

**МІНІСТЕРСТВО ОСВІТИ І НАУКИ УКРАЇНИ  
КРИВОРІЗЬКИЙ ДЕРЖАВНИЙ ПЕДАГОГІЧНИЙ УНІВЕРСИТЕТ**

**Факультет іноземних мов  
Кафедра англійської мови з методикою викладання**

«Допущено до захисту»

Завідувач кафедри

\_\_\_\_\_ Салата І. А.

Реєстраційний № \_\_\_\_\_

« \_\_\_ » \_\_\_\_\_ 20\_\_ р.

« \_\_\_ » \_\_\_\_\_ 20\_\_ р.

**ГРА ЯК ЗАСІБ ФОРМУВАННЯ МОВНОЇ КОМПЕТЕНТНОСТІ  
ЗДОБУВАЧІВ ПОВНОЇ ЗАГАЛЬНОЇ СЕРЕДНЬОЇ ОСВІТИ  
НА УРОКАХ АНГЛІЙСЬКОЇ МОВИ**

Кваліфікаційна робота студентки групи

ЗАМ – 23

ступінь вищої освіти: магістр

спеціальності: 014.021 Середня освіта

(Англійська мова і література)

Назарової Анастасії Артемівни

Керівник: кандидат педагогічних наук,

доцент, Євтушенко Наталія Іванівна

Оцінка:

Національна шкала \_\_\_\_\_

Шкала ECTS \_\_\_\_\_ Кількість балів \_\_\_\_\_

Голова ЕК \_\_\_\_\_

(підпис)

(прізвище, ініціали)

Члени ЕК \_\_\_\_\_

(підпис)

(прізвище, ініціали)

(підпис)

(прізвище, ініціали)

(підпис)

(прізвище, ініціали)

(підпис)

(прізвище, ініціали)

## ЗАПЕВНЕННЯ

Я, *Назарова Анастасія Артемівна*, розумію і підтримую політику Криворізького державного педагогічного університету з академічної доброчесності. Запевняю, що ця кваліфікаційна робота виконана самостійно, не містить академічного плагіату, фабрикації, фальсифікації. Я не надавала і не одержувала недозволену допомогу під час підготовки цієї роботи. Використання ідей, результатів і текстів інших авторів мають покликання на відповідне джерело.

Із чинним Положенням про запобігання та виявлення академічного плагіату в роботах здобувачів вищої освіти Криворізького державного педагогічного університету ознайомена. Чітко усвідомлюю, що в разі виявлення у кваліфікаційній роботі порушення академічної доброчесності робота не допускається до захисту або оцінюється незадовільно.

---

(підпис)

## ЗМІСТ

ВСТУП.....	4
РОЗДІЛ 1. ТЕОРЕТИЧНІ ЗАСАДИ ФОРМУВАННЯ МОВНОЇ КОМПЕТЕНТНОСТІ УЧНІВ ЗАСОБАМИ ГРИ НА УРОКАХ АНГЛІЙСЬКОЇ МОВИ.....	9
1.1. Поняття мовної компетентності в сучасних лінгвістичних розвідках .9	
1.2. Гра як ефективний засіб формування мовної компетентності на уроках англійської мови.....	18
Висновки до розділу 1.....	30
РОЗДІЛ 2. ФОРМУВАННЯ МОВНОЇ КОМПЕТЕНТНОСТІ ЗДОБУВАЧІВ ПОВНОЇ ЗАГАЛЬНОЇ СЕРЕДНЬОЇ ОСВІТИ НА УРОКАХ АНГЛІЙСЬКОЇ МОВИ ЗАСОБАМИ ГЕЙМІФІКАЦІЇ.....	32
2.1. Особливості організації ігрової діяльності на уроках англійської мови.....	32
2.2. Комплекс вправ з використанням ігрового компоненту для формування лексико-граматичних навичок здобувачів повної загальної середньої освіти на уроках англійської мови.....	43
Висновки до розділу 2.....	56
ВИСНОВКИ.....	57
СПИСОК ВИКОРИСТАНОЇ ЛІТЕРАТУРИ.....	59
ДОДАТКИ.....	65

## ВСТУП

Процеси глобалізації, що відбуваються в сучасному світі, зростання ролі комунікації, розвиток багатомовності та інші тенденції зумовлюють необхідність оволодіння молодим поколінням іноземними мовами.

Уряд України прагне до активізації процесів європейської та євроатлантичної інтеграції нашої країни, утвердження міжнародного іміджу держави у світових глобалізаційних процесах, підвищення рівня її конкурентоспроможності. У червні 2024 року було ухвалено Закон України «Про застосування англійської мови в Україні», який орієнтований на сприяння вивченню англійської мови громадянами України. У статті 8 цього закону наголошено на необхідності забезпечення обов'язкового вивчення англійської мови (як першої або другої іноземної мови) у закладах загальної середньої освіти, професійної (професійно-технічної), фахової передвищої, вищої освіти відповідно до освітньої програми, за якою заклад освіти провадить освітню діяльність [22].

Важливим документом, що визначає державну політику у сфері реформування середньої освіти до 2029 року з урахуванням досвіду провідних країн світу є Концепція Нової української школи. У ній зазначено, що найціннішим результатом реформування освіти є формування «освідчених українців, всебічно розвинених, відповідальних громадян і патріотів, здатних до ризику та інновацій – тих, хто поведе українську економіку вперед у XXI століття» [41, с. 6].

Концепція Нової української школи передбачає навчання учнів на засадах компетентнісного підходу і розкриває нові освітні стандарти, що ґрунтуються на Рекомендаціях Європейського парламенту та Ради Європи щодо формування ключових компетентностей упродовж життя.

Новий концептуальний напрям сучасної освіти в Україні зумовлює компетентнісний підхід у навчальній діяльності, який націлений на покращення рівня освіти та кращу адаптацію здобувачів освіти в соціумі. Компетентнісний

підхід в освіті висвітлено в наукових доробках вітчизняних фахівців, зокрема у працях таких науковців як-от: Н. Бібік, Л. Ващенко, О. Локшина, О. Овчарук, Л. Паращенко, О. Пометун, О. Савченко, С. Трубачева та ін.

*Компетенція* – це суспільно визнаний рівень знань, умінь, навичок, ставлень у певній сфері діяльності людини, тоді як *компетентність* – це динамічна комбінація знань, способів мислення, поглядів, цінностей, навичок умінь інших особистих якостей, що визначає здатність особи успішно провадити професійну та/або подальшу навчальну діяльність» [41, с. 16]. Серед ключових компетентностей, необхідних особистої реалізації, соціальної інклюзії та працевлаштування Новою українською школою виділено: *спілкування іноземними мовами*, яка передбачає уміння належно розуміти висловлене іноземною мовою, усно і письмово висловлювати і тлумачити поняття, думки, почуття, факти та погляди (через слухання, говоріння, читання і письмо) у широкому діапазоні соціальних і культурних контекстів...» [41, с. 11].

Г. Бадаянц, О. Бігич, Н. Бориско, С. Гапонова, Т. Кияка, С. Ніколаєва, Л. Паламар, В. Плахотник, Г. Сагач та ін. присвятили свої дослідження проблемам мови, мовлення, мовленнєвої діяльності. На важливість формування мовної компетентності здобувачів освіти вказують у своїх наукових працях вітчизняні вчені: С. Амеліна, А. Богуш, Н. Гавриш, Н. Лопатинська, Л. Сидоренко, Н. Тільняк та ін.

Нова українська школа орієнтована на формування всебічно, гармонійно розвиненої особистості, яка вміє комунікативно виправдано й грамотно послуговуватися мовою в різноманітних ситуаціях, здатної до самовизначення, саморозвитку і самореалізації. Наразі формування мовної компетентності стає особливо актуальним завданням, оскільки здобувачі освіти мають вміти не лише володіти іноземною мовою, зокрема англійською, а й користуватися нею у різноманітних життєвих ситуаціях та будувати змістовне, граматично та стилістично грамотне висловлювання залежно від ситуації спілкування.

З огляду на сучасні освітні тенденції мовна компетентність здобувачів освіти більшою мірою формується в шкільному курсі іноземної мови. Вчені-методисти та педагоги-практики знаходяться в пошуку найбільш ефективних методів навчання, що забезпечують ефективне формування мовної компетентності здобувачів освіти.

Серед великого різноманіття форм, методів і прийомів навчання велику увагу науковці (О. Жорнік, В. Корнеєв, Г. Селевко, Б. Нікітін та ін.) приділяють використанню гри як засобу формування мовної компетентності здобувачів освіти в процесі вивчення іноземної мови.

**Мета дослідження** полягає в обґрунтуванні теоретичних засад і практичного використання ігрового компоненту на уроках англійської мови задля формування мовної компетентності здобувачів повної загальної середньої освіти.

Відповідно до поставленої мети визначено такі **завдання дослідження**:

1. Обґрунтувати лінгводидактичні засади формування мовної компетентності здобувачів повної загальної середньої освіти на уроках англійської мови;

2. Розкрити можливості гри як засобу формування мовної компетентності здобувачів повної загальної середньої освіти;

4. Здійснити студіювання програм і підручників з англійської мови в контексті аналізованої проблеми;

5. Розкрити особливості організації ігрової діяльності на уроках англійської мови;

6. Розробити комплекс вправ з використанням ігрового компоненту для формування лексико-граматичних навичок здобувачів повної загальної середньої освіти на уроках англійської мови.

**Об'єкт дослідження** – формування мовної компетентності здобувачів повної загальної середньої освіти на уроках англійської мови.

**Предмет дослідження** – методика формування мовної компетентності здобувачів повної загальної середньої освіти на уроках англійської мови засобами гри.

Для розв'язання поставлених завдань застосовувались такі **методи**:

– загальнофілософські, зокрема, методи термінологічного та концептуального аналізу задля з'ясування сутності наукових понять дослідження: «компетенція», «компетентність», «мовна компетенція», «мовна компетентність», «гра» та розкриття лінгводидактичних засад формування мовної компетентності здобувачів повної загальної середньої освіти на уроках англійської мови засобами гри;

– теоретико-емпіричні, а саме: метод індукції для узагальнення та систематизації уявлень про формування мовної компетентності здобувачів повної загальної середньої освіти;

**Практична значущість:** результати дослідження можуть бути використані вчителями для підготовки до уроків англійської мови, а також викладачами та студентами філологічних факультетів протягом вивчення методики навчання іноземної мови у профільній школі.

**Наукова новизна дослідження** полягає у створенні методики формування мовної компетентності здобувачів повної загальної середньої освіти на уроках англійської мови засобами гри.

**Матеріал дослідження** становлять: нормативно-правові акти України, якими визначено необхідність формування мовної компетентності здобувачів освіти – Закон України «Про застосування англійської мови в Україні» [22], Закон України «Про освіту» [23], Закон України «Про повну загальну середню освіту» [24], Державна національна програма «Освіта» (Україна XXI ст.) [20], «Національна доктрина розвитку освіти України у XXI столітті» [39], Нова українська школа : концептуальні засади реформування середньої школи [41], Державний стандарт базової середньої освіти [19]; інтерпретаційні джерела науково-теоретичного характеру, представлено словниково-довідковими виданнями, науковими працями (монографії, дисертації, автореферати) та

окремими публікаціями, розміщеними на сторінках вітчизняної педагогічної періодики.

**Апробація результатів дослідження.** Результати дослідження було представлено на: засіданнях кафедри англійської мови з методикою викладання Криворізького державного педагогічного університету (2023 – 2024 рр.) та в тезах доповіді на тему: «Поняття мовної компетентності в сучасних лінгвістичних розвідках», апробованих у VI Всеукраїнській студентській конференції «Розвиток сучасної науки: актуальні питання теорії та практики» (20 вересня 2024, м. Кропивницький).

**Структура роботи.** Магістерська робота складається зі вступу, двох розділів, висновків та загальних висновків, списку використаних джерел, що налічує 66 позицій. Загальний обсяг роботи складає 72 сторінки, із них 64 сторінок основного тексту.



# РОЗДІЛ 1. ТЕОРЕТИЧНІ ЗАСАДИ ФОРМУВАННЯ МОВНОЇ КОМПЕТЕНТНОСТІ УЧНІВ ЗАСОБАМИ ГРИ НА УРОКАХ АНГЛІЙСЬКОЇ МОВИ

## 1.1. Поняття мовної компетентності в сучасних лінгвістичних розвідках

Ідея перебудови всієї системи освіти, зміна знаннєвої парадигми освіти на гуманістичну парадигму відображена в Законі України «Про освіту» [23], Законі України «Про повну загальну середню освіту» [24], Державній національній програмі «Освіта» (Україна XXI ст.) [20], «Національній доктрині розвитку освіти України у XXI столітті» [39] та ін.

Гуманістична парадигма фокусується на всебічному розвитку компетентної особистості, що забезпечується особистісно орієнтованим підходом в освітньому процесі. Згідно з гуманістичною парадигмою успішне навчання ґрунтується на внутрішній мотивації здобувача освіти, а не на примусі. Головним завданням педагога є підтримка і сприяння самовизначенню, саморозвитку та самоактуалізації особистості.

У сучасних умовах школа повинна забезпечити формування й розвиток інтелектуальної, творчої, комунікативної особистості, здатної не просто володіти іноземною мовою, а використовувати її в різноманітних життєвих ситуаціях. Показником мовного розвитку особистості є *комунікативність* – здатність спілкуватися, зумовлена активним використанням засобів мови, вмінням сприймати та відтворювати зміст чужого висловлювання і продукувати власне, тобто вмінням осмислено сприймати й продукувати усні й письмові тексти.

Державний стандарт базової середньої освіти [19], затверджений постановою Кабінету Міністрів України від 30 вересня 2020 року за № 898 визначає вимоги до обов'язкових результатів навчання учнів на базі базової

середньої освіти і орієнтований на здобуття учнями не лише знань, а й формування *ключових компетентностей і предметних компетентностей*.

У Державному стандарті базової середньої освіти зазначено, що до *ключових компетентностей* належить *здатність спілкуватися рідною (у разі відмінності від державної) та іноземною мовами*, що передбачає вміння «здійснювати комунікацію в усній та письмовій формі на основі знання функцій мови, ресурсів (лексики, граматики) і норм мови, особливостей основних стилів і жанрів мовлення типів мовної взаємодії; здобувати і опрацьовувати інформацію з різних (друкованих та цифрових, зокрема аудіовізуальних) джерел, критично осмислювати її, використовувати в усній та письмовій комунікації для відстоювання власних поглядів, переконань, суспільних і національних цінностей; відповідально використовувати мовні засоби для досягнення особистих і суспільних цілей у життєвих та навчальних ситуаціях, творчого самовираження, спираючись на особливості міжкультурної комунікації та досвід комунікації державною мовою; відповідно до ситуації ефективно виражати ідеї, почуття, пояснювати та обговорювати факти, явища, події, обґрунтовувати свої погляди та переконання в усній і письмовій формі у різних особистісних і соціальних контекстах» [19].

Державний стандарт базової середньої освіти дає перелік предметних компетентностей, якими має оволодіти учень в іншомовній освіті. *«Предметні компетентності – це набуття учнями у процесі навчання досвіду, специфічного для певного предмета діяльності, пов'язаного із засвоєнням, розумінням і застосуванням нових знань»*[19].

*«Предметні компетентності у мовно-літературній освітній галузі, передбачають, що учень «сприймає усну інформацію та письмові тексти іноземною мовою в умовах безпосереднього або опосередкованого міжкультурного спілкування; взаємодіє з іншими особами в усній і письмовій формі та в режимі реального часу засобами іноземної мови; надає інформацію, висловлює думки, почуття та ставлення іноземною мовою»*[19].

Для більш глибокого розуміння означеної проблеми є потреба у визначенні дефініцій «компетенція», «компетентність», «мовна компетентність».

У «Великому тлумачному словнику сучасної української мови» компетенція визначається як «добра обізнаність із чим-небудь», а «компетентність» – «властивість зі значенням компетентний», що потрактовано так: «який має достатні знання в певній галузі: який із чим-небудь добре обізнаний» [12, с. 443].

У новому тлумачному словнику української мови «компетенція» визначається як знання, яким володіє особа; добра обізнаність із чим-небудь, а «компетентність» – це: володіння знаннями; володіння компетенцією, звідси «компетентний – той, хто володіє компетенцією або обізнаний у конкретній галузі» [42, с. 247].

Т. Туркот потрактовує *компетенцію* як «здатність особистості мобілізувати в професійній діяльності набуті знання, уміння та навички, а також використовувати узагальнені способи виконання дій»[55, с. 596].

О. Павловська зауважує, що «компетентність – спеціально структурований комплекс характеристик (якостей) особистості, що дає можливість їй ефективно діяти у різних сферах життєдіяльності і належить до загальногалузевого змісту освітніх стандартів» [46].

А. Хуторський стверджує, що «компетентність є сферою відносин, що існують між знанням і дією в людській практиці» [61].

Науковець зазначає, що компетентності у навчанні:

- є відображенням соціального замовлення на мінімальну підготовленість молодих громадян для повсякденного життя в навколишньому світі;
- є умовою реалізації особистісних сенсів учня в навчанні, засобом подолання його відчуження від освіти;
- задають реальні об'єкти навколишньої дійсності для цільового комплексного використання знань, умінь і способів діяльності;
- задають мінімальний досвід предметної діяльності учня, необхідний для

надання йому здатностей та практичної підготовленості по відношенню до реальних об'єктів дійсності;

- присутні в різних навчальних предметах та освітніх галузях;
- дозволяють пов'язати теоретичні знання з їх практичним використанням для рішення конкретних задач;
- являють собою інтегральні характеристики якості підготовки учнів і засоби організації комплексного особистісного й соціально значущого освітнього контролю [61].

Поняття «компетентність» розуміємо як здатність отримувати і опрацьовувати інформацію, ефективно застосовувати здобуті знання в діяльності та спілкуванні.

Вперше поняття про мовну компетентність (мовну здатність) людини було введено В. Гумбольдтом, який розділив дослідження «сфери мови» і «сфери мовних здатностей людини», розуміючи мовленнєву діяльність як процес розуміння мови та як об'єднувальний елемент, що пов'язує соціум.

У цьому сенсі важливим є поняття мовної компетенції, яка включає два основних компоненти: знання про мову, засвоєні у процесі спеціально організованого навчання та мовний досвід, накопичений людиною у процесі спілкування і діяльності. Мовну компетенцію можна розглядати як пояснення сенсу і складу своїх дій за допомогою мовленнєвих і немовних засобів.

*Мовна компетенція* – це знання учасниками комунікації норм і правил сучасної літературної мови і вміле використання їх у продукуванні висловлювань.

Аналіз наукової літератури з проблеми дослідження дозволяє стверджувати, що *мовна компетенція* складається з лексичної, граматичної, семантичної, фонологічної, орфографічної, орфоепічної та пунктуаційної компетенцій.

Н. Лопатинська зауважує, що мовна компетенція включає мовні знання (фонетичні, лексичні, граматичні); мовленнєва компетенція – чотири види комунікацій: аудіювання, говоріння, читання і письмо; комунікативна

компетенція включає у себе мовну і мовленнєву компетенції. На її думку, мовна компетенція – це засвоєння, усвідомлення мовних норм, що склалися історично у фонетиці, лексиці, граматиці, орфоєпії, семантиці, стилістиці та їх адекватне застосування у професійній діяльності. Так, дослідниця виділяє структурні компоненти мовної компетенції, що відповідають рівням системи мови: фонетичний, лексичний, граматичний [31].

У Загальноєвропейських рекомендаціях з мовної освіти зазначено, що *лексична компетенція* – це знання і здатність використовувати словниковий запас; вона складається з лексичних (стійкі вирази, однослівні форми) та граматичних (займенники, частки, сполучники, прийменники) елементів.

Лексична компетенція включає в себе лексичні навички, знання і загальну мовну усвідомленість або здатність їх використання в усіх видах мовленнєвої діяльності. Лексична компетенція – це здатність миттєво викликати з тривалої пам'яті еталон слова залежно від конкретного мовленнєвого завдання та включати це слово в мовленнєвий ланцюг. Вона передбачає широкий словниковий запас, у т. ч. володіння термінологією, необхідною для спілкування у певній сфері.

Формування лексичної компетенції учнів у процесі навчання іноземної мови – це складний процес створення умов для цілеспрямованого збагачення словникового запасу, удосконалення пізнавально-мовленнєвого досвіду учнів; опанування ними лексичних норм сучасної іноземної мови в аспекті семантики, творення, функціонування слів; вироблення навичок ідентифікації лексичних одиниць у навчальному тексті, розвитку лексичних умінь, здатностей швидко й оригінально добирати вербальні асоціації для мовленнєвого спілкування; стимулювання емоційно-ціннісного ставлення до іноземної мови й мовлення на основі розвиненого чуття слова.

*Граматична компетенція* – це знання і вміння користуватися граматичними ресурсами мови (словотвірні одиниці, способи словотворення, морфологічні одиниці, категорії і форми, синтаксичні одиниці й категорії), що необхідно для розуміння й продукування текстів у різних сферах діяльності.

*Семантична компетенція* – це здатність комуніканта усвідомлювати й контролювати організацію змісту.

*Фонологічна та орфоепічна компетенції* пов'язані із знанням звукових засобів сучасної літературної мови, вмінням мовця ними користуватися. Ці види компетенції забезпечують відтворення звукового образу мови і правильне звукове оформлення мовлення.

*Орфографічна компетенція* полягає в оволодінні системою правил, що визначають правопис слів згідно з усталеними нормами, та вмінні їх застосовувати.

*Пунктуаційна компетенція* відображає логічне інтонаційне членування мовного потоку та забезпечує легше сприймання і розуміння писемного тексту.

Мовна компетенція передбачає наявність мовленнєвих умінь (уміння говорити, слухати, читати і писати), що визначають *мовленнєву поведінку*.

Ми поділяємо точку зору дослідників Л. Сидоренко, Н. Тільняк і вважаємо, що «*мовна компетентність* – це інтегративне явище, що охоплює цілу низку спеціальних здібностей, знань, умінь, навичок, стратегій і тактик мовної поведінки, установок для успішного здійснення мовленнєвої діяльності в конкретних умовах спілкування» [52, с. 61].

Дослідники вбачають зміст поняття «*мовна компетентність*» «у практичному засвоєнні, усвідомленні мовних норм, що склалися історично в фонетиці (знання про звукові засоби мови), лексиці (багатий словниковий запас, уміння ним користуватися), граматиці (знання граматичних норм і вміння їх застосовувати), орфоепії (знання правил вимови звуків та звукосполучень, їх застосування), семантиці (розуміння текстів та їх продукування), стилістиці та їх в адекватному застосуванні у будь-якій людській діяльності в процесі використання певної мови» [52, с. 61].

А. Богуш та Н. Гавриш розглядають мовну компетентність як «засвоєння і усвідомлення мовних норм (фонетичних, граматичних, лексичних, орфоепічних)» [10, с. 61].

Формування мовної компетентності відбувається через різні види мовленнєвої діяльності, яка здійснюється як в усній так і в письмовій формі. В усному спілкуванні форми говоріння, а саме: монологічне та діалогічне. *Монологічне мовлення* характеризується логічністю і послідовністю, завершеністю і ясністю думки. При вивченні англійської мови частіше використовується *діалогічне мовлення*, в основі якого лежить діалог, який передбачає обмін репліками з постійними переходами зі слухання на говоріння. Здобувачі освіти мають оволодіти діалогічною єдністю типу «питання – відповідь», варіювати лексичне і граматичне наповнення цієї єдності, комбінувати і переносити у нову ситуацію. Діалогічне мовлення часто є ситуативним і передбачає створення певних ситуацій та їх обговорення.

Аналіз наукової літератури з проблеми дослідження дозволяє виділити *основні компоненти мовної компетентності*, як-от:

- знання про мову, знання її лексики, граматики, фонетики, семантики, тобто знання базових мовознавчих понять, правил, за якими будуються правильні мовні конструкції і повідомлення та здійснюється їх трансформація;

- знання правил вираження розумового змісту за допомогою засобів мови;

- комплекс навичок та умінь.

До комплексу навичок і умінь відносимо: готовність до рецесії граматичних структур; готовність до мовлення; каліграфічну готовність; володіння нормами орфографії; готовність до писемного мовлення; готовність розуміти та відтворювати у мові значне багатство засобів вираження.

Відповідно до визначених показників можна виділити чотири рівні сформованості мовної компетентності здобувача освіти: високий, достатній, середній, низький.

*Високий рівень сформованості мовної компетентності* здобувача освіти характеризується тим, що він виявляє глибокі знання базових мовознавчих понять, правил, за якими будуються правильні мовні конструкції і повідомлення та здійснюється їх трансформація; глибокі знання правил

вираження розумового змісту за допомогою засобів мови, а також виявляє такі навички та уміння, як-от: готовність до рецепції граматичних структур; готовність до мовлення; каліграфічну готовність; володіння нормами орфографії; готовність до писемного мовлення; готовність розуміти та відтворювати у мові значне багатство засобів вираження.

*Достатній рівень сформованості мовної компетентності* здобувача освіти характеризується тим, що він виявляє знання базових мовознавчих понять, правил, за якими будуються правильні мовні конструкції і повідомлення та здійснюється їх трансформація, але припускається незначних помилок; а також не завжди виявляє такі навички та уміння, як-от: готовність до рецепції граматичних структур; готовність до мовлення; каліграфічну готовність; володіння нормами орфографії; готовність до писемного мовлення; готовність розуміти та відтворювати у мові значне багатство засобів вираження.

*Середній рівень сформованості мовної компетентності* здобувача освіти характеризується тим, що він виявляє певні знання базових мовознавчих понять, правил, за якими будуються правильні мовні конструкції і повідомлення та здійснюється їх трансформація, але припускається значної кількості помилок; а також епізодично виявляє такі навички та уміння, як-от: готовність до рецепції граматичних структур; готовність до мовлення; каліграфічну готовність; володіння нормами орфографії; готовність до писемного мовлення; готовність розуміти та відтворювати у мові значне багатство засобів вираження.

*Низький рівень сформованості мовної компетентності* здобувача освіти характеризується тим, що він не виявляє знань базових мовознавчих понять, правил, за якими будуються правильні мовні конструкції та повідомлення; не володіє знаннями правил вираження розумового змісту за допомогою засобів мови, а також не виявляє такі вміння, як-от: готовність до рецепції граматичних структур; готовність до мовлення; каліграфічну готовність; володіння нормами орфографії; готовність до писемного мовлення; готовність розуміти та відтворювати у мові значне багатство засобів вираження.



На думку вітчизняних дослідників (А. Богуш, О. Горошкіна, А. Нікітіна, М. Пентилюк, Л. Попова, Л. Порохня, О. Рудіна) процес перетворення мовної системи у індивідуальний засіб формування думки завершується формуванням мовленнєвої компетентності, яка у лінгводидактиці розглядається як мовленнєвий досвід [27].

Л. Заболоцька стверджує, що мовленнєва компетенція – це знання правил вираження розумового змісту за допомогою певної мови та володіння необхідними для цього виду діяльності операційними структурами та навичками їх реалізації [17].

На думку А. Богуш, мовленнєва компетенція – «це вміння адекватно і доречно практично користуватися мовою в конкретних ситуаціях (висловлювати свої думки, бажання, наміри, прохання тощо), використовувати для цього як мовні, так і позамовні (міміка, жести, рухи) та інтонаційні засоби виразності мовлення» [9, с. 13].

Мовленнєва компетенція, визначається А. Богуш, як вдосконалення комунікативних умінь в основних видах мовленнєвої діяльності – слуханні, говорінні, читанні та письмовій діяльності; вміння планувати свою мовленнєву і не мовленнєву поведінку, вміння застосовувати стилістичні багатства рідної мови [9, с. 53].

Таким чином, *мовна компетенція* – це знання учасниками комунікації норм і правил сучасної літературної мови і їх відповідне використання у продукуванні висловлювань, а *мовленнєва компетенція* – це здатність особистості використовувати мову для досягнення поставлених конкретною мовленнєвою ситуацією цілей, використовуючи для цього мовні, позамовні та інтонаційні засоби виразності, відповідно до наявних у мові норм і правил.

Мовна і мовленнєва компетентність співвідносяться так само як мова і мовлення – мова як знакова система, а мовлення як спосіб використання зазначеної системи.

Отже, мовна компетентність є передумовою становлення мовленнєвої компетентності, що містить сукупність мовних і мовленнєвих знань.

Мовленнєва компетентність є більш ширшим утворенням, що містить і мовну компетентність. До мовленнєвої компетентності відносяться уміння з основних видів мовленнєвої діяльності – слухання, говоріння, читання, письмової діяльності. Мовленнєва компетентність відображає рівень знань про закономірності утворення із даної системи мови зв'язних висловлювань для формулювання думки. Її змістом є: знання про точність, влучність, адекватність, правильність використання мовних засобів, знання про особливості використання мовних засобів залежно від типу, стилю мовлення, знання особливостей використання зображувально-виражальних засобів мови. Мовленнєва компетенція сприяє формуванню мовленнєвих умінь і є підґрунтям формування комунікативної компетенції.

## **1.2. Гра як ефективний засіб формування мовної компетентності на уроках англійської мови**

Модель навчання у грі – це побудова навчального процесу за допомогою включення учнів до гри, передусім – ігрового моделювання подій та явищ, що вивчаються.

Гра розвиває, виховує, розважає, соціалізує, вона – багатогранна. Одним із головних її завдань – учити. Ігрове навчання і для здобувача освіти, і для педагога є цікавим та захоплюючим. Гра з моменту свого виникнення постає основною формою відтворення реальних життєвих ситуацій, формує знання, уміння, навички, сприяє формуванню необхідних людських рис, якостей, звичок, розвитку здібностей. Ще з давніх-давен людство почало використовувати ігрове навчання. У VI – IV ст. до н. е. в Афінах процес виховання й навчання здійснювався в дусі змагань: діти постійно змагалися з гімнастики, у танцях, музиці, малюванні, самостверджувались і відшліфовували свої кращі якості.

В епоху Відродження й реформації у Західній Європі Т. Кампанелла й Ф. Рабле пропагували принцип ігрового навчання, коли учні в грі опановують

основи наук. У XV–XVII ст. Я. Коменський закликав усі «школи-майстерні гуманності» перетворити на місця ігор. Я. Коменський вважав, що в будь-якій школі отримання знань може стати універсальною грою, яка відповідає віку кожного учня. Ж.-Ж. Руссо, Ф. Фрабелль у своїх працях рекомендували використовувати ігрове гавчання як особливу форму навчання.

Весвітньо відомий нідерландський мислитель XX століття Й. Гейзінг виокремлює такі загальні ознаки гри, як-от: умовний характер, що дозволяє абстрагуватися від реальної дійсності з її монотонністю й утилітаризмом; добровільний характер у грі; обмеженість просторовими і часовими межами; невизначеність розвитку і результативність; фіксованість ігрових дій системою правил і обов'язків; зацікавленість грою, що спричиняє сильний емоційний вплив на людину, активізує її інтелектуальні, духовні і фізичні сили.

Поняття «гра» в педагогічній літературі трактується досить по-різному. Так, В. Саюк зазначає, що *гра* – «це вид діяльності в умовах ситуацій, спрямованих на відтворення та засвоєння суспільного досвіду, в якому складається та вдосконалюється самоуправління поведінкою» [51, с. 47]. Ігрове навчання ґрунтується на природній потребі дитини у грі, що спонукає її вчитися, пізнавати, замислюватися, робити висновки.

Ігрова технологія об'єднує навчальний процес спільним змістом, послідовністю ігор, вправ, методикою їх організації тощо. Ігрова технологія навчання сприяє забезпеченню безперервної діалогічної взаємодії в системі «учень – учень», «учень – вчитель». Протягом такого навчання вирішується кілька додаткових освітніх завдань:

- здобувачі не лише навчаються самі, а й навчають один одного, вчать передавати набуті знання і вміння;

- здобувачі мають змогу в умовах, наближених до реальних, оцінити якості інших учасників навчального процесу;

- виконуючи певну роль у груповій діяльності, здобувачі вчать розв'язувати власні і колективні проблеми, відстоювати свої та групові інтереси, надавати необхідну підтримку іншим учасникам.

Кількість прихильників ігрової технології навчання здобувачів дедалі більшає, тому що вони призводять до міцного засвоєння знань та формування необхідних умінь і навичок; до набуття якостей, що сприяють «безконфліктному» входженню підростаючого покоління до суспільства.

Існують різні підходи до визначення поняття «гра». Так, видатний педагог ХІХ століття К. Ушинський вважав, що гра має великий вплив на розвиток дитячих здібностей і схильностей, у грі формуються всі сторони дитячої душі, розум дитини, її серце й воля. К. Ушинський стверджував, що гра – це світ практичної діяльності дитини. На його думку, саме у грі дитина шукає не тільки задоволення, а й серйозні заняття.

В українському педагогічному словнику С. Гончаренко пропонує таке визначення: «гра – форма вільного самовияву людини, яка передбачає реальну відкритість світові можливого й розгортається або у вигляді змагання, або у вигляді зображення (виконання, репрезентації) якихось ситуацій, смислів, станів» [13, с. 73].

В. Ходунова зазначає, що серед дієвих засобів інноваційної діяльності чільне займають ігрові технології, що спрямовані на особистість та активізують її [59, с. 99]. Для досягнення успіху новим поколінням, які вирости в епоху цифровізації та Інтернету, на думку С. Бондаренко, застосування ігрових практик у професійній діяльності призводить до підвищення якості освітніх процесів [11, с. 18].

О. Жорник вважає, що «гра – це засіб, який дає можливість здійснити комплексно-структурний аналіз навчального матеріалу з позиції логіки пізнавального процесу, в якому поєднуються елементи знання з відповідним характером відносин вчителя і учнів в цій діяльності» [16, с. 27].

Дійсно, гра – складне явище, яке однозначно неможливо трактувати. Вона може тривати від кількох хвилин до цілого уроку і на різних етапах уроку.

Гра залучає здобувачів до ігрової діяльності, яка виконує низку функцій:

- навчальну;
- виховну;

- розвивальну;
- комунікативну;
- психологічну;
- розважальну;
- релаксаційну.

Аналіз наукової літератури з проблеми дослідження, дозволяє узагальнити думки науковців і стверджувати, що ігрове навчання – це активна пізнавальна діяльність в ігровій формі, у процесі якої учні під керівництвом учителя, являючись учасниками ігрової ситуації, виявляючи власні здібності і нахили, виробляють активну життєву позицію і творчий стиль діяльності. Тож, гра містить в собі дидактичні можливості: 1) в них формуються мотиви й інтереси учнів (виграти і пізнати, навчитись діяти, обирати вірне рішення, шукати вихід із складної ситуації); 2) дії виконуються у відповідності з певними правилами і нормами поведінки; 3) чітко виділені операції; 4) включаються соціальні, особистісні, групові відносини.

*Особливостями ігрового навчання є те, що:*

– ігрові форми (рольові, імітаційні, ділові та інші ігри) максимально наближають процес навчання до практичної діяльності (відповідно до характеру й інтересів своєї ролі під час гри учні повинні приймати практичні рішення);

– рішення в багатьох іграх приймають колективно, що розвиває мислення учнів, їх комунікативні здібності;

– під час гри виникає певний позитивний емоційний настрій, завдяки якому активізується освітній процес.

*Використання ігрового навчання передбачає такі основні етапи:*

– *підготовчий*: підготовка до проведення гри, розроблення сценарію гри (ігрових завдань, правил, ролей, процедур, створення методичних рекомендацій організаторам та учасникам гри);

– *проведення*: оптимальний метод ігрової діяльності, фіксація ігрових дій, виявлення і корекція завдань, правил, виступи ігрових груп, експертиза тощо;

– *аналіз і узагальнення результатів*: опис подій, що відбувалися під час гри, сприймання її з боку учасників, опис складних ситуацій, в які потрапляли учні, їх аналіз та рефлексія, оцінка й самооцінка діяльності, висновки, рекомендації.

Ігри, як і будь який інший вид діяльності, мають мотиви, ціль, конкретний, зрозумілий учню зміст і виконавчу частину – ігрові дії. У структурі заняття місце гри визначається її пізнавальною метою і можливостями навчального матеріалу. Фундаментом ігрового навчання можуть бути різні види дидактичних ігор, які спрямовані на розвиток мислення, мови.

*Дидактична гра* – це активна навчальна діяльність, у процесі якої формується не тільки знання та вміння, але й якості особистості, такі як самостійність, ініціативність, пізнавальна активність, тощо.

*Дидактична гра має такі загальні ознаки:*

- умовний характер гри, який дозволяє абстрагуватися від реальної дійсності;
- добровільний характер участі у грі;
- обмеженість просторовими та часовими рамками;
- невизначеність розвитку і результатів;
- фіксованість ігрових дій системою правил і обов'язків.

На основі аналізу науково-методичної літератури розглянемо істотні ознаки й специфіку дидактичної гри. Як вказують дослідники (О. Жорнік, В. Корнеєв, Г. Селевко, Б. Нікітін та ін.), *дидактична гра має свою стійку структуру, основними компонентами якої є:*

- ігрова задумка;
- правила гри;
- ігрові дії;
- дидактичні завдання, що містять пізнавальний зміст;
- обладнання;
- результат гри.

*Ігрова задумка* – перший структурний компонент гри. Вона закладена в тому дидактичному завданні, яке необхідно виконати в освітньому процесі. Ігрова задумка часто виступає у вигляді запитання, що проєктує хід гри або як загадка. У будь-якому випадку вона надає грі пізнавального характеру, висуває перед учасниками гри певні вимоги щодо наявних знань.

*Правила гри* визначають порядок дій і поведінку здобувачів у процесі гри, сприяють створенню на уроці ділової атмосфери. Тому правила дидактичних ігор розробляються з урахуванням мети уроку та індивідуальних можливостей здобувачів.

*Ігрові дії* є важливим елементом дидактичної гри, що регламентуються правилами, сприяють пізнавальній активності здобувачів, дають їм можливість проявити свої здібності, застосувати набуті знання. Ігровими діями керує вчитель. Він спрямовує їх у потрібному напрямку, за необхідністю активізує хід різноманітними прийомами, підтримує інтерес здобувачів до участі у грі.

*Дидактичні завдання, що містять пізнавальний зміст* сприяють засвоєнню знань і вмінь, що застосовуються під час розв'язання навчальної проблеми, визначеної грою.

*Результат гри* – це закінчення гри. Результат гри виступає, перш за все, у формі виконання поставленого навчального завдання і дає здобувачам моральне та розумове задоволення. Для вчителя результат гри завжди вважається показником рівня досягнень знань здобувачів у засвоєнні знань або в їх застосуванні.

Структурні компоненти дидактичних ігор взаємопов'язані та взаємозумовлені. Без єдності цих елементів неможливо провести гру на високому рівні, особливо, якщо вчитель ставить за мету не просто досягти засвоєння здобувачами знання, а розвинути пізнавальний інтерес до предмета. Ось чому, використовуючи дидактичні ігри дуже важливо слідкувати за збереженням інтересу до гри. За його відсутності або згасання в жодному разі не можна нав'язувати гру здобувачам, бо в цьому випадку гра втрачає своє дидактичне, розвиваюче значення.

Щоб зацікавити здобувачів дидактичними іграми, потрібно їх емоційно підготувати до гри, оскільки за наявності інтересу вони навчаються з великим бажанням, що позитивно впливає на засвоєння ними знань.

I. Люшик подає класифікацію дидактичних ігор, що використовуються на уроках англійської мови:

- за змістом і цілями;
- за типом завдань;
- за кількістю учасників;
- за рівнем складності;
- за рівнем складності інтелектуальної діяльності;
- за способом, формою проведення [32].

На думку науковців (О. Жорнік, В. Корнеєв, Г. Селевко, Б. Нікітін та ін.), гра набуває статусу дидактичної, якщо виконує триєдину мету:

- сприяє розвитку пізнавального інтересу та активності учнів: підвищує якість, інтенсивність, легкість, швидкість засвоєння навчального матеріалу, рівень сформованості загальнонавчальних та спеціальних умінь здобувачів;
- формує у здобувачів самостійне логічне, творче мислення, вміння висувати припущення, вчить працювати з додатковою літературою;
- сприяє самоствердженню учнів, розвиває у них наполегливість, прагнення до успіху, виховує почуття обов'язку, відповідальності.

Вітчизняні психологи (С. Максименко, В. Соловієнко) зазначають, що засвоєння навчального матеріалу у процесі гри не вимагає від учня довільного запам'ятовування, а позитивні емоції, які виникають під час цього, дозволяють уникнути перевантаження [34].

*При організації дидактичних ігор необхідно дотримуватися таких положень:*

- правила повинні бути простими, точно сформульованими;
- дидактичний матеріал повинен бути зручним у використанні;
- забезпечити контроль за результатами;
- кожен здобувач – активний учасник гри;



- чергування ігор за складністю;
- відповіді чіткі, власні логічно побудовані;
- гру закінчувати, отримавши результат.

У дидактиці немає єдиного погляду на статус гри в навчанні. Одні науковці вважають її засобом навчання, другі вчені – методом навчання, треті дослідники – формою навчання. На нашу думку, гра є методом навчання, яка належить до групи методів стимулювання пізнавальної активності здобувачів у контексті пізнавальної активності здобувачів, то гра є засобом її підвищення.

*У процесі гри здобувачі оволодівають уміннями, до яких можна віднести:*

- уміння встановлювати контакти з партнерами по грі;
- уміння привернути їх увагу до себе, взяти ініціативу в свої руки;
- уміння знайти оптимальне рішення поставлених завдань;
- уміння використати дії партнера по грі для отримання позитивного результату;
- уміння використовувати емоційні прийоми у вирішенні навчальної проблеми;
- уміння проектувати й прогнозувати хід гри, оптимальний стиль своєї поведінки для оптимального результату;
- уміння довести гру до логічного кінця.

Отже, дидактичні ігри є важливим видом активізації пізнавальної діяльності здобувачів, які сприяють розвитку їх інтелектуальних можливостей, пізнавальної активності здобувачів.

Ігрові методи багатопланові, і кожен з них у той чи інший спосіб сприяє виробленню певної навички. При вивченні іноземних мов виокремлюють ігри-вправи, ігрові дискусії, ігрові ситуації, рольові і ділові навчальні ігри.

До *ігор-вправ* відносять кросворди, ребуси, вікторини тощо. Застосування ігор-вправ на заняттях сприяє активізації певних психічних процесів, закріпленню отриманих знань, набуттю необхідних навичок. Ігри-вправи можуть бути запропоновані учням до виконання під час підготовки ними домашніх завдань. Використовують їх також у позакласній роботі з

навчального предмету для закріплення пройденого лексичного та/або граматичного матеріалу.

Задля розвитку й удосконалення мовленнєвої діяльності здобувачів пропонується використання *ігрової дискусії*, *ігрової ситуації* та *рольової гри*. *Ігрова дискусія* передбачає колективне обговорення неоднозначного питання, обмін думками, ідеями між кількома учасниками. Основним призначенням цього методу є виявлення відмінностей у тлумаченні проблеми і встановлення істини у процесі товариської суперечки. Цей метод навчання дає змогу, проаналізувавши суть явища чи процесу, з існуючих варіантів рішень вибрати оптимальний. Досягнення поставленої мети зумовлює розвиток пізнання.

*Ігрова ситуація*. Основою цього методу є проблемна ситуація. Він активізує пізнавальний інтерес учнів, спрямовує їх розумову діяльність. Ігрова ситуація орієнтована на встановлення зв'язку теорії і практики з теми, що вивчалася або вивчається. Ігрова ситуація сприяє розвитку в здобувачів вміння аналізувати, робити висновки, приймати рішення у нестандартних ситуаціях. Цей метод спонукає здобувачів до діяльності на основі певної ситуації, яка ґрунтується на необхідній сукупності знань, умінь і навичок, якими вони повинні оволодіти. Ігрова ситуація сприяє посиленню емоційно-психологічного стану, збуджує внутрішні стимули до навчальної роботи, знімає напругу, втому.

*Рольова гра* – це невеличка п'єса, яку розігрують учні. Сценарій гри може бути відомим, але найчастіше це імпровізація учнів. Рольова гра дає змогу відтворити будь-яку ситуацію в «ролях» і спонукає учнів до психологічної переорієнтації. Вони усвідомлюють, що вже не просто здобувачі, які відтворюють перед аудиторією зміст вивченого матеріалу, а особи, які мають певні права та обов'язки і несуть відповідальність за прийняте рішення. Такий метод інтенсифікує розумову роботу, сприяє швидкому і глибокому засвоєнню навчального матеріалу. У процесі рольової гри розкривається інтелект здобувача; під впливом зміни типу міжособистісних стосунків він долає психологічний бар'єр спілкування. Відносини «вчитель – учень» замінюються стосунками «гравець – гравець», за яких учасники надають один одному

допомогу, підтримку, створюючи атмосферу, яка сприяє засвоєнню нового матеріалу, оволодінню учнями певним видом діяльності. Заняття з використанням рольових ігор відбуваються жваво, емоційно, за високої активності учнів та сприятливої психологічної атмосфери.

*Заняття у формі рольової гри складається з таких етапів:*

- *організаційний*: пояснення теми й мети гри, створення мікрогруп, ознайомлення з умовами проведення гри;
- *підготовчий*: самостійне вивчення ситуації у мікрогрупах, розробка інструкцій, розподіл ролей, збір додаткової інформації;
- *ігровий*: імітація підготовлених завдань, імпровізація проблем, які мають бути розв'язані за короткий проміжок часу;
- *підведення підсумків*: аналіз процесу гри, помилок, підведення підсумків.

Рольові завдання будуються за принципом: порівняй, доведи, виділи головне, збори вибір і аргументуй його, виріши навчальну проблему. При такому стилі навчання діяльність учнів носить частково – пошуковий, проблемний, дослідницький характер.

У процесі вивчення іноземної мови та формуванні мовної компетентності здобувачів освіти важливого значення набувають *мовні ігри*, які дають змогу використовувати мову в різних контекстах і ситуаціях.

Мовні ігри є інтерактивним способом вивчення мови, який не лише сприяє вивченню мови, а й отриманню задоволення від процесу навчання. Мовні ігри можуть бути адаптовані до різних рівнів знання мови, що дозволяє розвивати мовну компетентність учнів з будь-яким рівнем підготовки.

Протягом гри учасники зосереджуються на завданнях, а не на теорії, що збільшує ефективність запам'ятовування матеріалу. Мовні ігри також допомагають здобувачам розвивати навички спілкування, оскільки у процесі мовної гри відбувається взаємодія всіх учасників гри. Мовні ігри є веселим і цікавим способом вивчення мови підвищують мотивацію до навчання.

У сучасній методичних розвідках найпоширенішими видами мовних ігор виокремлено такі:

- фонетичні ігри;
- лексичні ігри (словникові ігри – бінго, кросворди, пластери);
- граматичні ігри;
- тематичні ігри;
- діалогічні ігри;
- рольові ігри;
- пазли;
- ігри на засвоєння матеріалу (ігри-змагання).

Так, *лексичні ігри* можуть допомогти здобувачам вивчити нові лексичні одиниці, тренувати вживання їх в мовленні у вимові та розширити свій словниковий запас. Як приклад може бути використана гра «Word Chain», де учасники мають по черзі називати слова, які починаються з остпнньої літери попереднього слова. Ця гра сприяє запам'ятовуванню нових слів й розвиває навички швидкої реакції та мовленнєвої взаємодії. До інших зразків таких ігор відносять гру «Vocabulary Bingo» (бінго на лексику), а також гру «Word Association» (асоціації слів), тощо.

Використання *граматичних ігор* поліпшує процес опанування граматики й відкриває здобувачам можливість більш ефективно засвоєння матеріалу й отримання задоволення від навчання. Такі ігри спрямовані на вивчення та закріплення різноманітних граматичних правил і тем, як-от: правильне вживання часових форм прикметників, прислівників та інших граматичних конструкцій. Як приклад може бути використана гра «Find the Mistake», під час проведення якої учасники гри мають знайти шрамагичні помилки в реченнях та їх виправити.

Грамагичні ігри допомагають здобувачам запам'ятовувати й використовувати грамагичні правила, часові форми, ступені порівняння прикметників, особливості творення й вживання різних частин мови тощо. Прикладами таких ігор можуть бути «Spot the Mistake» (знайди помилку),

«Grammar Auction» (аукціон граматики), «Unscramble the Words» (розшифруй слова), тощо.

Використання мовних ігор потребує ретельної підготовки. Перш за все, вчитель має пояснити здобувачам освіти важливість використання мовних ігор на уроці, розкрити мету, умови, засоби та специфіку організації мовленнєвої гри. Ефективна реалізація мовних ігор під час проведення уроків відбувається і за рахунок того, що в учнів дуже яскраво виражена емоційна пам'ять.

Мовні ігри, які фокусуються на різних аспектах мови (фонетичні ігри, орфоепічні ігри, семантичні ігри) допомагають здобувачам вдосконалювати навички мовлення, вимову, інтонування, правильне вживання граматичних конструкцій і слів. Прикладами таких ігор можуть бути «Tongue Twisters» (скоромовки), «Storytelling» (розповідь історій), «Role Play» (імітація рольових ситуацій), тощо.

Мовні ігри сприяють розумінню й дотриманню мовних правил і норм, представлених у мовленні, та збереженню мовної культури. Прикладами таких ігор можуть бути «Language Taboo» (табу на мову), «Grammar Detective» (детектив граматики), «Punctuation Party» (вечірка на пунктуацію), тощо.

Зауважимо, що протягом використання мовних ігор на уроках англійської мови вчитель має використовувати різні форми роботи: індивідуальну, парну, групову, фронтальну.

Отже, гра є важливим видом активізації пізнавальної діяльності здобувачів, яка сприяє розвитку їх інтелектуальних можливостей та пізнавальної активності. Гра – це певний вид спілкування, внаслідок якого відбувається постійний діалог та обмін різними думками і позиціями, що в результаті дає можливість здобувачам отримувати нові знання. Дидактичні ігри, мають широкі можливості: по-перше, перетворюють здобувачів із об'єкту педагогічного процесу в активних суб'єктів власного учіння; по-друге, дають змогу кожному учаснику випробувати себе в різних ролях; по-третє, охоплюють найрізноманітніші види навчальних робіт як мовних, так і мовленнєвих практик.

## Висновки до розділу 1

Формування інтелектуальної, творчої, ініціативної особистості, здатної жити у принципово нових умовах, реалізувати себе в житті, бути успішною і сприяти розвитку суспільства неможливе поза формуванням її комунікативної компетенції та компетентності. Комунікативний підхід у процесі вивчення іноземної (англійської) мови передусім передбачає вміння спілкуватися нею, тобто розвинуту комунікативну компетенцію та компетентність, яку неможливо сформувати без мовної компетенції. В умовах сьогодення англійська мова визнана мовою міжнародного спілкування, тому знання англійської мови стає нормою.

Головною метою навчання англійської мови є формування мовної компетенції, яка містить відомості про мову, засвоєні у процесі спеціального навчання, мовний досвід, накопичений у повсякденному використанні мови, та почуття мови, сформоване на його основі.

Аналіз наукової літератури, присвяченої проблемі дослідження, дозволив нам розкрити сутність таких понять як: «мовна компетенція», «мовна компетентність», «моленнева компетенція», «мовленнева компетентність», «ігрове навчання», «гра».

*Мовна компетенція* – знання учасниками комунікації норм і правил сучасної літературної мови і вміле використання їх у продукуванні висловлювань. Мовна компетенція складається з лексичної, граматичної, семантичної, фонологічної, орфографічної, орфоепічної та пунктуаційної компетенцій.

*Мовна компетентність* – це знання про мову, знання її лексики, граматики, фонетики, семантики; знання правил вираження розумового змісту за допомогою засобів цієї мови. Зміст цього поняття полягає у практичному засвоєнні, усвідомленні мовних норм, що склалися історично в фонетиці, лексиці, граматиці, орфоєпії, стилістиці та їх в адекватному застосуванні у процесі мовлення.

Проблему формування мовної компетентності визначено серед пріоритетних напрямів державної політики в контексті європейської інтеграції. Задля формування мовної компетентності здобувачів освіти слід подбати про пошук більш ефективних методів, прийомів, форм на технологій навчання. Наразі широко використовуються *ігрові технології*, які базуються на ефективних ігрових формах керування освітнім процесом, завдяки чому відбувається активізація пізнавальної діяльності здобувачів освіти.

*Гра* – форма вільного самовияву людини, яка передбачає реальну відкритість світові можливого й розгортається або у вигляді змагання, або у вигляді зображення (виконання, репрезентації) якихось ситуацій, смислів, станів.

У процесі вивчення англійської мови та задля формування мовної компетентності здобувачів освіти важливе значення мають такі *мовні ігри*: фонетичні; лексичні (словникові ігри – бінго, кросворди, пластери); граматичні; діалогічні; рольові; пазли; ігри на засвоєння матеріалу (ігри-змагання).

Запровадження ігрових технологій дає змогу докорінно змінити ставлення до об'єкта навчання, перетворивши його на суб'єкт. Здобувач стає співавтором процесу навчання, думку якого поважають і заохочують до активності та творчості.

## **РОЗДІЛ 2. ФОРМУВАННЯ МОВНОЇ КОМПЕТЕНТНОСТІ ЗДОБУВАЧІВ ПОВНОЇ ЗАГАЛЬНОЇ СЕРЕДНЬОЇ ОСВІТИ НА УРОКАХ АНГЛІЙСЬКОЇ МОВИ ЗАСОБАМИ ГЕЙМІФІКАЦІЇ**

### **2.1. Особливості організації ігрової діяльності на уроках англійської мови**

Навчання в закладах повної загальної середньої освіти, зокрема у 5-11 класах, передбачає поглиблене вивчення навчальних дисциплін. Високий рівень навчання передбачає відбір змісту освіти, який реалізується як програмами, так і різними підручникам, адресованими учням, що визначили свої життєво-професійні лінії.

Навчання в 10-11 класах здатне створити сприятливі умови для реалізації індивідуальних особливостей здобувачів освіти, їхніх інтересів та потреб і зорієнтувати їх на той чи той вид майбутньої професійної діяльності. «Загальною тенденцією переходу старшої школи на профільне навчання є його широка диференціація, варіативність, багатопрофільність, інтеграція загальної та допрофесійної освіти» [48, с. 23].

На сучасному етапі розвитку мовної освіти вивчення іноземної мови у закладах повної загальної середньої освіти охоплює оволодіння мовами міжнародного користування (англійська, німецька, французька, іспанська) задля отримання мовних знань і мовленнєвих навичок на рівні, достатньому для підтримки контактів із зарубіжними ровесниками й необхідному для подальшого особистісного розвитку, зокрема професійного.

Навчальні програми з іноземних мов (рівень стандарту, профільний рівень) для 10-11 класів загальноосвітніх шкіл затверджені Наказом Міністерства освіти і науки України № 1407 від 23. 10. 2017 року містять «Пояснювальну записку», в якій зазначено, що, мета навчання полягає у формуванні у здобувачів освіти іншомовної комунікативної компетентності в межах сфер і тем, окреслених навчальною програмою для кожного профілю.



Профільне навчання відбувається відповідно до цілей та змісту обраних здобувачами курсів за вибором і передбачає поглиблене і професійно зорієнтоване оволодіння мовою [38].

Навчання іноземної мови в закладах повної загальної середньої освіти не розглядається як автономний процес, а відбувається відповідно до навчального та іншомовного досвіду, набутого здобувачами на попередніх рівнях навчання, з урахуванням їхніх вікових можливостей та комунікативних потреб старшокласників [38].

Зміст навчання забезпечується єдністю предметного, процесуального й емоційно-ціннісного компонентів і створюється на основі взаємопов'язаного оволодіння іноземною мовою і культурою народу, що нею спілкується. На кінець 11-го класу здобувачі освіти, які вивчають першу іноземну мову, досягають рівня B1, тоді як у спеціалізованих школах із поглибленим вивченням іноземної мови цей рівень визначається як B2, а ті, хто опановує другу іноземну мову, досягають рівня A2+. Ці рівні характеризують результати навчальних досягнень у кожному виді мовленнєвої діяльності й узгоджуються із Загальноєвропейськими Рекомендаціями з мовної освіти: вивчення, викладання, оцінювання [38].

Вітчизняні науковці (З. Бакум, О. Пальчикова, С. Костюк) зазначають, що «у сучасній лінгводидактиці поширеним є виокремлення чотирьох провідних цілей навчання – практичної, освітньої, розвивальної та виховної» [3, с. 84].

Практична мета окреслює кінцеві вимоги до рівня володіння мовою і віддзеркалює загальну стратегію навчання.

Розвивальна мета спрямована на розвиток мовних здібностей суб'єктів навчання, культури мовленнєвої поведінки, стійкого інтересу до вивчення мови, таких особистих якостей, як позитивні емоції, воля, пам'ять.

Виховні цілі відображають загальну гуманістичну спрямованість навчання й охоплюють різні аспекти особистості (світогляд, мислення, пам'ять, систему моральних та естетичних поглядів, риси характеру).

Завдання іноземних мов у реалізації цілей навчання полягає у формуванні вмінь:

- здійснювати спілкування в межах сфер, тем і ситуацій, визначених чинною навчальною програмою;
- розуміти на слух зміст автентичних текстів;
- читати і розуміти автентичні тексти різних жанрів і видів із різним рівнем розуміння змісту;
- здійснювати спілкування у письмовій формі відповідно до поставлених завдань;
- адекватно використовувати досвід, набутий у вивченні рідної мови й інших навчальних предметів, розглядаючи його як засіб усвідомленого оволодіння іноземною мовою;
- використовувати у разі потреби невербальні засоби спілкування за умови дефіциту наявних мовних засобів;
- критично оцінювати інформацію та використовувати її для різних потреб;
- висловлювати свої думки, почуття та ставлення;
- ефективно взаємодіяти з іншими в усній чи писемній формі та за допомогою засобів електронного спілкування;
- обирати й застосовувати доцільні комунікативні стратегії відповідно до різних потреб;
- ефективно користуватися навчальними стратегіями для самостійного вивчення іноземних мов [38].

#### *Функції іноземних мов у реалізації цілей навчання*

У процесі навчання іншомовного спілкування комплексно реалізуються освітня, виховна і розвивальна функції.

#### *Освітня функція спрямована на:*

- усвідомлення здобувачами освіти значення іноземної мови для життя у мультилінгвальному й полікультурному світовому просторі;

- оволодіння знаннями про культуру, історію, реалії та традиції країни виучуваної мови;
- залучення здобувачів до діалогу культур (рідної та іншомовної);
- розуміння власних індивідуальних особливостей як психофізіологічних засад для оволодіння іноземною мовою;
- усвідомлення значень мовних явищ, іншої системи понять, за допомогою якої сприймається дійсність;
- формування вміння використовувати в разі потреби різноманітні стратегії для задоволення власних іншомовних комунікативних намірів (працювати з підручником, словником, довідковою літературою, мультимедійними засобами тощо).

*Виховна функція сприяє:*

- формуванню у здобувачів освіти позитивного ставлення до іноземної мови як засобу спілкування, поваги до народу, носія цієї мови, толерантного ставлення до його культури, звичаїв і способу життя;
- розвитку культури спілкування, прийнятої в сучасному цивілізованому суспільстві;
- емоційно-ціннісному ставленню до всього, що нас оточує;
- розумінню важливості оволодіння іноземною мовою і потреби користуватися нею як засобом спілкування.

*Розвивальна функція сприяє розвитку:*

- мовних, інтелектуальних і пізнавальних здібностей;
- готовності брати участь в іншомовному спілкуванні;
- потреби подальшого самовдосконалення у сфері використання іноземної мови;
- здатності переносити знання й уміння у нову ситуацію шляхом виконання проблемно-пошукової діяльності [38].

У Державному стандарті базової середньої освіти визначені вимоги до обов'язкових результатів навчання з мовно-літературної освітньої галузі (іншомовна освіта) та «передбачають, що здобувач освіти:

- сприймає усну інформацію та письмові тексти іноземною мовою в умовах безпосереднього та опосередкованого міжкультурного спілкування;
- взаємодіє з іншими особами в усній і письмовій формі та в режимі реального часу засобами іноземної мови;
- надає інформацію, висловлює думки, почуття та ставлення іноземною мовою» [19].

Відбір змісту освіти, реалізується як навчальними програмами, так і різними підручникам.

Вивчення досвіду роботи спеціалізованих шкіл з поглибленим вивченням іноземних мов м. Кривого Рогу (КГ № 4, КГ № 107) дає підстави стверджувати, що вивчення іноземної (англійської мови) здійснюється за підручниками іноземних видань. Так, зокрема, для здобувачів освіти 5-9 класів матеріалом вивчення є підручник Gateway B1+ за редакцією David Spencer, (2<sup>nd</sup> Edition Premium Pack). У процесі підготовки та проведення уроків іноземної (англійської мови) для здобувачів освіти у 10-11 класах вчитель послуговується матеріалами підручника Gateway 2<sup>nd</sup> B2 за редакцією Anna Cole та методичним посібником Teacher's Book Premium Pack, який включає такі компоненти:

- набір презентацій;
- цифровий підручник;
- он-лайн зошит для підручника;
- генератор тестів;
- покликання на ресурсний центр;
- відео для тематичних уроків;
- відео для відпрацювання навичок у повсякденному спілкуванні;
- електронні книги для позакласного читання за редакцією Macmillan;
- аудіо-доріжки завдань на аудіювання.

На всіх уроках англійської мови системно й послідовно, незалежно від тематики уроків, мовного інвентарю, формується мовна компетентність. Її формування має бути закладене в мету уроку та в повній мірі реалізуватися при виконанні багатьох запропонованих ігор та ігрових вправ.

Так, наприклад, у навчальній програмі для 10 класу запропоновані до вивчення такі теми: «Я, моя родина, мої друзі», «Спорт і дозвілля», «Харчування», «Природа і погода», «Живопис», «Наука і технічний прогрес. Природа і довкілля», «Подорож», «Шкільне життя», «Робота і професія», «Україна в світі», які є дуже важливими у формуванні мовної компетентності здобувачів освіти [38]. Мовний інвентар добирається відповідно до комунікативної ситуації, потреб та принципу центричного навчання і представлений відповідно у таблицях 1.1 та 1.2.

*Таблиця 1.1.*

### **Мовний інвентар – лексика**

<b>Тема</b>	<b>Лексичний діапазон</b>
Я, моя родина, мої друзі	особистість та її якості види особистісних стосунків стосунки з товаришами взаємодопомога вирішення конфліктів
Спорт і дозвілля	роль спорту в житті суспільства та людини спортивні події / змагання здоров'я та спорт
Харчування	національні страви України та країн, мова яких вивчається смаки, уподобання здорова та корисна їжа шкідливі звички
Природа і погода	природні катаклізми та їх види вплив погоди на здоров'я та настрої захист природи подорож
Живопис	жанри живопису відомі художники та їхні твори відвідання музею, виставки або галереї українські митці
Наука і технічний прогрес	комп'ютерне обладнання сучасні засоби комунікації та інформації вплив науки на розвиток суспільства технології
Україна	адміністративний та політичний устрій природні ресурси державні свята

Країни виучуваної мови	адміністративний та політичний устрій природні ресурси державні свята
Шкільне життя	заклади освіти освіта в Україні та за кордоном
Робота і професії	сучасні професії

Таблиця 1.2.

### Мовний інвентар – граматика

Категорія	Структура
Clause	Present Perfect with adverbial clauses of time first and second conditionals so...that for results and consequences declarative sentence + so/therefore + declarative sentence
Modality	use (d) to/would + infinitive for past routines and habits
Phrasal Verb	phrasal and prepositional verbs: position of indirect object
Phrase	verbs taking gerund
Preposition	preposition of reason and purpose: due to, owing to, so because prepositions in time phrases, e.g.: before, for, since, till, until, by
Verb	Present Perfect Continuous Future Continuous Future Perfect Going to/will for predictions Verb + - ing vs. Verbs + to infinitive

Основна частина уроку, а саме говоріння, також передбачає формування мовної компетентності і використання знань здобувачів із певної теми в контексті навчання англійської мови.

На етапі узагальнення та систематизації знань вчитель має також дбати про формування мовної компетентності здобувачів.

Основними формами організації освітнього процесу є різні типи уроку, які спрямовані на:

- формування компетентностей;
- розвиток компетентностей;
- перевірку та/або оцінювання досягнення компетентностей;
- корекцію основних компетентностей;
- комбіновані уроки.

Використання підручників серії Gateway дає вчителю доволі різноманітний мовний і граматичний матеріал, який відповідає сучасним реаліям, характерним для нинішнього англomовного середовища, що відповідає новітнім викликам мовної освіти. Проте на нашу думку, задля успішного формування мовної компетентності здобувачів освіти та підвищення їхньої мотивації у процесі вивчення англійської мови доцільно застосовувати різні види ігрової діяльності, які удосконалюють їхні мовні навички, як-от:

- *фонетичні ігри*, які тренують вимову англійських звуків;
- *орфографічні ігри*, що покликані формувати словотворчі й орфографічні навички;
- *лексичні ігри*, спрямовані на засвоєння та активізацію лексичних одиниць із вивчених тем в мовленні;
- *граматичні ігри*, які передбачають закріплення граматичного матеріалу та автоматизацію вживання конструкцій, визначених програмою, у мовленні.

Використання таких ігор на уроках англійської мови дає змогу створити ефективний, практично-спрямований освітній процес.

Так, наприклад, на до-комунікативному етапі доцільно використовувати підготовчу *лексичну гру* «Будь уважний», яка скеровує увагу здобувачів на повторення лексичного матеріалу з будь-якої теми. Учитель може використовувати гру Hot potato, у процесі якої передається якийсь невеликий предмет – Hot potato (іграшка, м'яч, коробка тощо) від одного учасника до

іншого і називається слово з певної тематики. Здобувач повинен називати інше слово з цієї теми і швидко передати Hot potato наступному гравцю. Цю гру доцільно використовувати для повторення лексичного інвентарю у 5-7 класах на початковому етапі заняття, оскільки вона сприяє не лише активізації словникового запасу та підвищенню концентрації уваги й конкуренції у здобувачів освіти, а і створює невимушену й дружню атмосферу уроку.

Для здобувачів освіти 10-11 класів сприятливим та ефективним, на нашу думку, є формування мовної компетентності з використанням *творчих ігор*, до яких відносять *рольові ігри*, як одну з форм організації мовної ситуації, що використовується в навчальних цілях. В основі рольових ігор лежить організоване мовне спілкування за розподіленими між учасниками ролями й ігровим сюжетом.

Використання саме рольових ігор видається нам важливим, оскільки саме вони забезпечують невимушену атмосферу на уроці, підвищують пізнавальну активність здобувачів, розвивають їхні творчі здібності. Така діяльність підвищує інтерес до вивчення англійської мови та допомагає учасникам гри сформуванню власних уявлень про те, як можна вирішувати подібні ситуації спілкування у власному житті. Рольові ігри сприяють розвитку навичок діалогічного мовлення. Наприклад, організовуючи рольову гру з теми «Покупки», вчитель має заготовити «товар для продажу» у вигляді карток з інструкціями, або дає завдання створити магазин (проектна робота) чи розіграти діалоги від імені покупця і продавця, використовуючи лексику на картках.

Не менш ефективним є проведення рольових ігор при вивченні теми «Харчування», де здобувачі освіти можуть бути залучені до створення «меню» для своїх уявних ресторанів, побудови діалогів при відвідуванні ресторанів чи кафе. Такий вид роботи стимулює мовленнєву діяльність здобувачів освіти, створюючи сприятливі умови для спілкування, розвиває їхні творчі здібності, виховує почуття товарищескості й колективізму.



В. Хромова та А. Джулай зазначають, що «рольова гра — це методичний прийом, який дозволяє розвинути навички та вміння діалогічного та полілогічного мовлення, розширеного монологічного висловлювання, мовної діяльності учнів, формування навичок самостійного вираження своєї думки іноземною мовою із вживанням необхідних лексичних одиниць та граматичних структур» [60, с. 119].

Маємо зауважити, що ефективність використання рольових ігор ґрунтується на особливостях переходу підлітків до старшого шкільного віку. Підвищений інтерес здобувачів освіти до рольових ситуацій передусім сприяє формуванню мовленнєвого інвентарю, який готує їх до майбутніх соціальних ролей, випереджаючи вже наявний у них життєвий досвід. У зв'язку з цим актуальною стає *імітаційна пізнавальна рольова гра*, в якій у процесі імітації реальних життєвих ситуацій будуть враховуватися правильні та неправильні рішення та розширяться знання про навколишній світ, наприклад, можна імітувати дискусію між школярами та гостями з-за кордону або ділові ігри.

Рольова гра має великі можливості для вивчення теоретичних і практичних аспектів мови, спонукає до спілкування та викликає внутрішню потребу до комунікації, стимулює пізнавальну й емоційну активність здобувачів, їхню уяву та імпровізацію.

Велику популярність у процесі навчання англійської мови набули *ігрові проекти*, метою яких є навчити здобувачів не просто запам'ятовувати, відтворювати знання, а вміти застосовувати ці знання на практиці. Ігрові проекти додають навчальному спілкуванню комунікативної спрямованості та зміцнюють мотивацію вивчення англійської мови.

Цікавою для здобувачів освіти є гра «Дизайнери», яку доцільно пропонувати протягом вивчення теми «Будинок» або «Кімната». Завдання цієї гри сформулювати вміння описувати кімнату або будинок, простимулювати вивчення лексики, розвинути комунікативні навички, уяву та фантазію. Так, учасники об'єднуються у групи, кожна з яких виступає в ролі дизайнерів, і

готують проєктну роботу з теми для представлення вчителю – замовнику опис будинку або інтер'єру кімнати. Перемагає найцікавіший проєкт.

У грі – проєкті «Рецепт блюда» здобувачі освіти представляють презентацію. Під час виконання роботи формуються навички колективної діяльності, самостійного опрацювання мовного матеріалу, добору лексичних одиниць і якісного оформлення роботи. Після представлення роботи «незалежні експерти зі здорового харчування» оцінюють «рецепти» і спонтанно висловлюють свою думку, створюючи монологічні тексти та вживаючи активну лексику уроку. Новизна, практичність, актуальність у використанні ігрових проєктів додає навчальному спілкуванню комунікативної спрямованості, зміцнює мотивацію вивчення англійської мови і значно підвищує якість оволодіння нею.

Ефективними на уроках англійської мови є використання фонетичних ігор. Протягом підготовки до уроку вчителю необхідно заздалегідь підготувати *фонетичний матеріал*, який складається з коротеньких римівок чи пісень, приказок та прислів'їв англійською мовою. Їх доцільно використовувати на початку заняття, оскільки це допомагає ввести здобувачів в іншомовне середовище, опрацювати фонетичні зразки, нові слова та налаштувати на роботу на уроці. Доцільно використовувати прислів'я та приказки, які не тільки тренують артикуляцію, але й дають можливість організувати між ними спілкування з теми, ознайомити з культурною спадщиною англомовних країн.

На уроках англійської мови також доцільно використовувати *проблемні ситуації* та *ігрових вправ*, спрямованих на роботу з лексичним і граматичним матеріалом, що передбачає формування лексичних та граматичних навичок, активізацію мовленнєвої діяльності, а також організацію самостійної роботи на уроках з метою оволодіння правилами вживання конкретних мовних одиниць.

При вивченні країнознавчих тем «Україна», «Велика Британія» доцільно використовувати *ігри-змагання* (між командами), *ігри-конкурси* (на кращого гіда, перекладача), *інтелектуальні ігри* (країнознавчі вікторини), що сприяють ознайомленню здобувачів освіти з культурними реаліями, звичаями та

традиціями англomовних країн, порівняти їх із власною культурною спадщиною, сформувати толерантне ставлення до інших націй і навички співіснування в полікультурному світі.

## **2.2. Комплекс вправ із використанням ігрового компоненту для формування лексико-граматичних навичок здобувачів повної загальної середньої освіти на уроках англійської мови**

Офіційні програми, укладені МОН України, дають змогу ознайомитися з повним переліком вимог і тем, необхідних для вивчення англійської мови в закладах повної загальної середньої освіти [38]. Ця інформація надає вчителю нові можливості для удосконалення процесу навчання, залучення нових методик і технологій, які підвищують мотивацію здобувачів освіти в опануванні лексико-граматичних структур англійської мови, роблять процес засвоєння знань цікавим та ефективним.

Протягом походження виробничої практики задля формування мовної компетентності здобувачів освіти з англійської мови ми залучали ігрові технології, представлені вчителем-практиком В. Мальцевою в «Методичних рекомендація «Ігри на уроках англійської мови в НУШ» [33]. Використання цих матеріалів було доцільним, оскільки охоплює широкий спектр навичок, необхідних для засвоєння на різних рівнях вивчення мови.

Наведемо варіанти ігор, які педагог-практик пропонує використовувати у процесі вивчення англійської мови.

Так, наприклад, задля удосконалення вимови ефективним є застосування фонетичних ігор як форми мовної зарядки на початку уроку. Нижче проілюструємо ці ігри:

### ***I Hear – I don't Hear***

Учитель вимовляє слова, в яких або є, або немає літери «N». Здобувач повинен підняти руку, якщо почує цю букву в слові. Перемагає команда, яка зробила найменше помилок.

### ***Who Has the Best Pronunciation?***

Учитель вимовляє декілька слів, кидаючи м'яч одному з учасників гри. Останній повинен відтворити слова у тому самому порядку, повторюючи вимову й інтонацію вчителя. Кожен гравець відповідає двічі. Виграє той, у кого краща англійська вимова.

### ***Wolf and sheep***

Учитель («пастух») обирає водячого («вовка»). У «вовка» в руках декілька карток із написаними словами. Він звертається по черзі до учасників кожної команди. «Ягня» (гравець) повинен правильно назвати всі букви слова, написаного на картці. Якщо «ягня» помилився, «вовк» забирає його (учасник вибиває з гри). Виграє команда, в якій «вовк» забрав менше «ягнят».

### ***Гра «Аукціон»***

Учитель готує картки з малюнками предметів, назви яких відомі здобувачам і розкладає усі ці картки малюнками догори. Учасники сідають чи стають навколо столу. Учитель вимовляє звук або звукосполучення, а гравці повинні швидко відшукати на столі малюнок предмета, назва якого починається з цього звука (звукосполучення). Той, хто найшвидше візьме картку, вважається найспритнішим покупцем. Потім учитель називає інший звук, і гра триває. Перемагає той, хто «купив» найбільшу кількість речей.

### ***Гра «Назви слово»***

Учасники стають у коло. Один із гравців кидає м'яч іншому і вимовляє звук, наприклад, [e]. Гравець, який піймав м'яч, має назвати слово із цим звуком, наприклад, pet. Продовжуючи гру, він називає інший звук і кидає м'яч сусідові.

### ***Гра «Який звук задумано?»***

Вчитель називає ланцюжок слів, в яких зустрічається один і той самий звук. Гравці повинні здогадатися, що це за звук.

### ***Гра «Один зайвий»***

Учитель пропонує здобувачам вибрати з трьох або чотирьох слів те, у якому немає певного звуку (зайве слово). Наприклад: meet, seal, sit, veal (зайве

слово sit), bat, pen, and, sad (зайве слово pen). Методом виокремлення потрібного звуку може бути оплеск після «зайвого слова» або гравці можуть просто назвати його.

Важливим аспектом вивчення мови є удосконалення навичок аудіювання, які теж можна представити у вигляді ігрових завдань. Основною перевагою цих ігор є те, що вони досить нетривалі за часом, але створюють позитивну атмосферу в класі та налаштовують здобувачів на активну роботу на уроці. Ось кілька цікавих прикладів:

### ***Listen to the Text and Try to Remember as Many Words as You Can***

Учитель читає невеликий уривок, в якому всі слова добре знайомі учасникам. Вони отримують завдання – назвати якомога більшу кількість слів з прочитаного уривка.

### ***Which Team Is the Best?***

Клас ділиться на дві команди. Вчитель викликає по чергово гравців із обох команд і дає різні розпорядження, наприклад: «Walk round the table», «Go to the blackboard». За кожне правильно виконане завдання команда одержує бал.

### ***Spoken Messages***

Клас ділиться на три команди. Вчитель заздалегідь записує на трьох аркушах паперу по одному реченню, в якому є будь-яке розпорядження. Учитель передає ці записки трьом учасникам. Гравці читають вказівки і пошепки передають їх своєму сусідові, а той далі. Ті, хто сидить за останніми партами, повинні виконати завдання. Виграє команда, яка швидко та правильно виконає завдання.

### ***Listen and Find Pictures***

Клас ділиться на дві команди. Учасники гри уважно слухають текст. На столі вчителя розкладені малюнки, деякі з них не відповідають змістові тексту. Представник однієї команди, якого викликали до дошки, повинен розставити малюнки у правильній послідовності відповідно до змісту тексту. Потім учасники слухають інший текст і гра продовжується.

### ***Numbers, Line Up!***

Кожен гравець отримує картку з числівником від 1 до 0. Учитель називає номер, наприклад: 570. Учасники, які мають цифри 5,7,0, виходять уперед і показують число. Надалі числа можна ускладнювати, вводити дати, ціни, елементи називання часу тощо.

### ***Blind Man***

Усі учасники стають у коло та беруть та руку сусіда поряд. Одному із гравців зав'язують очі, і він стає у центр кола. Він повільно лічить від 1 до 10, а інші в цей час рухаються по колу. Після того, як ведучий скаже «10», всі зупиняються. Ведучий із зав'язаними очима підходить до будь-кого з учасників і запитує його англійською мовою різні питання, крім «What is your name?». По голосу він має здогадатися, з ким розмовляє, і назвати його ім'я.

### ***Gossip***

Здобувачі освіти сідають або стають у ряд. Гравця, що знаходиться останнім, обирають ведучим. Він шепоче на вухо своєму сусідові яке-небудь речення, яке той має переповісти наступному і так по ланцюжку це речення передається далі. Потім кожен гравець, починаючи з останнього у ряду, називає це речення вголос. Ця гра може проводитися як командно, так і індивідуально. Вчитель може підготувати різноманітні речення або навіть ускладнити цю гру, запропонувавши гравцям лише слова які, вони мають пошепки пояснити.

### ***Running dictation***

Клас ділиться на команди. На дошці кріпиться листок із реченнями або словами. Один гравець з кожної команди швидко йде до дошки, запам'товує речення, повертається до команди та диктує це речення. (Бігати не дозволяється!). Потім інший учасник має чергу і так далі. Перша команда, яка збрала всі речення і записала їх правильно виграє.

### ***Simon Says***

Вчитель віддає команди. Якщо перед командою вчитель каже «***Simon Says***», то гравці виконують команду. Якщо команда віддана без слів «***Simon Says***», учасники повинні залишатися нерухомо на місці. Досвід використання

цієї гри на практиці виявився ефективним методом активізації рухової активності здобувачів протягом уроку, коли їхня увага та здатність до запам'ятовування знижувалася, або у формі мовної зарядки на початковому етапі уроку.

Не менш значущим є використання ігор при закріпленні англомовного лексичного інвентарю з тем, що вивчаються відповідно до програм МОН України. Надалі нами подано варіанти ігор, які доцільно використовувати для здобувачів освіти.

### ***Good memory***

Клас ділиться на групи по 3-4 учасника. На дошці вчитель пише приблизно 15 слів з теми, яка вивчається. Гравцям дається час запам'ятати ці слова, після чого учитель стирає слова з дошки. Завдання учасників полягає в тому аби записати якомога більше слів, які вони запам'ятали. Група, яка записала найбільше слів і зробила найменше помилок, виграє.

### ***Call a word***

Для цієї гри потрібні стільці, музика й картки із словами, які необхідно повторити. Стільці ставляться в коло сидінням вперед. Картки прикріплюються до спинок стільців. Учитель вмикає музику, гравці ходять навколо стільців, а коли музика зупиняється, сідають на найближчий стілець. Учасники повинні назвати або пояснити слово на спинці стільця. Ті, хто не знає слова, або робить помилку вибуває з гри.

### ***Walking game***

Для цієї гри потрібні шість карток з теми, що вивчається, та кубик. Картки кріпляться на дошку малюнком донизу. Кожному малюнку дається номер: від 1 до 6. Учасники по черзі кидають кубик. Потрібно назвати слово, яке знаходиться під тим номером, який випав на кубику. Якщо слово названо правильно, картку можна перевернути, якщо гравець помиляється, то картка залишається закритою. Набір карток із номерами можна постійно оновлювати, тому кількість слів для повторення не обмежується 6 або 12 варіантами. Крім

того цю гру можна ускладнити використовуючи сталі вирази, дефініції замість слів тощо.

### ***Find the picture***

Подана гра передбачає поділ класу за командами. Учитель пише на дошці слова з певної теми і кріпить малюнки до цих слів у довільному порядку. Учитель вимовляє слово, двоє учасників із команди повинні підібрати малюнок до цього слова і з'єднати їх. Потім завдання виконують гравці з іншої команди.

### ***Who is in the trap***

Учитель показує учасникам малюнок, називає слово до цього малюнка та передає картку першому гравцеві, який теж називає слово і передає його далі. Учитель тим часом називає і передає першому учаснику наступну картку і так далі, поки всі картки не почнуть «гуляти» по класу. Через деякий час учитель каже «Стоп!». Гравці, у яких в руках залишаються картки, повинні встати та назвати, які слова зображені в них на малюнках. Потім гра продовжується.

### ***Find a word***

Учитель ділить дошку на дві частини і пише однакові слова на обох сторонах, але в довільному порядку. Клас ділиться на дві команди. Учитель показує картку з зображенням одного з слів, а по одному учаснику з команди повинні знайти це слово на дошці та обвести його. Той, хто виконав завдання швидше, виграє 1 бал для своєї команди.

### ***Do you believe me?***

Учитель просить учасників стати біля своїх парт, а потім підіймає картку із словом з обраної теми. Якщо слово співпадає із малюнком, гравці повинні стрибнути, якщо ні, вони повинні стояти рівно.

### ***A very long sentence***

Учасники стають в лінію. Учитель дає кожному картку за темою, яка вивчається. Перший гравець доповідає: «I've got a ...» і називає слово, що зображене у нього на малюнку. Наступний вимовляє те ж саме речення і додає до нього своє слово. Гра продовжується доки останній гравець назве всі слова в рядку. Особливість цієї гри полягає в тому, що граматичну конструкцію та



лексичний інвентар можна пристосувати до різного рівня вивчення мови від найпростіших у 5-тих класах до розлогих і складних одиниць у 10-тих класів.

### ***Let's decorate the Christmas Tree***

Учасники малюють новорічну-ялинку та прикрашають її різними іграшками. Потім потрібно, щоб вони назвали ці іграшки та їхній колір. Виграє той, хто більше назве іграшок.

Зауважимо, що хоч запропонована гра і тематично зв'язана з Різдвом та Новим роком, той самий принцип можна використовувати при вивченні інших тем культурного спрямування, а саме Хелоувін, День Подяки, День Святого Валентина, Великдень.

### ***Yes/No game***

Один учасник виходить із класу, тоді як інші загадують предмет. Потім, учасник, що виходив, повертається до класу і запитує: «Is it a book?» (Це книга?). Клас хором відповідає: «Yes (no). It's (not) a book» (так або ні). Гравцю дозволено поставити не більше трьох запитань. Якщо після третього запитання він не вгадав предмет, інші гравці називають його хором.

Лексична тематика цієї гра також необмежена шкільним приладдям і може бути застосована на різних рівнях вивчення мови.

### ***One Step – one word***

Ведучий розкладає на столі картки зворотною стороною до гори. На них написано: animals, food, furniture, numbers, colors, school, house, transport, sport. Один із учасників витягає картку і починає робити кроки, називаючи, наприклад, тварин, якщо йому дісталася ця картка. Якщо запас слів гравця вичерпався, а хтось інший знає ще якісь слова, він може спробувати зробити більше кроків.

### ***What is missing?***

На дошці розвішуються картки із словами, які гравці мають назвати. Вчитель дає команду: «Close your eyes!» і прибирає 1-2 картки. Потім дає команду: «Open your eyes!» і ставить питання: «What is missing?». учасники згадують зниклі слова.

### ***Racing game***

Учитель поділяє клас на дві команди. На двох партах у кінці класної кімнати розкладає певні предмети, як-от: декілька ручок, олівців, книг тощо. Варіативність предметів залежить від теми, яка вивчається. Якщо тема досить складна або містить абстрактні поняття, предмети можна замінити на картки зі словами, або навіть картинки з відповідними ситуаціями. Потім вчитель називає слово чи фразу, а представники команд повинні швидко принести їх на старт. Перемагає команда, яка швидко і правильно впорається з завданням.

### ***Let's play with a ball.***

Учитель по черзі кидає учасникам м'яч і називає різні слова, як з обраної теми, так і такі, що до неї не належать. Учасники повинні впіймати м'яч, якщо слово відноситься до теми, яка вивчається, та відбити, якщо слово теми не стосується.

### ***Схожою за принципом є гра Hot potato.***

Учасники сідають у коло. Вчитель тримає м'яч і вимовляє фразу: «Hello! I am+ name». Тоді м'яч передається іншому гравцю, який далі мовчки передає його по колу до тих пір, доки вчитель не скаже: «Stop!». Той учасник, у котрого опиниться м'яч, повинен встати і назвати себе, кажучи: «Hello! I am + name». Гра триває до тих пір, поки усі гравці не назвуть себе.

Ця гра так само може бути ускладнена іншими фразами або лексичними одиницями різних рівнів. Крім того її доцільно використовувати для повторення пройденого мовного інвентарю, коли учасники, отримуючи м'яч і вимовляють будь-яке слово чи фразу з вивченої теми, але не вдаючись до повторів.

Зазвичай вивчення граматики сприймається здобувачами освіти як рутинний і нудний аспект вивчення мови. Використання ігор на уроках може суттєво урізноманітнити процес автоматизації граматичного матеріалу, адже відпрацювання звичних, а подекуди відверто складних правил набуває більш цікавого оформлення, що підвищує мотивацію здобувачів до навчання.

Надалі представлені варіації ігор, які, на нашу думку, доцільно використовувати при вивченні граматичних тем.

### ***To be***

Учасники стають у коло, а вчитель кидає м'яча одному із них, називаючи при цьому один особовий займенник. Гравець, який ловить м'яча, повинен назвати форму дієслова «to be», що узгоджується з цим займенником. Потім цей він кидає м'яча іншому учаснику, називаючи інший особовий займенник. Той, хто допускає помилку, виходить із кола. Виграє той, хто не помилився жодного разу.

Гра може передбачати відпрацювання різноманітних граматичних конструкцій не обмежуючись лише цією темою. Учитель може спонукати гравців будувати конструкції різних часових форм дієслова, що вивчаються.

### ***Memory game***

На столі вчителя є велика кількість предметів. Один з учасників виходить до столу, йому пропонують уважно розглянути і запам'ятати їх. Потім гравець повертається спиною до столу і на питання вчителя: «What is there on the table?» починає перелічувати, що є на столі: «There is a ball on the table. There is a book on the table» і т.д.

### ***What can you do?***

Клас ділилась на дві команди. Одна команда задумує будь-яке речення з дієсловом can (наприклад: «We can run»). Гравці іншої команди повинні відгадати це речення, ставлячи запитання: «Can you jump?», «Can you dance?» тощо. На ці запитання перша команда відповідає: «No, we can't», «Yes, we can». Якщо речення відгадано, команди міняються місцями.

### ***Have you...?***

На столі вчителя розкладені іграшки або інші предмети чи картки /малюнки (перед грою варто повторити слова по темі). Учасники відвертаються, а ведучий бере будь-яку іграшку і ховає за спину. Гравці повертаються і ставлять запитання: Have you got a...? Хто відгадає, той і стає ведучим.

Ігрові технології можуть використовуватися не лише для формування мовної компетенції здобувачів освіти, закріплюючи на практиці лексико-граматичні навички. Ігри є ефективним способом удосконалення й мовленнєвих навичок здобувачів освіти, які опановують англійську мову на різних рівнях її вивчення.

Нижче показані ігри, які фокусуються на розвитку саме мовленнєвих навичок.

### ***Greeting***

Учасники стають у коло і вчитель починає гру, вітаючись до одного з гравців і водночас кидаючи йому м'яча: «Hello, Max!». Учасник повинен спіймати м'яча і відповісти на привітання. Якщо він упустиє м'яч, вчитель каже йому: «Goodbye!». Учасник відповідає вчителю: «Goodbye!» і повертається спиною до кола, залишаючись поза грою доти, доки інший гравець припуститься помилки. Таким чином, тільки один гравець не бере участі в грі.

### ***Greeting chain***

Учасники стають у коло, а вчитель тримає м'яча, вітається, називає своє ім'я, запитує гравця поряд його ім'я і передає йому м'яча. Той вітається, називає своє ім'я і запитує ім'я наступного гравця. Так м'яч передається по колу доти, поки не дійде до вчителя знову. Ланцюжок-вітання починає і закінчує вчитель.

### ***Good Morning, Michael***

Один із здобувачів виходить до столу вчителя і стає спиною до класу. Вчитель показує на одного з гравців за партою, який говорить: «Good Morning, Michael». Учасник, який стоїть біля столу, повинен здогадатися по голосу, з ким він говорить, і відповісти: «Good Morning, Nick». Залежно від рівня підготовки можна тренувати наступні мовленнєві навички та зразки, як-от: Good afternoon! Good night! How are you? Good bye! тощо.

Звісно ж вітальні ігри бажано використовувати на початку уроку й у 5-тих класах. Для більш старших здобувачів освіти ці ігри є малоефективними.

### ***What is your profession?***

Учасники загадують професії, після чого вчитель запитує одного з учасників про професію іншого гравця. Відбувається такий діалог:

T: What is Nick?

P1: He is a doctor.

P2: Wrong. I'm not a doctor.

P1: What are you?

P2: I'm a farmer.

Ця гра може буде удосконалена іншими комунікативними зразками й не обмежуватися лише переліком професій. На більш високому рівні вивчення мови теми можу охоплювати питання клімату, особистісних цінностей, культурних особливостей тощо.

### ***What can you see?***

Задля проведення цієї гри вчитель має підготувати картку з невеликим отвором посередині, накрити цією карткою картинку із зображенням вивченої раніше лексичної одиниці. Вчитель пересуває отвір по картинці, надаючи учасникам можливість відповісти на запитання: «What is it?», «What colour is the...?», «Where is the...?». Завдання гравців давати розгорнуті відповіді, ті гравці, хто обмежується лише одним словом вибувають з гри.

Розглянемо варіант гри, яка може застосовуватися при вивченні теми «*Особистість та її якості*» в 10 класах, а саме гра «*Name the classmate*», що спрямована на закріплення набутого лексичного інвентарю з цієї теми. Учасники гри описувати своїх однокласників, вживаючи характеристики пов'язані з рисами їхнього характеру та/або особистісними цінностями. Наприклад, *He is talkative and reliable. He isn't selfish or boring.* Він балакучий і надійний. Він не егоїстичний і не нудний. *She is bossy and sociable. She is friendly and cheerful too.* Вона влада і товариська. Вона також привітна і весела. Інші однокласники намагаються вгадати, про яку особистість їде мова. Якщо рівень знань здобувачів освіти достатній, цю гру можна ускладнити картками з іменами гравців, так, щоб вибір опису був спрямований на конкретну людину, а

не власний вибір здобувача використовуючи не лише описові прикметники ай низку ідіоматичних висловів.

У процесі вивчення теми «Подорож» старшокласникам доцільно запропонувати зіграти в такі лексичні ігри як-от: «*World Race*» та «*Break the Code*». Особливість цих ігор полягає в одночасному тренуванні та закріпленні як лексичного, так і граматичного матеріалу. Під час гри «*World Race*» вчитель ділить клас на 2 групи. Протягом 2-3 хвилин кожен учасник команди біжить до дошки і записує слово чи стійкий вислів із заданої теми й усно складає з цим словом речення, використовуючи часову форму, названу вчителем. Використання фраз чи слів, вжитих суперником забороняється. Перемагає та команда, яка склала більшу кількість речень.

Для гри «*Break the Code*» вчителю треба заздалегідь підготувати на аркуші зашифровані речення, які містять лексичні і граматичні структури обраної теми. Завдання кожної з команд полягає в тому аби розгадати написане речення та скласти речення для суперників за тим самим принципом. Перемагає та команда, яка швидше впорається із завданням.

Вивчення теми «*Лондон та пам'ятки архітектури*» зазвичай характеризується підготовкою творчих проектів екскурсійного плану, що зазвичай тривале за часом і потребує додаткової пошукової роботи. Однак цю тему також можна урізноманітнити, використовуючи гру «*Two Truths, One Lie*», яка підійде як здобувачам освіти 5-9 так і 10-11 класів залежно від матеріалу вивчення. Правилами гри передбачається, що одна команда називає три факти про Лондон, де два з яких є правдою, а один – ні. Перемагає та команда, яка вгадає більше правильних відповідей і отримає більше балів. Ця гра не лише сприятиме запам'ятовуванню фактологічного матеріалу з теми, а й допоможе удосконалити навички спонтанного мовлення.

Вивчення теми «*Харчування*» містить досить розгалужений лексичний інвентар від інгредієнтів до інструментів та способів приготування їжі, що подекуди викликає складнощі у запам'ятовуванні цього переліку лексичних одиниць. Задля полегшення цього процесу та кращого засвоєння матеріалу про

пропонуємо гри «*Master Chef*». Вчитель роздає заздалегідь підготовлені аркуші з рецептами та просить здобувачів освіти «приготувати» щось самостійно, послуговуючись наданим матеріалом. Завданням є підготовка покрокової інструкції приготування страви з використанням тих інгредієнтів, що вказані на картці.

Для більш слабкої аудиторії не менш захопливою може бути гра «*Mims*», сенс якої полягає у тому, щоб через пантонімію передати словосполучення, яке написано на картці. Наприклад: *crunchy potato* (хрустка картопля), *juicy apple* (соковите яблуко), *bitter sauce* (гіркий соус). Ця гра може бути представлена командно так і індивідуально. Переможцем стає та команда, або гравець, який вгадав найбільшу кількість словосполучень.

Маємо зауважити, що подібні ігри можна використовувати як у класі при очному навчанні, так і протягом дистанційних занять.

Під час проходження виробничої педагогічної практики у закладах освіти нами використовувалися різноманітні ігри на уроках англійської мови у 10 класі з метою формування мовної компетентності здобувачів освіти. У додатку А та додатку Б подаємо плани-конспекти уроків англійської мови (10 клас) під час проведення яких використовувалася гра як засіб формування мовної компетентності здобувачів повної загальної середньої освіти.

Таким чином, використання ігор (фонетичних, лексичних, граматичних, мовленнєвих тощо) на уроках англійської мови сприяє формуванню мовної компетентності здобувачів освіти, практичному засвоєнню, усвідомленню ними мовних норм, що склалися історично в фонетиці (знань про звукові засоби мови), лексиці (багатому словниковому запасу, вміння ним користуватися), граматиці (знань граматичних норм і вміння їх застосовувати), орфоєпії (знань правил вимови звуків та звукосполучень, їх застосування), семантиці (розумінню текстів та їх продукування) та їх в адекватному застосуванні у діяльності та спілкуванні.

## Висновки до розділу 2

Навчання в повній загальній середній школі передбачає поглиблене вивчення різноманітних дисциплін, зокрема англійської мови. Для підвищення ефективності навчання в останні роки широко використовуються ігрові технології, за допомогою яких усі здобувачі освіти можуть бути залучені до активного набуття нових знань та нової інформації. Використання ігор під час організації освітнього процесу спонукає мислити нестандартно, оригінально та сприяє розвитку креативних здібностей здобувачів та творчого підходу до виконання поставлених перед ним завдань. Здобувач освіти стає співавтором процесу навчання, думку якого поважають, заохочують до активності та творчості.

У цій роботі розкрито особливості організації ігрової діяльності на уроках англійської мови, визначено ключові особливості залучення ігрових компонентів у навчальний процес та виділено основні типи ігор, які покликані формувати й удосконалювати мовну компетентність здобувачів повної загальної середньої освіти.

Аналіз навчальних програм, затверджених МОН України з вивчення англійської мови у 5-11 класах, а також перелік учбових матеріалів, що використовуються у процесі навчання у закладах освіти, зумовили необхідність розроблення комплексу вправ, що містять низку ігрових компонентів, покликаних удосконалювати лексико-граматичні навички здобувачів повної загальної середньої освіти на уроках англійської мови. Унікальність дібраних завдань полягає в розгалуженому способі застосування цих ігор незалежно від рівня вивчення мови, а також у можливостях їх використання при вивченні різних тематично не пов'язаних розділів програми та застосуванні креативного підходу вчителя в організації цих ігрових видів діяльності.



## ВИСНОВКИ

Аналіз наукових розвідок із досліджуваної теми дав змогу підтвердити актуальність і доцільність формування мовної компетентності здобувачів освіти та використання гри як ефективного засобу формування мовної компетентності на уроках англійської мови.

Наукові пошуки вітчизняних дослідників (С. Амеліна, А. Богуш, Н. Гавриш, Н. Лопатинська, Л. Сидоренко, Н. Тільняк та ін.) із питань формування мовної компетентності засвідчують актуальність обраної проблеми. Вивчення наукових пошуків, навчальних програм з англійської мови та підручників, що наразі використовуються у закладах освіти, підтверджують необхідність підвищення рівня мовної компетентності здобувачів повної загальної середньої освіти.

Під поняттям «мовна компетентність» розуміємо знання про мову, знання її лексики, граматики, фонетики, семантики; знання правил вираження розумового змісту за допомогою засобів даної мови. Мовна компетентність – це інтегративне явище, що поєднує мову й мовлення та характеризує особистість як людину, яка володіє мовою, вміє комунікативно доречно користуватися нею на основі граматичних правил.

Мовна компетентність особистості полягає у практичному засвоєнні, усвідомленні мовних норм, що склалися історично в фонетиці (знання про звукові засоби мови), лексиці (багатий словниковий запас, вміння ним користуватися), граматиці (знання граматичних норм і вміння їх застосовувати), орфоепії (знання правил вимови звуків та звукосполучень, їх застосування), семантиці (розуміння текстів та їх продукування) та їх в адекватному застосуванні в будь-якій людській діяльності в процесі використання певної мови.

Огляд наукових праць вітчизняних дослідників демонструє зацікавлення сучасних фахівців-мовників грою як засобом, що дає змогу здійснити комплексно-структурний аналіз навчального матеріалу з позиції логіки

пізнавального процесу, в якому поєднуються елементи знання з відповідним характером відносин вчителя і здобувачів освіти в цій діяльності.

Сучасна школа має на меті формувати не лише носія знань, а й усебічно розвинену особистість здатну використовувати отримані знання для конкурентоспроможної діяльності в будь-якій сфері суспільного життя, тобто для інноваційного розвитку суспільства.

Використання ігрових технологій навчання при організації освітнього процесу сприяє підвищенню пізнавальної активності здобувачів освіти. Ігрові вправи формують потребу в нових знаннях; спрямовують навчання на зв'язок із реальним життям; озброюють школярів міцними знаннями і навичками, а також умінням переносити їх в нові умови; створюють сприятливі умови для активної навчально-пізнавальної діяльності кожного здобувача освіти, розвитку його творчих здібностей.

У поданій роботі нами запропоновано використання комплексу вправ, побудованого на основі ігрових технологій, які покликані формувати й удосконалювати мовну компетентність здобувачів повної загальної середньої освіти. Практичне застосування цих завдань протягом проходження практики показало високий рівень ефективності й підвищення мотивації здобувачів освіти при формуванні їхніх лексико-граматичних і мовленнєвих навичок на уроках англійської мови. Крім того, представлений нами комплекс охоплює різні рівні вивчення мови, створює реальні ситуації спілкування, які мають практичне застосування в повсякденному житті, а окремі його вправи можуть бути легко видозмінені чи ускладнені залежно від потреб вчителя.

## СПИСОК ВИКОРИСТАНОЇ ЛІТЕРАТУРИ

1. Абрамович С. Д., Чікарькова М. Ю. Мовленнєва комунікація. Київ : Центр навчальної літератури, 2004. 472 с.
2. Амеліна С. М. Методика формування лексичної компетенції майбутніх філологів. Вісник Дніпропетровського університету імені Альфреда Нобеля. Серія «Педагогіка і психологія. Педагогічні науки, 2014. № 2 (8). С. 131–135.
3. Бакум З. П., Пальчикова О. О., Костюк С. С. Навчання іноземних мов : крос-культурний підхід : монографія. Тернопіль : ФОП Осадца Ю. В., 2019. 222 с.
4. Балл Г.О. Теоретико-методичні засади гуманізації освіти (психолого-педагогічний аспект). *Шляхи та проблеми входження освіти України у світовий освітній простір*. Вінниця: Універсум-Вінниця, 1999. С. 8–85.
5. Бацевич Ф. С. Основи комунікативної лінгвістики : підручник. Київ: Академія, 2004. 342 с.
6. Бех П. О., Биркун Л. В. Концепція викладання іноземних мов в Україні. *Іноземні мови*. 1996. № 2. С. 3–8.
7. Бібік Н. М. Компетентнісний підхід в освіті: рефлексивний аналіз застосування. *Компетентнісний підхід в сучасній освіті: світовий досвід та українські перспективи*: Бібліотека освітньої політики / За заг. ред. О. В. Овчарук. Київ: «К.І.С.», 2004. С. 47–497.
8. Близнюк О. І., Панова Л. С. Ігри у навчанні іноземних мов : посібник для вчителів. Київ: Освіта, 1997. 64 с.
9. Богущ А. М. Витоки мовленнєвого розвитку дітей дошкільного віку: програма та методичні рекомендації / Укл. А. М. Богущ. Київ : ІЗМН, 1997. 112 с.
10. Богущ, А. М., Гавриш, Н. В. Дошкільна лінгводидактика: Теорія і методика навчання дітей рідної мови: Підручник. Київ: Вища школа, 2007, 542 с.

11. Бондаренко С. М. Гейміфікація як інструмент підвищення якості процесів в бізнесі та освіті. URL: [https://er.knutd.edu.ua/bitstream/123456789/20194/1/PIONBUG\\_2022\\_P018-019.pdf](https://er.knutd.edu.ua/bitstream/123456789/20194/1/PIONBUG_2022_P018-019.pdf)
12. Великий тлумачний словник сучасної української мови / за ред. В. Т. Бусела. Київ : Перун, 2004. 1440 с.
13. Гончаренко С. У. Український педагогічний словник. Київ: Либідь. 1997. 374 с.
14. Гапонова С. В. Сучасні методи викладання іноземних мов за кордоном. *Іноземні мови*. 1998. № 1. С. 24-31.
15. Горошкін І. Особливості формування ключових компетентностей учнів 5 класу гімназії на уроках іноземної мови. *Іноземні мови в школах України*. 2020. № 4. С. 9–11.
16. Жорник О. Формування пізнавальної активності учнів у процесі спільної ігрової діяльності. *Рідна школа*. 2000. № 1. С. 26–28.
17. Заболоцька Л. А. Педагогічні умови формування комунікативних умінь учителя. URL: <http://lib.mdpu.org.ua/nvsp/BAK7/7/14.pdf>.
18. Загальноєвропейські рекомендації з мовної освіти: вивчення, викладання, оцінювання / науковий редактор українського видання доктор пед. наук, проф. С. Ю. Ніколаєва. Київ : Ленвіт, 2003. 273 с.
19. Державний стандарт базової середньої освіти (затверджено постановою Кабінету Міністрів України від 30 вересня 2020 року № 898. URL: [u.osvita.ua/legislation/Ser\\_osv/76886/](http://u.osvita.ua/legislation/Ser_osv/76886/)
20. Державна національна програма «Освіта» (Україна XXI ст.). URL : <http://zakon4.rada.gov.ua/law/show/896-93-п>
21. Енциклопедія педагогічних технологій та інновацій / уклад. Н. П. Наволокова. Харків: Вид. група «Основа», 2009. 179 с.
22. Закон України «Про застосування англійської мови в Україні» від 04.06.2024. URL: <https://zakon.rada.gov.ua/laws/show/3760-20#Text>

23. Закон України «Про освіту» № 2145-VIII від 05.09.2017. URL : <https://oplatforma.com.ua/article/1484-znayomtesya-zakon-ukrani-pro-svtu-2017>

24. Закон України «Про повну загальну середню освіту» № 463-IX від 16.01.2020. URL : <https://zakon.rada.gov.ua/laws/show/463-20#T>

25. Кекош М. Л. Комунікативна поведінка вчителя на уроках іноземної мови. *Науковий часопис НПУ ім. М. П. Драгоманова*. Київ, 2018. Вип. 61. С. 107–115.

26. Компетентнісний підхід у сучасній освіті: світовий досвід та українські перспективи: Бібліотека з освітньої політики: колективна монографія / Бібік Н. М., Ващенко Л. С., Локшина О. І., Овчарук О. В., Парашенко Л. І., Пометун О. І., Савченко О. Я., Трубачева С. Е.; під заг. ред. О. В. Овчарук. Київ : «К.І.С.», 2004. 112 с.

27. Культура мовлення вчителя-словесника / [Горошкіна О. М., Нікітіна А. В., Попова Л. О., Порохня Л. В., Рудіна О. М.]. Луганськ: СПД Рєзніков В. С., 2007. 112с.

28. Кушнірук С.А. Дидактична гра: теоретико-методологічний аспект URL: <https://enpuir.npu.edu.ua/bitstream/handle/123456789/16942/Kushniruk.pdf?sequence=1>

29. Лінгводидактичні засади навчання іноземної мови учнів старших класів загальноосвітніх навчальних закладів : навч.-метод. посіб. / В. Г. Редько, Т. К. Полонська, Н. П. Басай [та ін.]; за наук. ред. В. Г. Редька. Київ.: Пед. думка, 2013. 360 с.

30. Лозова О. М. Психологічні аспекти засвоєння іноземної мови. Київ. 2010. 143 с.

31. Лопатинська Н. Мовна, мовленнєва та комунікативна компетенції у студентів вищих навчальних закладів як складники фахової культури майбутнього корекційного педагога. URL: <https://aqce.com.ua/download/publications/203/239.pdf/>

32. Люшин І. Л. Граматичні ігри на уроках англійської мови. URL: <https://naurok.com.ua/gramatichni-igri-na-urokah-angliysko-movi-303831.html>

33. Мальцева В.О. Методичні рекомендації з теми «Ігри на уроках англійської мови в НУШ». URL: <https://naurok.com.ua/igri-na-urokah-angliysko-movi-v-nush-161322.html>
34. Максименко С. Д. Соловієнко В. О. Загальна психологія: Навч. посібник. Київ. МАУП, 2000. 256 с.
35. Манакін В.Н. Мова і міжкультурна комунікація. Київ: Академія, 2012. 288 с.
36. Методика навчання іноземних мов і культур: теорія і практика : підручник для студ. класичних, педагогічних і лінгвістичних університетів / Бігич О. Б., Бориско Н. Ф., Борецька Г. Е. та ін./ за загальн. ред. С. Ю. Ніколаєвої. Київ : Ленвіт, 2013. 590 с.
37. Мила О. П. Дидактичні ігри як засіб розвитку пізнавальної активності учнів на уроках англійської мови: навч.-метод. посіб. з англійської мови. Вінниця, 2013. 50 с.
38. Навчальні програми з іноземних мов (рівень стандарту, профільний рівень) для 10-11 класів загальноосвітніх шкіл затверджені Наказом Міністерства освіти і науки України № 1407 від 23.10.2017 року. URL: <https://osvita.ua/school/program/program-10-11/58921/>
39. Національна доктрина розвитку освіти України у XXI столітті. *Освіта*. 2002. № 26. С. 2–4.
40. Ніколаєва С. Ю. Цілі навчання іноземних мов в аспекті компетентнісного підходу. *Іноземні мови*. Київ, 2010. № 2. С. 11–17.
41. Нова українська школа : концептуальні засади реформування середньої школи / упоряд. Гриневич Л., Елькін О., Калашнікова С., Коберник І., Ковтунець В., Макаренко О., Малахова О., Нанаєва Т., Усатенко Г., Хобзей П., Шиян Р. ; за заг. ред. Грищенка М. 2016. 40 с.
42. Новий тлумачний словник української мови : у 2-х томах. Т. 2. За ред. В. В. Яременка. Київ : Аконіт, 2001. 911 с.
43. Овчарук О. В. Розвиток компетентнісного підходу: стратегічні орієнтири міжнародної спільноти. Компетентнісний підхід у сучасній освіті:

світовий досвід та українські перспективи: Бібліотека з освітньої політики / За заг. ред. О. В. Овчарук. Київ: «К.І.С.». 2004. 112с.

44. Освітні технології: Навчально-методичний посібник / [за ред. О. М. Пехоти]. Київ: «А.С.К.», 2002. 252 с.

45. Павлюк Ф. В. 200 ігор на уроках англійської мови. Тернопіль : Мандрівець, 2002. 56 с.

46. Павловська О. Формування ключових компетентностей у навчальному процесі ЗНЗ II-III ст. URL :

[http://umo.edu.ua/images/content/nashi\\_vydanya/stud\\_almanah/39.pdf](http://umo.edu.ua/images/content/nashi_vydanya/stud_almanah/39.pdf)

47. Полонська Т.К. Профільне навчання іноземної мови учнів старшої школи: методичні рекомендації. Київ : Педагогічна думка, 2014. 80 с.

48. Профільне навчання: Іноземні мови / Упоряд. Т. Михайленко, Л. Горбач. Київ: Шк. світ, 2007. 112 с.

49. Собко С. І. Використання ігрового методу на уроках англійської мови як засобу формування комунікативно грамотної особистості учня. URL: [http://123englishfunny.blogspot.com/p/blog-page\\_20.html](http://123englishfunny.blogspot.com/p/blog-page_20.html)

50. Саюк В. Ігрові методи та їх дидактичне значення. *Рідна школа*. 2001. № 4. С. 47 – 52.

51. Саюк В. Історико-педагогічний аналіз використання гри у навчальному процесі. *Рідна школа*. 2005. № 7. С. 50 – 53.

52. Сидоренко Л. М., Тільняк Н. В. Мовна та мовленнєва компетентності як складові підготовки спеціаліста технічного напрямку. Випуск 5(II). Київ: НТУУ «КПІ», 2015. С. 60-67.

53. Словник-довідник з професійної педагогіки / За ред. А. В. Семенової. Одеса: Пальміра, 2006. 220 с.

54. Термінологічний словник з культурології / Авт.-уклад. : Н. Ю. Больша, Н. І. Єфімчук. Київ: МАУП, 2004. 144 с.

55. Туркот Т. Педагогіка вищої школи: Навч. посібник для студентів вищих навчальних закладів. Київ, Кондор, 2011. 628 с.

56. Освітній портал «Класна оцінка». URL : <http://klasnaocinka.com.ua>

57. Освітній портал «Спільнота активних освітян». URL : <https://vseosvita.ua>

58. Освітній портал «English with pleasure». URL : <http://teach-engl.blogspot.com>

59. Ходунова В. Л. Інноваційний потенціал ігрових технологій. URL : <http://pedagogy-journal.kpu.zp.ua/archive/2023/86/17.pdf>

60. Хромова В. С., Джулай А.О. Використання рольової гри на уроках англійської мови в старшій школі. URL : [http://dspace.tnpu.edu.ua/bitstream/123456789/28237/1/Innov\\_ped22.pdf](http://dspace.tnpu.edu.ua/bitstream/123456789/28237/1/Innov_ped22.pdf)

61. Хуторський А. Ключові освітні компетентності. URL : <http://ru.osvita.ua/school/theory/2340/>

62. Definition and Selection of Competencies. Theroretical and Conceptual Foundation (DESECO). Strategy Paper on Key Competencies. An Overarching Frame of Reference for an Assessment and Research Program – OECD (Draft). URL: [www.oecd.org/dataoecd/48/22/41529556.pdf](http://www.oecd.org/dataoecd/48/22/41529556.pdf)

63. Lopatynska N.A. Linguistic and communicative competence in university students as a component of future correction teacher / N.A. Lopatynska // Actual problems of the correctional education: Ministry of Education and Science of Ukraine, National Pedagogical Drahomanov University, Kamyanets-Podilsky Ivan Ohyenko National University / edited by V.M. Synjov, O.V. Havrilov. Issue 5. Kamyanets-Podilsky: Medobory-2006, 2015. □ P. 187 □ 197

64. Richards, J. C., Rodgers, T. S. Approaches and methods in language teaching. Cambridge university press. 2014. 82 с.

65. Richards, Jack C.; Theodore S. Rodgers (2001). Approaches and Methods in Language Teaching. Cambridge UK: Cambridge University Press.

66. Rychen D., Tiana A., Tianna Ferrer A. Developing key competences in education: some lessons from international and national experience. International Bureau of Education. 2004. 80 p.



## ДОДАТКИ

### ДОДАТОК А

#### План-конспект уроку англійської мови для 10 класу

**Тема уроку:** Modern Technologies. Сучасні технології.

**Сфера спілкування:** освітня.

**Тематика ситуативного спілкування:** Технології

**Мовний інвентар:** лексичний діапазон з теми «Сучасні технології»;  
граматика: застосування пасивних форм дієслів.

**Тип уроку:** комбінований

**Обладнання:** підручник, аудіозаписи, картки для проведення ігор.

**Ключові компетентності:**

– *спілкування державною (і рідною у разі відмінності мовою)* – усвідомлення того, що, вивчаючи іноземну мову, збагачуємо рідну мову;

– *спілкування іноземними мовами* – уміння належно розуміти висловлене іноземною мовою, усно і письмо висловлювати і тлумачити поняття, думки, почуття, факти та погляди (через слухання, говоріння, читання і письмо) у широкому діапазоні соціальних і культурних контекстів, уміння посередницької діяльності та міжнародного спілкування;

– *уміння вчитися упродовж життя* – визначати комунікативні потреби та цілі під час вивчення іноземної мови; використовувати ефективні навчальні стратегії для вивчення мови відповідно до власного стилю навчання; самостійно працювати з підручником, шукати нову інформацію з різних джерел та критично оцінювати її; організовувати свій час і навчальний простір; оцінювати власні навчальні досягнення; сміливість у спілкуванні іноземною мовою; подолання власних бар'єрів; внутрішня мотивація та впевненість в успіху.

**Предметні компетентності:** формування мовної компетентності здобувачів освіти.

## Схематичний план уроку:

### I. Початок уроку:

1. Привітання та організація класу – 1 хв.;
2. Введення в іншомовну атмосферу – 1 хв.;
3. Оголошення теми та мети уроку – 1 хв.;

### II. Основна частина – 37 хв.

### III. Заключна частина уроку:

1. Рефлексія – 2 хв.;
2. Оцінювання діяльності учнів – 1 хв.;
3. Повідомлення та пояснення домашнього завдання – 2 хв.

## Хід уроку:

### I. Початок уроку:

#### 1. Привітання та організація класу:

*Teacher:* Good morning, dear students! I'm glad to see all of you! Hope you have a great mood and ready to get new knowledge.

#### 2. Введення в іншомовну атмосферу

*Teacher:* In the previous lessons we've learned lots of interesting information about technologies and inventions.

#### 3. Оголошення теми та мети уроку

*Teacher:* Today we're going to get new interesting information about unique technologies. So, the subject of our lesson is «Modern Technologies».

### II. Основна частина:

1. *Teacher:* And now I'd you to remember the vocabulary playing ***the lexical game «The crocodile game»***. You'll be divided into two groups and everyone of the group will show with the help of body the word-combination which I give. The members in the group have to recognise and name the word-combination and they'll get a point. The group with the most points win the game. So, let's start and I wish you good luck! (А зараз я пропоную вам згадати лексику, погравши в ***лексичну гру «Гра в крокодила»***). Необхідно поділитися на дві групи (команди), і кожен

представник групи (команди) за допомогою тіла покаже словосполучення, яке я даю. Учасники групи мають розпізнати та назвати словосполучення, і вони отримують бал. Перемагає група, яка набере найбільшу кількість балів. Отже почнемо, а я бажаю вам успіхів!)

*Example:* Charge a laptop, select a function, switch off a dishwasher, tap the screen, connect headphones to mobile phone, turn on a microwave oven, press a button into remote control, plug in a vacuum cleaner, insert a memory stick, select a network in your satnav.

2. *Teacher:* Now I'd like you to remember the grammatical material – The Passive Voice. Can you tell me what is the passive voice? What its structure? When do we use it?

And now I'm happy to propose you to play *the grammatical game «Words order»*. Again we need two groups. Every group will get some cards which you need to put into the correct order to get a sentence and compose a text. The main thing is to preserve the meaning and grammatical structure. The group with less mistakes wins. (А зараз я з радістю пропоную вам пограти в *граматичну гру «Порядок слів»*. Знову ділимося на дві групи. Кожна група отрмує кілька карток, які потрібно розставити в правильному порядку, щоб отримати речення та скласти текст. Головне – зберегти зміст і граматичну структуру. Перемагає група з найменшою кількістю помилок.)

*Example:*

Many new gadget have been invited in the 21st century.

Lots of interesting research is being done at the moment.

3. *Teacher:* Now let's speak a little. Please, open you Student's Books on the page 76, exercise 1. Your task is to think and discuss what a smart house is, and what technology it could have.

4. *Teacher:* Listen to some information about smart house and its technologies. Do they mention any of your ideas?

5. *Teacher:* Dear students you have to listen one more time and choose the best answers. (Student's book p. 76, exercise 3).

**6. Teacher:** Now, dear students, let's play *the phonetic game «Remember the text»*. You have to listen this audio one more time and try to retell it close to the text. The person who does it the best – wins. (А тепер, шановні здобувачі освіти давайте зіграємо *в фонетичну гру «Запам'ятай текст»*. Вам потрібно прослухати аудіо запис ще раз і спробувати переказати близько до тексту. Виграє той, хто зробить це найкраще.)

### **III. Заключна частина уроку:**

#### **1. Рефлексія**

*Teacher:* Students, we've discussed so much about unique, modern technologies . What was interesting for you? What new did you find out? Would you like to live in a smart home? Why?/Why not? Have you ever seen or used any of these technologies?

#### **2. Оцінювання діяльності учнів**

*Teacher:* Well, I think you were really active during the lesson. We have learned and discussed lots of interesting things. I think you like the lesson as well. So your marks are...

#### **3. Повідомлення та пояснення домашнього завдання**

Your home assignment is exercises 3-5 on the page 51 in your Workbook.

The lesson is over. Goodbye students, see you next time!

**ДОДАТОК Б**

### **План-конспект уроку англійської мови для 10 класу**

**Тема уроку:** Money and Shopping. Гроші та покупки.

**Сфера спілкування:** освітня.

**Тематика ситуативного спілкування:** Магазины, покупки та гроші.

**Мовний інвентар:** лексичний діапазон з теми «Магазины та покупки»; граматики: неозначені займенники: some, any, no, every, сталі вирази за темою «Гроші».

**Тип уроку:** комбінований.

**Обладнання:** підручник, аудіозапис.

**Ключові компетентності:**

– спілкування державною (і рідною у разі відмінності мовою) – усвідомлення того, що, вивчаючи іноземну мову, збагачуємо рідну мову;

– спілкування іноземними мовами – уміння належно розуміти висловлене іноземною мовою, усно і письмо висловлювати і тлумачити поняття, думки, почуття, факти та погляди (через слухання, говоріння, читання і письмо) у широкому діапазоні соціальних і культурних контекстів, уміння посередницької діяльності та міжнародного спілкування;

– уміння вчитися упродовж життя – визначати комунікативні потреби та цілі під час вивчення іноземної мови; використовувати ефективні навчальні стратегії для вивчення мови відповідно до власного стилю навчання; самостійно працювати з підручником, шукати нову інформацію з різних джерел та критично оцінювати її; організовувати свій час і навчальний простір; оцінювати власні навчальні досягнення; сміливість у спілкуванні іноземною мовою; подолання власних бар'єрів; внутрішня мотивація та впевненість в успіху.

**Предметні компетентності:** формування мовної компетентності здобувачів освіти.

**Очікувані результати:** здобувач освіти приймає усну інформацію та письмові тексти іноземною мовою в умовах безпосереднього та опосередкованого міжкультурного спілкування; взаємодіє з іншими особами в усній і письмовій формі та в режимі реального часу засобами іноземної мови; надає інформацію, висловлює думки, почуття та ставлення іноземною мовою.

**Схематичний план уроку:**

**I. Початок уроку:**

1. Привітання та організація класу – 1 хв.;
2. Введення в іншомовну атмосферу – 1 хв.;
3. Оголошення теми та мети уроку – 1 хв.;

**II. Основна частина – 37 хв.**

**III. Заключна частина уроку:**

1. Рефлексія – 2 хв.;
2. Оцінювання діяльності учнів – 1 хв.;
3. Повідомлення та пояснення домашнього завдання – 2 хв.

### **Хід уроку:**

#### **I. Початок уроку:**

##### **1. Привітання та організація класу:**

*Teacher:* Good afternoon, dear students! I'm glad to see all of you! Hope you have a great mood and ready to improve your knowledge.

##### **2. Введення в іншомовну атмосферу**

*Teacher:* In the previous lessons we've learned lots about shops and shopping.

##### **3. Оголошення теми та мети уроку**

*Teacher:* So, today we're going to get new interesting information about one of the necessary thing in shopping - money. So, the subject of our lesson is «Money and Shopping».

#### **II. Основна частина:**

1. *Teacher:* I'd like to start our lesson with the recalling of vocabulary. ***The lexical game «Taboo»*** will help us with it. You'll be divided into two groups and everyone will get a card with the name of the shop. The task is to give the definition of this shop. The group which guess and name the most shops will be the winner. So, let's start and I wish you good luck! (Я би хотіла розпочати наш урок з пригадування лексики. ***Лексична гра «Табу»*** допоможе нам у цьому. Ви будете розділені на дві команди, і кожен представник отримає картку з назвою магазину. Ваше завдання – дати визначення магазину. Та група, котра назве найбільшу кількість магазинів стане переможницею. Отже, почнемо, а я бажаю вам успіхів!)

*Example:* A shop or a website where books are sold. – Bookshop.

A shop where medicinal drugs are dispensed and sold. – Chemist's.

A shop which sells stationary. – Stationary Shop.

2. *Teacher:* Now I'd like you to remember the grammatical material – The Indeterminate pronoun. Can you name them? Where do we use them and their purpose?

And now let's do the exercises to secure the material.

(Student's Book p.124, exercises 2,4).

3. *Teacher:* It's time to play again. Now, that will be a **grammatical game** «*Never ending story*». The task is to make general story by adding a sentence from a person. Don't forget to use Indeterminate pronouns in your sentence. So, I start: One day I get a letter from someone. ... (Знову запрошую вас пограти. Тепер це буде **граматична гра «Незакінчена історія»**. Завдання даної гри – скласти загальну розповідь, додавши речення від кожного учня. Не забудьте вживати в реченні невизначені займенники. Отже, я починаю: Одного разу я отримала листа від когось.)

4. *Teacher:* So, as you see the theme of our lesson is Money and Shopping, I'd like you to acquaint with collocations connected with money. Please, listen to the phrases with definitions and try to translate them.

<https://www.youtube.com/watch?v=gmvh9w1gFYQ>

5. *Teacher:* Now I'd like you to consolidate the knowledge doing the exercises connected with the collocations with money (Student's Book page 125, exercises 1,2).

6. *Teacher:* Let's continue playing. Now we'll play **the phonetic game** «*Name the antonym*». I'll say you a phrase and each of you have to tell me the antonym phrase to mine. (Продовжуємо грати. Зараз ми пограємо у **фонетичне гру «Назви антонім»**. Я кожному з вас буду називати фразу, а ви повинні сказати мені фразу-антонім у відповідь).

Example: Save money – waste money, borrow money – lend money.

### III. **Заключна частина уроку:**

#### 2. **Рефлексія**

*Teacher:* Students, today we've discussed so much about shopping and money. What did you like the most? What collocations with money have you learnt?

**2. Оцінювання діяльності учнів.**

*Teacher:* Well, I think you were really active during the lesson. We have learned and discussed lots of interesting things. I think you like the lesson as well. So your marks are...

**3. Повідомлення та пояснення домашнього завдання**

Your home assignment is exercises 1-5 on the page 85 in your Workbook.

The lesson is over. Goodbye students, see you next time!