досвід показав, що застосування, інтелектуальних ігор та сюжетно-рольових ігор сприяє формуванню іншомовної комунікативної компетентності, забезпечує створює позитивну мотивацію навчальнопізнавальної діяльності студентів, створює необхідні умови для їхнього професійного становлення [16, с. 43].

Експериментальні дослідження науковців у напрямку сформованості у школярів іншомовної компетентності свідчить про те, що найкращі результати були отримані тими курсантами, які використовували мультимедійні навчальні програми, тому, що принципи технології мультимедіа характеризуються актами одномоментності візуального та процесуальності слухового сприйми, синтезу та синхронізації вербалізованих та невербалізованих знань, синхронізації та інтеграції

часово-просторових та візуально-просторових джерел навчальної інформації [8, с. 23]. До технічних переваг мультимедійних навчальних програм також можна віднести можливість виконувати технічний переклад, використовувати програми перевірки граматики та орфографії та використовувати інтерактивні відео та аудіо ролики при вивченні мови, проводити навчально-рольові ігри професійної спрямованості.

### **3.2. Організація та проведення педагогічного експерименту**

Спочатку дослідження нами була висунута гіпотеза: якщо цілеспрямовано застосовувати навчальні ігри: мовні; граматичні; лексичні; фонетичні, то мотивація учнів у вивченні предмета підвищиться. Для підтвердження висунутої нами гіпотези ми провели апробацію.

Нами були поставлені наступні завдання:

1. Підібрати гри для проведення апробації.
2. Провести апробацію, показавши вплив навчальних ігор на підвищення мотивації до предмета в процесі навчання в природних умовах.
3. Узагальнити результати апробації й зробити висновок про доцільність використання навчальних ігор на практиці [34, с. 87].

Напрямок дослідження

В основі нашої роботи лежить добір комплексу навчальних ігор і виявлення їх ефективності в підвищенні мотивації учнів до вивчення іноземної мови.

Нами був апробований комплекс навчальних ігор, спрямований на підвищення мотивації учнів у процесі навчання.

Було проведено 8 уроків, і кожний урок включав кілька ігор по темі.

Практична методика по формуванню інтересу учнів у процесі навчання з використанням навчальних ігор.

Таблиця 3.1.

## Технологічна карта апробації.

Дата уроку	Тема уроку	Завдання уроку по експериментальній діяльності	Методичний засіб	Етап експерименту, засіб виявлення його показників
6.02.23	Would you like to drink a cup of tea?	Виявити рівень мотивації до вивчення англійської мови	анкета	етап, Що Констатує (анкетування)
8.02.23	Would you like to drink a cup of tea?	Тренувати учнів у вимові іншомовних слів	Фонетична гра "Lapping milk"	Формуючий
11.02.23	Would you like to drink a cup of tea?	Тренувати учнів у вживанні лексики по темі в мові, автоматизація вживання граматичної структури have/has got	Граматики-лексична гра "Happy family"	Формуючий

13.02.23	Would you like to drink a cup of tea?	Тренувати учнів у вживанні лексики по темі, у правопис даних слів	Орфографічна гра "Chainword".	Формуючий
15.02.23	Would you like to drink a cup of tea?	Тренувати учнів у вимові іншомовних слів	Фонетична гра "The Jolly Little Clown"	Формуючий
18.02.23	Would you like to drink a cup of tea?	Тренувати учнів у вживанні лексики по темі, у правопис даних слів	Орфографічна гра "Put in a letter"	Формуючий
20.02.23	Would you like to drink a cup of tea?	Формувати навичка усвідомлення місця букви в слові	Орфографічна гра "Split letter"	Формуючий
25.02.23	Would you like to drink a cup of tea?	Тренувати учнів у вживанні англійських приводів	Граматична гра "Cats are everywhere"	Формуючий
27.02.23	Would you like to drink a cup of tea?	Тренувати учнів у вживанні лексики	Лексико-орфографічна	Формуючий

	to drink a cup of tea	по темі, у правопис даних слів	гра "Vocabulary jig-saws".	
28.02.23	Would you like to drink a cup of tea?	Виявити рівень мотивації до вивчення англійської мови	анкета	Формуючий етап (анкетування)

У ході апробації був використаний комплекс навчальних ігор, спрямований на підвищення мотивації в учнів 5 класу. У дослідженні брало участь 10 людей.

У цілому, група учнів 11 класу мала середній рівень мовних умінь й навичок. Хлопці намагався брати активну участь у навчально-виховному процесі. Виявили величезну цікавість до предмета англійської мови, тому що за допомогою ігор матеріал став доступний і зрозумілий.

Хочеться також відзначити, що вчитель не проводив ігри на уроках англійської мови, і такий середній рівень мотивації до вивчення англійського пояснюється тим, що це новий для них предмет [25, с. 93].

Методи гейміфікації набули широкого розповсюдження в освітній сфері. Зокрема популярними й зрозумілими прикладами є дошки пошани, система оцінювання в молодшій школі (замість 5- чи 12-бальної системи — відмітки у вигляді сонечка, хмаринки тощо), змагання між класами за символічну «валюту», використання ігрових елементів безпосередньо під час уроків тощо. Гейміфікація може використовуватися у таких випадках:

1. Формування певних навичок або поведінки.
2. Візуалізація та підкреслення таких дій і навичок, які важко продемонструвати за допомогою традиційних методик [20, с. 88].
3. Щоб захопити учнів, створити своєрідне змагання між ними.

4. Щоб учні самі могли спостерігати за власним прогресом.

Навчання варто проводити в безпосередній близькості від життя, показуючи, як те чи інше знання можна практично використовувати та застосувати в реальності. Таким чином проходить соціалізація учнів.

З метою захопити учнів, створити своєрідне змагання між ними, покращити поведінку та мотивувати до навчання у 3- Б класі була впроваджена символічна «валюта» - «Діснейки». Чому «діснейки»? На всіх купюрах зображені герої діснеєвських мультфільмів, які дуже люблять переглядати діти. З використанням «Діснейок» я пропоную перетворити навчання в інноваційний ігровий процес – гейміфікацію.

Правила користування «Діснейками» .

За отриману на уроці оцінку, дитина отримує «Діснейку».

1 діснейка – 1 бал;

2 діснейки – 2 бали ;

3 діснейки – 3 бали ;

4 діснейки – 4 бали ;

5 діснейок – 5 балів ;

10 діснейок – 6 балів ;

15 діснейок – 7 балів ;

20 діснейок – 8 балів ;

50 діснейок – 9 балів ;

100 діснейок – 10 балів ;

200 діснейок – 11 балів ;

500 діснейок – 12 балів .

У кожного учня на титульній сторінці в щоденнику, було заклеєно гаманець для накопичення валюти.

Бонуси : – 500 діснейок :

1. В кінці тижня самим активним учням;

2. В кінці дня за найкращу поведінку .

– 100 діснейок :

3. Чергування в класі .

Штраф : порушення поведінки в класі – 50 діснейок .

В кінці місяця проводився АУКЦІОН де діти могли придбати на свої зароблені кошти різні речі.

Результати стали відчутними відразу після впровадження Діснейок в класі . Це, на мою думку, пов'язано із збільшенням залученості в навчальний процес, що викликано такими факторами , як важливість нагороди і заохочення отримати Діснейку на уроці. На зібрані впродовж місяця Діснейки, діти могли на аукціоні купити будь-яку річ, яка їм сподобалась [14, с. 79].

Гейміфікація працює , тому що всі діти хочуть грати , хочуть змагатися один з одним (хто більше зібрав Діснейок), хочуть щоб їхні досягнення помічали. Отримуючи Діснейку в кінці уроку дитина ясно розуміє , за що вона отримала нагороду .

Отже, вплив ігри на мотивацію до навчання: соціальний зв'язок, самовпевненість, автономія, наявність цілі.

Гейміфікація психологічно підтримує поведінку в класі, за порушення поведінки в правилах прописані і штрафи. Тому діти зосереджуються не тільки на навчанні, а й на вмінні вчитися контролювати свою поведінку.

Гейміфікація як інструмент для опанування іноземною мовою може сприяти розвитку ігрового рефлексу, що, у свою чергу, покращить активність учнів на занятті. Завдяки спостереженню та методичним експериментам, які проводилися на заняттях, вдалося знайти рішення для покращення роботи з дітьми. На наш погляд, одним з із ефективних методів вивчення іноземної мови можуть бути медичні квести з елементами гейміфікації, коли використовуються бейджі, бали, рейтинг учасників, рівні, аватарки або репрезентація персонажів фільмів чи серіалів, а також соціальні елементи й система винагород.



Квест – жанр ігор, основу ігрового процесу яких складає вирішення поставлених завдань завдяки їх обміркування, уважного пошуку підказок і прихованих деталей. Такі ігри можуть організовуватися індивідуально, у груповій чи кооперативній (колективній) формах. Медичний квест стимулюватиме інтерес, сприятиме використанню засвоєних знань, а ігрові елементи розвиватимуть мотивацію та стимулюватимуть позитивні емоції щодо вивчення іноземної мови.

У довідниковій літературі зазначено, що квест (від англ. quest – пошук, пошук щастя/знання/істини, пошук пригод) – інтелектуальне змагання з елементами рольової гри, основою якого є послідовне виконання заздалегідь підготовлених завдань командами або окремими учасниками.

Змістова лінія квесту включає такі компоненти:

- вступ, керівництво до дії – визначення часових меж, головних ролей учасників або сценарій квесту, попередній план роботи, ознайомлення зі змістом квесту в цілому;
- провідне центральне завдання – чітко визначений результат, якого має досягнути команда, виконавши низку запланованих завдань;
- список інформаційних ресурсів (на електронних чи паперових носіях), необхідних для виконання завдання, може пропонуватися у процесі роботи на кожному з етапів [5, с. 83];
- опис процедури роботи, яку необхідно виконати учасникам під час проходження етапу (може зазначатися на кожному етапі окремо чи на початку гри);
- розроблення критеріїв чи параметрів оцінювання залежить від типу навчальних завдань, які вирішуються на квесті;
- висновок – аналіз досвіду, отриманого учасниками.

Основні засади квесту є такими:

- проходження за сюжетом, який може бути чітко визначеним або мати декілька варіантів залежно від вибору учасника;

- запитання, що потребують логічного мислення;
- однозначність відповіді (одне слово – якщо це запитання для переходу до інших етапів; розширена відповідь – якщо це запитання власне етапу);
- регламентована кількість часу для обговорення;
- не завжди лаконічні та чіткі завдання (що розвиває дослідницькі навички); аналіз випадкових, на перший погляд, відомостей, збирання різних, дещо абсурдних як за виглядом, так і за функціональністю даних-повідомлень;
- залучення всіх учасників – думка кожного учасника враховується, навіть якщо це тільки "рух у невідоме"; вільне висловлення ідей, виконання певних практичних завдань;
- міжпредметні зв'язки, застосування знань у новій ситуації [11, с. 92].

Варіантом квест-діяльності є веб-квест, що передбачає використання інформаційних ресурсів мережі Інтернет та їх інтеграцію в навчальний процес із метою ефективного формування низки компетенцій: соціальних, навчальних, комунікативних, інформаційних.

Веб-квест є досить непростим пошуком інформації в мережі. Учасники веб-квесту вчаться використовувати інформаційний Інтернет-простір для розширення сфери своєї творчої діяльності.

Тематика квестів може бути надзвичайно різноманітною: установити діагноз на основі симптомів; розповіді про відомих учених-медиків і їхні досягнення в галузі медицини тощо. Доречно втілити у квесті історичний компонент: як лікували за античності, у часи Другої світової війни і який сучасний стан лікування та догляду за хворими (квест "Учень Авіцени", "Ми – Доктор Хаус", "Інтерни – перший робочий день" тощо).

Для перевірки рівня засвоєння фахової лексики вчитель може використовувати різноманітні ресурси, наприклад, [www.memrise.com](http://www.memrise.com), платформи – Zondle, Socrative, Brainscape, Edmodo.

Враховуючи викладене вище, дійшли висновку, що гейміфікація як один із рушіїв сучасної методики викладання заслуговує на увагу викладачів іноземної мови. Ігрові елементи сприяють зацікавленості та формуванню мотивації до вивчення іноземної мови.

### 3.3. Аналіз отриманих результатів

Для виявлення рівня мотивації учнів до вивчення англійської мови нами було проведене анкетування. Група складалася з 10 людей.

Анкетування показало, що всього 7 з 10 учнів мають високий рівень мотивації до вивчення англійської мови, 3 людей мають середній рівень мотивації. Далі був використаний комплекс навчальних ігор на підвищення мотивації до вивчення англійської мови. Було проведено 8 уроків.

Таблиця 3.2.

Показники рівня мотивації ( констатуючий етап)

Прізвище, ім'я	Рівень мотивації
Виноградов К.	мотивація вище за середнє
Волошина Н.	мотивація вище за середнє
Горячѳов П.	висока мотивація
Колеватов М.	висока мотивація
Коніна І.	висока мотивація
Котова А.	мотивація вище за середнє
Ксенофонтова І.	висока мотивація
Логвиненко Т.	висока мотивація
Малихіна Н.	висока мотивація
Нестеров В.	висока мотивація

По закінченню апробації було проведено повторне анкетування. Воно показало, що ще в 2 учнів підвищилася мотивація до вивчення англійської мови.

Таким чином, проведена апробація підтвердила вихідну гіпотезу, а поставлені завдання дослідницької роботи були виконані. Оскільки навчання проходило з використанням навчальних ігор, з урахуванням індивідуальних особливостей учнів, то підвищився й рівень мотивації до вивчення англійської мови.

Завдяки використанню навчальних ігор на уроках англійської мови мотивація учнів підвищилася. Діти стали з більшим зусиллям вивчати англійська мова, тому що на уроках стало цікавіше й різноманітніше [16, с. 88].

А вже після використання навчальних ігор ми бачимо, що 9 людей мають високий рівень і 1 людей має середній рівень. Це говорить про те, що використання навчальних ігор підвищує мотивацію до вивчення іноземної мови.

Таблиця 3.3.

Алгоритм проведення рольової гри на етапі оволодіння діалогічними єдностями учнями старшої школи

Етапи рольової гри	Основні операції рольової гри	Основні дії рольової гри
Підготовчий етап	Вибір теми і проблеми	Відбувається відповідно до тем, сфер спілкування, визначених програмою
	Підготовка рольової комп'ютерної гри	Використання у рольовій комп'ютерній грі необхідного тексту, малюнків, звуку для організації гри, розподіл тексту у вигляді реплік
	Уточнення параметрів ситуації	Використання рольових ігор з казковим сюжетом
		Учень може отримати роль друга або помічника казкового персонажа, який

		допомагає йому виконувати завдання. Ознайомлення із сюжетом гри, визначення завдання
Проведення гри	Сприйняття учнем мовленнєвого висловлювання	Учень має уважно прослухати ініціативну або реактивну репліки у діалогічній єдності, роздивитись запропонований зоровий ряд
	Розуміння учнем мовленнєвого висловлювання відповідно до комунікативної ситуації і завдання	Учень має зрозуміти основний зміст ініціативної або реактивної репліки, керуючись підказками, побачити різницю між репліками, змінені лексичні одиниці і граматичні структури
	Виконання учнем завдання	Учень має вибирати відповідно до комунікативного завдання мовленнєві зразки згідно із ситуацією спілкування і завданням комп'ютерної рольової гри
	Оцінка результатів діяльності учня комп'ютером	Перевірка правильності вибраного мовленнєвого зразка згідно із ситуацією спілкування і завданням комп'ютерної рольової гри
Контроль гри	Імітація учнем мовленнєвого висловлювання для виконання комунікативного завдання	Точно повторити діалогічну єдність за зразком, повторити діалогічну єдність мовчки і вголос

	Сприйняття учнем власного мовлення і порівняння його зі зразком	Учень має прислухатися до звучання власного мовлення і порівняти його зі зразком
--	---	--

Використовуючи таку схему операцій, ми розробили навчальну комп'ютерну програму «Frosty in Wonderland» для навчання англійського діалогічного мовлення учнів 1го класу на етапі оволодіння діалогічними єдностями.

Розробка програми складалася з декількох етапів: постановка цілей навчання англійського діалогічного мовлення за допомогою програми; відбір й організація матеріалу (вибір типів і видів вправ; добір змісту навчання англійського діалогічного мовлення; врахування різних варіантів відповіді учнів, підготовка реакцій на відповіді); створення сценарію на основі відібраного навчального матеріалу; доопрацювання сценарію відповідно до технічних можливостей комп'ютерів і санітарногігієнічних і ергономічних вимог до роботи учнів з комп'ютером; створення оболонки і першого варіанту програми; апробація, корекція і вдосконалення програми; експериментальне навчання з використанням навчальної комп'ютерної програми; підготовка методичних рекомендацій щодо організації навчання англійського діалогічного мовлення на уроці у початковій школі.

Використання комп'ютерних програм у навчанні школярів передбачає дотримання певних вимог щодо організації уроку в комп'ютерному класі, серед яких виділяємо такі: урок має проводитися вчителем-предметником, оскільки він володіє методикою навчання іноземної мови у початковій школі, знає навчальний матеріал і вікові особливості учнів; вправи мають бути складені відповідно до змісту навчального матеріалу і відповідати етапам інтерактивного навчання англійського діалогічного мовлення школярів і бути спрямовані на формування навичок і розвиток умінь в англійському діалогічному мовленні; учні мають вміти

працювати з комп'ютером на рi внi, достатньому для виконання запропонованих завдань; комп'ютерний клас для проведення уроку має бути обладнаним відповідно до встановлених гігієнічних норм для старшої школи [8, с. 69].

Отже, навчання школярів передбачає використання методу рольової гри, який реалізується за допомогою комп'ютерних програм, що у поєднанні означає використання рольових комп'ютерних ігор з метою розвитку умінь вибирати відповідно до комунікативного завдання засвоєні мовленнєві зразки, ставити загальні та не складні спеціальні питання та відповідати на них згідно із ситуацією спілкування. Основним завданням комп'ютерної рольової гри ми вважаємо можливість організації діалогу учня з комп'ютером, який передбачає індивідуальну форму навчання. Така гра передбачає імітацію запропонованої ситуації на комп'ютері з використанням ігрового сюжету, у якому учень виступає в ролі активного учасника ігрового процесу, що передбачає виконання навчальних завдань і вправ через взаємодію учня й комп'ютера та оцінювання результатів комп'ютерною програмою.

З метою більш повного розкриття теми «було створено буклет «Computer», який дає змогу учням більш детально вивчити окремі питання уроку та розширити свої знання з даної теми.

Вивчаючи вище зазначену тему, учні повинні поглибити свої знання про комп'ютерне обладнання та його основні операції. Ці знання стануть учням у пригоді при роботі з комп'ютером та комп'ютерною технікою у повсякденному житті, оскільки комп'ютер у наш час є звичайною та повсякденною річчю.

Протягом вивчення курсу іноземної мови я намагаюся вчити учнів працювати з додатковими джерелами інформації, особливо з мережі Інтернет, оскільки він є невичерпним джерелом інформації, тим самим розвиваючи в учнів навчально-пізнавальну самостійність. Також особливу увагу я приділяю тому, щоб навчити учнів аналізувати та співставляти інформацію, доносити її до інших, працювати в команді та знаходити відповіді на проблемні питання [12, с. 77].

Виховною метою на даному уроці є виховання інтересу до вивчення іноземної мови через організацію навчально-пізнавальної діяльності з використанням комп'ютерних технологій.

При вивченні даної теми доцільно приділити особливу увагу таким формам роботи, як:

Індивідуальна форма роботи, так як вона передбачає самостійне виконання учнем однакових для всіх учнів завдань без контакту з іншими учнями. За індивідуальної форми організації роботи учень виконує вправи, розв'язує проблемні питання. Індивідуальним завданням може бути робота з підручником або з іншими джерелами інформації. Індивідуальна форма роботи використовується на всіх етапах уроку, для вирішення різних навчальних завдань: засвоєння нових знань і їх закріплення, формування і закріплення умінь і навичок, для повторення і узагальнення пройденого матеріалу.

Переваги цієї форми організації навчальної роботи в тому, що вона дозволяє кожному учневі поглиблювати і закріплювати знання, виробляти необхідні вміння, навички, досвід пізнавальної творчої діяльності.

Робота в парах та групах також відіграє не аби яку роль. Такий вид роботи дає змогу учням набути навичок, необхідних для спілкування та співпраці. Вона стимулює роботу в команді. Ідеї, вироблені в групі, допомагають учасникам бути корисним одне одному. Висловлювання думок допомагає їм відчувати особисті можливості та зміцнити їх. Більшість завдань слід опрацьовувати саме в групах або парах, тому що таким чином учням легше висловити свої думки [23, с. 51].

Неможливо переоцінити роль диференційованих завдань на уроках іноземної мови, оскільки їх можна застосовувати на будь-якій стадії та дасть можливість як викладачу, так і дітям об'єктивно оцінити рівень знань.

Застосування візуального методу як орієнтиру-підказки, використовується для полегшення відтворення учнями отриманої інформації. Наочний матеріал



сприяє здогадці, пробуджує інтерес, допомагає утримувати в пам'яті найважливіші факти.

Очікувані результати:

Після даного уроку учні зможуть: вільно користуватися англomовною лексикою за даною темою; володітимуть певними знаннями щодо комп'ютерного обладнання та його призначення; визначити важливість знання іноземної мови при роботі з комп'ютерною технікою.

Таблиця 3.4.

Показники рівня мотивації (формуючий етап)

Прізвище, ім'я	Рівень мотивації
Виноградов К.	мотивація вище за середнє
Волошина Н.	висока мотивація
Горячов П.	висока мотивація
Колєватов М.	висока мотивація
Коніна І.	висока мотивація
Котова А.	висока мотивація
Ксенофонтова І.	висока мотивація
Логвиненко Т.	Висока мотивація
Малихіна Н.	висока мотивація
Нестеров В.	Висока мотивація

У підсумку, запропонований комплекс навчальних ігор дав позитивний результат.

Проведення навчальних ігор, облік індивідуальних особливостей, створення сприятливого психологічного клімату, що вплинув на підвищення мотивації в учнів у процесі навчання. Нами було проведено 2 контрольних зрізу: на початку й наприкінці апробації.

Результати другого контрольного зрізу показали більш високий рівень мотивації учнів до вивчення англійської мови.

Роль ігор у методиці викладання іноземної мови важко переоцінити. Це пояснюється в першу чергу специфікою предмета. З одного боку, необхідність учити напам'ять мовний матеріал, граматику і т.д. найчастіше викликає ворожість в учнів, і тут саме ігрові моменти можуть надати неоціненну допомогу в створенні позитивного настрою до уроку іноземної мови взагалі, і до досліджуваного матеріалу зокрема. З іншої сторони гри, є по своїй суті комунікативними вправами, суттєво допомагає в досягненні головної мети навчання іноземної мови, а саме навчити спілкування мовою [36, с 40].

Під грою розуміється гра, використовувана в навчальному процесі в якості завдання, що містить навчальне завдання, розв'язок якої забезпечить досягнення певної навчальної мети. В іграх виділяються фонетичні, лексичні, граматичні ігри, мовні (гри для навчання говорінню, аудіюванню, читанню). У даній роботі ми розглянули, як впливають гри на підвищення мотивації до вивчення англійської мови в школі.

Був апробований комплекс ігор, спрямований на підвищення мотивації учнів до вивчення англійської мови в 5-ом класі. Далі методика припускала проведення 8 уроків, і кожний такий урок включав гру. Таким чином, був показаний спосіб включення навчальних ігор у технологію викладання. По закінченню уроків був проведений підсумковий зріз і зіставлені результати всіх 2-х зрізів. Нами були отримані наступні дані: 9 з 10 учнів мали високий рівень, 1 людина мала середній рівень.

Отже, ціль нашого дослідження про ефективність використання ігор на уроках англійської мови - виконана, а гіпотеза - підтверджена.

### Висновки до розділу 3.

Отже, новітні педагогічні технології урізноманітнюють та покращують навчальний процес, розширюють дидактичні можливості вчителя, підвищують мотивацію й пізнавальну активність учнів та авторитет учителя на уроці англійської мови. Знання іншомовної фахової лексики, вміння і навички можуть успішно формуватися на імітаційно-ігрових заняттях, під час організованого та системного навчання, коли практичне засвоєння мови відбуватиметься безпосередньо в процесі реальної чи модельованої діяльності.

Використання ігор у навчальному процесі не тільки позитивно впливає на якість знань з іноземної мови, але й на розвиток професійно значущих якостей школярів. Виконання конкретних ролей, що складають основу діалогу, ділової розмови, бесіди, зобов'язує школярів приймати професійно значущі рішення, що підвищує рівень їх професійної компетентності, а з другого боку, спілкування іноземною мовою закріплює навички іншомовного спілкування, збагачує їх словниковий запас і формує комунікативну культуру. Імітаційно-ігрова діяльність створює необхідні умови для активізації позиції школярів у навчальному процесі й формування іншомовної компетентності.

Навчання, побудоване на імітаційно-ігровому підході, є ефективним, тому що забезпечує формування у майбутніх фахівців комплексу знань, умінь і навичок, необхідних для професійного спілкування іноземною мовою, здійснення адекватних мовленнєвих дій з урахуванням специфіки інтеркультурної ділової комунікації. Ефективність використання імітаційно-ігрового підходу до навчання визначається тим, що він стимулює активну розумову діяльність школярів у процесі пошуку оптимального рішення проблемних завдань у змодельованих професійно зорієнтованих комунікативно-ігрових ситуаціях, формування соціального мислення й комунікативної поведінки школярів у процесі іншомовного спілкування.

## ВИСНОВКИ

Таким чином, використання навчальних ігор є ефективним методом для підвищення мотивації старшокласників до вивчення англійської мови. Ігровий підхід сприяє залученню учнів до процесу навчання, що в свою чергу стимулює їхній інтерес до вивчення мови.

Друге, було встановлено, що ефективність навчальних ігор залежить від їхньої належної інтеграції в навчальний процес. Для досягнення найкращих результатів, ігри повинні бути розроблені з урахуванням основних цілей та завдань навчання, що сприятиме не тільки залученню учнів до процесу, але й покращенню їхніх знань та навичок.

Третє, використання ігрового підходу може знизити рівень стресу та тривоги учнів, що може позитивно вплинути на їхнє самопочуття та загальний рівень навчальних результатів.

Отже, використання навчальних ігор є ефективним методом для підвищення мотивації вивчення англійської мови старшокласниками. Проте, щоб досягти максимального ефекту, необхідно правильно інтегрувати ігри в навчальний процес, з урахуванням основних цілей та завдань навчання. Дослідження показало, що використання ігрового підходу може сприяти не тільки підвищенню мотивації учнів, але й поліпшенню загального рівня знань та навичок англійської мови учнів.

Також було виявлено, що використання різноманітних навчальних ігор може допомогти вчителям залучати учнів до процесу вивчення англійської мови, особливо тих, хто має менше зацікавленості у навчанні мови. За допомогою ігрових методів можна створити навколишнє середовище, яке сприяє позитивному настрою учнів та відкриває для них нові можливості для вивчення мови.

Отже, використання навчальних ігор може бути ефективним методом для підвищення мотивації та покращення навчальних результатів старшокласників з англійської мови. Важливо розробляти ігри з урахуванням основних цілей та

завдань навчання та правильно інтегрувати їх в навчальний процес. Вчителі можуть використовувати різноманітні ігри для залучення учнів до процесу навчання та створення навколишнього середовища, яке сприяє позитивному настрою та мотивації до вивчення англійської мови.

Для удосконалення методики використання навчальних ігор для підвищення мотивації вивчення англійської мови старшокласниками, вчителям необхідно враховувати кілька рекомендацій:

**Визначення цілей та завдань:** Навчальні ігри мають бути розроблені з урахуванням основних цілей та завдань навчання. Вчителі повинні чітко визначити, які конкретні навчальні цілі мають бути досягнуті через використання ігор, і які завдання повинні бути розв'язані учнями.

**Відповідність віковій категорії:** Навчальні ігри повинні відповідати віковій категорії учнів. Вчителі мають забезпечити, що ігри не будуть надто простими або складними для учнів, та відповідати їхнім інтересам.

**Доступність:** Навчальні ігри повинні бути доступні для учнів. Вчителі мають відповідно визначити обладнання, програми та інші матеріали, щоб учні могли використовувати ігри без проблем.

**Інтерактивність:** Ігри повинні бути інтерактивними та стимулюючими, щоб залучити учнів до процесу навчання. Вчителі можуть створювати ігри, які включають в себе елементи змагань, співпраці, рольових ігор та інших форм взаємодії, щоб підвищити зацікавленість учнів.

**Різноманітність:** Для того, щоб зацікавити старшокласників, вчителі повинні використовувати різноманітні ігри та методики. Наприклад, можна використовувати інтерактивні ігри на комп'ютері, дошки для письма, головоломки та інші матеріали. Важливо знайти правильний баланс між різноманітністю ігор та збереженням фокусу на навчанні мови.

**Персоналізація:** Вчителі повинні враховувати індивідуальні потреби та інтереси учнів. Якщо можливо, вони можуть використовувати індивідуальний

підхід до кожного учня, щоб допомогти їм досягти найкращих результатів в навчанні англійської мови.

**Співпраця:** Вчителі можуть співпрацювати з іншими вчителями, щоб використовувати навчальні ігри та методики на різних етапах навчання. Це може допомогти вчителям підвищити ефективність використання ігор та забезпечити різноманітність в навчанні.

**Підтримка:** Вчителі повинні забезпечувати підтримку учням, які мають проблеми з використанням навчальних ігор. Вони можуть проводити додаткові уроки або підтримку, щоб допомогти учням зрозуміти, як правильно використовувати ігри для навчання англійської мови.

Узагальнюючи, використання навчальних ігор є ефективним методом для підвищення мотивації вивчення англійської мови старшокласниками. Завдяки цьому методу можна зробити навчання більш цікавим, залучити учнів до активної участі в процесі навчання, сприяти розвитку креативності та критичного мислення учнів.

## СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ ТА ЛІТЕРАТУРИ

1. Белкіна О.В. Педагогічні умови ефективного формування критичного мислення школярів //Проблеми педагогічних технологій: Збірник наукових праць.-Луцьк: Волинський Академічний Дім, 2004.-Вип.2.-С.145-152.
2. Белкіна О.В.Критичне мислення вчителя як передумова його розвитку в учнів // Формування гуманістичного світогляду вчителя : Матеріали Всеукраїнської наук.-практ. Конф. / Уманський держ. педагог. ун-т. ім.. П.Тичини.-К.: Наук. світ, 2001.-С.80-84.
3. Бондаренко Н. Б., Ісаєва М. В. Ігрові прийоми навчання як засіб формування граматичних навичок на початковому етапі / Н. Б. Бондаренко, М. В. Ісаєва // Вісник Запорізького національного університету. – 2010. – № 2(13). – С. 26 – 31.
4. Бузько В. Л. Ігрова діяльність як функціональна складова навчального середовища у вивченні фізики в основній школі / В. Л. Бузько, С. П. Величко // Наукові записки Малої академії наук України : (збірник наукових праць). – К. : СІТІПРІНТ, 2013. – С. 109-117.
5. Бузько В. Л. Освітній веб-квест як засіб реалізації інтеграції природничих знань у процесі вивчення курсу фізики в загальноосвітній школі / В. Л. Бузько // Математика. Інформаційні технології. Освіта. міжнар. наук.-практ. конф., 5-7 черв. 2016 р. : збірник матеріалів. – ЛуцькСвітязь, 2016. – С. 120-124.
6. Вовк О.І. Особливості оволодіння знаннями у процесі навчання граматичного аспекту іншомовного спілкування / О.І. Вовк // Наукові записки. Серія : Педагогіка і психологія. – 2005. Вип. 16. – С. 223-211.
7. Вовк О.І. Формування англomовної граматичної компетенції у майбутніх учителів в умовах інтенсивного навчання. Автореферат дисертації на здобуття наукового ступеня кандидата педагогічних наук. – К: 2023. – С.8.

8. Волосяк А.А. Використання інформаційно – комунікаційних технологій на уроках іноземної мови [Електронний ресурс]: тематичний збірник праць / упоряд. А. А. Волосяк – Рівне: РОІППО, 2013. – 29 с.
9. Гальскова Н. Д. Сучасні технології навчання іноземної мови / Н. Д. Гальскова. – М: Артї-Глоса 2000 . – 192 с.
10. Головка, О. М. Матеріали для формування позитивної мотивації навчальної діяльності учнів / О. М. Головка // Біологія. – 2012. – № 19–21. – С. 83–99.
131. Голозубова, Н. І. Інтерактивні методи і прийоми для здійснення мотиваційної навчальної діяльності. 7-й клас / Н. І. Голозубова // Зарубіжна література в школі. – 2012. – № 20. – С. 5–12.
11. Гордєєва А.Й. Навчання старшокласників загальноосвітньої школи обговорення проблем англійською мовою у процесі міжкультурного спілкування : Дис. ... канд. пед. наук: 13.00.02 / Гордєєва Анжела Йосипівна. – К., 2004. – 249 с.
12. Гордєєва А.Й. Способи мотивації комунікативної діяльності майбутніх філологів у процесі формування англомовної граматичної компетенції // Іноземні мови. – 2011. – № 2. – С. 1621.
13. Гордєєва А.Й. Таран І.М. English Grammar is My Pleasure: [навч. посіб.] / Гордєєва А.Й., Таран І.М. – К.: Ленвіт, 2009. – 272 с.
14. Дегтярова В.Р. Використання мультимедійних засобів навчання на уроках у початкових класах / В. Р. Дегтярова // Початкове навчання та виховання. – 2015. - № 9. – С. – 2 – 8.
15. Державний стандарт початкової освіти : затв. Постановою Каб. Міністрів України, від 21 лютого. 2018 р. № 87 / [Електронний ресурс] – Режим доступу до вид. : <https://www.kmu.gov.ua/ua/nps/pro-zatverdzhennyaderzhavnogo-standartu-rochatkovoyi-osviti>
16. Драганчук, Т. Мотивація підлітків до навчання / Т. Драганчук // Біологія. – 2014. – № 28–29. – С. 2–7.



17. Дячук, В. Діагностика мотивів навчання у школярів / В. Дячук // Психолог. – 2010. – № 15. – С. 16–18.
18. Дячук, Т. Актуалізація мотиваційних ресурсів навчання / Т. Дячук // Фізика. – 2011. – № 27. – С. 1, 3–4.
19. Загальноєвропейські Рекомендації з мовної освіти: вивчення, викладання, оцінювання / Науковий редактор українського видання доктор пед. наук, проф. С.Ю. Ніколаєва. – К. : Ленвіт, 2003. – 273 с.
20. Зосюк К. В. Дидактична гра на уроках англійської мови як засіб активізації пізнавальної діяльності молодших школярів / К. В. Зосюк // Таврійський вісник освіти. – 2013. – №4 (44). – С. 224 – 229.
21. Іванова, Ю. Мотивація як чинник успішного формування навчально-пізнавальної діяльності учнів / Ю. Іванова // Післядипломна освіта в Україні. – 2016. – № 1. – С. 34–37.
22. Карамішева Т. В. Вивчення іноземних мов за допомогою комп'ютера / Т.В.Карамішева . – С.П.: Союз, 2001 . – 158 с.
23. Кміть О.В. Ділова гра у навчанні професійно спрямованого англійськомовного спілкування студентів міжнародників старших курсів // Вісник Чернігівського державного педагогічного університету. Серія: педагогічні науки. – Чернігів: ЧДПУ, 2007. – № 48. – С. 130 – 133.
24. Коломінова О. О. Сучасні технології навчання англійської мови у початковій школі / О. О. Коломінова, С. В. Роман // Іноземні мови. – 2010. - № 2. – С. 40 – 48
25. Конспект лекцій з дисципліни «Методика проведення рольових та ділових ігор у навчанні іноземних мов» для курсів підвищення методичної і педагогічної кваліфікації викладачів іноземних мов / Тарно польський О.Б. – Дніпропетровськ: Видавництво ДУЕП, 2003. – 28 с.

26. Коритнікова Н. М. Інформаційно – комунікаційні технології для формування ключових компетенцій учнів / Н. М. Коритнікова // Педагогічна майстерня. – 2012 р. - № 11. – С. 2 – 9.
27. Кравець Н. С. Етапи створення гейміфікованої системи для використання в навчальному процесі ВНЗ / Н. С. Кравець // Вісник Харківської державної академії культури. Серія : Соціальні комунікації. – 2017. – Вип. 50. – С. 198-206.
28. Кузьміна І. П. Використання сучасних інформаційних технологій на заняттях з іноземної мови / І. П. Кузьміна // Вісник НТУУ «КПІ». Філософія. Психологія. Педагогіка : збірник наукових праць. – № 3(24). – 2023 – С. 186–190.
29. Лазарева, Р. Мотивація пізнавальної діяльності — рушійна сила навчання учнів профільної школи / Р. Лазарева // Біологія. – 2013. – № 5. – С. 2–3.
30. Литвин, С. Мотивація пізнавальної діяльності учнів як умова підвищення ефективності навчально-виховного процесу / С. Литвин // Біологія. – 2014. – № 28–29. – С. 8–11.
31. Макаревич О.О. Гейміфікація як невід'ємний чинник підвищення ефективності елементів дистанційного навчання [Електронний ресурс] / О. О. Макаревич // Молодий учений. – 2015. – № 2(17). Лютий. – С. 275–278.
32. Методика викладання іноземних мов у середніх навчальних закладах: підручник. – [вид. 2-е, випр. і перероб.]. / кол. авторів під керівн. С. Ю. Ніколаєвої. – К. : Ленвіт, 2002. – 328 с.
33. 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./ за загальн. ред. С. Ю. Ніколаєвої. – К. : Ленвіт, 2013. – 590 с.

34. Мицик О.М. Гра як метод навчання іншомовного спілкування учнів старшої школи [Електронний ресурс] – Режим доступу: [http://www.teacherjournal.com.ua/attachments/14285\\_Збірка ігор. Уроки англійської.doc](http://www.teacherjournal.com.ua/attachments/14285_Збірка ігор. Уроки англійської.doc).
35. Мірошник І.В. Методика формування англomовної граматичної компетенції в учнів початкової загальноосвітньої школи : дис. ... канд. пед. наук : 13.00.02 / Наук. кер. канд. пед. наук, доц. М.Л. Писанко / Мірошник Ірина Василівна. – К., 2013. – 439 с.
36. Мотивація як фактор успіху навчальної діяльності / Харк. нац. пед. ун-т імені Г. С. Сковороди, наукова бібліотека ; уклад. : Грущенко С. І. ; вступ. ст. та бібліограф. ред. Неудачиної Т. І.; відп. ред. Коробкіна О. Г. - Харків : ХНПУ, 2019. – 40 с.
37. Навчальні програми з іноземних мов для загальноосвітніх навчальних закладів [Електронний ресурс]. – Режим доступу : [http://mon.gov.ua/images/files/navchalni\\_programu/2012/inozem/im.pdf](http://mon.gov.ua/images/files/navchalni_programu/2012/inozem/im.pdf)
38. Наукові записки кафедри педагогіки [Електронний ресурс]: зб. наук. пр. / Харк. нац. ун-т ім. В. Н. Каразіна. – Харків: Основа, 2011. – 230 с. – Режим доступу: <http://dspace.univer.kharkov.ua>
39. Осідак В.В. Комплексний контроль рівня сформованості англomовної граматичної компетенції майбутніх філологів : дис. канд. пед. наук : 13.00.02 / Осідак Вікторія Василівна. – К., 2004. – 314 с.
40. Пехота О. М. Освітні технології: Навч. метод. посіб. / О. М. Пехота, А. З. Кіктенко, О. М. Любарська. – К.: А. С. К. , 2001. – 256 с.
41. Покорна Л. Інноваційні напрями розвитку методики навчання іноземної мови школярів [Електронний ресурс] / Л. Покорна // Психолого-педагогічні проблеми сільської школи. – 2014.–С.88–92
42. Рачковська Т.В. Використання інноваційних технологій на уроках англійської мови [Електронний ресурс]: Навч. посіб. / Т. В. Рачковська–Городище, 2011–57с.–Режим доступу: <http://webcache.googleusercontent.com>

43. Руднік Ю. Актуалізація проблеми застосування інноваційних технологій у навчанні іноземних мов [Електронний ресурс] / Ю. Руднік // Проблеми підготовки сучасного вчителя. – 2014. – С.124-131-  
Режимдоступу:[http://library.udpu.org.ua/library\\_files/probl\\_sych\\_vchutela/2014/10\\_2/20.pdf](http://library.udpu.org.ua/library_files/probl_sych_vchutela/2014/10_2/20.pdf)
44. Сажко Л.А. Профільне навчання іноземних мов у старшій школі // Іноземні мови. – 2011. – № 2. – С. 59.
45. Сергеева Л. Гейміфікація: ігрові механіки для мотивації персоналу [Електронний ресурс] / Л. Сергеева // Електронне наукове фахове видання «Теорія та методика управління освітою». – 2014. – № 2 (14). – 14 с. – Режим доступу : <https://goo.gl/yANJjm>.
46. Ситдикова І. Комп'ютер поспішає на допомогу / І.Ситдикова // Іноземні мови в навчальних закладах. – К., 2004. – №1. – С. 116-119.
47. Соломаха, Анжеліка Вікторівна (2015) Комп'ютерна лінгводидактика та іншомовна освіта педагога: досвід та перспективи Іншомовна освіта педагога: виклики, проблеми, перспективи : матер. Міжнар. наук.-практ. конф., 5 листоп. 2015 р. - с. 158-163.
48. Стеченко Т.О. Формування професійно орієнтованої англійської граматичної компетенції майбутніх філологів : дис. ... канд. пед. наук : 13.00.02 / Стеченко Тетяна Олександрівна. – К., 2004. – 200 с.
49. Ткаченко О. Гейміфікація освіти: формальний і неформальний простір / О. Ткаченко // Актуальні питання гуманітарних наук. – 2015. – Вип. 11. – С. 303-309.
50. Чікунова І.А. Проектні уроки в 1 – 3 класах при підході РівіС. – СПб.: ЛДПУ, 2006.
51. Allen V. Techniques in Teaching Vocabulary. Oxford: Oxford University Press, 1983. – 136 p.

52. Antonaros S. and Couri L. Teaching Young Learners: Action Songs, Chants and Games. London: Express Publishing, 2003. – 87 p.
53. Jones K. Stimulation in language teaching / Jones K. – Cambridge: Cambridge University Press, 1982. – 122 p.
54. Moon J. The teacher development series: Children learning English. Oxford: Macmillan Heinemann English Language Teaching, 2000. – 184 p.
55. Philips B.D. Role-playing games in the English as a Foreign Language Classroom. // Crane Publishing Ltd., 1994. – 729 p.
56. Phillips S. Young Learners. Oxford: Oxford University Press, 1997. – 182 p.

## План- конспект уроку «Розвиток навичок вживання герундію)» в 11 класі

**Тема:** Розвиток граматичних навичок. Герундій

**Мета:**

**Освітня:** Формувати навички вживання герундія. Формувати навички вимови. Вдосконалювати навички усного мовлення, читання й письма.

**Розвиваюча:** Розвивати культуру спілкування й мовленнєву реакцію учнів

**Виховна:** Виховувати зацікавленість у розширенні своїх знань.

**Обладнання:** підручник.

### Хід уроку

#### I Організаційна частина уроку.

#### Підготовка ДО СПРИЙНЯТТЯ ІНШОМОВНОГО МОВЛЕННЯ

#### Greeting 1. Привітання.

-Good morning children!How are you getting on?

#### Aims 2.Повідомлення теми та мети уроку.

-Today we are going to revise The Gerund .

#### II Основна частина уроку

Уведення в іншомовне мовлення

- Which types of travel have you tried? (plane, boat, hitch-hiking, camping...)
- Which do you like best? Why?
- Who do you like travelling with?
- What things do you usually need when you go camping?
- Do you enjoy looking round cities? What kind of places do you enjoy

visiting?

1. Перевірка домашнього завдання

Впр.4, с.17-розіграти ситуацію в парах

## 2. Слухання

Listen to the text and answer the questions.

- 1) Who was the first World Chief Scout?
- 2) Where did he live?
- 3) When was the first Boy Scout camp organized?
- 4) Was it success?
- 5) Do Scouts wear a uniform?
- 6) What do Scouts do when they have international camps? Do they go hiking or boating?
- 8) What interesting things do scouts learn from different countries?
- 9) Do Scouts love camps?
- 10) Are there any codes which Scouts have?

## SCOUTS

The first World Chief Scout was the Englishman Robert Baden-Powell, or B-P.

The first boy-scout camp was organized in 1907 in England. It was a great success.

Today there are Scouts in hundred of countries all over the world.

Scouts don't look the same everywhere, but they usually wear a uniform. They often have international camps where they live in tents, swim, sing songs around the camp fire and do a lot of interesting things together.

They go hiking in the forest and boating on the lake or the river and cook all their food.

In the evening they often sit round a camp fire and sing songs or tell stories.

They also learn folk dancers from different countries.

Scouts enjoy the camp very much and make a lot of new friends.

## A SCOUTS HANDBOOK

Keeping your body warm:

- a) move your fingers and toes, even if you can't feel them;

- b) make different faces — move your face as much as you can;
- c) put pine needles or hay in your boots;
- d) paper or plastic bags with hay or pine needles in them can make warm gloves.

### THE COUNTRY CODE

Don't walk across fields or hay fields.

Don't light a fire if the ground is very dry.

Don't leave your rubbish on the ground. Put it in a rubbish bin or take it home.

### 3. Засвоєння граматичного матеріалу про утворення та

вживання герундія в англійській мові.

- Опрацювання граматичного матеріалу: с.18-19
- Впр.1, с.18-19-прочитати та написати за зразком
- Впр.2, с.19-прочитай та напиши декілька речень про свої вподобання
- Впр.3, с.19-дай відповіді на питання
- Впр.4, с.20-встав форми герундія або інфінітива
- Впр.5, с.20-склади речення, використовуючи структуру would you

mind...?

- Впр.6, с.20-склади одне речення з двох
- Translate some sentences into Ukrainian.

Let nothing prevent you from doing what you should.

Why do you keep asking me questions? Can't you leave me alone?

She looked up and said hello to me, and then went on reading her newspaper.

The baby began crying in the middle of the night.

I am looking forward to father returning home.

She hated the idea of being interrupted.

### 4. Розвиток умінь мовлення

- Впр.7, с.20-скласти та розіграти діалог, використовуючи подані

речення



### **III Заключна частина уроку**

#### **Домашнє завдання.**

Впр.8, с.20 –виписати речення з герундієм

#### **Підведення підсумків уроку**

Can you say what Scouts do when they have international camps?

What do you think why these Scout camps are useful?

Do you want to be a Scout? Why?