

Міністерство освіти і науки України
Сумський державний університет

Факультет іноземної філології та соціальних комунікацій
Кафедра германської філології

БАКАЛАВРСЬКА РОБОТА

Спеціальність 035 «Філологія»

Засоби навчання як мотиваційний фактор у навчанні іноземної мови

Допущено до захисту «__» _____ 20 р.

Зав. каф. германської філології ____ канд. філол. наук, проф. Кобякова І. К.

Виконала:
студ. групи ПР-63
Архіпова Єлізавета Євгеніївна

Науковий керівник:
к.філол.н., доцент
Шуменко Ольга Анатоліївна

Суми 2020

ЗМІСТ

ВСТУП.....	3
РОЗДІЛ 1 ТЕОРИТИЧНІ ЗАСАДИ ВИВЧЕННЯ ПОНЯТЬ ЗАСОБІВ НАВЧАННЯ ТА МОТИВАЦІЇ.....	5
1.1 Поняття засоби навчання та мотивація у навчанні іноземної мови.....	5
1.2 Класифікація засобів навчання.....	8
РОЗДІЛ 2 ФОРМУВАННЯ МОТИВАЦІЇ У ВИВЧЕННІ ІНОЗЕМНИХ МОВ ЗА ДОПОМОГОЮ ЗАСОБІВ НАВЧАННЯ.....	11
2.1 Функціонування інформаційних технологій у навчанні.....	11
2.2 Наочність як спосіб підвищення інтересу до вивчення іноземних мов...	15
2.3 Використання інтерактивних ігор.....	17
ВИСНОВКИ.....	20
СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ.....	22
ДОДАТОК А.....	26
ДОДАТОК Б.....	29

ВСТУП

Зараз головною метою навчання іноземних мов є розвиток якісної здатності учня до спілкування іноземною мовою. Реалізація саме цієї мети поєднана насамперед з формуванням в учня низки комунікативних навичок: розуміння і творення іншомовних висловлювань в певних ситуаціях спілкування, здійснювання своєї комунікативної поведінки відповідно до правил спілкування та національними особливостями. Задля досягнення такої мети необхідно знаходити сучасні підходи та засоби навчання для успішного освітнього процесу. Саме тому, сьогодні в методиці викладання іноземних мов все частіше виникають нові методи та засоби навчання [1].

В наші дні існує багато чинників для якісного вивчення та відмінного володіння іноземною мовою, наприклад: співпраця з різними державами, міжнародні подорожі, соціально-економічний аспект, стрімливий розвиток науки і техніки та ще багато іншого. Звісно, знання іноземних мов є для кожної людини дуже важливим компонентом як у професійній сфері, так і у розумовому та культурному аспектах її розвитку [8].

Для результативного навчання застосовуються такі сучасні засоби та методи, які можуть не тільки зацікавити, але і змотивувати учнів до вивчення іноземних мов.

Саме від мотивації залежить успіх у засвоєнні нових знань. Ефективність вивчення іноземної мови залежить від бажання та зацікавленості до навчального процесу, тому мотивація навчання вважається однією з основних проблем у методиці викладання іноземних мов [4].

В роботі розглядалося та вивчалось застосування інформаційних технологій, засобів наочності та інтерактивних ігор у навчанні іноземних мов.

Актуальність теми дослідження в тому, що в умовах світової глобалізації засоби навчання займають все більш важливе місце в навчальному процесі, тому що більшість учнів та студентів не змотивовані вивчати іноземні мови без різноманітних засобів навчання. Вони не можуть бути зацікавлені лише

підручниками та теорією. Саме тому потрібно поповнювати та урізноманітнювати навчання новими засобами, та авжеж використовувати їх на заняттях для кращого засвоювання знань та мотивації до навчання.

Об'єкт дослідження: засоби навчання іноземної мови

Предмет дослідження: використання засобів навчання для отримання більшої мотивації учням у вивченні іноземних мов.

Матеріал дослідження: досліджувані засоби навчання при проходженні педагогічної практики в школі та наукові доробки видатних методистів і дослідників.

Мета дослідження: розглянути сучасні засоби навчання, а саме їх характеристику та види, визначити вплив застосування засобів на мотивацію учнів у навчанні та проаналізувати мотиваційний фактор у процесі навчання іноземної мови.

Завдання, які були поставлені для досягнення мети дослідження:

- визначити поняття засоби навчання та мотивація;
- проаналізувати класифікацію засобів навчання;
- розглянути застосування інформаційних технологій;
- проаналізувати застосування наочності та ігор у навчанні;
- визначити вплив цих засобів на мотивацію учнів.

Практична значущість дослідження: результати цього дослідження можуть надати змогу зрозуміти всі переваги використання засобів навчання, дізнатися як урізноманітнити заняття, навчитися формувати мотивацію у вивченні іноземної мови та покращити власну методику викладання і якість освітнього процесу.

Структура дослідження: робота складається з вступу, двох розділів, висновків, списку використаних джерел та додатків.

РОЗДІЛ 1

ТЕОРИТИЧНІ ЗАСАДИ ВИВЧЕННЯ ПОНЯТЬ ЗАСОБІВ НАВЧАННЯ ТА МОТИВАЦІЇ

1.1 Поняття засоби навчання та мотивація у навчанні іноземної мови

Задля результативного вивчення іноземних мов використовується різноманітні засоби навчання. Слід розуміти, що застосування будь-яких засобів навчання може бути успішним та корисним лише при вмінні правильно працювати з ними. Все це необхідно для зацікавленості та мотивації учнів на сумлінну роботу. Як правило, засоби навчання використовують разом із деякими навчальними методами. З другої половини минулого століття у методології та практиці термін *засоби навчання* використовують дуже обширно для позначення навчальних та наочних посібників, навчального обладнання та діяльності вчителя та учнів [12].

На сьогоднішній день досі не існує єдиного концепту засобів навчання. Існує велика кількість особистих означень засобів навчання. Деякі вчені вважають *засоби навчання* матеріальними об'єктами, що залучають до навчального процесу як носії інформації та знань, і також як інструмент взаємодії між учнями та вчителем. Інші визначають це поняття як різноманітні види джерела знань, котрі використовуються для формування знань та навичок у студентів та учнів [12].

Також існує багато інших визначень *засобів навчання*, наприклад: предмети природи та об'єкти створені людьми, які використовувались в освітньому процесі як носії навчальної інформації та знаряддя співпраці викладача та учнів для успішного досягнення навчальних цілей, розвитку та виховання. Словники тлумачать цей термін як необхідний складник оснащення учбових кабінетів та їх інформаційного середовища, також обов'язковий компонент навчальної бази різних закладів освіти [26].

Засоби навчання з іноземних мов – це комплекс матеріалів та навчальних інструментів, які дають змогу організувати результативне викладання іноземної мови та дає змогу ефективно оволодіти мовою [28].

Отже, існує чимало різних значень терміна *засоби навчання*. Деякі дослідники тлумачать їх як осередок інформації та засоби викладача; інші – як інструменти створення розумової діяльності, які впливають на засвоєння знань і навичок та формування досвіду. У роботі дотримується визначення засобів навчання як різноманітних матеріалів та обладнання, які застосовуються в освітньому процесі вчителями та учнями для ефективного та плідного навчання іноземної мови за короткий час [11].

Одним з найважливіших факторів успіху учня у вивченні іноземних мов є мотивація. Ефективність плідної роботи учнів напряду залежить від зацікавленості та бажання до навчання.

Мотивація – це один із найважливіших факторів, що впливають на процес вивчення іноземних мов. Вважається, що мовні стратегії не спрацюють, якщо в учня немає вмотивованості вивчати мову [4]. Термін *мотивація* нерідко пов'язують ентузіазмом та наполегливістю в досягненні будь-якої мети. Існує чимало тлумачень цього поняття, тож розглянемо їх. Отже, словники пояснюють цей термін як прагнення і готовність робити все для досягнення цілей.

Мотивація (від лат. *moveo* – рухаю) – це система стимулів та мотивів, яка спонукає людей досягати своїх цілей на фізичному та розумовому рівнях [14].

Методисти визначають навчальну мотивацію як сукупність природних та соціальних чинників, які спонукають індивіда залучитися до освітнього процесу та впливають на його ефективність. З поняттям *мотивації* розрізняють також термін *мотиву*.

Мотив – це схилення до дії для задоволення будь-яких потреб людей. Саме мотив відображає причини для чого учням потрібно навчатися.

Розрізняють два типи *мотивів*:

- розуміючі мотиви;
- діючі мотиви.

Учень може розуміти, для чого йому необхідна освіта, але це не завжди буде спонукати його навчатися. Лише за певних умов перший тип мотиву може перетворитися у другий тип.

Навчальна мотивація – це система саме мотивів, які забезпечують енергійну діяльність учнів і визначають їх цілеспрямованість та ґрунтуються на потребах, які збуджують жагу до пізнання в учнів, їх бажання до отримання нових знань [19]. Потреби формують певний мотив, який в свою чергу, змушує людей активно діяти.

Мотиви формуються на такі групи:

- пізнавальні (зацікавленість, жага до отримання знань, прагнення до розвитку інтелектуальних здібностей);
- соціальні (особисте усвідомлення значення освіти, бажання розуміння навколишнього світу);
- особистісні (самолюбство, самовдосконалення).

Були визначені наступні мотиви навчання [14]:

- пізнавальні (бажання отримувати нові знання, розширювати світогляд);
- соціальні (прагнення зайняти деяке місце у відносинах з оточуючими, отримати певну похвалу);
- комунікативні (спілкування з новими людьми);
- мотиви саморегуляції (прагнення до додаткових знань, спрямованість на інтелектуальне зростання).

Розрізняється інструментальна (зовнішня) та інтегрована (внутрішня) мотивація [20]. Інструментальна (зовнішня) мотивація, на відміну від внутрішньої, знаходиться під впливом зовнішніх факторів у навчальному процесі, наприклад, таких як *оцінка* або *заохочення*. Зазвичай учні, які у навчанні прагнуть лише отримати гарну *оцінку* мають набагато кращі результати, але якщо прибрати таке *заохочення* мотивація зникає. Інтегрована (внутрішня) мотивація існує коли учень бажає вивчати іноземну мову для себе та свого власного розвитку, коли для учня це не просто необхідність в школі, а дуже важлива самореалізація. Багато чинників впливають на внутрішню мотивацію:

ставлення учня до навчання, прагнення та бажання, які можуть бути пов'язані з метами майбутнього, тощо.

Також виділяють релевантну мотивацію, яка стосується насамперед академічних досягнень (зацікавленість та допитливість учня), та нерелевантну мотивацію, яка не відноситься напряду до навчання та розвитку учня (учень вивчає щось, щоб заглибити провину або уникнути покарання) [24].

Існує розподіл мотивації на *негативну і позитивну*. *Негативна мотивація* – це спонукання до навчання через усвідомлення дитини, які негативні події можуть статися, якщо вона не захоче або не зможе це робити (покарання від батьків, приниження з боку вчителів та однолітків) [4]. Від негативної мотивації не слід очікувати гарних результатів. *Позитивна мотивація* навпаки ж визначається мотивами, наприклад, такими як схвалення оточуючих, певний соціальний статус чи репутація, реалізація власних здібностей та шлях до власного успіху.

Отже, *мотивація навчання* – це система мотивів, які спонукають людину діяти для своєї мети та досягнення своїх цілей. Розрізняють інструментальну, інтегровану, релевантну та нерелевантну, а також позитивну та негативну мотивації. Було з'ясовано, що найбільш продуктивними мотивами є саме внутрішні мотиви, що відображають особистий рівень навчальної діяльності, та професійні мотиви, що виконують роль створення зв'язку навчання з майбутнім.

1.2 Класифікація засобів навчання

Існують декілька класифікацій засобів навчання. Головна класифікація *засобів навчання* – розподіл на чотири групи [28]:

- об'ємні (наукове обладнання, наприклад, моделі та макети);
- друковані (словники, підручники, вправи, інструкції, методички, тощо);
- екранні (відеозаписи, діафільми, тощо);
- звукові (аудіо-матеріали, подкасти).

Так само *засоби навчання* класифікують за формою надання інформації. З одного боку їх розділяють на матеріальні та знакові, а з іншого боку на візуальні, тактильні, слухові та комбіновані.

Також можна виділити три групи *засобів навчання*, які залежать від критерію призначення:

- контрольні (застосовуються для перевірки отриманих знань);
- інформативні (прискорюють засвоєння складної інформації);
- оперативні (допомагають у виконанні деяких завдань та операцій) [15].

Виокремлюють ще одну групу – технічні засоби навчання. При розгляданні *засобів навчання* іноземної мови, під ними розуміють:

- те, що допомагає у навчанні іноземних мов у класі;
- все матеріальне, технічне та нетехнічне, для забезпечення навчально-виховного процесу; деякі методисти розподіляють всі засоби навчання на основні та допоміжні.

Зараз до головних засобів навчання належать *навчально-методичні комплекси (НМК)*, а не звичайні підручники [10]. *НМК* має такі компоненти як:

- книга для викладача (містить в собі методичні рекомендації, вказівки, тощо, що допомагає вчителю);
- книга для учнів (допомагає розвивати навички читання);
- робочі зошити (використовуються учнями самостійно для практики письма іноземної мови);
- програми (деякі документи якими повинні користуватися вчителі при викладанні певного предмета в класі);
- відео- та аудіо-матеріали (допомагає учням чути і розуміти іноземну мову та покращити їх вимову).

Використання *НМК* залучає всі шляхи надходження інформації, активізує всі сторони особистості учнів та модернізує освітній процес завдяки обладнанню [13].

Виділяються такі основні *засоби навчання*: підручники та робочі зошити, книги для вчителя та читання, відеофільми та комп'ютерні програми, аудіо- та відеозаписи, малюнки і таблиці, а також таблиці та тести для контрольних робіт.

Також, новітній *навчально-методичний комплекс* включає в себе інваріативну частину (книги для учня та вчителя, робочі зошити та аудіо-файли) та варіативну частину (книги для читання, таблиці та завдання до контрольних робіт, тощо) [35].

Додатковими засобами називають допоміжні засоби які застосовуються у навчанні разом із основними. Це можуть бути різноманітні посібники, написані викладачами, а саме:

- навчальні посібники для конкретних типів мовленнєвої діяльності;
- різноманітні аудіо- та відео-файли;
- схеми, таблиці та малюнки;
- комп'ютерні програми;
- картки, тощо [23].

Використання у навчанні іноземної мови малюнків, схем і таблиць слугує зоровою наочністю та допомагає учням мислити завдяки наочному сприйнятті інформації. Музику можна використовувати для відпочинку чи фіз-хвилинки. Словники забезпечують гарну підготовку до уроків. Картки допомагають у вивченні нових слів та у складанні діалогів.

Отже, розрізняють дуже багато видів *засобів навчання* з іноземної мови. До них належать НМК та різноманітні допоміжні засоби. Засоби навчання дуже допомагають учням у отриманні та вивченні нової інформації, у її тренуванні та застосуванні. Також засоби навчання полегшують роботу вчителя при поясненні, тренуванні та контролі нового матеріалу.

РОЗДІЛ 2

ФОРМУВАННЯ МОТИВАЦІЇ У ВИВЧЕННІ ІНОЗЕМНИХ МОВ ЗА ДОПОМОГОЮ ЗАСОБІВ НАВЧАННЯ

2.1 Функціонування інформаційних технологій в навчанні

Одна з головних проблем сьогоденних навчальних закладів – це формування мотивації у студентів та учнів. У наш час існує дуже багато новітніх засобів навчання, які є дієвими складовими у стимулюванні навчальної мотивації. Серед всіх засобів у дослідженні розглянемо інформаційні технології, засоби наочності та використання інтерактивних ігор на уроці іноземної мови.

Задля ефективного вивчення іноземних мов необхідно використовувати інформаційні технології. Як сучасну людину неможливо уявити без телефона в руці, так і сучасне навчання майже неможливо уявити без застосування комп'ютера, ноутбука та мультимедійної дошки. Звісно, уроки із використанням сучасної техніки зацікавлять учнів набагато більше, ніж заняття зі звичайними та традиційними методами викладання [7].

Сучасні комп'ютерні технології в навчальному процесі підвищують пізнавальну активність та мотивацію в учнів до отримання знань, результативного та ефективного навчання, розвитку творчих здібностей. Використання такого засобу навчання як комп'ютер утворює інформаційне середовище, яке мотивує учнів до оволодіння іноземними мовами та підтримання активності серед учнів впродовж цілого навчального періоду. Але ця функція нереальна у випадку відсутності доступу комп'ютера чи ноутбука до мережі Інтернет [35].

Для ефективного викладання постійно застосовують сучасні навчальні засоби, а саме: блоги та подкасти, різні навчальні платформи, відео- та аудіо-матеріали, тому що розуміють їх успіх у використанні. Усі ці засоби, безперечно, сприяють модернізації освітнього процесу [36].

Сьогодні можна знайти величезну кількість сайтів для навчання, які майже переповнені корисною та важливою інформацією. Сайти розділяють на навчальні та інформаційні [15]. Різноманітні завдання і вправи на розвинуеність навчальних умінь та навичок учнів можна знайти саме на спеціальних навчальних сайтах. Однак на інформаційних сайтах можна підібрати багато цікавих відомостей, різноманітні творчі завдання, знайти новий матеріал, із яким би учням подобалось працювати на уроках.

В основному, навчальні сайти виконують функцію чотирьох видів мовної діяльності, а саме читання, писання, говоріння та аудіювання. А також включають в себе вправи для вивчення граматики, лексики та фонетики іноземної мови. Використовуючи інформаційні сайти обов'язково необхідно самостійно обрати відповідні матеріали до заняття. Було проаналізовано багато ресурсів з мережі Інтернет та виділено деякі найбільш інформативні та пізнавальні електронні засоби навчання, які дуже прості, зручні та цікаві у використанні.

Як приклад, розглянемо освітні ігри на платформі *Kahoot!* [40]. Наприклад: можна обрати існуючу гру на різноманітні теми або створити власну гру, а також платформа використовується як спосіб перевірки знань, чи в якості перерви та відпочинку. Тож розглянемо власноруч створену освітню гру, яка має в собі тести з чотирма варіантами відповідей на тему *Seasons*, щоб потренувати та закріпити щойно вивчену граматику та лексику. Учнім було запропоновано зібратися навколо екрану чи монітору та підключитися завдяки своїм мобільним телефонам до комп'ютера через мережу інтернет. Потім використовуючи телефони учні відповідали на запитання вікторини, на тему *Seasons* впродовж п'ятнадцяти секунд. Далі вірні відповіді перетворювалися в бали та після кожного етапу змагання були виявлені лідери гри. Після завершення вікторини питається, що було складним та пояснюється незрозуміле учням.

Отже, освітні ігри на платформі *Kahoot!* мотивують учнів до вивчення іноземних мов, підвищують пізнавальні мотиви, стимулюють інтелектуальні здібності, активність, реакцію та пам'ять учнів [40]. Все це дуже допомагає

проаналізувати засвоєння нової інформації в учнів, переключити їх увагу та показати, що телефон можна застосовувати з користю в навчанні, окрім чергових ігор. Таке цікаве та веселе змагання між однокласниками урізноманітнює урок внутрішньою мотивацією до навчання та сприяє ефективності навчального процесу. Ця гра дозволяє учням визначити їх власний рівень знань, отримати нові навички, зрозуміти необхідність вивчення та засвоєння нового матеріалу, прагнути до перемог та, звісно ж, самовдосконалюватися.

Далі розглянемо один із передових засобів інноваційного навчання – *мультимедійний комплекс (МК)*, який складається з мультимедійного проектора та інтерактивної дошки. Пояснення будь-якого матеріалу на заняттях з іноземної мови повинне бути в супроводі з якісними та сучасними наочними прикладами, які мають бути висвітлені на інтерактивній дошці [9]. Звісно, це дуже економить час, пришвидшує темп заняття та допомагає зосередити увагу на новому матеріалі та краще засвоїти його.

Завдяки мультимедійному комплексу можна проектувати мультимедійні програми для навчання та різноманітні презентації з інформацією [17]. Наприклад, у середніх класах учням було запропоновано підготувати проект за допомогою презентацій на тему *My favorite dish*. Учні готували свою улюблену страву вдома, знімали цей процес на відео, використовуючи англійську лексику та граматику, робили презентацію з фотографіями та відео приготування та приносили приготовані страви, щоб куштувати їх разом з однокласниками під час обговорення рецептів використовуючи іноземну мову. Завдяки цьому учні вивчали та використовували на практиці нову лексику, тренували свої знання англійської граматики та вимову, набували нових навичок та розвивали свої комунікативні вміння. Презентації допомагають розвивати уяву учнів, навчитися підбирати інформацію та формують пізнавальну і творчу компетенції.

Серед багатьох переваг *МК* розглянемо ще одну, а саме можливість транслювати учням навчальні фільми та відеоролики іноземною мовою [23]. Наприклад, при вивченні теми *London Landmarks* учням було пропоновано подивитися фільм на англійській мові про всі визначні місця Лондона, а потім

виконати вправи та висловити свою думку на дану тему. Завдяки цьому учні поринають в іншомовну атмосферу, застосовують свої знання на практиці, звикають до вимови та мовлення носіїв, практикують власну вимову та розуміють важливість вивчення іноземних мов, розуміють які перспективи мова відкриває в майбутній професії та в знайомстві з представниками інших країн.

Сьогодні через дистанційне навчання як ніколи актуальне проведення вебінарів, онлайн-зустрічей та конференцій з іншомовними людьми за допомогою мультимедійного комплексу. Заходи, які дозволяють учням використовувати іноземну мову на практиці, у реальному житті дуже стимулює в них потребу опанувати мову з великим бажанням [35]. Отже якщо ж людина буде мати потребу, то в неї з'явиться мета, що призведе до стимулу та мотивації.

Значну увагу під час вивчення іноземних мов приділяють проектній діяльності, яка не може існувати без використання мультимедійного комплексу [13]. Виконання проектів може бути індивідуальним, парним або груповим та обов'язково спрямованим на самостійну діяльність учня. Актуальність метода проектів в тому, що він активізує усне мовлення, допомагає зрозуміти необхідність вміння розмовляти та виражати думки іноземною мовою в різноманітних життєвих ситуаціях, навчає самостійній роботі та роботі в команді, розвиває творчі здібності та пам'ять.

Отже, зараз існує дуже велика кількість електронних навчальних засобів, а саме електронні підручники, комп'ютер та ноутбук, мультимедійний комплекс, до складу якого входять мультимедійний проектор та інтерактивна дошка, тощо [11]. Завдяки новітнім технологіям в освітньому процесі можливе використання різноманітних інтернет-ресурсів, створювання проектів та презентацій, транслявання учням навчальних фільмів та організування зустрічей на міжнародному рівні. Усе це неймовірно мотивує учнів до швидшого опанування іноземною мовою, допомагає поєднувати практику та теорію, формує нові навички роботи з комп'ютером та пізнавально-інформаційну компетенцію, стимулює жагу до саморозвитку, а також допомагає заощадити час та урізноманітнити заняття.

2.2 Наочність, як спосіб підвищення інтересу до вивчення мов

Однією з найважливіших умов проведення уроків з іноземних мов є використання додаткових навчальних засобів, які ілюструють наочність. Поняття *наочність* означає принцип навчання, який створює іншу дійсність в освітньому процесі та забезпечує ті умови, які потрібні для емоційного сприйняття нового матеріалу [2]. Саме вони є основою посилення сприйняття та розуміння нової інформації, швидкого її засвоєння. Для занурення в іншомовне середовище та активізування пізнавального фактору необхідне створення спеціальних умов практичного використання набутих знань.

Визначення *наочність* значить як ілюстровані навчальні матеріали, що поділяються на площинні образотворчі (фото, таблиці, схеми та картинки, тощо) та об'ємні образотворчі (макети та моделі) [6].

Розрізняють два види *наочності*: слухову (озвучення образу) та зорову (вербально-графічну). Для викликання зацікавленості учнів до нової інформації, потрібно поєднувати різні типи наочності. Наприклад, матеріали у вигляді фотографій та малюнків, карточок, таблиць та схем, невеликих моделей деяких об'єктів можуть транслювати реальний предмет, який неможливо показати на уроці (події, явища природи, звірі та інше). Як приклад, учням молодшої школи на уроці англійської мови по темі *Food* було показано малюнки з різноманітними видами їжі. Учні розглядали малюнки та вивчали нову лексику з великим інтересом завдяки асоціаціям, а потім грали в гру з флеш-картками для закріплення цих знань. Саме такі засоби наочності допомагають учням сформувати образи та уявлення та авжеж розвинути культуру мислення, спостережливість і пам'ять, мотивують до навчання.

Таким чином, використання зображень на уроках сприяє тому, що учні задоволено слухають інформацію по малюнку, завдяки цьому швидше розуміють сутність іноземної мови та заохочено висловлюють свою думку щодо теми [22]. Результативним є також користування тематичними та сюжетними

картинками для розвитку мовлення, у яких учні можуть використати вивчений матеріал. Завдяки цьому краще запам'ятовуються правильні конструкції висловлювань та необхідні фрази.

Далі розглянемо іграшки. Можна не лише бавитися ними вдома, але й знайти їм дуже корисне використання на заняттях. Діти обожають грати, коли вони бачать іграшки на уроці, вони швидко зацікавлюються та більше поринають у процес вивчення мови. Дякуючи іграшкам, можна легше пояснювати дієслова, займенники та прикметники [33]. Можна використовувати іграшки у ефективному вивченні нової лексики, наприклад, слова з теми *Animal* легко пояснити за допомогою іграшок у вигляді різноманітних тваринок, діти дуже швидко зацікавляються та запам'ятовують слова. Все це не тільки формує уявлення про образи і об'єкти, а ще викликає в учнів асоціації, тому що має вплив на сприйняття інформації.

Іграшки, зображення та малюнки – це джерело сприйняття, під час його ілюстрування на уроці зорове сприймання разом із слуховим формують повноцінне сприйняття нових слів та швидке їх запам'ятовування [38].

Картки допомагають цікаво подати новий лексичний матеріал та швидко його повторювати. З флеш-картками можна придумати багату кількість завдань, наприклад, створити магічну коробку – *Mystery Box*, покласти туди слова за темою *Nature*, за допомогою пояснень вчителя учні вгадують які слова пов'язані з природою зображені на картках, які лежать в коробці. Учням показується лише половина картки для того, щоб стимулювати в них активний інтерес. Завдяки такій цікавій подачі нових слів учні швидше та ефективніше запам'ятовують їх.

Також існує безліч корисних та цікавих вправ для запам'ятовування нової лексики. Наприклад, на уроці іноземної мови формується коло з учнів та вчителя, вчитель передає флеш-карту учню, на якій зображено слово з теми *Family*, і вимовляє слово, яке там знаходиться. Далі учень проговорює це слово і передає картку наступному ігроку. Картка проходить по колу через всіх учнів, які вимовляють слово за вчителем. Схожих варіацій з флеш-картками дуже багато,

все залежить від різноманітності, творчості та креативності підходів до навчального процесу [34].

Отже, заняття з наочними засобами навчання, а саме з картками, малюнками, плакатами та колажами, таблицями, схемами та моделями об'єктів урізноманітнюють освітній процес, активізують увагу дітей, збуджують інтерес до вивчення іноземних мов та підвищують результати навчання.

2.3 Використання інтерактивних ігор

Провідне місце в методиці викладання належить *інтерактивним іграм*. Всі учні без виключення люблять гратися, бо це завжди цікаво та весело, ігри підіймають їм настрій та роблять їх позитивно та активно налаштованими. Саме під час ігор учні здатні швидко та з легкістю отримати нові навички та знання та освоїти величезний обсяг нової інформації [36]. В цілому, *інтерактивне навчання* – це навчання, яке в першу чергу базується на рівноправних взаємодіях та співпраці вчителя та учня, а також на активних взаємовідносинах між усіма однокласниками. У такій атмосфері учні набагато швидше навчаються самостійності та критичному мисленню, правильно спілкуватися та поважати думки інших учнів.

Користуються різними ігровими технологіями, наприклад, мозковий штурм, коло ідей, мікрофон, метод прес, обличчя до обличчя, незакінчене речення, прес-конференція, брифінг та телеміст. Популярні такі види інтерактивних ігор, як рольова гра, драматизація, спрощене судове слухання [36].

Інтерактивна гра – це один із самих веселих та захоплюючих видів роботи на занятті для учнів. Зараз існує необмежена кількість різнотипних навчальних ігор. Як правило, виокремлюється дві категорії навчальних ігор – це творчі та підготовчі. До підготовчих ігор належать такі ігри:

- лексичні (допомагають засвоєнню нових слів та тренують їх вживання);
- фонетичні (сприяють правильній вимові);

- орфографічні (допомагають визначити закономірності у правописі та тренують його);
- граматичні (допомагають в освоєнні граматики) [38].

Щодо творчих ігор, вони мотивують креативно підходити до вивчення нового матеріалу, стимулюють формуванню мовленнєвих умінь та навчають швидко реагувати в процесі навчання і комунікації. Творчі ігри часто називають рольовими. *Рольова гра* – це різновид ігрової діяльності, у процесі якого учні грають різні ролі та, звісно ж, формують і розвивають свої знання та навички [32]. У процесі рольової ігри діти розігрують усілякі мовні ситуації та сценки на іноземній мові, а також формують свої творчі здібності для виготовлення маски або костюма. Учень знаходиться у спеціально створених обставинах в будь-якій ролі та паралельно навчається як поводити себе в даній ситуації. Чим комфортніше себе відчуває учень, тим активніше він буде у проведенні комунікації [39].

Задля результативності будь-якої ігрової варто не забувати про її ретельну організацію. Якщо гра має елементи театральності, треба обов'язково використовувати костюми та декорації. Наприклад, учням старшої школи при вивченні теми *Theater* було запропоновано взяти участь у грі, де треба було обрати собі роль, зробити костюм та розіграти сценку *Romeo and Juliet* на англійській мові. Завдяки цьому учні знайшли спільну мову між собою та занурились у іншомовну цікаву атмосферу, в якій тренували власні знання граматики і лексики та в якій вони були дуже мотивовані до навчального процесу [38].

Як правило, основою рольових ігор є діалог. Для правильного побудування діалогу необхідне оволодіння мовними діалогічними одиницями та схемами складання діалогу. Як приклад розглянемо інтерактивну гру *Snow Ball*. Учень обирає будь-яке слово з теми *Clothes* та називає його. Далі кожний учень повторює попереднє слово та додає своє, так йде по колу доки хтось не зіб'ється. Учні, які забувають слово, вибувають з гри. Такі ігри активізують мислення

учнів, допомагають ефективно запам'ятовувати нову лексику та використовувати її на практиці.

Не менш корисними є і командні роботи. Вони супроводжуються азартом, учні дуже люблять змагатися один з одним, це розпалює в них активність до дії, а саме то вивчення іноземних мов. Роль вчителя полягає в оцінюванні певних видів роботи, визначенні переможців та обиранні символічних призів у якості заохочення. Розглянемо командну гру під назвою *Crocodile*, учні розділяються на команди та змагаються між собою. Кожен учень показує слово, наприклад, з теми *Professions* на англійській мові членам своєї команди. Перемагає команда, яка відгадала більше всього слів за певний період часу [31].

Жага до перемоги розпалює командний дух та мотивує дітей до спілкування та навчання. Ігри, які створюють такі ситуації для учнів, є дійсно найкориснішими для користування ними на уроках. Винахідливість та кмітливість має дуже велику роль, саме тому переможцем змагання може стати навіть учень із невисоким знанням іноземної мови. Позитивна атмосфера в якій діти відчують себе рівними допомагає їм подолати свою сором'язливість, яка неймовірно сильно знижує ефективність навчання [30]. Таким чином, отримані результати сприяють на подальші досягнення учня в навчанні та комунікації.

Отже, *навчальні ігри* (рольові, лексичні та граматичні) є дуже мотиваційним фактором у процесі навчання іноземної мови. Ігри активізують мислення учнів, роблять процес навчання захоплюючим та цікавим, а також підтримує інтерес та спонукають їх до спілкування іноземною мовою. Ігрова діяльність значно полегшує заняття, знімає напругу та втому, знищують сором'язливість та урізноманітнюють заняття. Ігрові методи дозволяють сформувати дружню та плідну атмосферу у класі, за допомогою якої учні будуть почувати себе позитивно настроєними на комунікацію та навчання.

ВИСНОВКИ

В умовах світової глобалізації засоби навчання займають все більш важливе місце в навчальному процесі англійської мови. В процесі написання бакалаврської роботи було визначено наступні поняття: *засоби навчання*, та *мотивація*. *Засоби навчання з іноземних мов* – це комплекс матеріалів та навчальних інструментів, які дають змогу організувати результативне викладання іноземної мови та дає змогу ефективно оволодіти мовою.

У дослідженні було проаналізовано види сучасних *засобів навчання з іноземної мови*, а саме: об'ємні (наукове обладнання, наприклад, моделі та макети), друковані (словники, підручники, вправи, інструкції, методички, тощо), екранні (відеозаписи, діафільми, тощо) та звукові (аудіо-матеріали, подкасти).

У ході роботи було розглянуто застосування інтерактивних засобів та інформаційних технологій на заняттях з іноземної мови. Існує чимало різних інформаційних технологій, які допомагають в організації ефективного та цікавого навчального процесу. Це інтернет-ресурси, презентації, проекти, онлайн-конференції та навчальні платформи, які створюють штучне середовище та здійснюють онлайн-подорожі в будь-які куточки землі. Також було з'ясовано, що завдяки вебінарам з іноземцями, які проводяться за допомогою мультимедійного комплексу, учні можуть застосовувати свої знання та навички на практиці в спілкуванні з носіями мови, саме це мотивує їх на подальше плідне вивчення мови. Використання сучасних інноваційних комп'ютерних технологій позитивно впливає на концентрацію оволодіння мовою, розвиває мотиви та зацікавлює учнів.

Було проаналізовано застосування засобів наочності та інтерактивних ігор у вивченні іноземних мов. Задля того, щоб створити дружню атмосферу в класі та сформувати позитивну мотивацію на уроці іноземної мови, необхідно використовувати саме такі засоби навчання, як додаткові засоби наочності (малюнки і картки, таблиці, схеми, іграшки, тощо.) та інтерактивні ігри. Ігри сприяють розвитку мовного потенціалу учнів, знайомлять з помилками та їх

виправленням в спілкуванні іноземною мовою. Ігри-змагання налаштовують учня на перемогу, яка є безпосередньою мотивацією до навчання та саморозвитку.

Також, у ході дослідження було визначено вплив цих засобів навчання на мотиваційний компонент у вивченні іноземних мов. За допомогою засобів наочності учні швидше занурюються в мовне середовище, щоб ефективніше зрозуміти сутність мови. Учням дуже цікаво вчитися з наочними засобами, а саме грати з флеш-картками, розфарбовувати, малювати та інше. Навчальна діяльність, яка приносить учням задоволення та зацікавленість, допомагає легше запам'ятовувати новий лексичний матеріал та викликає неабиякий інтерес до навчання. Все це доводить учням, що навчання – це не нудні одноманітні підручники, а цікавий процес пізнання світу.

У наш час головним джерелом мотивації є майбутня професія. Сучасні діти прагнуть досягти успіху та покращити своє життя, саме для цього потрібна гарна професія та навчання в кращому університеті. Здобуття знань є власною життєвою необхідністю сучасних дітей, тож не треба примушувати їх вчитися, щоб навпаки не відбити їхнє бажання до навчання.

У подальших дослідженнях слід більш поглиблено вивчати особистості учнів, аналізу їх бажань та здібностей та, авжеж, шукати нові ефективні засоби у навчанні іноземної мови, які будуть ще більше сприяти мотивації до вивчення мов.

Я, *Архіпова Єлізавета Євгеніївна*, своїм підписом засвідчую, що моя бакалаврська робота «*Засоби навчання як мотиваційний фактор у навчанні іноземної мови*» виконана з дотриманням усіх вимог до наукової етики та поваги до інтелектуальних надбань, самостійно та індивідуально. Під час написання роботи я дотримувалась принципів академічної доброчесності та несу відповідальність за порушення загальноприйнятих правил цитування.

СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ

1. Андрійко І. Ф. Методика навчання іноземних мов у загальноосвітніх навчальних закладах: підруч. / І. Ф. Андрійко, Л. С. Панова, С. В. Тезікова. – Київ: Академія, 2010. – 327 с.
2. Безкоровайна Ю. М. Наочність як засіб формування іншомовної лексичної компетенції учнів / Ю. М. Безкоровайна / Студентський науковий альманах факультету іноземних мов, 2010. – 230–234 с.
3. Вишневський О. І. Методика навчання іноземних мов: навч. посіб. / О. І. Вишневський. – Київ, 2011. – 206 с.
4. Гриценко Л. І. Мотивація навчальної діяльності як психологопедагогічна проблема / Л. І. Гриценко, Л. В. Дзюбко / Зб. наук. Праць ДВНЗ «Переяслав-Хмельницький державн. пед. ун-тет імені Григорія Сковороди». – Переяслав-Хмельницький: ПП «СКД», 2010. – 33–43 с.
5. Гоменюк Д. В. Як створювати ситуацію успіху в навчанні? / Д. В. Гоменюк, В. Ф. Калошин. – 2012. – 46–52 с.
6. Дроздовська І. В. Наочність / І. В. Дроздовська / Англійська мова в початковій школі. – Харків. – 2011. – 35–38 с.
7. Дівакова І. І. Інтерактивні технології навчання у початкових класах / І. І. Дівакова. – Тернопіль: Мандрівець, 2010. – 180 с.
8. Котенко О. В. Методика навчання іноземних мов у початковій школі: навч. посіб. для студ. вищ. навч. закл. / О. В. Котенко, А. В. Соломаха. – Київ, ун-т ім. Б. Грінченка, 2013. – 356 с.
9. Коваленко Р. Р., Коберник С. Г., Скуратович О. Я. Методика навчання у загальноосвітніх навчальних закладах: Навчально-методичний посібник. / Р. Р. Коваленко, С. Г. Коберник, О. Я. Скуратович. – 2010. – 15–24 с.
10. Костенко І. Г. Використання Інтернет-ресурсів на уроках англійської мови / І. Г. Костенко / На допомогу педагогу: Таврійський вісник освіти. – 2013. – 170–176 с.

11. Ніколаєва С. Ю. Методика навчання іноземних мов та культур: теорія і практика / С. Ю. Ніколаєва / Київ: Ленвіт. – 2013. – 592 с.
12. Стадник О. О. Засоби навчання, як один з компонентів педагогічної системи / О. О. Стадник / Новий Колегіум. – 2013. – 54–57 с.
13. Шаповалова В. О. Метод проектів у сучасній школі / В. О. Шаповалова / English. – 2011. – 14–15 с.
14. Apelt W. Motivation und Fremdsprachenunterricht. / W. Apelt / Leipzig: Verlag Enzyklopadie. – 165 s.
15. Boivin M., Guay F., Chanal J., Ratelle C. F., Marsh H. W., Larose S., Intrinsic, Identified, and Controlled Types of Motivation for School Subjects in Young Elementary School Children. *British Journal of Educational Psychology*/ F. Guay, J. Chanal, C. F. Ratelle, H. W. Marsh, S. Larose, M. Boivin / 2010. – [Electronic resource] – Access mode: <http://dx.doi.org/10.1348/000709910X499084>. – (03.04.2019).
16. Burns A. & Richards J. C. (Eds). *The Cambridge guide to learning English as a second language* / A. Burns, J. C. Richards / Cambridge: Cambridge University Press. – 2018. – 362 p.
17. Coetzee-Van Rooy S. Integrativeness: Untenable for world Englishes learners. *World Englishes* / S. Coetzee-Van Rooy / 2010. – [Electronic resource] – Access mode: <http://dx.doi.org/10.1111/j.1467-971X.2006.00479.x>. – (03.04.2019).
18. Drinkwater N. *Games & activities for primary modern foreign languages* / N. Drinkwater / Harlow – New York: Pearson Longman, – 2011. – 321 p.
19. Gardner R. C. and Lambert W. E. Fifty years and counting. *Canadian Association of Applied Linguistics Symposium presentation* / R. C. Gardner, W. E. Lambert / Ottawa, 2010. – [Electronic resource] – Access mode: <http://publish.uwo.ca/gardner/>. – (03.04.2019).
20. Gardner R. C. *Motivation and second language acquisition: The socioeducational model*. / R. C. Gardner / New York: Peter Lang. – 2010. – [Electronic resource] – Access mode: <https://doi.org/10.14746/ssllt.2012.2.2.5> – (03.04.2019).

21. Guay F., Chanal J., Ratelle C. F., Marsh H. W., Larose S., & Boivin M. Controlled Types of Motivation for School Subjects in Young Elementary School Children. *British Journal of Educational Psychology*/ F. Guay, J. Chanal, C. F. Ratelle, H. W. Marsh, S. Larose, M. Boivin // 2010.

22. Harvey Andy, Oakley John A Teacher`s Resource Book of Activities for 29 English Language Learners / Andy Harvey, John Oakley / EU: Express Publishing, 2012. – 232 p.

23. Harmer J. How to Teach English: An Introduction to the Practice of English Language Teaching (With DVD) / Jeremy Harmer. – 2-nd ed. – London: Pearson Education Ltd., 2009. – 190 p.

24. Narayanan R. Motivation Variables and Second Language Learning / R. Narayanan / Vinayaka Mission Research Foundation University, Kanchipuram, India. 2010. –15–19 p.

25. Thaine C. Teacher Training Essentials: Workshops for Professional Development / Craig Thane. – Cambridge: Cambridge University Press; Cambridge Copy Collection, 2010. – 127 p.

СПИСОК ДОВІДКОВИХ ДЖЕРЕЛ

26. Англо-український тлумачний словник з обчислюваної техніки, Інтернету і програмування: Видавничий дім Софт Прес, 2010. – 756 с.

27. Енциклопедія освіти / Академія пед. наук України; В. Г. Кремінь. – К: Юрінком Інтер, 2009. – 1040 с.

28. Засоби навчання. [Електронний ресурс] / Вільна Енциклопедія – Режим доступу: https://uk.wikipedia.org/wiki/Технічні_засоби_навчання. – (05.04.2019).

29. Online Oxford Dictionary of English [Electronic resource] – Access mode: <https://en.oxforddictionaries.com/definition/motivation>. – (05.04.2019).

30. Motivation. (n.d.). Psychology Dictionary Online. [Electronic resource] – Access mode: <http://psychologydictionary.org/letter/m/page/97/> – (05.04.2019).

СПИСОК ДЖЕРЕЛ ІЛЮСТРАТИВНОГО МАТЕРІАЛУ

31. Бондарь М. В. 130 ігор для уроків з англійської мови: [посібник] / [М. В. Бондарь, О. В. Бондарь та ін.]. – 2011. – 127 с.
32. Білик О. С. Рольові ігри на уроках іноземної мови: [метод. матеріали] / Білик О. С. / English. Шкільний світ: language & culture: weekly. – 2010. – 7–9 с.
33. Гавінська Т.М. . Ігри на уроках англійської мови як засіб формування комунікативної компетенції школярів. Методичний посібник. / Т.М. Гавінська. Слобідко-Охримовецький НВК, – 2015. – 67 с.
34. Дубаченко Т. В. Ігри-конкурси для учнів 5–6 класів / Т. В. Дубаченко / Англійська мова та література: наук-метод. журн. – 2010. – 28–29 с.
35. Дементієвська Н. П., Морзе Н. В. Комп'ютерні технології для розвитку учнів та вчителів / Інформаційні технології і засоби навчання: Зб. наук. праць / Інститут засобів навчання АПН України. – Атіка, – 2011. – 272 с.
36. Крамаренко С. Г. Інтерактивні техніки навчання, як засіб розвитку творчого потенціалу учнів. / С. Г. Крамаренко / Відкритий урок. – 2009. – 7–10 с.
37. Паволокова Н. П. Енциклопедія педагогічних технологій та інновацій / Н. П. Паволокова. – Основа, – 2010. – 176 с.
38. Рудь С. В., Стом О. Ю. Навчальні ігри в початковій і середній школі / О. Ю. Стом, С. В. Рудь. – Основа, – 2010. – 128 с.
39. Хрістоєва Л. П. Англійська для початківців. Ігри, п'єси, дидактичні матеріали: /посібник / Л. П. Хрістоєва. – Основа: – 2011. – 176 с.
40. Skype in the Classroom & Kahoot – Microsoft in Education. [Electronic resource] – Access mode: education.microsoft.com. – (06.04.2019).

ДОДАТОК А

План-конспект уроку з англійської мови

Урок № 1. Клас 10.

ТЕМА: *Is the Earth in Danger?*

Підтема: *Different Kinds of Natural Disasters and the Ways of Their Prediction.*

Цілі уроку: Практична: активізувати вживання лексики по темі, пригадати основні екологічні проблеми сьогодення, формувати навички говоріння, письма і аудіювання;

Освітня: розширити знання учнів про види природніх катаклізмів та визначити вплив людини на життя планети; вказати на небезпеку забруднення навколишнього середовища та наслідки від забруднення; повторити граматику – Present Perfect Continuous;

Розвивальна: розвивати довготривалу і короткотривалу пам'ять, фонематичний слух, мовну здогадку, комунікативну компетенцію учнів шляхом використання автентичних матеріалів;

Виховна: виховувати в учнів розуміння актуальності проблеми забруднення навколишнього середовища, сприяти розвитку бажання зберегти планету та види, які її населяють, виховувати повагу до навколишнього світу;

Тип уроку: формування лексичних навичок

Обладнання: роздруківки, підручник, робочий зошит, постер, відео, презентація, мультимедійний комплекс (МК), м'ячик, індивідуальні картки для самостійної роботи.

Хід уроку

Етап та прийом.	Зміст роботи
Етап 1. Організація класу. Повідомлення теми уроку за допомогою презентації на МК. Мовленнєва розминка.	Good morning, dear students! I'm glad to see you today! <i>How are you today?</i> Great! I expect you will be hardworking and active at this lesson as usually. Our topic is <i>Is the Earth in Danger?</i>

<p>Приєм. Формування вимови. Тренування виражати власну думку та обговорювати її.</p> <p>Етап 2. Прослуховування пісні <i>Earth Song</i>. Додаткові засоби: відео, МК, картки з запитаннями та новими словами.</p> <p>Приєм. Сприймання іноземної мови на слух. Опрацювання нової лексики.</p> <p>Етап 3. Граматична гра <i>Who knows Present Perfect Continuous best?</i>. Додатковий засіб – м'ячик.</p> <p>Приєм. Повторення граматичного матеріалу Present Perfect Continuous.</p> <p>Етап 4. Рольова гра <i>On the TV show</i>. Додатковий засіб наочності – плакат з опорними ідеями.</p>	<p>Look at the slide. <i>Earth provides enough to satisfy every man's needs, but not every man's greed.</i> It's the motto of our lesson. The words of the great philosopher Mahatma Gandhi are very actual nowadays, aren't they?</p> <p>You know, that people all over the world are worried about our environment. Many famous people make their contribution to the protection of environment. I suggest you listening to the song and pay attention to the question: <i>What is the message of this song?</i> (після прослуховування – запитання на картках) <i>Do you know the singer of the song?</i> <i>What can you tell about him?</i> <i>What is the name of this song?</i> The real name of this song is <i>Earth Song</i>. It was first sung by M. Jackson on <i>the Earth Day</i>. <i>Do you know anything about this day?</i></p> <p>Make a circle. Your task is to make sentences with new words of Earth sphere in Present Perfect Continuous in the declarative, interrogative and negative forms. Then one player says a word in the infinitive, for example, <i>to pollute</i>. Then he throws the ball to one of the classmates. He has to make sentences in <i>Present Continuous Tense</i> and throw the ball to another player. A pupil who has made a mistake in the sentence drop out of the game.</p> <p>Work in groups. Your task is to tell about benefits of protection of the planet from the point of view of a psychologist, an artist, a student, an average grown-up, a schoolteacher and so on (you can choose any character you want).</p>
---	---

<p>Приєм. Презентація короткого виступу перед класом з використанням нових слів. Активна участь у дискусії.</p> <p>Етап 5. Інтерактивна гра <i>Kahoot</i>. Тематика – види забруднень нашої планети та природніх катаклізмів. Додаткові засоби: МК, додаток на мобільному телефоні.</p> <p>Приєм. Перевірка загальних знань учнів за допомогою гри з елементами конкурентності.</p>	<p>Imagine that you on the TV show. Ask questions to your classmates and discuss the importance of care for the planet in our lives. And then you have to present it in front of your classmates. Don't forget to use active vocabulary in your speech and ideas from this poster.</p> <p>Now we are going to play <i>Kahoot</i> in order to check your general knowledge of our planet sphere and relax a little bit. Please, download the mobile application <i>Kahoot</i>, connect with my computer and look at the interactive whiteboard. You will see multiple choice questions in succession. Choose the right answer on your mobile phone. Then we will see the rating of players according to the number of correct answers.</p>
--	---

ДОДАТОК Б

Гра *THE MONKEYS*

Мета: повторити час Present Simple та тренувати навички аудіювання.

Хід гри: учням пропонується утворити коло. Вчитель грає роль дресирувальника, якому необхідно швидко підготувати своїх мавпочок до вистави. Вчитель повільно читає розповідь, наприклад, будь-яку казку на англійській мові, а учні жестами та мімікою показують дії, які вони почули та зрозуміли, і при цьому ходять по колу. Перемогу здобуває той учень, який точно зобразить увесь зміст почутого за допомогою невербальних засобів.

Гра *RAINBOW*

Мета: практикувати нові вивчені лексичні одиниці в утворенні словосполучень та складних слів; розширити словарний запас.

Хід гри: учням пропонується поділитися на дві команди. Кожній команді надається малюнок з веселкою, на якій написана певна кількість англійських слів. Головне завдання цього змагання: швидше скласти багато словосполучень та складних слів зі словами з малюнка. Перемагає команда, яка перша утворила більше складних слів чи словосполучень.

Гра *SNOWBALL*

Мета: закріпити знання нової лексики з будь-якої теми; розвинути реакцію в учнів; розпалити інтерес до навчання.

Хід гри: один з учнів називає будь-яке слово, другий повторює попереднє слово та називає своє, третій повторює два попередніх слова та доповнює їх своїм, і так далі. Учень, який заплутається або забуває слово, програє та вибуває з гри.