

РОЗДІЛ 2. ТЕОРІЯ ТА МЕТОДИКА НАВЧАННЯ (З ГАЛУЗЕЙ ЗНАНЬ)

ВИКОРИСТАННЯ НАВЧАЛЬНИХ ІГОР НА УРОКАХ АНГЛІЙСЬКОЇ МОВИ ДЛЯ ФОРМУВАННЯ ЛЕКСИЧНОЇ КОМПЕТЕНТОСТІ УЧНІВ СТАРШОЇ ШКОЛИ USE OF EDUCATIONAL GAMES IN ENGLISH LESSONS FOR THE FORMATION OF LEXICAL COMPETENCE OF SENIOR SCHOOL STUDENTS

Стаття присвячена використанню навчальних ігор для формування лексичної компетентності учнів старшої школи. Вважається, що комунікативний підхід до навчання мови є одним із найефективніших методів навчання англійської мови та розвитку комунікативних здібностей учнів. Часто використовують ігри, які за своєю суттю є комунікативними і вважаються ефективними у розвитку лексичних знань. Проте вчителі старшої школи зазвичай уникають ігрової діяльності на уроках з англійської мови, зосереджуючи свою увагу на лексико-граматичних вправах, вважаючи їх більш ефективними у засвоєнні іноземної лексики. Для цього в даній праці розглянуто попередні дослідження українських та іноземних педагогів стосовно використання навчальних ігор на уроках іноземної мови в старшій школі, виділено переваги та недоліки ігрової діяльності в старшій школі та умови використання навчальних лексичних ігор. Наведено приклади щодо використання ігор, які підходять для всіх рівнів знань. Ігри дозволяють зробити навчання більш цікавим і захоплюючим, підвищити мотивацію учнів до вивчення англійської мови, а також сприяють кращому засвоєнню нових лексичних одиниць. Для того, щоб виділити різницю між просто грою та навчальною грою у статті перераховано цілі навчальної гри. У статті зібрано класифікацію навчальних ігор для формування лексичної компетентності на уроках з іноземної мови, а також рекомендації щодо їх вибору та проведення, перераховані умови для успішного проведення навчальних ігор з іноземної мови. В статті запропоновано використання, комп'ютерних технологій, медіа додатків та веб-сайтів, що також пропонують ряд лексичних ігор для учнів старшої школи. Результати дослідження дозволяють говорити про доцільність використання навчальних ігор для формування лексичної компетентності з іноземної мови учнів старшої школи.

Ключові слова: навчальні ігри, ігрова діяльність, лексична компетентність, комуніка-

тивний підхід, види лексичних ігор, уроки з іноземної мови.

The article is devoted to the use of educational games for the formation of lexical competence of high school students. It is believed that the communicative approach to language learning is one of the most effective methods of learning English and developing students' communicative abilities. Games are often used, which in their essence are communicative and are considered effective in the development of lexical knowledge. High school teachers usually avoid game activities in English lessons, focusing their attention on lexical and grammatical exercises, considering them more effective in learning foreign language vocabulary. For this purpose, this work examines previous studies of Ukrainian and foreign teachers regarding the use of educational games in foreign language lessons in high school, highlights the advantages and disadvantages of game activities in high school and the conditions for using educational lexical games. The examples of how to use games that are suitable for all skill levels have been given in the work. Games allow you to make learning more interesting and exciting, increase students' motivation to learn English, and contribute to better assimilation of new lexical units. In order to highlight the difference between a simple game and an educational game, the article lists the goals of an educational game. The article collects the classification of educational games for the formation of lexical competence in foreign language lessons, as well as recommendations for their selection and implementation, the conditions for successful implementation of foreign language educational games have been listed. Suggestions of the use of computer technology, media applications and websites that offer a number of vocabulary games for high school students have been listed. The results of the study allow us to talk about the expediency of using educational games for the formation of lexical competence in a foreign language of high school students.

Key words: educational games, game activity, lexical competence, communicative approach, types of lexical games, foreign language lessons, types of lexical games.

УДК 37.01:373.016:811.111:[373.091.33-027.22:796]:316.77-043.83-027.63(045)
DOI <https://doi.org/10.32782/2663-6085/2023/64.1.8>

Бедевельська М.В.,

канд. пед. наук,
ст. викладач кафедри англійської мови та літератури, з методиками навчання Мукачівського державного університету

Ньорба А.В.,

студентка II курсу магістратури гуманітарного факультету Мукачівського державного університету

Постановка проблеми у загальному вигляді.

Формування лексичної компетенції на уроках з англійської мови є одним з найважливіших та складніших завдань для вчителя старших класів. Адже лексична база – це те, що надає учням змогу висловлювати свою думку іноземною мовою та є головним завданням навчання іноземної мови у старшій школі. Базовий загальноосвітній рівень згідно навчальної освітньої програми

10-11 класів (2023 р.) з іноземної мови, передбачає оволодіння учнями іноземною мовою, який забезпечує сформованість у них іноземної комунікативної компетентності на рівні незалежного користувача. Прорблема в тому що учні старших класів вже мають сформований лексичний мінімум і вважають, що його достатньо для спілкування іноземною мовою, і більшість учнів не намагаються збагатити свою лексику вивченням

нових іноземних слів. Для цього педагоги розглядають комунікативний підхід у вивченні іноземної мови, як один з найкращих для формування лексичної компетентності. У комунікативному підході вітчизняні та зарубіжні вчені неодноразово підкреслюють значення ігрової діяльності учнів початкової та старшої школи. Тому в даній статті розглядається використання навчальних ігор як складника формування лексичної компетентності учнів старшої школи.

Аналіз останніх досліджень і публікацій

Ще В.О. Сухомлинський писав, що без гри немає і не може бути повноцінного розумового розвитку: «Гра – це величезне світле вікно, через яке духовний світ дитини вливається в життєдайний потік уявлень, понять про навколишній світ. К.Д. Ушинський, автор теорії духовного розвитку дитини в грі, уперше висунув ідею про використання гри в загальній системі виховання, у справі підготовки дитини через гру до трудової діяльності. Використання навчальної гри розглядають сучасні українську педагогі. Так, Шваріна Т. М. Визначає Ігрову діяльність як основну у навчанні іноземної мови дітей дошкільного віку. Камінська Н.О. акцентує увагу ігрової діяльності на уроках англійської мови для учнів початкової та середньої школи. О. І. Близняк та Л. С. Панова, відзначають, що ігри сприяють, розвитку іншомовних комунікативних навичок учнів, покращуючи їхнє сприйняття, пам'ять, мислення, уяву та емоції. Разом з тим, ця навчальна діяльність забезпечує умови для іншомовного спілкування, формування нових знань, спонукаючи учнів до активності, дисциплінованості, спостережливості та уважності. Пренський М. (2001) у своїй праці «Навчання на основі цифрових ігор» досліджує вплив цифрових ігор на процес навчання та розвитку мовних навичок учнів. Міллер, М., і Хегельхаймер, В. (2006). Розглядають впровадження автентичних комп'ютерних симуляторів у класі. Сайкс, Дж. М. та Рейнхардт, досліджують використання цифрових ігор у другій іноземній мові та досліджують вплив ігрового підходу на мовне навчання. Ендрю Райт, Девід Беттерідж, Майкл Бакбі в своїй праці «Ігри для вивчення мови» визначають гру як діяльність, яка часто є розважальною та захоплюючою складною, проте – дієвою, у якій учні грають і зазвичай взаємодіють з іншими, при цьому вчаться новому. [8, 1].

Виділення невирішених раніше частин загальної проблеми.

Хоча, використання навчальних ігор у вивченні іноземної мови розглядалось багатьма вітчизняними та зарубіжними вченими, вчителі старшої школи, все ж таки, уникають навчальні ігри, надаючи перевагу так як вважають їх більш ефективними у вивченні лексики. Оскільки хід ігор не можливо спланувати стовідсотково, вчитель повинен

витратити більше часу для їх підготовки. В даній статті підібрано матеріал, який допоможе знайти переваги використання ігрової діяльності на уроках іноземної мови.

Формулювання цілей статті (постановка завдання)

Головним завданням цієї роботи є дослідження використання навчальних ігор в старшій школі та розкрити значення гри на уроках англійської мови для формування лексичної компетентності з англійської мови учнів старшої школи. Знання іноземної мови асоціюється із знанням слів, у той час як володіння мовою – з лексичними навичками, які й забезпечують функціонування лексики у спілкуванні. Отже, лексичні навички варто розглядати як найважливіший і невід'ємний компонент змісту навчання іноземної мови, а їх формування є метою навчання лексичного матеріалу.

Виклад основного матеріалу.

Використання лексичних ігор на уроках іноземної мови в старших класах може бути дуже ефективним методом навчання. Такі ігри сприяють активізації лексичного запасу учнів, покращенню їхньої лексичної компетенції та розширенню словникового запасу. Ігри можна класифікувати згідно декількох принципів. Хадфілд Дж. розділяє мовні ігри на дві великі підкатегорії: лінгвістичні (направлені на правильне використання граматичних форм, орфоєпії тощо) та комунікативні (направлені на успішний обмін інформацією) [4; 5]. Провідні психологи та педагоги виділяють такі переваги використання навчальних ігор як:

1.Мотивація: Ігрова форма навчання зазвичай стимулює зацікавлення учнів і робить процес навчання більш захоплюючим. Вони активно беруть участь у грі, конкурують між собою та зосереджуються на завданнях, що сприяє підвищенню їхньої уваги та сприйнятті нових слів та фраз.

2.Активне використання мови: лексичні ігри спонукають учнів використовувати нові слова та фрази у практичних ситуаціях. Вони навчають учнів висловлювати свої думки, задавати запитання та спілкуватися з іншими учнями. Це сприяє розвитку комунікативних навичок та впевненості в мовленні.

3.Засвоєння лексики в контексті: навчальні ігри допомагають вивчати нові слова та вирази в контексті, що полегшує їх розуміння та запам'ятовування. Учні бачать, як і коли використовувати ці слова, що робить навчання більш зрозумілим та прикладним.

4.Варіативність: Існує безліч різних лексичних ігор, що дозволяє використовувати різні підходи до навчання. Ви можете використовувати ігри, такі як "Міміка", "Вгадай слово", "Хто я?" та багато інших. Це дозволяє диференціювати процес навчання та забезпечувати учнів з різними рівнями володіння мовою.

5. Забезпечення практики: ігрова діяльність надає учням можливість багаторазово використовувати нові слова та фрази, що зміцнює їхнє запам'ятовування. Чим більше учнів будуть використовувати нову лексику у різних контекстах, тим краще вони її засвоять. [3; 8].

Навчальна гра сприяє виконанню важливих методичних задач на уроках англійської мови в старшій школі:

- створення психологічної готовності дітей до мовного спілкування;

- забезпечення природньої необхідності багаторазового повторення учнем мовного матеріалу;

- тренування учнів у вигляді потрібного мовного варіанта, що є підготовкою до непередбачуваних ситуацій спілкування взагалі.

Використання гри під час іноземної мови сприяє мимовільному запам'ятовуванню мовного матеріалу й формуванню міцних навичок усного мовлення. Вона, з одного боку, сприяє активізації емоцій та емоційної пам'яті, з іншого – містить необхідні для навчання одиниці монологічного та діалогічного мовлення. Гра може бути гарним матеріалом для введення, закріплення та подальшої активізації роботи учнів з навчальним матеріалом, але обов'язково повинна бути невід'ємною частиною методичної організації навчального процесу. [4].

Для вчителя навчальна гра – це по-перше вправа. Заздалегідь вчитель повинен визначити, яку навчальну ціль матиме та чи інша гра, але вчитель не повинен в жодному разі показувати учням, що його цікавить другий план, бо гра перейде в звичайну вправу.

Навчальні ігри можуть дати досить великий внесок у формуванні лексичної компетенції учнів старшої школи. Ігри можуть покращити спілкування та співпрацю учнів один з одним. Також навчальні ігри слугують механізмом який виявляє слабкі місця у лексичному матеріалі та потребу у виправленні. Крім того, ігри можна використовувати на будь-якому етапі уроку: на початку, щоб діагностувати, що учні можуть, а що не можуть робити; під час уроку з метою практики мови; або в кінці як підкріплення та «винагорода». Використовуючи навчальні ігри, вчитель заохочує учнів висловлювати свої ідеї з певною метою, і вони можуть використовувати різні типи ігор, різні етапи та різний лексичний матеріал, що підходять для різних типів вивчення мови.

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

та подальшої активізації роботи учнів з навчальним матеріалом, але обов'язково повинна бути невід'ємною частиною методичної організації навчального процесу.

Навчальні ігри відрізняються від розважальних тим, що мають вузьку методичну ціль. Але для учнів навчальна гра залишається розвагою, тренування відкладається на другий план. Цілі лексичних ігор – засвоїти найпростіші мовленнєві зразки на всіх етапах навчання. Гра дає можливість учням багаторазово повторити словосполучення, вислови, приказки тощо.

Навчальні лексичні ігри мають такі цілі:

1. Тренувати учнів у використуванні лексику у ситуаціях наближених до реальності;

2. Активізувати мовленнєву та розумову діяльність учнів;

3. Розвивати мовленнєву реакцію учнів;

4. Познайомити учнів з співвідносністю слів;

Важлива також ретельна підготовка для проведення ігор з англійської мови. При організації ігрової діяльності на уроках англійської мови з учнями старшої школи важливо дотримуватись етапів проведення гри, а саме:

- 1) підготовчий, де визначається тема, проблема, ситуація для обговорення.

Вчитель обгрунтовує мету та зміст гри, а також передбачає перелік знань, умінь та навичок, набути яких учні повинні у ході гри;

- 2) організаційний – на цьому етапі розподіляються ролі, проводяться

консультації з учнями щодо виконання їх ролей;

- 3) змістовно-діяльнісний – це власне хід гри;

- 4) підсумково-аналітичний – обговорюються і оцінюються результати гри, експерти підсумовують хід і зміст гри, виконання ролей.

Але в грі важливо те, як вчитель зуміє зацікавити і захопити грою учнів. Це одна з найважливіших рис гри, особливо для учнів старшої школи. Також в старшій школі вчителі можуть використовувати комп'ютерні навчальні ігри, як домашнє завдання для вивчення лексики.

В старшій школі доцільним є впровадження сучасних технологій до формального освітнього процесу, що дозволить вдосконалити процес формування лексичної компетентності в учнів, завдяки інноваційним технологіям всепоглинаючого вивчення англійської мови (традиційного, електронного та мобільного навчання). Digital Game-Based Learning – це стратегічний і тактичний посібник із новітньої тенденції в електронному навчанні – поєднання вмісту з відеоіграми та комп'ютерними іграми для більш успішного залучення «покоління ігор» молодше 40 років. Пренський повністю досліджує концепцію цифрового ігрового навчання, включаючи такі теми, як змінилися учні, чому цифрове ігрове навчання є ефективним, моделювання та ігри, скільки це коштує

та як переконати керівництво. Завдяки понад 50 тематичним дослідженням і прикладам, він графічно ілюструє, як і чому навчання за допомогою цифрових ігор працює для учнів різного віку в усіх галузях, функціях і предметах. [8].

Застосовувати можна онлайн платформи для вивчення іноземної лексики у старших класах. Корисними будуть такі ресурси як

www.gamestolearnenglish.com/fast-english

www.eslgamesplus.com

<https://www.cambridgeenglish.org/learning-english/parents-and-children/your-childs-interests/learn-english-through-games/>

Duolingo: Duolingo – це безкоштовна платформа, яка пропонує ігровий підхід до вивчення мови. Учні можуть виконувати різноманітні завдання, грати в ігри та змагатися з іншими користувачами, щоб покращити свої навички.

Тому доцільно використовувати і онлайн платформи як ігровий момент, для заохочення учнів старшої школи у вивченні англійської мови. Такий підхід точно урізноманітнить навчання та забезпечить хороший результат у вивченні нової лексики.

Форми ігор надзвичайно різноманітні: використовується увесь арсенал, накоплений людьми. У шкільній практиці вже давно використовуються різноманітні навчальні ігри. Різні вчені класифікують ігри за різними аспектами, але разом з тим, всі вони виділяють такий вид як лексичні ігри.

Провідні видавництва Longman, Oxford та Cambridge є видатними видавництвами, які спеціалізуються на виданні підручників з вивчення англійської мови. Вони також мають ігрові ресурси для покращення лексичних навичок.

Наприклад, Longman Vocabulary Games: Longman має серію ігор, які допомагають у поповненні словникового запасу. Наприклад, "Picture Dictionary" – це гра, де ви повинні знайти та вибрати правильне слово, щоб відповісти на питання або описати зображення.

Oxford Online English: Oxford пропонує безліч безкоштовних відеоуроків та вправ для покращення англійської мови. Вони мають різноманітні ігри, такі як "Word Challenge", "Vocabulary Builder" та "Hangman", які допомагають закріпити та розширити лексичний запас.

Cambridge English Online: Cambridge має онлайн-ресурси для вивчення англійської мови, які включають ігри та вправи на різні теми. Наприклад, "Word Up" – це гра, в якій ви повинні знайти відповідне слово або вираз для завдання, що дано.

Ці видавництва також мають багато інших ресурсів, включаючи підручники, робочі зошити та онлайн-платформи для навчання, в яких використовуються навчальні ігри для вдосконалення лексичних навичок.

До навчальних ігор також є вимоги, які потрібно враховувати перед використанням їх на уроках у старшій школі. Рівень складності інтерактивного елементу повинен відповідати колективу. Занадто проста гра – не зацікавить та не зможе викликати у групи бажання змагатися та активно брати участь. Занадто складна – демотивує, адже, навіть якщо є бажання отримати гарну оцінку та залучитися до роботи в аудиторії, учні просто не будуть брати участь у такій грі. Ігри повинні бути не тільки доцільними згідно з планом, а й викликати інтерес у учнів. Важливо відчувати баланс та не змусити дітей нудьгувати від інтерактивних завдань. Необхідна зміна активності. Вчитель не зможе утримувати увагу групи протягом заняття, якщо все воно буде побудоване на іграх. Потрібно врахувати готовність учнів до участі у грі (кожний учень повинен засвоїти правила гри, чітко усвідомити мету її, кінцевий результат, послідовність дій, мати потрібний запас знань для участі у грі). Однією з вимог до проведення навчальних ігор – це є забезпечення кожного учня необхідним дидактичним матеріалом та чітка постановка завдань гри пояснення гри – зрозуміле, чітке. Складну гру слід проводити поетапно, поки учні не засвоять окремі дії, а далі можна пропонувати всю гру і різні її варіанти. Дії учнів слід контролювати, своєчасно виправляти, спрямовувати, оцінювати. Не можна допустити приниження гідності дитини (образливі порівняння, оцінки за поразку в грі, глузування тощо).

Доцільно розсадити учнів (звичайно непомітно для них) так, щоб за кожною партою сидів учень сильніший, а другий – слабший. У такому разі ігри між сусідами по парті проходять ефективніше і постійно контролюються сильнішими. Розсадити учнів по рядах парт треба так, щоб рівень їхніх знань і розумового розвитку був приблизно однаковим, щоб шанс виграти мав кожен ряд учнів.

Гра повинна стимулювати мотивацію навчання, викликати в школярів інтерес і бажання гарно виконати завдання, її варто проводити на основі ситуації, адекватної реальної ситуації спілкування.

Гра організовується таким чином, щоб учні могли в активному спілкуванні, з максимальною ефективністю використовуючи мовний матеріал, що відпрацьовується.

Висновки

Навчальні ігри можуть бути ефективним інструментом для формування лексичної компетентності на уроках англійської мови у старшій школі. Такі ігри стимулюють інтерес до вивчення нових слів, розвивають словниковий запас, поліпшують розуміння контексту і розвивають навички використання слів у практичних ситуаціях. Ігри є ситуативними мовленнєвими вправами, під час яких учні використовують вивчені лексико-граматичні структури, а також розширюють свою уяву

та творчі здібності. Отже, використання лексичних ігор з метою розвитку діалогічних умінь учнів має багато переваг: залучення до роботи усього учнівського колективу, створення позитивної та дружньої атмосфери в класі, можливість для кожного учня проявити свої творчі здібності, навички та вміння, покращити вимову та розширити словниковий запас. Проте, найголовнішим є те, що учні навчаються діалогічному мовленню, вчать говорити іноземною мовою, а, головне, висловлюють власне бажання до спілкування на уроці. Перспективи подальших досліджень у цьому напрямку, складуть рекомендації щодо розробки конспектів уроків англійської мови, метою яких є навчання діалогічному мовленню учнів середньої школи, з використанням різних видів навчальних ігор, та ігор з використанням цифрових технологій. Ігри мотивують як дорослих так і дітей висловлювати свою думку та допомагають забути те, що їхнє мовлення оцінюють та допомагають долати страх перед вживанням іншомовної лексики.

БІБЛІОГРАФІЧНИЙ СПИСОК:

1. Близнюк О. І., Панова Л. С. Ігри у навчанні іноземних мов: посібник для вчителів іноземних мов. Київ: Освіта, 1997. 64 с.
1. 2 Камінська Н. О. Ігрові моменти на уроках англійської мови. Тернопіль: Підручники і посібники 2009. 80 с.
2. Климишина Н. А. Усі уроки англійської мови. Перший клас. Харків: Видавнича група «Основа», 2012.
3. Павлюк А. В. 200 ігор на уроці англійської мови. Тернопіль: Мандрівець, 2003.
4. Стом О. Ю., Рудь С. В. Навчальні ігри в початковій і середній школі. Харків: Видавнича група «Основа», 2010.
5. Стронін М. Ф. Навчальні ігри на уроках англійської мови. Москва: Просвіта, 1981.
6. Щербань П. М. Навчально-педагогічні ігри у вищих навчальних закладах: навч. посібник. Київ: Вища школа, 2004. 207с.
7. Wright A., Betteridge D., Buckby M. Games for Language Learning Third Edition. Cambridge University Press, 2006.
8. Hadfield J. Advanced Communication Games. Edinburgh: Pearson PTR, 1997. 106 p.
9. Jacobs G. Cooperative learning. URL: <http://www.georgejacobs.net/cooperative.htm>.
10. Littlewood W. Communicative Language Teaching. Cambridge: Cambridge University Press, 1981. 122 p.
11. Miller M., Hegelheimer V. The Sims Meet ESL: Incorporating Authentic Computer Simulation Games into the Classroom. *Proceedings of the 23rd Annual Conference on Computer Assisted Language Learning*. 2006. P. 405-413.
12. Prensky M. Digital game-based learning New York ACM. *Computers in Entertainment*. 2003. Vol. 1, No. 1.