

**МІНІСТЕРСТВО ОСВІТИ І НАУКИ УКРАЇНИ
ЧЕРНІВЕЦЬКИЙ НАЦІОНАЛЬНИЙ УНІВЕРСИТЕТ
ІМЕНІ ЮРІЯ ФЕДЬКОВИЧА**

**факультет іноземних мов
кафедра англійської мови**

ТЕМА

**Формування іншомовної лексичної компетентності
учнів ЗЗСО за допомогою дидактичних ігор на уроках англійської мови**

**Кваліфікаційна робота
Рівень вищої освіти – другий (магістерський)**

Виконала:

Студентка 2 курсу, група 207М
Куштуряк Аліна Леонівна

Керівник:

Кандидат філологічних наук, доц. Батринчук
З.Р.

*До захисту допущено
на засіданні кафедри*

протокол № _____ від _____ 2025 р.

Зав. кафедрою _____ доц. Соловйова О.В.

Чернівці - 2025

АНОТАЦІЯ

Куштуряк А.Л. Формування іншомовної лексичної компетентності учнів ЗЗСО за допомогою дидактичних ігор на уроках англійської мови.
Кваліфікаційна робота на здобуття ОКР «магістр» зі спеціальності 014 «Середня освіта». Чернівецький нац. ун-т імені Юрія Федьковича. Чернівці, 2025. 74 с.

Кваліфікаційна робота досліджує використання дидактичних ігор для розвитку іншомовної лексичної компетентності учнів старшої школи. Посередництвом аналізу масивів наукової літератури визначено, що дидактичні ігри є ігровою діяльністю під час навчального процесу, метою яких є реалізація певної дидактичної мети. Досвід використання дидактичних ігор попередніх років свідчить про їх користь для запам'ятовування навчального матеріалу учнями, підвищення рівня їхньої мотивації та залученості, сприянню позитивній атмосфері на уроках англійської мови та розвитку низки іншомовних компетентностей, зокрема розвитку лексичної компетентності. В межах виконання кваліфікаційної роботи та проходження педагогічної практики проведено пробне навчання з метою виявлення позитивного впливу дидактичних ігор на розвиток іншомовної лексичної компетентності. Пробне навчання проводилось з учнями 10 класу, в групі з 14 учасників дослідження. Проведенням 8 уроків визначено, що використання дидактичних ігор на периферії уроку позитивно вплинуло на іншомовну лексичну компетентність учнів 10 класу. Крім цього, це мало позитивний вплив на мотивацію та рівень залученості.

Ключові слова: лексична компетентність, дидактичні ігри, ігрове навчання, мотивація.

ABSTRACT

Kushturiak A.L. The formation of foreign language lexical competence of general secondary education students through didactic games in English lessons.

Qualification work for obtaining the Master's degree in specialty 014 «Secondary Education». Yuriy Fedkovych Chernivtsi National University. Chernivtsi, 2025. 74 p.

The thesis investigates the use of didactic games for the development of foreign language lexical competence of high school students. Through the analysis of scientific literature, it has been determined that didactic games are game activities during the educational process, the purpose of which is to achieve a specific didactic goal. The experience of using didactic games in previous years has demonstrated that they are useful for students' memorisation of learning materials, increasing their motivation and engagement, promoting a positive atmosphere in English lessons, and developing a number of foreign language competences, in particular, lexical competence. As part of the thesis and pedagogical practice, a trial training was conducted to identify the positive impact of didactic games on the development of foreign language lexical competence. The trial training was conducted with 10th-grade students in a group of 14 research participants. After conducting 8 lessons, it was determined that the use of didactic games on the periphery of the lesson had a positive impact on the foreign language lexical competence of grade 10 pupils. In addition, it had a positive impact on motivation and engagement.

Keywords: lexical competence, didactic games, game-based learning, motivation.

Кваліфікаційна робота містить результати власних досліджень. Використання ідей, результатів і текстів наукових досліджень інших авторів мають посилання на відповідне джерело.

_____ А. Л. Куштуряк

ЗМІСТ

ВСТУП	5
РОЗДІЛ 1: ТЕОРЕТИЧНІ ЗАСАДИ ФОРМУВАННЯ ЛЕКСИЧНОЇ КОМПЕТЕНТНОСТІ	11
1.0. Вступні зауваження	11
1.1. Поняття та компоненти лексичної компетентності	11
1.2. Актуальність розвитку лексичної компетентності та її вплив на інші аспекти вивчення мови	16
1.3. Психолого-педагогічні особливості учнів ЗЗСО	21
1.4. Аналіз підручників та навчальної програми для 10 класу ЗЗСО	23
Висновки до Розділу 1	25
 РОЗДІЛ 2: ДИДАКТИЧНІ ІГРИ НА УРОКАХ АНГЛІЙСЬКОЇ МОВИ ТА ЇХ ВПЛИВ НА ФОРМУВАННЯ ІНШОМОВНОЇ ЛЕКСИЧНОЇ КОМПЕТЕНТНОСТІ.	27
2.0. Вступні зауваження	27
2.1. Дидактичні ігри та вплив на мотивацію учнів.	27
2.2. Дидактичні ігри для розвитку лексичної компетентності здобувачів освіти.....	35
2.3. Методологія введення дидактичних ігор у структуру уроку англійської мови.....	41
Висновки до Розділу 2	43
 РОЗДІЛ 3: ПРАКТИЧНІ АСПЕКТИ ФОРМУВАННЯ ІНШОМОВНОЇ ЛЕКСИЧНОЇ КОМПЕТЕНТНОСТІ УЧНІВ ЗЗСО ЗА ДОПОМОГОЮ ДИДАКТИЧНИХ ІГОР.	45
3.0. Вступні зауваження	45
3.1. Підготовчий етап пробного навчання	45
3.2. Впроваджувальний етап пробного навчання	48
3.3. Інтерпретація результатів пробного навчання	53

Висновки до Розділу 3	56
ЗАГАЛЬНІ ВИСНОВКИ	58
СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ	61
ДОДАТКИ	65

ВСТУП

Навчання англійської мови у наші часи є багатоаспектним та включає в себе численні структурні елементи: граматику, фонетику, перцептивні мовні навички такі як читання, слухання, продуктивні навички такі як письмо та говоріння. Ключовим поняттям є лексична компетентність учня, що і підтверджує Державний Стандарт базової середньої освіти [56].

Викладання та вивчення лексики набуло актуальності у викладанні англійської мови за останні 30 років. Раніше цей аспект мови не був пріоритетом для дослідників та розробників навчальних програм; його недооцінювали протягом багатьох років [14, с. 81].

Основним завданням системи іншомовної освіти є формування та розвиток комунікативних здібностей учнів та їх компонентів. Сучасна підготовка включає види комунікативних, міжкультурних, дискурсивних, мовних, словникових та інших компетентностей [38].

Актуальність нашого дослідження зумовлена потребою учнів у розвитку лексичної компетентності. Тим паче, лексична компетентність набуває дедалі більшої релевантності як наслідок популяризації лексичного підходу в навчанні англійської мови [40], [51]. За останні роки більшої актуальності набув підхід до викладання, де фокус робиться не на граматиці та exercise drilling, а на вивченні лексики. Як правило, поширеним зараз є саме принцип вивчення лексики у контексті колокації, що є базовою догмою лексичного підходу до навчання [21].

Теоретична та практична цінність дослідження зумовлена акумуляцією, та структуризацією наявних актуальних знань про лексичну компетентність, складові лексичної компетентності як структурного формування, та розвиток лексичної компетентності учнів старшої школи. Практична цінність нашого дослідження полягає у тому, що наша кваліфікаційна робота може слугувати як посібник з використання дидактичних ігор для розвитку лексичної компетентності учнів середньої школи.

Мета дослідження - дослідити ефективність використання дидактичних ігор на уроках англійської мови в середній школі для розвитку лексичної компетентності учнів.

Предмет дослідження - лексична компетентність учнів середньої школи, актуальність та важливість її розвитку, зв'язок з іншими аспектами вивчення іноземної мови, вплив розвитку лексичної компетентності на інші іншомовні компетентності учнів.

Об'єкт дослідження - ефективність використання дидактичних ігор в середній школі для покращення лексичної компетентності учнів.

Завдання нашого дослідження:

- 1) Визначити поняття лексичної компетентності та окреслити її складові елементи.
- 2) Проаргументувати актуальність та важливість розвитку лексичної компетентності в середній школі.
- 3) Окреслити поняття дидактичних ігор.
- 4) Описати вплив інтеграції дидактичних ігор у навчальний процес на рівень мотивації та залученості учнів.
- 5) Визначити переваги та недоліки дидактичних ігор. Окреслити можливі обмеження використання ігор в контексті державного закладу загальної середньої освіти.
- 6) Провести попередню діагностику для визначення вхідних даних щодо рівня лексичної компетентності учнів.
- 7) Окреслити принципи практичної імплементації дидактичних ігор для розвитку лексичної компетентності учнів.
- 8) Визначити ефективність використання дидактичних ігор для розвитку лексичної компетентності учнів.

Методи дослідження включають у себе практичні та теоретичні методи. Серед теоретичних методів є аналіз літературних джерел, синтез, компаративний метод. Серед практичних: тестування, пробне навчання, спостереження.

Гіпотеза нашого дослідження полягає у тому, що дидактичні ігри є ефективним інструментом для розвитку лексичної компетентності учнів, що має численні переваги над традиційними вправами і може бути використаний не тільки для навчання, а й для підняття мотивації та підтримки позитивної атмосфери в класі.

Теоретичне значення нашої наукової розвідки полягає у систематизації фундаментальних знань про лексичну компетентність та її складники - компетенції. Структуризація фундаментальних знань про дидактичні ігри, що можуть використовуватись для підвищення рівня лексичної компетентності, а також системний аналіз досліджень використання дидактичних ігор та їхніх ефектів на навчальний процес учнів.

Практичне значення нашого дослідження обґрунтовано практичною користю для освітян, що хочуть використовувати ігрові технології на своїх уроках. Наша розвідка надає низку практичних порад щодо конкретної імплементації ігрових технологій, яка і надасть користь учням, і матиме мінімальні негативні наслідки для поведінки та дисципліни учнів. Також практичність дослідження підкріплюється розробкою списку дидактичних ігор, що можуть використовуватись для інтерактивного навчання лексики.

Апробація роботи: стаття у Магістерських студіях ЧНУ 2025 року “Тези доповідей студентської наукової конференції Чернівецького національного університету (12-15 травня 2025 року). Факультет іноземних мов/ Т. Колісниченко, А. Косенко, О. Соловйова, М. Ковалюк, Кудрявцева, О. Стефурак. . Чернівці : Чернівець, нац. ун-т ім. Ю. Федьковича - Куштуряк Аліна «Особливості розвитку лексичної компетентності на уроках англійської мови »; Науковий онлайн збірник «МАГІСТЕРСЬКІ СТУДІЇ» Випуск 6 , Єсипенко Н.Г. , Колесник О.С. , Грижак Л.М., Соловйова О.В., Шиба А.В., Батринчук З.Р. : Стаття у магістерських студіях на тему: «Мотивація та поведінка українських учнів середніх шкіл під час використання навчальних ігор».”.

Особистий внесок у наукову розвідку полягає у системному аналізі наукової літератури з метою систематизації актуальних знань про лексичну

компетентність та дидактичні ігри, а також організація та проведення пробного навчання з метою підтвердження або спростування гіпотези розвідки на базі Чернівецького ліцею № 17 “Успіх”.

Структура роботи: робота складається з вступу, 3 розділів, вступними зауваженнями та висновками до кожного, загальних висновків, списку використаних джерел та додатків.

РОЗДІЛ 1: ТЕОРЕТИЧНІ ЗАСАДИ ФОРМУВАННЯ ЛЕКСИЧНОЇ КОМПЕТЕНТНОСТІ

1.0. Вступні зауваження

Розділ зосереджений на розгляді понять лексичної компетентності, підходів до дефініції цього поняття та структури. Фокус зроблено на актуальності розвитку лексичної компетентності в середній школі; проаналізовано низку як сучасних, так і фундаментальних наукових робіт про лексичну компетентність та її вплив на інші аспекти навчання.

1.1. Поняття та компоненти лексичної компетентності

Лексична компетентність є обширним поняттям, що охоплює велику кількість структурних елементів.

Є різні підходи до дефініції лексичної компетентності. Наприклад, лексична компетентність виражає здатність правильно та ефективно використовувати лексику, словосполучення, вирази, колокації та інші лексичні елементи, що свідчить про здатність до розуміння та використання мови. Вона вважається фундаментальною частиною вивчення мови, оскільки вміле використання мови розширює комунікативні та експресивні здібності учня [24, с.16]. У цій дефініції Дехканової (2024) фокус робиться на тому, що лексична компетентність виражається результатом знання про лексику мови, що вивчається. Цим результатом у дефініції виступає здатність учня не тільки розуміти, а й продукувати мову правильно та ефективно, із певним рівнем прагматичності та правильного стилю говоріння відповідно до ситуації (register).

Лексична компетентність має тут зв'язок із соціо-культурною компетентністю. Знання стилістики англійської мови є однією зі складових здатності ефективно, правильно, із прагматизмом передавати потрібне

комунікативне повідомлення. Так, наприклад, учень з достатнім рівнем лексичної компетентності може диференціювати слова “fat” & “overweight” визначаючи те, яке слово правильно використати для успішної інтеграції в іншомовне суспільство.

Для окреслення лексичної компетентності варто розуміти, що таке лексика та вокабуляр. У вокабуляра (vocabulary) є багатозначність, яку об'єднує одна спільна риса - це слова, які знають люди.

Наприклад, словник Merriam-Webster (2024) визначає словниковий запас як «слова, що складають мову; всі слова, відомі і вживані людиною: слова, які пов'язані з певним предметом» [36]. Кембриджський словник (2024) описує його як «слова, які відомі або використовуються певною особою, або які використовуються в мові чи предметі» [22]. Та нарешті словник Macmillan дає наступне визначення вокабуляру - «Всі слова, які знає людина; всі слова в певній мові». [34].

Колодичук Наталія (2020) визначає лексичну компетентність як пізнавальну, практичну, мотиваційну, рефлексивно-поведінкову здатність учня. Лексична активність індивіда ґрунтується на засвоєнні певного лексичного запасу в межах вікового періоду, адекватному вживанні лексем, доречному використанні образних виразів, фразеологізмів, коллокацій тощо [52, с. 48].

За словами Кейбі К. (2017) - “лексична компетентність визначається як здатність розуміти мовлення інших людей і формулювати власні висловлювання у відповідь”[31].

Досліджуючи розвиток лексичної компетентності у контексті змішаного навчання (blended learning), українська дослідниця Діячок Надія зазначає, що вільне володіння іноземною мовою залежить від багатьох факторів (вміння слухати мову, оперувати граматичним матеріалом, правильна вимова тощо), але словниковий запас співрозмовника найчастіше відіграє головну роль у спілкуванні [53].

Проаналізувавши визначення попередніх дослідників, ми маємо на меті синтезувати власне: лексична компетентність є важливою складовою

мовленнєвої компетентності, яка передбачає здатність використовувати лексику мови для розуміння і створення висловлювань у різних комунікативних ситуаціях.

Сама лексична компетентність складається з декількох структурних елементів, що пов'язані з когнітивними навичками учнів, їх знаннями, досвідом та навіть критичним мисленням.

Структурні елементи лексичної компетентності:

- 1) “Знання лексичного запасу (vocabulary)
- 2) Семантична компетентність (meaning, semantics)
- 3) Фразеологічна компетентність
- 4) Словотвірна компетентність (morphology)
- 5) Контекстуальна компетентність
- 6) Функціональна компетентність” [50, с. 235].
- 7) Орфографічна та фонетична компетентність (spelling & phonetics)

Кожен зі структурних елементів є окремим набором навичок або знань, з яких складається загальна лексична компетентність. Так, знання лексичного запасу - є основною складовою лексичної компетентності.

Семантичну, орфографічну та фонетичну компетентності ми можемо групувати за одним терміном у викладанні англійської мови - MFP (meaning, form and pronunciation).

Рейчел Тсатері (2024) у статті для The TEFL Zone визначає, що викладаючи системний урок (лексика, граматика, фонологія, дискурс), ми повинні зосередитися на трьох аспектах цільової мови (ЦМ). Значення, форма, вимова. Це і є MFP - meaning, form and pronunciation [48].

Варто зазначити, що тільки тоді ми можемо сказати, що учні засвоїли лексику, коли вони отримали знання про усі три елемента цієї лексики. Тобто знання слова це 1)Знання вимови. 2)Знання значення та 3)Знання написання.

Наводимо аргумент в підтримку нашого твердження. Два слова з ідентичною вимовою та написанням - “bank” та “bank”, вони відрізняються

значеннями контекстуально. “*He was relaxing on the bank of the river*”; “*She took a loan from a bank*”.

З повного знання учнями MFP (Meaning, form and pronunciation) впливає контекстуальна компетентність, що оцінюється здатністю правильно використовувати лексику в потрібному лінгвістичному контексті. Це також має безпосередній зв'язок з фразеологічною компетентністю, що стосується колокацій. І так по колу - структурні елементи лексичної компетентності існують в постійному взаємозв'язку та розвиток однієї з компетентностей позитивно впливає на розвиток інших в загальному.

Окремо треба приділити увагу слотворчій компетентності. Знання учнями базових знань з морфології несе для них низку переваг. Так, наприклад, знання суфіксів, що утворюють конкретні частини мови допоможе студентам ідентифікувати частину мову під час прочитання тексту, навіть якщо лексична одиниця їм незнайома. Таким чином це полегшить застосування перцептивної контекстуальної компетентності для декодингу значення незнайомого їм слова.

Можна стверджувати, що знання морфології сприяє розширенню вокабуляру студентів. Так, наприклад, знання словотворчого суфіксу “er” для створення іменника на позначення того, що виконує певну дію допоможе студентам утворити потрібне їм слово, не знаючи його. Dance - dancer. Хоча у студентів в цьому випадку може бути помилка спричинена занадто сильним узагальненням правила - “spectater”, хоча правильною формою є “spectator”

Цілеспрямоване морфологічне навчання може покращити розуміння, розпізнавання слів, орфографію та навички письма [45].

Студентам варто систематично вчити афіксацію слів, суфікси та префікси для того, щоб розширювати вокабуляр. Знання базової морфології, як зазначає Яцзе Цзян (2020), є одним з найкращих способів розширювати свій словниковий запас [30].

Окрему роль відіграє словотвірна компетентність, яка дає учням інструменти для розширення словникового запасу через знання морфологічних закономірностей, зокрема суфіксів і префіксів. Це допомагає як у розпізнаванні

частин мови, так і в декодуванні значення незнайомих слів. Наприклад, знання суфіксів сприяє створенню нових слів, хоча може призводити до помилок через надмірну генералізацію правил. Систематичне навчання афіксації не лише збагачує лексичний запас, але й покращує орфографію, розуміння текстів і загальні навички письма.

Обговорюючи лексичну компетентність, нам варто окреслити питання щодо лексичних одиниць мови, їх відмінність, т.ін.

Лексичні одиниці включають в себе: *слова, фразеологізми, словосполучення, морфеми, складні слова, лексичні чанки (колокації), ідіоми, скорочення, вигуки* тощо. Будь-яка мова багата на різні типи лексичних одиниць.

Традиційно вхідні дані для навчання лексики складаються або зі списків слів (раніше було актуальним), або зі слів у контексті (останнім часом) [16].

Тобто, в методиці викладання ми спостерігаємо тенденцію, що вивчення слів, як відокремлених лексичних одиниць відходить на задній план. Знання слова відокремлено не розвиває контекстуальну компетентність мовця. Таким чином, учні можуть знаходити складним розрізнення дієслів “do” & “make”. Хоча ці два слова перекладаються однаково, вони мають різні контекстуальні значення, хоча іноді перебувають у відносній конвергенції (зближення значень).

Таким чином, навіть традиційний граматико-перекладний метод в результаті при вивченні лексики за допомогою перекладу призведе до конфузу, сталих помилок щодо використання лексичних одиниць (fossilized mistakes).

На противагу перекладу та вивчення слів відокремлено у сучасному дискурсі з викладання переважає вивчення мови у контексті, в якому вони використовуються. Цей контекст може бути лексичним, стилістичним, соціальним, культурологічним, граматичним тощо. [27]

Контекстуальне вивчення лексики, особливо за допомогою індуктивного підходу сприятиме кращому запам'ятовуванню, розумінню, та подальшому використанню цієї лексики. [40]

Наостанок варто зазначати, що лексична компетентність охоплює знання усіх лексичних одиниць. Адже навіть короткі вигуки, несуть у собі семантичну палітру.

Підсумовуючи усе вищесказане, лексична компетентність складається з кількох взаємопов'язаних структурних елементів, таких як знання лексичного запасу, семантичної, фразеологічної, словотвірної, контекстуальної, функціональної, орфографічної та фонетичної компетентності. Вони є основою для ефективного оперування лексикою в комунікативних ситуаціях. Основна увага у викладанні лексики приділяється трьом ключовим аспектам — значенню, формі та вимові (Meaning-Form-Pronunciation (MFP), що забезпечує повне засвоєння лексичної одиниці. Контекстуальна компетентність впливає із засвоєння MFP і дозволяє правильно використовувати слова залежно від ситуації, враховуючи їхнє значення, фонетику та колокації.

1.2. Актуальність розвитку лексичної компетентності та її вплив на інші аспекти вивчення мови

Лексична компетентність може грати ключову роль в розвитку всіх іншомовних компетентностей учнів. Попередньо ми вже визначили структурні елементи лексичної компетентності та їхній взаємозв'язок. Проте варто і зазначити взаємозв'язок лексичної компетентності на інших компетентностей мови.

Зв'язок лексичної компетентності з граматичною компетентністю. Морфологія як складова лексичної компетентності є зв'язуючим ланцюгом лексики та граматики.

Зв'язок лексичної компетентності з комунікативною компетентністю. Розвиток лексичної компетентності є ключовим елементом розвитку здібності виражати повідомлення та декодувати його іноземною мовою.

Зв'язок лексичної компетентності з стилістичною компетентністю. Лексична компетентність включає в себе знання з базової стилістики, що дозволяє обрати правильний вираз, що підходить під комунікативну ситуацію.

Таких взаємозв'язків існує багато. Проте ми вважаємо ці три взаємозв'язки ключовими для успішного використання іноземної мови. Це є однією з причин актуальності та важливості розвитку лексичної компетентності. [24]#

Незважаючи на зв'язки з іншими компетентностями, лексична компетентність перебуває у верховенстві над знаннями з граматики. Фолз (Folse, 2004) зазначає, що «однак, з бідним словниковим запасом комунікація значно обмежена. Ви можете обійтися без граматики; ви не можете обійтися без словникового запасу» [26, с. 2].

За словами вітчизняних дослідників Річки Т.І. та Лісовської Р.К.(2022), вивчення лексики - не самоціль, а ефективний засіб для оволодіння всіма видами мовленнєвої діяльності. Іншомовна комунікативна компетентність - це сукупність навичок, умінь і знань, що дозволяє вчитися, працювати і спілкуватися в багатонаціональному суспільстві та досягати взаєморозуміння у взаємодії з представниками інших культур [43].

“Успішність спілкування англійською мовою як іноземною залежить насамперед від обсягу засвоєного словникового запасу, який забезпечує мовленнєву доречність у конкретній комунікативній лексиці в письмовому та усному мовленні” - Башкір Ольга та інші [19, с. 73].

Розвиток лексичної компетентності є ключовим елементом розвитку мовлення та загальних іншомовних компетентностей [37].

Є багато причин вважати лексичну компетентність настільки важливою для наших студентів.

- 1) Ефективна комунікація - високий рівень розвитку лексичної компетентності дозволяє чітко виражати свої думки

- 2) Покращення розуміння текстів, як усних, так і письмових - уміння інтерпретувати значення слів у контексті для розуміння прочитаного або почутого.
 - 3) Розширення словникового запасу - надання учням доступу до ширшого спектру лексичних ресурсів, таких як фразові дієслова, фразеологізми, ідіоми, базові колокації, тощо.
 - 4) Розвиток критичного мислення - розвиток лексичної компетентності, особливо якщо ми її розвиваємо використовуючи індуктивний підхід до навчання (Guided Discovery), стимулює розвиток критичного мислення як наслідок регулярного аналізу лексику, контексту та її стилістичних особливостей
- 1) Підвищення академічної успішності. Розширення словникового запасу та розвиток іншомовної компетентності може мати позитивний вплив на академічну успішність як на дисципліні з іноземної мови, так і на інших шкільних дисциплінах.
 - 2) Полегшення словотворення - базові знання з морфології дозволять учням формувати нові слова, які не вивчались дедуктивно. Морфологія сприяє індуктивності навчання та автономності учнів.
 - 3) Підвищення автономності учнів - розвиток лексичної компетентності сприяє меншій потребі учнів у скаффолдингу від вчителя, що розвиває їх незалежність.
 - 4) Успішна соціальна інтеграція - використання відповідної лексики для побудови відносин і адаптації до соціальних норм.
 - 5) Покращення навичок письма - уміння створювати текст із правильним вибором лексичних одиниць.
 - 6) Розвиток культурної обізнаності - розуміння культурних і соціальних аспектів мови через вивчення фразеологізмів, ідіом та контекстуальних значень.
 - 7) Формування когнітивної гнучкості - здатність швидко адаптувати мовні засоби до комунікативної ситуації

8) Підвищення впевненості у мовленні - широкий та екстенсивний словниковий запас знижує стрес під час іншомовного спілкування.

Таким чином є низка причин, чому розвиток лексичної компетентності є понад актуальним та суттєвим для успішного оволодіння іншомовним спілкуванням нашими учнями.

Цим самим і пояснюється вплив лексичної компетентності на інші аспекти навчання. Розвиток лексичної компетентності має вплив на металінгвістичний розвиток учнів. Префікс “мета” у даному випадку означає “над”. Тобто він стосується усвідомлення, аналізу та використання мови як системи. Він вказує на здатність рефлексувати над мовою, розглядати її структуру, функції та правила незалежно від конкретного мовного контексту.

Є односторонній вплив рівня мотивації на рівень розвитку лексичної компетентності. За результатами дослідження Бірна А. 2022 року в Ісландії, було виявлено що знання лексики учасники набувають здебільшого позашкільним шляхом і мотивовані потребою використовувати англійську мову під час дозвілля та у повсякденному житті. Крім того, результати показують, що діти в цьому дослідженні візуалізують, як і де їм потрібно використовувати англійську мову в майбутньому [18].

В цьому дослідженні це пояснюється такими соціальними явищами як процеси глобалізації та існування в мультикультурному суспільстві, що створює цю потребу [18].

З іншого боку, вивчення лексичних чанків (іншими словами - коллокацій) сприяє позитивному впливу на емоції тих, хто вивчає англійську мову, допомагаючи їм справлятися з психологічними проблемами під час говоріння, такі як тривожність при використанні іноземної мови та підвищення впевненості.

Таким чином, розвиток лексичної компетентності сприяє розвитку позитивного ставлення до навчання. “Найважливішим є те, що студенти повинні розвивати позитивне ставлення до навчання” - Стівен Крашен (1982) [32].

Однією з інших причин важливості навчання лексичної компетентності є ставлення учнів до лексики. В анкетуванні проведеному в контексті дослідження Муккадас Н. (2020) було виявлено, що насправді, самі студенти, які вивчають мову, вважають знання лексики першочерговим завданням [54].

Інше дослідження Александри Суваковіц (2018) дійшло висновку, що раннє вивчення іноземних мов, насамперед, шляхом розвитку лексичної компетентності, призводить до покращення когнітивних характеристик молодших школярів, розвитку дивергентного мислення акультурації та відкритості до нових знань [55].

Варто зазначити, що таке дивергентне мислення проявляється у здатності генерувати багато ідей та можливих рішень з використанням творчого та нетрадиційного підходу [55].

Підсумовуючи усе вищесказане, лексична компетентність є ключовим елементом розвитку іншомовної комунікативної компетентності, впливаючи на граматичну, комунікативну та стилістичну компетентності, а також на загальні когнітивні, соціальні й академічні досягнення учнів. Розширення словникового запасу сприяє ефективній комунікації, поліпшенню розуміння текстів, розвитку критичного мислення, автономності та самовпевненості учнів. Лексична компетентність підвищує академічну успішність, полегшує адаптацію в соціальному середовищі, розвиває культурну обізнаність і формує когнітивну гнучкість. Вона також позитивно впливає на мотивацію до навчання, оскільки учні усвідомлюють практичну цінність знання лексики, що підтверджують дослідження. Таким чином, розвиток лексичної компетентності є пріоритетом для забезпечення успішного оволодіння мовою та гармонійного навчального процесу.

1.3. Психолого-педагогічні особливості учнів ЗЗСО

Керуючись працями Столярчук О.А. та ін. “Вікова Психологія”, а також Токаревої Н.М. “Основи педагогічної психології” окреслимо психолого-педагогічний портрет учнів базової школи, учнів 10 класу.

Психологічний розвиток учнів 10 класу характеризується численними змінами на когнітивному, інтелектуальному, фізичному, емоційному та соціальному рівнях. Ми надаємо перевагу тому, щоб уникати теоретичної сегрегації гендерів (хлопчик-дівчинка) у теоретичній частині нашої роботи, адже загальновідомий факт - про відсутність різниці чоловічої та жіночої психології.

Що стосується когнітивних особливостей учнів, то вони у цьому віці вже здатні мислити на більш складному рівні, аналізувати і синтезувати висновки [11]. Учні починають прагнути більшої автономії та самостійності в навчанні - є бажання у виборі навчальних стратегій і джерел інформації. Варто зазначити, що старшокласники піддають сумніви попередні правила та авторитети в силу посиленого розвитку критичного мислення. Також варто зазначити, що як наслідок професійної орієнтації навчання учнів 9-11 класів, навчання, учні також більш вибірково більше ментальних ресурсів інвестують власне у ті предмети, які є суголосними з їхніми професійними цілями.

У той же час, цей вік можна назвати періодом емоційної нестабільності індивіда, як результат стрімких гормональних змін та розвитку. Учні цієї вікової категорії прагнуть бути прийнятими однолітками та отримувати схвалення від дорослих. Більш того, виникає потреба пошуку себе, свого місця у світі, своїх цінностей [10].

Особливе місце займають соціальні аспекти життя та психологічного розвитку учнів цього віку. Група однолітків стає важливим середовищем, що впливає на поведінку, цінності та рішення. Учні замислюються про професію, майбутнє навчання та їхню роль у суспільстві, як на теперішній момент, так і в майбутньому.

Учні зазнають певних змін у мотиваційній сфері. Виникає мотивація досягати успіху, розвивати свої сильні сторони. У цей період учні можуть бути

як внутрішньо мотивовані, так і зовнішньо мотивованими різними факторами. Серед факторів внутрішньої мотивації можуть бути цікавість та особистий інтерес, а зовнішні фактори - оцінки, вступ до університету, майбутнє фінансове забезпечення. Якщо навчання учням здаватиметься складним та неактуальним, вони швидко можуть втратити до нього інтерес [11].

Існує ряд особливостей у навчанні: учням потрібні різноманітні методи та форми роботи (групові проєкти, дискусії, інтерактивні вправи). Важливо враховувати різні рівні розвитку, інтереси та потреби учнів. Також варто пам'ятати, що значна частина часу, особливо у 10 класі, спрямовлено на підготовку до ЗНО(НМТ), що є серйозним фактором стресу із зовнішнього світу.

Базуючись на вище описаному матеріалі про психолого-педагогічні особливості учнів 9-11 класів, ми окреслили низку рекомендацій для педагогів для роботи з учнями даної вікової категорії, опираючись на педагогічні рекомендації, зазначені в роботі К. Хан (2021):

- 1) “Сприяйте самостійності: давайте учням можливість міняти тему, вводити мінімальні зміни у силабус навчальної дисципліни, дослухайтеся до їхньої думки. Надавайте можливість виконувати завдання, де учні мають продемонструвати свою самостійність (підготувати проєкт, дослідити якусь тему тощо).
- 1) Забезпечуйте емоційну підтримку: враховуйте емоції та емоційні потреби учнів цього віку, будьте уважними до переживань учнів. Проте водночас і не переходьте межу та не порушуйте особисті кордони учнів. Якщо вони не бажають з вами ділитися - значить вони не будуть.
- 2) Побудова мотиваційного середовища: пов'яжуйте навчання з реальними життєвими ситуаціями та професійними перспективами. Особливо часто говоріть про прибуткові професії, та з якими предметами вони пов'язані.
- 3) Активні завдання на уроках: використовуйте дискусії, дебати, проєктне навчання, що відповідає їхньому рівню розвитку. На нашу думку, учням

особливо сподобаються дебати. Це задовільнить їх потребу у тому, щоб бути почутими, а також дає можливість самоствердитись.

- 4) Розвиток критичного мислення: заохочуйте учнів висловлювати свою думку, аналізувати інформацію та відстоювати позицію. Тут ми повертаємось до дебатів.” [28, с. 19].

Отже, навчання іншомовних компетентностей у старшій школі охоплюють низку психолого-педагогічних особливостей, які варто врахувати. Насамперед, розвиток учнівської автономії, забезпечення емоційної підтримки, побудова ефективного мотиваційного середовища, наявність активних завдань на уроках та розвиток критичного мислення учнів.

1.4. Аналіз підручників та навчальної програми для 10 класу ЗЗСО

У межах проведення педагогічної практики на базі Чернівецького ліцею номер 17 “Успіх”, ми провели аналіз підручника Solutions 3rd edition Pre-intermediate, за матеріалами якого учні 10 класу 17-ого ліцею вивчають англійську мову. Всього підручник складається з 9 блоків у заданому порядку: Feelings, Adventure, On Screen, Our Planet, Ambition, Tourism, Money, Crime, Science. На прикладі блоку “Feelings” можна індуктивно охарактеризувати структуру кожного іншого блоку. Блок починається зі вступного заняття, що будує очікування від тематичного наповнення блоку та активізує попередні знання та досвід учнів, зверху презентуючи та практикуючи новий вокабуляр стосовно тематичного наповнення. 2 юніт блоку є граматичним та використовує при навчанні граматики основні принципи методу сугестивного відкриття (Guided Discovery), за якими учні спочатку вивчають конкретні приклади використання граматики у контексті, перед тим як за допомогою вчительською сугестії визначити правила використання граматичної форми та її семантичне наповнення. Граматичний урок використовує класичну структуру PPP (Presentation - Practice - Production). 3 урок блоку націлений на розвиток навичок слухання. Окрім безпосереднього аудіального сприйняття інформації, підручник

націлений на розвиток важливих стратегій сприйняття усного мовлення та виконання завдань на перевірку розуміння - так, наприклад, окрема секція “Listening strategy” дає корисні поради щодо виконання завдань, що може бути важливим для складання майбутніх мовних іспитів, таких як PEIC, TOEFL, IELTS тощо. 4 урок блоку це продовження граматичного наповнення навчального процесу та доповнення до 2 уроку. 5 урок “Word Skills” націлений на розвиток морфологічної компетентності учнів. Наприклад, вивчення використання флексій “-ed” та “-ing” для утворення прикметників на позначення категорії стану людини або характеристики об’єкта. 6 урок блоку розвиває навички читання учнів, використовуючи класичну структуру завдань pre-reading, while-reading, post-reading. Як і урок з навичок слухання, підручник допомагає учням розвивати стратегії виконання завдань з читання. 7 урок блоку пов’язаний з навичками говоріння. Лінгвістична наповненість 7 уроку також вивчається учнями індуктивно, зі слухними порадами щодо використання фразових єдностей в говорінні. 8 урок націлений на розвиток навичок письма. Варто зазначити, що кожен два блоки, дві сторінки підручника відводиться під конкретні завдання, що допоможуть при складанні мовних іспитів.

Те, що об’єднує кожен урок в межах одного блоку - високий рівень наповненості новою лексикою. Кількість таргетованої лексики варіюється від 8 до 15 лексичних одиниць, які учні мають вивчити. Активне використання та демонстрація підручником лексики в контексті надає цим матеріалам потенціал бути адаптованим під лексичний підхід, або ігрове навчання.

Що стосується розвитку лексичної компетентності, як і в більшості сучасних підручників, у Solutions 3rd edition Pre-intermediate використовується індуктивний підхід для навчання лексики. Лексика подається завжди за допомогою елементів, що ми зазвичай звикли бачити в методиці Guided Discovery. Підручник надає повноту можливостей вивчити MFP слів, або граматики, що вивчається.

Компетентностями, які подано типовою модельною програмою МОН України для 10-11 класів є: комунікативна компетентність, лексико-граматична

компетентність, семантико-прагматична компетентність, соціокультурна компетентність [56, с. 2].

Висновки до Розділу 1

Узагальнюючи вищесказане, можна стверджувати, що лексична компетентність є основою ефективного володіння мовою, адже вона забезпечує не лише розуміння і використання окремих слів, але й розвиток інших аспектів іншомовної комунікативної компетентності. Її ключовими компонентами є знання словникового запасу, здатність використовувати слова у контексті, оперувати сталими виразами та враховувати стилістичні особливості мови. Вивчення лексики впливає на формування граматичної, комунікативної та стилістичної компетентностей, стимулює розвиток критичного мислення та автономності учнів. Як показують дослідження, розвинена лексична компетентність сприяє зниженню мовної тривожності, підвищенню впевненості у спілкуванні та успішній соціальній інтеграції.

Розвиток лексичної компетентності є актуальним у сучасних умовах глобалізації, коли знання іноземної мови стає важливою складовою міжкультурної взаємодії. Вона сприяє не лише вдосконаленню комунікативних навичок, але й формуванню культурної обізнаності та відкритості до нових знань. Аналіз педагогічних праць низки дослідників (Piria A., Yuxuan D., Dehqanova G.A., Alemi, M., & Tayebi, A., Folse, K., Keiby C. Nayibe R., та ін.) наводить на висновки, що розширення словникового запасу та навчання через практичне застосування лексики позитивно впливають на мотивацію до навчання, що особливо важливо для успішного оволодіння мовою. Таким чином, розвиток лексичної компетентності є невід'ємною складовою процесу формування іншомовної комунікативної компетентності, яка забезпечує учням не лише мовленнєву, але й когнітивну, соціальну та культурну компетентність.

У межах цього Розділу було окреслено інформацію про психологічні особливості учнів 10 класу, що підтримує наші ідеї про важливість розвитку лексичної компетентності цієї вікової категорії. Психологічний розвиток учнів 10 класу характеризується численними змінами на когнітивному, інтелектуальному, фізичному, емоційному та соціальному рівнях. Вищеописані в розділі характеристики учнів цього віку допомогли нам окреслити стратегії проведення ефективного пробного навчання, а саме такого, що націлене на 1) розвиток критичного мислення, 2) вищий рівень автономії, 3) орієнтація знань на прикладний потенціал в житті, 4) створення позитивної та безпечної атмосфери для навчального процесу.

Аналіз підручника Solutions 3rd edition Pre-intermediate допоміг нам охарактеризувати його як єдність ефективних матеріалів, що є високоадаптивними, та можуть використовуватись у численних підходах до викладання мови. Нас у першу чергу цікавить адаптація вступних та завершальних етапів уроку, запропонованих у підручнику, до контексту ігрового навчання. Більш того, лексичне наповнення проаналізованого нами підручника свідчить про те, що його легко адаптувати під лексичний підхід та використання сугестивного відкриття (Guided Discovery). Отже, вважаємо, що підручник Solutions 3rd edition Pre-intermediate є чудовим матеріалом для проведення нашого пробного навчання навчання.

РОЗДІЛ 2: ДИДАКТИЧНІ ІГРИ НА УРОКАХ АНГЛІЙСЬКОЇ МОВИ ТА ЇХ ВПЛИВ НА ФОРМУВАННЯ ІНШОМОВНОЇ ЛЕКСИЧНОЇ КОМПЕТЕНТНОСТІ

2.0. Вступні зауваження

У другому розділі наукової розвідки ми заглибились в аналіз літературних джерел щодо дидактичних ігор та їх впливу на мотивацію учнів під час навчального процесу, а також окреслили поняття мотивації, його структуру, типи мотивації та позитивні чинники впливу. Окреслимо типи дидактичних ігор та принципи практичної імплементації ігор для розвитку лексичної компетентності. Проаналізовано низку досліджень, які підтверджують ефективність використання дидактичних ігор для навчання лексики. Укладено добірку дидактичних ігор для розвитку лексичної компетентності та визначено, на яких етапах уроку з англійської мови їх рекомендується застосовувати.

2.1. Дидактичні ігри та їх вплив на мотивацію учнів.

Для визначення впливу дидактичних ігор на мотивацію учнів, спочатку ми маємо визначити дефініцію мотивації. Інкорпоруємо інтегративний підхід аналізу визначення поняття “мотивація” як у сфері педагогіки, так і сфері психології.

За результатами дослідження 2022 року Державної Служби Якості Освіти (далі - ДСЯО), які були опубліковані на офіційному вебсайті НУШ, батьки зазвичай наводять наступні причини зменшення успішності учнів: “діти не вчилися через брак мотивації”; вчителі зазначають, що “ще менше вчителів відносять до викликів освітнього процесу психологічні фактори: про зниження мотивації учнів/учениць до навчання зазначили 50 % вчителів”; а 50% класних керівників зазначили, що “брак мотивації є найбільшим викликом освітнього процесу в умовах війни” [57, С. 27, 55, 61].

Виходячи з дослідження ДСЯО мотивація є одним з визначальних факторів академічного успіху учнів. А дефіцит мотивації як результати зазначених у цьому ж дослідженні факторів: “не цікаво”, “заскладна програма”, “фізична чи/та психоемоційна втома внаслідок війни”, “неефективна комунікація”, “відсутність/недостатність/незрозумілість оцінювання”, “не можу/не може опанувати матеріал” [57] демонструють критичність цієї проблеми та потребу в піднятті рівня мотивації.

За словами Гончарової А.П. (2024), навчальна мотивація є однією з найважливіших частин успішного навчально-виховного процесу. Вона відіграє значну роль у формуванні особистості, оскільки без неї неможливе ефективне навчання та розвиток прагнень до самоосвіти, самовдосконалення та саморозвитку [5].

Описуючи мотивацію в загальних рисах, ми можемо описати її в трьох різних сферах людської діяльності: у навчанні, у роботі та у спорті.

У навчанні: використання стимулів із зовнішнього та внутрішнього середовища для підвищення мотивації та створення відповідного середовища для навчальної діяльності.

Методи мотивації на роботі: для підвищення продуктивності, якості виконаної роботи та задоволеності працівників.

В спорті — це візуалізація, ментальне тренування та постановка цілей для досягнення спортивних результатів. Мотивація може бути ключовою в багатьох аспектах життя. То що ж таке мотивація?

Український педагогічний словник Гончаренка (1997) дає наступне визначення досліджуваному нами: “система мотивів, або стимулів, яка спонукає людину до конкретних форм діяльності або поведінки” [4].

Колот А.М. (1998) визначив мотивацію як “сукупність внутрішніх і зовнішніх рушійних сил, які спонукають людину до діяльності, визначають поведінку, форми діяльності, надають цій діяльності спрямованості, орієнтовану на досягнення особистих і організаційних цілей”. Його складають усі мотиви, які впливають на поведінку людей [6].

За визначенням Богині Д.П. (2001) “Мотивація — суб’єктивна сторона діяльності людини, яка представлена широким спектром потреб, бажань, почуттів, інтересів” [1, с. 6]. Крамаренко (2003) визначив мотивацію як “сукупність зовнішніх і внутрішніх рушійних сил, що спонукають людину до діяльності, задають границі і форми діяльності і додають цій діяльності спрямованість, орієнтовану на досягнення заданих цілей”[7]. Реббі (2001) стверджує, що мотивація безпосередньо пов’язана з індивідуальною ефективністю, яка сприяє підвищенню ефективності організації, а також є стимулом для всіх окремих працівників, які працюють в організації, до підвищення їхньої робочої продуктивності або виконання завдань набагато краще, ніж вони зазвичай роблять” [42].

А за визначенням Американської Асоціації Психологів (2018) надає одне з визначень мотивації, як наступне: “поштовх, який надає мету або напрямок поведінці та діє в людині на свідомому чи несвідомому рівні” [58].

Також в контексті нашого дослідження хочемо згадати досі актуальну теорію мотивації Віктора Врума (1964). У Мотиваційній Теорії Очікувань поведінка визначається як мотивований результат або очікуваний результат. Він стверджував, що люди приймають рішення на основі того, які позитивні наслідки вони очікують від виконуваної ними дії та очікуваної винагороди за закладені зусилля. Це можна побачити в тому, як людина працює більше, сподіваючись отримати винагороду в майбутньому [33]. Очікування говорить про те, що мотивація має винагороду. У теорії очікувань Віктора Врума існують *зусилля, виконання та результат*. Сутність полягає в тому, що людина докладає зусиль для досягнення певного результату та очікує винагороду за ці зусилля [35].

На нашу думку, Мотиваційна Теорія Очікувань Врума резонує з темою нашої роботи. Перенісши приклад з робочої сфери у клас з вивчення англійської мови, ми прослідковуємо схожу тенденцію побудови мотивації до навчання у учнів.

Заглиблюючись у тему, варто зазначити, що в дослідженнях і психологи, і педагоги, виокремлюють два типи мотивації, що класифікуються за типом чинника впливу на мотивації: зовнішня мотивація та внутрішня мотивація.

Зовнішня, або екстренсивна мотивація - викликана зовнішніми факторами, такими як зовнішні стимули та обставини.

Інтринсивна мотивація, також відома як внутрішня мотивація, є типом мотивації, спричиненої внутрішніми установками, диспозиціями індивіда, мотивами, амбіціями, бажаннями, прагненнями, потребами та(або) інтересами.

Зовнішня мотивація, як в навчанні, так і в будь-якій людській діяльності визначається взаємодією індивіда з зовнішніми елементами середовища. Наприклад, у навчальній діяльності такими мотивуючими факторами можуть виступати похвала від вчителя, висока оцінка за виконання роботи та участь у навчальному процесі, винагорода за участь у конкурсі на уроці, що відбувався в ігровій формі тощо.

За словами Ріана та Десі (2000), внутрішня (інтринсивна) мотивація визначається як бажання виконувати певну діяльність через процес діяльності, а не через винагороду чи зовнішні вимоги. Тобто, іншими словами, внутрішня мотивація до виконання дії часто визначається наявністю фактору задоволення під час виконання цієї дії [23, с. 54].

За визначенням дослідника Прокопенка (2006), внутрішня поведінка мотивується в основному мотивами, потребами та інтересами людини, а зовнішньо – за допомогою різного типу стимулів, а також є результатом дії ситуативних факторів [9].

У дослідженні Мішкулинець О.О. та Мельник А.Ю. (2023) для успішного навчання та високого рівня мотивації треба забезпечити уроки наявністю наступних позитивних факторів впливу на мотивацію: 1) Безпечна комунікація; 2) Психологічна безпека; 3) Доступність; 4) Розвивальність; 5) Практичність; 6) Наочність. [8, с. 527].

У цьому ж дослідженні типовими внутрішніми чинниками впливу на мотивацію є наявність особистісних потреб учнів у навчанні, успіх та позитивні

результати навчання, прагнення до покращення комунікативних здібностей та отримання задоволення від навчального процесу [8, с. 528]

Гіпотетично, одним з ефективних засобів підняття мотивації є дидактичні ігри. В контексті нашої роботи ми не ототожнюємо поняття “дидактичні ігри” та “навчальні ігри”. В багатьох дослідженнях ці терміни є тотожними, проте ми вважаємо, що різниця між ними в наявності конкретної педагогічної мети. Навчальні ігри - обширніше поняття, що покликане на позначення будь-яких ігор, що залучають пізнавальний процес або розвиток загальних когнітивних навичок. У цей самий час дидактичні ігри ми визначаємо, як ігри, які націлені на засвоєнні конкретного цільового навчального матеріалу [60, с. 28]. Так, наприклад, настільна гра, що пов’язана з відгадуванням слів по карткам - це навчальна гра. Адаптація гри “Хто я?” Для повторення конкретної лексики за певним навчальним блоком, наприклад “Animals” вже є дидактичною грою, адже вона має педагогічну мету та структуру.

Є низка проведених досліджень, які підтримують ідеї важливості використання дидактичних ігор, як засобу підвищення мотивації. Результати наступних досліджень, які ми проаналізували, демонструють високий рівень ефективності використання дидактичних ігор саме на уроках англійської мови.

За словами Фей Л. та Ехсан Р. (2019) важливість використання дидактичних ігор обґрунтовується потребою “освіжити” заняття, замінивши застарілі та традиційні методи навчання дидактичними іграми. За думкою дослідників, виняткове використання традиційних методів навчання призводить до ряду проблем, таких як: 1) відсутність натхнення та мотивації, 2) демотивування викладачів, 3) страх складності англійської мови, 4) невідповідність традиційних методів навчання особистим потребам учнів 21 століття [25].

Дяченко С.Л. (2016) в обговоренні результатів дослідження дійшла висновку про те, що дидактичні ігри є ефективним інтерактивним інструментом вчителя на шляху підвищення ефективності навчання та посилення рівня мотивації учнів. У дослідженні, використання комунікативної гри “Мозаїка”

допомогло учням покращити плавність їхнього усного говоріння та навички мовленнєвої імпровізації [13].

У більш сучасному дослідженні Гарцунової Л. М. (2023) окреслено специфіку використання дидактичних ігор на різних етапах навчання іноземної мови, та описано гейміфікацію навчання з точки зору когнітивістики - науки про пізнання. Дослідницею визначено, що гра та навчання є двома основними формами пізнання людини. Ігри, які зазвичай просто називають веселою активністю для проведення вільного часу, в контексті цього дослідження визначається як особливий спосіб навчання та відтворення досвіду, або навіть його набуття. Було окреслено вдосконалення та формування самоконтролю поведінки індивіда як основної складової гри, що визначає гру, і як роботу, і як навчання, як творчість, як терапевтичним етапом, так і моделюваннях соціальних відносин [3, с. 274].

Додаючи аргументів до важливості використання дидактичних ігор під час навчання, ми також наводимо нещодавню статтю Гокул А. (2024), де дидактичні ігри визначені як такі, що створюють інтерактивне, мотивуюче та позитивне навчальне середовище, що значано підвищує ефективність викладання англійської мови та задовільняє наявність позитивних чинників впливу на рівень мотивації учнів [59]. Виходячи з цього аргументу, ми можемо дійти висновку, що дидактичні ігри не тільки створюють позитивну атмосферу в класі, а й підвищує рівень мотивації до навчання та досягнення успіху.

Також Гокул А. (2024) наводить ряд переваг використання дидактичних ігор. Цими перевагами є: 1) Активне навчання, 2) Імітація реальних ситуацій, 3) Підвищення мотивації, 4) Розвиток навичок командної роботи, 5) Зниження стресу, 6) Цілеспрямована мовна практика, 7) Соціальна взаємодія та комунікація з однолітками, 8) Підтримка самоконтролю, 9) Розвиток творчого мислення, 10) Формування впевненості [59].

Наявність дидактичних ігор на уроці англійської мови безпосередньо позитивно впливає на бажання учнів вчитися. Так, дослідження Бендо А. та Ербас І. (2019) чітко продемонструвало динаміку зросту мотивації до навчання

як наслідок імплементації дидактичних ігор з дорослішими студентами. Використання дидактичних ігор позитивно впливає на мотивацію під навчання іноземних мов саме тому, що вони розважають учнів, а процес навчання та досягненню прогресу стає приємнішим. Тим більше, за даними цього дослідження, використання дидактичних ігор допомагає більш сором'язливим студентами бути залученими до навчального процесу [20, с. 43].

Ще одне проаналізоване нами дослідження Нгуєн Т.Н. (2024) щодо використання дидактичних ігрових технологій та їх впливу на успішність учнів. За результатами дослідження Нгуєн Т.Н. було окреслено вплив дидактичних ігор на так зване почуття “азарту” в класі, що є мотивуючим фактором учнів до навчання, також визначаючи дидактичні ігри як ефективний засіб для самовираження, покращення інтелектуальних та когнітивних (пізнавальних) здібностей, навичок дослідження інформації, точності вираження ідей та креативності [39].

З іншого погляду, до визначення важливості використання дидактичних ігор підходить Шукурова Ф. К.(2021) - дослідниця визначає важливість ігор як інструменту створення гумору в класі, що є одним з факторів створення позитивної атмосфери під час навчання, і, як наслідок, підвищення рівня мотивації до академічних успіхів [46].

У посібнику з викладання “How to teach English” Хармер Дж. (2001) відзначається, що несподівана зміна структури уроку на щось незвичайне позитивно впливає на залучення учнів до навчального процесу та мотивації до навчання. Цей принцип було названо “breaking the rules”. В результаті, при довготривалому навчанні за традиційними методами, якщо вчитель несподівано для учнів буде готувати дидактичні ігри, на початку такого навчання це матиме позитивний ефект на їхню мотивацію [27, с. 34].

Незважаючи на велику кількість переваг використання дидактичних ігор, вони мають ряд обмежень. Так, наприклад, на типовому уроці англійської мови в українській державній школі, нам може критично не вистачає часу. Як правило, вчителі і так відчують сильний тиск стосовно проходження з учнями

навчально-календарного плану. Звідси робимо висновок, що дидактичні ігри мають імплементуватись таким чином, щоб і задовольняти потреби навчальної програми, і позитивно впливати на настрій, успіхи, та мотивацію учнів.

Під час Емпіричного дослідження Правіта Н. (2010) з ціллю визначення як переваг, так і недоліків використання дидактичних ігор. За результатами дослідження було визначено пару недоліків подібного ігрового навчання:

- 1) Високий рівень зацікавленості учнів іграми спричиняє сильний галас, що робить керування уроком та учнями складнішим і може порушувати цілісність фасилітації навчального процесу [41].
- 2) Під час проведення ігрового навчання вчитель мав мало часу на засвоєння учнями цільового навчального матеріалу. В результаті, вчитель дав тільки декілька лексичних одиниць через брак часу [41].

Проаналізувавши дослідження Правіта Н. ми дійшли висновку що ці два недоліки описані в результатах дослідженнях не є константою, а скоріше результатом недостатньо ефективного планування ігрової навчальної діяльності. Обох негативних результатів можна уникнути посередництвом чіткого та детального планування заняття з використанням ігрових технологій.

Іншим вагомим недоліком, на нашу думку, є академічні потреби досліджуваної нами категорії учнів. Основна академічна потреба старшокласників - успішне складання ЗНО/НМТ. Дидактичні ігри, у свою чергу, не задовільняють цю потребу учнів. В силу своєї структури та стратегій виконання завдань з традиційних методів навчання, формальне навчання англійської мови в довгостроковій перспективі виявиться значно ефективнішою підготовкою як до державних іспитів при закінченні школи, так і при складанні міжнародних іспитів на визначення рівня мови за класифікацією CEFR (Common European Framework of References for Languages).

Отже, дослідження свідчать, що мотивація є ключовим чинником академічного успіху учнів, особливо в умовах війни, коли психологічні труднощі, втома та нецікавість програми знижують залученість до навчання. Дидактичні ігри, на відміну від традиційних методів, створюють позитивне

навчальне середовище, сприяють підвищенню внутрішньої та зовнішньої мотивації, активному навчанню, розвитку комунікативних і когнітивних навичок, самоконтролю та творчості. Водночас, вони мають обмеження, зокрема — потребу в ретельному плануванні, можливий шум у класі та недостатній обсяг поданого матеріалу. Для 10-класників, основним завданням яких є підготовка до ЗНО/НМТ, дидактичні ігри можуть бути ефективним доповненням, що підвищує інтерес до навчання, але не замінюють цілеспрямовану, системну підготовку до іспитів.

2.2. Дидактичні ігри для розвитку лексичної компетентності здобувачів освіти

Дидактичні ігри можуть ефективно використовуватись для розвитку лексичної компетентності учнів старшої школи. Для обґрунтування нашого тезису ми проаналізували ряд літературних джерел, що дослідили ефективність використання дидактичних ігор для розвитку лексичної компетентності

Сахар Амір (2016) виявив ефективність дидактичних ігор для навчання лексики. Дослідник стверджує, що ігри допомагають учням вивчати мову. Вони не тільки роблять уроки цікавими, але й заохочують участь. Вони створюють середовище, в якому молоді учні спілкуються до, під час і після гри. Ця атмосфера допомагає створювати зрозумілу інформацію, таку як те, що ми чуємо чи читаємо [44].

Дослідження Нгуєн Т.Т. та Кхеан К.Т. (2003) що базувалось на обсервації використання вчителями ігрових технологій на уроці при навчанні лексики продемонструвало прогрес лексичної компетентності учнів, підвищення рівня мотивації, рівня залученості та інтересу до навчання. Для пробного навчання вчителі часто використовували гру “Simon Says” та “Hangman” для оцінки знань учнів щодо лексики, яка вивчалась раніше, а також у ролі додаткової контрольованої практики лексики. Методом проведення анкетування серед

учнів та вчителів, було виявлено, що їхнє ставлення до більш традиційних методів навчання скоріше негативне, й обидві сторони надають перевагу навчання з використанням дидактичних ігор [39, с. 101].

Пробне навчання проведене Йіп Ф. В. та Кван А.С. (2006) базувалось на використанні онлайн інтерактивних навчальних технологій з експериментальною групою учнів та використання традиційних методів навчання з контрольною групою для порівняння динаміки відмінності розвитку лексичної між двома групами. Згідно з результатами, після тесту експериментальна група статистично перевершила контрольну групу. Учні експериментальної групи вважали, що онлайн-навчання разом із цифровими іграми було кращим, ніж традиційні уроки. Вчителі високо оцінили онлайн-ігри, але були стурбовані тим, що потрібно буде більше допомоги, якщо ці ігри стануть основною частиною їхнього навчання [50, с. 233].

Іншим дослідженням було виявлено, що ігри та вправи для відпрацювання лексики підвищують здатність учнів запам'ятовувати слова, заохочують взаємодію між учнями та підвищують їхню мотивацію [15].

За результатами більш пізнього дослідження ігри сприяють навчанню, наближаючи його до процесу засвоєння, що дозволяє учням навчатися більш природним способом. Ігри сприяють розвитку вільного володіння мовою та комунікативних навичок, а також виховують. Вони мотивують, тому що вони веселі та цікаві. Таким чином, ігри є важливою частиною навчання лексики та викладання [49, с. 81].

Ще одне дослідження з перевіркою відмінностей між контрольною та експериментальною групою проводилось Сеньол М. (2008). Результати після тестування в групах показали, що студенти, які вивчали лексику за допомогою ігор, були краще запам'ятали цільовий лексичний матеріал. У той час, як контрольна група, яка вивчала лексику за традиційними методами показала гірші результати у пост-тестуванні [47, с. 3].

Отже, дослідження використання дидактичних ігор для розвитку лексичної компетентності учнів свідчать про низку позитивних результатів

щодо рівня мотивації, якості запам'ятовування та здатності до використання лексики.

Надаємо добірку та опис ігор, які можемо використовувати для розвитку лексичної компетентності учнів 10-го класу.

Taboo. Участь у цій грі вимагає певного рівня підготовки вчителя. Необхідно створити картки зі словами, які учні повинні пояснити своїм товаришам по команді або в парі. Але на кожній картці має бути три слова, які не можна використовувати в описі. Таким чином, команда або пара, яка першою відгадала всі слова, переможе. У цій грі розвивається креативність і здатність вирішувати проблеми, які можуть виникнути в реальному житті, наприклад, коли потрібно перефразувати щось, якщо ви не можете пригадати правильного слова англійською. Використовуючи цю та наступні ігри в списку можна вивчати і повторювати лексику з низки програмних тем для вивчення англійської мови для 10-го класу, зокрема, Education & Lifelong learning, Social Issues, Media and Communication, Science, Technology & Innovations, тощо.

Дидактичною метою цієї гри є розвиток уміння перефразовувати та пояснювати лексему, не називаючи їх, що поглиблює лексичну та комунікативну компетентність

Vocabulary Relay - гра, яка тісно пов'язана зі здатністю генерувати велику кількість слів на певну тему, може бути результатом чудової командної гри. Клас складається з команд. На дошці є одна тема, як-от «environmental issues». Кожна команда має одного учня, який підбігає до дошки та пише одне слово з теми. Потім вони біжать назад, щоб наступний учень продовжив. Команда, яка напише найбільше слів за дві хвилини, виграє. Гра ідеально підходить для швидкого повторення лексики на початку уроку(warm-up) або для завершення уроку(wrap-up). Дидактична мета: активізація тематичної лексики та розвиток швидкості її відтворення в умовах командної взаємодії.

Tic Tac Toe Game — це адаптована версія класичної гри «Хрестики-нулики», яка допомагає вам зміцнити лексичну компетентність ваших учнів. Учні, які працюють в команді, слухають завдання, які зачитує

вчитель або інший учень, і повинні виконати їх належним чином, щоб поставити хрестик або нулик на дошці в клітинку. Завдання, які мають різний рівень складності, можуть включати вгадування слова після прослуховування дефініції або ідентифікацію слова, яке було попередньо описано іншими словами в асоціативному ряді. Це гра, яка заохочує учнів слухати уважно, аналізувати та швидко реагувати. Дидактична мета: тренування розпізнавання та актуалізації лексики через швидке реагування на дефініції та асоціативні підказки.

Наступна гра - **Word Association Chain** - учні стають в коло. Вчитель називає перше слово одному з учнів на тему, з якої лексика вивчалась або вивчається. Перший учень називає слово, що логічно, тематично, семантично або навіть морфологічно може асоціюватись з попереднім. Вибуває той учень, хто першим не зможе продовжити асоціативний ряд. І далі, таким чином, відбувається гра на “вибування”, поки не залишиться один переможець. Гра корисна на початку заняття для активізації пасивної лексики або може використовуватись у якості мозкового штурму лексики на певну тему. Дидактична мета: активізація пасивного словника та розвиток уміння встановлювати семантичні, логічні й тематичні зв'язки між словами.

Складною грою, що чудово підходить під рівень 10-класників є **Just a Minute** - учень отримує задане слово, про яке він має говорити хвилину, не використовуючи самого слова, а обходячи його синонімами та поясненнями. Гра тренує вміння перефразовувати одне й те саме значення, що не тільки тренує мовлення, а й знання синонімії, що пасивно тренує перцептивні навички мови як читання та слухання. Дидактична мета: формування навички безперервного мовлення з опорою на синонімію та перифрази, що зміцнює лексичну варіативність.

Lexical Categories Race - учні діляться на декілька команд і за обмежену кількість часу вони мають згадати якомога більше деривативів (похідних форм) певного слова. Так, до прикладу, якщо заданим словом є “communicate”, учні можуть записати “communicator, communication, communicative, community,

etc.”. Слів, з яких можна утворити похідні форми може буде декілька. Вправа чудово підходить для інтеграції в уроках, на яких вивчаються словотворчі продуктивні суфікси та/або префікси. Дидактична гра розвиває морфологічну компетентність учнів, що є важливою складовою лексичної компетентності. Дидактична мета: розвиток словотвірної (морфологічної) компетентності через продукування дериватів від кореневого слова.

Collocation Dominoes - ця дидактична гра може сподобатись вчителям, що є прихильниками активного застосування лексичного підходу. Картки містять початок та закінчення типових колокацій (наприклад, “make” – “a decision”, “take” – “a break”). Учні складають їх як доміно, будуючи логічний ланцюг. Допомогає закріпити сталі словосполучення. Дидактична мета: закріплення типової англійської колокаційності та автоматизація вживання сталих словосполучень.

Lexical Debates - кожна команда отримує абстрактне слово (наприклад, “freedom”, “success”, “justice”) і готує міні-виступ із поясненням значення, синонімами, прикладами та важливістю поняття. Розвиває точність і гнучкість лексичного використання. Дидактична мета: формування точності лексичного використання через аргументоване пояснення абстрактних понять.

Synonym/Antonym Battleship - Кожен учень має сітку зі словами. Щоб «влучити» в клітинку суперника, він має назвати синонім або антонім відповідного слова. Це не лише гра, а й практика контекстного вживання. Дидактична мета: розвиток лексичної варіативності та семантичної гнучкості через добір синонімів і антонімів.

Lie Detector - учні отримують складні або маловідомі слова (наприклад, рівня C1). Разом з цим словом вони отримують правильне його визначення. Задача учня - надати ще два вигаданих, некоректних визначення значення цього слова. Інші учні мають відгадати, яке з трьох наданих визначень буде правдивим. Дидактична мета: удосконалення навичок семантичного аналізу та критичного мислення через розрізнення правильних і хибних визначень.

Vocabulary Bingo - учні мають картки з новими словами. Учитель зачитує визначення, приклади вживання або синоніми, а учні закреслюють відповідне слово. Перемагає той, хто першим заповнить рядок або всю картку. Існує думка про те, що Bingo - це гра для молодших учнів з нижчим рівнем. Проте якщо правильно адаптувати складність процесу слухання (наприклад, підготувати не визначення слова, а завуалювати за якоюсь загадкою), то ця гра чудово підійде й учням старшої школи. Дидактична мета: закріплення лексики через співвіднесення визначень або контекстуальних підказок із відповідними словами.

Є низка методичних порад щодо використання цих дидактичних ігор:

1. Перед початком проведення дидактичної гри вчитель має сам розуміти мету цієї гри та її цінність для розвитку учнів, а також коротко пояснити ціль та правила гри учням для кращого рівня мотивації та залученості.
2. Більшість ігор не повинні займати більше 10-15 хвилин. Якщо гра використовується у якості warm-up/wrap-up, часовий проміжок виконання не має перебільшувати 5 хвилин. В цілому, час на виконання гри також залежить від дидактичних цілей виконання цієї ігрової вправи.
3. Вчитель має чітко та реалістично враховувати рівень учнів під підготовки ігрової активності. Невідповідність рівню учнів часто призводитиме або до відсутності почуття азарту через занадто легкі завдання, або ж демотивації та розчарування через занадто високу складність виконання.
4. Частіше використовуйте гру для повторення та актуалізації вже наявних знань, а не як окремий елемент без зв'язку з навчальною програмою. В останньому випадку, гра не буде вважатись дидактичною, адже вона існує поза логічною структурою навчальної програми.
5. Рефлексія після проведення гри з учнями може виявитись корисним інструментом вдосконалення педагогічних ігрових технологій.
6. Хоча гра є великою частиною розвагою для студентів, універсальною метою залишається навчання - отже, рекомендується уникати ситуацій, коли гра перетворюється на відсутність поведінкової дисципліни.

7. Навіть якщо участь в грі не передбачає надання оцінок, учні мають отримувати заохочення неформальною позитивною оцінкою вчителя за старання під час активності.

Ігри позитивно впливають на атмосферу на уроці та мотивують учнів до навчання. Однак ігри не можуть бути універсальним інструментом для навчання учнів. Урок повинен бути структурно логічним і методично коректно побудованим. Певні ігри відповідають певним етапам уроку. Деякі з наших ігор підходять для warm-ups або presentation stage, інші ігри відносяться до категорії controlled practice, деякі до semi-controlled practice, freer practice, wrap-ups. Одна навчальна гра може використовуватись на різних етапах уроку в старшій школі в залежності від цілей викладача.

Отже, дидактичні ігри є ефективним засобом розвитку лексичної компетентності учнів старшої школи, оскільки вони сприяють підвищенню мотивації, активному залученню до навчального процесу, покращенню запам'ятовування нової лексики та формуванню навичок її використання в мовленні. Ігрові методики дозволяють зробити навчання природнішим, підвищують комунікативну активність учнів, розвивають мовну креативність, критичне мислення та вміння працювати в команді. Як свідчить практика, учні більш позитивно ставляться до занять, що включають ігрові елементи, порівняно з традиційними підходами. Використання ігор доцільне не лише на етапах актуалізації знань чи закріплення лексики, але й для формування вміння перефразовувати, використовувати синонімію, працювати з колокаціями та словотворенням. Для досягнення максимального ефекту важливо дотримуватись низки методичних рекомендацій: визначати чітку мету гри, враховувати рівень учнів, обмежувати час, проводити рефлексію та забезпечувати дисципліну під час ігрової діяльності.

2.3. Методологія введення дидактичних ігор у структуру уроку англійської мови

Для ефективного уведення дидактичних ігор у структуру уроку англійської мови, було дотримано принципо відповідності дидактичної мети гри з метою нашого уроку або окремого етапу уроку. Так, наприклад, є ігри, що підходять під етапи warm-up та wrap-up на початку і в кінці уроку відповідно. Такими іграми є Word Association Chain, Vocabulary Relay, Tic Tac Toe тощо. Ці ігри спрямовані на активізацію попередньо-вивченої лексики та задають приємний тон уроку.

Для впровадження дидактичних ігор в основну частину уроку підходять Taboo, Lexical Debates, Just a minute, адже ці дидактичні ігри тренують активне використання лексики та можуть бути використані для розвитку певних комунікативних навиків. Наприклад, Taboo може використовуватись для розвитку навиків перефразування.

Для заключної частини уроку також добре підходять ігри для повторення та закріплення лексики. Такими іграми є: Vocabulary bingo, Synonym/Antonym Battleship тощо.

Проте етапи уроку не є єдиним критерієм вибору дидактичної гри для уведення в урок англійської мови.

Вибір гри може здійснюватись в залежності від цільової компетентності, яку ми маємо на меті розвинути: Так, наприклад, для розвитку морфологічної компетентності учнів можна використовувати Lexical Categories Race, для закріплення колокацій та фразеологізмів - Collocation Dominoes, для розвитку навиків контекстуального вживання лексичних одиниць - Taboo, just a minute.

Як зазначалось раніше, тривалість дидактичних ігор не має становити довше 5-15 хвилин, адже основна мета - використовувати їх на периферії уроку.

З огляду на підготовку матеріалів, дидактичні ігри можна реалізовувати за допомогою карток, презентацій, роздаткових матеріалів та використання цифрових платформ для реалізації ігрового навчання. На підготовчому етапі важливим є адаптація дидактичних ігор під рівень володіння англійською мовою учнями.

Спираючись на те, що дидактичні ігри ми використовуємо як допоміжний засіб, важливим є їх якісна інтеграція з іншими формами навчання. Ігри можуть виступати частиною різних активностей: дискусії, міні-проекти, групові завдання тощо.

Крім цього, варто повернутись до того, що під час впровадження дидактичних ігор нам варто заохочувати участь усіх учнів, створювати дружню конкуренцію, але уникати надмірного стресу й встановлювати чітку правила, цілі гри та очікуваний результат.

Висновки до Розділу 2

Підсумовуючи виклад основного матеріалу другого розділу нашої роботи, можемо зробити висновок про мотивацію, як дуже обширне поняття, яке має загальний характер у сфері психологічних досліджень та звужується у сфері педагогіки та навчання англійської мови. Мотивація є багатфакторним явищем, що будується в результаті низки позитивних чинників впливу. Таким чином, позитивна атмосфера в класі, очікування певної винагороди за старання, психологічна безпека, задоволення від процесу навчання тощо є основними позитивними чинниками впливу на рівень мотивації та залученості учнів.

Проаналізувавши ряд теоретичних досліджень та робіт про практичну імплементацію дидактичних ігор на уроках англійської мови, ми дійшли висновку, що дидактичні ігри сприяють підвищенню мотивації учнів до навчання, й також сприяють покращенню академічної успішності та підтримують якісне запам'ятовування навчального матеріалу.

Низка емпіричних досліджень доводить ефективність використання дидактичних ігор для розвитку лексичної компетентності учнів. Особливо показовими є ті наукові розвідки, де відбувалося порівняння динаміки розвитку лексичної компетентності експериментальних груп учнів, які навчались за допомогою дидактичних ігор, з контрольними групами, які навчались за традиційними методиками. Результати пост-тестувань продемонстрували кращі результати розвитку лексичної компетентності експериментальних груп. Більш

того, анкетування учнів та вчителів виявило, що обидві сторони мають значно позитивніше ставлення до навчання із застосуванням ігрових технологій ніж до навчання із застосуванням традиційних методів.

Таким чином, дидактичні ігри є ефективним інструментом для розвитку лексичної компетентності учнів старшої школи, оскільки вони мотивують їх більш активно брати участь у навчанні, покращують їхнє запам'ятовування нової лексики та формують навички її використання в мовленні. Ігрові методики підвищують комунікативну активність учнів, їхню креативність, критичне мислення, вміння працювати в команді та природне навчання. Учні показали більш позитивне ставлення до занять, які включають ігрові елементи, порівняно з традиційними методами. Ігри корисні не лише для закріплення лексики чи актуалізації знань, але й для розвитку словотворення, колокацій, синонімів і перефразування. Визначити чітку мету гри, оцінити рівень учнів, обмежити час, проводити рефлексію та підтримувати дисципліну під час ігрової діяльності є важливими кроками, щоб максимізувати ефект ігрового навчання.

РОЗДІЛ 3 : ПРАКТИЧНІ АСПЕКТИ ФОРМУВАННЯ ІНШОМОВНОЇ КОМПЕТЕНТНОСТІ УЧНІВ ЗЗСО ЗА ДОПОМОГОЮ ДИДАКТИЧНИХ ІГОР

3.0. Вступні зауваження

Пробне навчання проводилось на базі Чернівецького ліцею №17 “Успіх” з метою визначення впливу використання дидактичних ігор на рівень лексичної компетентності учнів 10 класу. Практична частина дослідження проходила у декілька етапів: 1) Підготовчий етап пробного навчання 2) Впроваджувальний етап пробного навчання - проведення уроків із використанням дидактичних ігор для розвитку лексичної компетентності з метою підтвердження або спростування позитивного впливу гейміфікації. 3) Повторна діагностика з метою збору даних. 4)Інтерпретація результатів пробного навчання. Пробне навчання проводилося із використанням матеріалів підручника Solutions 3rd edition Pre-intermediate та додаткових ігрових матеріалів з використання ігор, які не потребують залучення цифрових технологій

3.1. Підготовчий етап пробного навчання

Попередня діагностика рівня проводилася за лексичним наповненням блоків підручника Solutions 3rd edition Pre-intermediate до їх безпосереднього вивчення за допомогою multiple-choice test на 50 multiple-choice запитань націлених на вибір коректної лексичної одиниці для використання в заданому контексті (речення з пропусками). Тестування проводилося з 10-Б класом, 14 учнів. Учням було сказано, що вони отримають оцінки за тест для створення реальних умов тестування та серйозного ставлення до демонстрації своїх знань, хоча оцінки за цей тест насправді не давались.

Лексичне наповнення тестування базувалось на блоці 7 “Money”, підручника Solutions 3rd edition Pre-intermediate що відповідають календарному

плану навчання 10 класників та підпадають під терміни проходження нами педагогічної практики в Чернівецькому ЗЗСО.

Попередня діагностика з лексичної компетентності стосовно блоків підручника, що вивчалась, показала наступні результати: середній бал студентів становив 33,6 правильних відповіді з 50 запитань.

Для чіткої організації квантитативних даних зібраних під час письмового тестування рівні лексичної компетентності в межах блоків Solutions 3rd edition Pre-intermediate категоризувались нам як *початковий рівень* (до 15 правильних відповідей), *середній рівень* (15 - 30 правильних відповідей), *достатній рівень* (30-45) та *високий рівень* (більше 45 правильних відповідей).

Результати письмового тестування визначили, що в групі є 2 студента - початкового рівня, 9 студентів - середнього рівня, 3 студента - високого рівня, 0 студентів високого рівня.

- Початковий рівень
- Середній рівень
- Високий рівень

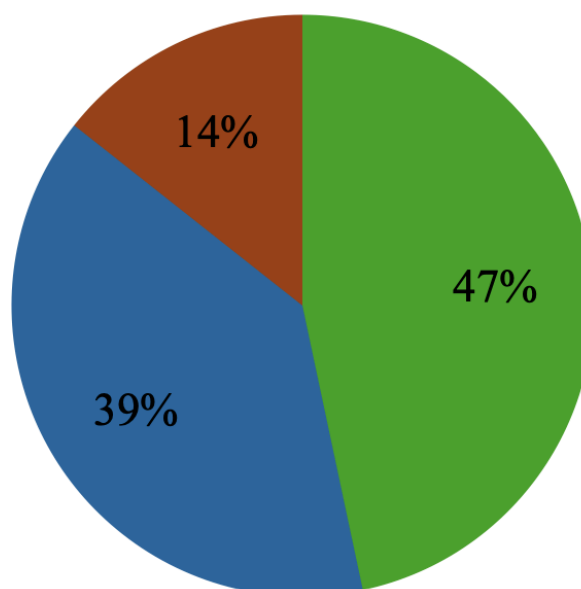


Рис. 3.1. Результати вхідного тестування

Проведення попереднього діагностування у вигляді тесту дозволило нам зібрати переважно квантитативні дані щодо рівня лексичної компетентності учнів. Хоча після діагностики посередництвом педагогічного аналізу результатів тестувань, ми змогли зібрати квалітативні дані щодо того, які аспекти лексичної компетентності викликають труднощі у студентів, ці дані описують переважно пасивний вокабуляр учнів.

Для оцінки обсягу активного вокабуляру ми зібрали квалітативні дані через усні відповіді на запитання відповідно тематичного наповнення блоків Solutions 3rd edition Pre-intermediate. Це аргументовано тим, що після формального тестування, помічаючи тематичні лексеми під час першого етапу діагностики, одразу після нього учні з більшою ймовірністю використовуватимуть ці лексичні одиниці, що зменшує рівень чистоти діагностування.

Отже, при виконанні процедури імплементації розвитку лексичної компетентності ми будемо використовувати дидактичні ігри на периферії уроку не тільки для підвищення рівня пасивного впізнання та демаркації лексем у тексті/тестових завдань, а також ігрові технології з високою категорією комунікативності, для розвитку активного використання лексики на більш підсвідомому рівні.

Таким чином, практичну частину нашої роботи ми можемо ідентифікувати як пробне навчання. На рівні реалізації пробного навчання, попередньою діагностикою було визначено середній бал учнів як 33,6 з 50. Наша робоча гіпотеза полягає у тому, що використання дидактичних ігор на периферії уроку, тобто як допоміжний засіб, покращить не тільки засвоєння лексичного матеріалу, а його запам'ятовування як наслідок високого рівня мотивації та залученості й отримання задоволення від навчального процесу. Таким чином, ми передбачуємо підвищений рівень лексичної компетентності в межах блоків Solutions 3rd edition Pre-intermediate під час навчання з використанням дидактичних ігор. Однак, іншою складовою нашої гіпотези є передбачення певного негативного впливу на поведінку та дисципліну учнів під

час реалізації ігрового навчання. Цей квалітативний параметр визначається посередництвом психолого-педагогічного спостереження вчителя, що проводив уроки, а також психолого-педагогічного спостереження шкільного вчителя, що відповідав за проходження нами педагогічної практики в ЗЗСО.

В результаті порівняння результатів попередньої діагностики та пост-тесту може підтвердити або спростувати нашу робочу гіпотезу з подальшою констатацією та інтерператцією результатів.

3.2. Впроваджувальний етап пробного навчання

Безпосередню імплементацію пробного навчання для визначення ефекту ігрових технологій на рівень лексичної компетентності ми проводили за Блоком 7 підручника **Solutions 3rd edition Pre-intermediate “Money”**. Як ми зазначали в одному з попередніх розділів, структурно усі блоки підручника ідентичні один одному. Однак нам варто детально проаналізувати лексичну наповненість блоку 7 “Money” для відповіді на фундаментальні питання у підготовці до навчального процесу: Що ми навчаємо? Чому ми це навчаємо? Як ми це навчаємо? Який результат ми хочемо отримати.

У першу чергу, лексична наповненість блоку 7 поділяється на відповідні підгрупи з лаконічними назвами “**Numbers and currencies, shops and services, shopping, verbs to do with money, business, in school**”. А також у своїй повноті цільовою лексикою блоку виступають наступні лексичні одиниці розташовані у хронологічному порядку їхньої презентації в матеріалі підручника: *baker’s, bank, butcher’s charity shop, chemist’s coffee shop, clothes shop, cosmetics store, DIY store, estate agent’s, florist’s, garden centre, greengrocer’s, hairdresser’s, jeweller’s, laundrette, newsagent’s, optician’s, post office, shoe shop, stationer’s, takeaway, shopping, bargain, coupons, discount, discount code, price tag, receipt, refund, sale, special offer, save a fortune, make your own, swap clothes with friends, get something new to wear, sell online, afford, be short off, borrow, buy, charge, cost, get/give a refund, lend, lose, owe, pay for, run out of, save up, spend, waste, admit,*

agree, enjoy, mind, offer, promise, profits, CEO, contracts, income, salary, funding, investors, entrepreneur.

Тут варто зазначити, що більшість лексичних одиниць знаходяться в тематичних полях, що пов'язані з тематикою грошей тим чи іншим чином. Отже лексична наповненість блоку підручника відповідає його тематичному ядру, що полегшує підготовку до уроку при використанні цього підручника.

Попередній аналіз списку лексичних одиниць тематичного блоку вказує на ряд особливостей при проведенні навчання: у таких лексемах як *DIY store* та *CEO* варто звернути увагу учнів на використання аббревіацій та їх повну форму для кращого запам'ятовування та розуміння значення слів. У словах на позначення деяких магазинів варто звернути увагу учнів на те, що вони побудовані із використанням назви професії у присвійному відмінку, що може бути простою, але легкою асоціацією для запам'ятовування. Також у списку наявні колокації, що є вільними (*save a fortune* є вільною колокацією, адже також можна сказати *spend/make/get/lose a fortune*), а також присутні сталі колокації (*be short off*) - запам'ятовування учнями власне колокацій також є однією з наших задач при розвитку лексичної компетентності.

Використовуючи один з основних принципів лексичного підходу - навчання граматики на лексичній основі, а не лексикалізованої граматики - такі слова як “*admit, agree, enjoy, mind*” варто записати в словники учнів у вигляді поєднань з утворенням герундія (*admit wasting money, don't mind being short off something*). Зберігання лексичних одиниць у вигляді чанків може не тільки покращити запам'ятовування, а й дозволяє учням одразу їх використовувати у контексті.

Переходячи до опису безпосередньої імплементації ігрових технологій під час пробного навчання, зробимо короткий опис одного з уроків тематичного блоку підручника - урок 7С “**Honesty pays**”. Опис одного уроку продемонструє вам основний принцип того, як пробне навчання проводилось. Всього було проведено 8 уроків тривалістю 45хв в 10 класі. Усі уроки структурно відповідали нашій головній задумці використання ігрових технологій - їх

застосування на периферії уроку для підвищення мотивації та запам'ятовування. Далі буде описано процедуру впровадження пробного навчання. Скан матеріалів підручника, що використовувався, надано в Додатках (Додаток А.).

Урок 7С “Honesty pays” лексично наповнений дієсловами, що тематично пов'язані з грошима (owe, borrow, lose etc.). Більш того, урок 7С націлений на розвиток навичків слухання, яке методологічно добре синергується з мовленнєвою практикою на пізніших етапах уроку.

Отже, нами було вирішено розпочати урок з лексичної гри у формі естафети **Vocabulary Relay** - вчитель написав на дошці слово “money”. Дві команди учнів (6 та 7 учнів в кожній). Один з учнів команди підбігав до дошки та мав написати дієслово, яке могло би поєднуватись або бути якимось пов'язано з словом “money”. Тобто, використовуючи попередні знання та свою мовну інтуїцію учні вже мали загострити свої когніції до вивчення коллокацій. На гру було витрачено не більше 5 хв. Цікавим спостереженням виявилось те, що часто учні будували коллокації, які є в лексичному наповненні уроку (*напр., owe money, lose money, lend money*). Після активного початку уроку із використанням навчальної гри учні були краще налаштовані на активну роботу й під час традиційних форм навчання.

Наступним завданням було прослуховування тексту про відому людину. Завданням учнів було зосередитись на сприйнятті загальної інформації про аудіо-текст (listening for gist). На виконання цього завдання було витрачено 5 хв та опитано учнів, які дали чітку й детальну відповідь щодо загальної інформації з аудіо-тексту.

Після першого прослуховування учні проглянули короткий переказ аудіо-тексту з пропусками. Їхнім завданням було зробити передбачення щодо того, який тип інформації було пропущено - це розвиває важливі стратегії слухання та позитивно впливає на мовну інтуїцію щодо лексики та її правильного контексту вживання. Учням було надано 2 хвилини для того, щоб зробити передбачення щодо пропущеної інформації. Після повторного

прослуховування та заповнення пропусків, що зайняло у нас 4 хвилини часу, учні успішно впорались із цим завданням. Після цього учні в парах відповіли на коротке запитання яке стосувалось тематики слухання та обговорили свої ідеї разом.

Наступне завдання було безпосередньо сфокусоване на презентації нової лексики з подальшою практикою цих лексем. Це був наступний набір дієслів: *afford, be short off, borrow, buy, charge, cost, get/give a refund, lend, lose, owe, pay for, run out of, save up, spend, waste*. Учні також мали у цьому списку дієслів знайти 4 пари антонімів. Для того, щоб це завдання проходило в ігровій формі, учні працювали в парах. Переможцями виступала та пара, що першою знайде 4 пари антонімів. Їхнім призом, що є важливим при імплементації дидактичних ігор, було 2 додаткових бала до оцінки за роботу на уроці. Учні швидко впорались із завданням та найперша пара знайшла 4 пари антонімів за 3 хвилини часу уроку.

Після цього два завдання були націлені на роботу з рецепціями учнів. Їхнім основним завданням було не тільки прослуховування й розуміння аудіо-текстів, а й часта експозиція до використання цільових лексичних одиниць в усному мовленні. В загальному, це було ще два завдання аудіювання, які притримувались попереднього фреймворку - спочатку учні робили передбачення щодо відповідей, потім слухали й перевіряли своїх передбачення. Виконання цих завдань на практику слухання зайняло у нас 10 хвилин.

Наступним завданням була остання контрольована практика перед безпосереднім використанням лексики у більш вільному мовленні - у парах учні заповнювали пропуски в запитаннях, використовуючи дієслова з попереднього списку. Це завдання було корисним не тільки як practice stage, а і як спосіб тепер помітити використання цієї лексики в контексті (колокаціях) у письмовому мовленні. Всього учні мали заповнити пропуски в 9 запитаннях. Це зайняло у нас 5 хвилин часу уроку.

Останні 11 хвилин уроку були зосереджені на проведенні дидактичної гри. Вчителем було використано 9 запитань з попередньої вправи на тематику

уроку. Ці запитання вчитель організував у дидактичну гру Tic Tac Toe. Учні обирали один з номерів запитання на моніторі телевізора й відповідали на нього. Психолого-педагогічне спостереження показало вищий рівень зацікавленості учнів у дидактичній грі та активному використанні цільової лексики під час проведення цього ігрового навчання.

В кінці уроку учням було надане домашнє завдання у вигляді відповідної сторінки у робочому зошиті Solutions 3rd Pre-intermediate для самоперевірки знань та додаткової практики.

3.3. Інтерпретація результатів пробного навчання

Опис збору та аналізу даних у цьому підрозділі поділяється на два етапи. По-перше, спочатку ми опишемо якісні (квалітативні) дані, що були зібрані методом психолого-педагогічного спостереження під час навчання. Ці квалітативні дані стосуються поведінки учнів, рівня мотивації, рівня залученості на уроці, використання таргетованих лексем до пост-тесту на уроках, під час безпосереднього навчання.

Збір квантитативних даних (письмова діагностика) проаналізовано та співставлено з попередньою діагностикою для констатації результатів та їх інтерпретації.

Психолого-педагогічне спостереження під час проведення навчання з використанням дидактичних ігор допомогло нам дійти наступних висновків:

Учні, що мали експозицію до дидактичних ігор демонстрували вищий рівень мотивації не тільки під час власне ігрової практики мови, а й під час традиційних навчальних активностей. Це може бути пояснено використанням нами обрамлення уроку за допомогою ігрових технологій. Адже навчальні ігри на початку уроку, під час когнітивного розігріву учасників навчального процесу, сприяли створенню позитивної атмосфери на уроці, формуванню позитивного настрою учнів, в деяких іграх навіть було включення фактору змагальності. Отже, використання ігрових технологій дало поштовх до

подальшого традиційного навчання. Натомість, використання дидактичних ігор під час завершального етапу уроку дало поштовх учням плідно працювати під час традиційних форм навчання. Це у педагогіці можна ідентифікувати як мотивація очікування приємного, що допомагає учням краще фокусуватись під час традиційних форм навчання.

Під час навчання з учнями, були випадки порушення учнями дисципліни. Як правило, це проявлялось у недоречних викрикуванні відповіді та недоречної комунікації між учнями, як у формі шепотіння, так і доволі гучної. З точки зору психолого-педагогічного спостереження, подібні поведінкові реакції можуть бути спричинені високим рівнем збудження - учні отримували задоволення під час проведення ігрового навчання, що й спричиняло порушення дисципліни. Натомість, учні не порушували правила навчальних ігор в силу надання чітких інструкцій вчителем перед проведенням ігрового навчання

Використання ігрових технологій під час проведення пробного навчання мотивувало учнів частіше використовувати таргетовану лексику не тільки під час ігрового навчання, а й під час виконання традиційних вправ та різних обговорень щодо теми англійською мовою.

Нижче подано таблицю результатів педагогічного спостереження.(див. Таблиця 3.1)

Аспект	Результат спостереження
Поведінка	Малі порушення поведінки та дисципліни під час ігрового навчання як наслідок отримання задоволення від активностей, що залишаються контрольованими
Мотивація та залученість	Підвищений рівень мотивації та активності як під час ігрового навчання, так і під час традиційних форм навчання
Використання таргетованої лексики	Учні часто використовують цільову лексику у спонтанних ситуаціях мовленнєвої діяльності

Таблиця 3.1. Результати психолого-педагогічного спостереження

Квантитативні дані, зібрані під час пост-тесту у форматі письмового тестування, формат якого ідентичний до попередньої діагностики демонструє позитивну динаміку зросту лексичної компетентності.

Середній бал отриманий групою за результатами письмового тестування становив 43,2 бала. Попередня інтерпретація результатів без врахування квалітативних даних зібраних усним опитуванням наводить нас на висновки про ефективніше запам'ятовування та оволодіння лексикою навчального блоку учнями, як наслідок використання ігрових технологій на периферії уроку.

Нижче подаємо діаграму, що демонструє динаміку зросту результатів у порівнянні з попередньою діагностикою (див. Рис.3.1). Умовні позначення: ПД - результат попередньої діагностики рівня лексичної компетентності, ПТ - результат пост-тесту на визначення рівня лексичної компетентності учнів 10 класу після впровадження пробного навчання

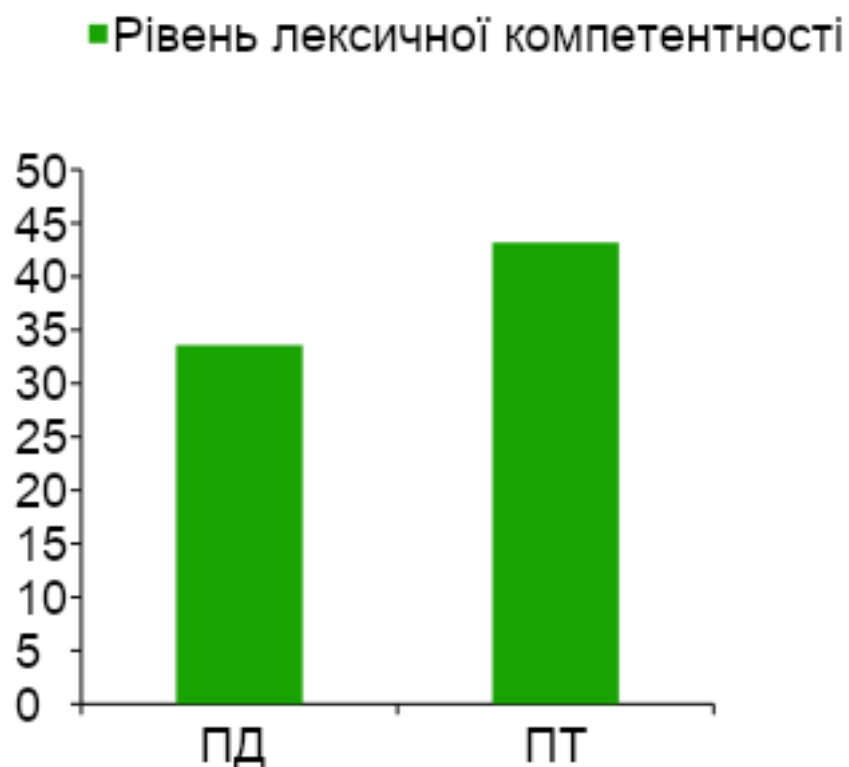


Рис 3.1. - рівень лексичної компетентності визначений пост-тестом

Індивідуальне усне опитування студентів під час пост-тесту показало вищий рівень лексичної компетентності в межах навчального блоку. По-перше, учні використовували в середньому 3-4 цільові лексичні одиниці під час відповіді в межах одного запитання. Більш того, учні у своїй більшості не робили інтонаційних помилок в багатоскладових словах. Також, учні коректніше використовували сталі колокації.

Під час етапу інтерпретації результатів ми дійшли висновків щодо можливих закономірностей позитивної динаміки розвитку лексичної компетентності. На нашу думку, ці висновки про ймовірні закономірності підтверджують нашу робочу гіпотезу про те, що використання дидактичних ігор на периферії уроку позитивно сприяє розвитку лексичної компетентності учнів та їхньому запам'ятовуванню.

По-перше, однією з причин вищої динаміки росту рівня лексичної компетентності є підвищений рівень мотивації до навчання й, як результат, вищого рівня залученості до роботи на уроці. Активна праця учнів під час

навчального процесу є одним з важливих факторів кращого засвоєння та запам'ятовування навчальної інформації.

По-друге, використання певних дидактичних ігор допомогло вивчити лексичні одиниці з позиції їхньої багатоаспектності. Так, наприклад, запровадження гри Taboo наприкінці одного з уроків, під час якої учні мали пояснити слово з навчального блоку не використовуючи цього слова та трьох інших суміжних з ним (*напр., anxious : worried, feel, nervous*) розвивало вміння учнів розуміти лексичну одиницю з точки зору її повної семантичної наповненості, як денотативного, сигніфікативного та конотативного лексичного значення. Багатоаспектне розуміння слова не просто як єдності складів, а як ментального концепту позитивно вплинуло на запам'ятовування.

По-третє, позитивні емоції учнів під час навчального процесу є рушієм засвоєння та запам'ятовування. Ігрове навчання у більшості приносило задоволення учням, що також мало позитивний вплив на засвоєння цільових лексичних одиниць навчального блоку.

Висновки до Розділу 3

У Розділі 3 описано етапи проведення нами пробного навчання з використанням дидактичних ігор на периферії уроку для сприяння розвитку лексичної компетентності учнів, підвищення їхньої мотивації та рівня залученості до уроку. Попередня діагностика рівня сформованості лексичної компетентності засвідчила, що середній результат студентів становив 33,6 правильних відповідей із 50 можливих. Це дало змогу окреслити наявні прогалини у засвоєнні лексичного матеріалу та визначити потребу у впровадженні більш ефективних методів навчання. Проведення серії з восьми уроків, у яких систематично застосовувалися дидактичні ігри — як цифрові, так і ті, що не потребують доступу до інтернет-платформ, — продемонструвало

чітку позитивну динаміку у формуванні та розвитку лексичної компетентності учнів.

Результати підсумкового тестування свідчать про помітне зростання середніх показників, що підтверджує нашу гіпотезу щодо ефективності використання ігрових технологій у навчальному процесі. Проте не менш важливою є інтерпретація якісних даних, отриманих у ході психолого-педагогічного спостереження. Спостереження виявили суттєве підвищення рівня навчальної мотивації: учні виявляють більшу активність, ініціативність та зацікавленість у виконанні завдань. Ігрові форми роботи сприяли створенню емоційно позитивної атмосфери на уроках, що, у свою чергу, підсилювало внутрішню мотивацію до опанування нового матеріалу.

Підвищена залученість учнів у навчальну діяльність позитивно позначається на ефективності запам'ятовування та довготривалому зберіганні лексичних одиниць у пам'яті. Елементи змагання, співпраці, творчості та несподіванки, притаманні дидактичним іграм, активізували когнітивні процеси учнів, стимулювали їх до повторення, систематизації та глибокої переробки інформації. Таким чином, зростання результатів можна пояснити комплексною дією як зовнішніх (організація ігрового освітнього середовища), так і внутрішніх (емоційно-вольових та мотиваційних) факторів. Отримані дані дозволяють стверджувати, що впровадження дидактичних ігор є ефективною педагогічною стратегією, яка не лише підвищує навчальні результати, а й сприяє формуванню позитивного ставлення до процесу вивчення іноземної мови.

ЗАГАЛЬНІ ВИСНОВКИ

Розвиток лексичної компетентності є важливим для ефективного володіння мовою, оскільки вона розвиває різні аспекти іншомовної комунікації, окрім простого розуміння та використання певних слів. Здатність використовувати стійкі вирази, розуміти стилістичні особливості мови та знати словниковий запас є її основними компонентами. Вивчення лексики сприяє розвитку критичного мислення та автономності учнів, а також розвитку граматичних, комунікативних і стилістичних навичок. Дослідження показують, що розвинена лексична компетентність сприяє кращій соціальній інтеграції, підвищенню впевненості у спілкуванні та зниженню мовної тривожності.

У сучасних умовах глобалізації знання іноземної мови є важливим компонентом міжкультурної взаємодії. Вона розвиває не лише навички спілкування, але й культурну обізнаність і відкритість до нового. Розширення словникового запасу та навчання шляхом практичного застосування лексики позитивно впливають на мотивацію до навчання, що особливо важливо для успішного оволодіння мовою, згідно з аналізом літератури та досліджень. Таким чином, розвиток лексичної компетентності є важливою частиною розвитку іншомовної комунікативної компетентності. Це дозволяє учням розвивати когнітивні, культурні та соціальні навички, а також навички мовлення.

Низка досліджень в педагогіці та викладанні англійської мови (second language acquisition) підтримують ідею використання дидактичних ігор як ефективного інструменту підняття мотивації учнів, підвищення рівня залученості до роботи на уроці, а також позитивного впливу на динаміку росту лексичної компетентності. Хоча є ряд досліджень, які посиляються на малі порушення поведінки та дисципліни учнями під час проведення ігрового навчання, психолого-педагогічне спостереження проведене нами наводить на висновки, що вищезгадані порушення поведінки залишаються контрольованими та легко коригуються. Натомість, використання дидактичних ігор привносить у

навчальний процес низку переваг для учнів та розвитку їх лексичної компетентності: 1) підвищений рівень мотивації та залученості, 2) отримання задоволення від навчання, 3) створення позитивної та дружньої атмосфери, 4) ефект новизни для учнів, які зазвичай не мають частоті експозиції до ігрових навчальних технологій, 5) краще запам'ятовування та оволодіння лексичним потенціалом мови.

У методиці викладання розроблений цілий ряд дидактичних ігор під різні потреби. Деякі лексичні дидактичні ігри краще підходять для запам'ятовування коллокацій, інші - для використання лексики в усному контексті, ряд ігор - для розвитку морфологічної компетентності учнів та розуміння правил словотвору. Ефективне планування уроку з використанням ігрових технологій передбачає вибір/розробку навчальної гри, що відповідає основній або побічним цілям уроку.

В межах нашої роботи було досліджено використання дидактичних ігор не в ядрі навчального процесу, а в його периферії. Рішенням залишити традиційні форми навчання в ядрі уроку педагогічно обґрунтовується низкою факторів: 1) Традиційні вправи з іноземною мови своєю структурою виступають як симулятор типових завдань на міжнародних мовних іспитах та НМТ з англійської мови, що є суттєво важливим в житті 10-класників, які планують вступати у ЗВО, 2) Використання традиційних вправ у ядрі уроку виконує регулятивну функцію й тримає рівень емоційного збудження учнів на помірному рівні, що дозволяє не допускати серйозних порушень дисципліни. 3) Постійне використання дидактичних ігор протягом всього уроку є занадто складним та часовитратним з точки зору підготовки до уроку вчителем, що зробило би це дослідження не практичним і не принесло користі освітянам, що ознайомляться з нашою науковою розвідкою.

Практична частина нашої наукової розвідки складася з трьох етапів: 1) Підготовчого етапу, на якому було визначено наявний рівень лексичної компетентності учнів в межах тематичного блоку підручника, який ми навчали. 2) Впровадження пробного навчання, яке складалося з 8 уроків по 45 хвилин та

дало нам багато квалітативних даних, що були зібрані через психолого-педагогічне спостереження. Під час цього етапу вже було виявлено, що учні, що навчались за допомогою дидактичних ігор, показували вищий рівень мотивації, залученості, та швидші темпи оволодіння лексикою тематичного блоку підручника. 3) Збором даних пост-тестом, що за форматом діагностування був ідентичний підготовчому етапу для чистоти констатації результатів із подальшою інтерпретацією. Навчаючись за допомогою дидактичних ігор, учні показали значно кращу динаміку росту лексичної компетентності

Отже, дані зібрані посередництвом педагогічного спостереження та письмового тестування підтримують нашу робочу гіпотезу щодо користі використання дидактичних ігор для підвищення рівня лексичної компетентності, мотивації та залученості учнів до роботи на уроці.

Майбутні дослідження також повинні дати уявлення про поведінкові проблеми, які можуть виникнути під час використання навчальних ігор з учнями різного віку. Необхідно провести дослідження в галузі педагогічної психології, щоб зосередитися на внутрішніх психологічних факторах, які спричиняють порушення поведінки під час навчання за допомогою використання дидактичних ігор. Також було б корисно дослідити ефективність різних стратегій управління класом у різних вікових групах та шкільних умовах, щоб створити комплексний посібник для освітян. Окрім цього, відкритим питанням залишається використання гейміфікації на уроках англійської мови для дорослих груп студентів. Майбутні дослідження мають зосередитися на ширшій вибірці. Корисним було би у цій сфері тривале дослідження, яке би змогло дослідити ефект дидактичних ігор на мовні здібності учнів при довготривалому використанні.

СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ

1. Богиня Д. П. Еволюція теорії мотивації на рубежі ХХІ ст. // Регіональні перспективи. 2002. № 3–4 (22–23). С. 5–8.
2. Державна служба якості освіти України. Дослідження якості організації освітнього процесу в умовах війни у 2022/2023 році. 2022. 96 с. URL: <https://nus.org.ua/wp-content/uploads/2023/04/yakist-osvity-v-umovah-viyny-web-3.pdf> (дата звернення - 11.05.2025)
3. Гарцунова Л., Гарцунова М. Гейміфікація на різних етапах навчання іноземної мови: комунікативні ігри // *Актуальні питання гуманітарних наук*. 2023. Т. 59, № 1. С. 274–278.
4. Гончаренко С. У. Український педагогічний словник. Київ: Либідь, 1997. 376 с.
5. Гончарова А. П. Психологічні особливості розвитку навчальної мотивації у підлітковому віці: кваліфікаційна робота бакалавра. Запоріжжя: ЗНУ, 2024. 127 с.
6. Колот А. М. Мотивація, стимулювання й оцінка персоналу: навч. посіб. Київ: КНЕУ, 1998. 224 с.
7. Крамаренко В. І. Управління персоналом фірми. Київ: Центр учбової літератури, 2003. 203 с.
8. Мішкулинець О. О., Мельник А. Ю. Research of psychological learning mechanisms, student motivation and factors affecting the success of the educational process // *Перспективи та інновації науки (Педагогіка, Психологія, Медицина)*. 2023. Т. 13, № 31. С. 524–533.
9. Прокопенко О. В. Теорія мотивації: конспект лекцій. Суми: СумДУ, 2006. С. 415-420.
10. Сергеєнкова О. П., Столярчук О. А., Коханова О. П., Пасєка О. В. Вікова психологія. Київ: Центр учбової літератури, 2012. С. 113-119.
11. Токарева Н. М. Основи педагогічної психології: навч.-метод. посіб. Кривий Ріг: СумДУ, 2013. 179 с.
12. Державний стандарт базової середньої освіти. Кабінет Міністрів України. URL: <https://www.kmu.gov.ua/npas/pro-deyaki-pitannya-derzhavnih-standartivpovnoyi-zagalnoyi-serednoyi-osviti-i300920-898> (дата звернення 11.05.2025)
13. Дяченко С. Л. Інтерактивні навчальні технології: комунікативна гра «Мозаїка» // *Матеріали міжрегіональної наук.-практ. інтернет-конф. «Шляхи підвищення якості навчання англійської мови»*. 2016. С. 28.
14. Alemi M., Tayebi A. The Influence of Incidental and Intentional Vocabulary Acquisition and Vocabulary Strategy Use on Learning L2 Vocabularies // *Journal of Language Teaching and Research*. 2011. Vol. 2, No. 1. P. 81–98.
15. Al Neyadi O. S. The Effects of Using Games to Reinforce Vocabulary Learning. 2007. 146 pp.

16. Almela Sánchez M. Words as “Lexical Units” in Learning/Teaching Vocabulary // *International Journal of English Studies*. 2009. Vol. 7, No. 2. DOI: 10.6018/ijes.7.2.48961 P. 92-95.
17. Anand M. G. Top 15 Games for Teaching English. Henry Harvin, 2024. URL: <https://www.henryharvin.com/blog/games-for-teaching-english-in-the-classroom/> (дата звернення 11.05.2025)
18. Arnbjörnsdóttir B., Jóhannsdóttir Á. Young Learner’s Lexical Proficiency and Motivation to Learn English in Iceland. 2022. URL: <https://opinvisindi.is/handle/20.500.11815/3296> (дата звернення 11.05.2025)
19. Bashkir O. et al. Conditions for Forming Future Language Teachers’ Lexical Competence in Pandemic Times // *Revista Amazonia Investiga*. 2021. Vol. 10, No. 43. P. 72–82.
20. Bendo A., Erbaş I. Teaching English Through Games // *European Journal of Language and Literature*. 2019. Vol. 5, No. 3. P. 43–59.
21. British Council. Lexical Approach. URL: <https://www.teachingenglish.org.uk/professional-development/teachers/knowning-subject/d-h/lexical-approach> (дата звернення 27.11.2024)
22. Cambridge Dictionary Online. Vocabulary. URL: <https://dictionary.cambridge.org/dictionary/english/vocabulary> (дата звернення 24.09.2025)
23. Deci E., Ryan R. Intrinsic and Extrinsic Motivations: Classic Definitions and New Directions // *Contemporary Educational Psychology*. 2000. Vol. 25. P. 54–67.
24. Dehqanova G. A. The Importance and Role of Lexical Competence in Teaching Foreign Languages to Students // *Ethiopian International Journal of Multidisciplinary Research*. 2024. Vol. 1, No. 05. P. 16–23.
25. Fei L., Ehsan R. Using Games to Promote EFL Learners’ Willingness to Communicate // *Frontiers in Psychology*. 2021. Vol. 12. P. 27-29.
26. Folse K. Myths about Teaching and Learning Second Language Vocabulary // *TESL Reporter*. 2004. Vol. 37, No. 2. P. 1–13.
27. Harmer J. How to Teach English. New Ed. Addison Wesley Longman Limited, 1998, 233 pp.
28. Han K. Fostering Students’ Autonomy and Engagement in EFL Classrooms // *Frontiers in Psychology*. 2021. Vol. 12. P. 38-41.
29. Huyen N. T. T., Nga K. T. T. Learning Vocabulary Through Games // *Asian EFL Journal*. 2003. Vol. 5, No. 4. P. 90–105.
30. Jiang Y. The Role of Morphology in English Vocabulary Teaching // *Learning and Education*. 2020. Vol. 9, No. 2. P. 47-48.
31. Keiby C., Nayibe R. Lexis, Lexical Competence and Lexical Knowledge: A Review // *Journal of Language Teaching and Research*. 2017. Vol. 8, No. 2. P.13-17.
32. Krashen S. D. Principles and Practice in Second Language Acquisition. Oxford: Pergamon Press, 1982. 323 pp.

33. Kurt S. McClelland's Expectancy Theory of Motivation // *Education Library*. 2021. P. 124-134.
34. Macmillan Dictionary Online. Vocabulary. URL: <https://macmillaneducation.my.salesforce-sites.com/help/> (дата звернення 24.09.2025)
35. Marczak E., Yawson R. Understanding the Theories and Interventions of Motivation in Organization Development. MPRA, 2021. 412 pp.
36. Merriam-Webster Dictionary Online. Vocabulary. URL: <https://www.merriam-webster.com/dictionary/vocabulary> (дата звернення 24.09.2025)
37. Muminova G. The Importance of Developing Lexical Competence... // *International Conference: The Role and Importance of Innovative Education*. 2022. P. 23-26
38. Lehan, V., Hodovanets, N., Muraviova, I., Litvinova, M., Baibakova, O. (2023). Formation of Lexical Competence in Foreign Philology (English) Students during Online Education. *Multidisciplinary Science Journal*. DOI: 10.31893/multiscience.2023ss0506 205 pp.
39. Nguyen T. N. Using Educational Games in Teaching English // *International Journal of English Language Studies*. 2024. Vol. 6, No. 2. P. 7-9.
40. Pipia A., Julakidze E. Lexical Approach. 2023. 279 pp.
41. Pravita N. The Advantages and Disadvantages of Using Games in Teaching Vocabulary. 2010. 467 pp.
42. Rabby G. P. Motivation Is Response // *Industrial and Commercial Training*. 2001. Vol. 33, No. 1. P. 327-342 .
43. Rychka T. I., Lisovska R. K. Formation of the Foreign Language Lexical Competence: *Theoretical Dimension* // *Теорія і методика професійної освіти*. 2022. Т. 43, № 2. 283 pp.
44. Sahar A. B. Using Games as a Tool in Teaching Vocabulary to Younger Learners // *English Language Teaching*. 2016. Vol. 9, No. 7. P. 57-69.
45. Schwarz J. Supporting Middle School English Language Learners Through Morphology Instruction. *Edutopia*, 2024. P. 65-88 .
46. Shukurova F. K. The Role of Games in Teaching English // *Mental Enlightenment Scientific-Methodological Journal*. 2021. No. 1. 290 pp.
47. Şenol M. Teaching Vocabulary to Secondary School Students Through Games. 2008. P. 122-127.
48. Tsateri R. MFP: What Is MFP? *The TEFL Zone*, 2024. P. 36-51.
49. Wulanjani A. N. The Use of Vocabulary Games in Improving Children's Vocabulary // *Transformatika*. 2016. Vol. 12, No. 1. P. 77-92.
50. Yip F. W. M., Kwan A. C. M. Online Vocabulary Games as a Tool for EFL Vocabulary Learning // *Educational Media International*. 2006. Vol. 43, No. 3. P. 233–249.
51. Yuxuan D. The Application of Lexical Approach in Teaching College English // *Studies in English Language Teaching*. 2022. Vol. 10, No. 2. P. 145-155.
52. Kolodiichuk, N. (2020). Toward a Definition of Foreign Language Lexical Competence. *Konteksty Pedagogiczne*, 1(1), P. 47–65.

53. Diachok, N. (2023). Professional Lexical Competence Development in Blended Learning. *The Modern Higher Education Review*. DOI: 10.28925/2617-5266.2023.84 322 pp.
54. Nazarova, M. (2020). The Importance of Improving Lexical Competence of Medical Students in Teaching English as a Foreign Language. *EPR International Journal of Multidisciplinary Research*, 6(11) 133 pp.
55. Šuvaković, A. (2018). The Importance of Developing Lexical Competence in Foreign Languages and the Influence of Mother Tongue with Younger Learners. *TEME*, DOI: 10.22190/TEME1804197S P. 19-22.
56. МОН України. (2021). Програма для загальноосвітніх навчальних закладів: Англійська мова. 10–11 класи (академічний рівень). Київ. (Дата звернення: 24.06.2025).
57. ДСЯО. (2022). Дослідження якості організації освітнього процесу в умовах війни у 2022/2023 році. 64 с.
58. American Psychological Association. (2018). *APA Dictionary of Psychology*. URL: <https://dictionary.apa.org/motivation> (дата звернення 24.09.2025) (дата звернення 12.11.2024)
59. Anand, M. Gokul. (2024, June 27). Top 15 Games for Teaching English. Henry Harvin. URL: <https://www.henryharvin.com/blog/games-for-teaching-english-in-the-classroom/> (дата звернення 22.04.2025)
60. Старовойт, Л. В. (2017). The research of didactic games as means of development of cognitive and creative activity of younger schoolboys at labor lessons. *ScienceRise: Pedagogical Education*, (1 (9), P. 28–31. <https://doi.org/10.15587/2519-4984.2017.91484> (дата звернення 10.05.2025)

ДОДАТКИ

Додаток А

Матеріал підручника Solutions Pre-intermediate 3rd edition, на якому був побудований урок із використанням дидактичних ігор

7C

Listening

Honesty pays

I can work out the kind of information I need to complete a listening task.

- 1 **SPEAKING** Have you ever found any money that was not yours? What did you do with it?

- 2 **2.35** Listen to the story about Glen James. What did he do?



Listening Strategy

Before you listen, carefully read the summary and think about what you need to fill each gap. Think about the part of speech (noun, adjective, verb, etc.) and the kind of information (a time / date, number, age, place, an adjective that describes a feeling, etc.) that should go in each gap.

- 3 Read the **Listening Strategy** and the summary below. What kind of information do you need for each answer?

Glen James lives in Boston, but for the past five years he ¹ _____. Last February, he found a bag in ² _____. Inside the bag there was a lot of ³ _____. Instead of keeping it, he reported it ⁴ _____. They managed to find the owner of the bag, who was a ⁵ _____. Ethan Whittington heard the story on the news, and immediately decided to help Glen by setting up a ⁶ _____ and asking people to donate money. He managed to raise ⁷ _____ for Glen.

- 4 **2.35** Listen to the story again and complete the summary in exercise 3. Use between 1 and 3 words in each gap.

- 5 **SPEAKING** Work in pairs. Discuss your ideas. What would you do if you found a bag with \$42,000 in it?

- 6 **VOCABULARY** Check the meaning of the verbs below. Find four pairs of verbs with opposite meanings.

Verbs to do with money afford be short of
borrow buy charge cost get / give a refund
lend lose owe pay for run out of save
save up sell spend waste

- 7 You are going to hear five speakers. Read the questions below and predict the kind of information you need to answer each one.

- 1 Where did the boy buy the present?
- 2 Who does the girl like to spend money on?
- 3 How did the boy pay for the baseball cap?
- 4 How much pocket money does the girl receive?
- 5 When did the girl return the item to the shop?

- 8 **2.36** Listen and answer the questions in exercise 7. Were your predictions correct?

- 9 **2.36** Listen again. Match speakers 1–5 with sentences A–F. There is one extra sentence.

This speaker:

- A tried to borrow money from a family member. ____
- B had an argument with a shop assistant. ____
- C regrets buying something very expensive. ____
- D returned something to a shop and got the money back. ____
- E found some money in a shop. ____
- F is saving money for an expensive item of clothing. ____

- 10 Complete the questions with the correct form of the verbs from exercise 6. Do not use any verbs more than once.

- 1 Does anybody **owe** you any money?
- 2 Do you ever **b** _____ money from your family or friends?
- 3 Have you ever **l** _____ anyone any money?
- 4 Are you **s** _____ money for anything at the moment?
- 5 What's the most expensive thing you've ever **b** _____?
- 6 Has a shop assistant ever **c** _____ you too much for something in a shop?
- 7 How much do you **s** _____ on clothes when you go shopping?
- 8 About how much does a burger **c** _____ in a fast-food restaurant in your country?
- 9 Have you ever **s** _____ anything online?

- 11 **SPEAKING** Work in pairs. Ask and answer the questions in exercise 10. Where you can, give extra information with your answers.

Does anybody owe you any money?

Yes, my brother owes me €10. I lent it to him last week.

Додаток Б

План уроку із використанням дидактичних ігор

Topic: Honesty Pays

English level: B1

Number of students: 14

Time: 45 minutes

Materials: Solutions 3rd Pre-intermediate, 7C Ex 1-10.

Main aim: By the end of the lesson students will have learned to talk about money and things we can do with them

Supplementary aims: 1) Students will have learned verbs that are connected with money; 2) Students will have learned how to use these verbs contextually; 3) Students will have practiced their listening and speaking skills by the end of the lesson

Procedure:

- 1) **Warm-up: 3 minutes** - Vocabulary Relay - the teacher writes the word “money” on the board. Two teams of students (6 and 7 students in each). One of the students from each team ran up to the board and had to write a verb that could be combined or somehow related to the word “money.” In other words, using their prior knowledge and linguistic intuition, the students had to sharpen their cognitive skills to learn collocations.
- 1) **Listening for gist (5 minutes)** - listening to a text about a famous person. The task for the students was to sharpen their perception of general information about the audio text (Ex 2).
- 2) **Listening for specific information (7 minutes)**; (completing the notes about the audio) - before listening, students had to make their predictions about which part of speech or information was missing. While listening, students completed the notes (Ex 3-4).

- 3) **Post-listening** (4 minutes) - in pairs, students answer the question in Ex 5, giving their opinion, and reflecting about the audio-text they listened to.
- 4) **Vocabulary presentation, noticing task**: 3 minutes - Students have to read an array of verbs that are connected with the topic and find 4 pairs of antonyms. In order to make this task more engaging and game-like, the students worked in pairs. The winners were the pair who found four pairs of antonyms first. Their prize, which is important when implementing didactic games, was two extra points added to their lesson grade. The students quickly completed the task, and the first pair found four pairs of antonyms in three minutes of class time. (Ex 6.)
- 5) **Noticing task 2** (10 minutes) - Students' main task was to listen and understand audio texts, and to notice the use of target lexical units in spoken language. In general, these were two more listening tasks that followed the previous framework — first, the students made predictions about the answers, then listened and checked their predictions. (Ex 7-9).
- 6) **Practice (5 minutes)** - students complete the questions with the verbs from the lesson. (Ex 10)
- 7) **Production (freer practice)**: 11 minutes - Students answer 9 questions from the previous exercise. The teacher organises these questions into a didactic game Tic Tac Toe. Students pick a number and try to answer the question using verbs they studied.

Дидактична гра з уроку Honesty pays Unit 7C

TIC TAC TOE



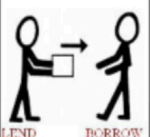
Does anybody o you any money?	Do you ever b money from your family or friends	Have you ever l anyone any money?
Are you s money for anything at the moment?	What's the most expensive thing you've ever b ?	Has a shop assistant ever c you too much for something in shop
How much do you s on clothes when you go shopping?	About how much does a burger c in a fast- food restaurant in your country?	Have you ever s anything online?

Дидактична гра Watch and Memorize Unit 7A

<https://wordwall.net/resource/103859003>

0:25

Tap the items you saw

 get a refund	 cost	 waste	 spend	 sell	 earn
 owe	 borrow	 lend	 save	 can afford to	 run out of



Вхідний тест для визначення рівня лексичної компетентності в межах тематичного блоку підручника

Test — Block 7 "Money" (Solutions 3rd edition Pre-intermediate)

Instructions: Choose the correct answer (a, b, c, or d) for each question.

1. A place where you buy bread is called a ...
a) butcher's b) baker's c) florist's d) optician's
2. A shop where you buy meat is ...
a) butcher's b) chemist's c) coffee shop d) jeweller's
3. Where can you buy clothes cheaply and second-hand?
a) estate agent's b) charity shop c) DIY store d) laundrette
4. A ... sells medicines and health products.
a) chemist's b) hairdresser's c) newsagent's d) post office
5. You can have coffee and snacks in a ...
a) clothes shop b) coffee shop c) garden centre d) shoe shop
6. Where can you buy cosmetics?
a) DIY store b) cosmetics store c) florist's d) jeweller's
7. A ... sells plants, flowers, and gardening tools.
a) garden centre b) florist's c) greengrocer's d) hairdresser's
8. Where do you buy stationery?
a) post office b) newsagent's c) stationer's d) optician's
9. You go to a ... if you need your clothes washed.
a) laundrette b) coffee shop c) bank d) takeaway
10. A ... sells rings, necklaces, and watches.
a) jeweller's b) baker's c) florist's d) butcher's
11. A special reduction in price is called a ...
a) bargain b) coupon c) receipt d) refund
12. A small piece of paper giving a discount is a ...
a) discount code b) coupon c) price tag d) sale
13. The label showing how much an item costs is called ...
a) receipt b) price tag c) discount code d) special offer

14. When you get your money back after returning an item, it is a ...
a) receipt b) refund c) sale d) coupon
15. A ... is when items are sold at lower prices for a limited time.
a) discount b) sale c) special offer d) coupon
16. A ... lets you buy an item cheaper using a secret code online.
a) discount code b) receipt c) bargain d) refund
17. To ... money means to put it aside for later.
a) spend b) save up c) waste d) borrow
18. To ... means to use money thoughtlessly.
a) afford b) spend c) waste d) lend
19. If you ... something, you take it from someone temporarily and promise to return it.
a) borrow b) lend c) pay d) owe
20. To ... means to give someone money temporarily.
a) borrow b) lend c) pay d) owe
21. If you ... someone money, you must return it.
a) owe b) charge c) save up d) spend
22. To ... for a product means to give money in exchange for it.
a) buy b) pay for c) sell d) afford
23. If you ... someone for goods or services, you ask them to pay.
a) lend b) charge c) borrow d) save
24. If you ... money, you cannot pay for everything you need.
a) be short of b) spend c) save up d) waste
25. To ... means to get your money back after a purchase.
a) get/give a refund b) borrow c) lend d) afford
26. To ... means to obtain something you want.
a) lose b) get c) lend d) owe
27. To ... something means to transfer it to another person for money.
a) buy b) sell c) borrow d) waste

28. To ... means to have enough money to buy something.
a) afford b) borrow c) waste d) spend
29. To ... means to run out of money.
a) save up b) run out of c) spend d) pay
30. To ... means to enjoy giving money for something.
a) mind b) enjoy c) waste d) save
31. To ... means to express agreement.
a) agree b) offer c) admit d) promise
32. To ... means to allow something to happen.
a) offer b) mind c) agree d) enjoy
33. To ... is to confess something.
a) admit b) promise c) enjoy d) mind
34. To ... is to give assurance about doing something.
a) promise b) enjoy c) offer d) agree
35. To ... something means to think it bothers you.
a) mind b) enjoy c) promise d) admit
36. The money a company makes after costs is ...
a) income b) profits c) funding d) salary
37. A company's top executive is called a ...
a) CEO b) entrepreneur c) investor d) employee
38. A legal agreement between parties is a ...
a) contract b) loan c) income d) salary
39. Money received for work is ...
a) funding b) salary c) profits d) income
40. Money provided to start a project is ...
a) funding b) profits c) income d) salary
41. People who put money into a business hoping for profit are ...
a) entrepreneurs b) investors c) CEOs d) employees
42. A person who starts a business is an ...
a) investor b) CEO c) entrepreneur d) accountant
43. To ... clothes with friends means to exchange them.
a) save up b) swap clothes with friends c) buy d) lend
44. To ... something online means to sell it on the Internet.
a) sell online b) buy c) afford d) spend
45. To ... a fortune means to accumulate a lot of money.
a) save a fortune b) spend c) waste d) borrow
46. To ... something new to wear means to acquire clothes.
a) get something new to wear b) swap c) buy d) afford
47. To ... is to lose possession of money.
a) borrow b) lose c) save up d) lend
48. To ... someone money means to require repayment.
a) owe b) lend c) charge d) pay
49. To ... means to make a payment to cover a debt.
a) pay for b) borrow c) save up d) lend
50. To ... money means to spend it without thinking carefully.
a) waste b) save c) borrow d) lend

Додаток Е

**Вихідний тест для визначення рівня лексичної компетентності в межах
тематичного блоку підручника**

Test — Block 7 "Money" (Variant 2)

Instructions: Choose the correct answer (a, b, c, or d).

1. A place where you buy fruit and vegetables is a ...
a) bakery b) greengrocer's c) jeweller's d) chemist's
2. You buy bread, rolls, and cakes in a ...
a) baker's b) butcher's c) stationery shop d) cafe
3. A shop where you can buy medicine is a ...
a) post office b) newsagent's c) chemist's d) DIY store
4. You can get your shoes repaired at a ...
a) shoe shop b) hairdresser's c) greengrocer's d) baker's
5. If you want flowers for a birthday, you go to a ...
a) florist's b) garden centre c) newsagent's d) laundrette
6. A place where you can buy second-hand clothes is a ...
a) charity shop b) optician's c) jeweller's d) butcher's
7. You can wash and dry your clothes in a ...
a) bank b) laundrette c) cafe d) chemist's
8. A shop that sells tools and materials for repairing your house is a ...
a) DIY store b) café c) bakery d) shoe shop
9. Where can you buy rings and watches?
a) jeweller's b) florist's c) estate agent's d) hairdresser's
10. A place that sells magazines and newspapers is a ...
a) post office b) newsagent's c) café d) optician's

11. A reduction in the price of something is a ...

a) refund b) sale c) coupon d) special offer

12. A piece of paper giving a discount is a ...

a) coupon b) discount code c) receipt d) price tag

13. The small piece of paper that shows what you paid is a ...

a) receipt b) bargain c) special offer d) discount code

14. A ... allows you to buy cheaper online using a secret code.

a) discount code b) receipt c) refund d) coupon

15. When you return a product and get your money back, you receive a ...

a) sale b) bargain c) refund d) coupon

16. A ... happens when a shop sells things at lower prices for a short time.

a) refund b) sale c) bargain d) receipt

17. To ... money means to use it carefully and not waste it.

a) spend b) save c) afford d) borrow

18. To ... money means to use it without thinking.

a) waste b) save c) spend d) earn

19. If you ... money from someone, you must give it back later.

a) lend b) borrow c) charge d) owe

20. If you ... someone money, they must return it.

a) sell b) lend c) pay d) owe

21. If you ... money to a friend, you must pay it back.

a) spend b) owe c) borrow d) charge

22. To ... something means to give money in order to buy it.

a) admit b) save c) agree d) mind

34. To ... something means to say you will definitely do it.

a) borrow b) promise c) offer d) mind

35. To ... something means to think it is annoying or unpleasant.

a) mind b) save c) charge d) agree

36. Income after costs is called ...

a) profits b) salary c) funding d) income

37. The top manager of a company is the ...

a) entrepreneur b) CEO c) employee d) investor

38. A written formal agreement is a ...

a) loan b) contract c) salary d) income

39. Money paid to workers is their ...

a) salary b) income c) funding d) profits

40. Money provided for a project is called ...

a) profits b) salary c) income d) funding

41. People who invest money in a business for profit are ...

a) employees b) investors c) CEOs d) entrepreneurs

42. Someone who starts a business is an ...

a) accountant b) entrepreneur c) investor d) CEO

43. To ... clothes with a friend means to exchange them.

a) buy b) lend c) swap d) save

44. To ... something online means to put it on the Internet to make money.

a) sell b) buy c) charge d) afford

a) pay for b) lend c) sell d) borrow

23. If you ... your friend for a service, you ask them to pay you.

a) borrow b) charge c) lend d) save

24. If you ... money, you don't have enough to buy something.

a) spend b) afford c) be short of d) waste

25. To ... money means to put it aside for the future.

a) spend b) borrow c) save d) pay

26. To ... something means to buy it.

a) lose b) own c) purchase d) lend

27. To ... something means to give it to someone for money.

a) save b) sell c) buy d) waste

28. To ... something means you have enough money to buy it.

a) afford b) borrow c) pay d) waste

29. To ... of money means to spend it all.

a) run out b) save up c) agree d) pay

30. To ... money means to enjoy spending it.

a) save b) mind c) enjoy d) waste

31. To ... means to say "yes" to an idea or plan.

a) borrow b) agree c) admit d) promise

32. To ... something means to allow it.

a) agree b) mind c) offer d) enjoy

33. To ... something means to say it is true.

45. To ... a fortune means to gain a lot of money.

a) lend b) waste c) save d) make

46. To ... something new to wear means to obtain clothes.

a) buy b) afford c) waste d) get

47. To ... money means to no longer have it.

a) lose b) lend c) borrow d) save up

48. To ... someone money means to require them to pay.

a) charge b) lend c) borrow d) owe

49. To ... a debt means to give the money that you owe.

a) save up b) pay off c) borrow d) lend

50. To ... money means to spend it without thinking.

a) waste b) save c) borrow d) lend