

- мовленнєва спрямованість діяльності;
- інтеграція у структуру уроку.

Англомовна компетентність у говорінні є ключовим компонентом іншомовної комунікативної компетентності, що забезпечує ефективну міжкультурну взаємодію. Її формування є складним процесом, який потребує системного підходу, урахування психолінгвістичних закономірностей та вікових особливостей учнів.

Методично обґрунтоване використання ігрових форм роботи сприяє:

- підвищенню мотивації учнів;
- подоланню мовного бар'єру;
- розвитку спонтанного мовлення;
- формуванню комунікативних стратегій.

Таким чином, інтеграція ігрових технологій у процес навчання англійської мови в старших класах є ефективним засобом формування англомовної компетентності у говорінні та відповідає сучасним вимогам іншомовної освіти.

СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ

1. Демченко В. А. Говоріння як один із видів мовленнєвої діяльності на заняттях з іноземної мови. Харків, 2020. С. 43–45.
2. Макар Л., Деркач Ю. Ігрові форми роботи як засіб формування іншомовної комунікативної компетентності школярів. Молодий вчений. 2020. № 9 (85). С. 209–213.
3. Методика навчання іноземних мов і культур: теорія і практика : підручник / О. Б. Бігич та ін.; за ред. С. Ю. Ніколаєвої. Київ : Ленвіт, 2013. 590 с.
4. Потапенко Н. Особливості формування іншомовної компетентності в говорінні учнів старших класів. Львівський науковий форум. 2025. С. 94–96.
5. Common European Framework of Reference for Languages: Learning, Teaching, Assessment. Strasbourg : Language Policy Unit, 2017.

Римар Віталій

*здобувач другого рівня вищої освіти,
Тернопільський національний педагогічний університет імені Володимира Гнатюка
Науковий керівник: М'яковський М. Є., кандидат педагогічних наук,
доцент кафедри німецької філології та методики навчання німецької мови*

ЕФЕКТИВНІСТЬ ДИДАКТИЧНИХ ІГОР У ЗАСВОЄННІ ЛЕКСИЧНОГО МАТЕРІАЛУ УЧНЯМИ СТАРШИХ КЛАСІВ

Навчання німецької мови у 10–11 класах вимагає особливого підходу, оскільки старшокласники часто володіють значним обсягом пасивних знань, які не трансформуються у вільне мовлення. Традиційне заучування слів у цьому віці втрачає свою ефективність, оскільки не задовольняє потребу молоді у змістовній комунікації.

У межах наукового аналізу методики слід насамперед переглянути ставлення до гри як до другорядного елемента заняття. Важливо відкинути погляд на ігрову діяльність лише як на спосіб розваги чи зовнішнього «прикрашання» уроку. Хоча гра здатна внести в освітній процес пожвавлення та змагання, це слід вважати лише додатковим ефектом. Фундаментальна ж функція гри полягає у її здатності бути повноцінним засобом навчання та розвитку. Гра мусить мати чітку методичну ціль, бути змістовною та формувати прагнення учня до розв'язання проблемних завдань засобами іноземної мови [1].

Дидактична гра моделює реальну обстановку в штучно створених умовах, де виконання ролі стає для учня головним мотивом. Все, що допомагає успішно виконати цю роль – знання нових слів та конструкцій – набуває для школяра особистісного значення і засвоюється значно якісніше. Така діяльність дозволяє внести елемент проблемності у пізнавальний процес та забезпечити умови для формування впевненості у володінні мовою. Правильно підібрана гра дає учням змогу висловити власні думки та почуття, що позитивно впливає на загальну взаємодію в групі [2, 66-67].

Метою лексичних ігор у старшій школі є формування навичок, що забезпечують функціонування мовних одиниць у ситуаціях, наближених до реальних умов. Це не просто ознайомлення з новим вокабуляром, а тренування у його спонтанному вживанні, що розвиває швидкість мовленнєвої реакції та активізує мовленнєво-мисленнєву діяльність учнів [5].

Особливого значення гра набуває саме в старших класах через зміну психологічних пріоритетів. У віці 15–17 років учні прагнуть до самовизначення, проте острах здатися кумедним або нав'язливим часто призводить до того, що вони стають менш комунікабельними. Гра надає молодим людям необхідну свободу дій і вибору, дозволяючи піднятися над особистісними комплексами. Оскільки ігрова діяльність базується на принципі добровільності, вона стимулює розвиток позитивних властивостей особистості та допомагає саморозкриттю у спілкуванні [4, 9].

Результатом навчання у старшій школі має стати здатність до усвідомленого розмежування мовних систем та вільний перехід з однієї мови на іншу залежно від життєвих потреб. Це вимагає використання видів діяльності, що забезпечують умови для парної та групової взаємодії через виконання творчих вправ, які задовольняють комунікативні потреби старшокласників, зумовлені їхніми інтересами та професійними перспективами [3, 66].

Наш особистий досвід реалізації ігрових технологій під час шкільної практики був доволі результативним

У ході педагогічної практики в старших класах ми переконалися, що дидактична гра є потужним інструментом інтенсифікації навчання лише за умови її ретельного планування. Нами було апробовано методику, де ігрова діяльність не виступала ізольованим елементом, а була логічним етапом закріплення лексичного масиву. Основним напрямком ми обрали тему

«**Bewerbung**» (Працевлаштування), яка є надзвичайно актуальною для учнів 10–11 класів у контексті їхнього майбутнього.

Центральною частиною практичної роботи стала рольова гра «**Bewerbungsgespräch**» (Співбесіда). Проте нашому досвіду передував важливий підготовчий етап. Ми розуміли, що просто «розіграти» сценку без попереднього введення лексики – це неефективно. Тому спочатку ми працювали з текстами-зразками листів-заявок (**Bewerbungsschreiben**), аналізуючи структуру та типові вирази. Учні вчилися використовувати такі фрази, як «*Erfahrungen sammeln*» (набувати досвіду), «*Interesse wecken*» (викликати інтерес), «*sich bewerben um*» (подавати заявку на). Ми обговорювали не лише мовні аспекти, а й психологічні: як впевнено відповідати на запитання, як аргументувати свій вибір професії. Цей етап був необхідним для того, щоб гра стала саме закріпленням, а не стресовим випробуванням.

Оскільки старшокласники за своєю природою прагнуть до автономії та самостійності, ми активно впроваджували сервіс **Wordwall**. Ми надавали учням інтерактивні вправи на співставлення лексики та анаграми для позаурочної роботи. Це дозволило їм практикуватися вдома у зручному темпі, автоматизуючи вживання слів, не витрачаючи при цьому багато часу безпосередньо на уроці. Такий підхід стимулював їхню внутрішню мотивацію, адже вони бачили результати власного прогресу в онлайн-рейтингах.

Безпосередньо на заняттях для активізації та контролю знань нами використовувалася платформа **Kahoot**. Перед початком рольової гри ми проводили вікторини на знання термінології та правильного вживання стійких лексичних сполучень. Ми помітили, що змагальний елемент Kahoot діяв магічно: навіть ті пасивні учні, які зазвичай відмовчуються на уроках, залучалися до процесу з неабияким азартом. Вони намагалися якнайшвидше пригадати слова, щоб піднятися вище в рейтингу, що сприяло спонтанній мовленнєвій реакції.

Проте в процесі апробації ми зіткнулися і з певними труднощами. Психологічний аспект відігравав велику роль: частина учнів спочатку відчувала скутість і страх, що цілком відповідає віковим особливостям 10–11 класів. Декому було важко імпровізувати під час «Співбесіди», тому нам доводилося надавати їм картки-опори з ключовими запитаннями та варіантами відповідей. Також виникала проблема мотивації в тих учнів, які не планують пов'язувати майбутнє з німецькою мовою. Проте саме ігрова форма та цифрові інструменти допомогли переконати їх у корисності матеріалу через моделювання реальних життєвих ситуацій.

Наш практичний результат показав, що рівень засвоєння лексики при використанні ігор є значно вищим, ніж при механічному заучуванні. Учні не просто «вивчили слова», вони навчилися оперувати ними в контексті. Ми зробили висновок, що ефективність гри напряму залежить від того, наскільки вона інтегрована в загальну систему уроку. Коли вчитель правильно враховує психологічні аспекти та створює доброзичливу атмосферу, навіть найскладніші теми засвоюються легко. Гра дозволяє моделювати умови реального світу, де

мова стає інструментом досягнення мети – і в цьому ми вбачаємо головний успіх нашої апробації.

Висновок. Проведене дослідження підтверджує, що дидактична гра у старшій школі – це не розвага, а стратегічна навчальна діяльність. Вона дозволяє врахувати автономність старшокласників та їхній запит на практичну значущість знань. Поєднання традиційних рольових моделей із цифровими технологіями (Kahoot, Wordwall) створює умови, за яких навчання стає динамічним та результативним, готуючи випускників до впевненого спілкування в сучасному світі.

СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ

1. Божок Н. О., Власенко Л. В. Ігрові форми навчальної діяльності на уроках іноземної мови. 2007. 13 с.
2. Павельчук І. О. Гра як засіб мотивації вивчення німецької мови. Молодий вчений. 2024. С. 66–67.
3. Редько В. Г., Басай Н. П. Лінгводидактичні засади навчання іноземної мови учнів старших класів загальноосвітніх навчальних закладів. 2013. С. 66.
4. Хілобок К. В. Ігрові форми роботи на уроці англійської мови і культури у старшій школі. 2023. С. 9.
5. Чеботярьова І. Гра як засіб формування іншомовної комунікативної компетенції. 2009. 3 с.

Романко Максим

здобувач другого рівня вищої освіти,

Тернопільський національний педагогічний університет імені Володимира Гнатюка

Науковий керівник: Задорожна І. П., доктор педагогічних наук,

професор кафедри англійської філології та методики навчання англійської мови

ТЕСТОВИЙ КОНТРОЛЬ У НАВЧАННІ ІНОЗЕМНИХ МОВ У ЗЗСО

У сучасному освітньому просторі, що характеризується активним розвитком міжкультурної комунікації та інтеграцією новітніх технологій, особливої актуальності набуває проблема ефективного оцінювання навчальних досягнень учнів у процесі вивчення іноземних мов. Одним із ключових інструментів такого оцінювання є тестовий контроль, який забезпечує об'єктивність, системність і стандартизованість перевірки знань. У зв'язку з цим постає необхідність удосконалення підходів до організації тестування з урахуванням сучасних педагогічних тенденцій і потреб учнів.

Актуальність дослідження зумовлена необхідністю пошуку ефективних методів контролю, які не лише фіксують рівень знань, а й сприяють розвитку іншомовної комунікативної компетентності, формуванню мотивації до навчання та адаптації учнів до умов міжкультурної взаємодії.

Метою дослідження є теоретичне обґрунтування особливостей тестового контролю у навчанні іноземних мов у закладах загальної середньої освіти та визначення умов його ефективного застосування.

У процесі дослідження встановлено, що тестовий контроль є важливим компонентом педагогічного оцінювання, який дозволяє об'єктивно визначити