Сумський державний педагогічний університет імені А. С. Макаренка
Факультет іноземної та слов'янської філології
Кафедра англійської філології та лінгводидактики

Шинкаренко Анастасія Олегівна

ФОРМУВАННЯ АНГЛОМОВНОЇ КОМПЕТЕНТНОСТІ У ТЕХНІЦІ ПИСЬМА З ВИКОРИСТАННЯМ БУКВЕНИХ ІГОР В УЧНІВ СЕРЕДНЬОГО СТУПЕНЯ НАВЧАННЯ ЗАКЛАДІВ ЗАГАЛЬНОЇ СЕРЕДНЬОЇ ОСВІТИ

Спеціальність: 014 Середня освіта (Англійська мова і літератури)
Галузь знань: 01 Освіта/Педагогіка

Кваліфікаційна робота
на здобуття освітнього ступеня магістра

Науковий керівник
_____ Г. І. Подосиннікова
Кандидат педагогічних наук,
доцент кафедри англійської філології та лінгводидактики
«___» _____ 20__ року
Виконавець
_____ А. О. Шинкаренко
«___» _____ 20__ року

Суми 2021

Sumy State Pedagogical University named after A.S.Makarenko
The Department of Foreign and Slavonic Philology
The Chair of English Philology and Lingvodidactics

SHYNKARENKO ANASTASIIA OLEHOVNA

FORMATION OF BASIC SCHOOL PUPILS' ENGLISH WRITING TECHNIQUE COMPETENCE WITH THE USE OF WORD GAMES IN GENERAL SECONDARY EDUCATION INSTITUTIONS

Speciality: 014 Secondary Education (English language and literature)
Field of Study: 01 Education/Pedagogy

Graduation Project

Scientific Superviser:
H.I.Podosynnikova,
candidate of Pedagogical Sciences,
associate professor

Performed by:
A.O. Shynkarenko

Sumy 2021

ЗМІСТ

ПЕРЕЛІК УМОВНИХ СКОРОЧЕНЬ……5

ВСТУП……..6

РОЗДІЛ 1. ТЕОРЕТИЧНІ ПЕРЕДУМОВИ ФОРМУВАННЯ АНГЛОМОВНОЇ КОМПЕТЕНТНОСТІ В ТЕХНІЦІ ПИСЬМА З ВИКОРИСТАННЯМ БУКВЕНИХ ІГОР В УЧНІВ СЕРЕДНЬОГО СТУПЕНЯ НАВЧАННЯ ЗАКЛАДІВ ЗАГАЛЬНОЇ СЕРЕДНЬОЇ ОСВІТИ……11

1.1 Психолого-вікові особливості учнів середнього ступеня навчання……11

1.2 Мета та зміст формування англомовної компетентності в техніці письма учнів середнього ступеня навчання закладів загальної середньої освіти……..……22

1.3 Психолого-методичний потенціал гейміфікації та буквених ігор у формуванні англомовної компетентності в техніці письма учнів середнього ступеня навчання закладів загальної середньої освіти…….27

Висновки до розділу 1…….33

РОЗДІЛ 2. МЕТОДИЧНІ ЗАСАДИ ФОРМУВАННЯ АНГЛОМОВНОЇ КОМПЕТЕНТНОСТІ У ТЕХНІЦІ ПИСЬМА З ВИКОРИСТАННЯМ БУКВЕНИХ ІГОР В УЧНІВ СЕРЕДНЬОГО СТУПЕНЯ НАВЧАННЯ ЗАКЛАДІВ ЗАГАЛЬНОЇ СЕРЕДНЬОЇ ОСВІТИ……34

2.1. Труднощі формування англомовної компетентності у техніці письма з використанням буквених ігор в учнів середнього ступеня навчання закладів загальної середньої освіти…….34

2.2. Класифікація буквених ігор для формування англомовної компетентності у техніці письма в учнів середнього ступеня навчання закладів загальної середньої освіти……..38

2.3. Етапи формування навичок техніки письма в учнів середнього ступеня навчання закладів загальної середньої освіти……..42

Висновки до розділу 2…….....45

РОЗДІЛ 3. МЕТОДИКА ФОРМУВАННЯ АНГЛОМОВНОЇ КОМПЕТЕНТНОСТІ У ТЕХНІЦІ ПИСЬМА З ВИКОРИСТАННЯМ БУКВЕНИХ ІГОР В УЧНІВ СЕРЕДНЬОГО СТУПЕНЯ НАВЧАННЯ ЗАКЛАДІВ ЗАГАЛЬНОЇ СЕРЕДНЬОЇ ОСВІТИ……..46

3.1. Система вправ для формування англомовної компетентності у техніці письма з використанням буквених ігор в учнів середнього ступеня навчання закладів загальної середньої освіти……46

3.2. Методична модель організації навчального процесу формування англомовної компетентності у техніці письма з використанням буквених ігор в учнів 5 класу закладів загальної середньої освіти…….50

3.3. Методичні рекомендації з використання буквених ігор у формуванні компетентності техніки письма в учнів 5 класу закладів загальної середньої освіти…….54

Висновки до розділу 3…….……..55

ЗАГАЛЬНІ ВИСНОВКИ……..……57

СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ ……..60

ДОДАТКИ…….....65

SUMMARY…….....98

ПЕРЕЛІК УМОВНИХ СКОРОЧЕНЬ

ЗЗСО – заклади загальної середньої освіти

АКТП – англомовна компетентність в техніці письма

ІКК – іншомовна комунікативна компетентність

БІ – буквені ігри

ВСТУП

Все більшого оберту набирає співпраця міжнародного рівня, що зумовлює забезпечення країни першокласними, конкурентоспроможними спеціалістами в усіх видах діяльності. Так, володіння іноземною або кількома іноземними мовами стає нормою життя та необхідним компонентом освіти сучасного фахівця.

В сучасній методичній науці метою навчання іноземної мови визначено формування в учнів іншомовної комунікативної компетенції (ІКК), що означає вміння вирішувати завдання як безпосереднього, так і опосередкованого спілкування з носіями мови у визначених сферах спілкування [30].

Популяризація вивчення англійської мови передбачає формування всіх компетентностей, у тому числі й компетентності техніки письма. Письмо відіграє одну з важливих ролей у вивченні іноземної мови. Письмо тісно пов'язане з іншими видами мовленнєвої діяльності, які являють собою рецептивно-репродуктивний механізм відтворення іноземної мови.

Проблемі формування АКТП присвятили свої праці такі вчені, як: Борецька Г.Е., Гапонова С.В., Зимня І.А, Ніколаєва С.Ю., Сажко Л.А., Скляренко Н.К., Щукин А.Н., Harmer J та інші. Проте це питання є дуже широким і потребує нових досліджень згідно з появою нових та розвитком уже існуючих методик та підходів викладання, до яких належить використання гейміфікації.

Під поняттям «гейміфікація» розуміємо процес використання ігрових технологій для розв’язання неігрових завдань чи розв’язання дійсних проблем за допомогою певних ігрових елементів і технологій [55]

Основним принципом гейміфікації можна вважати забезпечення постійного отримання зворотного зв’язку від учня, що забезпечує можливість динамічного коригування його знань, навичок та поведінки.

Гейміфікація як технологія навчання включає в себе такі основні засоби реалізації: рольові, дидактичні, професійні, буквені, мовні, драматизації, ділові ігри.

Поняття «буквені ігри» розглядаємо як своєрідні загадки, написані незвичним способом, де розгадкою являється слово або словосполучення. Для відгадки необхідно провести певні комбінаторні перетворення з буквами — змінити їх послідовність, розміщення відносно одна одної, порядок читання, додати або вилучити окремі букви.

Використання ігрової діяльності, а в тому числі й БІ на уроках досліджувалося у багатьох роботах таких науковців, як: Ельконін Д. Б., Карпова В. М., Кравець Н. С., Тарнопольський, О. Б., Кабанова М. Р, Ткаченко О., Савченко О., Ю., Herger M., Kapp K.. M.

Проте, слід зазначити, що досліджень формування АКТП з використанням БІ в учнів середнього ступеня навчання ЗЗСО, де було б комплексно розглянуто теоретичну та практичну частини, досить не багато, що і зумовлює **актуальність** даного дослідження

Об'єкт дослідження – формування АКТП на засадах гейміфікації в учнів середнього ступеня навчання (ЗЗСО).

Предмет дослідження – формування АКТП з використанням БІ в учнів середнього ступеня навчання ЗЗСО.

Метою дослідження – теоретично обґрунтувати, практично розробити та експериментально перевірити методику формування АКТП з використанням БІ в учнів середнього ступеня навчання ЗЗСО.

Для реалізації вище зазначеної мети необхідно виконати наступні **завдання:**

1) розглянути психолого-вікові особливості учнів середнього ступеня навчання ЗЗСО;

2) розглянути мету та зміст формування АКТП в учнів середнього ступеня навчання ЗЗСО;

3) розглянути гейміфікацію як сучасний підхід до навчання іноземних мов і дослідити її психолого-методичний потенціал у формуванні АКТП в учнів середнього ступеня навчання ЗЗСО;

4) розглянути засоби реалізації гейміфікації у процесі навчання іноземних мов, визначити термін «буквені ігри», дослідити потенціал БІ у формуванні АКТП в учнів середнього ступеня навчання ЗЗСО;

5) проаналізувати існуючі класифікації БІ, запропонувати методичну типологію БІ для формування АКТП в учнів середнього ступеня навчання ЗЗСО;

6) розглянути етапи формування навичок техніки письма в учнів середнього ступеня навчання ЗЗСО;

7) теоретично розробити підсистему вправ для формування АКТП з використанням БІ в учнів середнього ступеня навчання ЗЗСО;

8) розробити практичний репрезентант запропонованої підсистеми вправ – комплекс вправ для формування АКТП з використанням БІ в учнів 5 класу ЗЗСО (на матеріалі теми «Sport in our life»);

9) провести анкетування учнів з метою уточнення завдань дослідження;

10) експериментально перевірити ефективність розробленої методики;

11) сформулювати методичні рекомендації щодо реалізації методики формування АКТП з використання БІ в учнів середнього ступеня навчання ЗЗСО.

Для обґрунтування теоретичних аспектів та опису практичних завдань було використано такі **методи дослідження**: *теоретичні* – критичний аналіз і синтез вітчизняних та іноземних, психолого-педагогічних, лінгвістичних, методичних джерел з теми дослідження; аналіз дійсних програм, підручників та навчальних планів; метод систематизації і класифікації матеріалу; аналіз методу гейміфікації та всіх його аспектів, моделювання навчального процесу з використанням запропонованої методики; *емпіричні* – спостереження та аналіз уроків англійської мови, анкетування учнів 5 класу з метою визначення частоти та потенціалу використання БІ, бесіди з учителями та учнями; *статистичні* – проведення та інтерпретація результатів методичного експерименту з метою виявлення більш ефективної моделі запропонованої методики з використанням

розробленої системи вправ та обґрунтування доцільності впровадження запропонаваної методики до навчального процесу.

Теоретична цінність дослідження полягає в розробці методичної класифікації БІ для формування англомовної АКТП в учнів середнього ступеня навчання ЗЗСО; створенні теоретичної моделі підсистеми вправ для формування АКТП з використанням БІ в учнів середнього ступеня навчання ЗЗСО та методики формування АКТП з використанням БІ в учнів середнього ступеня навчання ЗЗСО.

Практична цінність дослідження полягає у розробці комплексу вправ для формування АКТП з використанням буквених ігор в учнів 5 класу ЗЗСО (на матеріалі теми «Sport in our life») та укладанні методичних рекомендації щодо реалізації методики формування АКТП з використання БІ в учнів середнього ступеня навчання ЗЗСО.

Структура роботи: робота складається зі вступу, трьох розділів, висновків до них, загальних висновків, списку використаних джерел та додатків.

Апробація результатів дослідження відбулася у формі доповідей на наступних конференціях.

1. Гейміфікація у формуванні англомовної компетентності в техніці письма учнів середнього ступеня навчання закладів загальної середньої освіти (V Всеукраїнська наукова інтернет конференція «Діалог мов і культур у сучасному освітньому просторі», 12 листопада 2021р., м. Суми, СумДПУ імені А. С. Макаренка).

2. Використання буквених ігор для формування англомовної компетентності у техніці письма в учнів середнього та старшого ступенів навчання (IV Міжнародна науково-практична інтернет конференція «Сучасні тенденції у викладанні іноземних мов у світі», 30 листопада 2021р., м. Суми, СумДПУ імені А. С. Макаренка).

3. Використання англомовної онлайн платформи Quizalize як засобу гейміфікації на уроках англійської мови(Круглий стіл магістрантів-

практикантів "New Dimensions of Teaching Foreign Languages and Cultures", 21 жовтня 2021р. м. Суми, СумДПУ імені А. С. Макаренка).

Публікації

4. Шинкаренко А. ГЕЙМІФІКАЦІЯ У ФОРМУВАННІ АНГЛОМОВНОЇ КОМПЕТЕНТНОСТІ У ТЕХНІЦІ ПИСЬМА УЧНІВ СЕРЕДНЬОГО СТУПЕНЯ НАВЧАННЯ ЗАКЛАДІВ ЗАГАЛЬНОЇ СЕРЕДНЬОЇ ОСВІТИ // Матеріали V Всеукраїнської наукової інтернет-конференції «Діалог мов і культур у сучасному освітньому просторі», м. Суми, СумДПУ імені А. С. Макаренка, 12 листопада 2021 р. – С. 81 – 84.

5. Подосиннікова Г., Шинкаренко А. МЕТА ТА ЗМІСТ ФОРМУВАННЯ АНГЛОМОВНОЇ КОМПЕТЕНТНОСТІ В ТЕХНІЦІ ПИСЬМА В УЧНІВ СЕРЕДНЬОГО ТА СТАРШОГО СТУПЕНІВ НАВЧАННЯ // Матеріали IV міжнародної науково-практичної інтернет конференції «Сучасні тенденції у викладанні іноземних мов у світі», м.Суми, СумДПУ імені А. С. Макаренка, 30 листопада 2021 р.

6. Шинкаренко А. МЕТА ТА ЗМІСТ ФОРМУВАННЯ АНГЛОМОВНОЇ КОМПЕТЕНТНОСТІ В ТЕХНІЦІ ПИСЬМА УЧНІВ СЕРЕДНЬОГО СТУПЕНЯ НАВЧАННЯ ЗАКЛАДІВ ЗАГАЛЬНОЇ СЕРЕДНЬОЇ ОСВІТИ // Збірник наукових робіт : Актуальні питання філології та методології / Міністерство освіти і науки України, Сумський державний педагогічний університет імені А. С. Макаренка, факультет іноземної та слов’янської філології; [редкол.:]. – Суми: Вид-во СумДПУ імені А. С. Макаренка, 2021р.

РОЗДІЛ 1. ТЕОРЕТИЧНІ ПЕРЕДУМОВИ ФОРМУВАННЯ АНГЛОМОВНОЇ КОМПЕТЕНТНОСТІ В ТЕХНІЦІ ПИСЬМА НА ЗАСАДАХ ГЕЙМІФІКАЦІЇ В УЧНІВ СЕРЕДНЬОГО СТУПЕНЯ НАВЧАННЯ ЗАКЛАДІВ ЗАГАЛЬНОЇ СЕРЕДНЬОЇ ОСВІТИ

1.1 Психолого-вікові особливості учнів середнього ступеня навчання

У цьому пункті буде розглянуто вплив психолого-вікових особливостей учнів середнього ступеня навчання ЗЗСО на процес формування АКТП з використанням БІ.

Учні середнього ступеня навчання це особи віком від 10 до 14 років (також їх називають підлітками). Цей період характеризується переходом від молодших школярів до юнацтва. Як і будь-який етап життя, цей також має свої особливості та труднощі, що має неабиякий вплив на відносини з батьками, однолітками, на навчання, на ставлення до навколишнього світу. Труднощі підліткового віку пов’язані з перебудовою всього організму. Це зумовлено фізичними змінами та становленням дитини, як особистості в суспільстві.

Для кожного періоду життя є важливою специфіка співвідношення внутрішніх та зовнішніх процесів розвитку людини.

Л. С. Виготський часто зазначав, що основна особливість підлітків полягає саме в неузгодженості процесів статевого дозрівання, загального органічного розвитку та соціального формування. В першу чергу це зумовлене тим, що два останні процеси відбуваються набагато повільніше, ніж статеве дозрівання, яке в свою чергу має гострий характер.

Можна виділити чотири групи особливостей підліткового віку: фізичні, психологічні, мотиваційні та пізнавальні [Див ДОДАТОК]. Усі зміни та специфіка їх розвитку визначає процес переходу від періоду дитинства до зрілості. Розвиток організму підлітка передбачає формування новоутворень внаслідок перебудови організму, змін у спілкуванні та взаєминах із дорослими

чи однолітками, засвоєння нових способів взаємодії в соціумі, змісту морально-етичних норм поведінки; розвитку самосвідомості, інтересів та захоплень, а також пізнавальної та навчальної діяльності [42, с.72].

Деякі умови сьогодення сприяють швидкому формуванню дорослої особистості (акселерація фізичного та статевого дозрівання, можливість більше спілкуватися з однолітками, постійна зайнятість батьків, становлення ранньої самостійності, вільний доступ до великого потоку інформації), проте також існують умови, які пригальмовують цей процес (надмірна опіка батьків, відсутність серйозних обов'язків, навчальна зайнятість).

Психологічні особливості учнів цього періоду характеризуються переходом із початкової до основної школи є одним із найскладніших етапів у житті людини і нерідко характеризується певним зниженням успішності, оскільки учням необхідно адаптуватися до нових умов та правил, до нових темпів та методів навчання [5].

Характерною рисою підліткового віку є так звана криза тринадцяти років. Це вибух зухвалості та непокори в наслідок руйнування певних застарілих психологічних структур.

За Виготським зміст даної кризи полягає в глибокій та якісній зміні всього психічного розвитку людини, а не окремо виражені зовнішні зміни.

Згідно з уявленнями Л. С. Виготського, компонентом розвитку особистості в соціумі, де взаємозв'язаними є психологічні особливості дитини та соціальне середовище, є саме переживання, що характеризують актуальні потреби дитини та ступінь їх задоволення. Перебудова системи переживань вважається критерієм психологічної кризи, внаслідок зміни провідних переживань дитини в критичні періоди. Саме така перебудова характерна для підліткового віку. До яскраво виражених симптомів даної кризи можна віднести:

- Погіршення продуктивності учнів у сферах навчальної діяльності, в яких підліток є досить обдарованим. Регрес у виконанні саме творчих завдань, в

той час, як здатність виконання механічних завдання зберігається на своєму рівні, що зумовлюється переходом від конкретного до логічного мислення.

- Негативізм. Таким чином підліток намагається відштовхнутися від суспільства, підвищується рівень частоти сварок та порушень дисципліни, він прагне самостійності та самоізоляції, переживаючи внутрішнє занепокоєння та невдоволення [42, с.73].

Цікавим є те, що батьки та вчителі зазвичай пов'язують труднощі виховання з післякризовим періодом(14-15), хоча такі зміни більш характерні саме для кризи чи з докризовим періодом етапом(С. К. Масгутова). Іншими словами, дорослі вважають суб'єктивно найскладнішим сам період формування нових психологічних структур. Перш за все це пов’язано з неефективністю старих підходів виховання в сучасних умовах та невмінням знаходити більш підходящі для теперішнього суспільства [42, с.74] .

Становлення свідомості є найважливішим новоутворенням підліткового періоду. Відчуття дорослості в підлітків є компонентом їх самосвідомості. Проте слід зазначити, що бажання наслідувати дорослих – це лише зовнішня ознака явища, без усвідомлення його психологічної сутності, хоча це й насправді спостерігається в поведінці підлітків. Вони досить суб'єктивно пов'язують дорослість більше з приналежністю до світу дорослих, ніж з наслідуванням (Д. І. Фельдштейн). Підлітки намагаються зайняти місце дорослих у системі реальних відносин між людьми, тому для них мужність та сміливість у поведінці дуже важливі, як і зовнішній вигляд у зв'язку з цією позицією в соціумі[42, с.74].

Однією з основних особливостей учнів у віці від 10 до 15 років є те, що вони виходять на новий рівень інтелектуального та психічного розвитку. Це проявляється у поступовому переході від конкретного до абстрактного мислення. В учнів окреслюються уміння і навички аналізувати, систематизувати та групувати складні явища, виявляти спільне та відмінне. У зв’язку з цим зміст навчальних предметів основної школи повинен будуватися систематично, повинна чітко простежуватися тематична спрямованість, а також

уводитися нові поняття тощо. Проте, оскільки цей тип мислення перебуває на етапі становлення, вчителям та авторам навчальних матеріалів особливо необхідно уникати надмірної теоретизації, а нові поняття доцільно уводити дозовано та поступово, з опорою на вже відомий учням матеріал. Логічним здається припустити те, що в 5-му класі насамперед мають відбуватися систематизація та узагальнення матеріалу, який вивчався у початковій школі, переважно в імпліцитній формі [27, с.332].

Якщо говорити про стосунки підлітка з оточуючими, то слід зазначити, що спілкування з товаришами в цей період посідає перше місце в його житті. Це спілкування зазвичай існує відповідно до прагнень дитини, тобто, деякі особи хочуть бути лідером своєї групи середовища, дехто бажає користуватися авторитетом у певних справах, інші, відчуваючи самотність, просто намагаються знайти собі близького друга.

Також спілкування підлітків виходить за межі розмов про навчання, воно охоплює нові хобі, інтереси, захоплення, стосунки, діяльність та певні події у житті. Цей процес є настільки цінним, що дуже часто відтісняє навчання, а іноді й стосунки з рідними на другий план. Через що виникають проблеми з успішністю в школі та непорозуміння в сім’ї, проте для самих підлітків важливішими є переживання через стосунки з однолітками. Адже найчастіше процес спілкування спонукає дітей іти до школи, де вони знову зможуть зустрітися з друзями та відпочити від домашньої, дуже часто напруженої атмосфери. Саме комунікативні процеси сприяють вивченню нової інформації та кращого запам’ятовування матеріалу, що передбачає використання гейміфікації на уроках для заохочення.

У підлітковому віці інтенсивно формуються групи. На початку свого існування вони не є великими та складаються з представників лише однієї статі, проте з розвитком, виникає тенденція до об'єднання таких угруповань у більші компанії, так, групи стають змішаними. Таке явище психологія називає «референтна група». Специфіка таких груп полягає у привласненні підлітком цінностей та думок групи. У його свідомості вони створюють опозицію світу

дорослих. Деякі дослідники схильні до думки існування субкультури дитячого суспільства, носіями якої являються референтні групи. Для дорослих нема доступу в ці групи, отже, їх вплив є дуже обмеженим. Внаслідок чого, цінності таких груп досить часто не співпадають із цінностями дорослого світу. Характерною рисою підліткових груп є надмірно високий рівень конформізму її членів. Це зумовлено потребою опори розмитого та несформованого «я» підлітка з боку сильного та чіткого «ми» референтної групи однолітків. За відсутності авторитетних людей та референтних груп у дитини може виникнути відчуття самотності та непотрібності, наслідком чого може стати відчуження від навколишнього світу [42, с.77].

З цього приводу Ф. Райс угрупував можливі причини виникнення почуття самотності на даному етапі життя, серед них є: - почуття відчуженості від батьків(найчастіше це недостача участі батьків у житті дитини, підтримки); наявність неповної сім'ї та маргінальний суспільний статус дитини; надмірна потреба уваги до своєї персони; підвищена жага виділитись серед оточуючих, що зазвичай призводить до відчуття відторгнення та непотрібності в дітей; надто знижена самооцінка та загострене почуття жалю по відношенню до себе, песимізм відносно можливості бути позитивно оціненим суспільством; почуття байдужості до свого життя, усвідомлення його беззмістовності, низькі очікування стосовно власних досягнень у навчанні, що призводить до сукупності невдач і надмірної замкненості; підвищена тривожність та сором'язливість; відкриття власних когнітивних здібностей, що дають змогу глибше та детальніше себе пізнавати; посилення відчуття волі, яке наводить страх на дитину; прагнення до проявів особистості [32, с.324].

Ще одним аспектом у змінах підліткового віку визначають мотиваційні особливості. Мотивація – це внутрішня детермінація поведінки та діяльності, яка, звичайно ж, може бути обумовлена і зовнішніми подразниками, що оточує людину середовищем[15, с.63]. У школярів середніх класів відзначається більша, ніж раніше, стійкість цілей, досить розвинене почуття обов'язку, відповідальності. Інтереси не ситуативні, а виникають поступово у міру

накопичення знань. Звідси — стійкість низки мотивів, заснованих на інтересах і поставлених самими учнями цілях. У підлітків інтерес до чогось часто набуває характеру захоплення. Вважається, що підлітковий вік без захоплень подібний до дитинства без ігор [15, с.194].

Важливо, що у мотивах підлітків міститься аргументація та передбачення наслідків прийнятого рішення, що свідчить про значно повніше усвідомлення процесу мотивації та структури мотиву, а також про велику участь у формуванні мотиву блоку «внутрішнього фільтра» [15, с.195].

Найбільш яскравими є мотиви відносно формування їхнього світосприйняття, з планами на майбутнє. Л. С. Виготський стверджував, що проблема інтересів є ключовою для цього етапу життя. Ним виокремлено дві основні фази підліткового віку, пов’язаних зі змінами в сфері інтересів:

- для негативної фази характерне відмирання попередньої системи інтересів, починають з'являтися сексуальні потяги, звідки й походять зниження працездатності та успішності, підвищений рівень грубості, дратівливості дитини, її невдоволення собою, , переживання та занепокоєння;

- в свою чергу для позитивної фази характерним є зародженням нових ширших і глибших інтересів, відбувається стрімкий розвиток інтересів до переживань інших людей з психологічної точки зору, до особистих почуттів, з’являються планування на майбутнє у формі мрії [26, с.250].

Перш за все, для найбільш вдалої організації навчального процесу слід пам’ятати про вмотивований характер вправ для навчання іншомовного мовлення як діяльності. Зокрема, І.А. Зимня характеризує мотивацію як «запускний механізм» будь-якої діяльності людини: праці, спілкування чи пізнання. На її думку, живлення та підтримку мотивації здійснює відчутний, реальний, поетапний та кінцевий результат. За відсутності успіху мотивація починає згасати, що негативно позначається на виконанні навчальної діяльності. Крім потреб, мотивів та цілей, в якості спонукачів поведінки людини розглядаються ще й інтереси, бажання та наміри [14, с.5]

Отже, починати урок іноземної мови краще починати саме з приведення в дію механізму мотивації. За потреби висловити свою думку людина може говорити чи писати рідною мовою. За такої умови мовленнєва діяльність стає продуктивною, осмисленою та цікавою. Саме тому навчання іноземної мови потребує наявності важливих прийомів, які активізують спонукально-мотиваційну сферу особистості учня, до них відносять: рольове спілкування, ігрові ситуації, розв'язання проблемних завдань тощо. У навчанні компоненту АКТП, орфографії, доцільно також якомога ширше використовувати прийоми, що приводять у дію механізм мотивації, підвищуючи ефективність навчання, хоча в цьому випадку йдеться не стільки про комунікативну мотивацію, скільки про використання проблемних завдань [35].

До механізму мотивації відносять: а) включення потреби, б) зустріч потреби з предметом-думкою, в) емоційне переживання цієї потреби, тобто інтерес, г) його вольову регуляцію, д) підтримання інтересу [35].

Говорячи детальніше про сам процес навчання в підлітковому віці необхідно врахувати пізнавальні особливості учнів, до яких належать: увага, пам'ять, мислення, уява та мовлення.

Формування уміння навчатися та працювати являється поштовхом для розвитку уваги в підлітків. Особи середнього шкільного віку уже свідомо може спрямовувати увагу на необхідні об'єкти, не відволікаючись зосереджується на них, а також переключати та розподіляти увагу на нові завдання. Важливим є те, що обсяг, концентрація та стійкість уваги зростають. Підліток уже може зосереджуватися на уявних об'єктах, а не тільки на реальних. Причиною стрімкого розвитку уваги в цьому віці можна вважати формування наполегливості, в той час як її довільність є проявом вольової активності підлітка [42, с.84]. Прикладом вправи на розвиток уваги в учнів середнього ступеня навчання може бути наступні [Див. ДОДАТОК Е Впр. 5]

Обсяг пам'яті також значно зростає, до того ж не тільки через краще запам'ятовування матеріалу, а ще й через його логіче осмислення. Як і увага підлітків, поступово пам'ять набуває організованості, урегульованості та

керованості. Цей період життя особистості є розвитком пам’яті в інтелектуальному напрямку. Однією з особливостей підлітків є швидке формування смислової логічної пам'яті, у житті вони часто застосовують опосередковані прийоми запам'ятовування. І кількість таких прийомів зростає, а їх застосування набуває усвідомленості, довільності та цілеспрямованості. Існує також пряма залежність використання зазначених прийомів і рівня продуктивності запам'ятовування та подальшого відтворення матеріалу [42, с.83]. Для пам’яті можна використовувати наступні вправи [Див. ДОДАТОК Е Впр. 6; 8].

Що стосується мислення, то в цей період набуває розвитку здатність до розумових експериментів, а також до розв'язання задач на основі припущень. Найважливішим досягненням підлітків в аналізі дійсності є уміння оперувати гіпотезами в процесі вирішення інтелектуальних завдань.

Ж. Піаже в одному зі своїх експериментів досліджував процес вирішення складних пізнавальних завдань підлітками. Дітям давали 5 посудин в яких знаходилася рідина різних кольорів. Суть завдання в знаходженні комбінації рідин, що дає жовтий колір. В той же час, як молодші школярі, в таких же умовах змішували рідини методом спроб , підлітки розраховували можливі комбінації поєднання рідин, висували свої гіпотези про можливі результати й лише тоді поступово їх перевіряли. Після чого, вони одержували результат, який попередньо отримав логічне обґрунтування [42, с.84].

Специфіка мислення на цьому рівні полягає також у тому, що предметом є не просто розв'язання завдань, але й сам процес мислення, тобто воно – рефлексивне. Саме в цьому віці в людини формується активне, самостійне, творче мислення. Тому цей період життя є найбільш сприятливим для розвитку критичного та аналітичного мислення. Для цього можна запропонувати наступні вправи [Див. ДОДАТОК Е Впр. 7,1; 7,2].

Уява теж грає неабияку роль у навчанні учнів середнього ступеня навчання. В цей період її зміст образів розширюється, у зв’язку з участю в сприйманні художніх творів, читанні технічних креслень, описі історичних

подій, у переходах думок від конкретного до абстрактного, а також у різних видах творчої діяльності. Можна сказати, що завдяки цьому й з'являються поштовхи розвитку уяви. Провідним аспектом розширення образів уяви вважають мовлення, в тому числі й внутрішнє. Процеси уяви стають довільними, з часом перетворюються в особливі імажинативні дії, що спрямовуються на побудову образів предметів, ситуацій чи конструкцій, раніше не сприйманих суб'єктом. Такі дії стають характерні для творчої та репродуктивної уяви. В цей же час підліткам притаманно підвищувати вимоги до утворень власної уяви. А важливою формою уяви стає мрія, яка формує нариси майбутнього [42, с.84]. Уява також може досить влучно використовуватися в формуванні АКТП через такі вправи [Див. ДОДАТОК Е Впр. 10].

Розвиток особистості нерозривно пов'язаний зі становленням мовлення, адже в процесі еволюції збільшується словниковий запас, розвиваються її граматичні та фонетичні можливості. Учні навчаються правильно виражати свій емоційний стан словесно, а також удосконалюють своє мовлення, як засіб спілкування з іншими. В цей період у дітей розвивається чуттєвість до художнього слова, тож дуже часто в їхніх колах можна зустріти починаючих поетів, хоча ці вірші не завжди є досконалими, через брак умінь використовувати мову для передачі почуттів та власних переживань. На цьому етапі мовлення стає більш контрольованим, зменшується кількість допоміжних, неважливих слів. Інтонація мовлення зазвичай відповідає настроям та переживанням дитини, адже особам цього віку важко стримувати та приховувати власні емоції, особливо під час імпровізаційних моментів. Вдосконалення писемного мовлення учнів середнього ступеня навчання є результатом підвищення загального рівня розумового розвитку, таким чином, наближення до літературної мови, формує здатність адекватно виражати абстрактні думки [42, с.85]. Враховуючи мотиви комунікації учнів цього періоду, найбільш доцільним є використання наступних вправ [Див. ДОДАТОК Е Впр. 10].

Молодший підлітковий вік – це період значних змін у розвитку самосвідомості особистості. Дітям цього віку притаманні прагнення до пізнання себе та своїх особливостей, роздуми про свої недоліки та цінності. Вони дуже часто порівнюють себе з однолітками і в такий спосіб виявляють та осмислюють власні особливості. Учні середнього шкільного віку розуміють та дають оцінку властивостям інших краще, ніж своїм. З часом коло усвідомлюваних якостей людей і товаришів значно розширюється. Найкраще підлітками усвідомлюються наступні аспекти: якості, що проявляються в навчанні (працьовитість, старанність, наполегливість); більше зусиль потребує усвідомлення якості, що виражають ставлення до інших людей потребують більших зусиль для усвідомлення (чуйність, стриманість, впертість); наступними за складністю для усвідомлення можна назвати якості, в яких виявляється ставлення людини до самої себе (скромність, самовпевненість, пихатість); найскладнішими вважаються такі якості людини, як почуття обов'язку, честі, цілеспрямованості, принциповості, вони усвідомлюються пізніше за інші, через свою складність. Найбільш характерною рисою для підлітка є прагнення до самоствердження, яке реалізовується в колективі чи в стосунках з однолітками [42, с.85].

Іще однією особливістю учнів середнього ступеня навчання є розвиток їхніх здібностей. Діти стають більш допитливими, тягнуться до невідомого та самостійності. Їм важко задовольнити свою жагу до знань уроками в школі, тому виникає необхідність в наявності позакласної діяльності, гуртків, секцій, тощо. У цей час учні намагаються охопити якомога більше різнотипних занять, які в майбутньому допоможуть правильно підібрати свою професію [42, с.89]

Підсумовуючи вище зазначене, слід сказати, що період переходу до середньої школи для дитини є одним із найскладніших у житті. У дитячому організмі відбуваються серйозні внутрішні та зовнішні зміни: починається швидкісний розвиток пам'яті, уваги, мислення та уяви; вони виходять на новий рівень інтелектуального та психічного розвитку, що проявляється у поступовому переході від конкретного до абстрактного мислення; виникає

надмірна цікавість до нових занять поза школою; розширюється коло друзів та знайомих; проявляються лідерські якості в спілкуванні з однолітками; формуються референтні групи; виникає інтерес до занять творчістю, захоплення поезією; збільшується словниковий запас, внаслідок чого мовлення стає більш коректним та контрольованим; виникає бажання пізнавати себе, особливо в порівнянні з іншими однолітками; відбуваються зміни мотивацій та пріоритетів.

Нажаль, досить часто діти не можуть одночасно контролювати усі зазначені аспекти, через що може проявлятися агресивність по відношенню до оточуючих, нервозність, замкненість. У випадках відсутності підтримки та розуміння батьків чи відторгнення серед друзів, особи цього віку відчувають самотність і зазвичай замикаються в собі зі своїми проблеми, в той час як ці труднощі необхідно вирішувати, іноді навіть зі спеціалістами.

Усі ці зміни у житті молодшого підлітка мають відображення на процесі навчання. Прослідковується зниження успішності та старанності учнів, що також досить часто впливає на їх відносини з батьками.

На мою думку, батькам ніколи не треба встановлювати жорстокі межі та покарання через результати в навчанні, особливо в цьому віці. Необхідно перш за все хоча б усвідомити причини такої поведінки та погіршення успішності, спробувати поставити себе на місце дитини, зрозуміти її емоції та почуття.

Що стосується вчителів, то слід знайти особливий підхід до кожного учня, уміти викликати інтерес до навчання, стати не просто вчителем, а другом, який може дати пораду та підтримати.

Підсумовуючи вище зазначене, слід сказати, що врахування усіх особливостей учнів середнього ступеня навчання, фізичних, мотиваційних, психологічних та пізнавальних, допомагає побудувати урок згідно вимог та інтересів учнів.

1.2. Мета та зміст формування англомовної компетентності в техніці письма учнів середнього ступеня навчання закладів загальної середньої освіти

В сучасній сфері освіти втілюється концепція «Нова українська школа», яка передбачає наявність трьох рівнів повної загальної середньої освіти, серед них: початкова освіта, тривалістю чотири роки; базова середня освіта, здобування якої відбувається в гімназіях, тривалістю у п’ять років; та профільна середня освіта, в ліцеях чи закладах професійної освіти, тривалістю три роки [23]. Наше дослідження присвячено базовій середній освіті, яка складається з двох циклів: перший - адаптаційний(до нього належать 5-6 класи); другий - базове предметне навчання(це 7-9 класи). Перший цикл пробуджує та підтримує інтерес до сфер знань та діяльності, що передбачені навчальною програмою. В свою чергу, другий цикл – сприяє формуванню учнів як відповідальних особистостей суспільства, які здатні долати проблеми в повсякденному житті самостійно, слідувати своїм інтересам та здібностям у виборі шляху подальшого[23] .

Нова українська школа передбачає наявність певних необхідних умінь, які є спільними для всіх компетентностей. Серед них: читати з розумінням; висловлювати власну думку усно та письмово; критично й системно мислити; діяти творчо; виявляти ініціативність; обґрунтовувати ситуацію логічно; керувати емоціями вміло; оцінювати ризики; приймати рішення та вирішувати проблеми [22].

За вимогами навчальних програм метою навчання іноземної мови у ЗЗСО є формування ІКК [22].

Іншомовна комунікативна компетентність розглядається як здатність успішного вирішення завдань взаєморозуміння та взаємодії з носіями мови, яка вивчається, відповідно до норм і культурних традицій в умовах прямого та опосередкованого спілкування [20, с.90].

Структура іншомовної комунікативної компетентності складається з таких компетентностей, як: мовна, мовленнєва, лінгвосоціокультурна та навчально-стратегічна [25, с.42].

Говорячи про письмо з точки зору психолінгвістики та методики викладання іноземних мов, його можна розглядати не тільки як знакову систему фіксації мови, яка дає змогу передавати інформацію в просторі та закріплювати її у часі, а ще як продуктивний вид мовленнєвої діяльності, що передає думку в графічній формі [1, с.197].

Необхідно зазначити, що письмо, як і будь який інший процес вивчення мови, має свої особливості, серед них присутні: мотив(причина для написання), предмет(передача особистих або чужих міркувань), продукт(письмовий текст), результат(зміна в поведінці адресата). Риса, яка відрізняє письмо від інших видів мовленнєвої діяльності – це графічна фіксація: готовий результат письма зафіксовується графічними знаками. Ця особливість зумовлює утворення не тільки нервово-мозкових зв’язків між слуховим і мовленнєво-моторним аналізаторами, але й допоміжних зв’язків між артикуляційно-слуховими центрами та центрами аналізаторів зору й руху руки, тобто зорово-графічних зв’язків. Тож можна стверджувати, що для здійснення акту письма є необхідною участь і моторного аналізатора руки [35, с.16].

Наше дослідження фокусує свою увагу саме на формуванні англомовної компетентності в техніці письма, яка являється компонентом мовної компетентності.

Техніка письма – це комплекс навичок використання графічної та орфографічної систем іноземної мови. Для реалізації другого етапу слід оволодіти мовленнєвими уміннями письма, або вміннями писемного мовлення [20, с.210].

Компетентність у техніці письма (КТП) – здатність людини коректно каліграфічно та орфографічного оформити писемне висловлювання, яка базується на складній і динамічній взаємодії відповідних навичок, знань та мовної усвідомленості [36, с.13].

Сама АКТП базується на досить складній та водночас динамічній взаємодії певних умінь, навичок, знань та комунікативних здібностей особистості.

Зміст компетентності в техніці письма складається з графічних та орфографічних навичок; знання правильного накреслення букв у іноземній мові, що вивчається, основних закономірностей правильного написання слів та усвідомлення особливостей техніки письма іноземною мовою [36; с.13].

До **знань у техніці письма** належать: знання правил накреслення букв, правил орфографії (узагальнюючих приписів щодо написання слів і їх значущих частин, про вживання малих і великих літер, про перенесення слів з одного рядка на інший) [20, с.211].

Графічні навички – це навички правильного накреслення букв та їх поєднання у словах [20, с.210].

Орфографічні навички – навички коректного написання слів згідно з правилами використання письмових знаків у кожному конкретному слові [20, с.210].

Усвідомленість особливостей техніки письма – здібність учня, людини, що вивчає мову аналізувати процеси формування своєї техніки письма та освоювати письмо, формуючи систему власних знань про нього; свідомо писати літери та слова; аналізувати власне письмо та робити відповідні висновки, виявляти причини порушень орфографії/ каліграфії та шляхи їх ефективного подолання з допомогою вчителя [36; с.13].

Що стосується **цілей формування АКТП в учнів середнього ступеня навчання**, то згідно з Загальноєвропейськими рекомендаціями на кінець року учні 9 класу основної школи повинні володіти мовою на рівні А2. Програмою навчальної діяльності передбачено [14], що учні повинні вміти описати предмет, особу, події, явища та об’єкти тощо; написати власного листа(спочатку з опорою), записки або повідомлення, поздоровлення, запрошення, оголошення; обсяг письмового висловлювання у 9 класі повинен становити 16 речень [36].

Перш за все, необхідно усвідомити, що для учнів цього етапу формування АКТП повинно фокусуватися саме на орфографічній складовій даної компетентності, адже каліграфічні аспекти мають бути вже відомими для них ще з початкової школи [36].

Для ефективного володіння письмом необхідно навчитися доречно висловлювати свої думки усно, доречно та правильно вживати лексичний і граматичний матеріал [25]. Тож формування КТП необхідно здійснювати на матеріалі чинної Програми для учнів середнього ступеня навчання, якою передбачена тематика уроків та матеріалів, на основі яких необхідно працювати. Так, для учнів 5-6 класів зазначені наступні сфери вивчення мови. *Особистісна*, яка включає в себе такі теми: Я, моя родина та мої друзі; Одяг; Харчування; Відпочинок і дозвілля; Природа. *Публічна сфера* складається з тем: Подорож; Рідне місто/село; Свята і традиції. А також *освітня сфера*, темою якої є Шкільне життя [24].

За Програмою лексичний діапазон для 5-6 класів за вище вказаними темами має містити в собі лексику про: зовнішність, риси характеру, відвідування магазинів, види магазинів, асортимент товарів, гроші, традиції харчування, назви страв, види спорту, спортивні уподобання, транспорт, підготовку до подорожі, проїзні документи, улюблені навчальні предмети, види діяльності на уроках [24].

Що стосується граматичного аспекту для 5-6 класів, згідно з Програмою учні повинні розумітися в наступному: *Adverb and determiner* – manner (slowly, well, etc.), basic quantifiers (a lot, a little, very, too, rather, etc), comparisons; *Conjunction* – results and consequences (so, then); *Determiner* – definite article for uniqueness, public buildings, geographical names, other proper names; *Modality* – may, must, can/could, have to/had to, would/wouldn’t (like); *Noun* – proper and common nouns; *Preposition* – time (till/until); *Pronoun* – possessive pronouns as complement: mine, yours, his, hers, ours, theirs; *Verb* – question tags [24].

При формуванні КТП можуть виникати деякі труднощі та виявлятися фактори впливу на цей процес, особливо в учнів середнього ступеня навчання

закладів загальної середньої освіти, які будуть розглянуті у пункті 2.1 цього дослідження.

Для формування АКТП необхідним є вибір адекватних засобів навчання. В технічній площині, при формуванні АКТП учнів середнього ступеня навчання ЗЗСО доцільно більш активно використовувати інформаційно-комунікаційні технології – комп'ютерну дошку(smart board), яка дає можливість записувати на ній інформацію, а також виконувати ігрові комп'ютерні вправи. Використання мобільних додатків, комп'ютерних платформ є дуже зручним для формуванні АКТП тим, що комп'ютерна програма виділяє слово, що написане неправильно й пропонує замінити його правильним варіантом.

У змістовній площині, ефективним засобом формування АКТП вважаються умовно-комунікативні вправи та вправи ігрового характеру, до яких належать: рольові ігри, буквені, ділова гра, драматизації, проектна робота [39].

Вважаємо, що у процесі формування АКТП доречним засобом реалізації гейміфікації, який буде відповідати психолого-віковим характеристикам учнів та особливостям змісту АКТП на зазначених ступенях, є БІ.

Таким чином, для правильного та результативного формування АКТП в учнів середнього ступеня навчання ЗЗСО необхідно розуміти мету та зміст даної компетентності, враховувати всі фактори впливу та труднощі в формуванні АКТП, орієнтуватися на чинну навчальну програму для учнів середнього ступеня навчання, а також, використовувати найбільш доцільні та ефективні засоби формування АКТП.

1.3. Психолого-методичний потенціал гейміфікації та буквених ігор у формуванні англомовної компетентності в техніці учнів середнього ступеня навчання закладів загальної середньої освіти

У цьому розділі буде розглянуто ігрову діяльність учнів на уроках, поняття «гейміфікація», її особливості як засобу навчання та формування АКТП, поняття «буквені ігри» та їх особливості.

Ігри та процес ігрової діяльності вивчався та розглядався одним із засобів навчання ще з початку XIX століття, в цей період з'являються перші наукові теорії гри (У. Макдауголл, Г. Мерфі, Ф. Бентендейх). К. Ушинський являється автором теорії духовного розвитку дитини у грі, він уперше припустив, що гру можна використовувати в загальній системі виховання, в підготовці дитини до трудової діяльності.

Перейшовши від сфери бізнесу до сфери освіти, гейміфікація зайняла почесне місце в навчальному середовищі. Перевагами використання гейміфікації при викладанні різних дисциплін являються: 1) залучення учні до активної діяльності; 2) суттєве підсилення їх навчальної мотивації, що допомагає сконцентруватися та більше докладати зусиль до навчального процесу, який здійснюється через ігрові форми; 3) підвищення вірогідності успішного досягнення поставленої навчальної мети учнями[39, с.15].

Гейміфікація як технологія навчання, має наступні трактування.

Аналізуючи поняття «гейміфікація» Тарнопольський та Кабанова пропонують такі визначення:

Гейміфікація – процес використання ігрових технологій для розв'язання неігрових завдань чи розв'язання дійсних проблем за допомогою певних ігрових елементів і технологій [39]

Гейміфікація – це використання ігрових технологій, з метою перетворення завдань на більш захоплюючі та цікаві [39].

Зокрема, Г. Зікерманн, який одним із перших описував використання елементів гри в неігровому середовищі, вважає гейміфікацію процесом використання ігрового механізму та мислення з метою збільшення аудиторії ій розв'язання проблем. [57]

Вікіпедія дає таке визначення: гейміфіка́ція (ігровізація, геймізація, англ. gamification) — використання ігрової діяльності та механізмів у неігровому контексті для залучення кінцевих користувачів до розв'язання проблем [31].

Проте, вважаємо, що найбільш доцільно та влучно визначення гейміфікації подає Карл Капп. На його думку, це використання принципів ігрової механіки (набору дій та правил, що реалізовуються в процесі інтерактивної взаємодії гри та гравця), естетики і мислення для того, щоб залучити учнів до навчального процесу, підвищити їхню мотивацію, активізувати навчання і вирішити проблему [53].

Структура гейміфікації включає в себе наявність ядра, яким виступає гра.

Д. Б. Ельконін розглядає гру як діяльність, яка відтворює соціальні відносини між людьми незалежно від безпосередньої утилітарної діяльності. На його думку, за своєю природою є соціальною, насиченою та спроєктованою на відображення світу дорослих [11, с.25].

В свою чергу М. Ф. Стронін розглядає гру як ситуативно-варіативну вправу, в якій створюється можливість багаторазового повторення мовного зразка в максимально наближених умовах до реального спілкування з характерними для нього ознаками, такими як: емоційність, спонтанність, цілеспрямованість мовного впливу [38, с.4-5].

Процес гейміфікації досить тісно пов’язаний із інтерактивним навчанням, перш за все це зумовлено тим, що організаційні моменти інтерактивного навчання іноземних мов передбачають використання рольових ігор, моделювання життєвих ситуацій, виконання роботи в парах чи малих групах, а також спільне вирішення проблем на основі аналізу обставин та стимулювання в кожного учня відчуття успішності, впевненості та інтелектуальної спроможності [30, с.198].

Інтерактивне навчання іноземних мов розглядається як спеціальна форма організації навчально-пізнавальної діяльності на уроці іноземної мови, яка передбачає вирішення спільного навчального комунікативно чи особистісно орієнтованого завдання в складі малої групи (4-8 учнів), перебуваючи в процесі

активної взаємодії та позитивній взаємозалежності або працюючи за умов взаємної підтримки [30, с.199].

Виходячи з вище зазначеного, можна цілком впевнено стверджувати про спорідненість гейміфікації та інтерактивного навчання.

Проте ігрова діяльність має й певні відмінності, а саме, стратегія гейміфікації основана на винагородженні за виконані завдання. Це можуть бути будь які види заохочень: бали, відзнаки, індикатори прогресу або видача переможцю віртуальної валюти. Сема це і спонукає людську діяльність та мотивує особистостей досягти результату [39, с.16].

Д. Ельконін зазначає, що гра спонукає виникнення нових психологічних форм мотивів. Припускається, що саме в гра стимулює перехід від мотивів, що мають форму афективно забарвлених бажань, до мотивів, формою узагальнених намірів, які зосереджені на межі свідомого [11].

Також, на думку Д. Ельконіна, у грі притаманна суттєва перебудова поведінки дитини, вона стає довільною, тобто змінюється згідно з прикладом, взірцем і контролюється шляхом співставлення дитини з так званим еталоном [11].

Проте, слід зазначити, що ефективність використання ігрової діяльності на заняттях англійської мови залежить від дотримання викладачем певних принципів та правил. Перш за все, важливо чітко та конкретно формулювати правила, яких учні мають дотримуватись під час ігрової ситуації. Краще всього їх пояснювати рідною мовою, а решту часу витратити на саму ігрову ситуацію. По-друге, краще уникати складних дидактичних матеріалів для ігрової ситуації. Тобто, матеріал повинен бути зручним у використанні та наявним у кожного з учасників. Цього принципу необхідно дотримуватися, щоб не заплутати у правилах, обладнанні, самому процесі гри. По-третє, кожен учень має активно брати участь в ігровій діяльності. Також зниження інтересу може виникати через тривале очікування своєї черги. І останнє, проте не менш важливе, викладач повинен контролювати, вчасно виправляти, спрямовувати та оцінювати дії учнів [45].

На даному етапі розвитку гейміфікації існує велика кількість різновидів ігрової діяльності, щоб визначити, який потенціал вони несуть у собі, необхідно ознайомитися з основними видами ігор, які використовуються в навчання іноземних мов.

Вивчення іноземних мов є одним із найскладніших процесів навчання. Саме тому вчителям необхідно використовувати інтерактивні методи для сприяння зацікавленню іноземною та мотивації навчальної діяльності учнів. Засобами реалізації використання гейміфікації на уроках іноземних мов являються ігри. Серед них найбільшою популярністю користуються наступні: рольові ігри, буквені, ділова гра, драматизації, проектна робота.

Наше дослідження бере до уваги саме використання буквених ігор, які об'єднуються в певні групи. Спираючись на класифікацію В. М. Карпової, можна виділити наступні групи ігор: 1) буквені задачі, їх зміст становлять буквені комбінації, а форму складають відоме, невідоме та умови вирішення (анаграми, метаграми та паліндроми); 2) головоломки, що характеризуються введенням додаткового елементу складності – розуміння слів, які необхідно відгадати (кросворди, чайнворди, арифмогрифи, ребуси); 3) шаради – ігри, в яких загадане слово поділене на частини, що являють собою окремі слова, які можна відгадати за вказаними значеннями, а також загадка, що подається в образних сценах [17, с.7].

БІ є особливо корисними для формування орфографічної компетентності, адже передбачають постійну роботу зі словами та словосполученнями, які в свою чергу становлять основу навчання орфографії.

Найбільш зручним у використанні усіх БІ є те, що їх можна застосовувати в процесі звичайного уроку, використовуючи роздатковий матеріал і водночас вони можуть виконуватися із застосуванням комп'ютерних технологій чи будь яких інших електронних засобів комунікації, які дозволяють завантажувати ігрові додатки, що може суттєво підвищувати результативність їх використання[39, с.18].

Основними характеристиками ефективних технологій навчання можна вважати наступні: 1) результативність(досягнення високого рівня навчальної мети кожним учнем); 2) економічність(засвоєння більшого об'єму навчального матеріалу за одиницю часу, при цьому витрачається менше зусиль на процес навчання); 3) ергономічність(навчання відбувається в дружній атмосфері співробітництва та позитивному емоційному мікрокліматі, за відсутності перенапруження, перевтоми); 4) висока вмотивованість, сприяє підвищенню інтересу до процесу навчання та дозволяє удосконалювати особистісні якості учня, а також розкриває його резервні можливості [44, с.262-263].

Проаналізувавши роботи науковців, в яких детально вивчається питання використання гейміфікації на уроках, можна визначити такі переваги та недоліки використання ігрових методів у процесі навчання.

Таблиця 1.1

Переваги та недоліки використання ігрової діяльності на уроках

Переваги	Недоліки
Можливість використовувати індивідуально, парно та у групах	Зі сторони вчителя існує можливість зробити неправильні висновки стосовно учнівських знань
Використання мультимедійних засобів та інноваційних технологій у процесі гри	Потреба в попередній підготовці, освоєнні нових технологій
Розвиток вміння сприймати інформацію, швидко аналізувати її та миттєво реагувати на неї; розвиток критичного мислення	Значні витрати часу на розроблення видів ігрової діяльності та ознайомлення учнів із правилами організації гри (особливо онлайн ресурси)
Виховання самостійності в учнів та надання можливість проявити себе серед однолітків	Необхідно мати вміння підтримувати дисципліну в класі під час проведення ігор

Містить в собі додаткову мотивацію та інтерес в процесі навчальної діяльності	
Забезпечує дружню та спокійну атмосферу, що сприяє навчанню	
Допомагає сконцентрувати увагу учнів на особливо необхідних аспектах під час уроку	

Враховуючи зазначене, ми бачимо, що кількість недоліків менша, тому я вважаю, що використання такого методу, як гейміфікація, є корисним для зміни одноманітного традиційного навчання, а також позитивно впливає на розвиток дитини як особистості в соціумі.

За Давидовою ігрова діяльність на уроці буде ефективною та даватиме бажані результати, якщо керування нею буде відбуватися виконанням певних вимог. Серед них:

− готовність учнів до ігрової діяльності(кожен учень повинен засвоїти правила гри, усвідомити мету, осмислити кінцевий результат, розібратися у послідовності своїх дій, мати необхідний, базовий запас знань для участі);

− наявність дидактичного матеріалу в кожного учня;

− постановка завдань гри повинна бути чіткою. Пояснення гри — зрозуміле та конкретне;

− проведення складної гри повинно відбуватися поетапно, доки учні не засвоять окремих дій, щоб створювати з них різних типів комбінації для досягнення цілей;

− дії учнів слід контролювати, вчасно виправляти, координувати та оцінювати;

− не можна допускати жодних принижень гідності дитини(образливих порівнянь, оцінок за поразку в грі, глузування) [9, с.34].

Згідно вище зазначеного, ігрову діяльність можна вважати позитивним аспектом навчання учнів середнього ступеня навчання ЗЗСО.

Висновки до розділу 1

У цьому розділі розглянуто ряд теоретичних психологічних та методичних положень формування АКТП в учнів середнього ступеня навчання ЗЗСО.

1. Проаналізовано вік середнього ступеня навчання (молодший підлітковий вік) як період самостійності; адаптивності до дорослого життя; стрімкого розвитку пам'яті, уваги, мислення, уяви, мовлення; переосмислення раніше сформованих цінностей у дружбі та суспільстві; формування референтних груп. Визначено основні мотиви та новоутворення учнів у пізнавальній, навчальній та особистісній сферах діяльності, визначено їх вплив на технологію формування АКТП з використанням БІ .

2. Розкрито структуру ІКК, як головної мети навчання, складовою якої є формування АКТП. Зазначено зміст поняття «компетентність у техніці письма», під яким розуміємо здатність людини коректно каліграфічно та орфографічного оформити писемне висловлювання, яка базується на складній і динамічній взаємодії відповідних навичок, знань та мовної усвідомленості. Визначено мету, зміст, навички та знання АКТП. Описано основні засоби формування АКТП.

3. Проаналізовано чинну навчальну Програму для учнів середнього ступеня навчання, яка зумовлює вимоги формування АКТП в учнів середнього ступеня навчання ЗЗСО. Визначено теми, лексичний та граматичний матеріал, яким повинні володіти учні середнього ступеня навчання ЗЗСО.

4. Розкрито поняття «гейміфікація», проаналізовано компоненти гейміфікації та визначено методичний потенціал ігрової діяльності як засобу формування АКТП в учнів середнього ступеня навчання, який зумовлений низкою лінгвістичних, психологічних і педагогічних чинників.

РОЗДІЛ 2. МЕТОДИЧНІ ЗАСАДИ ФОРМУВАННЯ АНГЛОМОВНОЇ КОМПЕТЕНТНОСТІ У ТЕХНІЦІ ПИСЬМА З ВИКОРИСТАННЯМ БУКВЕНИХ ІГОР В УЧНІВ СЕРЕДНЬОГО СТУПЕНЯ НАВЧАННЯ ЗАКЛАДІВ ЗАГАЛЬНОЇ СЕРЕДНЬОЇ ОСВІТИ

2.1. Труднощі формування англомовної компетентності у техніці письма з використанням буквених ігор в учнів середнього ступеня навчання закладів загальної середньої освіти

У цьому розділі розглянуто труднощі, які можуть виникати з різних причин у формування англомовної компетентності у техніці письма з використанням буквених ігор в учнів середнього ступеня навчання закладів загальної середньої освіти

Серед факторів впливу та труднощів формування АКТП в учнів середнього ступеня навчання ЗЗСО слід зазначити: фактор індивідуальних особливостей учнів; труднощі, зумовлені іноземною мовою, що вивчається; труднощі, зумовлені умовами навчанням.

До вікових та психологічних характеристик відносять: розвиток пам’яті, уваги, мислення, уяви; виникнення нових захоплень; зміни в мотивації та розподілі пріоритетів; формування референтних груп; зміни в поведінці; розвиток нових способі самопізнання [42].

З лінгвістичної точки зору, у формуванні АКТП труднощі, пов’язані з іноземною мовою, яка вивчається, поділяються на каліграфічні та орфографічні. До першого типу відносять схожість або відмінність у графічних системах рідної та іноземної мов [20].

Для подолання труднощів, які виникають при формуванні АКТП слід брати до уваги те, що орфографічні системи іноземних мов, які вивчаються в ЗЗСО, спираються на чотири основних принципи: фонетичний, в якому написання слова відповідає його звучанню; морфологічний, де всі значущі частини слова – префікс, корінь, суфікс – зберігають єдиний графічний образ у

споріднених словах чи формах незалежно від створених фонетичних умов; історичний(традиційний), коли написання слова не відповідає фонетичному та морфологічному факторам сучасної мови й виправдовується лише за рахунок історії розвитку конкретного слова; ідеографічний, в якому звукові омоніми розрізняються за допомогою спеціальних графічних позначок [20].

Пропонуємо розглянути основні компоненти АКТП, можливі труднощі при формуванні цих навичок, а також приклади вправ, що можна використовувати на кожному з цих етапів, які подано у Додатку Г (табл. 2.1)

Таблиця 2.1

Основні компоненти англомовної компетентності в техніці письма, можливі труднощі при формуванні цих навичок та приклади вправ для їх подолання

Навички формування АКТП	Труднощі	Прийоми для подолання труднощів
Каліграфія	-невідповідність алфавітів рідної та іноземної мов; -невідповідність звуків та букв у мовах	-підкреслювання зазначених графем; -списування тексту, речень
Графіка	-полісемія графем, тобто: написанням літер та буквосполучень, що позначають різні звуки; -розбіжністю в накресленнях друкованих і великих літер, великих і малих; -розбіжність у формах написання букв, що мають	-накреслення поєднань і слів за зразком, даним у друкованому та великому варіантах; -списування речень та словосполучень; -самодиктанти

	у рідній та іноземній мовах; -наявністю синонімічних буквених позначень	
Орфографія	-невідповідність, яка існує між звучанням слова та можливими способами його графічного зображення (write – right) -буквено-звукові та звуко-буквені відповідності в одних і тих же словах можуть не збігатися, наприклад з одного боку легко написати, але важко прочитати, а з іншого сторони навпаки прочитати просто, а написати важко; -етимологічні написання слів, які важко пояснити, але потрібно запам'ятати	-копіювання тексту, тобто. списування з метою засвоєння основних правил орфографії та пунктуації; -списування, ускладнене додатковими завданнями; -угруповання (слів з наявністю синонімічних літерних позначень; омографів, лексем, що належать до однієї теми); -відповісти на питання; -римування слів; -написати питання до тексту; -скласти план оповідання; -знайти помилки в пропозиціях; -диктанти: слуховий, зоровий, зорово-слуховий та самодиктант.

Розглянемо другу групу труднощів – труднощі використання БІ як засобу гейміфікації для формування англомовної КТП в учнів середнього ступеня навчання закладів загальної середньої освіти. Серед них можна виділити наступні:

- В учнів відсутнє бажання вступати в гру. Це відбувається в тих випадках, коли учні раніше не були учасниками такого роду діяльності. Ігрові етапи досить вимогливі, вони потребують ретельної підготовки зі сторони

вчителя – слід обрати ініціативних і підготовлених учнів-виконавців, підібрати найбільш задовільні та реалістичні реквізити, визначити правила гри.

- Гра набуває нецікавого статусу, адже учасники процесу з певних причин не можуть дійти до правильного розв'язання зазначеної проблеми. В цей час вчитель повинені ввести додаткові обставини або учасників, які б такими чи іншим чином могли б допомогти учням досягти мети.
- Втрата гостроти та конкуренції, є наслідком відволікання учасників на другорядні завдання. В такому випадку педагогу слід максимально зосередити увагу учнів на основному завданні, повернути зацікавленість та підштовхнути до знаходження розв'язки.
- Гра стає не цікавою, через відсутність злагодженої взаємодії учнів у команді під час проведення гри. Через це необхідно правильно розподілити ролі на початку гри, щоб кожен учасник знав, за яку саме діяльність у групі він відповідатиме.
- Швидке завершення гри, зумовлене використанням найкоротшого шляху до поставленої мети. Вчителю потрібно створити додаткові умови, щоб змусити учнів активніше використовувати всі набуті знання, або ж заздалегідь обговорити умови досягнення мети кількома способами.
- Гра стає конфліктною ситуацією. Іноді між учасниками можуть виникати певні непорозуміння, в таких випадках учителеві необхідно вирішити конфлікт, якомога швидше визначити й ліквідувати причину чи предмет суперечки та ввести в гру нових учасників [10,с.17–18].

2.2. Класифікація буквених ігор для формування англомовної компетентності у техніці письма в учнів середнього ступеня навчання закладів загальної середньої освіти

У цьому пункті розкрито методичну класифікацію БІ, що можуть бути використані для формування АКТП в учнів середнього ступеня навчання ЗЗСО.

Методична класифікація БІ як засобу формування англомовної орфографічної компетентності базується на типологічному атласі буквених ігор, запропонованому в дослідженні В. М. Карпової [17]. Вивчивши механізми комбінаторних перетворень в буквених іграх В. М. Карпова звернулася до теорії сполучень, яка є складовою частиною розділу елементарної алгебри, що вивчає операції з кінцевими множинами. Згодом, на основі методичної інтерпретації текстів буквених ігор, було сформовано групи на основі об'єднання ігор і саме на цих засадах був складений їх типологічний атлас. Таким чином, БІ були розподілені на три групи – буквені задачі, головоломки та шаради [17].

Далі ми пропонуємо детальніше ознайомитися з кожною складовою цієї типології.

До першої групи належать буквені задачі (Word Challengers), за змістовністю вони являють собою буквені комбінації, поєднані в слові, і в той же час за формою вони схожі на задачі, адже в них також наявні відоме, невідоме та зазначається умова розв'язання. Існує декілька видів буквених задач, розглянемо їх детальніше.

Одним із цих видів є **анаграма** (від англ. Anagram Game – перестановка букв) – слово чи словосполучення, утворене в результаті перестановки букв, що складають інше слово чи словосполучення. Її відкриття датується третім століттям до н. е. грецьким граматистом і поетом Лікофроном.

Наступним видом буквених задач являється **паліндром** (від гр. palendromeo – біжу назад) – це слова, які можуть читатися однаково в будь якому напрямку, зліва направо та справа наліво.

Ще однією із буквених задає є **метаграма** – загадка, в якій у слові одна буква заміняється іншою. Задані слова відгадуються за певними ознаками, які сформульовані римованим текстом. Зміст такого завдання повинен вказувати на букви, зміна яких змінюватиме значення слова. Найбільш поширеними є метаграми з використанням звичайного, а не римованого тексту. Винахідником даної гри вважають відомий англійський письменник Льюіс Керрол [17].

Одним із найпростіших видів метаграми являється гра, в яку дуже часто грали в дитинстві – «зіпсований телефон» (Gossip), правила полягають у передачі повідомлення один одному по колу. Гру починає ведучий, передаючи повідомлення першому гравцеві.

Логогриф (від гр. logos – слово та grithos – загадка) – це буквена гра, метою якої є пошук загаданого слова й утворення від нього нових слів шляхом відкидання від нього окремих букв чи складів.

Лото (англ. Word Bingo). Ця гра пропонує доповнити слово до цілого, якщо є тільки одна частина слова. Такий вид буквених ігор слід аналізувати окремо, адже вони не відносяться ні до жодних із видів буквених ігор. За цим принципом складена гра «Піраміда». Не менш відома гра «Шибениця» (Hangman), згідно з її правилами вішають чоловічка, якщо гравець не зміг відгадати слово при використанні певної кількості літер.

Другу групу буквених ігор складають головоломки (Puzzles).

Відмінність між буквеними задачами та головоломками полягає у введенні додаткового елемента складності – розгадуванні задуманих слів. Суть процесу головоломки полягає у відгадуванні слів або фраз за умови їх вірного розташування відносно один одного (кросворди) або за рахунок відгадування зображених чи зашифрованих слів та фраз (ребуси) [17].

Кросворд (від англ. Cross-Word – слова, що перехрещуються) – це гра, суть якої – заповнення буквами рядків-клітинок, що перехрещуються по горизонталі та вертикалі, для відгадування яких задаються дані про значення слова. Ця гра є досить популярною, серед різних народів та вікових категорій, так, у Великобританії проводяться чемпіонати на першість країни з розв’язання кросвордів, а також ведеться фіксація рекордів по складанню кросвордів, що мають найбільшу кількість клітинок. Англієць Arthur Wynne являється автором першого кросворда, який був опублікований 21 грудня 1913 року [див. Додаток Е Впр. 7,2].

Існує декілька видів кросворду: загальноприйнятий кросворд (conventional), складений з опорою на різні галузі знань, а також тематичний

(monograph/specific) – кросворд, що складений за однією тематикою. Ще є відомими кросворди-картинки (Picture Crosswords), та кросворди, в яких букви, що заповнюють клітинки, не перетинаються (Diagrams), а також росворди, що складаються з клітинок, може мати будь яку конфігурацію – форму квітки, будиночка, тварини або іншої фігури.

Ще одним із видів головоломок є **чайнворди** (від англ. chain – ланцюжок, word – слово) – це різновид кросворда, у якому всі слова розміщуються один за одним, а кінець попереднього являється початком наступного. Слова, які необхідно вставити, також можуть бути зашифрованими за допомогою малюнків або ребусів [див. Додаток Е Впр. 7,5].

Наступним видом є **файнворд** (від англ. fine – точний, word – слово), він складається з декількох клітинок, що заповнені буквами - ключа до розгадки. З частини цих букв, складається певне слово, сполучення слів або речення. В свою сергу ключ служить для розгадування файнворда.

Ребус – це гра-загадка, де слово, що шукається, буде зображено за допомогою певної комбінації: букв, цифр, фігур чи символів. Існує декілька основних правила читання ребуса:

- ·буква в поєднанні із зображенням предмета складає слово;
- ·кома ліворуч від малюнка вказує, що від слова, яке означає назву малюнка, потрібно відкинути стільки букв, скільки є ком;
- ·букви ліворуч від малюнка є початком відповіді, праворуч – його закінченням;
- ·розміщення букв чи слів над рискою та під нею говорить про те, що у слові є один із складів на, над, під.
- ·закреслена буква, що стоїть над малюнком, не читається, читається буква, що стоїть поруч з нею [19] [див. Додаток Е Впр. 7,3].

Арифмогриф (від англ. Word Arithmetic – від гр. arythmos – число, rythmos – слово) – це гра, метою якої є відгадування слів або тексту за допомогою зашифрованих цифрами букв, кожна буква відповідає своєму порядковому номеру в алфавіті [див. Додаток Е Впр. 7,1].

Криптограма (англ. Cryptogram від гр – таємний, захований, gramma – буква) – це напис або документ, записаний способом тайнопису, який є зрозумілим лише для посвячених. Наприклад якась буква вживається замість іншої. Для вирішення криптограми слід звертати увагу на частоту певних букв, таким чином можна знайти прихований код, за яким записане слово. Ключ також може додаватися.

Третя група БІ складається із **шарад** (англ. Charade – від фр. Charade – загадка) – це так звані ігри, в яких загадане слово розділяється на декалька частин, що являють собою окремі слова, які можна відгадати за вказаними значеннями, а також загадка, що подається в образних сценах. З англійської слово «Charade» означає акторську гру, котру використовують для зображення смислозначимих частин, із яких складається слово [17,с.36].

Існує ще декілька типів БІ серед них:

Гра «категорії» - на аркуші паперу учні малюють шість стовпчиків, у верхній частині кожного з них зазначають категорію, наприклад: їжа; назви країн, міст; одяг; меблі та ін. Вчитель обирає довільну букву та записує її на дошці, після чого учні записують слово до кожної з категорій, яке починається на цю букву.

Акроніми – одне слово пишеться по вертикалі, після чого учні написати слово, яке починається з кожної букви вертикального слова, для підвищення важкості завдання можна запропонувати писати слова безпосередньо пов’язані з акронімом.

Командна або парна гра «Ring-ding-dong» - записується просте слово і дається командам учнів кілька хвилин, щоб придумати якомога більше нових слів із цього слова, змінюючи одну букву за раз. Перемагає команда, яка набере більше слів.

На основі розглянутих класифікацій БІ вважаємо можливим запропоновати власну робочу класифікацію БІ для формування АКТП в учнів середнього ступеня навчання ЗЗСО.

За критерієм «зміст гри та ступінь складності завдання» пропонуємо виокремити типи: 1) прості – які передбачають звичайне списування, дописування букв у слова та словосполучення, до яких можна віднести анаграму, паліндром, логориф, Ring-ding-dong; 2) складні ігри – у яких є обов'язковою активна розумова діяльність: кросворд, ребус, криптограма, акроніми; приклади вправ зазначено в Додатку Е.

За критерієм «характер використаних засобів навчання» – виділяємо БІ з використанням підручників, роздаткового матеріалу, дошки та комп'ютерних технологій. До останнього засобу додаємо додатковий крітерій – **«характер виконання»** – сюди відносять онлайн БІ та офлайн БІ. Приклади вправ зазначено в Додатку Е.

За критерієм «режим виконання» – виділяємо індивідуальні, парні, мікрогрупові та групові БІ. Приклади вправ зазначено в Додатку Е.

За критерієм «ступінь інтерактивності» – БІ низького, середнього та високого ступеня інтерактивності. Приклади вправ зазначено в Додатку Е.

Розроблена класифікація БІ для формування АКТП в учнів середнього ступеня навчання ЗЗСО буде урахована у відповідної розробці підситеми вправ.

2.3. Етапи формування навичок техніки письма в учнів середнього ступеня навчання закладів загальної середньої освіти

У цьому пункті розділу розглянуто характеристику етапів формування АКТП в учнів середнього ступеня навчання ЗЗСО.

Розглянемо етапи формування орфографічних навичок за Н. К. Скляренко, яка спирається на дані психолінгвістичних досліджень І. О. Зимньої та інших, а також відповідні дії учнів і прийоми для формування відповідних навичок (табл.2.2)

Таблиця 2.2

Етапи формування англомовних орфографічних навичок

Етапи роботи	**Дії учнів**	**Прийоми**
перший етап	розпізнавання, різного роду списування/виписування/вписування окремих букв/графем	сприймання; графічне виділення
другий етап	репродукування на письмі окремих слів/словосполучень	орфографічний аналіз; списування; групування; перестановка
третій етап	продукування	заповнення пропусків; підбір; трансформація; диктант
четвертий етап	самостійне використання правил орфографії	вираження своїх думок у письмовій формі

Розглянемо їх характеристику більш детально.

Першим етапом формування орфографічних навичок можна вважати наступні дії учнів: різного роду списування, виписування, вписування окремих букв або графем. Цей етап передбачає використання таких прийомів:

- вправи у простому списуванні;
- вправи в ускладненому списуванні(з підкреслюванням чи угрупуванням);
- вправи з виписуванням слів з певними ознаками;
- вправи з вписуванням пропущених літер.

Таким вправам легко надати ігрового характеру. Наприклад: логогрифи, ребуси, чайнворди, лото, анаграма, арифмогриф (Додаток).

До **другого етапу** формування англомовних орфографічних навичок належить репродукування на письмі окремих слів або словосполучень. Вправи, що застосовуються на цьому етапі одночасно перевіряють як знання правопису,

так і знання значення самого слова або словосполучення [7,с.38]. На цьому етапі є доцільним застосування таких буквених ігор, як кросворд, чайнворд, файнворд. На цьому етапі виконуються такі прийоми: вправи типу “поле чудес”; вправи-кросворди .

Третім етапом формування англомовної орфографічної компетентності являється написання різного роду диктантів.

Зорові диктанти. На дошці / картках записані слова або словосполучення, короткий текст, який учні читають, а вчитель звертає увагу на труднощі в їх написанні. Потім написане стирається, і учні пишуть його по пом’яті [4].

Слуховий диктант – це одночасно вправа в аудіюванні: пропуски слів у диктанті свідчать про те, що учень їх не зрозумів, а тому й не написав [4].

Слухові диктанти можуть бути різних видів: 1) з попередньо знятими труднощами; 2) пояснювальний (з паралельним аналізом труднощів написання); 3) контрольний.

Самодиктант – це запис раніше вивченого (короткого тексту, діалогу, вірша тощо) напам’ять. [4,с.7].

На цьому етапі використання лише буквених ігор на цьому етапі не є доречним, адже вони не можуть в повній мірі забезпечити вимоги формування навичок цього етапу.

До четвертого етапу формування англомовної орфографічної компетентності учнів належить самостійне використання правил орфографії в процесі вираження своїх думок у письмовій формі, де орфографічні навички мають функціонувати. В свою чергу, перевіряючи писемне висловлювання учнів, вчителям слід завжди враховувати їхню орфографію, тобто функціонування орфографічної навички [33,с.46].

Використання буквених ігор на четвертому етапі є доцільним, що полягає в самостійному використанні правил орфографії під час вираження своїх думок у письмовій формі.

Слід наголосити, що систематичне використання буквених ігор для формування орфографічних навичок сприяє розвитку зорової пам’яті учнів та

здатності до подолання труднощів, викликаних невідповідностями між звуковими і графічними образами іноземних слів [56,с.215].

Висновки до розділу 2

У другому розділі розглянуто ряд теоретичних питань щодо психолого-методичної характеристики етапів формування АКТП в учнів середнього навчання ЗЗСО, проаналізовано класифікацію та особливості БІ, описано труднощі, що можуть виникати при формуванні АКТП з використанням БІ в учнів середнього ступеня навчання ЗЗСО.

1. У результаті дослідження охарактеризовано можливі труднощів при використання БІ при формуванні АКТП, зазначено причини їх виникнення та можливості вирішення цих проблем.

Розглянуто існуючі класифікації, згідно з якою БІ поділяються на три основні групи – *буквені задачі, головоломки та шаради*, до буквених задач відносять: *анаграма*, *паліндром*, *метаграма, логогриф, лото;* головоломки поділяються на: *кросворд, чайнворд, файнворд, ребус, арифмогриф, криптограма;* також виділяють *гру «категорії» , Акроніми* та *«Ring-ding-dong»*

2. На основі розглянутих класифікацій БІ запропоновано власну робочу класифікацію БІ за декількома критеріями для формування АКТП в учнів середнього ступеня навчання ЗЗСО.

3. Розглянуто етапи формування АКТП в учнів середнього ступеня навчання, до них належать: I етап – розпізнавання, різного роду списування та виписування окремих букв/графем; II етап – репродукування на письмі окремих слів та словосполучень; III етап – продукування; IVетап – самостійне використання правил орфографії. Описано прийоми та запропоновано приклади вправ для формування АКТП на основі БІ.

РОЗДІЛ 3. МЕТОДИКА ФОРМУВАННЯ АНГЛОМОВНОЇ КОМПЕТЕНТНОСТІ У ТЕХНІЦІ ПИСЬМА З ВИКОРИСТАННЯМ БУКВЕНИХ ІГОР В УЧНІВ СЕРЕДНЬОГО СТУПЕНЯ НАВЧАННЯ ЗАКЛАДІВ ЗАГАЛЬНОЇ СЕРЕДНЬОЇ ОСВІТИ.

3.1. Система вправ для формування англомовної компетентності у техніці письма з використанням буквених ігор в учнів середнього ступеня навчання закладів загальної середньої освіти

У цьому розділі описано комплекс вправ для формування англомовної орфографічної компетентності з використанням буквених ігор в учнів 5-го класу (на матеріалі теми «Спорт у нашому житті», підтем: «The most interesting kind of sport», «Healthy Lifestyle»).

Теоретичні засади, розглянуті в попередніх розділах дають підстави розробити систему вправ для формування АКТП з використанням БІ в учнів середнього ступеня навчання ЗЗСО.

Перш за все, слід розглянути поняття «вправа». Методисти Київської вищої школи тлумачать вправу як спеціально організоване, багаторазове виконання певних дій [20, с. 181]. Таке ж визначення пропонує А. О. Андрущенко [4, с. 133] та О. А. Смирнова [37, с. 126]. Проте деякі дослідники [3, с. 281] стверджують, що це може бути й одноразове виконання дій чи операцій мовного чи мовленнєвого характеру, і пропонують називати вправи «завданнями». У нашому дослідженні використаємо термін «вправа» як більш традиційний.

Комплекс вправ – це оптимальний підбір необхідних вправ, які є засобом дій та операцій, виконання яких у достатній кількості та певній послідовності забезпечує максимальне ослаблення інтерференції, це вправи на оволодіння конкретним мовним та мовленнєвим матеріалом [20].

Саме створення раціональної системи вправ є ключовим аспектом формування англомовної орфографічної компетентності.

На нашу думку, для підвищення ефективності формування англомовної орфографічної компетентності на певних її етапах найбільш корисно використовувати вправи, розроблені на основі буквених ігор, адже БІ вважаються універсальним засобом навчання, з точки зору наявності в них пізнавального, навчального та розважального компонентів діяльності.

Враховуючи психолого-вікові особливості учнів середнього рівня навчання, а саме збереження потреби у грі та зацікавленні дітей в процесі навчання, доходимо до висновку, що БІ слід включити до змісту навчання англійської мови на середньому ступені навчання ЗЗСО.

Існують наступні етапи формування АКТП: 1) навчання графіки / каліграфії; 2) навчання орфографії. Згідно з віковими категоріями та знаннями учнів середнього ступеня навчання ЗЗСО, даний комплекс вправ розроблено з орієнтацією на етапи формування англомовних орфографічних навичок, які охарактеризовані у пункті 2.3 цього дослідження.

Згідно зі змістом етапів формування англомовної орфографічної компетентності, запропонований нами **комплекс вправ для формування англомовної орфографічної компетентності з використанням буквених ігор** в учнів 5-го ЗЗСО включає 5 групи вправ:

1. I група вправ – вправи на вивчення орфографічних правил;
2. II група вправ – вправи на списування/виписування/вписування окремих букв/графем;
3. III група вправ – вправи на репродукування на письмі окремих слів/словосполучень;
4. IV група вправ – вправи на написання різного роду диктантів;
5. V група вправ – вправи на репродукування на рівні понадфразової єдності.

Запропоновані групи вправ включають декілька **типів вправ** згідно певних критеріїв: 1)спрямованість на прийом або видачу інформації (рецептивні, рецептивно-продуктивні та продуктивні), 2)за комунікативністю (некомунікативні, умовно-комунікативні, комунікативні), 3)за наявністю

ігрового компоненту (ігрові та неігрові), 4)за режимами виконання (індивідуальні, парні, групові), 5)за формою виконання (усні та письмові).

Також слід вказати, що майже всі вправи, запропонованого нами комплексу, є репродуктивними / продуктивними, ігровими та письмовими (за винятком вправ, які пов'язані з вивченням правил і пам'яток).

Детальніше розглянемо кожну групу вправ.

До **першої групи** належать вправи на ознайомлення та вивчення орфографічних правил. Приклад таких вправ подано в додатках [Див. ДОДАТОК Е].

До **другої групи** відносяться такі вправи: 1) вправи у простому списуванні; 2) вправи в ускладненому списуванні; 3) вправи у виписуванні слів за певними ознаками; 4) вправи у вписуванні пропущених літер.

Такі вправи є некомунікативні/умовно-комунікативні, ігрові та репродуктивні[Див. ДОДАТОК Е].

Третя група вправ відповідає другому етапу формування англомовної орфографічної компетентності – репродукції на письмі окремих слів та словосполучень. Вправи цього етапу водночас перевіряють і знання правопису, і знання значення слова чи словосполучення [Див. ДОДАТОК Е].

В свою чергу вправи **четвертої групи** пов'язані з написанням різного роду диктантів, для автоматизації дій на рівні фрази та речення. Проте, слід пам'ятати, що використання тільки БІ на цьому етапі є недоречним, хоча застосування самодиктанту можливе за умови попереднього розв'язування кросворду [Див. ДОДАТОК Е].

Вправи **п'ятої групи** відповідають четвертому етапу формування англомовних орфографічних навичок. Сюди відносяться вправи на репродукування на рівні понадфразової єдності(мікро тексту). Саме на цьому етапі доречно використовувати криптограми [Див. ДОДАТОК Е].

Запропонована теоретична модель комплексу вправ була реалізована у її практичному репрезентанті – комплексі вправ для формування АКТП з

використанням БІ в учнів 5-го класу ЗЗСО в (на матеріалі теми «Sport in our life») [Див. ДОДАТОК Е].

Враховуючи усі вище зазначені аспекти маємо можливість розробити **алгоритм роботи з БІ** при формуванні АКТП в учнів середнього ступеня навчання ЗЗСО.

1. Вибір БІ для формування АКТП в учнів середнього ступеня навчання ЗЗСО;
2. Підготовка БІ для проведення на уроці;
3. Врахування труднощів, що можуть виникнути при формуванні АКТП з використанням БІ;
4. Пояснення правил БІ учням;
5. Проведення БІ;
6. Контроль ігрового процесу;
7. Перевірка результатів проведених БІ;
8. Рефлексія, зворотній зв’язок;
9. Робота над помилками.

Дотримуючись цього алгоритму роботи з БІ, використання БІ для формування АКТП в учнів середнього ступеня навчання стане ефективним, простим та цікавим.

3.2. Методична модель організації навчального процесу формування англомовної компетентності у техніці письма з використанням буквених ігор в учнів 5 класу закладів загальної середньої освіти

Модель розробленої системи вправ для формування АКТП з використанням БІ в учнів середнього ступеня навчання ЗЗСО дає можливість теоретично обґрунтувати та практично розробити модель організації процесу навчання за допомогою запропонованої методики.

Ефективність розробленої системи вправ була експериментально перевірена за допомогою її впровадження в навчальний процес у вигляді експерименту, який був реалізований засобом пробного навчання.

Поняття «експеримент» визначається, як спроба, що потребує підтвердження або спростування теорії, де вивчення явищ відбувається за певних умов, які забезпечують появу тих процесів, які необхідні для спостереження за встановленими закономірними зв'язками між явищами [43, с.91].

За С. Ю. Ніколаєвою розуміємо, *пробне навчання* – дослідження, що базується на ерудиції та педагогічній інтуїції викладача, котрий здійснює науковий пошук, спираючись на власний досвід, без тривалого та глибокого вивчення проблеми проводить дослідження, й таким чином підтверджує чи спростовує висунуте й обґрунтоване припущення, яке спрямоване на вдосконалення певних аспектів процесу вивчення іноземної мови та культури [20, с.46].

Метою пробного навчання є виявлення більш ефективної моделі розробленої системи вправ для формування АКТП з використанням БІ в учнів середнього ступеня навчання ЗЗСО.

Для проведення експериментального дослідження необхідно було виконати наступні **завдання**:

1) підготувати анкетування для учнів 5 класу з метою виявлення частотності використання БІ на уроках, а також з'ясувати їх ставлення до ігрової діяльності в навчанні;

2) розробити завдання для передекспериментальної та післяекспериментальної перевірки рівня сформованості АКТП в учнів 5 класу;

3) Провести зрізи знань для визначення сформованості АКТП в учнів 5 класу до та після впровадження пробного навчання;

4) Описати критерії оцінювання завдань для учнів 5 класу;

5) Реалізувати пробне навчання на основі розробленої системи вправ;

6) Інтерпретувати результати пробного навчання та сформулювати висновки щодо ефективності розробленої методики.

Так, у нашому дослідженні було охоплено 12 учнів середнього ступеня навчання (5 клас) КУ Сумської класичної гімназії Сумської міської ради, протягом 2021-2022 рр.

Вважаємо необхідним розглянути етапи проведення даного експерименту, адже методичний експеримент вимагає від організатора послідовності. Отже, до етапів належать: *організація, реалізація, констатація та інтерпретація.* Розглянемо їх детальніше.

Основним завданням організаційного етапу експериментального дослідження являється висунення гіпотези експерименту для її підтвердження або ж спростування. Тож, врахувавши теоретичні положення та методичні розробки для формування АКТП з використанням БІ можемо висунути *гіпотезу пробного навчання*: модель системи вправ, при використанні якої спостерігається досягнення учнями високого рівня сформованості АКТП є ефективнішою зо наступних умов:

1) попереднього ознайомлення учнів з правилами проведення ігрової діяльності на уроках;

2) перевірки розуміння тематики БІ;

3) подання матеріалу за поліциклічною моделлю (в невеликих однотипних блоках);

4) інтегрованого формування АКТП з іншими видами мовленнєвої діяльності;

5) поетапного формування АКТП з використаннямБІв учнів середнього ступеня навчання;

6) інтеграції розробленої системи вправ у загальну систему навчання;

7) здійснення навчання на основу розробленої методики та відповідної системи вправ для формування АКТП в учнів середнього ступеня навчання.

Наступний етап – *реалізаційний*. Він передбачає проведення запланованого експериментального дослідження та складається з наступних

компонентів: передекспериментального зрізу, експериментального навчання, післяекспериментального зрізу. Найперше, що повинен зробити організатор – це визначити рівень сформованості АКТП в учнів та визначити частотність використання БІ на уроках англійської мови, а також з'ясувати, які саме ігри подобаються учням. Для реалізації даної мети ми обрали використання методу анкетування (розроблено комплекс тестових завдань) за допомогою якого було визначено вище зазначені аспекти [Див. ДОДАТОК Є]. У ході анкетування учням було запропоновано 7 запитань множинного вибору.

Аналіз результатів показав, що 100% учнів позитивно відносяться до гри. Стосовно проведення ігрової діяльності на уроці думки розбіглися, 34 % вважають доцільним використовувати ігри кожного уроку, а 66% - один раз на тиждень. Якщо говорити про типи БІ, то більшість (42%) віддають перевагу кросворду, на другому місці ребус (34%), потім іде криптограма (16%) та анаграма (8%) [Див. Додаток Ж].

Визначення рівня сформованості АКТП в учнів відбулося завдяки виконанню завдань доекспериментального зрізу [Див. Додаток З], оцінювання якого відбувалося згідно з наступними *критеріями*: 1) критерій повноти та точності техніки письма; 2) критерій орфографічно правильного написання слів, словосполучень та мікротекстів; 3)критерій швидкості написання.

Аналіз результатів доекспериментального зрізу показав, що рівень сформованості АКТП учнів 5-го класу знаходиться на середньому рівні. Таким чином, середній коефіцієнт сформованості АКТП з теми «Sport in our life» згідно вище зазначених критеріїв варіюється від 6 до 10. Результати доекспериментального зрізу знань учнів 5-го класу відображено в додатках[Див. Додаток И].

Після вище зазначеного аналізу результатів, відбулося впровадження розробленої методики в навчальний процес для визначення ефективнішої моделі на базі розробленої системи вправ для формування АКТП в учнів середнього ступеня навчання на матеріалі «Sport in our life» (підтем «The most interesting kind of sport», «My hobby», «Food for health»)

На цьому етапі відбувалося проведення пробного навчання, що було спрямоване на формування АКТП з використанням БІ та виконання відповідних вправ на перевірку сформованості АКТП учнів.

Перевірка рівня сформованості АКТП після проведення пробного навчання являється завершальною частиною цього етапу. Для цього нами було проведено післяекспериментальний зріз для визначення ефективнішої моделі формування АКТП з використанням БІ в учнів, згідно вище зазначених критеріїв. Завдання даної перевірки представлені в [Див. Додаток Ї].

Наступним етапом експериментального дослідження є *констатаційний,* що має на меті обробку результатів дослідження та формулювання висновків.

Виконання завдань наприкінці пробного навчання показало, що рівень сформованості АКТП з використанням БІ значно вищий ніж без використання БІ (від 9 до 11) [Див. Додаток Й].

Завершальний етап – *інтерпретаційний*, передбачає аналіз даних. На основі отриманих результатів проведеного експерименту можемо сказати, що формування АКТП з використанням БІ в учнів є більш ефективним, ніж при формуванні АКТП без використання БІ.

Отримані результати експерименту дозволяють стверджувати, що модель організації формування АКТП з використанням БІ в учнів середнього ступеня навчання є більш ефективнішою, ніж традиційна, адже рівень сформованості АКТП є вищим у нашому експерименті, ніж у традиційному навчанні. Тож рекомендуємо використання системи вправ на формування АКТП з використанням БІ до впровадження в навчальний процес учнів середнього ступеня навчання ЗЗСО з урахуванням методичних рекомендацій пункту 3.3. цього дослідження.

3.3. Методичні рекомендації з використання буквених ігор у формуванні компетентності техніки письма в учнів середнього ступеня навчання закладів загальної середньої освіти

Результати проведеного дослідження дозволяють розробити методичні рекомендації щодо формування АКТП з використанням БІ в учнів середнього ступеня навчання ЗЗСО.

Для ефективного формування АКТП з використанням БІ в учнів середнього ступеня навчання ЗЗСО викладачу необхідно дотримуватися наступних методичних рекомендацій.

1. Бути ознайомленим із чинною Програмою, її вимогами, Загальноєвропейськими рекомендаціями та передумовами формування АКТП.

2. Слід брати до уваги всі новоутворення та особливості підліткового періоду: фізичні (фізичний розвиток), пізнавальні (пам’ять, увага, мислення, уява, сприймання, мовлення), мотиваційні (сфера мотивацій) та психологічні (формування світогляду, самоствердження, бажання бути дорослим, самокритичність).

3. Рекомендуємо проводити роботу з формування АКТП з використанням БІ згідно підходів викладачів Київської методичної школи в п’ять етапів: I група вправ – вправи на вивчення орфографічних правил; II група вправ – вправи на списування/виписування/вписування окремих букв/графем; III група вправ – вправи на репродукування на письмі окремих слів/словосполучень; IV група вправ – вправи на написання різного роду диктантів; V група вправ – вправи на репродукування на рівні понадфразової єдності. Рекомендуємо використання БІ на етапах, які вимагають від учнів репродуктивної та продуктивної діяльності.

4. Рекомендуємо попереднє детальне ознайомлення учнів із правилами ігрової діяльності (іноді навіть рідною мовою, для кращого розуміння), це дає можливість уникнути певних труднощів у процесі використання ігор.

5. Необхідно чергувати метод гейміфікації з традиційним навчанням, щоб зберегти зацікавленість учнів у ігровій діяльності.

6. Рекомендуємо використовувати ігри тривалість декілька хвилин, щоб не обтяжувати учнів інформацією, контролювати потік знань та дисципліну.

7. Рекомендуємо проводити ігрову діяльність у поєднанні з іншими видами роботи на уроці, для зміни концентрації уваги учнів.

8. Щодо режимів роботи, вважаємо доцільним проводити не лише індивідуальні та парні види роботи, а й роботи в малих групах та звичайних, при цьому бажано постійно змінювати партнерів, рекомендована кількість учасників групи – не більше 4-ьох.

9. При оцінюванні результатів дослідження слід враховувати всі критерії формування АКТП, а особливу увагу приділяти оцінюванню групової роботи, яка потребує більш детального моніторингу.

10. Деяким учням може бути потрібна попередня підготовка до ігрової діяльності, в таких випадках вчителю необхідно уточнювати такі моменти й ретельніше готуватися до проведення ігор на уроці.

Отже, згідно з результатами проведеного експериментального дослідження можна стверджувати, що розроблена нами методика формування АКТП з використанням БІ є ефективною за умов дотримання вище запропонованих рекомендацій.

Висновки до розділу 3

У третьому розділі розроблено комплекс вправ для формування АКТП з використанням БІ в учнів середнього ступеня навчання ЗЗСО, проведено анкетування та експериментальне дослідження щодо впровадження розробленої методики в навчальний процес, проаналізовано його результати згідно до експериментального та післяекспериментального зрізів знань, на основі яких розроблено та запропоновано методичні рекомендації для формування АКТП з використанням БІ в учнів середнього ступеня навчання ЗЗСО.

1. Розроблено комплекс вправ для формування АКТП з використанням БІ в учнів середнього ступеня навчання, яка складається з: : I група вправ –вивчення орфографічних правил; II група вправ – списування/виписування/вписування окремих букв/графем; III група вправ – репродукування окремих слів/словосполучень; IV група вправ –написання різного роду диктантів; V група вправ –репродукування на рівні понадфразової єдності.

2. Запропоновано алгоритм роботи з БІ при формуванні АКТП в учнів середнього ступеня навчання ЗЗСО.

3. Проведено та проаналізовано експериментальне дослідження процесу формування АКТП з використанням БІ в учнів середнього ступеня навчання ЗЗСО, в результаті якого виявлено, що формування АКТП є більш ефективнішим з використанням БІ на уроці, ніж без їх використання.

4. Створено методичні рекомендації щодо формування АКТП з використанням БІ в учнів середнього ступеня навчання ЗЗСО. Вважаємо всі перераховані чинники необхідними для забезпечення ефективності підвищення потенціалу формування АКТП.

ЗАГАЛЬНІ ВИСНОВКИ

У магістерській роботі здійснено теоретичне узагальнення, розроблена система вправ та сформульовані методичні рекомендації щодо формування АКТП з використанням БІ в учнів середнього ступеня навчання ЗЗСО.

1. Розкрито структуру ІКК, як головної мети навчання, складовою якої являється АКТП, у світлі предмету дослідження визначено поняття «компетентність в техніці письма», під яким розуміємо здатність людини коректно каліграфічно та орфографічного оформити писемне висловлювання, яка базується на складній і динамічній взаємодії відповідних навичок, знань та мовної усвідомленості. Розкрито мету формування АКТП, що визначаємо як формування рецептивних та репродуктивних навичок техніки письма на основі зразків, визначених чинною Програмою; уточнено зміст, до якого належать знання правильного накреслення букв у іноземній мові, що вивчається, основних закономірностей правильного написання слів та усвідомлення особливостей техніки письма іноземною мовою; а також зазначено знання АКТП та усвідомленість.

2. Проаналізовано чинну навчальну Програму для учнів середнього ступеня навчання ЗЗСО, яка зумовлює вимоги формування АКТП учнів середнього ступеня навчання на даному етапі.

3. У дослідженні охарактеризовано етап середнього ступеня навчання (молодший підлітковий вік) як період самостійності; адаптивності до дорослого життя; стрімкого розвитку пам’яті, уваги, мислення, уяви, мовлення; переосмислення раніше сформованих цінностей у дружбі та суспільстві; формування референтних груп. Визначено основні мотиви й новоутворення учнів у пізнавальній, навчальній та особистісній діяльності.

4. Розкрито поняття «гейміфікація», проаналізовано компоненти гейміфікації та визначено методичний потенціал ігрової діяльності як засобу формування АКТП в учнів середнього ступеня навчання, який зумовлений низкою лінгвістичних, психологічних і педагогічних чинників.

Розглянуто існуючі класифікації БІ, згідно з якою БІ поділяються на три основні групи – *буквені задачі, головоломки та шаради,* до буквених задач відносять: *анаграма, паліндром, метаграма, логогриф, лото;* головоломки поділяються на: *кросворд, чайнворд, файнворд, ребус, арифмогриф, криптограма;* також виділяють *гру «категорії» , Акроніми* та *«Ring-ding-dong»*

4. На основі розглянутих класифікацій БІ запропоновано власну робочу класифікацію БІ за декількома критеріями для формування АКТП в учнів середнього ступеня навчання ЗЗСО.

5. Розглянуто етапи формування АКТП в учнів середнього ступеня навчання, до них належать: І етап – розпізнавання, різного роду списування та виписування окремих букв/графем; ІІ етап – репродукування на письмі окремих слів та словосполучень; ІІІ етап – продукування; IVетап – самостійне використання правил орфографії. Описано прийоми та запропоновано приклади вправ для формування АКТП на основі БІ.

6. Запропоновано систему вправ для формування АКТП з використанням БІ в учнів середнього ступеня навчання, яка складається з: І група вправ –вивчення орфографічних правил; ІІ група вправ – списування/виписування/вписування окремих букв/графем; ІІІ група вправ – репродукування окремих слів/словосполучень; IV група вправ –написання різного роду диктантів; V група вправ –репродукування на рівні понадфразової єдності.

7. Запропоновано алгоритм роботи з БІ при формуванні АКТП в учнів середнього ступеня навчання ЗЗСО.

8. На базі створеної системи вправ розроблено комплекс вправ для формування АКТП в учнів середнього ступеня навчання на матеріалі «Sport in our life» (підтем «The most interesting kind of sport», «My hobby», «Food for health»).

9. Проведено та проаналізовано експериментальне дослідження процесу формування АКТП з використанням БІ в учнів середнього ступеня

навчання ЗЗСО, в результаті якого виявлено, що формування АКТП є більш ефективнішим з використанням БІ, ніж без їх використання.

10. Створено методичні рекомендації щодо формування АКТП з використанням БІ в учнів середнього ступеня навчання ЗЗСО. Вважаємо всі перераховані чинники необхідними для забезпечення ефективності формування АКТП.

СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ

1. Азимов А. Г. Новый словарь методических терминов и понятий (теория и практика обучения языкам). Москва, 2009. 448 с.

2. Андрущенко А. О. Експериментальна перевірка ефективності методики формування граматичних навичок майбутніх філологів, що вивчають французьку мову як другу іноземну. Збірник наукових праць. Педагогічна освіта: теорія і практика. 2014. №17 (2). С. 130–136.

3. Берман И. М. Основы методики преподавания иностранного языка. Киев, 1986. 336 с.

4. Борецька Г. Е. Методика формування іншомовної компетентності у техніці письма. Іноземні мови.2012. № 1.С. 3-8.

5. Гусева В. О., Формування готовності вчителів початкових класів у післядипломній освіті до забезпечення наступності навчання в початковій та основній школі. автореф. Хмельниц. нац. ун-т. 2012.

6. Волкова Н. П. Посібник для студентів вищих навчальних закладів. Київ. 2001. С. 9-34

7. Гапонова С. В. Вправи для навчання англійської орфографії в середній школі. Іноземні мови.1998. № 3. С. 12-17.

8. Гез Н. И., Ляховицкий М. В., Миролюбов А. А. Методика обучения иностранным языкам в средней школе. Москва. 1982. 373с.

9. Давидова З. М. Игра как метод обучения иностранным языкам. Иностранные языки в школе. 2010. № 6. С.34-38.

10. Данилович І. А. Система ігрових вправ у підручнику English Through Communication. Іноземні мови у школі. №2. 14–18 с.

11. Ельконінн Д. Б. Психология игры. 2-е изд. Москва. 1999.360 с.

12. Загальноєвропейські Рекомендації з мовної освіти: вивчення, викладання, оцінювання. Київ. 2003. 273 с

13. Захарова О. В. Підвищення якості послуг вищої освіти за допомогою гейміфікації. Кропивницький, 2017. 113–122 с. http://nbuv.gov.ua/UJRN/Npkntu_e_2017_32_13

14. Зимня І. О. Педагогическая психология. Учебник для вузов. Изд. второе, доп., испр. и перераб. Москва. 2004. 384 с.

15. Ільїн Є. П. Мотивація і мотиви. Пітер. 2002. 512 с.

16. Іноземна мова. Програма для загальноосвітніх навчальних закладів. 5–9 класи. Київ. 2012 (сайт Міністерства освіти і науки України).

17. Карпова В. М. Формування комунікативно-навчальних умінь проведення буквених ігор на позакласному занятті з іноземної мови. Автореферат. Київ. 1995. 25 с.

18. Кравець Н. С. Етапи створення гейміфікованої системи для використання в навчальному процесі ВНЗ. Вісник Харківської державної академії культури № 50. 2017.С. 198-206.

19. Коптелев Г. А. Ребусы на занятиях английского языка. Иностранные языки в школе. №1. 1993. С.54-57

20. Методика навчання іноземних мов і культур: теорія і практика : підручник для студ. класичних, педагогічних і лінгвістичних університетів. Бігич О. ., Бориско Н. Ф., Борецька Г. Е.. Київ. 2013. 590 с.

21. Методика навчання іноземної мови: Лекційний курс з практикумом. О. А. Комар, Л. М. Байдюк. Умань. 2019. 96 с.

22. Міністерство освіти і науки України. Державний стандарт базової освіти. https://mon.gov.ua/ua/osvita/zagalna-serednya-osvita/nova-ukrayinska-shkola/derzhavnij-standart-bazovoyi-serednoyi-osviti

23. Міністерство освіти і науки України. Нова українська школа. https://mon.gov.ua/storage/app/media/zagalna%20serednya/nova-ukrainska-shkola-compressed.pdf

24. Навчальні програми з іноземних мов для загальноосвітніх навчальних закладів і спеціалізованих шкіл із поглибленим вивченням іноземних мов. https://mon.gov.ua/storage/app/media/zagalna%20serednya/programy-5-9-klas/programi-inozemni-movi-5-9-12.06.2017.pdf

25. Ніколаєва С.. Сучасні тенденції формування іншомоної комунікативної компетентності в учнів початкової школи. Іноземні мови. 2012. №1. С. 42-51

26. Павелків Р. В.. Вікова психологія: підручник. .Київ. 2015. 469 с

27. Пасічник О. С.. Раціоналізація змісту чинної навчальної програми з англійської мови для основної школи: мовний аспект. Проблеми сучасного підручника. №17. 2016. с. 329—341.

28. Педагогическая эвристика Деркач А. А., Щербак С. Ф.. Москва. 1991. 224 с. https://rusneb.ru/catalog/010003_000061_616a0ab7de0dd5a9397415668c5cb9b1/

29. Пенфильд В., Робертс Л.. Речь и мозговые механизмы . Пер. с англ. С. И. Кайдановой и И. М. Тонконогого. Ленинград. 1964. 264 с.

30. Подосиннікова Г. І.. Методична характеристика інтерактивного навчання іноземних мов. Педагогіка. 2012. 196-208

31. Поняття гейміфікації https://uk.wikipedia.org/wiki/Гейміфікація

32. Райс Ф.. Психология подросткового возраста. Питер, 2000. 720 с

33. Савченко О. Ю.. Використання буквених ігор в навчанні англійської мови. Іноземні мови. № 1. 2001. С. 34 – 40.

34. Сажко Л. А.. Особливості формування іншомовної комунікативної компетенції у школах з поглибленим вивченням іноземних мов. Іноземні мови. № 3. 2011. С. 26- 30

35. Скляренко Н. К.. Методика формування іншомовної компетентності в техніці письма. Іноземні мови. № 2 2012. С. 13-18.

36. Скляренко Н. К.. Методика формування іншомовної компетентності в техніці письма. Іноземні мови. № 3. 2013. С. 3-18

37. Смирнова Е. А.. Профессионально-направленное формирование социокультурной компетенции в процессе подготовки будущих учителей иностранного языка. Москва. 2001. 182 с.

38. Стронін М. Ф.. Обучающие игры на уроке английского языка. Пособие для учителя. Изд. 2-е. Москва. 1984. 112 с

39. Тарнопольський О. Б.; Кожушко С. П.; Кабанова М. Р.. Гейміфікація в навчанні іноземних мов у вищій школі. Іноземні мови. № 3. 2018. С. 15-22

40. Ткаченко О.. Гейміфікація освіти: формальний і неформальний простір. Актуальні питання гуманітарних наук. №11. 2015. С. 303-309.

41. Чернякова О.. Ігрові методи як основа здійснення навчального процесу вивчення іноземної мови. http://oaji.net/articles/2014/1551-1418726386.pdf

42. Чумак В. В.. Вікова психологія: навчальний посібник. Бердянськ. 2015 192 с.

43. Шейко В. М., Кушнаренко Н. М.. Організація та методика науково-дослідницької діяльності. Київ, 2003. С. 91–96

44. Щукин А. Н.. Обучение иностранным языкам: теория и практика. Москва. 2006. 480с

45. file:///C:/Users/user/Downloads/54490-Текст%20статті-110598-1-10-20151125.pdf

46. Ambrose S. A., Bridges M. W., DiPietro M., Lovett M. C., Norman M. K.. How Learning Works Seven Research-Based Principles for Smart Teaching. San Francisco. 2010. 328p.

47. Barkhuizen G.. Language Teacher Educator Identity. The University of Cambridge. 2021. 92p.

48. Brown H. Douglas. Principles of Language Learning and Teaching, Fifth Edition. NY. 2007. 423p.

49. Crawford A., Saul W., Mathews S. R, Makinster J.. Teaching and learning strategies for the thinking classroom. New York. 2005. 254p.

50. Figueroa J.. Digital Education Review. 2015. p.32-54. http://greav.ub.edu/der/

51. Harmer J.. The Practice of English Language Teaching. England. 2002. 453p.

52. Herger M.. Enterprise gamification: engaging people by letting them have fun. Leipzig .2014. 368 p.

53. Kapp K. M.. The gamification of learning and instruction: game-based methods and strategies for training and education. 2012

54. Kim A. J.. Community building on the web: Secret strategies for successful online communities. Berkeley. 2000

55. Werbach K.. For the win : how game thinking can revolutionize your business. Philadelphia. 2012. 141 p.

56. Young R.. Language and Interaction: An Advanced Resource Book. London. 2008. 205 p.

57. Zuckerman G., Linder J.. Game-based marketing: inspire customer loyalty through rewards, challenges, and contests. John Wiley & Sons. 2010. p. 240

ДОДАТОК А

Зміни в складових пізнавальної сфери учнів середнього ступеня навчання закладів загальної середньої освіти

Табл.1

Складові пізнавальної сфери та зміни в них

Складова	Зміни в пізнавальних складових
Увага	-можливість спрямовувати увагу на необхідні об'єкти, не відволікаючись, зосереджуватися на них, а також переключати та розподіляти увагу на нові завдання; -обсяг, концентрація та стійкість уваги зростають; -учні можуть зосереджуватися на уявних об’єктах, а не тільки на реальних.
Пам’ять	-обсяг пам'яті значно зростає, через логіче осмислення інформації; -пам'ять набуває організованості, урегульованості та керованості; -швидке формування смислової логічної пам'яті, застосування опосередкованих прийомі, існує пряма залежність використання зазначених прийомів і рівня продуктивності запам'ятовування та подальшого відтворення матеріалу.
Мислення	-набуває розвитку здатність до розумових експериментів, а також до розв'язання задач на основі припущень; -формується уміння оперувати гіпотезами в процесі вирішення інтелектуальних завдань; -предметом мислення є не просто розв'язання завдань, але й сам процес мислення, тобто воно –

	рефлексивне; -формується активне, самостійне, творче мислення.
Уява	-зміст образів уяви розширюється, у зв'язку з участю в сприйманні художніх творів, читанні технічних креслень, описі історичних подій, у переходах думок від конкретного до абстрактного, а також у різних видах творчої діяльності; -провідним аспектом розширення образів уяви вважають мовлення, в тому числі й внутрішнє; -процеси уяви стають довільними, з часом перетворюються в особливі імажинативні дії, що спрямовуються на побудову образів предметів, чи конструкцій, раніше не сприйманих суб'єктом; -формування творчої та репродуктивної уяви; -формою уяви стає мрія, яка формує нариси майбутнього.
Мовлення	-збільшується словниковий запас, розвиваються граматичні та фонетичні можливості; -учні навчаються правильно виражати свій емоційний стан словесно, а також удосконалюють своє мовлення; -розвивається чуттєвість до художнього слова; -мовлення стає більш контрольованим, зменшується кількість допоміжних слів; -інтонація відповідає настроям та переживанням дитини; -вдосконалюється писемне мовлення учнів, формується здатність адекватно виражати абстрактні думки.

ДОДАТОК Б

Список тем спілкування, рекомендований Програмою до вивчення учнями середнього ступеня навчання закладів загальної середньої освіти

Табл.2

Тематика навчального матеріалу для учнів 5-го класу

Сфера спілкування	**Тематика спілкування**
Особистісна	Я, моя родина, мої друзі Одяг Харчування Відпочинок і дозвілля Природа
Публічна	Подорож Рідне місто/село Свята і традиції
Освітня	Шкільне життя

Табл.3

Тематика навчального матеріалу для учнів 6-го класу

Сфера спілкування	**Тематика спілкування**
Особистісна	Я, моя родина, мої друзі Покупки Харчування Спорт
Публічна	Подорож Україна Велика Британія
Освітня	Шкільне життя

ДОДАТОК В

Мовний інвентар лексики та граматики затверджений Програмою для учнів 5-го класу

Мовний інвентар – лексика

Тема	Лексичний діапазон
Я, моя родина, мої друзі	мої родинні зв'язки професії батьків мої друзі та їхні уподобання
Одяг	види одягу
Харчування	продукти харчування улюблені страви страви в Україні та Великій Британії
Відпочинок і дозвілля	види відпочинку та занять захоплення вільний час канікули
Природа	погода природні явища
Подорож	загальні відомості про Велику Британію та Україну
Рідне місто/село	місцезнаходження основні історичні та культурні відомості
Свята і традиції	календар свят в Україні та Великій Британії традиції святкування
Шкільне життя	розклад уроків робочий день урок іноземної мови види діяльності на уроці

Активация Windows

Мовний інвентар – граматика

Категорія	Структура
Adjective	comparative and superlative forms of regular and irregular adjectives
Adverb	frequency place (here/there) chronological sequence (first, next, etc.) time for the past, present and future (now, today, yesterday, tomorrow, already, yet)
Conjunction	but as a basic connector because for causes and reasons
Modality	can, could, have to, had to
Preposition	movement (into, out of) place (inside, outside, next to, etc.) time (in, on, at, for, since, from … to, during, by) possession and attribution (of, with, without)
Pronoun and Determiner	object personal pronouns interrogative pronouns who, whose how much/how many (with uncountable/countable nouns some, any, no, a lot (of) with uncountable/countable nouns
Verb	There is/There are + uncountable/countable nouns Present Perfect Past Continuous

ДОДАТОК Г

Табл.4

Труднощі при формуванні англомовної компетентності в техніці письма з використанням буквених ігор в учнів середнього ступеня навчання закладів загальної середньої освіти

Труднощі у формуванні АКТП		**Труднощі у використанні БІ**
Каліграфія	-невідповідність алфавітів рідної та іноземної мов; -невідповідність звуків та букв у мовах	В учнів відсутнє бажання вступати в гру
Графіка	-полісемія графем, тобто: написанням літер та буквосполучень, що позначають різні звуки; -розбіжністю в накресленнях друкованих і великих літер, великих і малих; -розбіжність у формах написання букв, що мають у рідній та іноземній мовах; -наявністю синонімічних буквених позначень	Гра набуває нецікавого статусу, адже учасники процесу з певних причин не можуть дійти до правильного розв'язання зазначеної проблеми.
Орфографія	-невідповідність, яка існує між звучанням слова та можливими способами його графічного зображення (write – right)	Гра стає не цікавою, через відсутність злагодженої взаємодії учнів у команді під час проведення гри

	-буквено-звукові та звуко-буквені відповідності в одних і тих же словах можуть не збігатися, наприклад з одного боку легко написати, але важко прочитати, а з іншого сторони навпаки прочитати просто, а написати важко; -етимологічні написання слів, які важко пояснити, але потрібно запам'ятати	Швидке завершення гри, зумовлене використанням найкоротшого шляху до поставленої мети. Гра стає конфліктною ситуацією. Втрата гостроти та конкуренції

ДОДАТОК Д

Табл.5

Класифікація буквених ігор для формування англомовної компетентності у техніці письма в учнів середнього ступеня навчання закладів загальної середньої освіти

Критерії класифікації	Тип гри
Буквені задачі	– анаграма – паліндром – метаграма – логогриф – лото
Головоломки	– кросворд – чайнворди – файнворд – ребус – арифмогриф – криптограма
Шаради	– шаради
За змістом гри та ступенем складності завдання	– прості –анаграма, паліндром, логориф, Ring-ding-dong; – складні –кросворд, ребус, криптограма, акроніми
За характером використаних засобів навчання	– БІ з використанням: підручників, – роздаткового матеріалу, – дошки, – комп’ютерних технологій: 1) онлайн; 2) офлайн
За режимом виконання	– індивідуальні, – парні, – мікрогрупові, – групові
За ступінем інтерактивності	– низького, – середнього, – високого ступеня інтерактивності

ДОДАТОК Е

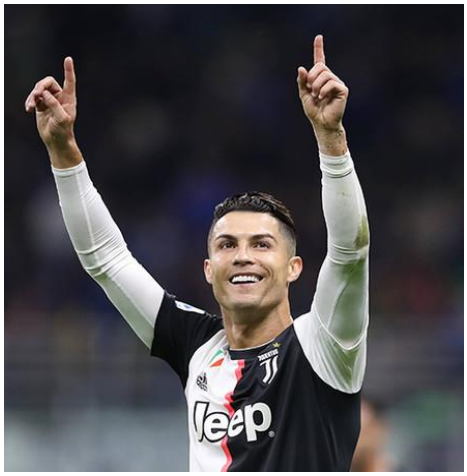
Підсистема вправ для формування АКТП з використанням БІ в учнів середнього ступеня навчання ЗЗСО

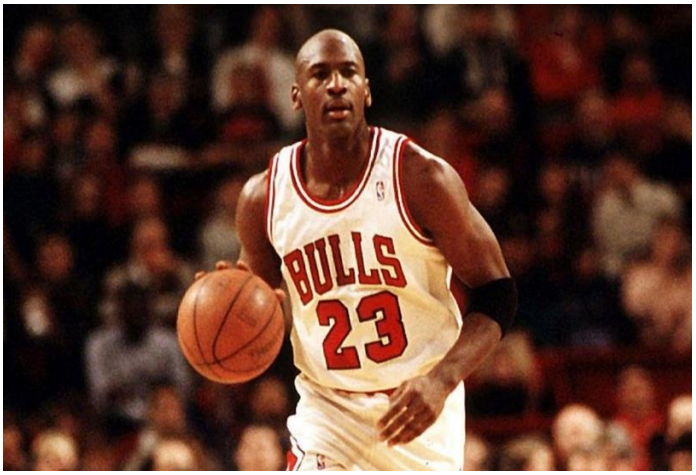
Topic ‘Sport in our life’

І група вправ –вивчення орфографічних правил.

1.1 Підгрупа вправ для мотивації навчальної діяльності.

Вправа 1. Тип: рецептивна, умовно-комунікативна. **Мета:** мотивувати учнів до навчальної діяльності. **Режим виконання:** фронтальний. **Спосіб контролю:** контроль з боку викладача. **Інструкція:** Welcome to the grand world of sports! Look at the pictures and tell me which of these people do you know? What sports do they associate with?





Is it important to play sports? Why? What is the place of sports in your life?

1.2.Підгрупа вправ для ознайомлення з орфографічними правилами.

Вправа 2. Тип: рецептивна, некомунікативна. **Мета:** презентувати використання орфографічних правил в контексті. **Режим виконання:** фронтальний. **Спосіб контролю:** контроль з боку викладача. **Інструкція:** The first stop on our journey into the world of sports - the most famous and interesting sports. Let's get acquainted with these sports.

*Sport is probably as old as the humanity itself. It has been developing with the developing and growing of the mankind. All over the world people of different ages are very **fond of** sports and games. Sport not only helps people to become strong and to develop physically but also makes them more organized and better disciplined in their daily activities. Sport helps people **to keep in** good health.*

*Many people **do** morning exercises, jog in the morning, train themselves in fitness clubs and gyms, and take part in sport competitions.*

*There are summer and winter kinds of sports. The **summer kinds of sports** are, for example, swimming, athletics, football, volleyball, basketball, parachuting, bungee jumping, BMX racing, surfing rafting, caving, rock climbing, parkour, scuba-diving and others. The **winter kinds of sports** are, for example, figure skating, skiing, ice hockey, snowboarding etc.*

Among the popular sports in our country are football, basketball, swimming, volleyball, tennis, gymnastics, figure skating and others. You can choose a sport for any season and for any taste.

ІІ група вправ –списування/виписування/вписування окремих букв/графем

2.1.Підгрупа вправ на просте списування

1. **Вправа 3. Тип:** рецептивна, некомунікативна. **Мета:** звернути увагу учнів на коректне написання слів та словосполучень. **Режим виконання:** груповий, письмовий. **Спосіб контролю:** контроль з боку викладача. **Інструкція:** You are divided into 4 teams. Each team should copy the given text, paying attention to the letters in bold type. But your text is divided into several pieces and you should find them in the classroom. You should choose one pupil to find the pieces of the text. And the rest of the team copies the parts of the text. You should be very attentive. The team that completes the task first and does it correctly is the winner.

Sports is paid much attention all over the world.

As there are summer and winter sports, the popularity of some kind of sport depends on the country, to be more ***exact on*** *its climate. Especially it concerns outdoor sports.*

In countries with cold climate, the most popular are ***winter sports****, such as* ***hockey****,* ***skating, skiing*** *and* ***tobogganing****, also* ***figure-skating*** *and* ***ski-jumping****.*

In countries with hot climate, the most popular are ***water sports*** *such as* ***swimming, boating, rowing****,* ***surfing rafting, scuba-diving*** *and* ***yachting****. Also in town and in the countryside people enjoy* ***roller-skating*** *and* ***cycling****, which are not also sports but also a good leisure activity.*

As for indoor sports, there is no doubt that it is ***football****, which is in the first place of all kinds of sports games. It is played in every country and in every season.*

2.2.Вправи в ускладненому списуванні (з підкреслюванням, групуванням)

Вправа 4. Тип: рецептивна, некомунікативна, ігрова. **Мета:** звернути увагу учнів на коректне написання слів та словосполучень. **Режим виконання:** індивідуальний, письмовий. **Спосіб контролю:** контроль з боку викладача. **Інструкція:** Imagine that you are a collector and collect different sports. Distribute

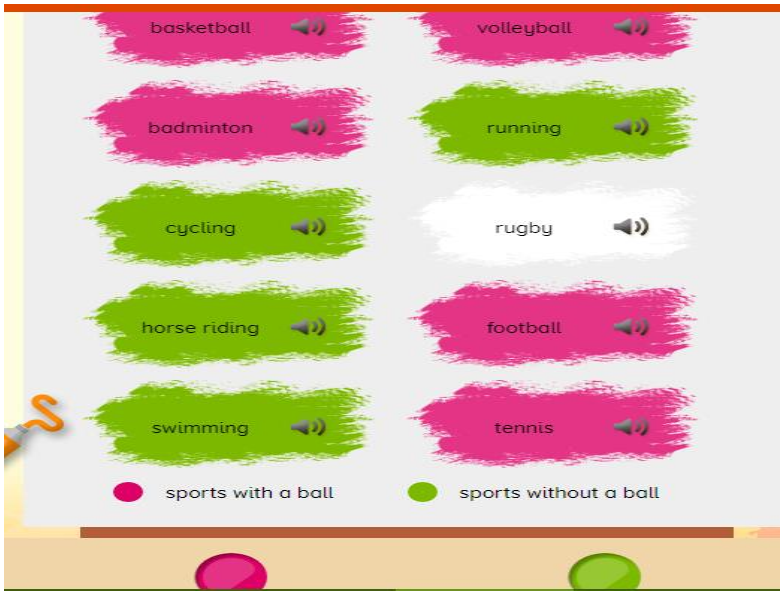
your collection of sports according to the following criteria: summer kinds of sports, winter kinds of sports, group sports, individual sports, and extreme sports

YOUR COLLECTION

Hockey, skating, skiing, tobogganing, figure-skating, ski-jumping, swimming, boating, rowing, surfing rafting, scuba-diving, yachting, roller-skating, cyclin, football, volleyball, basketball, parachuting, bungee jumping, BMX racing, rock climbing, parkour, snowboarding

Winter kinds of sports	*Summer kinds of sports*	*Group sports*	*Individual sports*	*Extreme sports*

Вправа 4.1 Тип: рецептивна, некомунікативна, ігрова, онлайн. **Мета:** звернути увагу учнів на коректне написання слів та словосполучень. **Режим виконання:** індивідуальний, письмовий. **Спосіб контролю:** взаємоконтроль, онлайн контроль за допомогою ключа **Інструкція:** Paint the words to put them in the correct groups (https://learnenglishkids.britishcouncil.org/word-games/sports-1)



2.3.Вправи у виписуванні слів з певними ознаками.

Вправа 5. Тип: рецептивна, некомунікативна. **Мета:** звернути увагу учнів на коректне написання слів та словосполучень. **Режим виконання:** індивідуальний, письмовий. **Спосіб контролю:** взаємоконтроль. **Інструкція:** Write down the words in 3 columns according to the following signs: words with ending –ing; words with ending – ball; and words with other ending.

Hockey, skating, skiing, figure-skating, ski-jumping, swimming, boating, rowing, surfing rafting, scuba-diving, yachting, roller-skating, cyclin, football, volleyball, basketball, parachuting, bungee jumping, rock climbing, parkour, snowboarding, athletics, badminton, golf, judo.

III група вправ –репродукування окремих слів/словосполучень

3.1.Вправи на вписування пропущених літер

Вправа 6. Тип: репродуктивна, умовно-комунікативна, ігрова. **Мета:** відпрацювання вивчених правил написання слів та словосполучень. **Режим виконання:** парний, письмовий. **Спосіб контролю:** контроль з боку вчителя, взаємоконтроль. **Інструкція:** To be healthy you need to eat only healthy food which gives you energy and strength. In pairs fill in the blanks and name the healthy food.

- E _ g _ ,
- C _ _ a ,
- _ e a _ ,
- P _ _ z _ ,
- _ a _ _ e ,
- C _ _ s _ s,
- _ a n _ w _ c h,
- T _ m _ _ o.

Вправа 6.1. Тип: репродуктивна, некомунікативна, ігрова, онлайн. **Мета:** відпрацювання вивчених правил написання слів та словосполучень. **Режим виконання:** індивідуальний, письмовий. **Спосіб контролю:** контроль з

боку вчителя, онлайн контроль. **Інструкція:** Roly's hungry for fish — but first, a typing appetizer. Each food word you type means another fish in Roly's belly.

https://www.education.com/game/food-words/

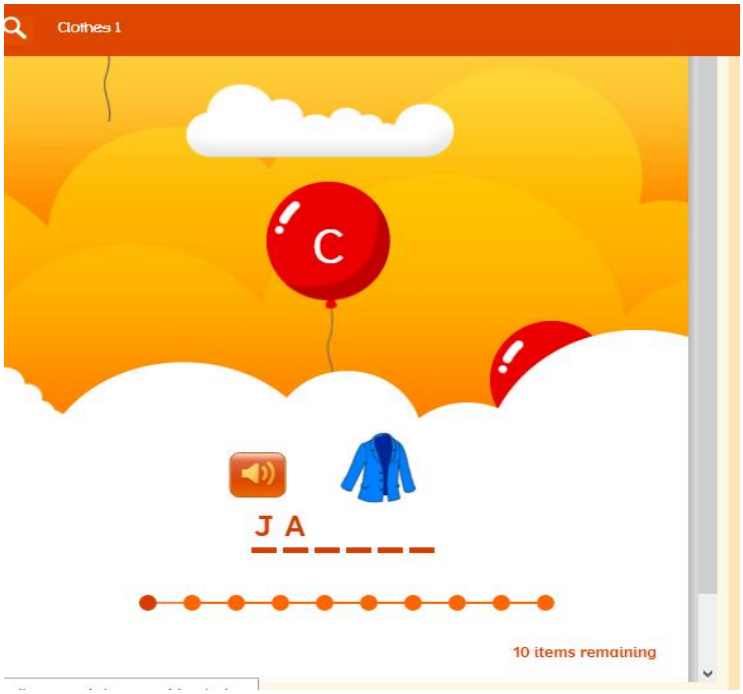
Вправа 6.2. Тип: репродуктивна, некомунікативна, ігрова. **Мета:** відпрацювання вивчених правил написання слів та словосполучень. **Режим виконання:** індивідуальний, письмовий. **Спосіб контролю:** контроль з боку вчителя. **Інструкція:** Find in the Magic Square names of adjectives about hobby. Write them into your copybook. Do it quickly.

I	Y	U	V	B	M	N	B	X	W	B	X
N	X	O	Z	D	B	P	O	K	I	R	G
T	Z	K	G	U	D	S	R	I	E	I	R
E	B	A	K	N	C	N	I	P	N	L	E
R	C	Y	W	O	M	S	N	N	M	L	A
E	W	Z	A	T	S	I	G	B	C	I	T
S	G	S	L	B	F	O	P	S	O	A	F
T	J	F	Q	A	N	B	T	I	R	N	C
I	I	L	H	D	I	Q	R	L	K	T	O
N	L	Y	R	E	C	H	F	L	M	X	O
G	T	R	P	R	E	T	T	Y	N	Z	L

3.2.Вправи на запис слів та словосполучень типу поле чудес, кросворд.

Вправа 7. Тип: репродуктивна, некомунікативна, ігрова, онлайн. **Мета:** перевірка знання правопису та знання значення самого слова/ словосполучення. **Режим виконання:** індивідуальний, письмовий. **Спосіб контролю:** контроль з боку вчителя, онлайн контроль. **Інструкція:** Imagine you are a balloons hunter, in order to write down the names of the clothes burst the balloons in the correct order.

https://learnenglishkids.britishcouncil.org/word-games/clothes-1



Вправа 7.1. Тип: репродуктивна, некомунікативна. **Мета:** перевірка знання правопису та знання значення самого слова/ словосполучення. **Режим виконання:** індивідуальний, письмовий. **Спосіб контролю:** контроль з боку вчителя. **Інструкція:** the names of sports are encrypted in these squares. Decipher them alphabetically. Each number corresponds to the ordinal number of the letter in the alphabet.

A[1]	B[2]	C[3]	D[4]	E[5]	F[6]	G[7]	H[8]	I[9]	J[10]	K[11]	L[12]	M[13]
N[14]	O[15]	P[16]	Q[17]	R[18]	S[19]	T[20]	U[21]	V[22]	W[23]	X[24]	Y[25]	Z[26]

1) 20; 15; 16; 12; 1; 25.
2) 19; 16; 15; 18; 20.

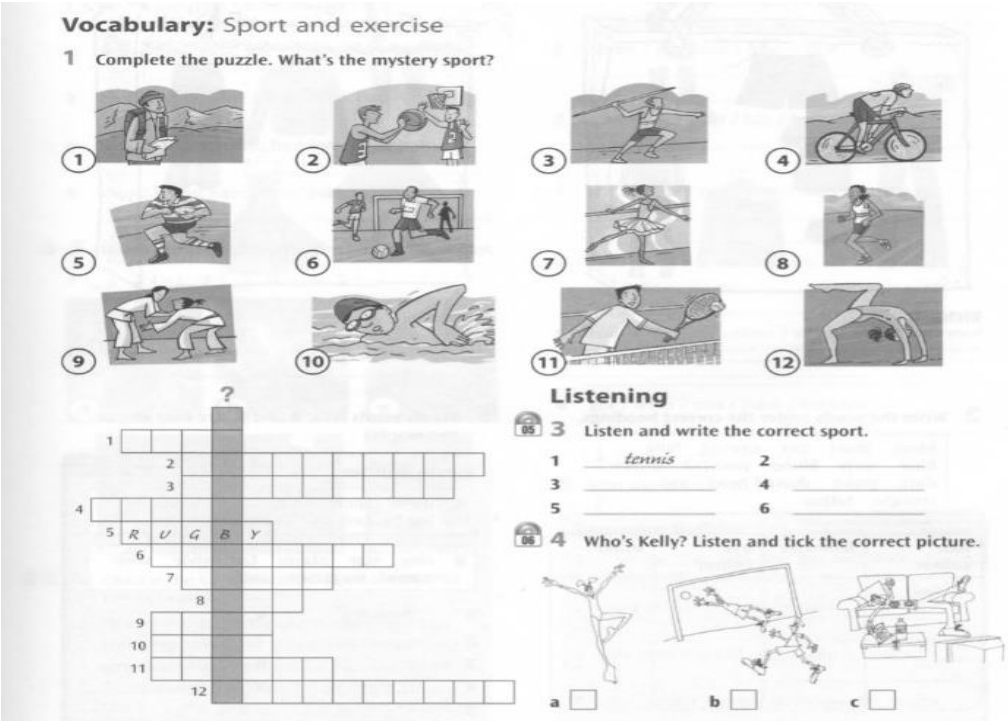
3) 6; 15; 15; 20; 2; 1; 12; 12.

4) 8; 15; 18; 19; 5; 18; 9; 4; 9; 14; 7.

5) 2; 1; 4; 13; 9; 14;20; 15; 14.

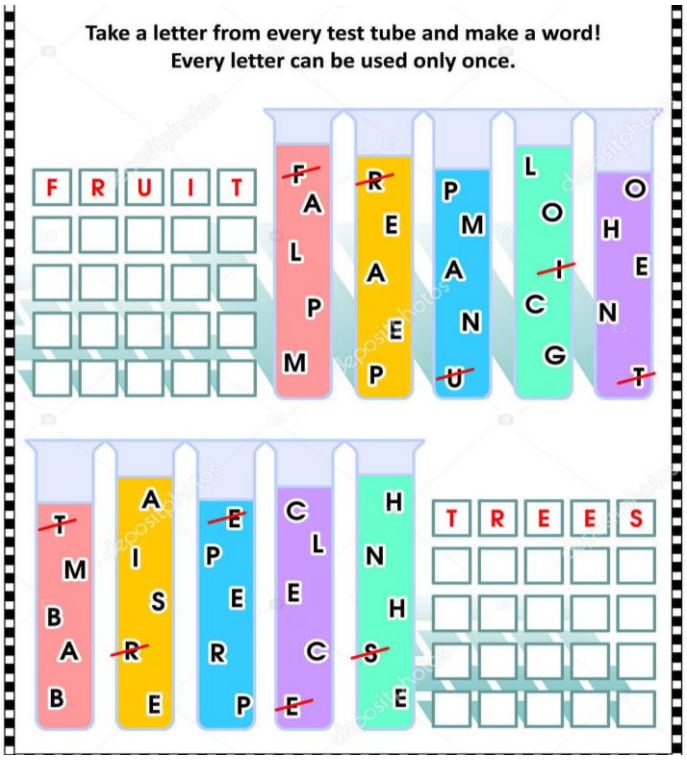
(to play; sport; football; horse riding; badminton)

Вправа 7.2. Тип: репродуктивна, умовно-комунікативна, ігрова. **Мета:** перевірка знання правопису та знання значення самого слова/ словосполучення. **Режим виконання:** груповий, письмовий. **Спосіб контролю:** контроль з боку вчителя. **Інструкція:** look at the pictures. Remember the names of sports and solve the crossword puzzle.



Вправа 7.3. Тип: репродуктивна, некомунікативна, ігрова. **Мета:** перевірка знання правопису та знання значення самого слова/ словосполучення. **Режим виконання:** індивідуальний, письмовий. **Спосіб контролю:** контроль з боку вчителя. **Інструкція:** look carefully at the pictures and tell what sports are hidden there.

Вправа 7.4. Тип: репродуктивна, умовно-комунікативна, ігрова. **Мета:** перевірка знання правопису та знання значення самого слова/ словосполучення. **Режим виконання:** робота в парах, письмовий. **Спосіб контролю:** контроль з боку вчителя. **Інструкція:**



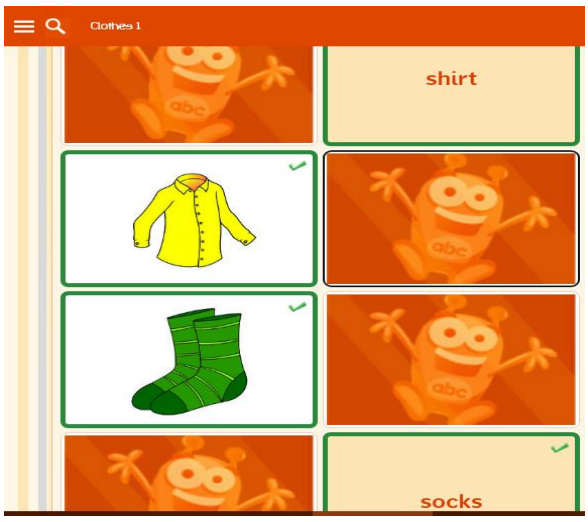
Вправа 7.5. Тип: репродуктивна, умовно-комунікативна, ігрова. **Мета:** перевірка знання правопису та знання значення самого слова/ словосполучення. **Режим виконання:** групова робота, письмовий. **Спосіб контролю:** контроль з боку вчителя, взаємоконтроль. **Інструкція:** look at the pictures and fill in the blanks with the required letters

M				N									C				S		
				I						M									

IV група вправ –написання різного роду диктантів

4.1.Зорові диктант

Вправа 8. Тип: репродуктивна, некомунікативна. **Мета:** перевірка знання правопису слова/ словосполучення. **Режим виконання:** індивідуальна робота, письмовий. **Спосіб контролю:** контроль з боку вчителя. **Інструкція:** Imagine that you are a salesman in a clothing store. Today you received new clothes and you need to prepare a shop window. For this purpose combine the name and the corresponding picture.



Now, try to remember all the words you used in the previous task and write them down.

4.2.Самодиктант

Вправа 8. Тип: репродуктивна, некомунікативна. **Мета:** перевірка знання правопису слова/ словосполучення. **Режим виконання:** індивідуальна робота, письмовий. **Спосіб контролю:** контроль з боку вчителя. **Інструкція:** Do you remember the poem about sports that we learned in the last lesson? Now try to remember and write it down.

Sport is fun for girls and boys.
It's much better than the toys.
You can sledge and ski, and skate
And play snowballs with Kate.

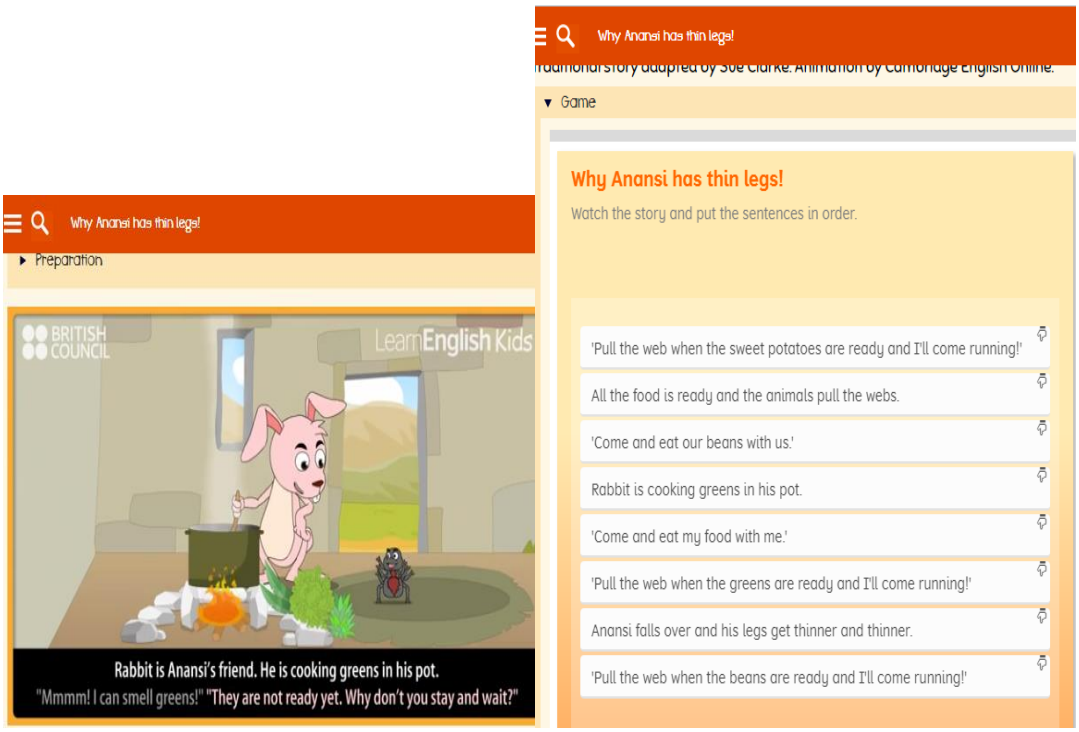
You can swim and play football,
Hockey, tennis, basketball.
You can jump and you can run.
You can have a lot of fun.

V група вправ –репродукування на рівні понадфразової єдності

5.1.Вправи на репродукцію на рівні понадфразової єдності

Вправа 9. Тип: репродуктивна, некомунікативна, ігрова, онлайн. **Мета:** перевірка знання правопису слова/ словосполучення. **Режим виконання:** індивідуальна робота, письмовий. **Спосіб контролю:** онлайн контроль. **Інструкція:** Watch the story and put the sentences in order.

https://learnenglishkids.britishcouncil.org/short-stories/why-anansi-has-thin-legs



Вправа 10. Тип: репродуктивна, некомунікативна. **Мета:** перевірка знання правопису слова/ словосполучення. **Режим виконання:** індивідуальна робота, письмовий. **Спосіб контролю:** контроль з боку вчителя. **Інструкція:** In pairs read the sentences about extreme sports. Write down the correct answer. Imagine that you are an instructor in extreme sports. A tourist turned to you and asked for help to choose sports for him. Make up a dialogue using some of these words.

parachuting, bungee jumping, BMX racing, surfingrafting, caving, rock climbing, parkour, scuba-diving, snowboarding

a. For this sport, you need a torch and a helmet.	
b. In this sport, you bounce up and down on a long elastic rope.	
c. For this sport, you need a board and a wetsuit.	
d. In this sport, you wear a wetsuit and a mask.	
e. For this sport, you need an inflatable boat and a paddle.	
f. In this sport, you wear a safety harness and	

move up a rope.	
g. In this sport, you run in an urban environment, avoiding obstacles.	
h. In this sport, you jump out of an aeroplane, then open your canopy.	
i. For this sport, you need a board and a snow slope.	
j. In this sport, you ride a special bike round a dirt track.	

Correct answers: a. caving, b. bungee jumping, c. surfing, d. scuba-diving, e. rafting, f. rock climbing, g. parkour, h. parachuting, i. snowboarding, j. BMX racing.

Вправа 11. Тип: репродуктивна, умовно-комунікативна. **Мета:** перевірка знання правопису слова/ словосполучення. **Режим виконання:** групова робота, письмовий. **Спосіб контролю:** контроль з боку вчителя, взаємоконтроль. **Інструкція:** divide into 3 groups. Use your own material to create your own chainword. According to the previous example.

ДОДАТОК Є

Анкета для учнів для виявлення ставлення до гри, частотності використання ігрової діяльності та ігрових вподобань

АНКЕТА

Дайте відповіді на запитання, підкресливши потрібний варіант або запропонуйте свій.

1) як ви ставитесь до ігрових уроків? (позитивно, негативно)

2) чи варто проводити урок - гру? (так, ні, свій варіант)

3) з якою періодичністю повинні проводитися ігрові уроки? (кожного уроку, раз на тиждень, раз на місяць, свій варіант)

4)чи потрібна вам попередня підготовка до уроку гри? (так, ні, свій варіант)

5) як ви себе почуваєте під час гри? (чудово, добре, погано орієнтуюсь в процесі, це не моє)

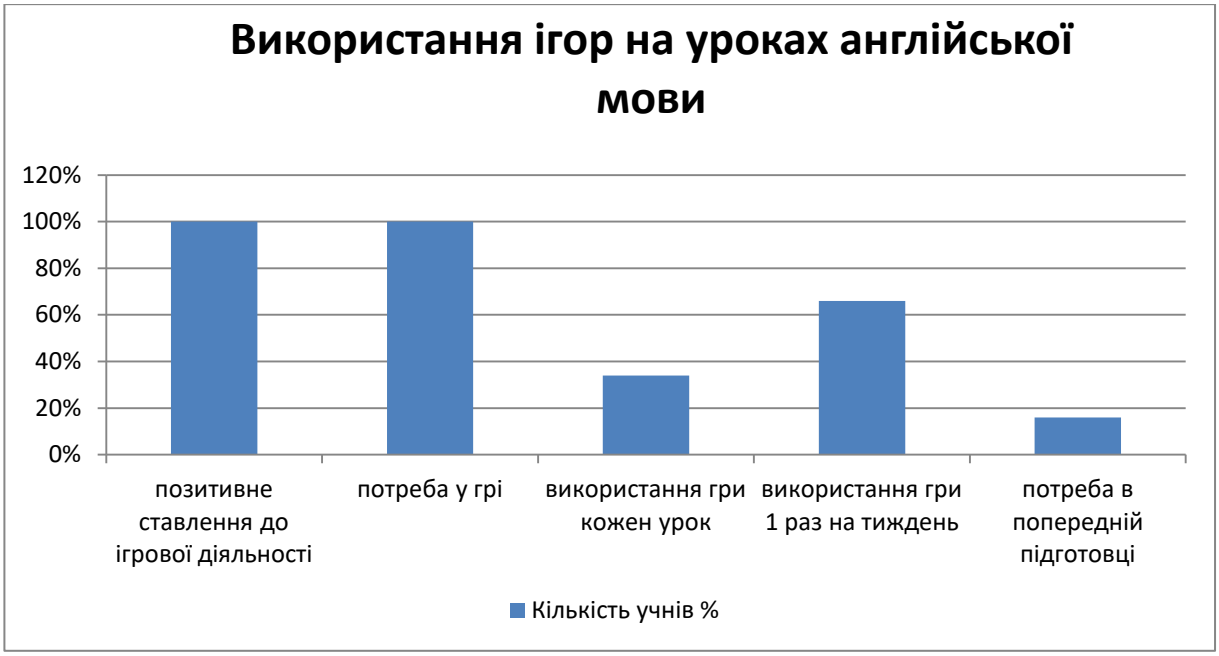
6) яким видам ігор ви віддаєте перевагу? (музичні, рольві, буквені, фонетичні, урок-подорож, свій варіант)

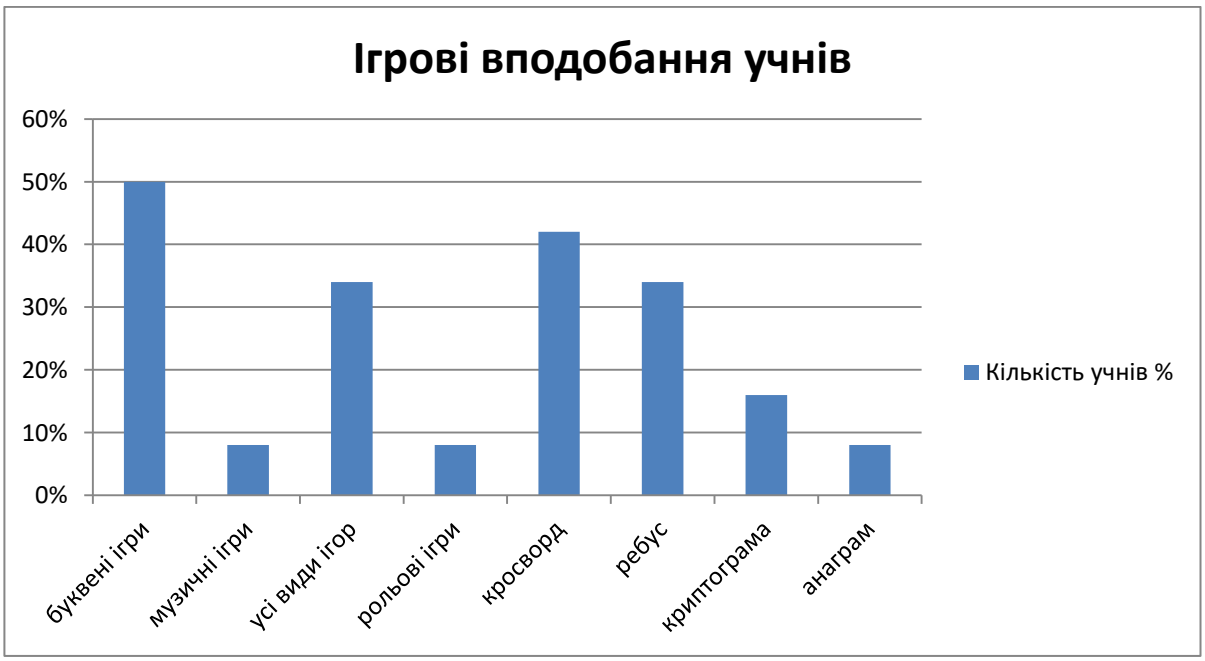
7)який тип гри вам подобається найбільше? (анаграма, кросворд, ребус, криптограма, чайнворд)

ДОДАТОК Ж

Результати анкетування учнів КУ Сумська класична гімназія Сумської міської ради

Використання ігрової діяльності на уроках англійської мови в учнів 1(5)-В класу





ДОДАТОК З

Завдання для передекспериментального зрізу знань учнів

І група вправ –вивчення орфографічних правил

Вправа 1. Read the text again and complete the table below

What can children do after school? They can play and have fun. They can go for walks with friends. They can play with their pets. But not only that!
Many children in Ukraine go to after-school clubs and they enjoy it! It's good to do what you like! Some children go to two or three after-school clubs.
Nastya is ten and she lives in Kharkiv. She goes to a music school, an art school and a dance club.
On Mondays and Thursdays she goes to her music class where she plays the piano. On Tuesdays and Fridays she has her violin classes. On Wednesdays and Fridays all the children sing in a choir.
On Tuesdays and Thursdays she goes to the art school. In her art class she can draw, paint and make models from clay.
But her favourite classes are dance classes. They are on Mondays and Wednesdays. Here children do folk dance and ballet. They often perform at the Opera House in Kharkiv on Sundays.

7 **Read the text again and complete the table below.**

Classes	Monday	Tuesday	Wednesday	Thursday	Friday
Piano					
Violin					
Dance					
Art					
Choir					

ІІ група вправ –списування/виписування/вписування окремих букв/графем

Вправа 2. Put the letters in order to make interests

yetpotr		pottery
1	agohyptporh	p_____
2	snetni	t_____
3	iumcs	m_____
4	sehse	c_____
5	giyelcn	c_____
6	sifml	f_____
7	soreh ngiird	h_____ r_____
8	nfhaios	f_____
9	stoeprmue	c_____

/ 9

III група вправ –репродукування окремих слів/словосполучень

Вправа 3. Complete the sentences with the words in the box

read	dive	sing	write	~~draw~~	
walk	dance	run	paint	swim	

0 We *paint* and *draw* at the art club.
1 We _____ and _____ at parties.
2 We _____ and _____ at school.
3 We _____ and _____ in the street.
4 We _____ and _____ at the swimming club.

IV група вправ –написання різного роду диктантів

Вправа 4. Listen to the poem, read it once. Read the poem again after me. Now try to recall it from memory. Read the poem again. And now try to write it from memory.

Mary dances, Nick plays hockey,

James likes reading, Ann likes to eat,

Ron likes singing, Kate likes listening,

Sam likes feeding his parrot Pete.

John is fond of drawing comics,

When the lessons all are done

Everybody has a hobby.

Have you got your own one?

V група вправ –репродукування на рівні понадфразової єдності

Вправа 5. Write about your week, what hobbies you have for each day.

On Monday I….

On Tuesday I…..

On Wednesday I……

On Thursday I……..

On Friday I…….

On the weekend I……

ДОДАТОК И

Табл.6

Середні показники рівня сформованості КТП в учнів середнього ступеня навчання за результатами передекспериментального зрізу

		Середні показники		
		Критерій 1	**Критерій 2**	**Критерій 3**
1	Бундін Святослав	9	8	9
2	Бондар Ігратій	8	7	9
3	Гончаренко Єва	5	6	6
4	Гончар Наталія	6	6	7
5	Дремова Влада	9	9	9
6	Духовнікова Аріна	8	7	7
7	Зембіцька Марія	10	9	9
8	Зінченко Віталіна	7	8	6
9	Кадиров Тимур	7	8	8
10	Лукавенко Олексій	10	9	9
11	Созінова Катерина	9	8	7
12	Хоменко Єлизавета	10	9	9
Середнє арифметичне		8,2	7,8	7,9

ДОДАТОК І

Завдання для експериментального навчання

І група вправ –вивчення орфографічних правил

Вправа 1. Underline winter sports with one line and summer sports with two lines

Sports is paid much attention all over the world.

As there are summer and winter sports, the popularity of some kind of sport depends on the country, to be more ***exact on*** *its climate. Especially it concerns outdoor sports.*

In countries with cold climate, the most popular are ***winter sports****, such as* ***hockey****,* ***skating, skiing*** *and* ***tobogganing****, also* ***figure-skating*** *and* ***ski-jumping****.*

In countries with hot climate, the most popular are ***water sports*** *such as* ***swimming, boating, rowing****,* ***surfing rafting, scuba-diving*** *and* ***yachting****. Also in town and in the countryside people enjoy* ***roller-skating*** *and* ***cycling****, which are not also sports but also a good leisure activity.*

As for indoor sports, there is no doubt that it is ***football****, which is in the first place of all kinds of sports games. It is played in every country and in every season.*

ІІ група вправ –списування/виписування/вписування окремих букв/графем

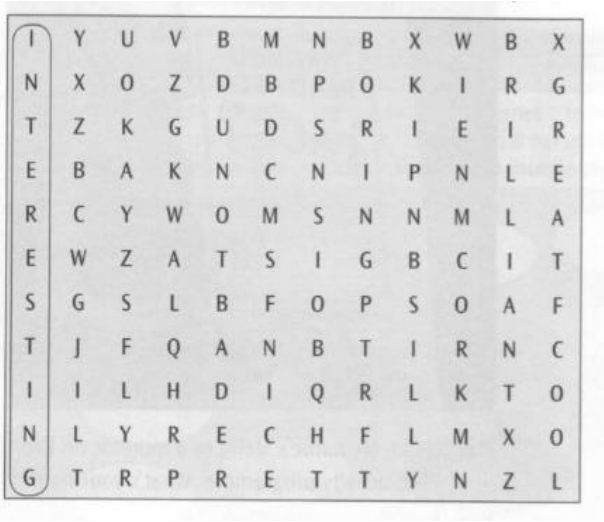
Вправа 2. To be healthy you need to eat only healthy food which gives you energy and strength. In pairs fill in the blanks and name the healthy food.

- E _ g _ ,
- C _ _ a ,
- _ e a _ ,
- P _ _ z _ ,
- _ a _ _ e ,
- C _ _ s _ s,
- _ a n _ w _ c h,

- T _ m _ _ o.

III група вправ –репродукування окремих слів/словосполучень

Вправа 3. Find in the Magic Square names of adjectives about hobby. Write them into your copybook. Do it quickly.



I	Y	U	V	B	M	N	B	X	W	B	X
N	X	O	Z	D	B	P	O	K	I	R	G
T	Z	K	G	U	D	S	R	I	E	I	R
E	B	A	K	N	C	N	I	P	N	L	E
R	C	Y	W	O	M	S	N	N	M	L	A
E	W	Z	A	T	S	I	G	B	C	I	T
S	G	S	L	B	F	O	P	S	O	A	F
T	J	F	Q	A	N	B	T	I	R	N	C
I	I	L	H	D	I	Q	R	L	K	T	O
N	L	Y	R	E	C	H	F	L	M	X	O
G	T	R	P	R	E	T	T	Y	N	Z	L

IV група вправ –написання різного роду диктантів

Вправа 4. Do you remember the poem about sports that we learned in the last lesson? Now try to remember and write it down.

Sport is fun for girls and boys.
It's much better than the toys.
You can sledge and ski, and skate
And play snowballs with Kate.

You can swim and play football,
Hockey, tennis, basketball.
You can jump and you can run.
You can have a lot of fun.

V група вправ –репродукування на рівні понадфразової єдності

Вправа 5. In pairs read the sentences about extreme sports. Write down the correct answer. Imagine that you are an instructor in extreme sports. A tourist turned to you and asked for help to choose sports for him. Make up a dialogue using some of these words.

parachuting, bungee jumping, BMX racing, surfingrafting, caving, rock climbing, parkour, scuba-diving, snowboarding

k. For this sport, you need a torch and a helmet.	
l. In this sport, you bounce up and down on a long elastic rope.	
m. For this sport, you need a board and a wetsuit.	
n. In this sport, you wear a wetsuit and a mask.	
o. For this sport, you need an inflatable boat and a paddle.	
p. In this sport, you wear a safety harness and move up a rope.	
q. In this sport, you run in an urban environment, avoiding obstacles.	
r. In this sport, you jump out of an aeroplane, then open your canopy.	
s. For this sport, you need a board and a snow slope.	
t. In this sport, you ride a special bike round a dirt track.	

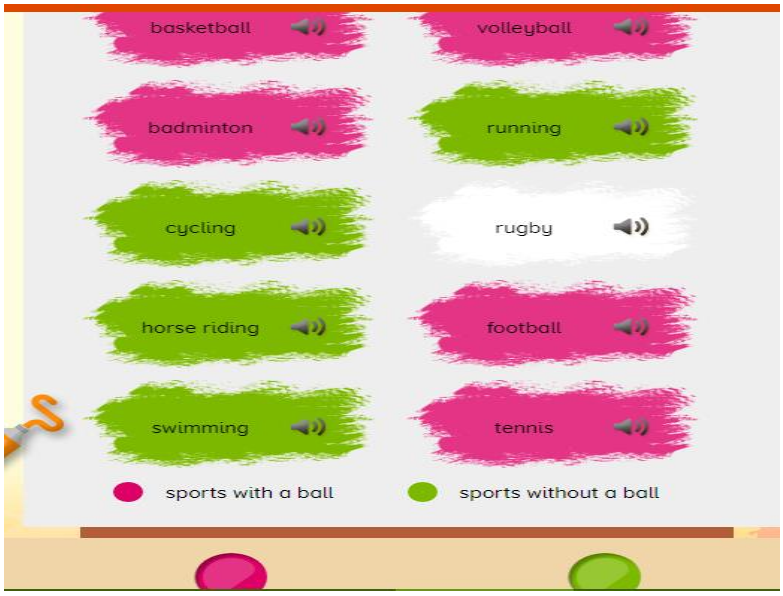
ДОДАТОК Ї

Завдання для післяекспериментального зрізу знань учнів

І група вправ –вивчення орфографічних правил

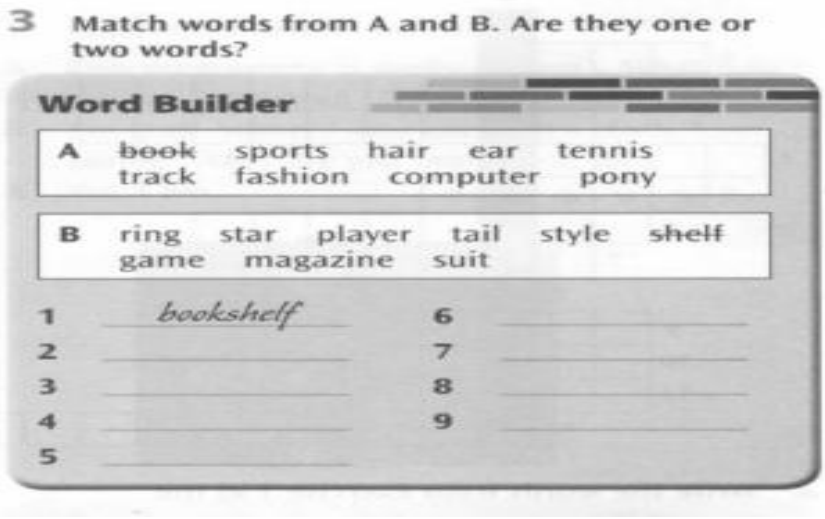
Вправа 1.

Paint the words to put them in the correct groups (https://learnenglishkids.britishcouncil.org/word-games/sports-1)



ІІ група вправ –списування/виписування/вписування окремих букв/графем

Вправа 2.



ІІІ група вправ –репродукування окремих слів/словосполучень

Вправа 3. The names of sports are encrypted in these squares. Decipher them alphabetically. Each number corresponds to the ordinal number of the letter in the alphabet.

A[1]	B[2]	C[3]	D[4]	E[5]	F[6]	G[7]	H[8]	I[9]	J[10]	K[11]	L[12]	M[13]
N[14]	O[15]	P[16]	Q[17]	R[18]	S[19]	T[20]	U[21]	V[22]	W[23]	X[24]	Y[25]	Z[26]

1) 20; 15; 16; 12; 1; 25.
2) 19; 16; 15; 18; 20.
3) 6; 15; 15; 20; 2; 1; 12; 12.
4) 8; 15; 18; 19; 5; 18; 9; 4; 9; 14; 7.
5) 2; 1; 4; 13; 9; 14;20; 15; 14.

IV група вправ –написання різного роду диктантів

Вправа 4. Imagine that you are a salesman in a clothing store. Today you received new clothes and you need to prepare a shop window. For this purpose combine the name and the corresponding picture.

Now, try to remember all the words you used in the previous task and write them down.

V група вправ –репродукування на рівні понадфразової єдності

Вправа 5. Divide into 3 groups. Use your own material to create your own chainword according to the previous example.

ДОДАТОК Й

Табл.7

Середні показники рівня сформованості КТП в учнів середнього ступеня навчання за результатами післяекспериментального зрізу

		Середні показники		
		Критерій 1	**Критерій 2**	**Критерій 3**
1	Бундін Святослав	11	11	11
2	Бондар Ігратій	10	9	10
3	Гончаренко Єва	8	9	8
4	Гончар Наталія	8	9	9
5	Дремова Влада	11	10	11
6	Духовнікова Аріна	10	9	9
7	Зембіцька Марія	11	11	11
8	Зінченко Віталіна	9	9	10
9	Кадиров Тимур	10	9	10
10	Лукавенко Олексій	11	11	11
11	Созінова Катерина	9	9	9
12	Хоменко Єлизавета	11	11	11
Середнє арифметичне		9,9	9,75	10

SUMMARY

International cooperation is gaining momentum, that brings in the necessity to provide the country with well-educated, competitive specialists who are quite competent in using the English language as the means of professional and personal communication.

In the modern methodological science, the purpose of teaching a foreign language in secondary school is to form pupils' foreign language communicative competence, a multi-component structure that is aimed at raising the ability to solve problems of both direct and indirect communication with native speakers in certain areas of communication [30].

The enhancing standards of the mastery of English involves the formation of all components, or competencies, of the English communicative competence including the writing technique competence.

Writing plays an important role in learning a foreign language. In the pschycholinguistic perspective writing is closely related to other types of speech activity, that is caused by its specific receptive-reproductive mechanisms that are connected both with receptive and of productive foreign language speech activities. Writing together with reading are the specific types of speech activity that in their functioning and, accordingly, teaching, embrace two distinctly different junks, or aspects: writing communicative speech skills which belong to the competence in writing, and writing technique speech sub-skills, which belong to the writing technique competence.

Such scientists as Zimnya I. O., Nikolaeva S. Y., Sklyarenko N. K. and also Boretskaya G. E., Gaponova S. V., Sazhko L. A., Shchukin A. N., Litvin S.V., Harmer J., Werbach K., Kim A. J., Kapp K. M., and others devoted their works to the problem of forming the English competence in writing and writing technique. However, this issue of teaching writing technique to different categories of students is complex, broad and needs more detailed narrow-aimed research in line with the

emergence of new and the development of existing teaching methods and approaches, which include the use of gamification.

By "gamification" we mean the process of using game technologies to solve non-game problems or solve real-life problems with the help of certain game elements and technologies [55]

The basic idea of gamification can be put as to use play in its broad and narrow meaning (the type of human activity and teaching technique) as the means of boosting and directing a student's emotional, intellectual, communicative (speech and social) activity and to provide a constant feedback from a student, which gives the opportunity to dynamically adjust his knowledge, skills and behavior.

The use of play as a core activity of gamification at school lessons has been studied in many works of such scientists as: Elkonin D. B., Karpova V. M., Kravets N. S., Tarnopolsky O. B., Kabanova M. R., Tkachenko O., Savchenko O., Herger M., Kapp K. M.

Gamification as a learning technology is implemented through using types of play (educational games) treated as academic activities that are the basic means of gamification. The methodologists generally distinguish the following types of educational games: role-playing, dramatization, professional / business games, didactic / word (or language) games.

Word games are divided into three main groups - letter problems, puzzles and charades, letter problems include: anagram, palindrome, metagram, logograph, lotto; puzzles are divided into: crossword, chainword, fineword, puzzle, arithmetic, cryptogram; also distinguish the game "categories", acronyms and "Ring-ding-dong"

By V. N. Karpova, "word games" are considered as a kind of puzzle, written in an unusual way, where the solution is a word or phrase. To guess, it is necessary to carry out certain combinatorial transformations with letters - change their sequence, placement relative to each other, reading order, add or remove individual letters.

However, it should be noted that there are not many studies of the formation of basic school pupils' English writing technique competence with the use of word

games in general secondary education institutions, which would be comprehensively considered theoretical and practical parts, which proves its **actuality**.

The object of research is the formation of basic school pupils' English writing technique competence on the basis of gamification in general secondary education institutions.

The subject of research is the formation of basic school pupils' English writing technique competence with the use of word games in general secondary education institutions.

The aim of the research work is to theoretically substantiate, practically develop and experimentally test the methodological technology of forming basic school pupils' English writing technique competence with the use of word games in general secondary education institutions.

To achieve the aim set, the following **objectives** are to be fulfilled:

1) to consider the psychological and age characteristics of basic school pupils;

2) to consider the purpose and the content of the formation of basic school pupils' English writing technique competence in general secondary education institutions;

3) to consider gamification as a modern approach to teaching foreign languages and to explore its psychological and methodological potential in the formation of basic school pupils' English writing technique competence in general secondary education institutions;

4) to consider the means of implementing gamification in the process of learning foreign languages, to define the term "word games", to explore the potential of word game in the formation of basic school pupils' English writing technique competence in general secondary education institutions;

5) to analyze the existing classifications of word game, to propose a methodological typology of word game for the formation of basic school pupils' English writing technique competence in general secondary education institutions;

6) to consider the stages of formation of writing skills in pupils of secondary education;

7) theoretically develop a subsystem of exercises for the formation of basic school pupils' English writing technique competence with the use of word games in general secondary education institutions;

8) to develop a practical representative of the proposed subsystem of exercises that is a set of exercises for forming the English writing technique competence with the use of WG in 5th grade pupils (on the topic "Sport in our life");

9) to conduct a survey of pupils in order to clarify the objectives of the study;

10) to experimentally test the effectiveness of the developed methodology;

11) to formulate methodical recommendations on realization of a technique of formation of basic school pupils' English writing technique competence with the use of word games in general secondary education institutions.

The following research methods were used to substantiate the theoretical aspects and describe the practical tasks: *theoretical* - critical analysis and synthesis of domestic and foreign, psychological and pedagogical, linguistic, methodological sources on the research topic; analysis of valid programs, textbooks and curricula; method of systematization and classification of material; analysis of the method of gamification and all its aspects, modeling of the educational process using the proposed method; *empirical* - observation and analysis of English lessons, questionnaires for 5th grade pupils to determine the frequency and potential of using word games, conversations with teachers and pupils; statistical - conducting and interpreting the results of a methodical experiment in order to identify a more effective model of the proposed method using the developed system of exercises and justification of the feasibility of implementing the proposed method in the educational process.

The theoretical value of the study is to develop a methodological classification of WG for the formation of English competence of writing techniques; creation of a theoretical model of the subsystem of exercises for the formation of basic school pupils' English writing technique competence with the use of word games in general secondary education institutions and methods of formation of basic

school pupils' English writing technique competence with the use of word games in general secondary education institutions.

The practical value of the study is to develop a set of exercises for the formation of English competence of writing techniques using word games in pupils of 5th grade (based on the topic "Sport in our life").

The structure of the work: the work consists of an introduction, three sections, conclusions to them, general conclusions, a list of used sources and appendices.

This section considers a number of theoretical psychological and methodological provisions for the formation of basic school pupils' English writing technique competence with the use of word games in general secondary education institutions.

– The age of secondary education (junior adolescence) as a period of independence is analyzed; adaptability to adult life; rapid development of memory, attention, thinking, imagination, speech; rethinking previously formed values in friendship and society; formation of reference groups. The main motives and new formations of pupils in the cognitive, educational and personal spheres of activity are determined, their influence on the technology of formation of basic school pupils' English writing technique competence with the use of word games in general secondary education institutions is determined.

– The structure of foreign language communicative competence is revealed as the main goal of education, a component of which is the formation of English-language competence in writing technique. The meaning of the term "competence in writing technique" is indicated, which means the ability of a person to correctly calligraphically and orthographically design a written expression, which is based on complex and dynamic interaction of relevant skills, knowledge and language awareness. The purpose, content, skills and knowledge of English language competence in writing technique are determined. The main means of forming English-language competence in writing technique are described.

– The current curriculum for middle school pupils is analyzed, which determines the requirements for the formation of English-language competence in

writing techniques in middle school pupils. The topics, lexical and grammatical material that secondary school pupils should have were identified.

– The concept of "gamification" is revealed, the components of gamification are analyzed and the methodological potential of game activity as a means of formation of basic school pupils' English writing technique competence with the use of word games in general secondary education institutions, which is due to a number of linguistic, psychological and pedagogical factors.

The second section considers a number of theoretical issues on the psychological and methodological characteristics of the stages of formation of English competence in writing techniques in high school pupils, analyzes the classification and features of letter games, describes the difficulties that may arise in the formation of basic school pupils' English writing technique competence with the use of word games in general secondary education institutions.

– As a result of the research the possible difficulties in the use of word games in the formation of English-language competence in writing technique are described, the reasons for their occurrence and the possibility of solving these problems are indicated. The existing classifications are considered, according to which word games are divided into three main groups - letter problems, puzzles and charades, letter problems include: anagram, palindrome, metagram, logograph, lotto; puzzles are divided into: crossword, chainword, fineword, puzzle, arithmetic, cryptogram; also highlights the game "categories", acronyms and "Ring-ding-dong"

– On the basis of the considered classifications of word games the own working classification of word games on several criteria for formation of basic school pupils' English writing technique competence with the use of word games in general secondary education institutions is offered.

– The stages of formation of basic school pupils' English writing technique competence with the use of word games in general secondary education institutions are considered, they include: Stage I - recognition, various types of writing and writing of individual letters / graphemes; Stage II - reproduction in writing of individual words and phrases; Stage III - production; Stage IV - independent use of

spelling rules. Techniques and examples of exercises for the formation of English-language competence in writing techniques based on word games are described.

The third section develops a set of exercises for the formation of basic school pupils' English writing technique competence with the use of word games in general secondary education institutions, conducted questionnaires and experimental research on the implementation of the developed methodology in the educational process, analyzed its results according to experimental and post-experimental sections of knowledge. Its results are analyzed according to the experimental and post-experimental sections of knowledge, on the basis of which developed and proposed guidelines for the formation of basic school pupils' English writing technique competence with the use of word games in general secondary education institutions.

– A set of exercises for the formation of basic school pupils' English writing technique competence with the use of word games in general secondary education institutions, which consists of: I group of exercises - the study of spelling rules; II group of exercises - writing / writing / writing individual letters / graphemes; Group III exercises - reproduction of individual words / phrases; IV group of exercises - writing different kinds of dictations; V group of exercises - reproduction at the level of supra-phrase unity.

– An algorithm for working with word games in formation of basic school pupils' English writing technique competence with the use of word games in general secondary education institutions is proposed.

– An experimental study of the process of formation of basic school pupils' English writing technique competence with the use of word games in general secondary education institutions, and found that the formation of English competence in writing is more effective with the use of word games in class than without their use.

– Methodical recommendations on formation of basic school pupils' English writing technique competence with the use of word games in general secondary education institutions. We consider all these factors necessary to ensure

the effectiveness of increasing the potential for the formation of English-language competence in writing techniques.