**Міністерство освіти і науки України**

**Ніжинський державний університет імені Миколи Гоголя**

**Факультет іноземних мов**

**Кафедра германської філології та методики викладання іноземних мов**

Освітньо-професійна програма

«Середня освіта. Мова і література (англійська)»

Спеціальність 014.02 Середня освіта. Англійська мова і література.

**КВАЛІФІКАЦІЙНА РОБОТА**

на здобуття освітнього ступеня **«**МАГІСТР»

**«Удосконалення англомовної компетентності в аудіюванні учнів загальноосвітньої середньої школи з використанням онлайн-ігор»**

Студента другого курсу (магістерського рівня), групи СОА-1

Заїки Богдана Геннадійовича

Науковий керівник:

к.п.н., доц. каф. прикладної лінгвістики

Плотніков Є.О.

Рецензенти:

к.п.н., доц. каф. германської філології та методики викладання іноземних мов

Давиденко О.В.

к.п.н., доц. каф. прикладної лінгвістики

Ларіна Т.В.

Допущено до захисту

Завідувач кафедри, к.п.н., доц. Таран О.М.

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ (підпис)

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ (дата)

**Ніжин – 2021**

MINISTRY OF EDUCATION AND SCIENCE OF UKRAINE

NIZHYN MYKOLA GOGOL STATE UNIVERSITY

Faculty of Foreign Languages

Germanic Philology and Foreign Languages Methodology Department

**Bohdan Zaika**

**Improving English language competence in listening to secondary school students by using online games**

Research Supervisor –

Candidate of Science in Pedagogy

Associate Professor Yevhen Plotnikov

**Nizhyn – 2021**

**ЗМІСТ**

[ПЕРЕЛІК УМОВНИХ СКОРОЧЕНЬ 5](#_Toc89815817)

[ВСТУП 6](#_Toc89815818)

[РОЗДІЛ 1. ТЕОРЕТИЧНІ передумови вдосконалення АНГЛОМОВНОЇ КОМПЕТЕНТНОСТІ В АУДІЮВАННІ УЧНІВ ЗАГАЛЬНООСВІТНЬОЇ СЕРЕДНЬОЇ ШКОЛИ 9](#_Toc89815819)

[1.1. Загальна характеристика англомовної компетентності в аудіюванні: поняття, складники та роль у навчальному процесі 9](#_Toc89815820)

[1.2. Зміст удосконалення англомовної компетентності в аудіюванні учнів закладів загальної середньої освіти 15](#_Toc89815821)

[1.3. Особливості формування англомовної компетентності в аудіюванні учнів середньої школи з використанням мережевих засобів 21](#_Toc89815822)

[Висновки до Розділу 1 27](#_Toc89815823)

[РОЗДІЛ 2. Шляхи та засоби УДОСКОНАЛЕННЯ АНГЛОМОВНОЇ КОМПЕТЕНТНОСТІ В АУДІЮВАННІ УЧНІВ ЗАГАЛЬНООСВІТНЬОЇ СЕРЕДНЬОЇ ШКОЛИ З ВИКОРИСТАННЯМ ОНЛАЙН-ІГОР 29](#_Toc89815824)

[2.1. Онлайн-аудіо як засіб удосконалення аудитивної компетентності учнів середньої школи на уроці англійської мови 29](#_Toc89815825)

[2.2. Удосконалення англомовної компетентності в аудіюванні з використанням онлайн-ігор 32](#_Toc89815826)

[2.3. Удосконалення англомовної компетентності в аудіюванні з використанням ігрових застосунків 37](#_Toc89815827)

[Висновки до Розділу 2 43](#_Toc89815828)

[РОЗДІЛ 3. ЕКСПЕРИМЕНТАЛЬНЕ дослідження готовності учнів закладів загальної середньої освіти до навчання аудіювання з використанням онлайн-ігор 45](#_Toc89815829)

[3.1. Організація та проведення методичного експерименту 45](#_Toc89815830)

[3.2. Результати експериментального дослідження та їх аналіз 47](#_Toc89815831)

[3.3 Методичні рекомендації з використання онлайн-ігор для формування англомовної компетентності в аудіюванні учнів середньої школи 52](#_Toc89815832)

[Висновки до Розділу 3 54](#_Toc89815833)

[ВИСНОВКИ 56](#_Toc89815834)

[СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ 59](#_Toc89815835)

[ДОДАТКИ 64](#_Toc89815836)

## **ПЕРЕЛІК УМОВНИХ СКОРОЧЕНЬ**

АКА – англомовна компетентність в аудіюванні

ЗЗСО – заклади загальної середньої освіти

ІМ – іноземна мова

## **ВСТУП**

Аудіювання є важливою складовою навчального процесу й одним з компонентів усного мовлення. Водночас іноді аудіюванню приділяється менше уваги у процесі формування англомовної комунікативної компетентності (далі – АКА) школярів у порівнянні з іншими видами мовленнєвої діяльності. Така обмежена увага видається неприпустимою з огляду на широкий спектр функцій, які виконує аудіювання під час іншомовної комунікації. Крім того, під час навчання англійської мови аудіювання є також і засобом навчання, наприклад, при поясненні вчителем граматичного матеріалу, наданні коментарів до виконання вправ тощо.

Разом з тим актуальністьпроблеми удосконалення АКА учнів загальноосвітньої середньої школи зумовлюється потребою її дослідження з урахуванням інтересів сучасної молоді. Шкільна молодь багато часу проводять в інтернеті, а тому використання різних інтернет-ресурсів є доцільним для формування іншомовної комунікативної компетентності. Одним з ефективних засобів формування компетентності в аудіюванні можуть бути онлайн-ігри.

Питання навчання аудіювання висвітлені в роботах Л. І. Апатової, І. Л. Бім, М. Л. Вайсбур, Н. Д. Гальскової, Н. І. Гез, І. А. Гончар, С. В. Говорун, В. І. Ільїної, Т. Т. Сабурової, Л. Ю. Куліш, І. А. Зимньої, Н. В. Єлухіної, Д. Л. Морозової, О. Б. Бігич, С. Петерсона, М. Давітіні Л. Вандегріфта, М. Роста та інших.

Однак, незважаючи на велику кількість праць присвячених аудіюванню, пошук ефективних шляхів шляхів навчання аудіювання з використанням можливостей сучасних технологій триває й досі, що зумовлює актуальність даного дослідження.

**Мета дослідження** – теоретично обґрунтувати можливості удосконалення АКА учнів загальноосвітньої середньої школи з використанням онлайн-ігор та з’ясувати ставлення учасників навчального процесу до використання онлайн-ігор, як засобу навчання у процесі вдосконалення АКА учнів ЗЗСО.

**Об’єкт –** процес формування АКА на уроках англійської мови в учнів ЗЗСО.

**Предметом дослідження** була методика формування АКА в аудіюванні учнів ЗЗСО з використанням онлайн-ігор.

Відповідно до вищезазначеної мети висуваємо такі **завдання** дослідження:

1. Здійснити комплексний аналіз теоретичних засад, з’ясувати зміст понять «англомовна компетентність в аудіюванні», її цілі та складові;
2. Розглянути особливості реалізації методики удосконалення АКА учнів ЗЗСО;
3. Проаналізувати ігрові технології як засіб удосконалення АКА учнів середньої школи на уроках англійської мови;
4. З’ясувати ставлення вчителів та учнів щодо інтегрування онлайн-ігор як засобу формування АКА у середній школі;
5. Надати методичні рекомендації щодо використання онлайн-ігор як засобу формування АКА у середній школі.

**Гіпотеза дослідження:** у своєму дослідженні ми припускаємо, що формування англомовної компетентності в аудіюванні відбуватиметься більш ефективно при застосуванні онлайн-ігор.

**Теоретичне значення** роботи полягає у теоретичному обгрунтуванні використання онлайн-ігор як засобу формування англомовної компетентності в аудіюванні в учнів загальноосвітньої середньої школи.

**Практичне значення** роботи полягає в аналізі методики навчання аудіювання учнів за допомогою онлайн-ігор. Отримані результати дослідження можуть бути використані на заняттях з англійської мови у ЗЗСО.

**Апробація результатів наукового дослідження** відбулася на II Інтернет-конференції молодих учених Ніжинського державного університету імені Миколи Гоголя (22 жовтня 2021 р.). Основні положення висвітлено у статті [46] та тезах доповіді [8].

**Структура роботи.** Робота складається зі вступу, трьох розділів, дев’яти підрозділів, висновків, загальних висновків, списку використаних джерел та додатків.

Повний обсяг роботи – 67 сторінок (основна частина – 53 сторінок, додатки – 2 сторінки). Список використаних джерел налічує 46 найменувань, з яких 28 – українською й російською мовами, 18 – англійською.

## **РОЗДІЛ 1. ТЕОРЕТИЧНІ передумови вдосконалення АНГЛОМОВНОЇ КОМПЕТЕНТНОСТІ В АУДІЮВАННІ УЧНІВ ЗАГАЛЬНООСВІТНЬОЇ СЕРЕДНЬОЇ ШКОЛИ**

## **Загальна характеристика англомовної компетентності в аудіюванні: поняття, складники та роль у навчальному процесі**

Підготовка учнів до іншомовного спілкування включає в себе не тільки розвиток здатності висловлювати власні думки чи наміри, а також удосконалення вмінь розуміти інших комунікантів піл час безпосереднього та онлайн-спілкування. При цьому точність і повнота сприйняття отриманої інформації визначає подальші дії учасників діалогу.

Як показує аналіз наукових джерел, аудіювання є складним поняттям для інтерпретації. Ключовою проблемою є не завжди одностайне трактування поняття «аудіювання». Американський психолог Д. Браун, один з перших, хто у своїй праці наголошував, що аудіювання – надзвичайно складний процес, який включає різні етапи розпізнавання та інтерпретації розмовної мови [30].

У свою чергу Ю. І. Пасов розмежовував поняття «слухання» і «аудіювання», він говорив, що аудіювання це процес коли ти слухаєш з розумінням про що йдеться або сприйняття мови на слух [17, с. 166].

Протягом довгого часу аудіювання вважалося пасивною мовленнєвою діяльністю. Завдяки американському науковцю Д. Нунану, аудіювання почали сприймати як активний вид мовленнєвої діяльності [39].

Лінгвіст Г. Бак наголошував, що аудіювання – це активний процес трактування аудіоінформації за допомогою мови слухача та позамовних його знань [31]. Лінгвіст М. Рост пізніше підтвердив згадані Баком положення [42]. Як вітчизняні, так і зарубіжні дослідники описують сприйняття на слух як один із різновидів мовленнєвої діяльності, зважаючи на психофізіологічні особливості людини.

Аудіювання – це активний процес мовлення. При цьому вміння якісно сприймати повідомлення на слух грунтується на інтерпретації. Вчені стверджують, що учні, які беруть участь у процесі аудіювання, активно обробляють та інтерпретують інформацію [34].

Психолог лінгвістичного напряму І. А. Зимня вважає, що пасивне слухання може призвести до вибіркових та цілком випадкових роздумів про зв’язки та відносини, що представлені у мовленнєвих повідомленнях. Даний факт не може привести до повного розуміння думок оратора [9, с. 89]. Через це науковці зосереджуються на розрізненні понять «аудіювання» і «слухання», так як у порівнянні з останнім, аудіювання є переважно активним процесом розуміння сказаного мовцем.

Вітчизняні та зарубіжні методисти та лінгводидактики у своїх наукових дослідженнях акцентували свою увагу на вище згаданих поняттях. Науковці Л. С. Панова та ін. пояснюють феномен аудіювання як складну рецептивну мисленнєво-пам’ятну діяльність, що пов’язана зі сприйняттям, розумінням та активним опрацюванням інформації [15]. Загалом, у більшості підручників з методики навчання зазначається, що аудіювання – це процес цілком усвідомленого сприйняття розмовної мови на слух.

О. Б. Тарнопольський підкреслює, що аудіювання – це особлива діяльність, у якій інформацію можна зрозуміти на слух. Він стверджує, що процес прослуховування аудіотексту відіграє вирішальну роль у планах і прогнозах людини, адже від точності та зрозумілості інформації залежатиме подальше вирішення ситуація, що у свою чергу може призвести до непорозумінь серед учасників комунікації [24, c. 56].

Поняття «слухання» також має різні трактування. Наприклад, Дж. Уолвін та А. Д. Коклі вважають, що аудіювання – це процес сприйняття, фокусування та визначення значення вербальних і зорових стимулів [45, с. 35]. М. Парді зазначав, що слухання – це активний і жвавий процес зосередження, сприйняття, пояснення, запам’ятовування та відповіді на висловлені (вербальні чи невербальні) прохання, проблеми та інформацію з оточуючого світу [41, с. 11]. Дж. Рубін наголошує, що аудіювання є досить активним процесом, у якому слухач селекціонує та інтерпретує інформацію із звукових сигналів, щоб зрозуміти, що йому намагається сказати співрозмовник [43, с. 151].

Дж. Керроллом визначає іншомовне слухання як сукупність видів діяльності, які включають у себе здатність особистості сприймати, розпізнавати, відрізняти чи ігнорувати звукову інформацію [33].

Під час викладання англійської мови в учнів середньої школи повинні враховуватися їх мовні особливості. Тому Л. Кемерон запропонував, що пріоритет слід надавати практиці аудіювання, що у подальшому допоможе краще сприймати мовлення на слух та використовувати ці навички у процесі комунікації [32].

Науковці стверджують, що аудіювання складається з таких основних етапів мовлення як сприйняття, розуміння та інтерпретацію звукової інформації, яку ми отримуємо.

У сучасному світі здатність сприймати і розуміти мову на слух є однією з базових, таких що сприяють розвитку міжкультурної та професійної компетентності. При цьому цей процес може відбуватися за наявності або відсутності зорового діапазону, тобто або у записі, або наживо [16, с. 12].

Після аналізу та узагальнення великої кількості визначень, ми розглядаємо поняття «аудіювання» у нашому дослідженні як активний вид мовленнєвої діяльності, що відбувається у декілька етапів: сприйняття зовнішнього повідомлення, його осмислення й розуміння почутого з метою його подальшого використання у власному мовленні.

Аудіюванню як мовленнєвому процесу притаманна низка особливостей, зокрема:

* за характером – усний вид мовлення;
* за роллю у процесі спілкування – реактивний;
* за спрямованістю – рецептивний;
* за формою – внутрішній;
* за предметом – чужа думка;
* за продуктом – умовивід;
* за результатом – розуміння або нерозуміння [25, c. 296].

Осмисленість є однією з ключових характеристик аудіювання як мовленнєвого процесу. Учні сприймають інформацію, інтерпретують її, встановлюють певний логічний та смисловий зв’язок між її частинами, щоб адекватно зрозуміти та сприйняти головний зміст отриманої інформації. Після того, як учні усвідомили інформацію, вони генерують певні думки про текст. Іншою ознакою аудіювання є його дискретність. Учень сприймає текст, розподіляючи його на фрагменти, а вже потім аналізує його. Аудіювання також є суб’єктивним. Суб’єктивність проявляється в тому, що воно завжди опосередковане наявними фоновими знаннями. Тобто швидкість розуміння почутого тексту залежить від життєвого досвіду учня [2].

Сприйняття і розуміння інформації на слух, може мати як позитивні, так і негативні результати. Серед негативних результатів - нерозуміння інформації та нездатність окреслити її найважливіші елементи. Позитивні результати процесу аудіювання – повне розуміння та оволодіння інформацією, що міститься в тексті. Це може відбутися тоді, коли учень правильно інтерпретує зв’язок між ключовими поняттями в тексті, який він слухає [1, с. 10].

Звертаючи увагу на позитивні та негативні аспекти слід відмітити такі етапи формування вмінь аудіювання:

* на рівні фрази (1-3 речення);
* на рівні епізоду (10-15 речень);
* на рівні тексту (1-2 сторінки).

Основні ознаки аудіювання, що є рівноцінно важливими для всіх вищеперерахованих етапів:

* осмисленість, тобто розуміння почутого;
* дискретність, перервність;
* суб’єктивність, власне індивідуальні особливості кожного учасника мовлення.

Нездатність окреслити основні елементи тексту є однією з причин, які викликають складність в учнів під час формування навичок аудіювання. Можна провести паралель з переказом тексту, який потрібно здійснити якнайближче до змісту, не ігноруючи важливі деталі. Головна відмінність аудіювання від інших видів мовлення – здатність пристосуватися та швидко адаптуватися до стилю мовця, адже учень не матиме змоги, наприклад, перечитати ще раз незрозумілий йому текст чи самостійно контролювати процес спілкування [27, с. 86]. Разом з тим, текст, підібраний для аудіювання повинен бути досить зрозумілим, не обтяжувати учня багатьма новими граматичними конструкціями чи лексичними одиницями. Вдало підібраний матеріал, з урахуванням інтересів учнів сприятиме ефективному формуванню навичок аудіювання.

Варто відмітити, що на процес аудіювання та його мету впливає здатність розрізнити ту чи іншу граматичну структуру, наявність багатого словникового запасу та уміння розпізнавати інтонацію з якою говорить мовець. Також учні часто стикаються з проблемою нерозуміння незнайомих слів, проте така ситуація не повинна заважати розумінню тексту. Задля уникнення подібних випадків нові слова чи конструкції мають рівномірно розподілятися по тексту і не повинні бути передавати основну інформацію тексту, а отже не можуть впливати на розуміння почутого. Зазвичай переклад таких конструкцій можна дізнатися із контексту.

Досліджуючи аудіювання слід звернути увагу на інше, не менш важливе поняття АКА та її складових. О.Б. Бігич наголошує, що АКА – це здатність слухати та розуміти автентичні тексти різного жанру [4, с. 19–20]; в той час як M. В. Лепьохіна наполягає, що АКА – це здатність людини адекватно сприймати, інтерпретувати та реагувати на інформацію, яку їй надають носії мови або ж користувачі [12, c. 77]. Рекомендації з мовної освіти, у свою чергу, визначають, що основною метою навчання аудіювання є вільний обмін інформацією під час спілкування з мовцем [14].

Дослідниця Н. М. Дячук вважає, що вміння слухати є вкрай важливою складовою комунікативної компетентності, адже відображає потреби в спілкуванні та обміні новою інформацією, наміри слухача. [7]. Значна кількість науковців, які вивчають поняття компетентності в аудіюванні стверджують, що здатність сприймати мову на слух є невід’ємною складовою іншомовної комунікативної компетентності.

І. П. Білянська визначає зазначає, що АКА – це комплекс мовних і соціокультурних знань і мовленнєвих умінь, які проявляються у змозі та готовності слухача сприймати й правильно трактувати усне мовлення [6, с. 66].

Проте всі вчені сходяться на думці, що АКА потребує певних умінь та комунікаційних навичок, які взаємодіють між собою.

Вивчаючи компетентність в аудіюванні слід звернути увагу на її структуру, що включає такі аспекти:

* мовленнєві, навчальні, інтелектуальні вміння;
* декларативні та процедурні знання;
* комунікативні здібності аудіювання, тобто вміння вислухати, проаналізувати почуте повідомлення, орієнтуватись у ситуації спілкування [5, с. 179].

Для повного розуміння динамічної комбінації описаних компонентів АКА необхідно звернути увагу на механізм аудіювання в звичайному середовищі. Вони є наступними:

* мовленнєвий слух – це здатність учасника мовлення розрізняти інтонацію, крім того, уміння відрізнити, що це за тип речення чи питання;
* артикулювання;
* пам'ять.

Таким чином, аудіювання – складний та динамічний процес мовлення, що має певні особливості, ознаки та компоненти. Крім того, вміння сприймати мовлення на слух є ключовою складовою англомовної компетентності в аудіюванні.

## **1.2. Зміст удосконалення англомовної компетентності в аудіюванні учнів закладів загальної середньої освіти**

Державний стандарт освіти висуває основні вимоги до вмінь та навичок учнів ЗЗСО. Одними з основних вимог до аудіювання є вміння розуміти розмовну мову в повсякденному спілкуванні, здатність виділяти основну інформацію в аудіотексті та визначати основну мету тексту [14, с. 280].

Повноцінне сприйняття і розуміння мовлення на слух є надзвичайно важливою складовою іншомовної комунікативної компетентності учнів. Розвиток АКА дає змогу учням покращити свої мовні навички, вивчити нові слова, покращити вміння читання та письма. Існують й інші шляхи задіяння аудіювання в процесі навчання, зокрема: як спосіб подачі матеріалу, наприклад, лексики чи граматики; як інструмент для удосконалення інших умінь та навичок учнів у процесі засвоєння англійської мови.

Об’єктивні та суб’єктивні чинники можуть впливати на формування АКА, наприклад: кількість повторів, та обсяг тексту і темп пред’явлення. У процесі спілкування найчастіше використовується середня швидкість мовлення, яка становить 130-150 слів на хвилину. На швидкість впливає тип тексту, важливість та складність інформації. Індивідуально-психологічні особливості кожного учня – ще один із чинників успішного аудіювання. До них відносять здібності, що пов’язані з інтелектом особи, швидкість реакції, уміння апробувати й узагальнювати інформацію, здатність порівняти фрагменти текстів.

Під час прослуховування текстів для аудіювання можуть виникати певні труднощі, пов’язані з лексичною складовою таких текстів, наприклад, наявність багатозначних слів, ідіом, псевдоінтернаціоналізмів тощо. Наведемо декілька прикладів таких труднощів:

1. Багатозначні слова: *I made a fire in the office and was fired. I like him because he is like me. Feel free to use it for free. If you cannot run a business, run to work*.

2. Пароніми: *to affect – to effect, elemental – elementary, especially– specially, lay – lie*.

 3. Антоніми, синоніми: *awkward, clumsy – skllful; calm, quiet – noisy, excited; delicious, tasty – tasteless, inedible*.

4. Псевдоінтернаціоналізми повні: *accurate* – «точний» (а не «акуратний»), *complement* – «додаток» (а не «комплімент»), *scholar* – «учений» (а не «школяр»), й часткові: *construction* – «конструкція» і «побудова», *stress* – «стрес» і «наголос», *license* – «ліцензія» і «дозвіл».

5. Розходження семантичних структур англійської та української мов: *He is an early riser* – Він рано встає (заміна частини мови при перекладі).

До об'єктивних труднощів в аудіюванні належать також граматичні труднощі, серед яких нездатність почленувати текст на елементи та встановити зв’язок між цими частинами. Крім того, до труднощів можна віднести використання властивих для англійської мови аналітичних форм, що не притаманні український мові, такі як:

1. Вживання означеного та неозначеного артиклів, наприклад (*a dog – the dog*);

2. Застосування допоміжних дієслів, які служать граматичним способом вираження категорії особи, числа, часу та стану (*I am writting, I shall write, I have write, I have been writting, I was writing*);

3. Використання прийменників (*in March* – у березні, *on Monday* – у понеділок, *at noon* – опівдні, *below zero* – нижче нуля), прийменникових фраз (*on the outskirts* супроти *in the suburbs*, *in the end* супроти *at the end of*), слів з прийменниками (*to be good at* – добре вдаватися, *to thank for* – дякувати за, *to laugh at* – сміятися з, *to depend on* – залежати від), фразових слів (*look for* – шукати, *look after* – піклуватися, *look over* – пробачити, *look upon* – мати думку, *look up to* – захоплюватися);

4. Правильне використання ступенів порівняння прикметників та прислівників (*Lil is the tallest girl in her class*, але *Both Sheila and Mary are tall but Sheila is the taller of the two*; *John smokes less than Andrew*. – *John doesn’t smoke as much as Andrew*. – *Andrew smokes more than John*);

5. Правильне застосування сполучників (*In spite of / despite the cold weather, they went swimming*);

6. Правильне використання часток (*Not wanting to disturb him, she left. No eating in bed!*) [12, c. 80].

7. Непрямий порядок слів;

8. Вставні члени речення, які стосуються усього речення, означають певне ставлення автора й виражаються за допомогою: інфінітивного звороту: *То tell you the truth, I’m afraid of these exams*; дієприкметникового звороту: *Frankly speaking, they don’t like the play*; модальними словами: *Maybe she is ill*; вставним реченням: *He is tired, I suppose*;

Виділяють три види аудіювання, відповідно до поставлених завдань та характеру розуміння тексту:

* вибіркове аудіювання або аудіювання з частковим розумінням тексту;
* аудіювання з розумінням ключових моментів змісту;
* аудіювання з повним розумінням тексту, при якому незнайомі слова, не перешкоджають розумінню.

Всі три вищезазначені види аудіювання формуються на початковому та середньому етапах навчання у ЗЗСО. У старшій школі ці навички лише вдосконалюються [19, c. 173].

Залежно від співвідношення усного мовлення та форми повідомлення розрізняють такі види аудіювання:

1. *Guided Listening*, служить способом введення мовного матеріалу;
2. *Communicative Listening*, мета якого - сприймати і розуміти розмовну мову на слух при одноразовому прослуховуванні тексту;
3. *Listening for Detailed Comprehension*, спрямоване на швидке, повне і точне засвоєння почутого матеріалу;
4. *Listening for Partial Comprehension/Selective Listening*, мета якого полягає у знаходженні потрібної інформації, ігноруючи решту;
5. *Сritical Listening*, висловлення власної точки зору щодо почутого;
6. *Listening to Interaction*, при якому слухач не бере участі у мовленні, а лише слухає;
7. *Transactional Listening*, реалізується в процесі прослуховування лекцій, аудіозаписів літературних творів, фільмів, подкастів, новин тощо.
8. *Academic Listening*, спрямоване на обмін інформацією [19, c. 174].

Аудіотекст як засіб навчання має певні вимоги, такі як: простота викладу, логічна структура, невелика кількість сюжетних ліній та персонажів, чітко сформулювані ключові моменти тексту. Особливість звукового тексту – містить зайві інформаційні частини, так як створений не від першої особи. До них належать елементи, які ніяким чином не пов’язані зі змістом, наприклад, вставні слова чи повтори [22, c. 101].

Таким чином, у процесі формування навичок аудіювання учні середньої школи зіштовхуються з різними труднощами. Тому вчителям слід вживати певних заходів, щоб подолати ці проблеми. Окрім того, ефективність аудіювання в першу чергу залежить від самих учнів, а саме від їх рівня мотивації та бажання навчатися.

В межах методики навчання ІМ існують різні підходи до визначення послідовності та етапів роботи з аудитивним текстом. Найбільш розповсюдженим на сьогодні є виділення трьох основних етапів:

1. Дотекстовий етап – на цьому етапі відбувається:

* усунення мовних труднощів та введення в контекст повідомлення. Перед початком аудіювання вчителеві слід упевнитись, що всі учні знають значення ключових лексичних одиниць тексту.
* уведення в контекст повідомлення (здійснюється у формі вступної бесіди задля спрямування уваги учнів на розуміння тексту, наприклад називає проблему, яка розглядається в тексті).
* формулювання комунікативної установки (це інструкція, що містить конкретне завдання, яке орієнтоване на розуміння інформації).

2. Аудіювання тексту. Учні прослуховують текст в аудіозаписі один раз, після чого вчитель перевіряє, чи можуть вони відповісти на поставлене запитання.

3. Післятекстовий етап, на якому відбувається перевірка розуміння тексту, обговорення дискусійних питань [28, с. 36].

Завдання етапу до прослуховування є окреслення мети процесу. Рекомендовано дати відповідь на питання перед тим як перейти до наступного етапу. Якщо у завданні є незрозумілі чи невідомі слова, то їх слід розглянути чи пояснити. Приклад вправи, що може бути використаний на цьому етапі:

a) *Now we are to listen a small talk. Before you listen, look at stataments 1–6 and try to guess what the talk will be about*.

Мета цієї вправи ознайомити учнів з темою повідомлення та сконцентрувати увагу на ключових моментах.

Якщо у тексті аудіювання зустрічаються нові граматичні конструкції, то їх слід обговорити чи пояснити заздалегідь, щоб учні мали змогу зрозуміти значення в контексті повідомлення чи на основі своїх фонових знань [1, с. 12].

На етапі безпосереднього прослуховування учням слід звірити власні здогадки та інтерпретувати почуте, а також обрати вірну відповідь.

Третій етап дає змогу учням використати ті слова, що прозвучали в тексті для здійснення комунікації. Зразок завдання, яке можна використовувати на даному етапі.

*Listen the talk again and be ready to make up a dialogue about visiting Berlin using new vocabulary.* [20, c. 67].

Виконуючи це завдання на завершальному етапі, учні мають змогу не лише вивчити нові слова, а й відшліфувати раніше отримані знання.

Способи контролю розуміння прослуханого аудитивного тексту можуть бути як невербальними (сигнальні картки, схеми, діаграми, малюнки тощо), так і вербальними, які в свою чергу поділяються на рецептивні (підтвердження або спростування тверджень, завершення висловлювання, виправлення неправильних тверджень, тести з множинним вибором та тести на відновлення випущених елементів речення тощо) та репродуктивні (відповіді на запитання, переказ змісту, постановка запитань до тексту тощо) [29].

Після перевірки розуміння інформації учні отримають нове завдання та слухають текст ще один раз. Задля розвитку навичок говоріння можна дати, наприклад, таке завдання: прослухайте текст ще раз і відтворіть діалог двох осіб.

Існують й інші класифікації етапів формування АКА, наприклад:

* на рівні фрази (дії, що спрямовані на розуміння аудіоповідомлень);
* на рівні понадфразової єдності (дії, що націлені на розуміння монологічного аудіоповідомлення);
* на рівні тексту, де передбачаються реалізація знань учнів, а саме: розуміння тексту, лексики та граматики, ведення монологу та діалогу, побудову зв’язного логічного тексту, що має нові лексичні одиниці [21, c. 88].

На формування в учнів здібності до аудіювання впливають такі фактори, як аналітичні здібності, уміння узагальнювати матеріал, здатність концентрувати увагу тощо. Правильна організація процесу аудіювання з урахуванням вікових особливостей учнів дозволить розвинути навички аудіювання на належному рівні та підготувати їх до комунікації англійською мовою, незалежно від різних реальних життєвих ситуацій.

## **1.3. Особливості формування англомовної компетентності в аудіюванні учнів середньої школи з використанням мережевих засобів**

Використання сучасних технологій в освіти зумовлене модернізацією у всіх сферах людської діяльності, а отже розвиток суспільства призводить до очевидних змін освітнього процесу. Зокрема, розвиток інформаційно-комунікаційних технології дає змогу залучати нові форми та методи навчання, які можуть урізноманітнити навчальний процес, покращити рівень засвоєння матеріалу учнями.

Нові виклики сьогодення та модернізація технологій вимагають від освіти розробки нових навчальних стандартів. Згідно з новими стандартами освіти ефективність навчання має бути підвищена за рахунок інноваційних інструментів сьогодення. Інтернет мережа переповнена різними навчальними курсами, збірками енциклопедій, словників, онлайн-платформами, такими як *Zoom*, *Skype*, *Google Meet* та іншими ресурсами, що здатні покращити рівень навичок не тільки в аудіюванні, але й у читанні, письмі та говорінні. Новими варіативними навчальними формами можуть бути онлайн-ігри, використання аудіовізуальних засобів, мобільних онлайн додатків, тощо, які у свою чергу стимулюють учнів до навчально-пізнавальної діяльності.

Останнім часом, використання мережевих засобів на уроках англійської мови набуває все більшого загалу, адже ми живемо у період цифрового навчання, де застосування Інтернет-ресурсів просто необхідне. Крім того, термін «дистанційне навчання» стає для нас все більш звичним, тож у період онлайн-навчання використання Інтернет-ресурсів особливо актуальне та необхідне. Вчитель має змогу впроваджувати інформаційно-комунікаційні способи навчання, а саме: аудіо та відео матеріали, онлайн-ігри, застосування мультимедійних програм, подкастів, радіо та телепрограм, новин, тощо. Стимулювати учнів до навчання у період дистанційного навчання – складно, тому інтеграція вищезгаданих мережевих засобів може принести бажані результати у процесі навчання та підвищить ефективність засвоєння матеріалу учнями.

Застосування сучасних технологій, особливо Інтернет-засобів на уроках англійської мови, дозволяє вирішувати такі методичні завдання:

* + розвивати мовну компетентність за допомогою використання автентичних матеріалів;
	+ практикувати монологічне й діалогічне мовлення;
	+ активніше залучати учнів до самостійного навчального пошуку;
	+ здійснювати комунікацію з представниками інших культур.

На уроках англійської мови мережеві засоби, зокрема, онлайн-ігри можуть використовуватися з такими цілями:

* + для інтегрування матеріалу з інтернет-джерел у структуру уроку;
	+ для самостійного опрацювання учнями;
	+ для поглибленого вивчення англійської мови;
	+ для усунення прогалин у знаннях, уміннях й навичках [11].

Всі ці цілі можуть підпорядковуватися одній спільній меті, зокрема, сформувати чи вдосконалити АКА.

Можливі варіанти організації навчання з використанням мережевих засобів та ресурсів:

* добірка автентичних матеріалів для читання на уроці з тієї чи іншої теми;
* відбір та адаптування аудіотекстів (наприклад, виступи політичних державних та інших діячів, розмови носіїв мови на різні теми);
* проведення усних обговорень, наприклад обговорення електронних листів;
* дискусії з тієї чи іншої проблемної теми, отриманої з ресурсів мережі Інтернет;
* лінгвістичний аналіз певних повідомлень, які містять у собі фразеологізми, реалії, ідіоми, прислів'я, приказки, неологізми, що відображають специфіку та культуру народу;
* використання англомовних художніх творів;
* використання матеріалів з електронних джерел (наприклад, різних довідників, електронних словників [35].

Отже, використання мережевих засобів здатне допомогти у вирішенні низки дидактичних задач на уроці, наприклад:

* допомогти сформувати вміння читання, на основі матеріалів різної складності;
* покращити вміння аудіювання на основі автентичних звукових текстів;
* поліпшити вміння монологічного й діалогічного мовлення з теми, запропонованої вчителем;
* розширити словниковий запас;
* познайомити із звичаями, традиціями та культурою країни, мова якої вивчається тощо [11].

Інтернет дає змогу отримати будь-яку необхідну інформацію та надає значну кількість ресурсів за допомогою яких можна здійснювати комунікацію (зокрема, й у ігровій формі). Одним з прикладів таких можливостей є ведення блогів. Блог – це веб-сайт, що дозволяє створювати та презентувати навчальний контент. Безпосередньо з навчанням англійської мови можуть бути пов’язані такі типи блогів:

* + - блог вчителя, де зосереджені всі програми навчання англійської мови, дана інформація для самостійного опрацювання, цікаві завдання на різну тематику, автентичні тексти для аудіювання, відеоматеріали тощо. Блог вчителя може бути організований також у формі онлайн-квеста, що дозволить використати його у якості ігрового середовища;
		- блог учня, у якому розповідається про інтереси та захоплення учнів, ведеться дискусія на актуальні теми;
		- блог класу, який може вести будь-хто з учнів, де мають змогу постити цікаву інформацію, комунікувати як з однокласниками, так і з вчителями, або ж вести бесіду з носіями мови [23].

Проаналізувавши деякі наукові праці можна виділити три основні способи застосування мережевих засобів у структурі уроків з англійської мови. Отже, виділимо наступні:

По-перше, урок повністю присвячений роботі в Інтернеті, з використання спеціальних інформаційно навчальних програм. Прикладами таких ресурсів можуть слугувати деякі онлайн-сайти з використанням аудіо текстів та ігрові додатки, які стануть корисними у вивченні нової лексики, покращенні навичок аудіювання та перевірки знань.

По-друге, використання мережевих засобів як однієї з частин заняття. Тобто впровадження Інтернет-сервісів дає змогу попрацювати з такими видами діяльності як прослуховування аудіо тексту, онлайн-гра, листування з другом по електронній пошті, робота з діалогічним мовленням, виконання тестів на закріплення матеріалу, перевірка граматичних, лексичних чи фонетичних умінь.

По-третє, Інтернет-ресурси як спосіб самостійного опрацювання матеріалу. Це можуть бути як окремі індивідуальні завдання, так і проектні роботи з однокласниками.

Отже, глобалізація суспільства не оминуло й систему освіту. Провадження новітніх технологій у процес навчання уже звичне явище, що широко використовується задля покращення навичок не тільки аудіювання, але й читання, письма та усного мовлення. Задля ефективного впровадження мережевих засобів у методику викладання іноземної мови слід ставити перед учнями конкретні завдання та цілі, щоб наповнення заняття не було хаотичним та не структурованим.

Використання ресурсів блогу на уроках англійської підвищує ентузіазм учнів за рахунок використання інноваційних технологій при викладенні постів, а також надає свободу для пошуку актуальної інформації. Додавання ігрового компоненту до навчального блогу дозволить покращити всі базові навички та вміння іншомовного мовлення, а також сприяти посиленню мотивації до навчання.

Загалом, можна виділити такі аспекти використання мережевих засобів, що оснащені ігровим компонентом:

* матеріал засвоюється у невимушеній формі;
* мультимедійні технології дуже різноманітні, то можна дібрати ресурс, який відповідатиме індивідуальним особливостям учня, його інтересам та захопленням;
* існує можливість реалізувати совї творчі здібності;
* виникає атмосфера змагання у колективі, що ще більше мотивує учнів до вивчення мови [13].

Таким чином, застосування мережевих засобів у формі гри дає можливість учням використовувати практично необмежені джерела вдосконалення мовленнєвих компетентностей, а викладач у свою чергу може реалізувати сучасні інноваційні принципи навчання, що здатне підвищити ефективність вивчення ІМ. Завдяки цьому використання онлайн-ігор може зробити процес вивчення мови більш цікавим, різноманітним, прогресивним та ефективним [18, с. 88].

Більше того, Інтернет-засоби ще корисні тим, що мають широких спектр завдань, адаптованих до потреб кожного учасника навчального процесу. Мережеві застосунки пристосовані не лише до віку учнів, їх рівня володіння мовою, але й до психологічних особливостей кожного з них. Інтернет мережа пропонує учням надзвичайно широкий вибір можливостей. Перш за все, безкінечний потік нової інформації, що постійно актуалізується. До того ж, за допомогою навчальних сайтів можна стежити за успішністю учнів, їх прогресом. Тим більше, мережа Інтернет пропонує поспілкуватися з носіями мови, попрацювати з автентичними аудіо матеріалами для удосконалення навичок аудіювання.

Отже, мережеві засоби для удосконалення компетентності в аудіюванні відіграють ключову роль, адже вони сприяють досягненню поставлених цілей, завдань, що спонукають учнів до пошуку нової інформації та творчого підходу до вивчення англійської мови.

## **Висновки до Розділу 1**

Аудіювання – активний процес мовленнєвої діяльності, у ході якого слухач сприймає та інтерпретує певну інформацію. Сприйняття мови на слух здійснюється у декілька етапів: сприйняття повідомлення, його обробка та розуміння інформації з метою подальшого використання у власному мовленні. Осмисленість, тобто усвідомлення отриманої інформації та суб’єктивність, що полягає у індивідуальних особливостях кожного учня, є одними з головних характеристик аудіювання.

АКА – це сукупність мовних умінь та навичок, що дає змогу слухати та розуміти автентичні тексти різного жанру. Розвиток АКА має на меті покращити мовні навички учнів, сприяти розширенню словникового запасу. Тому є доцільним регулярне використання навчально-автентичних аудіоматеріалів на різних етапах навчання. Варто відзначити, що на формування АКА впливають певні чинники, такі як темп мовлення, інтонація чи обсяг тексту. Окрім цього, існує можливість виникнення труднощів під час аудіювання, у більшості випадкі вони пов’язані з лексичним наповненням, а саме: використання ідіом, паронімів, багатозначних слів, псевдоінтернаціоналізмів, тощо.

Відповідно до поставлених цілей уроку розуміння текстового наповнення виділяють три типи аудіювання: вибіркове, з розумінням головних епізодів тексту та повне розуміння почутої інформації.

Основа аудіювання – аудіотекст, що містить власну композицію, структуру та певну смислову організацію. Крім того, аудіоматеріал характеризується інтонаційним обрамленням, певним звучанням, темпом, тощо.

Тексти, що використовуються для аудіювання повинні містити насамперед певну важливу інформацію та бути актуальними. В практиці навчання ІМ рекомендується використовувати аудіотексти, які доступні за змістом й мовним складом та короткі за періодом звучання.

Розрізняють три основні етапи під час навчання аудіювання: дотекстовий, який є ключовим в навчанні аудіюванню та на якому усувають певні труднощі у розумінні (наприклад, пояснення нових чи сладних слів, які відіграватимують головну роль у розумінні тексту), текстовий етап (власне слухання аудіотексту) та післятекстовий, на якому здійснюється аналіз та обговорення прослуханого матеріалу.

Застосування мережевих засобів посідає чільне місце у методиці викладання іноземної мови, що зумовлене модернізацією усіх сфер людської життєдіяльності. Досягнення прогресу у навчанні за допомогою імплементації мережевих засобів можливе тільки за умови комплексного застосування та систематичності. Більше того, доречність використання цих засобів певною мірою залежить від самого вчителя, а саме від актуальності запропонованого матеріалу та правильної постановки завдань та цілей уроку, що у свою чергу допоможе у вирішенні низки методичних завдань. Застосування мережевих засобів мотивує учнів до пошуку інформації, підсилює інтерес до предмету та сприяє оволодінню мовою у невимушеній формі.

## **РОЗДІЛ 2. Шляхи та засоби УДОСКОНАЛЕННЯ АНГЛОМОВНОЇ КОМПЕТЕНТНОСТІ В АУДІЮВАННІ УЧНІВ ЗАГАЛЬНООСВІТНЬОЇ СЕРЕДНЬОЇ ШКОЛИ З ВИКОРИСТАННЯМ ОНЛАЙН-ІГОР**

## **2.1. Онлайн-аудіо як засіб удосконалення аудитивної компетентності учнів середньої школи на уроці англійської мови**

Сучасні технології для вивчення ІМ – це комунікативно та професійно-орієнтовані технології, які застосовують різноманітні електронні засоби, наприклад, ігрові додатки, інтернет-ресурси, онлайн-аудіотексти, подкасти, форуми, блоги, тощо для вирішення навчальних завдань [23]. Нижче ми зосередимось на можливостях деяких з них у контексті формування АКА учнів середньої школи.

Застосування технологій, що грунтуються на автентичних аудіотекстах, є однією з важливих вимог удосконалення АКА. Прикладом використання таких засобів може слугувати технологія онлайн-подкастів. Використання таких аудіоматеріалів може помітно урізноманітнити навчальний процес. Крім того, інтегрування онлайн-аудіоматеріалів у процес навчання значно підвищує ефективність навчання на уроці та стимулює учнів до вивчення предмету.

Доведено, що подкасти допомагають удосконалювати навички аудіювання [3]. Подкаст – це засіб за допомогою якого здійснюється публікація аудіо- та відеоматеріалів онлайн, які у подальшому перебувають у вільному доступі для завантаження користувачами. Подкасти постійно оновлюються і відрізняються від звичайного аудіофайлу тим, що користувач у будь-який момент має змогу підписатися на подкаст, у якому він зацікавлений.

Існує декілька типів подкастів. Розглянемо їх характерні ознаки на прикладі навчальних подкастів. Серед них виділяють наступні:

1. розповідь ведеться на конкретну тему, наприклад, пояснення граматичних конструкцій;
2. середня тривалість (максимум до 10 хвилин);

 Деякі подкасти безпосередньо орієнтовані на удосконалення АКА. Крім того, їх можна використовувати і для вдосконалення інших англомовних компетентностей.

Робота з подкастами досить проста та складається лише з декількох кроків:

1) завантаження аудіофайлу та тексту до нього;

2) прослуховування його на комп'ютері чи іншому гаджеті у зручний час;

3) опрацювання тексту (лексики або ж граматики);

4) використання отриманих знань на практиці, тобто застосування вивчених слів чи граматичних конструкцій [10, с. 177].

Існує багато класифікацій подкастів, але нас цікавлять навчальні подкасти з ігровим компонентом, тож розглянемо класифікацію саме навчальних подкастів. Науковці О. В. Шелестова та Є. А. Канаєва виокремлюють наступні навчальні подкасти:

1) за технічною складовою подкасти діляться на:

– автономні (подкаст як окремий аудіофайл);

– інтегровані (створені на спеціальному сайті подкастів);

2) за режимом доступу і завантаженням даних:

– тільки з комп'ютера,

– через web-додаток,

– за допомогою комп'ютера і web-додатків;

3) за типом мультимедіа:

– аудіоподкаст,

– відеоподкаст;

4) за кількістю авторів:

– індивідуальний,

– колективний;

5) за юридичним статусом авторів:

– організація (освітня установа) / компанія,

– приватна особа;

6) за авторським складом:

– викладацький,

– студентський;

7) за кількістю дикторів і формою подачі:

– монолог,

– діалог,

– полілог;

8) за типом призначення:

– автентичний,

– навчальний,

– професійний;

9) за кінцевою метою навчання:

– формування окремих навичок (фонетичних, граматичних,

лексичних),

– розвиток комплексних умінь мовленнєвої діяльності,

– досягнення специфічних цілей;

10) за доступністю ресурсів подкаста:

– у вільному доступі,

– з частковим платним доступом,

– повністю платний [26, c. 196].

Існує низка сайтів, де можна покращити навички аудіювання за допомогою онлайн-аудіо. Наведемо деякі приклади ресурсів, подкасти яких частково містять ігровий компонент:

1. *British Council Podcasts* – збірка аудіо матеріалів, підготованих Британською Радою, що розділені за рівнями та темами. На платформі також можна знайти онлайн-ігри та інтерактивні вправи.
2. *6 Minute English (BBC)* – сайт, де публікуються невеликі за часом аудіотексти по 6 хвилин, що присвячні окремим аспектам вивчення ІМ, наприклад, містять пояснення використання нових слів та їх пояснення.
3. *Voice of America Learning English* – сервіс, орієнтований на матеріали радіостанції «Голос Америки». Платформа включає в себе аудіо та відеоматеріали відповідно до різних рівнів володіння мовою. Кожен рівень поділяється на теми, такі як: здоров’я і спосіб життя, наука і технології тощо.
4. *Blabberize* – сайт для удосконалення навичок аудіювання у жартівливій манері, адже на онлайн-платформі завантажені малюнки, що розмовляють. Більше того, існує можливість самостійно створювати картинки та записувати до них звуковий супровід.

Використання онлайн-аудіо з ігровим компонентом з цих та інших ресурсів може допомогти учням вдосконалити власну АКА. Онлайн-аудіо є достатньо ефективним засобом покращення навичок аудіювання через низку причин. По-перше, аудіоматеріал, що пропонується можна використовувати неодноразово. По-друге, учні мають гарну нагоду послухати носіїв мови. Разом з цим вони дають змогу пристосуватися до незвичного «чужого» мовлення.

## **2.2. Удосконалення англомовної компетентності в аудіюванні з використанням онлайн-ігор**

Вивчення будь-якої мови – складний та копіткий процес. Вивчити мову означає докласти чималих зусиль, щоб зрозуміти всі механізми функціонування мови, вміти оперувати новою лексикою та складними граматичними конструкціями, використати всі свої фонові знання та попередній досвід, іншими словами, застосувати весь багаж знань, здобутих протягом всіх етапів вивчення мови. Крім того, ці навички та уміння потрібно весь час підтримувати на належному рівні. Існує багато засобів та методів вивчення мови. Одним із засобів вивчення мови є онлайн-ігри, адже вони заохочують та підсилюють інтерес багатьох учнів у вивченні мови [38]. Крім того, ігри можуть бути корисними не тільки для учнів, але і для вчителів, адже гра допомогає вчителю створювати ситуації, в яких мова є надзвичайно корисною та змістовною. У грі можна практикувати всі навички від аудіювання до письма. Одним із важливих аспектів гри є те, що вона ефективні для всіх вікових категорій. Адже засвоюючи матеріал у формі гри, учні можуть дещо перевести подих та відпочити від складних завдань. При цьому рівень ефективності мови не знижується. Використання ігор на уроках агшлійської мови – чудова ідея з багатьох точок зору. По-перше, ігри на заняття захоплюють учнів, зазастосовуючи ці засоби вчителі можуть додати жвавості заняттю, сприяти підвищенню інтересу та ентузіазму до вивчення будь-якої теми. Застосовуючи ігри протягом заняття, вчитель зможе додати уроку різноплановості, різноманітності. Крім того, атмосфера в класі під час гри налаштовує на легке та невимушене навчання.

Існують і інші позитивні аспекти через які вчитель використовує ігри на уроках англійськрї мови, серед них:

* ігри мають певні цілі, тобто мотивують учнів до вивчення предмету;
* заохочують учнів до активної діяльності;
* надають зворотній зв’язок;
* викликають позитивні емоції;
* ігри – це змагання, тож граючи учні не тільки засвоюють матеріал, а ще й отримуюють задоволення від здобутих результатів [40].

Водночас вибір навчальної гри потребує ретельного аналізу. Науковець Дж. Хан наголошує на таких характеристиках при виборі гри: мова гри, яка повинна бути зрозумілою для учасників; навички, які будуть розвиватися і вдосконалюватися. Також доречно подумати над типом гри та її метою [36] Важливо також проаналізувати, чи відповідає гра вікові, потребам та інтересам учнів [44].

Ігри можуть використовуватися на різних етапах уроку, наприклад, як мовленнєва розминка чи коли до кінця заняття залишається декілька миттєвостей. Ігри не повинні розглядатися як діяльність, що позбавлена новизни і використовується тільки у тих випадках, коли вчитель нічого кращого придумати не може.

Використання ігор відбувається не тільки для вивчення нового матеріалу, але й для пригадування уже вивченого у розважальній формі. Якщо вчитель правильно використовує ігри, то з їх допомогою можна відкриваюти щось нове, експериментувати, взаємодіяти з навколишнім середовищем, розвиваючи при цьому комунікативні компетентності , необхідні для нормального процесу спілкування.

Отже, наведемо приклади онлайн-ігор, що можуть бути застосовані на уроках англійської мови у середній школі:

1. «*Dream Holiday Destination*» (https://www.executivecoachingindia.com/training/dream-destination-game/)

Мета гри – розвиток навичок аудіювання та говоріння, розвинути навички читання з метою виділення конкретної інформації. Гра складається у декілька етапів:

1. Учні мають прослуховують аудіозапис про країну та занотовують почуту інформацію про цю країну, наприклад її місцерозташування, столицю, великі міста, грошову одиницю, визначні місця, звичаї та традиції, тощо. Після прослуханого аудіотексту, учні відповідають на запитання вчителя про країну, використовуючи свої попередні записи.
2. Учні об'єднуються в групи та відвідують сайт http://www.lonelyplanet.com (або подібний), де знаходять більш детальну інформацію про країну чи місто, яке б вони хотіли відвідати.
3. Учні повинні описати бажане місце проведення їхніх канікул та зробити резентацію як памятку для інших туристів.

2. «*Clifford: Іnteractive Storybooks*» (http://teacher.scholastic.com/clifford1/index.htm)

Гра розрахована на учнів середньої школи. Її принцип полягає у тому, що учні вивчають лексику, тренують навички читання та аудіювання, вивчають нову лексику за допомогою малюнків, вставляють пропущені букви у слова, групують слова за принципами їх написання.

3. «*Influent*» (https://playinfluent.com/)

Ідея гри: гравець потрапляє у 3D-реальність сучасної квартири, де присутні інтерактивні об'єкти. Для того, щоб дізнатися назву предмету іноземною мовою, його слід просканувати, навівши мишкою. У процесі гри, учень зможе в інтерактивній формі вивчити назви предметів, які використовуються в повсякденному житті. Крім того, у процесі гри можна вивчити найбільш вживаніші слова, які потім можна буде використовувати для спілкування у повсякденному житті . Що важливо, то під час такої гри можна прослухати вимову слів і перевірити свою пам'ять за допомогою загадок та тестів.

4. «*AdaptedMind*» (https://www.adaptedmind.com/Math-Worksheets-Adaptive-v87.html)

Мета гри: покращити сприйняття англійської мови на слух. Гра складається з кількох етапів:

1. Учні виконують команди монстрів, прикладами таких команд можуть бути: порахувати числа, предмети, назвати колір та багато інших.
2. Той, хто зробив помилку розпочинає гру спочатку. Крім того, якщо учень зробив помилку, йому пояснюють, що саме було хибним.

5. «*Running Dictation*» (https://esolonline.tki.org.nz/ESOL-Online/Planning-for-my-students-needs/Resources-for-planning/ESOL-teaching-strategies/Oral-Language/Listening-and-speaking-strategies)

Мета: гри: розвинути навички читання та аудіювання, покращити пам'ять та правопис слів англійською мовою; повторити граматичні та лексичні конструкції.

Гра відбувається у декілька етапів:

1. Вчитель обирає невеликий текст.
2. Учніі об’єднуються у декілька невеликих груп (по 5-6 осіб).
3. Один із учнів прочитати частину тексту та запам'ятати. Потім він диктує той фрагмент тексту, що запам'ятав. Інші учасники групи записують сказане учнем.
4. Перемогу здобуваю команда, яка першою повністю напишу текст і зробить при цьому найменшу кількість помилок.

6. «*Letter Sounds Scavenger Hunt*» (https://handsonaswegrow.com/practice-letter-sounds-scavenger-hunt/)

Щоб розпочати гру, слід диктору назвати літеру на яку розпочинається назва предмету. Учні повинні знайти предмет, який починається на цю букву. Перший, хто його знайде, повинен підняти предмет і назвати ім’я. Якщо вони правильні, то оголошується наступна літера. Якщо вони помиляються, гра триває. Щоб усладнити гру, можна називати не першу літеру, а наприклад, останню. Перемагає той, хто упорається швидше за всіх, не допустивши при цьому помилок.

7. «*Following Directions Monsters*» (http://www.smartyearsapps.com/following-directions-monsters/)

Багаторівневий онлайн додаток для кількох гравців, розроблений для покращення мовних навичок учнів. Мета гри - практикувати та покращувати навички аудіювання. Гра має 27 рівнів, починаючи з базового розпізнавання предметів і закінчуючи складнішими зразками комунікації. Перший рівень, що орієнтований на учнів середньої школи включає основні вказівки, такі як «доторкніться до автомобіля», складніші рівні включають такі вказівки, як «спершу торкніться великої жовтої машини, потім торкніться синього олівця».

8. «*FunBrain*» (https://www.funbrain.com/games)

Сайт, на якому пропонується широке розмаїття онлайн-ігор, які можуть допомогти, як у вдосконаленні АКА учнів, так і у вивченні англійської мови загалом.

Підсумовуючи, можна сказати, що використання онлайн-ігор для навчання ІМ має помітний потенціал з огляду на можливість підвищення мотивації учнів, надання впевненості, невимушеного виховання та формування мёяких навичок.

## **2.3. Удосконалення англомовної компетентності в аудіюванні з використанням ігрових застосунків**

Мережеві та мобільні ігрові технології, що можуть бути використані для вдосконалення АКА, представлені широким спектром засобів. Деякі з них ми розглянемо нижче у контексті їх функціонального наповнення.

Використання мережі Інтернет сприяє вирішенню низки методичних завдань протягом заняття. Використання ігрових застосунків дозволить зробити урок більш різноплановим, варіативним та динамічним. Мобільні ігрові додатки сприяють стимулюванню учнів до пошуку нової інформації та роблять навчальний процес більш простим та зрозумілим.

Розглянемо декілька прикладів додатків, що сприяють удосконалення АКА учнів середньої школи:

1. *Busuu* (https://www.busuu.com/ru) - сайт з широкими можливостями для формування та удосконалення як мовленнєвої так і аудитивної компетенції. Завдання для вивчення ІМ розбиваються на уроки, різні за рівнями складності. У кожному з них користувач зможе випробувати себе в тематичних завданнях. На цьому сайті можна поспілкуватися з англомовним співрозмовником. Також пропонуються спеціальні уроки для запам’ятовування лексики, чіткої вимови, що дасть змогу покращити навички сприймання мови на слух. За побудову складних речень відповідає різділ присвячений граматиці. До речі, сайт надає офіційний сертифікат, тобто ви можете скласти тест на рівень володіння мовою та отримати отримання офіційний сертифікат. Крім вище згаданого, існує можливість скачувати всі уроки, щоб мати до них доступ будь-де і будь-коли.

2. *LinguaLeo* (https://lingualeo.com/ru) – платформа для вивчення та практики ІМ, що побудована на ігровому механізмі. Перш за все, користувач починає з проходження тесту на знання мови та заповнює список своїх індивідуальних інтересів. На їх основі сайт складає персональний план навчання. Дана платформа пропонує вивчати мову на матеріалах удіокниг та пісень, на основі відеозаписів та текстів, розміщених у відкритих джерелах або завантажених іншими учасниками, що дасть змогу удосконалити АКА. Серед них – виступи на конференціях *TED*, тематичні уроки.

Сайт включає в себе такі аспекти як: індивідуальний план, тобто кожного дня користувачу будуть надходити персональні завдання, що зробить вивчення мови більш результативним; крім цього, учень може сам обирати, що йому вивчати, адже у вільному доступі понад 250 000 безкоштовних оригінальних аудіокниг і пісень, відеозаписів і текстів, задля кращого розуміння можна використовувати субтитри; виконання різних вправ, тобто тренуючі вправи, засновані на перевірених методиках, які допоможуть опанувати складну граматику граматику, збагатити словниковий запас. Ще одним із позитивних факторів - lingualeo доступний на комп'ютері і смартфоні, тобто можна покращувати рівень володіння мовою у зручний спосіб. Також платформа дозволяє стежити за своїм прогресом.

3. *ESLPod* (http://eslpod.com/) – сайт, що пропонує «живу» англійську мову на слух, серед великої кількості подкастів, які охоплюють всі сфери життя, можна знайти і ті, що присвячені, наприклад, гумору. За рахунок невимушеної та гарної подачі нові лексичні одиниці засвоюються дуже легко.

4. *Engvid* (https://www.engvid.com/) – платформа, що присвячена відеоурокам з англійської мови, яка також має на меті удосконалення АКА. В залежності від рівня володіння мовою, записи поділяються на певні категорії, що об’єднані певною тематикою. Такі записи можна використовувати як при підготовці до уроків, так і до підготовки до іспитів.

5. *Loyalbooks* (http://www.loyalbooks.com/) - сайт, яки легко знайти у «Google Play», який присвячений аудіокнигам англійською мовою. Крім того, є можливість завантаження аудіо книг, яку можна буде прослухати у будь-яку хвилину, що значно підвищить рівень сприйняття мовлення на слух.

6. *Dvolver* (http://www.dvolver.com/) – сайт, що стане у нагоді при створенні власних діалогів на актуальні теми сьогодення. Крім того, існує можливість прослухати подані діалоги. Більше того, можна обрати місце, де відбуватиметься діалог, героїв, тощо. Далі залишається кожному заповнити спеціальне поле своїми репліками. Після заповнення всіх необхідних полів, платформа пропонує переглянути уже готовий діалог.

7. *Quizlet* (https://quizlet.com/ru) – інтернет ресурс, який пропонує вивчення нових слів за допомогою різноманітних карток. Реєстрація на *quizlet.com* займає менше хвилини, отже він досить зручний у використанні. Крім цього, цей ресурс може зберігати завдання, тобто цілком можливо створити навчальні папки із завданнями для кожного класу індивідуально. Сервіс у свою чергу запропонує розкладку для навчальних карток, де зліва – нове слово чи словосполучення, а справа – його трактування чи переклад. До того ж, ресурс має широкий вибір картинок з ілюстраціями до нової лексики. Найголовніше, що працювати з такими картками можна як вдома, так і онлайн на уроці. Важливий момент, онлайн-програма пропонує різні ігри для вивчення нових слів, і надає такі варіанти роботи: підібрати слово до картинки або ж пояснення, попрактикувати написання слів та їх вимову та в кінці пройти тести для самоперевірки [18, c. 68].

8. *Kahoot*! (https://kahoot.com/) – це дуже корисний онлайн-ресурс, де зібрані навчальні ігри. Відразу варто зазначити, що знак оклику в кінци назви зовсім не невипадковий, на головній сторінці програми є відео, де діти та студенти граються в *Kahoot*!Одразу після реєстрації, онлайн-програма скеровує вас до онлайн-бібліотеки, де містяться вже готові навчальні ігри на актуальні теми, які мають на меті покращити навички аудіювання учнів середньої школи. Щоб обрати гру, в яку грати, необхідно ввести ключове за темою в рядок “*Find me a Kahoot about*”.

Після обрання теми можна починати грати, натиснувши кнопку *Play* та обравши тип гри (ця гра може стати у пригоді на будь-якому уроці англійської мови так як клас можна розділити на дві команди, і вони змагатимуться між собою). Після цього з’явиться game pin – код гри.

Далі кожен учень переходить на сайт та вводить код гри та зазначає своє ім’я. Запитання будуть з’являтися на екрані комп’ютера вчителя, а кнопки для відповідей будуть у кожного учня на екрані гаджета. Після відповіді на кожне запитання онлайн-ресурс автоматично покаже результати учасників та їх правильні відповіді.

9. *Puzzlmaker* (https://puzzlemaker.discoveryeducation.com/) - ресурс, що створює різні пазли, а саме: зашифровані слова, кросворди та загадки пов’язані зі словами.

Спочатку потрібно обрати який пазл необхідно створити. Потім у зашифрованому полі треба надрукувати слова, що будуть зашифровані. Наприклад, у пазлі *Letter Tiles* можна вводити ціле речення, а онлайн-програма автоматично переплутає літери, завдання якого – створити зашифроване речення. Після відновлення зашифрованого слова чи речення надається змога прослухати його, що допоможе у відпрацюванні вимови слова та у сприйманні мови на слух.

10. *Elllo* (https://www.elllo.org/) – це надзвичайно величезна онлайн-бібліотека навчальних аудіо- та відео-матеріалів. Відбувається структуризація за рівнями володіння мовою – від початкового до високого. Кожне коротке відео містить словник нових слів та тест для самоперевірки розуміння почутого. Але найцікавіша вигадка ресурсу в тому, що відео та аудіо читають люди з різних країн, а отже учні мають чудову змогу потренуватися сприймати англійську мову не тільки від носіїв мови, але ще і мову з німецький, французьким чи японським акцентом [18, c. 62].

11. *Mondly* (https://www.mondly.com/) – один із найцікавіших та найкорисніших додатків для вивчення англійської мови. Програма власне має два додатки – *Mondly VR* (додаток віртуально реальності) та *Mondly Kids* (додаток для дітей). Обрання того чи іншого додатку певною мірою залежить від мети уроку, що запланував вчитель та від рівня володіння мовою учнів, на цьому сайті надаються можливості у покращенні як навичок аудіювання, так і комунікації. Застосунок пропонує спеціальні педагогічні рішення для кожної вікової категорії – початкової, середньої та старшої школи. Викладач має доступ до спеціального кабінету, звідки можна керувати учасниками чи запрошувати нових, бачити їхній прогрес та статистику.

Основа навчання застосунка *Mondly* – практика мови, що допоможе в усуненні ситуації, коли клас вивчає граматику та нові слова, але не може їх застосовувати на практиці. Саме тому навчання на цій платформі розпочинається розмови між двома людьми на актуальні теми. Діалог у свою чергу допомогає краще засвоювати нові слова та правильно будувати речення [37].

12. *Simpler* (https://simpler.link/) – застосунок, що допоможе учням опанувати нові слова, відпрацювати навички аудіювання, зміцнити знання з граматики. Завдання супроводжуються ілюстраціями, які полегшують сприйняття матеріалу. Навчання у проходить у декілька етапів: спочатку вивчення новою лексики, згодом вивчення правил і насамкінець – практика. Сприйняття мови на слух є надзвичайно важливим та корисним для учнів на даному етапі. До того ж, ресурс надає змогу потренуватись у перекладі з однієї мови на іншу.

Інтеграція ігрових застосунків у процес удосконалення АКА поєднує вивчення теоретичних матеріалів, освоєння інформаційних технологій, виконання практичних завдань на онлайн-сайтах та в ігрових додатках. Використання ігрового методу під час уроків англійської мови із застосування ігрових додатків має насамперед розважальний ефект, що доволі часто переважає навчальний або ж виховний. Отож, підсумовуючи можна зазначити, що користування ігровими застосунками на уроках англійської мови мають тільки позитивний характер, оскільки гра на уроці у першу чергу слугує як мотиватор для учнів, що активізує їх розумову діяльність, посилює інтерес до предмету, зосереджує увагу та сприяє колективній діяльності, що позитивно впливає на розвиток учнів.

## **Висновки до Розділу 2**

Новітні технології широко використовується у процесі навчання ІМ. Яскравим прикладом таких новацій може бути використання онлайн-аудіо та ігрових додатків, адже спектр використання сучасних гаджетів, таких як мобільний телефон, комп’ютер, тощо, надзвичайно масштабний. Крім того, існує можливість обміну інформацією у вигляді аудіофайлів чи відеофайлів за допомогою подкастів. У подкастах зібрана різна інформація, яка може зацікавити ту чи іншу людину, незалежно від віку та уподобань.

Використання онлайн-аудіо під час занняття може буди досить корисним. Застосування онлайн-аудіо є надзвичайно дієвим способом удосконалення навичок аудіювання.

По-перше, аудіо матеріал, можна використовувати будь-коли, адже його можна завантажити й потім неодноразово прослухати та виконати низку супровідних завдань.

По-друге, учні мають смогу слухати безпосередньо носіїв мови, а не адаптовані матеріали. Таким чином, прослуховування аудіо матеіалів дає змогу пристосуватися та звикнути до іншого мовлення.

Онлайн-ігри є одним із можливих засобів для удосконалення АКА. Онлайн-ігри, як і будь-який інший засіб навчання, необхідно ретельно підбирати, спираючись на цілі та завдання уроку. Застосування онлайн-ігор на заняттях ІМ може заохочувати учнів до вивчення матеріалу, надавати зворотній зв’язок та сприяти отриманню позитивних емоцій. Прикладами використання онлайн-ігор у навчальному процесі учнів середньої школи з метою удосконалення АКА можуть наступні: *Clifford*, *Influent*, *AdaptedMind* тощо.

Слід зазначити, що ігрові додатки є не менш важливим засобом задля удосконалення АКА учнів середньої школи. На сьогодні більшість учнів мають мобільні пристрої, що дає їм змогу навчатися повсякчас, не залежно від місця перебування. Отже, кожен хто бажає покращити свій рівень володіння мовою має можливість удосконалювати мовні та мовленнєві вміння за допомогою мобільних ігрових додатків.

## **РОЗДІЛ 3. ЕКСПЕРИМЕНТАЛЬНЕ дослідження готовності учнів закладів загальної середньої освіти до навчання аудіювання з використанням онлайн-ігор**

## **3.1. Організація та проведення методичного експерименту**

На початку дослідження була висунута гіпотеза про те, що використання ігор у навчальному процесі сприятиме розвитку англомовної компетентності учнів в аудіюванні. Використання такого засобу дозволить учням краще засвоїти навчальний матеріал, а отже зросте продуктивність процесу навчання.

Експериментальна перевірка методики впровадження онлайн-ігор у навчання аудіювання у середній школі базувалася на з`ясуванні відношення вчителів та учнів до застосування онлайн-ігор у середній школі на уроках англійської мови. Для перевірки було обрано 5 клас загальноосвітньої школи. Дане дослідження розроблялося протягом місяця.

Для отримання результатів були використані такі інструменти, як інтерв'ю та анкетування. На початковому етапі відбулася бесіда з вчителями англійської мови. Вчитель з досвідом викладання 25 років був опитаний на предмет того, які види вправ вона використовує під час аудіювання. В іншого вчителя ми запитали на яких платформах вона підбирає матеріал та яким чином. Потім відбувся первинний аналіз даних, який дозволив нам підготувати перелік питань, що пізніше був використаний під час анкетування учнів 5 класу. Більше того, проаналізувавши бесіду з викладачами пізніше було проведено інтерв’ю з ними, де ми детальніше дізналися про їх ставлення до ігор як засобу навчання у сучасних умовах, про доцільність використання онлайн-ігор в цілому, чи можуть ігри додати варіативності та різноманітності уроку та найголовніше, що нас цікавило – їх думка, щодо користі онлайн-ігор у процесі удосконалення компетентності в аудіюванні.

Другий етап дослідження – анкетування. Через низку причин (зокрема, зручність використання та обробки даних, охоплення великої кількості учасників тощо) цей метод є одним із широко вживаних методів збору емпіричних даних. Респонденти можуть почувати себе вільно, тому що кожному гарантована анонімність під час цієї процедури отримання інформації. Більше того, для цього не потрібно готуватися заздалегідь, а самі запитання досить прості, щоб уникнути непорозумінь. У нашому випадку анкета була складена таким чином, щоб учням було легко з нею впоратися. Ми використали невелику кількість питань, які були пов’язані між собою. Ця анкета була представлена учням п’ятого класу, щоб зібрати інформацію про доцільність використання онлайн-ігор на уроках англійської мови.

Участь в анкетуванні взяли вісімнадцять учнів (9 осіб чоловічої статі – 50% та 9 жіночої – 50%), віком від десяти до одинадцяти років, які вивчають англійську мову як другу іноземну. Перед початком анкетування діти були ознайомлені з термінологією, що використовувалась у переліку запитань.

Валідність інструментів даного дослідження була доведена, оскільки перелік запитаннь для анкетування та інтерв’ю складався відповідно до теми з урахуваннями усіх проблемних прогалин дослідження. Спираючи на окреслену раніше гіпотезу ми проаналізували отримані дані та використали теоретичну триангуляцію, що сприрається на наукові здобутки даної галузі. Значною перевагою методу триангуляції є часткове усунення впливу на отримані результати. Адже будь-який вплив з боку дослідника на підсумок призводить до необ’єктивності даних. Варто зазначити, що гнучкість та легкість цього засобу полягає у тому, що дослідник може вирішувати самостійно які методи та теорії використовувати задля покращення валідності результатів.

Релевантність даного дослідження буде ідентичною за умови його повторення в тотожний умовах, оскільки під час дослідження було забезпечено достовірність даних без жодних випадкових викривлень та відхилень. Таким чином, отримані дані можна вважати релевантними. А забезпечення валідності результатів - доведеними.

Такі інструменти дослідження, як анкетування та інтерв’ю, належать до так званого якісного (*qualitative*) підходу до збору даних. Мета використання якісного підходу полягає в тому, що він дає можливість глибше зануритися в життя учасників, що дає змогу отримати більш правдиву та актуальну інформацію. Цей тип дослідження є більш адаптивним для отримання базових знань, задаючи відкриті запитання або проводячи ретельний контроль за подіями та обставинами. Основна ціль цього дослідження - з’ясувати ставлення учнів та вчителів до онлайн-ігор у навчальному процесі.

Заключний етап дослідження – обробка отриманих результатів. На завершальній стадії відбулося обрахунок результатів та узагальнення отриманих відповідей учнів. Потім отримані результити порівнювалися та інтерпретувалися. Після чого були зроблені загальні висновки, які спростували гіпотезу, що висувалася на початковому етапі дослдіження.

## **3.2. Результати експериментального дослідження та їх аналіз**

У результаті проведення експериментального дослідження, спрямованого, як було зазначено вище, на з’ясування ставлення учнів ЗЗСО до впровадження онлайн-ігор у навчальний процес, було отримано набір емпіричних даних, аналіз яких ми пропонуємо нижче. Узагальнено результати подано у Таблиці 3.1.

*Таблиця 3.1.*

**Ставлення учнів до інтеграції онлайн-ігор у навчальний процес з метою покращення навичок аудіювання.**

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **№** | **Питання** | **Так** | **Важко відповісти** | **Ні** |
| 1 | Чи вважаєте Ви, що онлайн-ігри є ефективним способом вивчення англійської мови? | 38,9% | 11,1% | 50% |
| 2 | Чи любите Ви командні ігри? | 100% | 0% | 0% |
| 3 | Чи любите Ви грати в онлайн-ігри? | 61,1% | 22,2% | 16,7% |
| 4 | Чи подобається Вам вивчати англійську граючись онлайн? | 33,3% | 16,7% | 50% |
| 5 | Чи використовуєте Ви онлайн-ігри у процесі навчання англійської мови? | 38,9% | 38,9% | 22,2% |
| 6 | Чи хотіли б Ви використовувати більше онлайн-ігор у навчальному процесі? | 61,1% | 16,7% | 22,2% |
| 7 | Чи згодні Ви із твердженням, що онлайн-ігри мотивують вивчати більше? | 33,3% | 22,2% | 44,5% |
| 8 | Чи вважаєте Ви, що онлайн-ігри сприяють вивченню нових слів? | 38,9% | 11,1% | 50% |
| 9 | Чи допомогають онлайн-ігри краще запам`ятовуати навчальну інформацію? | 61,1% | 27,8% | 11,1% |
| 10 | Чи стимулюють Вас онлайн-ігри говорити англійською мовою на уроці? | 27,8% | 27,8% | 44,4% |

Перше питання стосувалося ефективності онлайн-ігор як засобу навчання. Половина учнів (50%) не вважає ігри ефективним засобом вивчення англійської мови. Майже 40% учасників висловили протилежну думку. Ще 11% учнів не змогли дати однозначної відповіді. Відповідаючи на друге питання всі респонденти зазначили, що їм подобаються командні ігри. Відповіді на питання три дають змогу констатувати той факт, що більшість учнів (61%) надають перевагу онлайн-іграм і лише 17% виявляють слабкий інтерес до них. Досліджуючи четверте питання, можна зробити висновок, що половина опитаних (50%) не любить вивчати англійську мову граючись, третина ж учасників (33%) не згодна з цим твердженням, а близько 17% так і не визначилися з відповіддю. Судячи з відповідей на п’яте запитання, можна стверджувати, що ігри періодично використовуються на уроках (39%). Водночас досить високий відсоток респондентів (39%) не зміг дати однозначної відповіді щодо реального використання онлайн-ігор під час навчання. Виходячи із позитивного ставлення учнів до можливості застосування онлайн-ігор під час навчання (61% учнів хотів би мати справу з більшою кількістю онлайн-ігор вивчаючи ІМ), можна припустити, що результати, отримані під час опитування можуть свідчити про особливості навчання у конкретному класі, і не є достатньо надійними для висновків щодо певної вікової категорії учнів. Результати відповідей на сьоме питання продемонстрували, що більшість учнів, які взяли участь в опитуванні, (45%) вважають, що онлайн-ігри не мотивують їх вивчати іноземну мову. Крім того, половина респондентів (50%) вважає, що ігри не впливають на запам’ятовування нових слів, і лише близько 39% вважають, що ігри – гарний засіь для збільшення свій словникового запасу. Виходячи з отриманих відповідей на дев’яте запитання, можна припускати, що ігри справді допомагають запам`ятовувати нову інформацію (61%), хоча й досить велика кількість учнів (28%) учнів не змогла дати однозначної відповіді. Орієнтуючись на відповіді на десяте питання, можна підкреслити, що учні не вважають ігри засобом, який може сприяти спілкуванню на уроці (44%). Позитивно на це питання відповіли 28% учасників опитування.

Ставлення вчителів до онлайн-ігор було загалом позитивним. Слід зазначити, що обидва вчителя вважають онлайн-ігри доцільними та корисними для використання у навчальному процесі.

Вчитель підкреслює «…використання онлайн-ігор є доцільним для учнів даної вікової категорії, адже це чудовий спосіб привернути їх увагу та викликати інтерес до вивчення англійської мови…».

Інший вчитель говорить «…корисність застосування ігор полягає у тому, що відбувається орієнтація не на окремо взятих учнів, а не весь клас…».

На думку вчителів, ігри роблять урок цікавішим, різноманітнішим, пізнавальним та варіативним. Тим більше, вони активно впроваджують ігри в навчальний процес, матеріал у свою чергу зазвичай підбирають в мережі Інтернет відповідно до мети уроку, наприклад, ігри на закріплення словникового запасу, введення нових граматичних конструкцій або розвиток комунікативних здібностей.

[вчитель 1] «…ігри використовую часто, майже на кожному уроці. Ігри підбираю відповідно до мети проведення заняття: закріплення лексики, граматичної структури, формування комунікативної компетенції, а матеріали обираю з посібників для вчителів, мережі Інтернет…».

[вчитель 2] «…застосування онлайн-ігор у середній школі відбувається рідше ніж у молодшій, ігри ж для уроків підбираю в Інтернеті…».

Крім того, вони вважають, що використання ігор сприяє розвитку вміння сприймати і розуміти мову на слух, збагачує словниковий запас, тренує пам’ять та увагу. Також ігри мають спонукальний характер, вони активізують пізнавальну діяльність учнів, допомагають зосередити увагу, залучити до динамічної роботи та розвивають інтерес до вивчення мови. Більше того, вдало підібраний матеріал, що відповідає інтересам учнів і навчальному плану, має конкретну мету та мотивує.

[вчитель 1] «…уміло підібрані ігри, які відповідають віку, інтересам учнів, навчальній програмі, мають певну мету містять мотивуючий характер…».

[вчитель 2] «…ігри активізують пізнавальну діяльність учнів, допомагають зосередити увагу, залучити до активної роботи, зацікавити у вивченні англійської мови…».

На противагу очікуванням, що ігри є одним із найцікавіших і найпопулярніших методів навчання серед учнів, адже їх пізнавальні потреби задовольняються за допомогою ігрових підходів на уроках ІМ, результати дослідження не є однозначними. Так. було виявлено, що учні не завжди позитивно сприймають ефективність вивчення англійської мови за допомогою онлайн-ігор. Результати вказують як на сильні, так і на слабкі сторони онлайн-ігор, як засобу навчання. Отримавши результати анкетування ми дійшли висновку, що ігри не викликають очікуваного інтересу в учнів 5-го класу. Такі результати, крім іншого, можуть бути спричинені такими факторами:

1) Першим фактором негативного сприйняття ігор може бути вік учнів. Учням цієї вікової категорії ще важко робити однозначні висновки щодо ефективності певних елементів навчального процесу.

2) Другим фактором є ставлення вчителя та переважаючий підхід, який використовується ними під час навчання, способи організації навчального процесу, (не)вміння невміння знайти індивідуальний підхід до учнів, обізнаність з технологіями навчання тощо.

Підводячи підсумок, слід зазначити, що онлайн-ігри, безперечно, мають значний потенціал для вдосконалення АКА та навчання ІМ загалом, що підтверджується ставленням як учнів, так і вчителів. Проте, цей потенціал потрібно ретельно аналізувати та застосовувати лише у тих випадках, коли онлайн-ігри здатні якісно вплинути на процес навчання.

## **3.3 Методичні рекомендації з використання онлайн-ігор для формування англомовної компетентності в аудіюванні учнів середньої школи**

Для отримання подальших позитивних результатів у даній галузі дослідження запропоновано деякі рекомендації вчителям англійської мови, викладачам та майбутнім дослідникам.

Рекомендації адресовані вчителям англійської мови задля ефективного застосовання онлайн-ігор у навчальному процесі.

По-перше, ігрові форми можна використати для навчання аудіювання, тобто сприйняття мовлення на слух за допомогою онлайн-гри може бути більш результативним, застосування загальноприйнятого методу навчання.

По-друге, оскільки отримані дані дослідження показали негативні результати, майбутнім дослідникам у цій галузі рекомендується, особливо тим, хто зацікавлений у імплементації ігор у навчальний процес, підготувати якісне поетапне планування перед проведенням подібного дослідження, щоб у підсумковому рахунку довести ефективність застосування онлайн-ігор в удосконаленні навичок аудіювання.

По-третє, оскільки онлайн-ігри знаходяться на початковій стадії розвитку і більшість вчителів не використовує їх у методиці викладання англійської мови, не слід сумніватися у ефективності даного засобу, потрібно експерементувати, впроваджуючи онлайн-ігри у навчальний процес.

Згідно з отриманими результатами експериментального дослідження готовності учнів закладів загальної середньої освіти до навчання аудіювання з використанням онлайн-ігор можемо надати наступні методичні рекомендації, щодо використання онлайн-ігор на уроках англійської мови задля удосконалення навичок аудіювання учнів середньої школи:

1. При доборі матеріалу, а саме онлайн-ігор чи мобільних додатків, пов’язаних з ігровими методами навчання слід враховувати особливості учнів, іх інтереси, щоб матеріал був цікавим та різноманітним, що дасть змогу учням оволодіти ним без зусиль.
2. Ігри мають взаємодоповнювати одна одну, тобто складати комплекс (наприклад, комплекс ігор на покращення навичок аудіювання).
3. Матеріал слід підбирати таким чином, щоб він був орієнтований не на якусь певну групу учнів, а на весь клас.
4. Мають бути чітко сформульовані інструкції до тієї чи іншої гри, що у підсумку не вплине на кінцевий результат.
5. Не слід надмірно навантажувати дітей іграми на уроці, тобто краще пограти в 1-2 гри протягом уроку, а не в 6-7, адже надмірна кількість ігор може вплинути на незацікавленость учнів.
6. Вчителі повинні узгоджувати використання ігор із навчальним планом.
7. Ігри мають бути мультифункціональними, тобто охоплювати різні аспекти англійської мови (наприклад, засвоєння ннової лексики, повторення вивченого матеріалу, удосконалення навичок аудіювання).
8. Учитель повинен слідкувати за ходом виконання гри. Учні ж повинні бути зконцентровані впродовж гри, інакше це може призвезти до неефективності даної діяльності.
9. Велика кількість онлайн-ігор на сьогоднішній розроблені не для освітніх цілей, тому викладачам слід адаптувати ці ігри, щоб вони стали більш кориснішими з навчальної точки зору.

## **Висновки до Розділу 3**

Експериментальна перевірка методики готовності учнів середньої школи до покращення навичок аудіювання з використанням онлайн-ігор проходила у декілька етапів.

Початковий етап – бесіда з вчителями англійської мови у формі інтерв’ю, метою якої було отримання даних, щодо застосування онлайн-ігор у навчанні аудіювання учнів середньої школи. У ході розмови вчителі відповіли на п’ять питань, що безпосередньо пов’язані із темою дослідження. Вони охарактеризували доцільність та користь впровадження ігрових засобів у навчальний процес, розповіли де та у який спосіб підбирають матеріали до занятття, детально описали, який вплив мають онлайн-ігри на учнів.

Другий етап – анкетування учнів. Перш за все, для проведення дослідження було обрано 5 клас загальноосвітньої середньої школи, де діти вивчають англійську мову як другу іноземну. Вікова категорія респондентів складала 10-11 років. Перед початком опитування діти були ознайомлені із термінологією. Більше того, анкета була складена відповідно до вікових особливостей учасників, містила десять простих запитань, що мали на меті зібрати дані про готовність учнів до впровадження ігрових засобів у навчальний процес. Ключовий аспект даного дослідження – анонімність, що спонукала учнів до надання об’єктивних відповідей на запитання.

Завершальний етап складався з підрахунків отриманих даних та їх інтерпретації. Використання якісного методу дослідження дозволило зібрати релевантну інформацію щодо ставлення учнів до застосування онлайн-ігор у процесі удосконалення АКА.

Проаналізувавши відповіді студентів, можна зробити висновок, що метод використання онлайн-ігор у навчальному процесі є не завжди очевидно ефективним для учнів у контексті покращення вмінь аудіювання. Гіпотеза дослідження не знайшла підтвердження.

На думку вчителів, використання онлайн-ігри є доцільним для учнів цього віку. Отже, проблема може бути в невідповідному матеріалі або його актуальності. Щоб вирішити цю проблему, сучасний вчитель англійської мови повинен збирати актуальну інформацію в мережі Інтернеті та на сайтах, що пропонують ігри.

Запропоновано методичні рекомендації з використання онлайн-ігор для формування АКА учнів середньої школи. Рекомендації можуть бути використані з метою покращення ефективності використання ігрових засобів у процесі викладання англійської мови.

## **ВИСНОВКИ**

Сучасна методика викладання ІМ орієнтована на комунікативний підхід, тобто удосконалення АКА є досить поширеним явищем, оскільки аудіювання є однією зі складових спілкування. Таким чином, ефективність методики формування умінь та навчичок під час аудіювання є центральним вектором нашого дослідження.

Враховуючи вищепоставлені завдання, нами було пояснено зміст, сутність та основні складові аудіювання як виду мовленнєвої діяльності, здійснено теоретичний аналіз проблеми формування АКА учнів загальноосвітньої середньої школи. Було зроблено висновок, що аудіювання являє собою активний мовленнєвий процес, що спрямований на отримання, пояснення та використання інформації з метою подальшого її застосування. Основою аудіювання є аудіотекст, який має певну сруктуру та композицію. До того ж, аудіоматеріал вирізняється певним звучанням, темпом та інтонацією.

Успiшнiсть аудіювання залежить значною мірою від інтересу до теми повідомлення, від потреб учнів, їх інтересів та цілей, рівні зосередженості та мотивації. Процеси говоріння та аудіювання дуже тісно пов'язані між собою і результатом цього може бути розуміння чи навпаки нерозуміння отриманої інформації.

Новітні технології широко використовуються у всіх проявах людської діальності, викладання ІМ не є винятком. Приклад цих новітніх технологій - використання онлайн-аудіо та ігрових додатків. Впровадження інтернет-технологій на уроках англійської мови є доволі ефективним та мотивуючим засібом навчаня. Така форма навчання не перевантажує учнів, адже вони засвоюють чи поглиблюють вивчений матеріал у невимушеній ігровій формі, що є дуже важливим для учнів цього віку. Крім того, застосування сучасних технологій, таких, наприклад, як онлайн-аудіо чи ігрові додатки здійснюється з врахуванням рівня здібностей учнів, їх інтересів, що у свою чергу допомогають усунути психологічний бар'єр перед вивченням англійської мови.

Протягом останнього часу у методиці викладання ІМ відбулося широке застосування аудіо та відео матеріалів, а також онлайн-ігор. Використання аутентичних текстів на уроках англійської мови має чимало позитивних аспектів для удосконалення навичок аудіювання. По-перше, аудіо матеріал, можна використовувати у будь-який час коли зручно учневі. По-друге, учні мають смогу слухати безпосередньо носіїв мови, що дає їм змогу пристосовуватися до іншої мови.

Ігри є одним із інструментів вивчення англійської мови, які перш за все орінтується на завдання та цілі навчального процесу. Впровадження онлайн-ігор у методику викладання іноземної мови може принести позитивні зміни у динаміку підвищення АКА.

Слід наголосити, що ігрові додатки також слугують інструментом для покращення АКА. На сьогоднішній день кожен володіє гаджетом і при цьому може розвивати чи вдосконалювати навички незалежно від місця перебування. Тож, кожен хто прагне покращити свій рівень мови, ігрові додатки точно стануть у пригоді. Не мало важливо те, що учні відчувають задоволення як під час гри, так і при досягненні певних результатів, що може позитивно впливати на рівні вивчення мови. Застосування мобільних технологій також має на меті ефективно розподіляти час на уроці та отримувати миттєвий зворотній зв’язок.

Здійснивши апробацію отриманих результатів експериментального дослідження готовності учнів закладів загальної середньої освіти до навчання аудіювання з використанням онлайн-ігор можна зробити висновок, що використання онлайн-ігор у навчальному процесі є недосконалим для поліпшення навичок аудіювання, хоча спочатку висувалася гіпотеза, що учні зазвичай краще засвоюють матеріал у ігровій формі. Учителі ж у свою чергу наполягають на доцільності використання онлайн-ігор на даному етапі. Погано підібраний матеріал або його актуальність як потенційні причини поганого сприйняття ігор учнями. Для вирішення цієї проблеми, вчитель повинен ретельно добирати матеріал в мережі Інтернеті та на сайтах, що пропонують широкий спектр ігор. Отож у найближчому майбутньому можна сподіватися на покращення результатів у зв'язку з чималою кількістю досліджень у цій області.

## **СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ**

1. Александрова В. В. Креативна система навчання англійської мови. *Вісник Дніпропетровського університету*. Серія: «*Мовознавство»*. 2008. Т. 16, № 14. С. 8-14.
2. Александрова С. А. Професійно-комунікативна компетентність. Тексти лекцій. Харків : ХНАМГ, 2008. 252 с.
3. Балтіна О. Б. Подкасти як засіб вивчення та викладання англійської мови. URL: <http://ea.donntu.edu.ua:8080/jspui/bitstream/123456789/1702/1/Baltina> (дата звернення: 14.06.2020).
4. Бігич О.Б. Методика формування іншомовної компетентності в аудіюванні. Іноземні мови. 2012. №2 (70). С. 19-30.
5. Бігич О. Б. Методика формування іншомовної компетентності в аудіюванні у студентів мовних спеціальностей. Методика формування міжкультурної іншомовної комунікативної компетентності : курс лекцій: навч. метод. посібник. К. : Ленвіт, 2011. С. 175-187.
6. Білянська І. П. Сучасний стан дослідження проблеми формування іншомовної аудитивної компетентності студентів. *Вісник Черкаського університету*. Серія: «*педагогічні науки»*. Черкаси, 2017. № 9. С. 65–77.
7. Дячук Н. М. Особливості формування англомовної аудитивної компетентності старшокласників. *Наукові записки Тернопільського національного педагогічного університету імені Володимира Гнатюка*. Серія: «*Педагогіка*». 2017. №4. С. 27–33.
8. Заїка Б. Г. *Ставлення вчителів та учнів до впровадження онлайн-ігор у навчання аудіювання в загальноосвітній середній школі* : матеріали II Інтернет-конференції молодих учених Ніжинського державного університету імені Миколи Гоголя (м. Ніжин, 22 жовтня 2021 р.). Ніжин, 2021. С. 45-47.
9. Зимняя И. А. Лингвопсихология речевой деятельности. М. : Московский психолога-социальньїй институт Воронеж: НПО “МОДЗК”, 2001. 432 с.
10. Кардашова Н. В. Англомовний подкаст як засіб формування компетентності в аудіюванні студентів мовних спеціальностей. *Вісник КЕШУ*. Серія: «*Педагогіка та психологія*». Випуск 24. 2015. С. 176-185.
11. Коломієць А. М. Використання інтернет сайтів на заняттях з іноземної мови. Наука і освіта: *науково-практичний журнал Південноукраїнського національного педагогічного університету імені К. Д. Ушинського*. Випуск 9 (138). Серія: «*Педагогіка*». Одеса : ПНПУ, 2015. С.102-107.
12. Лепьохіна М. В. Навчання аудіюванню. Опори та орієнтири для подолання труднощів аудіювання. *Проблеми сучасної педагогічної освіти. Педагогіка і психологія*. 2012. Вип. 37, ч. 2. С. 76-86.
13. Марко М. М. Сутність навчально-ігрових технологій. Професійна освіта: *проблеми і перспективи*. Київ : ІПТО НАПН України, 2016. Випуск 11. С. 58-64.
14. Методика навчання іноземних мов і культур: теорія і практика : підручник для студ. класичних, педагогічних і лінгвістичних університетів / О. Б. Бігич, Н. Ф. Бориско, Г. Е. Борецька та ін./ за загальн. ред. С. Ю. Ніколаєвої. Київ : Ленвіт, 2013. 590 с.
15. Методика навчання ІМ у загальноосвітніх навчальних закладах / Л. С. Панова, І. Ф. Андрійко, С. В. Тезікова та ін. Київ : ВЦ Академія, 2010. 328 с.
16. Ніколаєва С. Ю. Цілі навчання ІМ в аспекті компетентнісного підходу. Іноземні мови. 2010. № 1. С. 11-17.
17. Пассов Е. И. Основы методики обучения иностранным языкам. Москва : 1977. Русский язык.
18. Патрушева І. А. Мобільні технології в школі: посіб. для вчителів. К. : Видавничий дім «Освіта», 2019. 175 с.
19. Підручна 3. Ф. Аудіювання як компонент розвитку комунікативних навичок. *Наукові записки Тернопільського національного педагогічного університету ім. В. Гнатюка*. Серія: «*Педагогіка*». Тернопіль, 2011. № 2. С. 171 - 177.
20. Пристай Г. В. Методичні аспекти формування аудитивної компетентності у майбутніх вчителів англійської мови. Молодий вчений. 2020. № 3.2 (79.2). С. 66-69.
21. Проценко Н. В. Основні труднощі навчання аудіювання. *Наукові праці Кам’янець-Подільського національного університету імені Івана Огієнка*. Серія: «*Філологічні науки*». 2012. Вип. 29, ч. 1. С. 87–89.
22. Симоненко Т. В. Теорія і практика формування професійної мовно-комунікативної компетентності студентів філологічних факультетів: монографія. Черкаси: Брама, 2006. 370 с.
23. Сучасні технології навчання іноземних мов і культур у загальноосвітніх і вищих навчальних закладах: Колективна монографія / С. Ю. Ніколаєва, Г. Е. Борецька, Н. В. Майєр, О. М. Устименко, В. В. Черниш та інші; [за ред. С.Ю.Ніколаєвої; техн. ред. І. Ф. Соболєвої]. К. : Ленвіт, 2015. 444 с.
24. Тарнопольський О. Б. Методика викладання ІМ та їх аспектів у вищій школі: підручник / О.Б. Тарнопольський, М.Р. Кабанова. Дніпро: Університет імені Альфреда Нобеля, 2019. 256 с.
25. Терещук Д. Г. Проблема іншомовних мовленнєвих стратегій та їх класифікацій у методиці навчання ІМ. *Вісник Чернігівського національного педагогічного університету імені Т. Г. Шевченка*. Чернігів: ЧНПУ, 2011. Вип. 92. С. 295-299.
26. Шелестова О. В., Канаева Е. А. Потенциал подкаста как средства обучения иностранному языку. 2014. № 7, ч. 2. С. 194-201.
27. Шимків І. В. Аудіювання як вид іншомовної мовленнєвої діяльності *Наукові записки*. Серія: «*Педагогіка*». 2015. № 2. С. 85 – 90.
28. Ягоднікова В. В. Інтерактивні форми і методи навчання у вищий школі: навч.- метод. посіб. Київ. : ДП «Вид. дім «Персонал», 2009. 80 с.
29. Bissenbayeva Z. Pedagogical Basis of Communicative Competence Formation. 2nd Cyprus International Conference on Educational Research. Procedia - Social and Behavioral Sciences Vol. 89. 2013.
30. Brown D. Teaching by Principle An Interactive Approach to Language Pedagogy. San Francisco: Longman, 2001. 480 р.
31. Buck G. Assessing listening. Cambridge: Cambridge University Press, 2001.
32. Cameron L. Teaching Languages to Young Learners. Cambridge University Press, 2017. 258 p.
33. Caroll J. Human cognitive abilities: A survey of factor analytic studies. Cambridge: Cambridge University Press, 1993.
34. Ghonsooly B., Shirvan M. Mediating Processes of Expert Interpreting: A Deliberate Practice Approach. (Research on Youth and Language), 5(2), 2011. P. 287-298.
35. Innovative Learning Environments. URL: <http://ile.education.govt.nz> (date of access: 23.09.2021).
36. Khan J. Using games in teaching English to young learners. England: Longman, 1996.
37. Middleton A. 100 great ideas for educational podcasting. [Електронний ресурс] / Middleton A. : <https://teaching.shu.ac.uk/podcast/pdf/edpod-workbook.pdf>.
38. Mubaslat M. The Effect of Using Educational Games on the Students. Achievement in the English Language for the Primary Stage. Retrieved from https://eric.ed.gov/?id=ED529467.
39. Nunan D. Second Language Teaching and Learning. Boston, MA: Heinle and Heinle Publishers, 1999. P. 330.
40. Prensky M. Why Games Engaged Us. New York: Mac Graw-Hill, 2001.
41. Purdy M. What is listening? In Listening in everyday life: A personal and professional approach. Lanham: University Press of America, 1991.
42. Rost М., Candlin C. Listening in Language Learning. London: Routledge, 2014. P. 296.
43. Rubin J. An overview to a guide for the teaching of second language listening. In a guide to the teaching of second language listening. San Diego: Dominie, 1995.
44. Tyson C. Using Games in an EFL Class for Children. Daejin University ELT Research Paper, 2000.
45. Wolvin A., Coakley C. Listening. Boston, MA: McGraw-Hill, 1996.
46. Zaika B. Teachers and students` attitude towards integrating online games into teaching listening at secondary school. Bulletin of the Student Scientific Society. 2021. №25. P. 50-53.

## **ДОДАТКИ**

**Додаток А.**

**Ставлення учнів до інтеграції онлайн-ігор у навчальний процес з метою покращення навичок аудіювання.**

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **№** | **Питання** | **Так** | **Важко відповісти** | **Ні** |
| 1 | Чи вважаєте Ви, що онлайн-ігри є ефективним способом вивчення англійської мови? | 38,9% | 11,1% | 50% |
| 2 | Чи любите Ви командні ігри? | 100% | 0% | 0% |
| 3 | Чи любите Ви грати в онлайн-ігри? | 61,1% | 22,2% | 16,7% |
| 4 | Чи подобається Вам вивчати англійську граючись онлайн? | 33,3% | 16,7% | 50% |
| 5 | Чи використовуєте Ви онлайн-ігри у процесі навчання англійської мови? | 38,9% | 38,9% | 22,2% |
| 6 | Чи хотіли б Ви використовувати більше онлайн-ігор у навчальному процесі? | 61,1% | 16,7% | 22,2% |
| 7 | Чи згодні Ви із твердженням, що онлайн-ігри мотивують вивчати більше? | 33,3% | 22,2% | 44,5% |
| 8 | Чи вважаєте Ви, що онлайн-ігри сприяють вивченню нових слів? | 38,9% | 11,1% | 50% |
| 9 | Чи допомогають онлайн-ігри краще запам`ятовуати навчальну інформацію? | 61,1% | 27,8% | 11,1% |
| 10 | Чи стимулюють Вас онлайн-ігри говорити англійською мовою на уроці? | 27,8% | 27,8% | 44,4% |

**Додаток Б.**

**Питання, що були посталені вчителям англійської мови під час інтерв`ю:**

1. Чи вважаєте Ви доцільним використання онлайн-ігор на уроках англійської мови?

2. Чи можуть ігри зробити урок більш цікавим, різноманітним, варіативним?

3. Чи використовуєте Ви ігри у процесі навчання? Як часто? Якщо так, то як і де підбираєте матеріал?

4. Як Ви вважаєте, чи допомагають ігри розвивати навички аудіювання? Якщо так, то як саме?

5. Як Ви вважаєте, ігри на уроках англійської мови мають більш мотивуючий характер чи відволікають від навчання?

**АНОТАЦІЯ**

**Заїка Б. Г. Удосконалення англомовної компетентності в аудіюванні учнів загальноосвітньої середньої школи з використанням онлайн-ігор:** магістерська робота. Ніжинський державний університет імені Миколи Гоголя, 2021. 53 с.

Метою роботи є теоретично обґрунтувати можливості удосконалення АКА учнів загальноосвітньої середньої школи з використанням онлайн-ігор та з’ясувати ставлення учасників навчального процесу до використання онлайн-ігор, як засобу навчання у процесі вдосконалення АКА учнів ЗЗСО.

Об'єктом дослідження є процес формування компетентності в аудіюванні на уроках англійської мови в учнів загальноосвітньої середньої школи.

Предметом дослідження є методика формування англомовної компетентності в аудіюванні учнів загальноосвітньої середньої школи з використанням онлайн-ігор.

У вступі визначається актуальність теми та проводиться короткий огляд поставленої задачі.

У першому розділі представлені основні поняття, що стосуються англомовної компетентності в аудіюванні. У другому розділі розглядаються шляхи та засоби удосконалення англомовної компетентності в аудіюванні учнів загальноосвітньої середньої школи з використанням онлайн-ігор. У третьому розділі наводиться аналіз експериментальної перевірки методики впровадження онлайн-ігор у навчання аудіювання у середній школі.

У висновках представлений аналіз роботи та отриманих результатів.

**Ключові слова:** англомовна компетентність, навчання аудіювання, використання онлайн-ігор, учні загальноосвітньої середньої школи.

**ABSTRACT**

**Bohdan Zaika. Improving English language competence in listening to secondary school students by using online games:** master’s thesis. Nizhyn Gogol State University, 2021. 53p.

The purpose of thesis is to theoretically substantiate the possibilities of improving English language competence in listening to secondary school students by using online games and determine the attitude of participants to the use of online games as a means of learning to improve English language competence to secondary school students.

The object of research is the process of formation competence in listening to secondary school students during English classes.

The subject of the study is the methodology of forming English language competence in listening to secondary school students by using online games.

The introduction determines the relevance of the topic and provides a brief overview of the task.

The first section presents basic concepts related to English language competence in listening.

The second section considers ways and means to improve English language competence in listening to secondary school students by using online games.

In the third section provides the analysis of the experimental test of the methodology of implementing online games in teaching listening in secondary school.

The conclusions consider the analysis of the research and the results obtained.

**Key words:** English-language competence, teaching listening, use of online games, students of secondary school.