МІНІСТЕРСТВО ОСВІТИ І НАУКИ УКРАЇНИ
ЗАПОРІЗЬКИЙ НАЦІОНАЛЬНИЙ УНІВЕРСИТЕТ

ФАКУЛЬТЕТ ІНОЗЕМНОЇ ФІЛОЛОГІЇ
КАФЕДРА АНГЛІЙСЬКОЇ ФІЛОЛОГІЇ ТА ЛІНГВОДИДАКТИКИ

Кваліфікаційна робота
магістра

на тему **ФОРМУВАННЯ НАВИЧОК АНГЛОМОВНОЇ КОМУНІКАЦІЇ УЧНІВ СТАРШОЇ ШКОЛИ З ВИКОРИСТАННЯМ ІГРОВИХ ТЕХНОЛОГІЙ**

Виконала: студентка 2 курсу,
групи 8.0353-а-з
спеціальності 035 Філологія
спеціалізації 035.041 Германські мови
та літератури (переклад включно),
перша – англійська
освітньо-професійної програми
Мова і література (англійська)
Біла Юлія Дмитрівна

Керівник д.пед.н., проф. Пахомова Т. О.

Рецензент к.пед.н., доц. Надточій Н. О.

Запоріжжя – 2024

МІНІСТЕРСТВО ОСВІТИ І НАУКИ УКРАЇНИ
ЗАПОРІЗЬКИЙ НАЦІОНАЛЬНИЙ УНІВЕРСИТЕТ

Факультет іноземної філології
Кафедра англійської філології та лінгводидактики
Освітній рівень магістр
Спеціальність 035 Філологія
Спеціалізація 035.041 Германські мови та літератури (переклад включно), перша – англійська
Освітня програма Мова і література (англійська)

ЗАТВЕРДЖУЮ
Завідувач кафедри
_____
«____»_____2024 року

З А В Д А Н Н Я
НА КВАЛІФІКАЦІЙНУ РОБОТУ МАГІСТРА

БІЛІЙ ЮЛІЇ ДМИТРІВНІ

1. Тема кваліфікаційної роботи магістра (проєкту) «Формування навичок англомовної комунікації учнів старшої школи з використанням ігрових технологій»
керівник кваліфікаційної роботи (проекту): Пахомова Тетяна Олександрівна, д.пед.н.,професор

затверджені наказом ЗНУ від «28» лютого 2024 року № 369-с

2. Строк подання студентом кваліфікаційної роботи(проекту): 6 грудня 2024 р.

3. Вихідні дані до кваліфікаційної роботи (проекту): теоретико-методологічні засади методики навчання іноземних мов у вищій школі, дослідження особливостей використання засобів навчання для формування іншомовної комунікативної компетенції.

4. Зміст розрахунково-пояснювальної записки (перелік питань, які потрібно розробити): 1) теоретичні основи формування навичок англомовної комунікації учнів старшої школи з використанням ігрових технологій; 2) методика формування навичок англомовної комунікації учнів старшої школи з використанням ігрових технологій; 3) експериментальна перевірка формування навичок англомовної комунікації учнів старшої школи з використанням ігрових технологій.

5. Консультанти розділів кваліфікаційної роботи (проєкту)

Розділ	Прізвище, ініціали та посада консультанта	Підпис, дата	
		завдання видав	завдання прийняв
Вступ	Пахомова Т.О., д.пед.н., проф.	26.03.2024	26.03.2024
Розділ 1	Пахомова Т.О., д.пед.н., проф.	23.05.2024	23.05.2024
Розділ 2	Пахомова Т.О., д.пед.н., проф.	05.09.2024	05.09.2024
Розділ 3	Пахомова Т.О., д.пед.н., проф.	10.10.2024	10.10.2024
Висновки	Пахомова Т.О., д.пед.н., проф.	20.11.2024	20.11.2024

6. Дата видачі завдання: 26.03.2024 р.

КАЛЕНДАРНИЙ ПЛАН

з/п	Назва етапів виконання кваліфікаційної роботи магістра	Строк виконання етапів роботи (проєкту)	Примітка
1.	Пошук наукових джерел з теми дослідження, їх вивчення та аналіз;	березень 2024	виконано
2.	Добір фактичного матеріалу	квітень 2024	виконано
3.	Написання вступу	травень 2024	виконано
4.	Написання теоретичного розділу	липень 2024	виконано
5.	Написання практичного розділу	серпень 2024	виконано
6.	Формулювання висновків	жовтень 2024	виконано
7.	Проходження нормоконтролю	листопад 2024	виконано
8.	Одержання відгуку та рецензії	листопад 2024	виконано
9.	Захист	грудень 2024	виконано

Автор роботи несе персональну відповідальність за відсутність в роботі несанкціонованих текстових запозичень (академічного плагіату)

Магістрант _____ Ю.Д. Біла
(підпис) (ініціали та прізвище)

Керівник роботи _____ Т. О. Пахомова
(підпис) (ініціали та прізвище)

Нормоконтроль пройдено
Нормоконтролер _____ М. В. Залужна
(підпис) (ініціали та прізвище)

РЕФЕРАТ

Дипломна робота – 74 стор., 55 джерел.

Об’єкт дослідження: навички англомовної комунікації учнів.

Предмет дослідження: процес формування навичок англомовної комунікації учнів старшої школи з використанням ігрових технологій.

Мета роботи: дослідити особливості формування навичок англомовної комунікації учнів старшої школи з використанням ігрових технологій.

Теоретико-методологічні засади становлять: теорії використання ігор на уроках (Гринько І., Чепурна М. В., Гис В. Й.), методика використання гри на уроках англійської мови (Горіна В. П., Капітанчук Т. В., Німчук Г. Б., Редько В. Савченко О. Ю., Черниш В. В.), сучасні методи викладання англійської мови (Скорнякова М.Є., Смольнікова О. Г., Бігич О. Б., Бориско Н. Ф., Борецька Г. Е.).

Отримані результати: Ігри сприяють не тільки підвищенню якості навчальної успішності та збагаченню словникового запасу учнів, а й розвитку особистого творчого потенціалу учнів, здатності приймати самостійні рішення, розширювати кругозір, формувати особисту відповідальність. за результати своєї роботи.

Використання ігрових технологій на уроках сприяє активізації пізнавальної та творчої діяльності учнів, розвиває та вдосконалює мовленнєво-мисленнєву діяльність дітей, виховує ініціативу, розвиває організаторські здібності, позитивно впливає на якість навчання, підвищує його ефективність.

Ключові слова: *ігри, англійська мова, комунікація, учні, урок, використання.*

ЗМІСТ

ВСТУП 4

РОЗДІЛ 1 ТЕОРЕТИЧНІ ОСНОВИ ФОРМУВАННЯ НАВИЧОК АНГЛОМОВНОЇ КОМУНІКАЦІЇ УЧНІВ СТАРШОЇ ШКОЛИ З ВИКОРИСТАННЯМ ІГРОВИХ ТЕХНОЛОГІЙ 8

1.1. Поняття та сутність комунікації 8

1.2. Місце і роль ігрових технологій під час навчання учнів старшої школи. 12

1.3. Психолого – педагогічні засади формування комунікативних умінь учнів 20

1.4. Особливості використання ігрових технологій в процесі формування навичок англомовної комунікації учнів старшої школи 26

РОЗДІЛ 2 МЕТОДИКА ФОРМУВАННЯ НАВИЧОК АНГЛОМОВНОЇ КОМУНІКАЦІЇ УЧНІВ СТАРШОЇ ШКОЛИ З ВИКОРИСТАННЯМ ІГРОВИХ ТЕХНОЛОГІЙ 31

2.1. Форми та методи формування навичок англомовної комунікації учнів старшої школи з використанням ігрових технологій 31

2.2. Проблеми формування навичок англомовної комунікації учнів старшої школи з використанням ігрових технологій 43

РОЗДІЛ 3 ЕКСПЕРИМЕНТАЛЬНА ПЕРЕВІРКА ФОРМУВАННЯ НАВИЧОК АНГЛОМОВНОЇ КОМУНІКАЦІЇ УЧНІВ СТАРШОЇ ШКОЛИ З ВИКОРИСТАННЯМ ІГРОВИХ ТЕХНОЛОГІЙ 49

3.1. Організація експериментального дослідження 49

3.2. Методичні рекомендації з формування навичок англомовної комунікації учнів старшої школи з використанням ігрових технологій 54

ВИСНОВКИ 58

СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ..... 62

ДОДАТОК А..... 68

ДОДАТОК Б 71

ДОДАТОК В 74

ВСТУП

Актуальність теми. Сучасна міжнародна ситуація, інформаційний вибух, економічна та політична інтеграція зумовлюють залучення до безпосереднього здійснення міжнародних науково-технічних зв'язків все більшої кількості фахівців у різних галузях науки і техніки, що супроводжується значним зростанням і розширенням культурних та ділових контактів, все це висунуло свої вимоги до характеру володіння іноземною мовою і тим самим визначило деякі принципи та параметри нових методів навчання, зокрема, англійської мови.

Умови іншомовного спілкування в сучасному світі, коли іноземна мова є засобом спілкування, пізнання, отримання та накопичення інформації, зумовили необхідність оволодіння всіма видами мовленнєвої діяльності: усним і аудіюванням мовлення на даній іноземній мові, а також читання та письма.

Рівень адекватності володіння тим чи іншим видом мовленнєвої діяльності перевіряється безпосередньо в практиці іншомовного спілкування, при читанні автентичної та високоінформативної літератури за фахом, при обміні письмовою інформацією у вигляді статей, книг, анотацій до них, тези до конференцій, ділові документи тощо. При оволодінні іноземною мовою в закладі загальної середньої освіти вчителі стикаються з проблемою невідповідності використовуваних методів навчання сучасним вимогам до оволодіння іноземною мовою. Часто тестування практикою ставить під сумнів правильність екзаменаційного оцінювання з іноземної мови в школі, оскільки, незважаючи на якісно нові, досить специфічні вимоги до рівня володіння іноземною мовою, іспити все ще зосереджені на традиційному або іншому методі навчання, де знанню мови надається більше значення, ніж уміння та навички в самій мові, і де володіння усним мовленням має

другорядний підпорядкований характер і не є умовою для розвиток інших мовленнєвих умінь: навичок читання та письма.

Основною і провідною метою у навчанні англійської мови в закладі загальної середньої освіти є комунікативна мета, яка визначає весь навчальний процес. Однією з основних форм мовленнєвого спілкування є усне мовлення.

Навчання англійської мови є однією з найактуальніших проблем сучасної методики викладання англійської мови. Це підтверджує ряд досліджень, статей, посібників, які з'явилися останнім часом. І, тим не менш, ця проблема потребує подальшого методичного вирішення, оскільки сучасні вимоги до іншомовного спілкування – навчити учнів вести розмову англійською мовою – не завжди і повною мірою виконуються.

Наукова новизна дослідження полягає в тому, що розроблена в ньому сукупність теоретичних положень та висновків містить вирішення важливої науково-педагогічної проблеми формування комунікативних умінь старшокласників у навчанні англійської мови; запропоновано педагогічні, психологічні, соціокультурні та методичні умови, що сприяють ефективному розвитку комунікативності у процесі навчання англійської мови учнів старшого шкільного віку.

Дослідженням використання ігор на уроках англійської мови займалися такі вчені: Гринько І., Чепурна М. В., Гис В. Й., Горіна В. П., Капітанчук Т. В., Німчук Г. Б., Редько В. Савченко О. Ю., Черниш В. В., Скорнякова М. Є., Смольнікова О. Г., Бігич О. Б., Бориско Н. Ф., Борецька Г. Е.

Об’єкт дослідження – навички англомовної комунікації учнів.

Предмет дослідження – процес формування навичок англомовної комунікації учнів старшої школи з використанням ігрових технологій.

Мета роботи – дослідити особливості формування навичок англомовної комунікації учнів старшої школи з використанням ігрових технологій.

Згідно з метою роботи необхідно вирішити наступні **завдання**:

– визначити поняття та сутність комунікації;

– розглянути місце і роль ігрових технологій під час навчання учнів старшої школи;

– дослідити психолого – педагогічні засади формування комунікативних умінь учнів;

– визначити особливості використання ігрових технологій в процесі формування навичок англомовної комунікації учнів старшої школи;

– розглянути форми та методи формування навичок англомовної комунікації учнів старшої школи з використанням ігрових технологій;

– визначити проблеми формування навичок англомовної комунікації учнів старшої школи з використанням ігрових технологій;

– провести експериментальне дослідження;

– надати методичні рекомендації з формування навичок англомовної комунікації учнів старшої школи з використанням ігрових технологій.

Методи дослідження – аналіз, синтез, узагальнення, спостереження, тестування.

Практичне значення дослідження полягає в розробці прийомів реалізації формування навичок англомовної комунікації з використанням ігрових технологій.

Структура та обсяг роботи. Робота складається вступу, трьох розділів, восьми підрозділів, висновків до розділів, загальних висновків та списку використаних джерел.

У вступі подано загальні відомості про дану наукову працю, починаючи від умотивування теми, мети, завдань, актуальності дослідження, визначення об’єкту, предмету та структурування роботи.

Перший розділ передбачає дослідження теоретичних основ формування навичок англомовної комунікації учнів старшої школи з використанням ігрових технологій.

У другому розділі описано методику формування навичок англомовної комунікації учнів старшої школи з використанням ігрових технологій.

У третьому розділі проведено дослідження та надано методичні рекомендації з формування навичок англомовної комунікації учнів старшої школи з використанням ігрових технологій

У висновках подано узагальнені результати проведеної роботи.

Загальний обсяг роботи — 74 сторінок, кількість використаних джерел – 55.

РОЗДІЛ 1
ТЕОРЕТИЧНІ ОСНОВИ ФОРМУВАННЯ НАВИЧОК АНГЛОМОВНОЇ КОМУНІКАЦІЇ УЧНІВ СТАРШОЇ ШКОЛИ З ВИКОРИСТАННЯМ ІГРОВИХ ТЕХНОЛОГІЙ

1.1. Поняття та сутність комунікації

Основним процесом обміну інформацією є комунікація. Перша потреба в комунікації на організаційному рівні пов'язана з наданням необхідної інформації з відповідного питання, аби кожен міг ефективно виконувати свою роботу і сприяти досягненню цілей.

Сам термін «комунікація» походить від латинського слова «communico», що означає «робити універсальним», «поєднувати».

Поняття «комунікація» має декілька значень. По-перше, це засіб зв'язку (наприклад, повітряний або водний); по-друге, це вид зв'язку (радіо, телеграф); по-третє, це процес передачі інформації (радіо, телебачення, друк, кіно); по-четверте, комунікація виступає як акт спілкування, зв'язок між двома або більше індивідами, повідомлення інформації однією особою іншій.

Таким чином, комунікація – це процес двостороннього обміну ідеями та інформацією, що веде до взаєморозуміння. Якщо взаєморозуміння не досягнуто, значить комунікації не відбулося.

Соціологи та психологи розглядають комунікацію як процес передачі інформації, ідей чи емоцій від однієї людини до іншої переважно за допомогою символів [Бутенко 2005, с. 20].

У процесі спілкування відбувається передача інформації від одного суб'єкта до іншого. Суб'єктами можуть бути окремі особи, групи або навіть цілі організації.

Так, за кількістю учасників комунікація поділяється на внутрішню (людина розмовляє сама з собою), міжособистісну (розмова двох осіб), спілкування в малих групах (3-5 осіб), публічну (аудиторія 20-30 осіб), організаційну (100 і більше осіб) і масову (1000 і більше осіб).

Комунікація може бути усною, письмовою або друкованою. Якщо уснакомунікація дозволяє швидко відповісти обом сторонам і передає всі нюанси особистого спілкування, то письмова та друкована в основному обслуговує публічну, організаційну та масову комунікацію. Особливу роль у цьому відіграють сучасні системи зв'язку, такі як Інтернет, де, так би мовити, «електронний» зв'язок досяг майже необмежених можливостей.

Значну роль у практиці організаційних комунікацій відіграє поділ спілкування на вербальне і невербальне. Вербальне – це звичайне вживання нашої рідної чи іноземної (різниці немає) мови. До невербальних відносяться міміка, жести, пози, одяг, зачіска, інтонація і тембр голосу [Мішкурова, Пащенко 2021, с. 32].

Комунікація та інформація різні, але це споріднені поняття. Спілкування включає як те, що передається, так і те, як воно передається.

Комунікація в її розробленій моделі стала схожою на двосторонній потік інформації. При цьому до кожного учасника взаємодії в організації пред'являється ряд вимог. Так, кожен з учасників повинен володіти всіма або деякими здібностями: бачити, чути, відчувати, нюхати і смакувати. Ця модель також оцінює місце передачі інформації, її повноту, зміст, форму. Це дозволяє не тільки швидко і правильно сформувати уявлення про предмет інтересу для учасника, а й вибрати бізнес-стратегію і тактику, визначити часові параметри для досягнення цілей [Зеня 2008, с. 231].

Український теоретик і практик комунікації Косаківська Т. рекомендує використовувати такі наукові підходи до цього питання.

1. Традиційний підхід, що використовує поняття:

– риторика – мистецтво правильного мовлення, наука про те, як своїм мовленням впливати на людей;

– філософія і логіка – науки, які лише дали можливість створювати моделі реального людського спілкування;

– теорія аргументації – наука, яка фактично є розділом логіки і вчить переконувати людей, шукати незаперечні аргументи, щоб довести власну думку чи спростувати думку свого співрозмовника.

2. Базовий загальнотеоретичний підхід:

– з теорії масової комунікації – науки про теоретичні уявлення про загальні питання людського спілкування;

– теорія масової комунікації – наука про особливості спілкування з масовою аудиторією;

– семіотика – наука про символічний аспект комунікації, яка розглядає знак як вільне поєднання значення (змісту) і форми;

– теорія міжнародних комунікацій – наука, яка вивчає такі види діяльності, як урядові переговори, переклад як засіб міжнародної комунікації та управління міжнародними конфліктними ситуаціями.

3. Орієнтовний підхід на основі:

– психоаналіз – наука, яка досліджує комунікаційні процеси як можливість зазирнути в підсвідомість, у ту частину нашої психіки, яка зазвичай закрита для інших індивідуальною цензурою;

– ділове спілкування – наука, що вивчає найбільш раціональні шляхи вирішення ділових проблем;

– теорія інформації – суто прикладна математична наука;

– теорія комунікативних обмінів – наука про стратегію і тактику поведінки людей при обміні інформацією.

Так, сильний не дає інформацію слабкому, тому що не вважає його гідним співрозмовником (діловим партнером). При обміні інформацією сильний весь час вимагає зворотного зв'язку, тому що він не впевнений, чи розуміє його партнер; слабкий, навпаки, легко відмовляється від своєї інформації, сподіваючись отримати хоча б мінімум корисної інформації від сильного.

4. Фізіологічний підхід з використанням:

– лінгвістика – наука про мову, що пояснює мовні форми, що саме за їх допомогою відбувається спілкування;

– семантика – наука, що вивчає значення мовних одиниць, оскільки без формалізації семантики неможливе комп’ютерне моделювання людського мислення та спілкування. На ньому базується комп’ютерна лінгвістика та штучний інтелект;

– соціолінгвістика – наука, що вивчає зв'язок між соціальною та мовною структурами;

– психолінгвістика – наука про еквіваленти нових процесів у психіці;

– паралінгвістика – наука про процеси, що супроводжують мовне спілкування, тобто невербальне спілкування.

5. Психолого-соціологічний підхід із використанням:

– психологія – наука про поведінку окремої людини, групи людей чи народу в цілому відповідно до ментальності;

– соціологія – наука, що вивчає взаємозв'язки соціальних структур [Косаківська 2016, с. 25].

Існує багато теоретичних моделей спілкування, і всі вони сприяли практичному розвитку таких комунікацій.

Так, комунікацію на рівні особи відтворює трансактивна модель К.Барклунда (1970). Складовими цієї моделі є особа (комунікант), повідомлення, процеси кодування – декодування та чотири типи сигналів: сигнали суспільного рівня, особистого рівня і два типи поведінкових сигналів (вербальні та невербальні) [Кукла 2020, с. 30—31].

Отже, комунікації – це не тільки обмін інформацією та її змістом, а й різні форми зв'язків між людьми на основі будь – яких відносин, спрямованих на досягнення цілей організації.

1.2. Місце і роль ігрових технологій під час навчання учнів старшої школи

Виховання підростаючого покоління завжди мало велике значення в історії людства. Це безперервна робота і досить складна справа. Сьогодні це питання стоїть особливо гостро, оскільки більшість часу батьки проводять на роботі, не маючи можливості приділяти достатньо часу навчанню своїх дітей. Отже, завдання виховання, як і навчання, лягає на плечі школи та вчителів.

Сучасна система освіти орієнтує педагогів на використання всіх наявних на даний момент можливостей і ресурсів для підвищення ефективності навчального процесу.

Національна стратегія в галузі освіти визнає варіативність і різноманітність освітніх систем, організацій і технологій. Зміни в системі освіти призводять до використання нових технологій: комп'ютерних, проблемних технологій навчання, ігрових технологій.

Ігрові технології мають великий освітній потенціал. У психолого – педагогічній науці проблема використання ігор у навчальному процесі досліджена досить широко. Проблеми дитячої гри цікавили педагогів різних часів. Увагу науковців привернуло використання ігор у навчальному процесі на різних вікових етапах. На кожному віковому етапі гра має свої особливості.

Гра є унікальним явищем загальнолюдської культури, її джерелом і вершиною. Жоден інший вид людської діяльності не дозволяє людині продемонструвати таку самозабутність, щирість, невимушеність і не дозволяє оголити свої психофізіологічні та інтелектуальні ресурси так, як це робить гра. У грі людина повністю занурюється у відведену йому роль і розкриває весь свій потенціал. Тому грі надається велике значення в системі професійної підготовки людей [Маланова 2006, с. 32—33].

Виховне значення гри багато в чому залежить від професійної майстерності педагога, від його знання психології дитини, врахування її вікових та індивідуальних особливостей, від правильного методичного керівництва взаєминами дітей, від чіткої організації та проведення. всяких ігор.

За допомогою гри привчають дитину працювати і продовжувати справу старшого покоління. Гра розвиває в дитини здібності та якості, необхідні для тієї діяльності, якою їй доведеться займатися в майбутньому. У грі він реалізовує себе, демонструючи свої здібності та індивідуальність. У грі можна найкраще розпізнати характер, особистісні якості та особливості поведінки дитини.

Використання ігрових технологій у навчальному процесі має величезний виховний потенціал. Вивчення розвитку дитини показує, що в грі ефективніше, ніж в інших видах діяльності, розвиваються всі психологічні процеси.

Сучасні освітні технології як ніколи спираються на психологію. Навчання через гру повною мірою відповідає не тільки психології школярів. Грати люблять усі: і дорослі, і діти [Ніколаєва 2002, с. 55 — 56].

Гра є провідною діяльністю в дошкільний період вікового розвитку. На наступних етапах гра не зникає, а доповнює провідну діяльність дорослішання дитини, підлітка, юнака. Поняття «ігрові педагогічні технології» включає досить розгалужену групу методів і прийомів організації педагогічного процесу у формі різноманітних педагогічних ігор.

Ігрові технології у навчанні можуть докорінно змінити навчальний процес, сприяти досягненню високих результатів навчання. Можна сказати, що ігрова технологія є моделлю діяльності вчителя та учня. Метою спільної діяльності є проектування, організація та реалізація навчально-виховного процесу через гру.

Нині ігрові форми навчання популярні не тільки в дошкільній та шкільній освіті, а й у вищій професійній освіті, а також у підготовці фахівців

різних галузей, у бізнесі. Ігрові технології в навчанні мають широкий спектр застосування. Таким чином, ігрова технологія «ділова гра» може бути використана як самостійна технологія в опануванні навчального матеріалу.

В іншому випадку ігрові технології можуть стати елементами більш розширеної освітньої технології (наприклад, технології колективного методу навчання). Крім того, поширений варіант використання як форми навчального чи виховного процесу.

Ігрові технології в навчанні базуються на особливостях ігрової діяльності. Як і будь-яка діяльність, гра має свою структуру: постановка мети, планування, реалізація мети, аналіз результатів [Михайленко 2008, с. 87—88].

Реалізація ігрових прийомів і ситуацій в аудиторній формі занять відбувається за такими основними напрямами: перед учнями ставиться дидактична мета у формі ігрового завдання; навчальна діяльність підпорядкована правилам гри; як її засіб використовується навчальний матеріал, у навчальну діяльність вводиться елемент змагання, що переводить дидактичне завдання в гру; успішне виконання дидактичного завдання пов'язане з результатом гри.

Місце і роль ігрових технологій у навчально-виховному процесі, поєднання елементів гри та навчання багато в чому залежать від розуміння вчителем функцій і класифікації педагогічних ігор.

Специфіка ігрових технологій значною мірою визначається ігровим середовищем: розрізняють ігри з предметами та без них, настільні ігри, ігри в приміщенні, ігри на свіжому повітрі, ігри на майданчику, комп’ютерні ігри та ігри з технічними та спеціальними потребами, а також ігри з різні засоби пересування [Ніколаєва 2010, с. 66—67].

Спектр цільових орієнтацій:

– Дидактичні: розширення кругозору, пізнавальної діяльності; застосування знань, умінь і навичок у практичній діяльності; формування

певних умінь і навичок, необхідних у практичній діяльності; розвиток загальнонавчальних умінь і навичок; розвиток трудових навичок.

– Виховна: виховання самостійності, волі; формування певних підходів, позицій, моральних, естетичних та світоглядних установок; виховання співробітництва, колективізму, комунікабельності, комунікабельності.

– Розвиваюча: розвиток уваги, пам'яті, мовлення, мислення, умінь порівнювати, зіставляти, знаходити аналогії, уяви, фантазії, творчості, емпатії, рефлексії, умінь знаходити оптимальні рішення; розвиток мотивації навчальної діяльності.

– Соціалізація: ознайомлення з нормами та цінностями суспільства; адаптація до умов зовнішнього середовища; контроль стресу, саморегуляція; тренінг спілкування; психотерапія.

Концептуальні основи ігрових технологій:

– В основі психологічних механізмів ігрової діяльності лежать фундаментальні потреби особистості в самовираженні, самоствердженні, самодетермінації, саморегуляції, самореалізації.

– Можливість долучитися до гри не пов'язана з віком людини, але в кожному віці гра має свої особливості.

– Зміст дитячих ігор розвивається від ігор, в яких основним змістом є предметна діяльність, до ігор, що відображають взаємини між людьми, і, нарешті, до ігор, в яких основним змістом є підпорядкування правилам суспільної поведінки і взаємин між людьми.

– У віковій періодизації дітей особлива роль відводиться провідній діяльності, яка для кожного віку має свій зміст. У кожній провідній діяльності виникають і формуються відповідні психічні новоутворення [Полонська 2012, с. 125].

В даний час в ігровій техніці виділяють наступні компоненти:

– Мотиваційний компонент пов'язаний зі ставленням учня до змісту і процесу діяльності, включає його мотиви, інтереси і потреби в грі.

– Змістово-операційний компонент передбачає засвоєння учнями навчального матеріалу та вміння спиратися на наявні знання та способи діяльності.

– Орієнтаційно – цільовий компонент пов’язаний з тим, що учень усвідомлює цілі навчально-пізнавальної діяльності, моральні установки, ціннісні орієнтації, які стають регуляторами ігрової поведінки учнів.

– Ціннісно – вольовий компонент забезпечує високий ступінь цілеспрямованості пізнавальної діяльності.

– Оціночний компонент гри забезпечує зіставлення результатів ігрової діяльності з метою гри та рефлексію власної діяльності.

– Компоненти ігрової технології по відношенню до структурних елементів гри.

Сучасні ігрові технології в навчанні активно використовують багатовимірність ігрової діяльності, що дозволяє виділити групи навчальних ігор: імітаційні ігри, рольові ігри, інноваційні ігри та інші [Савченко 2001, с.20].

У сучасних школах ігрова діяльність використовується в таких випадках:

– як самодіяльні технології засвоєння поняття, теми, навіть розділу предмета;

– як елементи більш розширеної технології;

– як урок (заняття) або його частину (вступ, пояснення, закріплення, вправа, контроль);

– як технології проведення позакласної роботи (колективної творчої діяльності).

Місце і роль ігрових технологій у навчальному процесі, поєднання ігрових і навчальних елементів багато в чому залежать від розуміння вчителем функцій педагогічної гри [Федоренко 2004, с. 200].

Функція гри полягає в її різноманітній корисності. Кожен тип гри має свою користь. Виділимо найважливіші функції гри:

1) соціокультурне призначення гри. Гра є найпотужнішим засобом соціалізації дитини, що включає як соціально контрольовані процеси їх цілеспрямованого впливу на формування особистості, засвоєння знань, духовних цінностей і норм, властивих суспільству або групі однолітків, так і спонтанні процеси. які впливають на формування особистості.

2) функція міжетнічного спілкування. Ігри дають можливість моделювати різні життєві ситуації, шукати вихід із конфліктів, не вдаючись до агресії, навчають різноманітності емоцій у вихованні всього сущого в житті.

3) функція самореалізації особистості в грі. Це одна з головних функцій гри. Для людини гра важлива як сфера самореалізації особистості. Саме в цьому плані для нього важливий сам процес гри, а не її результат, змагальність або досягнення якоїсь мети.

4) комунікативна гра. Гра є комунікативною діяльністю, хоча і специфічною за правилами гри.

5) діагностична функція гри. Діагностика – це здатність розпізнавати процес діагностики. Гра має прогностичну силу; вона більш діагностична, ніж будь – яка інша людська діяльність: по – перше, індивід поводиться в грі в максимумі проявів (інтелекту, творчості); по – друге, сама гра є особливим «полем самовираження».

6) ігротерапевтична функція гри. Гру можна і потрібно використовувати для подолання різних труднощів, з якими людина стикається в поведінці, у спілкуванні з іншими. Ефект ігрової терапії визначається практикою нових соціальних відносин, в яких рольова гра ставить дитину як з дорослими, так і з однолітками, відносини свободи та співпраці замість відносин примусу та агресії, що в кінцевому підсумку призводить до терапевтичного ефект.

7) функція корекції в грі. Психологічна корекція в грі відбувається закономірно, якщо всі діти засвоїли правила і сюжет гри, якщо кожен

учасник гри знає не тільки свою роль, а й роль своїх партнерів, якщо їх об'єднує процес і мета гри.

8) розважальна функція гри. Розважальна функція пов'язана зі створенням певного комфорту сприятливої атмосфери [Черниш 2000, с. 55].

У підлітковому віці спостерігається підвищена потреба у створенні власного світу, у прагненні до дорослості, швидкий розвиток уяви, фантазії, поява спонтанних групових ігор.

Особливостями гри в старшому шкільному віці є спрямованість на самоствердження в суспільстві, жартівливе забарвлення, бажання пожартувати, орієнтація на мовленнєву діяльність.

Ділова гра використовується для вирішення складних завдань вивчення нового, закріплення матеріалу, розвитку творчих здібностей, формування загальнонавчальних навичок, дає можливість учням зрозуміти і вивчити навчальний матеріал з різних позицій.

У навчальному процесі використовуються різні модифікації ділових ігор: імітаційні, оперативні, рольові ігри, бізнес-театр, психо- та соціодрама.

Ігри – симулятори. Під час занять моделюється діяльність будь – якої організації, підприємства чи його підрозділу, наприклад, профспілкового комітету, наставницької ради, відділу, цеху, дільниці тощо. Події, специфічна діяльність людини (ділова зустріч, дискусія) плану, розмови тощо) і середовища, умов, у яких відбувається подія чи діяльність (кабінет начальника цеху, конференц-зал тощо), можна моделювати. Сценарій імітаційної гри, крім сюжету події, містить опис структури та призначення процесів і об'єктів, що моделюються.

Оперативні ігри. Вони допомагають відпрацьовувати виконання конкретних операцій, наприклад, прийоми написання реферату, вирішення задач, ведення пропаганди та агітації. В оперативних іграх імітується відповідний робочий процес. Ігри такого типу проводяться в умовах, що імітують реальні.

Рольова гра. У цих іграх відпрацьовується тактика поведінки, дій, виконання функцій і обов'язків конкретної особи. Для проведення ігор з розігруванням ролей розробляється модель-програвання ситуації, між учнями розподіляються ролі «обов'язкового змісту» [Шумило 2020, с. 100 — 101].

«Діловий театр». У ньому розігрується ситуація, поведінка людини в цьому оточенні. Тут учень повинен мобілізувати весь свій досвід, знання, вміння, вміти проникнути в характер певної людини, зрозуміти її вчинки, оцінити ситуацію і знайти правильну лінію поведінки. Основне завдання методу драматизації – навчити підлітка орієнтуватися в різних обставинах, давати об'єктивну оцінку своїй поведінці, враховувати можливості інших людей, встановлювати з ними контакти, впливати на їхні інтереси, потреби та діяльність, не вдаючись до цього, до формальних атрибутів влади, до наказів. Для методу драматизації складається сценарій, у якому описується конкретна ситуація, функції та обов’язки персонажів, їхні завдання. Психодрама та соціодрама. Вони дуже близькі до «рольової гри» та «ділового театру». Це теж «театр», але вже соціально – психологічний, в якому відпрацьовується вміння відчувати ситуацію в групі, оцінювати і змінювати стан іншої людини, вміння вступати з нею в продуктивний контакт.

Отже, гра – це не тільки задоволення і радість для дитини, а й закріплення навичок, якими вона нещодавно оволоділа. Діти відчувають самостійність у грі, за власним бажанням спілкуються з однолітками, реалізують і поглиблюють свої знання та вміння [Пометун 2005, с. 152 — 153].

Таким чином, ігрові технології відіграють велику роль у розвитку дитини. Використовуючи гру як засіб формування комунікативної загальної навчальної діяльності, учитель має можливість спрямувати увагу дітей на ті явища, які є цінними для розширення кола уявлень і збагачення словникового запасу.

Водночас педагог підживлює інтерес дітей, розвиває допитливість, потребу та усвідомлення необхідності здобувати знання через гру.

Під час гри у вчителя формується вміння керувати знаннями в різноманітних умовах. Керуючи грою, педагог виховує у дітей активне бажання вчитися, шукати, ділитися своїми знахідками з іншими. І все це сприяє розумовому, мовленнєвому та загальному розвитку.

Ігрові технології – це одна з унікальних форм навчання, яка робить цікавою та захоплюючою не лише роботу учнів на творчо – пошуковому рівні, а й повсякденні кроки у викладанні навчальних предметів.

Гра сприяє використанню знань у новій ситуації, таким чином, вивчений учнями матеріал проходить своєрідну практику, вносить різноманітність та цікавість у навчальний процес.

1.3. Психолого-педагогічні засади формування комунікативних умінь учнів

Педагогічне спілкування — це можливість застосувати оптимальні мовленнєві технології, творчо їх використати, щоб мовлення досягало поставленої мети й було організоване відповідно до завдання й надзавдання нашої педагогічної діяльності, щоб через грамотну організацію спілкування можна було досягти поставленої мети й організовувати його. прийти до справжнього професійного успіху та самореалізації. Спілкуючись з учнем, учитель тримає весь клас у полі свого комунікативного впливу; виступаючи перед аудиторією, він прогнозує сприйняття свого звернення всіма, передбачаючи їх реакцію. Тому важливо оволодіти контекстами спілкування, стилістичним багатством мови (як і типи мовлення, комплексно представлені на уроці функціональні стилі), мовленнєвими жанрами, які в сукупності утворюють навчальний текст [Черниш 2012, с. 50].

Педагогічна комунікація – це синтетична прикладна дисципліна, яка формує впливову аргументацію в процесі навчання – навчання – виховання і

практично забезпечує логіку форм виразного мовленнєвого впливу та взаємодії в навчальній ситуації та в системі комунікативних намірів, характерних для різних типів, структури та етапів навчальної та виховної діяльності. Слово вчителя занурюється в контекст не лише фраз, що утворюють складне синтаксичне ціле чи текст, а й прогнозованого сприйняття.

Педагогічна комунікація не існує поза образом аудиторії, поза зворотним зв'язком, поза інтерпретацією дидактичної концепції в структурах впливового висловлювання. Для діалогу необхідно зорієнтувати особистість учня, це співвідношення соціальної ролі, психологічної ролі та педагогічної ролі. Готуючись до уроку, вчитель будує як образ аудиторії, так і попередні форми мовленнєвого впливу на неї – образ мовлення, систему ораторських антиципацій (прогнозів), застосовних до навчальних ситуацій.

Процес розвитку комунікативних навичок буде тим успішнішим, чим більше людина оволоділа відповідними знаннями. Зміст навчального матеріалу про сутність комунікативної діяльності є одним із педагогічних чинників формування комунікативних умінь. Його системність і науковість, відповідність досягненням сучасної науки, забезпечення свідомого засвоєння учнями навчального матеріалу є умовою розвитку комунікативних умінь [Мілова 2015, с. 80 — 81].

Практика показує неефективність роботи з удосконалення спонтанно сформованих комунікативних навичок учнів лише на інформаційному рівні, тобто шляхом простого сприйняття навчальної інформації.

Розвиток комунікативних умінь неможливий без активної гностичної діяльності кожного учня. Істотні позитивні зміни в психології суб'єктів можуть відбутися лише в процесі інтеріоризації знань через їх практичне застосування при виконанні вправ і завдань у певній конкретній послідовності. Для свідомого засвоєння інформації важливо чергувати теоретичне комунікативне навчання з практикою; необхідний їх взаємозв'язок. На мою думку, ефективність процесу формування умінь і

навичок сприятиме урізноманітненню пропонованих учням комунікативних завдань, їх поступовому ускладненню, створенню ситуацій, які потребуватимуть застосування знань і вмінь у нових, нестандартних умовах, утворенню в них ситуацій, творчий підхід до пошуку шляхів вирішення проблеми. Оволодіння комунікативними вміннями можливе лише в процесі такого навчання, яке за своїми характеристиками відповідатиме комунікативній діяльності, тобто буде комунікативно спрямованим. Спілкування в таких умовах виступає як засіб, умова і мета навчання. Комунікативно – діяльнісний підхід до організації процесу формування комунікативних умінь і навичок передбачає відпрацювання учнями монологічного та діалогічного мовлення, злиття спілкування і навчання, використання діалогічних форм, методів і прийомів навчання, коли формуються не тільки пізнавальні дії, навчальна діяльність, а й виникає система стосунків, спілкування. Такий підхід узгоджується з теорією, згідно з якою психіка людини як проявляється, так і формується лише в діяльності [Панова 2010, с. 251 — 252].

Слід зазначити, що всі ресурси запропонованих методів і прийомів не будуть використані, а процес розвитку комунікативних умінь сповільнюватиметься за відсутності уваги до успіхів і невдач кожного учня, аналізу кроків до вдосконалення та постійна рефлексія комунікативної поведінки. Так, були названі чинники розвитку комунікативних умінь, пов'язані з організацією цього процесу:

– взаємозв'язок теоретичної комунікативної підготовки з практикою;

– зміст і динаміка комунікативних завдань;

– застосування знань у нестандартних умовах; досвід монологічного та діалогічного мовлення;

– форми, методи і прийоми навчання.

– вплив цих факторів на розвиток комунікативних умінь і навичок пов'язаний із дотриманням відповідних умов:

– забезпечення послідовності та наступності змісту теоретичних і практичних занять;

– різноманітність і поступове ускладнення запропонованих комунікативних завдань;

– використання діалогових методів, прийомів і форм навчання;

– привчати учнів бути уважними до комунікативної поведінки, спонукати до її аналізу [Редько 2012, с. 87 — 88].

Процес розвитку комунікативних навичок не є суто індивідуальною роботою, а вимагає присутності в групі, участі в групових формах роботи. У процесі виконання діяльності у людини складаються відносини з людьми, які разом з нею здійснюють цю діяльність. У цих умовах її ефективність залежить не лише від зусиль самого учня, а й визначатиметься всіма учасниками, зокрема ступенем довіри та доброзичливості, бажанням підтримати, допомогти, ступенем усвідомлення спільної відповідальності.

Ефективність розвитку комунікативних навичок учня багато в чому визначається місцем, яке він займає в системі наявних у нього відносин, що склалися в групі, і ставленням учня до учасників групи. Міжособистісні стосунки, створюючи емоційну атмосферу колективу, впливаючи на самопочуття і настрій особистості, виступають досить впливовим фактором у формуванні комунікативних навичок.

Учасником гуртка є також викладач, який організовує роботу з удосконалення комунікативних навичок. Формування цілісного суб'єкта комунікативної діяльності залежить від тих відносин, які моделює вчитель, того особистісного значення, яке несе їх зміст для кожного учня.

Стосунки вчитель – учень або сприяють спілкуванню, або гальмують його. Незалежно від віку учні шукають у вчителі доброзичливу, розуміючу людину. Педагоги, які бачать в учневі не лише зовнішні, а й внутрішні сторони, мають переважно позитивні якості, які вирізняються зацікавленим, доброзичливим ставленням до учнів, почуттям поваги до їхньої гідності, розвиненою комунікативною спрямованістю, комунікабельністю,

справедливістю, емоційністю, вмінням щоб тонко відчувати іншого, учні виявляють комунікативну активність, ініціативу, вільно висловлюють свої думки.

У більшості учнів розвинені комунікативні якості та сформовані комунікативні вміння. Вчителі, схильні зберігати холодний, повчальний тон, погано орієнтуються у внутрішніх особливостях учнів, акцентують увагу на їхніх невдачах, на уроці звучить лише монологічне мовлення, учні характеризуються низькою комунікативною активністю, лише деякі з них викликані залучаються до активної роботи на уроці [Смольнікова 2014, с. 75 — 76].

Увага вчителя в цих умовах спрямована на надання інформації та перевірку її засвоєння. Обмеження вчителем контактів з учнями, орієнтація на підкорення своєї волі вчителю, на беззастережне прийняття ними всіх вимог і, як наслідок, невдоволення і звинувачення в неповазі, невихованості призводить до непорозумінь, виникнення бар'єрів і не сприяє до формування комунікативних навичок.

У нестабільних стосунках з учителем, які характеризуються полярними проявами в поведінці, учні відчувають розгубленість, відчувають розчарування, страх, почуття образи, змушені орієнтуватися на відповідність настрою викладача, його очікуванням, що ускладнює встановлення психологічного контакту, не заохочує до співпраці [Котенко, Соломаха 2013, с. 71].

Викладач є основною фігурою, на яку покладено відповідальне завдання формування комунікативних умінь учнів. До його особистих, професійних якостей і здібностей висуваються серйозні вимоги. Його слід характеризувати як зрілу, сформовану особистість, фахівця, фахівця педагогічної справи, вчителя, який уже має розвинені комунікативні навички, такі педагогічні якості та здібності, які сприяють формуванню комунікативних навичок в учнів. Важливу роль відіграють не окремі методичні прийоми чи заходи, навіть не знання самі по собі, а насамперед

особистість педагога, тобто сукупність його емоційно – вольових і характерологічних якостей, у нашому випадку – комунікативних якостей. Процес навчання починається з авторитету вчителя. Основою авторитету є відверті, доброзичливі стосунки між учителем і учнями. Це атрибут, який вчитель не отримує безпосередньо, але заслуговує на нього.

Авторитет – це досконаліть знання предмета навчання. Також важливими для авторитету є питання мови, пози, комунікативної поведінки. Авторитетний викладач заохочує учнів до навчання і результати його праці кращі. Комунікативна компетентність учителя як система внутрішніх ресурсів, необхідних для реалізації ефективної комунікативної дії в педагогічній взаємодії, відіграватиме значну роль, уповільнюючи чи прискорюючи процес формування комунікативних умінь учнів.

Невміння чітко, логічно, лаконічно висловлюватись, керувати спілкуванням, організовувати взаємодію з учнями, відсутність емпатійних проявів, зумовлених настроєм викладача та вибірковим ставленням до учнів, інші суб’єктивні причини, труднощі усвідомлення внутрішнього стану слухачів, прогнозування та визначення характеру власного впливу, які є свідченням низької комунікативної компетентності, призводить до порушення взаєморозуміння, зниження ефективності педагогічного впливу. Формування комунікативних умінь є діяльністю, отже, системою, що складається з внутрішніх спонукальних і зовнішніх виконавчих елементів [Чепурна 2006, с. 30 — 31].

Спонукальний елемент проявляється через потреби, інтереси, мотиви як об'єктивна основа виникнення діяльності та мети, як ідеалізований передбачуваний результат діяльності та її предмет. Для того, щоб особистість завжди розкривала свій комунікативний потенціал, необхідно, щоб кожна з властивостей набула стійкості, тобто стала рисою характеру. А це може бути, якщо джерелом цих проявів стають потреби, інтереси, мотиви особистості. Успіх удосконалення комунікативних навичок, як і будь – якої іншої

діяльності, істотно залежить від наявності ціннісного ставлення до спілкування, мотивів, ступеня їх усвідомленості.

При появі внутрішньої мотивації вимоги, що пред'являються особистості ззовні, поступово інтеріоризуються, стають внутрішніми, формулюється мета діяльності, визначаються завдання для її реалізації. Точніше сприймаються і диференціюються впливи, найбільш безпосередньо пов'язані з власними інтересами і потребами.

Педагогічними чинниками формування комунікативних умінь є також мотив і цілепокладання для формування комунікативних умінь, а відповідною умовою є створення позитивної мотивації учнів до формування комунікативних умінь і ціннісного ставлення до комунікативної діяльності [Німчук 2003, с. 66].

1.4. Особливості використання ігрових технологій в процесі формування навичок англомовної комунікації учнів старшої школи

Ігрові технології використовуються в навчанні іноземних мов як у нас, так і за кордоном.

Ігрові технології навчання є потужним стимулом до оволодіння іноземною мовою. Назвіть принципи, покладені в основу організації мовленнєво – ділових ігор. Слід розкрити суть навчальної гри та навести приклад такої гри та її використання на уроці англійської мови в школі. Ефективне вирішення комунікативних завдань на уроці забезпечує метод дидактичної гри.

Ігри спрямовані на те, щоб одночасно навчати, розвивати і виховувати школярів. Суть навчальної гри – моделювання та наслідування. Ігрові технології сприяють створенню неформального середовища. При цьому розвивається комунікабельність і зібраність у необхідних комунікативних

ситуаціях; крім того, вони допомагають набути впевненості в собі. Крім того, гра є формою засвоєння матеріалу [Панова, Андрійко, Тезікова 2010, с. 300 — 301].

Гра – це доступний спосіб засвоєння. У зв'язку з цим можна виділити основні функції ігрових технологій на уроках іноземної мови:

1) відпочинок учнів;

2) зняття стресу в процесі подолання труднощів у навчанні;

3) активізація всіх видів пам'яті: рухової, образної (асоціативної), емоційної (експресивної) і словесно-логічної (словесно-раціональної);

4) інтерактивна функція, оскільки спонукає учнів до взаємодії;

5) інтенсивно – оптимізаційний, оскільки сприяє оптимізації навчального процесу та його інтенсифікації;

6) антифобна (грец. phobos — страх, жах; грец. anti — проти, замість), оскільки сприяє зміцненню психіки учнів, допомагає їм подолати мовний бар'єр і культурний шок;

7) моделювання, оскільки дає змогу змоделювати реальну мовну ситуацію;

8) інтегруюча, що дозволяє вплітати гру в будь – яку частину уроку – від розминки «розминки» до пояснення нового матеріалу;

9) контроль, що забезпечує можливість організації як інноваційних форм контролю та перевірки знань учнів, до яких деякі автори відносять тести та педагогічні технології, так і традиційних – групові, індивідуальні, фронтальні, парні опитування, самостійні та контрольні роботи [Ніколаєва 2010, с. 30 — 31].

Ігрові технології допомагають вчителю англійської мови в школі впоратися з рядом завдань, пов'язаних з оволодінням іноземною мовою та спрямованих на:

– розвиток мотивації;

– моделювання мовленнєвої та немовленнєвої поведінки, характерної для носія іноземної мови;

– розвивати пізнавальну активність учнів;

– стимулювання іншомовного спілкування за темою мови, що вивчається;

– зняття невпевненості та почуття страху перед спілкуванням іноземною мовою;

– активізація резервних можливостей учнів;

– виховання творчо мислячої особистості, здатної приймати оптимальні рішення в складних ситуаціях мовленнєвого спілкування.

За допомогою ігрових технологій можна досягти відразу кількох цілей:

– розширити й закріпити вивчений лексико-граматичний матеріал;

– розвивати мовленнєві здібності учнів;

– розвивати пам'ять, увагу, кмітливість, уяву;

– створити на уроці атмосферу пошуку та творчості;

– розвивати творчу активність, ініціативу, креативність учнів;

– вчити співпрацювати в групах різного складу;

– зняти емоційну напругу, монотонність [Бех, Бабенко, Денисенко 2009, с. 221 — 222].

Навчальні ігри, які використовуються на уроках англійської мови, можна розділити на мовні та мовленнєві. Мовні ігри, що допомагають засвоїти різні аспекти мови, відповідно поділяються на фонетичні, лексичні, граматичні. Мовленнєві ігри спрямовані на формування навичок одного або кількох видів мовленнєвої діяльності.

За формою розрізняють предметні ігри, рухливі ігри зі словесним компонентом, сюжетно-ситуативні, сюжетно-рольові, змагальні, інтелектуальні (головоломки, кросворди, вікторини та ін.), ігри взаємодії (комунікативний, інтерактивний). За способом організації гри бувають письмові й усні, з опорами і без опор, імітаційно-моделюючі й творчі та ін. За тривалістю гри поділяються на тривалі й короткі. За кількістю учасників ігри поділяються на індивідуальні, парні, групові та командні.

Мовні ігри призначені для розвитку фонетичних, лексичних і граматичних навичок. Допомагаючи засвоїти аспекти мови, вони поділяються на фонетичні, лексичні та граматичні. Поділ мовних ігор умовний, оскільки неможливо вивчати лексику без фонетики, а граматику – без лексики.

Фонетичні ігри. Основна мета фонетичних ігор — постановка і корекція вимови, відпрацювання вимови звуків у словах, фразах, відпрацювання інтонації. Вони використовуються регулярно, переважно на початковому етапі вивчення іноземної мови, як ілюстрація та вправа для відпрацювання найскладніших для вимови та інтонування звуків. У міру просування фонетичні ігри реалізуються на рівні слів, речень, рим, скоромовок, віршів і пісень [Бігич, Бориско, Борецька 2013, с. 32].

Лексичні ігри зосереджують увагу учнів виключно на лексичному матеріалі і покликані сприяти засвоєнню та розширенню словникового запасу, ілюструвати та відпрацьовувати вживання слів у ситуаціях спілкування. Вони активізують мовленнєво-мисленнєву діяльність учнів, розвивають мовленнєву реакцію.

Граматичні ігри покликані надати учням можливість практичного застосування знань з граматики іноземної мови, активізуючи їх розумову діяльність.

Мовленнєві ігри поділяються на рольові та навчально-рольові. Ігри цієї групи спрямовані на творче використання навичок спілкування в певних ситуаціях. Тому їх доцільно використовувати в середній і старшій школі, коли вже завершено підготовчий мовленнєвий етап і учні сформували необхідні мовленнєві навички. Рольові ігри відрізняються високою мотивацією, оскільки містять елемент гри та непередбачуваний результат, відрізняються свободою та спонтанністю мовленнєвої та немовленнєвої поведінки персонажів. Крім того, учні бачать можливість використання ситуації, що розігрується в рольовій грі, в реальному житті. У звичайній дискусії невпевнений у собі учень може промовчати, але в процесі гри кожен

отримує свою роль. Сама гра викликає потребу в спілкуванні, стимулює інтерес до участі в спілкуванні англійською мовою [Михальченко 2001, с. 67 — 68].

Місце ігор на уроці і час, що відводиться на гру, залежать від ряду факторів: підготовки учнів, матеріалу, що вивчається, конкретних цілей і умов уроку і т. д. Наприклад, якщо використовується гра як тренувальну вправу при первинному закріпленні, то на неї можна виділити 20-25 хвилин уроку. Пізніше ця ж гра може проводитися протягом 3-5 хвилин і бути як повторенням пройденого матеріалу, так і розслабленням на уроці, стимулом у ситуації, коли у дітей з'являється інтерес або мотивація до вивчення іноземної мови. слабшати. Одну і ту ж гру можна використовувати на різних етапах уроку. Використання ігрових технологій на уроках гарантує позитивний емоційний стан та атмосферу відчуття посильності завдань, відчуття рівноправності.

Все це дає можливість дітям подолати нерішучість і страх зробити помилку, які заважають їм вільно спілкуватися іноземною мовою, і благотворно впливає на результати навчання. Використання ігор сприяє формуванню дружнього колективу в класі, пошуку підходів до інших людей, виховує відповідальність і взаємодопомогу учнів, розвиває самостійність у висловлюванні думок, вчить їх шукати згоди, виробляти спільну думку про те, що і як. робити, навчити їх працювати в команді. Практика використання цих технологій показує, що вчитися разом не тільки легше і цікавіше, але й набагато ефективніше. Причому важливо, що ця ефективність стосується не тільки академічної успішності учнів, їх інтелектуального розвитку, а й морального [Матюха, Салло 2013, с. 88].

РОЗДІЛ 2

МЕТОДИКА ФОРМУВАННЯ НАВИЧОК АНГЛОМОВНОЇ КОМУНІКАЦІЇ УЧНІВ СТАРШОЇ ШКОЛИ З ВИКОРИСТАННЯМ ІГРОВИХ ТЕХНОЛОГІЙ

2.1. Форми та методи формування навичок англомовної комунікації учнів старшої школи з використанням ігрових технологій

Правильне планування педагогічного процесу, зв'язку його компонентів та знання вікових особливостей школярів забезпечують грамотне та результативне навчання англійської мови, допомагають педагогу вірно та усвідомлено спроектувати навчальний процес, виділяючи ті засоби досягнення запланованих результатів, які б відповідали віку та психологічним особливостям старшокласників.

Гра одна із ефективних засобів активації мовної діяльності учнів. Використання ігор дозволяє наблизити навчальний процес до умов реального спілкування, що допомагає швидше залучити учнів до іншомовної комунікації.

Гра як методичний прийом робить урок найцікавішим, менш формальним, личностно-ориентированным, а вивчення чи закріплення мовного матеріалу відбувається мимоволі. Крім того, гра є засобом підвищення мотивації, яка у старшокласників часто знижується з різних причин [Редько, Полонська, Басай 2013, с. 33].

Гру можна використовувати на різних етапах уроку: вивчення нового матеріалу, закріплення, перевірки знань, умінь, навичок. Найчастіше гра використовується на етапі закріплення, але є можливість використовувати її й під час перевірки знань. Гра, яка використовується під час перевірки знань, дозволяє більш творчо підходити до їх оцінювання, а також залучати до роботи всіх учнів класу. Інколи гра може бути фоном для побудови всього

уроку. Коли ж учні стомлені, їм доцільно запропонувати рухливу гру. Проте слід пам’ятати, що окремі ігри занадто збуджують емоції дітей, надовго відволікають їх від мети уроку.

Щоб ігрова діяльність на уроці проходила ефективно і давала бажані результати, необхідно нею керувати, забезпечивши виконання таких вимог:

1. Готовність учнів до участі в грі (кожний учень повинен засвоїти правила гри, чітко усвідомити її мету, кінцевий результат, послідовність дій, мати потрібний запас знань для участі в грі).

2. Забезпечення кожного учня необхідним дидактичним матеріалом.

3. Чітка постановка завдання гри. Пояснення гри — зрозуміле, чітке.

4. Складну гру слід проводити поетапно, поки учні не засвоять окремих дій, а далі можна пропонувати всю гру і різні її варіанти.

5. Дії учнів слід контролювати, своєчасно виправляти, спрямовувати, оцінювати.

6. Не можна допускати приниження гідності дитини (образливі порівняння, оцінка за поразку в грі, глузування тощо).

Ігри важливо проводити систематично й цілеспрямовано на кожному уроці, починаючи з елементарних ігрових ситуацій, поступово ускладнюючи та урізноманітнюючи їх [Пасічник 2020, с. 61].

Під час організації дидактичних ігор необхідно продумувати наступні питання методики:

1. Мета гри. Які вміння та навички в галузі англійської мови школярі засвоять у процесі гри? Якому моменту гри треба приділити особливу увагу? Які інші виховні цілі переслідуються під час проведення гри?

2. Кількість гравців.

3. Які матеріали та посібники знадобляться для гри?

4. Як із найменшою витратою часу ознайомити дітей із правилами гри?

5. На який час має бути розрахована гра? Чи буде вона цікавою, захопливою? Чи забажають учні повернутися до неї ще раз?

6. Яким чином забезпечити участь усіх школярів у грі?

7. Як організувати спостереження за дітьми, щоб з'ясувати, чи всі включилися до гри?

8. Які зміни можна внести до гри, щоб підвищити інтерес та активність дітей?

9. Які висновки слід повідомити учням на завершення, після гри (кращі моменти гри, недоліки у грі, результати засвоєння лінгвістичних знань тощо) [Птушка 2012, с. 36 — 37].

Під час організації дидактичних ігор необхідно додержуватися наступних положень:

1. Правила гри мають бути простими, чітко сформульованими, а зміст запропонованого лінгвістичного матеріалу — доступним для розуміння школярів.

2. Гра повинна давати підстави для розумової діяльності.

3. Дидактичний матеріал, який використовується під час гри, повинен бути зручним у використанні.

4. Кожний учень повинен бути активним учасником гри. Тривале очікування своєї черги для включення до гри знижує інтерес до неї.

5. Якщо на уроці проводяться кілька ігор, то легкі та важкі за навчальним змістом повинні чергуватися [Горіна 2015, с. 32].

Фонетичні ігри

Мета: тренувати учнів у вимові англійських звуків.

Серед фонетичних ігор ми можемо виділити ігри-загадки, ігри-імітації, ігри-змагання, ігри з предметами, ігри на уважність.

«Довгі та короткі звуки»

Підняти руку, якщо звук у слові промовляється довго чи коротко.

«Хто краще знає звуки?»

Учитель вимовляє звуки, а учні показують відповідні транскрипційні значки. Чи навпаки.

«Який звук я загадав?» (гра-загадка)

Учитель називає ланцюжок слів, у яких зустрічається один і той же звук. Наприклад: *mother, map, father, fat, dad, daughter, cap, sat, rabbit*.

«Назви слово» (гра з предметом)

Ведучий кидає учасникам гри по черзі м'яч, називаючи звук, учасники повертають м'яч, називаючи слово, у якому є цей звук.

«Відлуння»

Відвернувшись убік, виразно пошепки вимовляємо звук; слово. Діти як луна, повторюють звук, слово за вчителем.

«Веселі історії» (гра – імітація)

"The Old Grey Goose"

Гра використовується для відпрацювання звука [θ]. *Teacher: Can you imagine a goose? Let's pretend you are geese. Stretch out your necks and hiss. Can you hear anything? No, nothing but [θ-θ-θ]. Let's play!*

«Playing Airplane»

Гра використовується для тренування у вимові звука [v]. Teacher: *Let's pretend we are airplanes flying in the sky. What sound do we make?* – [ж]. *And how about English children? – They say [v]. Let's fly!*

Ігри з фразами

Мета: тренувати учнів у вмінні будувати правильні фрази та приміняти вивчені граматичні правила [Волкова 2006, с. 287-288].

«Снігова лавина»

P 1 –I have a pen in my bag.

P 2 – I have a pen and a pencil in my bag.

P 3 – I have a pen, a pencil and an eraser in my bag. И т. д.

«Бюро знахідок»

На початку гри учитель просить учнів закрити очі, а сам швидко та обережно збирає з парт різні шкільні предмети (ручку, пенал, зошит, підручник…) та відносить їх собі на стіл. Потім учні відкривають очі. Знайти свої речі можна у «Бюро знахідок», відповівши правильно на питання: *«Whose book is this?»*. Граємо з фразою *«It is my book. It is my green book»*. Можна ускладнити завдання: *«What are you looking for? Describe your book»*.

Граматичні ігри

Мета: навчити учнів вживати мовленнєві зразки, які містять певні граматичні труднощі; створити ситуацію для вживання даного мовленнєвого зразка; розвивати мовленнєву активність та самостійність учнів.

«Ігри з малюнками»

Для засвоєння структури в *Present Continuous* учням пропонують відгадати, що робить той чи інший персонаж, зображений на малюнку, який вони не бачили. Учні задають питання:

P 1: Is the girl sitting at the table?

T: No, she is not.

P 2: Is the girl standing?

T: Yes, she is.

Перемагає той, хто правильно відгадав дію на малюнку.

«Plurals»

Учитель кидає м’яч учневі та називає іменник у однині. Учень ловить м’яч, називає слово у множині та кидає м’яч назад учителю.

Ігри для навчання аудіюванню

Мета: навчити учнів розуміти зміст висловлення та виділяти головне у потоці інформації; розвивати слухову пам’ять

«Повтори» або «Луна»

Учитель промовляє речення. Учні повторюють. Перемагає той, хто не зробить жодної помилки.

«Please»

Гру можна проводити після того, як учні навчилися розуміти та виконувати команди. Команд стає усе більше та більше, і необхідно продовжувати тренування. За умовами гри діти повинні виконувати команди тільки тоді, коли почують слово *«please»*. Учень, який допустив помилку, вибуває з гри. Перемагає той, хто залишиться останнім [Аніскіна 2003, с. 27 — 28].

«Сніжна лавина»

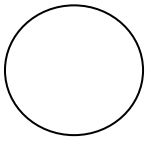
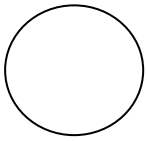
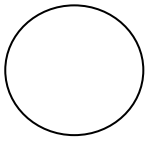
Учні повторюють за учителем фрази, які щоразу подовжуються у прискореному темпі. Той, хто допустив помилку, вибуває з гри. Перемагає той, хто залишиться останнім.

«Знайди правильну відповідь»

Учитель читає текст. Після цього даються питання та варіанти відповідей.

1. *Прослухайте речення та розфарбуйте м'ячики.*

The first ball is green. The second ball is red. The third ball is pink.

1  2  3 

2. *Заповніть таблицю відповідно до тексту.*

I have a friend. Her name is Mary. She is five. She lives in London.

Name (ім'я)	**Mary Anna**
Age (вік)	**8 5**
City (місто)	**London Rome**

«Склади речення»

Учитель називає слово, наприклад *a pencil-case*, та кидає м'яч одному з учнів. Учень повинен скласти речення з цим словом та кинути м'яч учителю.

Комунікативні ігри

Мета: навчити учнів виражати думки у логічній послідовності; практикувати мовленнєву реакцію у процесі комунікації; розвивати компенсаторні уміння (при дефіциті мовних засобів виходити із скрутного становища за рахунок використання синонімів, перифраз та ін.) [Близнюк, Панова 1997, с. 36-37].

«Ти звідки?»

Ведучий представляється іноземцем. Гравці задають йому питання, наприклад:

"Is it in Great Britain (the USA, Ukraine)?"

"Is it the capital of England?"

"Is it on the river Thames?"

"Is it a big city?" и т.д.

«Визначні місця»

Клас поділяється на туристів та гідів. Туристи задають питання про визначні місця того чи іншого міста, а гіди відповідають. Під час гри можна використовувати фотографії чи відео визначних культурних пам'яток України та світу.

Комунікативна гра на відміну від звичайних тренованих вправ, що дозволяють зосередитися на мовних формах, концентрує увагу учнів на змісті, проте забезпечує частию повторюваність мовних форм, тренуючи всі навички та вміння. Комунікативні ігри мають високий рівень наочності, оскільки вони дають учневі гри можливість відчути мову як спілкування. Бажання учнів спілкуватися досягається шляхом створення викладачем конкретної ситуації, у якій мова необхідна.

Комунікативні ігри забезпечують різноманітність мовних тим, що з ситуацією спілкування, повсякденним життям. Як і будь – яка навчальна гра, комунікативна гра є, у методичному плані, навчальне завдання, що містить завдання, яка поділяється на три дрібніші: лінгвістичну, комунікативну та діяльнісну.

Важливо дотримуватись принципу поступового ускладнення завдань і націлювати спочатку учнів на дії за зразком, потім на дію за аналогією зі зразком і, нарешті, на самостійні дії творчого характеру. Гра може розглядатися як вправа, що сприяє формуванню розвитку власної думки і судження [Вишневський 2011, с. 33].

«Уявлення»

Кожен учасник виходить картку з ім'ям відомої людини і намагається згадати якнайбільше відомостей про неї. Потім він має виконати роль цієї людини. Всі учасники гри утворюють два кола (один усередині іншого) ставши віч–на–віч. Вони спілкуються по колу, намагаючись поговорити якомога більше партнерів. Час спілкування обмежений. За сигналом викладача, партнери розпочинають розмову.

A: Good morning, Ann.

B: Good morning, Alex.

A: How are things?

B: All good, thanks. What about you? … etc.

Наступний сигнал вчителя означає, що це учасники повинні тактовно попрощатися, закінчивши розмову.

A: How time flies. I`m sorry, I think I must be going!

B: Lets keep in touch. Call me sometime.

A: Surely. See you.

B: Good bye.

За третім сигналом відбувається зміна партнерів. Гра повторюється. Наприкінці уроку вчитель організовує фронтальну розмову. Ігри, описані вище, не вичерпують всіх видів ігрового на уроках іноземної мови. Вони є

лише зразком застосування ігор під час уроків. Можлива модифікація та адаптація використовуваних ігор за умов конкретного уроку, конкретної групи. Розумне застосування ігрових прийомах під час уроків і поєднання їх із іншими методичними прийомами сприяє ефективному та якісному засвоєнню матеріалу та робить радісним сам процес пізнання, який стає потребою [Гордєєва 2004, с. 36 — 37].

Як відомо, велике значення у створенні навчального процесу грає мотивація, навчання. Вона сприяє активізації мислення, викликає інтерес до того чи іншого виду занять, виконання того чи іншого виду вправи. Найбільш сильним мотивуючим фактором є прийоми навчання, що задовольняють потребою школярів у новизні матеріала, що вивчається, і різноманітностей виконуваних вправ.

Нині урок іноземної мови сприймається як соціальне явище, де класна аудиторія – це певне соціальне середовище, у якому вчитель і учень вступають у певні соціальні відносини друг з одним, де навчальний процес – це взаємодія всіх присутніх.

Широкі змогу активізації навчального процесу дає використання рольових ігор. Відомо, що рольова гра є умовами відтворення її учасниками реальної практичної діяльності людей, створює умови реального спілкування. Ефективність навчання тут обумовлена насамперед вибухом мотивацій, підвищення інтересу до предмета.

Гра мотивує мовну діяльність, оскільки учні опиняються у ситуації, коли актуалізується потреба щось сказати, запитати, з'ясувати, довести, чимось поділитися із співрозмовником.

Центром уваги партнерів стає зміст розмови, що саме собою є позитивним чинником.

У рольових іграх школярі опановують такі елементи спілкування, як уміння розпочати розмову, підтримати її, перервати співрозмовника, у потрібний момент, погодитися з його думкою чи спростувати його, вміння

цілеспрямовано слухати співрозмовника, ставити уточнюючі питання тощо [Гис 2010, с. 17 – 18].

Варто зупинити основні вимоги, що пред'являються до рольових ігор:

Гра повинна стимулювати мотивацію та інтерес до навчання, викликати у школярів бажання добре виконати завдання, її слід проводити на основі ситуації, адекватної реальній ситуації спілкування.

Рольову гру потрібно добре підготувати з погляду як змісту, і форми і чітко організувати. Важливо, щоб учні були переконані у необхідності виконати ту чи іншу роль [Добра 2008, с. 60].

Рольова гра має бути прийнята всією групою.

Гра неодмінно проводитися у доброзичливій, творчій атмосфері, викликає у школярів почуття задоволення та радості. Чим вільніше почувається учень у рольовій грі, тим ініціативніше він буде у спілкуванні.

Гра використовується таким чином, щоб учні могли в активному мовленнєвому спілкуванні з максимальною ефективністю використовувати відпрацьований мовний матеріал.

Вчитель сам неодмінно вірить у рольову гру, її ефективність. Тільки за цієї умови він зможе досягти хороших результатів. Роль вчителя у процесі підготовки та проведення гри постійно змінюється.

На початковій стадії роботи вчитель активно контролює діяльність учнів, але поступово ставати лише спостерігачем.

Велике значення набуває вміння вчителя встановлювати контакти з хлопцями, його здатність встановлювати доброзичливу, сприятливу атмосферу [Борецька 2012, с. 57 — 58].

Дидактичну структуру рольової гри визначають як сукупність її компонентів (цілей, змісту, ролей, реквізиту) та ланок (етапів) що забезпечують її цілісність при різних зовнішніх та внутрішніх змінах. Він вважає, що в тимчасовому плані рольова гра є відносно цілісним циклом керованої взаємодії між викладачами та учнями, який складається з 2 етапів для учнів:

1) підготовки мовної гри;

2) проведення рольової гри; і для старших із 3, де до перших двох додається ще й обговорення результатів.

Дидактичні умови рольових ігор здійснюються як за лінією взаємодії з навчально – комунікативною ситуацією в процесі проведення рольової гри, так і по лінії управління процесом її підготовки, проведення та обговорення. Головну функцію у створенні навчально-комунікативних ситуацій та в управлінні процесом підготовки може здійснювати викладач (початковий етап) та учні (просунутий етап).

Усвідомлюючи всю важливість рольових ігор для ефективного процесу навчання та їх особливу актуальність на сучасному етапі, коли використання комунікативно – діяльного підходу стало необхідним і обов'язковим, ми вважали за можливе включити в нашу роботу висловлювання про рольову гру та її функції деяких зарубіжних авторів.

Рольова гра (role play) визначається як спонтанна поведінка учня, його реакція на поведінку інших людей, які беруть участь у гіпотетичній ситуації [Гринько 15, с. 21 — 22].

У рольовій грі виділяються три етапи: підготовчий, власне гра та заключний.

Однак деякі зарубіжні автори пропонують більш детальний план:

1. Підготовчий етап у класі.

2. Підготовчий етап вдома.

3. Рольова гра.

4. Заключний етап вдома.

5. Заключний етап у класі.

При цьому підготовчий етап у класі передбачає:

а) вступну бесіду викладача, який знайомить із ситуацією, питаннями для обговорення, проблемою;

б) ознайомлення з лінгвістичним наповненням гри;

в) попереднє тренування лексичних одиниць.

Підготовка вдома включає:

а) читання тексту, довідників, додаткового матеріалу з проблеми;

б) збір інформації кожної конкретної ситуації.

Заключний етап вдома передбачає включення певного завдання (написання твору, листа другові, статті до газети).

На заключному етапі у класі проводяться:

а) обговорення рольової гри (оцінка викладача комунікативної діяльності кожного з учасників);

б) дискусія з цієї чи близької їй проблемі [Капітанчук 2003, с. 30].

Практика показує позитивний вплив на освітньо-виховний процес усіх видів ігор. Кожна гра виконує свою функцію, сприяє накопиченню мовного матеріалу, закріпленню отриманих раніше знань, формуванню мовленнєвих навичок та вмінь. Використання гри, як одного з прийомів навчання іноземної мови, значно полегшує навчальний процес, робить його ближчим, доступнішим для учнів.

Використання ігор не тільки допомагає вивчати іноземну мову, а й виконує певну роль дляя розвитку особистісних якостей дитини.

Використання ігор допомагає зацікавити учнів іноземною мовою, створює умови для досягнення успіху у вивчення мови. І учні, які будуть грати, обов’язково захочуть покращити свої знання з іноземної мови.

Роль різноманітних фонетичних, граматичних, лексичних та орфографічних ігор на уроках англійської мови велика. Вона стимулює учнів навчатися і втой же час приносить на уроки радісні моменти. Англійська мова для учнів не здається непосильною та втомливою, а навпаки, учні отримують задоволення від цього предмета [Кремень 2015, с. 35 — 36].

2.2. Проблеми формування навичок англомовної комунікації учнів старшої школи з використанням ігрових технологій

Навчання англійської мови у 10-11 класі забезпечує розвиток та вдосконалення сформованої до цього часу комунікативної компетенції учнів англійською мовою у говорінні, аудіювання, читанні та письмі, що включає мовну та соціокультурну компетенції, а також розвиток навчально - компенсаторних компетенцій.

У старших класах у учнів у процесі навчання розвиваються раніше сформовані комунікативні вміння в аудіювання, письмі, читанні та говорінні (мовленнєва компетенція), крім цього відбувається накопичення нових мовних засобів, які забезпечують можливість спілкування на теми, передбачені стандартом (мовна компетенція), а також учні більш глибоко вивчають культуру та традиції країн вивченої мови, вчаться представляти свою країну з її культурою в процесі іншомовного спілкування (соціокультурна компетенція), у учнів розвиваються вміння виходити із скрутної ситуації у спілкуванні, викликаної нестачею мовних засобів за рахунок перефразування, використання синонімів (компенсаторна компетенція), а також відбувається розвиток бажання та розум проводити вивчення англійської мови за допомогою доступних способів, а саме використання мережі інтернет, словників тощо (навчально-пізнавальна компетенція).

У старших класах найбільш інтенсивно відбувається підготовка учнів до самостійного та безперервного вивчення англійської мови, а також використання її в інших галузях знань, особистісного самовизначення старшокласників, включаючи їхнє ставлення до майбутньої професії [Кузнецова 2014, с. 55 — 56].

Оособливості навчання англійської мови у 10–11 класі обумовлені тим, що учні завершують навчання у загальноосвітній школі та вступають у доросле життя. Однією з серйозних складнощів є успішне складання іспитів з предметів, а також проходження вступних іспитів до ЗВО. Передбачається, що навчальні заняття англійською мовою, як і іншими предметами, спрямовані на те, щоб допомогти учням у цьому.

Комунікативні вміння в галузі іноземної мови відкривають перед учнями великі можливості в галузі роботи над інформацією англійською мовою, яка в наш час переважає у віртуальному просторі та з кожним днем набирає обертів у усному спілкуванні.

В результаті вивчення англійської мови на базовому рівні учень повинен знати значення нових лексичних одиниць, пов'язаних з тематикою даного етапу навчання та відповідними ситуаціями спілкування, реплік – кліше мовного етикету, що відображають особливості культури країн мови, що вивчається, а також значення вивчених граматичних явищ у розширеному обсязі, країнознавчу інформацію з автентичних джерел, а саме відомості про країни вивченої мови, їх науку, культуру, традиції, політичних діячів, взаємовідносини з рідною країною, та мовні засоби та правила мовної та немовної поведінки відповідно до сфери спілкування та соціального статусу партнера.

Передбачається, що учень опанує вміння вести діалог у ситуаціях офіційного та неофіційного спілкування (в рамках вивченої тематики), вести бесіду про себе, брати участь в обговоренні проблем у зв'язку з прочитаним або прослуханим текстом англійською мовою, при цьому обов'язково дотримуючись правил мовного етикету. Учень також повинен уміти розповідати про своє оточення, розмірковувати в рамках вивченої тематики та проблематики, крім того, представляти соціокультурний портрет своєї країни, а також країн мови, що вивчається.

В аспекті аудіювання учні повинні навчитися точно розуміти висловлювання співрозмовника в ситуаціях повсякденного спілкування,

розуміти основний зміст почутого, крім того учні повинні опанувати вміннями досить повно розуміти інформацію з різних видів текстів, а саме прагматичних, публіцистичних, відповідних тематиці даного ступеня навчання.

У плані читання від учнів потрібно навчитися читати автентичні тексти у різних стилях: публіцистичні, художні, науково – популярні, прагматичні, використовуючи різні види читання, а саме ознайомлювальне, вивчаюче, пошукове/переглядове, залежно від комунікативного завдання.

Письмове мовлення допомагає закріпити отримані знання, тому в аспекті письмової мови учням необхідно опанувати вміння писати особистий лист, заповнювати анкету, письмово викладати відомості про себе у формі, прийнятій у країнах мови, що вивчається, і робити виписки з іншомовного тексту.

Якщо учню вдалося в результаті навчання оволодіти всіма або більшістю з перерахованих вище вмінь, то йому не складе ніякої праці використовувати набуті знання і вміння в практичній діяльності і повсякденному житті [Литвин, Скляренко 2003, с. 15 — 16].

При розвитку комунікативної компетенції учень повинен:

– вміти подати себе усно та письмово, написати анкету, заяву, резюме, лист, привітання;

– вміти представляти свій клас, школу, країну у ситуаціях міжкультурного спілкування, у режимі діалогу культур, використовуватиме для цього знання іноземної мови;

– володіти способами взаємодії з оточуючими та віддаленими людьми та подіями; виступати з усним повідомленням, вміти поставити запитання, коректно вести навчальний діалог;

– володіти різними видами мовної діяльності (монолог, діалог, читання, лист), лінгвістичною та мовною компетенціями;

– володіти методами спільної діяльності групи, прийомами дій у ситуаціях спілкування; вміннями шукати та знаходити компроміси;

– мати позитивні навички спілкування в полікультурному, поліетнічному та багатоконфесійному суспільстві, засновані на знанні історичних коренів та традицій різних національних спільнот та соціальних груп [Ніколаєва 2002, с. 50].

Комунікативна компетенція, тобто готовність та здатність до взаємодії, вербальної та невербальної (міміка, мова тіла), з іншими людьми, є найважливіша якість, необхідна людині у всіх ситуаціях життя. Однак, особливо в останні роки, з боку роботодавців і викладачів ЗВО почастішали скарги, що випускники шкіл мають цю здатність незадовільною мірою. Це відповідає також і спостереженням самих учителів. Ситуація посилюється ще й тим, що різні альтернативні традиційному уроку відкриті форми навчання, а саме: дослідні проекти, що передбачають командні форми роботи, колективні обговорення та подання результатів, спрямовані на формування ключових компетенцій, залежать від елементарної готовності та здібності учнів у комунікації.

У сучасних умовах було б наївно вважати, що повноцінне спілкування можливе лише на основі вміння оперувати мовним матеріалом. З точки зору соціологічної теорії комунікації, процес спілкування між людьми - це обмін інформацією, при якому один з них володіє деякою інформацією, невідомою іншому, інакше змістовне спілкування не відбувається [Ващенко, с. 162].

Інформаційна нерівність виникає через те, що частина знань одного із співрозмовників індивідуальна, тобто отримана в результаті особистого досвіду. З іншого боку, в процесі спілкування виникає спільна інформація, яка формує вихідну точку для спілкування. За відсутності такої спільної інформації спілкування неможливе.

Таким чином, для успішного акту спілкування необхідно не тільки володіння спільними для співрозмовників мовними засобами, а й спільним обсягом знань. Таким загальновідомим для учасників комунікативного акту є фонове знання.

Можна виділити чотири групи базових знань.

До першої групи належать загальнолюдські знання, наприклад, такі поняття, як сонце, вітер, дерева тощо.

До другої групи належать відомості, якими володіють лише представники певної етнічної мовної спільноти. Ці знання вироблені певним народом і відображають його культуру, побут і звичаї.

До третьої групи знань відносяться регіональні знання, характерні для жителів певного регіону.

Нарешті, до четвертої групи дослідники віднесли професійні знання та відповідний словниковий запас. Цілком очевидно, що цей пласт понять неактуальний для загальноосвітньої школи, а отже, ним можна ігнорувати [Редько 2011, с. 61 — 62].

Щоб забезпечити справжнє спілкування навіть у обмежених рамках, необхідні знання, пов’язані з четвертою групою базових знань. Це функція комунікативної компетенції.

Для того, щоб люди могли успішніше досягати своїх цілей, ми повинні допомогти їм розвинути вищезазначені типи іншомовної комунікативної компетенції – але по відношенню до тих цілей, які ці люди самі вважають важливими.

Для цього учні повинні отримати:

1. Здатність приймати правильні рішення Людина повинна передбачати результати найважливіших дій, а не зосереджуватися на одному – двох з них. Ця здатність вимагає вміння працювати з іншими та поважати їхні здібності, а також довіри до здатності інших зробити значний внесок у досягнення цілей.

2. Персональна відповідальність. Брак впевненості у своїй здатності прийняти відповідальність, нездатність досягати складних результатів може бути наслідком розуміння проблеми, а відсутність управлінських навичок може бути наслідком відсутності досвіду в ситуаціях, які змушують поєднувати думки і дії в ефективні стратегії поведінки. Враховуючи сучасну тенденцію різко розрізняти теоретичну та практичну діяльність, дуже

ймовірно, що люди ніколи не набудуть такого досвіду. Як наслідок, вони не будуть розвивати ці здібності і не прагнутимуть зрозуміти соціально – психологічні явища, що відбуваються. Тому для досягнення мети необхідно об'єднати колективні зусилля, необхідно, щоб кожен член групи був готовий взяти на себе таку відповідальність.

3. Готовність дозволити іншим людям приймати власні рішення. Вираз довіри до компетентності інших людей. Якщо людина прагне розвинути цей тип компетенції, їй потрібно переконатися, що інші люди поділяють її цінності та пріоритети, або, принаймні, вона має бути впевнена, що зможе отримати від них це.

4. Готовність помічати соціальні, особисті, фізичні, організаційні, теоретичні, технічні чи комунікативні проблеми, які перешкоджають просуванню до мети, і готовність їх подолати. Необхідні також чутливість до швидкоплинних вражень і вміння ними користуватися;

5. Самостійність думки, оригінальність. Цей тип компетенції включає в себе готовність терпіти обурення, яке обрушується на будь-якого новатора, навіть якщо він намагається максимально залишатися в руслі традицій. Мабуть, деякі люди більше думають про важливі для них проблеми, ніж інші, які можуть не помічати проблем або не наважуються про них думати.

6. Самоконтроль. Здатність людини протистояти початковому бажанню сказати або зробити щось, а потім замінити імпульсивну поведінку більш прийнятною. Здатність уникати почуттів гніву чи безсилля, коли чиїсь ідеї чи діяльність піддаються критиці чи нападкам. Тенденція уникати прийняття поспішних рішень на основі неповної інформації [Скорнякова 2005, с. 30 – 31].

РОЗДІЛ 3
ЕКСПЕРИМЕНТАЛЬНА ПЕРЕВІРКА ФОРМУВАННЯ НАВИЧОК АНГЛОМОВНОЇ КОМУНІКАЦІЇ УЧНІВ СТАРШОЇ ШКОЛИ З ВИКОРИСТАННЯМ ІГРОВИХ ТЕХНОЛОГІЙ

3.1. Організація експериментального дослідження

Нами було проведено дослідження навичок англомовної комунікації в учнів старших класів на уроках англійської мови. Дослідження проводилося в 10-А класі, ВЕРБКІВСЬКОГО ЛІЦЕЮ ВЕРБКІВСЬКОЇ СІЛЬСЬКОЇ РАДИ ПАВЛОГРАДСЬКОГО РАЙОНУ ДНІПРОПЕТРОВСЬКОЇ ОБЛАСТІ, участь взяли 16 учнів.

Наше дослідження полягало у тому, щоб розробити ігри, які можуть покращити навички комунікації учнів старших класів на уроках англійської мови.

Була проаналізована навчальна успішність учнів 10-А класу з дисципліни «Англійська мова». В якості основи для аналізу ми взяли підсумкову атестацію учнів за минулий навчальний рік

Таблиця 3.1.

Навчальна успішність учнів 10-А класу з дисципліни «Англійська мова».

Оцінка	Кількість учнів
11	1
10	3
9	4
8	4
7	3
6	1

Отже, середній бал в 10-А класі становить 8,5.

У ході роботи ми проаналізували завдання та матеріали, які використовували вчителі англійської мови для розвитку навичок діалогічного мовлення учнів 10-Б класу, з'ясували, чи застосовували вони ігрові методи навчання. Так, підручник, з яким працюють вчителі, як основний, передбачає ігрові методи навчання розвитку комунікації, але вони однакові на всіх уроках і складаються з 3-4 ігор по всій темі. Основні ігри — складання діалогу за темою, складання діалогу за зразком, розігрування ролей у парах.

Крім аналізу підручника, ми також спостерігали за видами робіт, які вчитель пропонує додатково до підручника. З'ясовано, що для розвитку спілкування вчитель використовує ті ж форми роботи, які представлені в підручнику, а також проводить бесіди, а один раз була проведена рольова гра. Детально розглянувши та проаналізувавши діяльність учнів на уроках англійської мови, спрямовану на розвиток комунікативних навичок, ми дійшли висновку, що вчитель недостатньо використовує ігри для розвитку спілкування учнів. Крім того, учні не виявляють великого ентузіазму при складанні діалогів, не виявляють творчих здібностей, прагнуть лише відтворювати зразки діалогів і намагаються закінчити їх якомога швидше. З метою покращення ситуації нами було проведено анкетування студентів щодо виявлення основних проблемних моментів їх роботи, спрямованих на розвиток спілкування та можливі шляхи їх подолання, а також опитування

викладачів щодо виявлення причин такої ситуації (додаток А). Результати опитування дозволили зробити певні висновки (табл. 3.2.):

Таблиця 3.2

Основні проблемні аспекти, пов'язані з формування компетентності учнів 10-А класу на уроках англійської мови (за результатами анкетування учнів та вчителів)

За результатами опитування вчителів	За результатами опитування учнів
- нестача часу для використання ігрових методів навчання, крім роботи у парах для складання діалогу, дискусії та роботи у малих групах у вигляді рольової гри; - небажання учнів вступати у діалог і невпевненість у власних силах; - важккість контролю правильності мовлення учнів у групових видах роботи; - неоднорідний рівень володіння мовою учнями в межах групи/пари; - небажання учнів мислити самостійно і творчо; - схильність до діалогічного мовлення за зразком; - усталена форма роботи над підготовленим діалогом – учні записують репліки наперед, а потім їх читають; - страх перед непідготовленим діалогічним мовленням.	- невпевненість у власних силах і знаннях; - основна форма роботи з діалогами – складання і записування реплік самостійно, а потім їх зачитування; - одноманітні завдання – скласти діалог за зразком; - працювати у парах подобається, але не для того, щоб складати діалоги; - це нудний вид роботи; - страх перед непідготовленим діалогічним мовленням.

Ми виявили, що однією з головних проблем з боку вчителів є брак часу на використання ігрових методів навчання для розвитку комунікативних навичок учнів, труднощі перевірки правильності мовлення, небажання учнів вступати в діалог. мова і підтримувати її, а також бажання швидко завершити діалог. Що стосується учнів, то вони люблять працювати в парах/малих групах, але складання діалогу за зразком вважають нудною формою роботи, а також бояться вступати в непідготовлене діалогічне мовлення через невпевненість у своїх силах, здібностях і знаннях. У зв'язку з такою ситуацією вважаємо за доцільне спробувати використання ігрових методів навчання, які дозволили б подолати зазначені вище труднощі.

Експериментальна робота потребує розробки критеріїв рівня сформованості комунікативних умінь учнів 10-Б класу на уроках англійської мови. Були визначені такі критерії:

1) відповідність діалогічного мовлення сутності комунікативного завдання та повнота його розкриття;

2) доречність і своєчасність реагування на зауваження співрозмовника;

3) граматична правильність побудови висловлювання;

4) правильна вимова слів та інтонація висловлювань;

5) емоційне забарвлення та активність спілкування;

6) ступінь використання тематичної лексики в репліках.

Перевірку критеріїв проводили за допомогою усного контрольного (нульового зрізу), який включав завдання діалогічного характеру. Для тесту були використані традиційні форми роботи – робота в парах над складанням діалогу за зразком, власного діалогу за заданою ситуацією та рольова гра. Учні на момент проведення роботи проходили тему «Exploring (Holidays and Transport)», тому отримали такі завдання:

1. Make up a dialogue "At a travel agent's" as in the example above (from Full Blast 2).

2. Imagine that you and your best friend are planning a trip to the mountains for 3 days. Discuss how you are going to get there and what you are going to take with you.

3. Role-play: Students are divided into groups of 4-5 students. Each group is going to some place (jungle, remote island, to a castle high up in the mountains, to a tribe of Indians). One student is a guide and the rest are tourists. Before making a dialogue "tourists" get a text about these places and "a guide" gets information with tips about what one can and cannot do in these places. Tourists ask their guide questions about the place they are going to.

Кожне завдання перевірялося відповідно до окреслених шести критеріїв. За кожен критерій учні могли отримати від 0 до 3 балів (табл. 3.3), (додаток Б).

Максимальна кількість набраних балів за кожне завдання могла становити 18 балів (3*6 критеріїв). За три завдання максимальна кількість балів – 54.

Шкала відповідності балів та рівня представлена у табл. 3.4. :

Таблиця 3.4.

Шкала відповідності балів та рівня сформованості навичок комунікації учнів 10-А класу на уроках англійської мови

Бали	Рівень
54-48	Високий
47-40	Достатній
39-30	Середній
29-0	Низький

Відповідно окреслених критеріїв та їхніх показників, нами було визначено рівні сформованості навичок комунікації учнів 10-А класу, які відображають якісну і кількісну характеристику: високий, достатній, середній, низький (табл. 2.5), (табл. 3.5), (додаток В).

Відповідно до цієї шкали нами визначено рівень сформованості навичок комунікації учнів 10-А класу.

Таблиця 3.6

Рівень сформованості навичок комунікації учнів 10-А класу з англійської мови

Кількість учнів	Високий рівень	Достатній рівень	Середній рівень	Низький рівень
16	2 (12.5%)	6 (37.5%)	6 (37.5%)	1 (6.25%)

Отже, при аналізі результатів тестування становить 0.57, що свідчить про те, що рівень навичок комунцікаї учнів 10-А класу не є задовільним.

3.2. Методичні рекомендації з формування навичок англомовної комунікації учнів старшої школи з використанням ігрових технологій

Місце гри на уроці і час, що відводиться, залежать від ряду факторів: підготовки учнів, матеріалу, що вивчається, конкретних цілей і умов уроку і т.д. Наприклад, якщо гра використовується як тренувальна вправа при первинному закріпленні матеріалу, то їй можна відвести 15–20 хвилин уроку. Надалі та сама гра може проводитися протягом 3–5 хвилин і служити своєрідним повторенням вже пройденого матеріалу, і навіть розрядкою на уроці.

Дуже важливо враховувати такі аспекти:

– гра має стимулювати мотивацію вчення, викликати в школярів інтерес та бажання добре виконати завдання;

– гра має бути прийнята усією групою;

– гра повинна проводитись у доброзичливій, творчій атмосфері;

– вчитель повинен сам вірити у гру, її ефективність;

– повинна бути проведена підготовча роботи;

– у грі має бути використана наочність;

– гра повинна відповідати віку дітей та темі, що вивчається;

– у грі мають бути задіяні всі учні.

– вчитель має перевірити, чи всім зрозуміла гра [Абрамович, Чікарькова 2013, с. 65 – 66].

Обговорюючи проведену гру, оцінюючи участь у ній школярів, слід проявити такт (негативна оцінка діяльності призведе до зниження активності).

Використання гри, як одного з прийомів навчання іноземної мови, значно полегшує навчальний процес, робить його ближчим, доступнішим учням.

Використання ігрових технологій навчання дозволяє закласти основи для формування основних компонентів навчальної діяльності: уміння бачити мету та діяти відповідно до неї, уміння контролювати та оцінювати свої дії та дії інших дітей. Гра викликає інтерес і активність учнів, враховує їх індивідуальні здібності, дає учням можливість проявити себе у цікавій їм діяльності, сприяє швидшому і міцному запам'ятовуванню, отже, сприяють швидшому процесу організації мовлення [Редько, Буренко 2020, с. 125 — 126].

Гру можна і потрібно вводити в процес навчання іноземної мови з перших уроків. Наприклад, при навчанні рахунку можна використовувати різні «лічилки», не просто вивчаючи їх напам'ять, а використовуючи для розподілу ролей у наступній рухомій грі, що використовується як фізкультхвилинка, так необхідної маленьким дітям для зняття втоми, що накопичується в процесі уроку.

Працюючи з учнями можна використовувати іграшки, як із запровадження нового лексичного матеріалу та її закріпленні, і при запровадженні і тренуванні деяких граматичних структур. В іграх такого типу ми маємо справу з одним-двома мовними зразками, що повторюються

багаторазово. Тому з точки зору організації словесного матеріалу така гра ні що інше як, словесна вправа, але, перетворюючи звичайну словесну вправу в гру, ми уникаємо нудьги та розсіювання уваги, неминучому при рутинному заучуванні, створюємо емоційно–комфортну обстановку, підвищуємо інтерес до вивчення іноземної мови [Христич 2021, с. 32 — 33].

Також необхідно дотримуватися наступних правил:

1) простота пояснення. Правила гри мають бути прості. Найкраще пояснити правила гри рідною мовою учнів, а час, що залишився, витратити на саму гру;

2) відсутність дорогих та складних матеріалів;

3) універсальність. Ігри, які можна легко підлаштувати під кількість, вік та рівень знань учнів.

Отже, можна з упевненістю сказати, що застосування ігрових технологій є одним із засобів навчання англійської мови, дає добрі результати, підвищує інтерес учнів до вивчення мови, концентрує їхню увагу, підвищує активність. А також вносить до уроку елемент суперництва, дозволяє сконцентрувати увагу хлопців на головному – оволодінні мовними навичками у процесі природної ситуації спілкування під час гри [Фіцула 2002, с. 85 — 86].

Підсумовуючи вищесказане, можна запропонувати такі рекомендації щодо проведення ігор на уроці англійської мови:

– чітко розробити правила та критерії оцінювання (за необхідності) перед грою;

– заздалегідь подбати про місце та атрибутику гри;

– вирішувати навчальні завдання в процесі гри та підготовки до неї;

– добровільність – основа гри;

– задати ігровий сюжет, який спонукає всіх учасників до досягнення ігрових цілей;

– участь усіх: команди в цілому та кожного гравця особисто.

– забезпечити можливість самостійної активної дії кожного гравця, щоб він міг приймати рішення, вибирати варіанти дій тощо.

– результат гри повинен бути різним залежно від зусиль гравців;

– ігрові завдання слід підбирати так, щоб їх виконання було пов'язане з певними труднощами;

– завдання мають бути доступними для кожного учня (з урахуванням рівня учасників гри; добір завдань від легких до тих, що потребують значних зусиль);

– у грі не повинно бути єдиного можливого шляху досягнення мети [Литвин 2001, с. 27 — 28].

ВИСНОВКИ

Проблема пошуку ефективних методів і прийомів навчання англомовного спілкування завжди була актуальною. Виховання та особистісний розвиток сучасного учня можливе, якщо діяльність (навчання) емоційно забарвлена. Тільки те, що викликає «бурю почуттів», напевно, може допомогти у створенні яскравого, оригінального виразу, нестандартного рішення, відкриття.

Як відомо, велике значення в організації навчального процесу з англійської мови має мотивація навчання. Сприяє активізації мислення, викликає інтерес до виконання тієї чи іншої вправи.

Найбільш потужним мотиваційним чинником є методи навчання, які задовольняють потребу школярів у новизні матеріалу, що вивчається, різноманітності виконуваних вправ. Застосування різноманітних нестандартних методів навчання сприяє закріпленню мовленнєвих явищ у пам’яті, створенню більш стійких зорових і слухових образів, підтримці інтересу й активності учнів. Одним з нестандартних методів навчання є гра.

Гра, як відомо, підвищує якість навчання. Граючи, учні природно використовують свій запас знань, умінь і навичок, тому що бачать можливість використання ситуації, передбаченої в грі, в реальному житті, чого не може дати механічне навчання. Часто гра несе в собі елемент несподіванки, з яким іноді стикаються учні в процесі реального спілкування. Під час гри учні повинні уважно слухати один одного, оскільки більшість із них не знають наперед, що скаже їхній партнер. Вони повинні швидко думати і правильно реагувати на зауваження друзів. У грі набагато легше створити ситуацію, коли ніхто з її учасників не зможе «промовчати», а сором’язливим, невпевненим у собі учням легше висловити свою думку під маскою персонажа.

Грати на уроці – серйозна справа. Не варто занадто захоплюватися і використовувати тільки як засіб відпочинку, розваги або відпочинку. Гру можна і потрібно використовувати як засіб формування вмінь, розвитку певних мовленнєвих навичок, навчання навичок спілкування, розвитку відповідних здібностей і психічних функцій, пізнання, запам'ятовування. Цінність гри полягає ще й у тому, що учень зі слабкими знаннями може стати першим під час гри, адже винахідливість і кмітливість іноді важливіші за прямі знання. А відчуття зацікавленості та посильності допомагає подолати бар'єр, який виникає при вивченні іноземної мови.

Отже, ігри активізують прагнення учнів до спілкування, створюють умови для рівноправного мовленнєвого партнерства, руйнують традиційний бар'єр між учителем і учнем. Ігрові технології сприяють формуванню та розвитку інтелектуальних здібностей учнів, закріпленню в пам'яті мовних явищ, дають можливість використовувати наявні знання, досвід, комунікативні навички в різних ситуаціях.

Використання гри як одного з методів навчання іноземної мови значно полегшує процес навчання, робить його ближчим і доступнішим для дітей. Ігри дозволяють урізноманітнити урок, зробити його захоплюючим, жвавим, веселим. Використання різноманітних ігор на уроці іноземної мови сприяє оволодінню мовою в розважальній формі, розвиває кмітливість, підтримує інтерес до мови, що вивчається. Крім того, ігрові технології допомагають підвищити ефективність уроку, залучити дітей до активної мовленнєвої діяльності, зробити процес оволодіння іноземною мовою для учнів цікавим.

Ігрові форми і методи навчання забезпечують досягнення низки важливих навчальних цілей:

- стимулювання мотивації та інтересу;
- збереження та підвищення значущості раніше отриманої інформації в іншій формі;
- розвиток навичок критичного мислення та аналізу, прийняття рішень, взаємодії, спілкування, специфічних навичок;

- саморозвиток або розвиток завдяки іншим учасникам.

Гра на заняттях з іноземної мови – це не просто колективна розвага, а основний спосіб досягнення певних завдань навчання на даному етапі. У грі усі рівні. Вона сильна навіть слабким учням. Почуття рівності, атмосфера захопленості і радості, відчуття посильності завдань – все це дає можливість подолати учням сором'язливість, що заважає вільно вживати слова іноземної мови, і благотворно позначається на результатах навчання. Таким чином, ігрові технології забезпечують комунікативно–психологічну адаптацію школярів та використання іноземної мови як засобу спілкування. Розвиток особистісних якостей школяра, його уваги, мислення, пам'яті та уяви, розвиток його емоційної сфери також відбувається у процесі навчальних ігор, навчальних вистав із використанням іноземної мови. До того ж стратегія сучасної освіти полягає в тому, щоб дати можливість усім без винятку учням виявити свої здібності та весь свій творчий потенціал.

Гра дозволяє опановувати всі мовні навички в природній ситуації – в процесі спілкування під час гри. Гра викликає у школярів почуття втіхи, радості. Чим вільніше почувається учень у грі, тим ініціативніше він буде у спілкуванні. Згодом у нього з'явиться почуття впевненості у своїх силах.

У роботі було проаналізовано методику формуваня англомовної комунікації учнів 10-А класу. Проаналізовано структуру підручника та типи завдань для комунікації учнів за допомогою ігрових методів навчання і зроблено висновки, що підручник містить деякі ігрові вправи, але вони однотипні і викликають звикання учнів та зниження їх інтересу; кількість ігрових вправ незадовільна і не передбачає комунікацію кожного уроку.

Основними формами ігрового навчання за підручником є складання діалогів за зразками та за заданими ситуаціями, робота в парах або іноді у малих групах для дискусії, дуже рідко – рольва гра.

Проведено анкетування у 10-А класі для виявлення думки учнів та учителів з приводу кормування англомовної комунікації та використання ігрових методів при цьому і зроблено висновок, що учням цікаво

спілкуватися один з одним, вони готові розвивати комунікацію, але необхідно побудувати навчальну діяльність таким чином, щоб усім учням було цікаво вчитися, щоб у них з'явився стимул до навчання. Для цього потрібно урізноманітнити форми роботи над комунікацією – більше використовувати нестандартні завдання на основі ігрових методів навчання.

Отже, гра сприяє інтенсивній мовній практиці, створює контакт, виходячи з якого мова засвоюється осмислено, є діагностичним інструментом для вчителя. Ефективність ігрового навчання тут обумовлена насамперед вибухом мотивації, підвищенням інтересу до предмета. Учні активно, захоплено працюють, допомагають одне одному, уважно слухають своїх товаришів; вчитель лише керує навчальною діяльністю.

Ігри сприяють не тільки підвищенню якості навчальної успішності та збагаченню словникового запасу учнів, а й розвитку особистого творчого потенціалу учнів, здатності приймати самостійні рішення, розширювати кругозір, формувати особисту відповідальність. за результати своєї роботи. Завдяки іграм активізуються всі пізнавальні процеси учнів: розвивається пам'ять, мислення, уява, творчі здібності. Ігри збагачують мову і закріплюють словниковий запас учнів, сприяють вирішенню окремих освітніх і виховних завдань навчання іноземної мови.

Використання ігрових технологій на уроках сприяє активізації пізнавальної та творчої діяльності учнів, розвиває та вдосконалює мовленнєво–мисленнєву діяльність дітей, виховує ініціативу, розвиває організаторські здібності, позитивно впливає на якість навчання, підвищує його ефективність.

СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ

1. Абрамович С. Д., Чікарькова М. Ю. Мовленнєва комунікація. Київ : Видавничий дім Дмитра Бураго, 2013. 464 с.

2. Аніскіна Н. О. Організація профільного навчання в сучасній школі. Харків : Видавництво «Основа». 2003. 176 с.

3. Близнюк О. І., Панова Л. С. Ігри у навчанні іноземних мов : Посібник для вчителів. Київ : Видавництво «Освіта». 1997. 64 с.

4. Борецька Г. Є. Методика формування іншомовної компетентності у техніці читання. Іноземні мови. Київ : Випуск періодики. 2012. С. 8

5. Бутенко Н. Ю. Комунікативна майстерність викладача. Київ : КНЕУ, 2005. 336 с.

6. Ващенко Г. Загальні методи навчання: Підручник для педагогів. Київ : Укр. Вид. Спілка. 1997. 410 с.

7. Використання гри для активізації навчально-виховного процесу. Уклад. В. Ф. Мішкурова, М. І. Пащенко. Умань : Науковий світ, 2001. 60 с.

8. Вишневський О. І. Методика навчання іноземних мов : навчальний посібник. Київ : Видавництво: Знання. 2011. 206 с.

9. Волкова Н. П. Професійно-педагогічна комунікація : навчальний посібник. Київ : Д. : РВВ ДНУ. 2006. 256 с.

10. Гис В. Й. Методика проведення гри як засобу активної пізнавальної діяльності. *"Англійська мова і література"*. 2007. № 6. С. 136 – 139.

11. Гордєєва А. Й. Навчання старшокласників загальноосвітньої школи обговорення проблем англійською мовою у процесі міжкультурного спілкування : дис. ... канд. пед. наук: 13.00.02. Київ, 2004. 254 с.

12. Горіна В. П. Які завдання можна називати ігровими при навчанні іноземної мови. Київ : Рідна школа. 2015. 225 с.

13. Гринько І. Рольова гра у навчанні діалогічного мовлення. English №41 (281) November. 2005.

14. Добра О. Й. Роль позакласної роботи у здійсненні комунікативних цілей оволодіння англійською мовою. Київ : Випуск періодики : Іноземні мови. 2008. 361 с.

15. Зеня Л. Я. Навчання іноземних мов у старшій профільній школі. Горлівка : Видавництво ГДПІМ, 2008. 340 с.

16. Іноземна мова: програма для загальноосвітніх навчальних закладів : Рівень стандарту. Академічний рівень. Профільний рівень. 10-11 класи. Київ. 2010. 112 с.

17. Капітанчук Т. В. Рольова гра як резерв підвищення якості та ефективності навчання іноземних мов. Київ : Випуск періодики: Іноземні мови. 2003. 187 с.

18. Косаківська Т. Методи навчання діалогічного мовлення старшокласників. *Професійна підготовка майбутніх спеціалістів у загальноєвропейському мовному контексті* : *проблеми та перспективи:* матеріали конф., м. Вінниця, 24 листоп. 2016 р. Вінниця, 2016. С. 210 – 215

19. Кремень В. Г. Освіта і наука в Україні – інноваційні аспекти. Стратегія. Реалізація. Результати. Київ : Товариство «Знання». 2015. 448 с.

20. Кузнецова Н. В. Методика навчання англійського діалогічного мовлення обдарованих старшокласників профільної школи : автореф. дис. на здобуття наук. ступеня канд. пед. наук : 13.00.02. Одеса, 2014. 20 с.

21. Кукла О. С. Реалізація компетентнісного підходу на уроках англійської мови шляхом упровадження предметно-мовного інтегрованого інтегрованого навчання. *Іноземні мови в школах України*. Київ : Педагогічна преса. 2020. С. 120 – 124

22. Литвин С. В., Скляренко Н. К. Навчання писемного спілкування учнів старшої загальноосвітньої школи. Київ : Бібліотечка журналу «Іноземні мови». 2003. 48 с.

23. Литвин С. В. Навчання писемного спілкування учнів старшої загальноосвітньої школи. Київ : Ленвіт, 2001. 48 с.

24. Лінгводидактичні засади навчання іноземної мови учнів старших класів загальноосвітніх навчальних закладів: навч.-метод. посіб. / В. Г. Редько, Т. К. Полонська, Н. П. Басай; за наук. ред. В. Г. Редька. Київ : Пед. думка, 2013. 260 с.

25. Маланова О. В. Використання компютерних технологій з урахуванням особливостей учня. Київ. 2006. 231 с.

26. Матюха Г. В., Салло Ю. В. Організація групової роботи на уроках англійської мови. *Педагогіка формування творчої особистості у вищій і загальноосвітній школах*. Київ. 2013. С. 380 – 382

27. Методика викладання іноземних мов у середніх навчальних закладах : підручник. Видання 2-е, випр. і перероб. / Кол. авторів під керівн. С. Ю. Ніколаєвої. Київ : Ленвіт, 2002. 328 с.

28. Методика навчання іноземних мов і культур: теорія і практика : підруч. для студ. лінгв. ун–тів і фак. ін. мов вищих навч. закладів / О. Б. Бігич, Н. Ф. Бориско, Г. Е. Борецька [та ін.] ; під заг. ред. С. Ю. Ніколаєвої. Київ : Ленвіт, 2013. 590 с.

29. Методика навчання іноземних мов у загальноосвітніх навчальних закладах : підручник / Л. С. Панова, І. Ф. Андрійко, С. В. Тезікова та ін. Київ : ВЦ «Академія», 2010. 328 с.

30. Методика навчання іноземних мов у початковій школі : навч. посіб. для студ. вищ. навч. закл. / О. В. Котенко, А. В. Соломаха. Київ : ун-т ім. Б. Грінченка, 2013. 356 с.

31. Михайленко Т. А. Інноваційні технології у вивченні англійської мови / Т. А. Михайленко. Київ : Шк. Світ. 2008. 128с.

32. Михальченко М. І. Освіта і наука : пошуки нових парадигм модернізації. Київ : Вид-во НПУ імені М. П. Драгоманова, 2001. 236 с.

33. Мілова О. Є. Навчання говорінню на уроках англійської мови : розмовні техніки. Київ : Київський університет імені Бориса Грінченка. 2015. 122 с.

34. Ніколаєва С. Ю. Зміст навчання іноземних мов і культур у середніх навчальних закладах. Київ : Іноземні мови. 2010. 22 с.

35. Ніколаєва С. Ю. Цілі навчання іноземних мов в аспекті компетентнісного підходу. Київ : Іноземні мови. 2010. 17 с.

36. Німчук Г. Б. Розважально-пізнавальні ігри на уроках англійської мови. *Англійська мова та література.* 2003. С. 326 – 328

37. Основи формування іншомовної комунікативної компетенції у середній загальноосвітній школі : навчальний посібник / П. О. Бех, Т. В. Бабенко, М.В. Денисенко. Київ : ТОВ «Вольф», 2009. 292 с.

38. Панова Л. С. Методика навчання іноземних мов у загальноосвітніх навчальних закладах / Л. С. Панова, І. Ф. Андрійко, С. В. Тезікова. Київ : Академія, 2010. 328 с.

39. Пасічник О. М. Формування в учнів старшої школи вмінь аргументованого усного мовлення засобами проєктної діяльності. *Іноземні мови в Україні*. 2020. №4. С. 157 – 161

40. Полонська Т. Професійна орієнтація учнів старшої школи засобами іноземної мови. Умань : ПП Жовтий О.О., 2012. 225 с.

41. Пометун О. Сучасний урок. Інтерактивні технології навчання. Київ : А.С.К., 2005. 192 с.

42. Птушка А. Методика використання рольової гри у навчанні діалогічного мовлення учнів на уроках англійської мови. Лінгводидактика. Київ. 2012. 352 с.

43. Редько В. Г. Засоби формування комунікативної компетентності у змісті шкільних підручників з іноземних мов. Теорія і практика: монографія. Київ : Ґенеза, 2012. 224 с.

44. Редько В. Інтерактивні технології навчання іноземної мови. Київ : Рідна школа. 2011. 221 с.

45. Редько В. М., Буренко В. О. Дидактичні та методичні концепти добору і організації компетентнісного орієнтованого змісту нав чання іноземних мов у шкільних підручниках. *Іноземні мови в школах України.* Київ : Педагогічна преса. 2020. С. 367 – 370

46. Савченко О. Ю. Використання буквених ігор в навчанні англійської мови. Київ : Іноземні мови. 2001. 77 с.

47. Скорнякова М. Є. Сучасні методи викладання англійської мови. *Англійська мова і література.* 2005. № 28. С. 88 – 92.

48. Смольнікова О. Г. Інноваційні технології у системі освіти англомовних країн. Київ : Історико–педагогічні студії : Науковий часопис Національного педагогічного університету імені М. П. Драгоманова. 2014. 300 с.

49. Федоренко Ю. П. Формування комунікативної компетенції старшокласників на сучасному етапі. Полтава : *Збірник наукових праць Полтавського державного педагогічного університету ім. В. Г. Короленка.* Вип. 2. Серія «Педагогічні науки». 2004. 362 с.

50. Фіцула М. М. Педагогіка: навч. Посібник для студентів вузів. Київ : Видавничий центр «Академія», 2002. 414 с.

51. Христич Н. С. Умови ефективного впровадження інноваційних методів навчання у старшій профільній школі. *Сучасні методики навчання іноземних мов і перекладу в Україні та за її межами. Збірник матеріалів III Міжнародної науково-практичної інтернет-конференції*: Переяслав, 2021. С. 25 – 26.

52. Чепурна М. В. Рольова гра – один із основних засобів особистісно зорієнтованого навчання. Київ. 2006. 77 с.

53. Черниш В. В. Контроль рівня сформованості компетенції у діалогічному мовленні. Київ : Іноземні мови. 2012.

54. Черниш В. В. Пісенні ігри англійською мовою. Київ : Іноземні мови. 2000

55. Шумило А. О. Розвиток іншомовної лексичної компетентності учнів (із використанням мобільних додатків). Суми : СумДУ, 2020. 36 с.

ДОДАТКИ

ДОДАТОК А

Анкетування щодо форм роботи, використовуваних учителями англійської мови для формування комунікації учнів 10-А класу

Анкета для вчителів

Питання	Відповідь
Чи кожного уроку використовуються завдання на розвиток англомовної комунікації учнів 10-А класу?	
Скільки часу в середньому займають такі завдання (відносно тривалості всього уроку)?	
Які інтерактивні методи роботи використовуються для формування англомовної комунікації?	
Які форми роботи найкраще сприймаються учнями?	
Які форми роботи для формування англомовної комунікації учні сприймають найгірше?	
Що для вас є найважчим в організації англомовної комунікації?	
Які виникають проблеми з перевіркою та аналізом?	
Чи використовуєте ви ігрові методи роботи для розвитку діалогічного	

мовлення учнів? Якщо так, то які?	

Анкета для учнів

Питання	Відповідь
Чи кожного уроку вчителем пропонуються ігри на формування англомовної комунікації? Якщо ні, то як часто?	
Скільки часу в середньому займають такі ігри на уроці англійської мови?	
Які завдання на формування англомовної комунікації використовує вчитель? (складання діалогів за зразком чи непідготовлених, рольова гра, робота у малих парах, дискусія, ігрові форми роботи, що передбачають діалог тощо)?	
Чи подобається вам працювати у парах і складати діалоги? Чому?	
Які форми роботи, що передбачають англомовну комунікацію, вам подобаються найбільше/найменше?	
Що для вас є найважчим у здійсненні англомовної комунікації?	
Чи з задоволенням ви вступаєте у комунікацію з однокласниками? Якщо ні, то чому? (немає бажання,	

страх зробити помилки чи неправильно побудувати речення тощо)?	
Чи вважаєте ви комунікацію нудним/важким видом роботи на уроці англійської мови?	
Чи хотіли б ви спробувати ігрові методи роботи, які передбачають складання діалогу?	

ДОДАТОК Б

Таблиця 3.3

Шкала балів для оцінювання навичок комунікації учнів 10-А класу

Критерій	Показники	Бали
1. Відповідність діалогічного мовлення суті комунікативного завдання та повнота його розкриття	Діалог не відповідає поставленому завданню і/або не розкриває його (обмін лише кількома репліками). Діалог частково відповідає поставленому завданню і/або є дуже коротким. Діалог відповідає поставленому завданню, але не є достатньо повним (мало реплік). Діалог відповідає поставленому завданню і є повним (достатньо реплік для розкриття завдання).	0 1 2 3
2. Доречність та вчасність реагування на репліки співрозмовника	Репліки учня не є доречними, він робить великі паузи, не знаючи як відреагувати на репліку співрозмовника. Репліки учня не завжди є доречними, він робить великі паузи, обмірковуючи наступну свою репліку. Репліки учня є доречними, але він робить великі паузи, обмірковуючи наступну свою репліку. Репліки учня є завжди доречними, він швидко реагує на репліки співрозмовника.	0 1 2 3
3. Граматична правильність побудови висловлювання	Учень допускає грубі граматичні помилки (більше 6) у висловлюваннях (неправильне вживання часів, порядок слів у реченні тощо). Учень допускає грубі граматичні помилки (4-5) у висловлюваннях (неправильне вживання часів, порядок слів у реченні тощо). Учень допускає грубі граматичні помилки (2-3) у висловлюваннях (неправильне вживання часів,	0 1 2 3

	порядок слів у реченні тощо). Учень може допустити 1 грубу граматичну помилку у висловлюваннях або 2-3 несуттєвих (артиклі, прийменник тощо)	
4. Правильність вимови слів та інтонаційної побудови висловлювань	Учень допускає помилки у вимові слів (більше 6) та інтонаційній будові висловлювань. Учень допускає помилки у вимові слів (4-5) та інтонаційній будові висловлювань. Учень допускає помилки у вимові слів (2-3) та/або інтонаційній будові висловлювань. Учень не допускає помилок у вимові слів або робить 1 таку помилку та інтонаційно правильно будує висловлювання.	0 1 2 3
5. Емоційна забарвленість та активність спілкування	Учень не проявляє емоційності та активності у побудові діалогу. Учень не проявляє емоційності, але намагається брати участь у діалозі. Учень проявляє деяку емоційність, але не завжди активний у побудові діалогу. Учень проявляє активність та емоційність протягом усього діалогу.	0 1 2 3
6. Ступінь використання тематичної лексики у репліках	Учень не використовує у діалозі тематичну лексику, що вивчається. Учень практично не використовує у діалозі тематичну лексику, що вивчається. Учень намагається використовувати у діалозі тематичну лексику, що вивчається, але іноді не може підібрати потрібного слова. Учень використовує у діалозі тематичну лексику,	0 1 2 3

	що вивчається, повною мірою (не відчуває дефіциту потрібних лексичних одиниць).	

ДОДАТОК В

Таблиця 3.5

Рівні сформованості навичок комунцікаї учнів 10-А класу

Рівень	Змістовий вияв
Високий	Комунікативне мовлення відповідає поставленому завданню і є повним (достатньо реплік для розкриття завдання). Репліки учня є завжди доречними, він швидко реагує на репліки співрозмовника. Учень може допустити 1 грубу граматичну помилку у висловлюваннях або 2-3 несуттєвих (артиклі, прийменник тощо). Учень не допускає помилок у вимові слів або робить 1 таку помилку та інтонаційно правильно будує висловлювання. Учень проявляє актиність та емоційність протягом усього діалогу. Учень використовує у діалозі тематичну лексику, що вивчається, повною мірою (не відчуває дефіциту потрібних лексичних одиниць).
Достатній	Комунікативне мовлення відповідає поставленому завданню, але не є достатньо повним (мало реплік). Репліки учня є доречними, але він робить великі паузи, обмірковуючи наступну свою репліку. Учень допускає грубі граматичні помилки (2-3) у висловлюваннях (неправильне вживання часів, порядок слів у реченні тощо). Учень допускає помилки у вимові слів (2-3) та/або інтонаційній будові висловлювань. Учень проявляє деяку емоційність, але не завжди активно бере участь у побудові діалогу. Учень намагається використовувати у діалозі тематичну лексику, що вивчається, але іноді не може підібрати потрібного слова
Середній	Комунікативне мовлення частково відповідає поставленому завданню і/або є дуже коротким. Репліки учня не завжди є

	доречними, він робить великі паузи, обмірковуючи наступну свою репліку. Учень допускає грубі граматичні помилки (4-5) у висловлюваннях (неправильне вживання часів, порядок слів у реченні тощо). Учень допускає помилки у вимові слів (4-5) та інтонаційній будові висловлювань. Учень не проявляє емоційності, але намагається брати участь у діалозі. Учень практично не використовує у діалозі тематичну лексику, що вивчається.
Низький	Комунікативне мовлення не відповідає поставленому завданню і/або не розкриває його (обмін лише кількома репліками). Репліки учня не є доречними, він робить великі паузи, не знаючи як відреагувати на репліку співрозмовника. Учень допускає грубі граматичні помилки (більше 6) у висловлюваннях (неправильне вживання часів, порядок слів у реченні тощо). Учень допускає помилки у вимові слів (більше 6) та інтонаційній будові висловлювань. Учень не проявляє емоційності та активності у побудові діалогу. Учень не використовує у діалозі тематичну лексику, що вивчається.

SUMMARY

This work examines the formation of English-speaking communication skills in high school students through gaming technologies.

Object of research: English-speaking communication skills of students.

The purpose of the work to investigate the peculiarities of forming these skills using gaming technologies.

Key tasks:

– define the concept and essence of communication;

– analyze the role of gaming technologies in high school education;

– explore psychological and pedagogical principles for developing communicative skills;

– identify the specifics of using gaming technologies in forming English speaking skills;

– examine forms and methods for developing these skills through gaming;

– address challenges in forming English-speaking communication skills via gaming;

– conduct an experimental study;

– provide methodological recommendations;

The study defines "communication" and highlights the role of games in developing English-speaking skills in high school students.

Scientific novelty of this work addresses the formation of communicative skills in English education by proposing pedagogical, psychological, sociocultural, and methodological conditions for their effective development. It offers a comprehensive approach to integrating gaming technologies into English-language teaching, thereby solving a critical scientific and pedagogical problem.

Key-words: *games, English, communication, students, lesson, use*

Декларація
академічної доброчесності
здобувача ступеня вищої освіти ЗНУ

Я, Біла Юлія Дмитрівна, студентка 2 курсу магістратури, форми навчання заочної, факультету іноземної філології, спеціальності 035 Філологія Германські мови та літератури (переклад включно) перша – англійська, освітньо-професійної програми Мова і література (англійська), адреса електронної пошти belaya7589.com@gmail.com ,

– підтверджую, що написана мною кваліфікаційна робота на тему «Формування навичок англомовної комунікації учнів старшої школи з використанням ігрових технологій» відповідає вимогам академічної доброчесності та не містить порушень, що визначені у ст. 42 Закону України «Про освіту», зі змістом яких ознайомлений/ознайомлена;

– заявляю, що надана мною для перевірки електронна версія роботи є ідентичною її друкованій версії;

– згодна на перевірку моєї роботи на відповідність критеріям академічної доброчесності у будь-який спосіб, у тому числі за допомогою Інтернет-системи, а також на архівування моєї роботи в базі даних цієї системи.

Дата_____ Підпис_____ ПІБ (студент) Біла Ю.Д_____