

Міністерство освіти і науки України

Національний університет

«Чернігівський колегіум» імені Т.Г. Шевченка

Філологічний факультет

Кафедра іноземної філології та освітніх технологій

**УДОСКОНАЛЕННЯ В УЧНІВ СТАРШОЇ ШКОЛИ
АНГЛІЙСЬКОМОВНОЇ ЛЕКСИЧНОЇ КОМПЕТЕНТНОСТІ З
ВИКОРИСТАННЯМ ІГРОВИХ ТЕХНОЛОГІЙ**

Робота на здобуття
освітнього ступеня «магістр»
спеціальності 014 Середня освіта
(Англійська мова та зарубіжна література)
магістрантки II курсу, групи МА21
Нікітіної Маргарити Анатоліївни

Науковий керівник:
кандидат педагогічних наук, доцент
Мацнєва Оксана Анатоліївна

Чернігів 2025

Роботу подано до розгляду «___» _____ 20___ року

Магістрантка _____ Маргарита НІКІТІНА

Науковий керівник _____ Оксана МАЦНЄВА

Рецензент _____ Світлана ЛИТВИН

Кваліфікаційна робота розглянута на розширеному засіданні кафедри
іноземної філології та освітніх технологій

протокол № ___ від «___» _____ 20___ року

Магістрант допускається до захисту роботи в екзаменаційній комісії.

В.о. завідувача кафедри іноземної філології

та освітніх технологій _____ Світлана ГЕРГУЛЬ

ЗМІСТ

ПЕРЕЛІК УМОВНИХ СКОРОЧЕНЬ	5
ВСТУП	6
РОЗДІЛ 1. ТЕОРЕТИЧНІ ЗАСАДИ ВДОСКОНАЛЕННЯ В УЧНІВ СТАРШОЇ ШКОЛИ АНГЛІЙСЬКОМОВНОЇ ЛЕКСИЧНОЇ КОМПЕТЕНТНОСТІ З ВИКОРИСТАННЯМ ІГРОВИХ ТЕХНОЛОГІЙ	
1.1. Лексична компетентність як складова іншомовної комунікативної компетентності	9
1.2. Цілі та зміст удосконалення лексичної компетентності в учнів старшої школи	11
1.3. Шляхи використання ігрових технологій у процесі вдосконалення в учнів старшої школи лексичної компетентності	13
1.4. Урахування вікових особливостей учнів старшого шкільного віку в процесі вдосконалення лексичної компетентності з використанням ігрових технологій	16
Висновки до розділу 1.....	19
РОЗДІЛ 2. МЕТОДИКА ВДОСКОНАЛЕННЯ В УЧНІВ СТАРШОЇ ШКОЛИ АНГЛІЙСЬКОМОВНОЇ ЛЕКСИЧНОЇ КОМПЕТЕНТНОСТІ З ВИКОРИСТАННЯМ ІГРОВИХ ТЕХНОЛОГІЙ	
2.1. Етапи вдосконалення лексичної компетентності	21
2.2. Система вправ для вдосконалення в учнів старшої школи англійськомовної лексичної компетентності з використанням ігрових технологій	23

2.3 Модель організації процесу вдосконалення в учнів старшої школи англійськомовної лексичної компетентності з використанням ігрових технологій	33
Висновки до розділу 2	37
РОЗДІЛ 3. ЕКСПЕРИМЕНТАЛЬНА ПЕРЕВІРКА ЕФЕКТИВНОСТІ МЕТОДИКИ ВДОСКОНАЛЕННЯ В УЧНІВ СТАРШОЇ ШКОЛИ АНГЛІЙСЬКОМОВНОЇ ЛЕКСИЧНОЇ КОМПЕТЕНТНОСТІ З ВИКОРИСТАННЯМ ІГРОВИХ ТЕХНОЛОГІЙ	
3.1. Організація експериментального навчання	39
3.2. Хід експериментального навчання та інтерпретація отриманих результатів.....	42
3.3. Методичні рекомендації вчителям щодо вдосконалення в учнів старшої школи англійськомовної лексичної компетентності з використанням ігрових технологій	46
Висновки до розділу 3.....	48
ВИСНОВКИ	50
СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ	54
ДОДАТКИ	59

ПЕРЕЛІК УМОВНИХ СКОРОЧЕНЬ

АМ – англійська мова

АЛК – англійськомовна лексична компетентність

ІМ – іноземна мова

ІТ – ігрова технологія

КК – комунікативна компетентність

ЛК – лексична компетентність

ЛН – лексична навичка

ЛО – лексична одиниця

МНІМ – методика навчання іноземних мов

НІМ – навчання іноземної мови

СШ – старша школа

ВСТУП

Актуальність дослідження. Сучасна глобалізація та інтеграція в освітньому просторі потребують від учнів старшої школи високого рівня володіння іноземними мовами, зокрема англійською. В умовах нових форматів навчання та зміни підходів до викладання важливим є вдосконалення лексичної компетентності учнів, що дозволить їм успішно спілкуватися та взаємодіяти в міжнародному середовищі. Використання ігрових технологій як інноваційного методу навчання може значно підвищити мотивацію та ефективність засвоєння нової лексики.

Об'єкт дослідження – процес формування англійськомовної лексичної компетентності в учнів старшої школи.

Предмет дослідження – методика вдосконалення в учнів старшої школи англійськомовної лексичної компетентності з використанням ігрових технологій.

Мета дослідження – теоретично обґрунтувати, практично розробити та експериментально перевірити методику вдосконалення в учнів старшої школи англійськомовної лексичної компетентності з використанням ігрових технологій.

Досягнення поставленої мети передбачало виконання низки **завдань**, зокрема:

- проаналізувати науково-методичну літературу з проблеми формування англійськомовної лексичної компетентності;
- визначити сутність поняття «лексична компетентність» та її роль у структурі іншомовної комунікативної компетентності;
- схарактеризувати психолого-педагогічні особливості учнів старшої школи, що впливають на процес засвоєння лексики;
- описати можливості використання ігрових технологій у процесі навчання англійської мови;

- розробити систему вправ та модель організації навчального процесу з використанням ігрових технологій;
- провести експериментальну перевірку ефективності запропонованої методики;
- надати методичні рекомендації для вчителів англійської мови щодо вдосконалення лексичної компетентності учнів старшої школи.

Для реалізації мети та завдань застосовувалися такі **методи дослідження:**

- теоретичний аналіз літератури з проблематики дослідження;
- спостереження за освітнім процесом;
- анкетування учнів і вчителів для оцінки ефективності використаних технологій;
- експеримент.

Наукова новизна роботи полягає в упровадженні інноваційного підходу до навчання лексики, що ґрунтується на комбінації ігрових технологій, що не лише активізує освітній процес, а й сприяє глибшому засвоєнню матеріалу учнями.

Практична цінність роботи полягає у створенні комплексу вправ для вдосконалення англійськомовної лексичної компетентності учнів старшої школи з використанням ігрових технологій та підготовці методичних рекомендацій для вчителів щодо ефективного впровадження ігрових технологій у навчання англійської мови.

Апробація результатів дослідження. Результати дослідження апробовано на Всеукраїнській науково-практичній конференції молодих учених і студентів «Філософія, філологія, культура, освіта: слово молоді» (25 березня 2025 р., м. Чернігів) та відображено в публікації:

Нікітіна М.А. Удосконалення в учнів старшої школи англійськомовної лексичної компетентності з використанням ігрових технологій // Філософія, філологія, культура, освіта: слово молоді Матеріали Всеукраїнської науково-

практичної конференції молодих учених і студентів (25 березня 2025 р.).
Чернігів : НУЧК імені Т.Г. Шевченка, 2025. С. 92 (0,1 др. арк.).

Структура наукової роботи. Робота складається зі вступу, трьох розділів, висновків, списку використаних джерел.

У вступі визначено актуальність, об'єкт, предмет, мету й завдання дослідження, наведено дані щодо апробації, наукової новизни, практичного значення отриманих результатів.

У першому розділі окреслено теоретичні засади дослідження, у другому та третьому розділі представлено методику вдосконалення англійськомовної лексичної компетентності учнів старшої школи з використанням ігрових технологій, у третьому – результати її експериментальної перевірки. Список використаних джерел складає 60 позицій, із яких 20 іноземною мовою.

РОЗДІЛ 1

ТЕОРЕТИЧНІ ЗАСАДИ ВДОСКОНАЛЕННЯ В УЧНІВ СТАРШОЇ ШКОЛИ АНГЛІЙСЬКОМОВНОЇ ЛЕКСИЧНОЇ КОМПЕТЕНТНОСТІ З ВИКОРИСТАННЯМ ІГРОВИХ ТЕХНОЛОГІЙ

1.1. Лексична компетентність як складова іншомовної комунікативної компетентності

У структурі іншомовної комунікативної компетентності учнів старшої школи виділяються такі складові:

- дискурсивна – здатність логічно будувати усні та письмові висловлювання;
- лінгвістична – знання і вміння у сфері лексики, граматики, фонетики та орфографії;
- прагматична – здатність передавати зміст повідомлень відповідно до соціального контексту спілкування;
- мовленнєва – вміння вільно, зв'язно та природно висловлювати думки без тривалих пауз;
- стратегічна – вміння застосовувати як вербальні, так і невербальні комунікативні стратегії для подолання мовних труднощів у реальних ситуаціях;
- інформаційно-цифрова – включає навички пошуку іншомовної професійно орієнтованої інформації, а також ефективне використання іноземних інформаційних ресурсів у професійній діяльності;
- особистісно-креативна – прагнення до вдосконалення мовних навичок, саморозвитку через самостійну пошукову та творчу діяльність;
- соціокультурна – знання культурних особливостей країни мови, що вивчається, та здатність вести професійне спілкування з урахуванням цих особливостей [39, с. 113].

Лексична компетентність – це здатність людини правильно будувати власні висловлювання і адекватно сприймати мовлення інших, що

ґрунтується на складній взаємодії мовних знань, сформованих навичок та усвідомлення лексичних особливостей. Ефективність її розвитку визначається рівнем оволодіння лексичними навичками, обсягом засвоєних знань про словниковий склад мови і гармонійним поєднанням цих компонентів на основі загальної лексичної свідомості [12, с. 179].

Лексична компетентність є багатокомпонентним утворенням, яке включає мотиваційний, практично-діяльнісний, когнітивний, рефлексивний та поведінковий аспекти.

Її формування прямо залежить від рівня розвитку лексичних навичок учнів, які базуються на ключових принципів, а саме: поєднання навчання лексики з мовленнєвою практикою, інтегративність, перевірка та уточнення ментальних складових змісту лексичного навчання, колективна взаємодія, тематична зумовленість та врахування дидактичних і психологічних особливостей процесу та специфіки учнів.

Застосування цих принципів спрямоване на формування комунікативної культури через використання лексичних знань в межах визначених тем та становить основу системи сучасного комунікативно-когнітивного підходу [29, с. 145].

Набуті знання і сформовані вміння забезпечують вдосконалення і розвиток лексичної компетентності. Її рівень характеризується здатністю учнів виконувати складні завдання, що передбачають використання та засвоєння іншомовної лексики, уміння застосовувати її у практичних ситуаціях, виражати власні творчі ідеї та самостійно створювати висловлювання.

Крім того, ступінь сформованості лексичних навичок прямо впливає на рівень володіння іноземною мовою старшокласниками, тобто, чим вищий рівень цих навичок, тим більш досконалим є їх професійне іншомовне мовлення [29, с. 146].

Отже, під лексичною компетентністю розуміють здатність людини грамотно будувати власні висловлювання та адекватно сприймати

мовлення інших. Вона формується на основі складної та динамічної взаємодії знань, навичок і лексичної усвідомленості. Цей компонент є визначальним у структурі іншомовної комунікативної компетентності старшокласників, адже забезпечує розвиток уміння коректно оформлювати власне мовлення та розуміти висловлювання співрозмовників.

1.2. Цілі та зміст удосконалення лексичної компетентності в учнів старшої школи

У старшій школі відбувається узагальнення та впорядкування мовленнєвого, мовного та комунікативного досвіду учнів, здобутого на попередніх етапах навчання.

Освітні цілі та зміст поступово наближаються до реальних умов спілкування. Активно застосовуються проєктні, творчі, групові та інтерактивні форми діяльності, а навчальний матеріал диференціюється відповідно до профільної спрямованості.

Лексичні одиниці професійного характеру добираються згідно з конкретною галуззю знань. Посилюється увага до формування пасивного словникового запасу під час самостійного читання, а також зростає роль індивідуальної роботи учнів з новою лексикою, удосконалюється практика використання двомовних та одномовних словників [25, с. 11].

У цих сферах розширюється тематика ситуативного спілкування: особистість та сім'я, коло друзів; харчування; явища природи та погодні умови; спорт і відпочинок; образотворче мистецтво; шкільна діяльність; професійна сфера та трудова діяльність; досягнення науки й техніки; мистецькі напрями; місце України у світовому просторі; законодавчі документи та юридична термінологія [23, с. 22].

Удосконалення ЛК старшокласників передбачає розширення їхнього словникового запасу, формування вміння доречно застосовувати слова в

різних мовних ситуаціях та поглиблення розуміння висловлювань інших людей.

Ключові завдання розвитку лексичної компетентності полягають у здатності грамотно і чітко передавати власні думки, ефективно користуватися мовою в різних формах спілкування та інтерпретувати зміст складних текстів.

До основних напрямів роботи з удосконалення лексичної компетентності належать:

- активізація мовленнєвої діяльності: заохочення до постійного застосування нових ЛО у власному мовленні;
- збагачення словникового фонду: учні мають опановувати нові слова й вирази, відповідні їхньому рівню та освітнім потребам;
- формування умінь контекстного використання лексики: важливо навчати учнів добирати слова залежно від ситуації та комунікативного завдання;
- розвиток критичного мислення: робота над аналізом значень слів, їхніх стилістичних відтінків, антонімів та синонімів;
- підвищення навчальної мотивації: використання сучасних методик, зокрема ігрових технологій, щоб зробити процес засвоєння лексики захопливим і цікавим [1, с. 13].

У процесі вдосконалення лексичної компетентності важливими напрямками стають:

- практичне використання нової лексики: рольові ситуації, інтерактивні завдання, творчі вправи та дискусії;
- опрацювання тематичних груп слів: побудова навчання за блоками, зокрема це наукова лексика, професійна термінологія і розмовні вирази;
- інтеграція цифрових інструментів: онлайн-платформи, мобільні застосунки та інтерактивні ресурси для розширення словникового запасу;
- аналіз текстів з огляду на їх лексичне наповнення: робота з науковими, публіцистичними та художніми джерелами;
- застосування елементів гейміфікації: використання ігрових методів для закріплення словникового матеріалу [5, с. 7].

Відповідно до Загальноєвропейських рекомендацій з мовної освіти визначено кілька рівнів володіння англійською мовою - від A1 до C2.

Згідно з навчальною програмою з іноземної мови, учні загальноосвітніх закладів повинні досягти рівня B1 до завершення одинадцятого класу [6, с. 16].

На цьому етапі їхній лексичний мінімум, а саме активний та пасивний словниковий запас, має становити щонайменше 2500 слів, і саме тому, на вчителя англійської мови покладається ключова роль у забезпеченні лінгвістичної складової освітнього процесу – формуванні словникового запасу, необхідного для досягнення рівня B1 та успішного складання іспитів [6, с. 17].

Отже, удосконалення лексичної компетентності учнів старшої школи передбачає впорядкування вже набутого мовного досвіду та його доповнення професійно спрямованим словниковим запасом.

Основними завданнями виступають формування глибокого розуміння значень слів, розширення словникового фонду і вироблення умінь вільно застосовувати лексику у мовленні.

Підготовка старшокласників охоплює засвоєння ЛО із різних сфер діяльності, розвиток соціокультурної та інформаційно-технологічної компетентностей, а також формування здатності до самостійного навчання й творчого використання нової лексики.

Таким чином, становлення лексичної компетентності створює підґрунтя для результативного іншомовного спілкування в професійних та реальних життєвих ситуаціях.

1.3. Шляхи використання ігрових технологій в процесі вдосконалення в учнів старшої школи лексичної компетентності

Активне застосування ігрових методів в освітньому процесі є необхідним, адже воно сприяє формуванню та закріпленню позитивного ставлення учнів до навчання. Використання ігрових технологій на уроках

англійської мови забезпечує психологічне розвантаження учнів, що допомагає їм знімати напруження, проявляти творчість та усуває негативне ставлення до складних навчальних завдань.

Отриманий позитивний досвід мотивує учнів повторювати його на більш високому рівні складності. У процесі роботи учень поступово й непомітно занурюється в навчальну ситуацію, відчуває задоволення від участі, а його усвідомлення «Я можу» підсилює віру у власні сили та формує внутрішню потребу: «Для мене це цікаво, корисно та зовсім не викликає страху» [33, с. 4].

У процесі впровадження будь-якої навчальної гри важливо подбати про психологічну готовність учасників відповідно до змісту завдання, а також створити умови для використання творчих прийомів під час її проведення. Роль учителя полягає не лише у функції організатора, а й у позиції співучасника, наставника та консультанта, який коригує й підтримує перебіг гри [5, с. 9]

Кожна навчальна гра має кілька етапів:

- підготовчий, на якому визначається мета, добирається навчальний матеріал, створюється сценарій, готується необхідне обладнання, розподіляються ролі та проводиться інструктаж,
- основний, на якому здійснюється саме проведення гри,
- завершальний, на якому узагальнюються та аналізуються результати [4, с. 1].

Під час гри учасники застосовують набуті практичні вміння, відтворюючи професійні ситуації за певною темою, а сюжетно-рольові завдання відображають конкретні життєві обставини у сфері професійного спілкування. Така діяльність нагадує театральну постановку, де кожен учасник виконує визначену роль. У творчих іграх сюжет виступає формою інтелектуальної роботи, тому особливого значення набуває створення сценарію проведення гри та ретельна підготовка гравців [4, с. 1].

Ігрові методики здатні істотно підвищити рівень лексичної компетентності старшокласників, адже вони забезпечують активне засвоєння нових слів, розвиток мовленнєвих умінь та формують мотивацію до навчання.

Серед основних шляхів використання ігор варто виділити:

- гейміфікація – застосування ігрових механізмів (система балів, рівнів, нагород), які стимулюють учнів до активного використання нових слів у мовленні;
- мобільні додатки з ігровими елементами – сучасні технології, які дозволяють тренувати словниковий запас та перевіряти знання у формі гри;
- комп'ютерні освітні ігри – інтерактивні ресурси, що допомагають опановувати нову лексику через завдання та квести, підвищуючи ефективність вивчення англійської мови;
- рольові ігри – моделювання мовних ситуацій, де учні практикують нову лексику в умовах, наближених до реальних, що сприяє впевненості у спілкуванні та розвитку комунікативних навичок;
- лексичні квести – завдання, що передбачають пошук і застосування нових слів у різних контекстах, як в індивідуальній роботі, так і в груповій [5, с. 7].

Отже, застосування ігрових методик у навчанні старшокласників пробуджує інтерес, сприяє підвищенню результативності освітньої діяльності, забезпечує природну мотивацію та розвиток комунікативних умінь.

На відміну від інших форм навчання і виховання, гра має перевагу в тому, що досягає поставлених цілей ненав'язливо, без використання примусових засобів щодо учня.

Підсумовуючи аналіз ефективності навчальних ігор, варто підкреслити, що вони формують у старшокласників уміння виконувати різні соціальні ролі, приймати обґрунтовані рішення, оцінювати власні прагнення і ресурси та співвідносити власні погляди з позиціями інших учасників освітнього процесу.

1.4. Урахування вікових особливостей учнів старшого шкільного віку в процесі вдосконалення лексичної компетентності з використанням ігрових технологій

Державний стандарт базової та повної загальної середньої освіти України спрямований на розвиток в учнів соціокультурних, психологічних та навчальних умінь; опанування ключових і предметних компетентностей, серед яких володіння державною, рідною та іноземними мовами; формування здатності застосовувати здобуті знання в реальних життєвих ситуаціях та знаходити способи інтеграції в культурне й природне середовище [6, с. 16].

Соціально-психологічна складова освітнього процесу враховує фізіологічні, психологічні та інтелектуальні особливості учнів віком 15-17 років. Психологічні дослідження засвідчують, що для цього етапу розвитку характерним є завершення активної фази статевого дозрівання та становлення нервової системи.

Це забезпечує вдосконалення пам'яті, а саме: запам'ятовування, збереження та відтворення, формування ключових когнітивних процесів і здатність до тривалої концентрації уваги під час навчання. Старшокласники схильні до експериментування, створення асоціативних зв'язків і використання візуалізації для ефективнішого засвоєння знань, а також до розвитку гнучкого мислення [6, с. 17].

У старшій школі учні поступово переходять до засвоєння теоретичних та методологічних засад навчальних дисциплін, і освітній процес на цьому етапі відзначається активним установленням міжпредметних зв'язків, а також упорядкуванням знань із різних предметів. Старшокласники впевнено застосовують різноманітні розумові операції в навчанні, мислять послідовно й логічно, а також цілеспрямовано запам'ятовують матеріал. На відміну від учнів середньої школи, в них чітко проявляється нова якість, а саме: здатність до самокритики, що дозволяє суворо й об'єктивно контролювати власну поведінку [21, с. 24].

Старшокласникам притаманні такі риси:

- відчуття свободи,
- благородність і довірливість у стосунках,
- схильність до морального максималізму,
- прагнення до естетичного і морального ідеалізму;
- творчо-художнє сприйняття навколишнього світу;
- безкорисливість у власних інтересах та захопленнях;
- бажання пізнавати та змінювати реальність.

Очевидно, що вікові особливості учнів проявляються неоднаково. Це пояснюється тим, що учні, залежно від природних задатків та умов виховання, тобто, взаємодія біологічних і соціальних чинників, мають значні відмінності між собою. Тому розвиток кожного учня вирізняється індивідуальними характеристиками, а також специфічними рисами, які слід ураховувати під час організації освітнього процесу [36, с. 6].

У період ранньої юності 16-17 років учні особливо прагнуть до незалежності від батьків, до самостійності та реалізації себе як у особистісному, так і в професійному вимірі. Для цього віку характерна допитливість, інтерес до нового, усвідомлення значення знань та їхньої ролі у майбутньому дорослому житті. Індивідуальні психологічні та фізіологічні особливості старшокласників зобов'язують педагога враховувати їхній емоційний стан, прагнення, пріоритети, а також специфіку навчального предмета під час викладу матеріалу.

У сучасному світі глобалізації майже неможливо уявити повсякденність старшокласників без різноманітних цифрових пристроїв, і їхнє життя дедалі тісніше переплітається з віртуальним простором, бо більшість молоді вже не мислить свого існування без ноутбуків, телефонів, ігрових приставок та інших технологій. Такі гаджети допомагають підтримувати авторитет серед друзів, економити час під час пошуку потрібної інформації, створювати позитивні емоції та формувати прагнення залишатися в модних тенденціях.

У сучасних умовах, коли глобальні технології та Інтернет стали невід'ємною частиною життя старшокласників, педагоги мають не лише пристосовуватися до нових тенденцій, але й використовувати їх на користь освітнього процесу.

У ХХІ столітті вчителі отримали всі можливості для того, щоб замінити суху теорію та громіздкі збірники із застарілими вправами на сучасні, творчі, а також інноваційні методи формування лексичних навичок, і такі підходи не тільки відповідають рівню мовної підготовки учнів старших класів, а й стимулюють їхню мотивацію та інтерес до навчання.

Водночас важливо враховувати методичний аспект викладання лексики, що передбачає чіткі рекомендації щодо вибору стратегій і прийомів роботи зі словами, їх ефективного засвоєння як на уроках іноземної мови, так і під час самостійної роботи [6, с. 18].

Отже, врахування вікових особливостей старшокласників у процесі вдосконалення лексичної компетентності є ключовим чинником успішного опанування іноземної мови. Розвиток мисленнєвих процесів, прагнення до самостійності та самовираження, а також потужний вплив сучасних технологій створюють специфічні умови для навчання.

Застосування ігрових методик, адаптованих до актуальних потреб учнів, забезпечує більш ефективне засвоєння нової лексики, підвищує мотивацію та інтерес до освітнього процесу. Тому, використання інноваційних підходів сприяє досягненню освітніх завдань, зокрема розвитку лексичної компетентності на рівні B1.

Висновки до розділу 1

Лексична компетентність становить невід’ємну складову іншомовної комунікативної компетентності учнів старшої школи, і вона формується завдяки взаємодії практичних навичок, мовних знань та усвідомленого ставлення до мови, що забезпечує здатність учнів адекватно сприймати мовлення інших та чітко висловлювати власні думки.

Її розвиток ґрунтується на принципах інтеграції лексичних знань у комунікативну діяльність та формування мовної культури. Чим вищий рівень володіння лексичними навичками, тим ширші можливості для результативного професійного спілкування іноземною мовою, що є важливим чинником успіху в умовах сучасної глобалізації.

Удосконалення лексичної компетентності старшокласників є багатогранним процесом, який включає не лише розширення словникового запасу, але й формування критичного мислення, активної мовленнєвої діяльності та розвиток умінь використовувати слова у відповідному контексті, а застосування інтерактивних методів, елементів гейміфікації та цифрових технологій підвищує мотивацію учнів, роблячи процес навчання більш захопливим і продуктивним. Таким чином, розвиток ЛК виступає ключовим чинником якісної іншомовної освіти, що готує молодь до успішної інтеграції у сучасний глобалізований простір.

Активне використання ігрових технологій в освітньому процесі є дієвим засобом удосконалення лексичної компетентності старшокласників. Воно сприяє не лише засвоєнню нової лексики, але й розвитку мовленнєвої активності, комунікативних умінь та формуванню мотивації до навчання. Використання рольових завдань, комп’ютерних ігор та елементів гейміфікації значно підвищують ефективність опанування іноземної мови.

Важливим чинником удосконалення ЛК є врахування вікових особливостей старшокласників, їхній психологічний та фізіологічний

розвиток створює сприятливі умови для самореалізації, набуття нових знань і формування мовних навичок.

Використання сучасних методів і освітніх технологій сприяє кращому засвоєнню матеріалу та його застосуванню у реальному житті.

Інноваційні стратегії викладання іноземної мови дозволяють не лише досягти рівня B1, а й розвинути комунікативні навички та вміння, необхідні для професійної інтеграції в сучасному світі.

РОЗДІЛ 2

МЕТОДИКА ВДОСКОНАЛЕННЯ В УЧНІВ СТАРШОЇ ШКОЛИ АНГЛІЙСЬКОМОВНОЇ ЛЕКСИЧНОЇ КОМПЕТЕНТНОСТІ З ВИКОРИСТАННЯМ ІГРОВИХ ТЕХНОЛОГІЙ

2.1. Етапи вдосконалення лексичної компетентності

Створення ефективної методики навчання передбачає визначення послідовних етапів, яким і присвячено цей розділ.

Як відомо, формування й удосконалення іншомовної лексичної компетентності відбувається в три етапи:

- 1) етап ознайомлення, на якому відбувається:
 - введення нових слів і виразів,
 - пояснення їх значення та демонстрація в різних контекстах,
 - опрацювання етимології та добір антонімів і синонімів;
- 2) етап тренування, який спрямований на автоматизацію мовленнєвих дій учнів з новим матеріалом на рівні слова, словосполучення чи окремої фрази/речення;
- 3) етап практики в спілкуванні, який забезпечує закріплення мовних дій на рівні понадфразових єдностей та спрямований на вдосконалення умінь застосовувати вивчену лексику у різних видах мовленнєвої діяльності [13, с. 41].

Контроль сформованості лексичної компетентності може здійснюватися як у прихованій формі, а саме, під час виконання комунікативних та умовно-комунікативних завдань, так і у відкритій, через спеціальні усні та письмові вправи контролю.

Основні методичні засади вдосконалення іншомовної лексичної компетентності такі:

- у формуванні та вдосконаленні іншомовної лексичної компетентності враховується тісний зв'язок між мовою і мовленням, а також між мовою і мисленням;

- у старшій школі формування та вдосконалення лексичної компетентності передбачає врахування різних рівнів засвоєння лексики іноземної мови;
- для ефективного оволодіння новими словами та їх закріплення необхідне багаторазове слухання й активне використання ЛО у мовленні, як усному, так і письмовому;
- розвиток лексичної компетентності здійснюється з опорою на всі когнітивні процеси, що лежать в основі людського мислення;
- розвиток лексичних умінь учнів у процесі роботи з усіма видами мовленнєвої діяльності спирається на знання про слово, його функції у мовленні, особливості ЛО та початкові навички їх використання.

Підсистема вправ, спрямованих на формування лексичної компетентності старшокласників, охоплює:

- вправи для ознайомлення з новими ЛО: подання та пояснення значення ЛО, формування їх графічного, звукового і семантичного образів, організація самоперевірки та рефлексії, а також повторення і контроль засвоєного матеріалу,
- вправи на автоматизацію: закріплення дій з новими словами на рівні словоформи, речення, словосполучення, та більш складних мовних єдностей, як у монологічному, так і в діалогічному мовленні,
- вправи на активізацію: використання нових ЛО у різноманітних комунікативних ситуаціях для розвитку практичних мовленнєвих умінь [20, с. 1].

Отже, вдосконалення лексичної компетентності є тривалим процесом, що потребує регулярної роботи та постійного використання на практиці. Кожен з трьох етапів відіграє важливу роль у формуванні та удосконаленні лексичних навичок, забезпечуючи результативне мовленнєве спілкування та глибше розуміння іноземної мови.

2.2. Система вправ для вдосконалення в учнів старшої школи англійськомовної лексичної компетентності з використанням ігрових технологій

Формування іншомовної лексичної компетентності здійснюється у три етапи:

- 1) ознайомлення з новими ЛО;
- 2) рецептивно-репродуктивне тренування;
- 3) комунікативна практика.

Метою першого етапу є введення нових ЛО, пояснення їх значення та забезпечення початкового засвоєння; другого – тренування учнів у засвоєнні форми і значення нових слів, а також у їх використанні на рівні словосполучення, речення, окремого слова та більш складних мовних структур; та третього – застосування нових лексичних одиниць у різних видах мовленнєвої діяльності для формування навичок реального спілкування [14, с. 1].

Досягненню результатів на кожному етапі навчання може допомогти застосування ігрових методик.

На етапі ознайомлення корисно використовувати такі ІТ як словниковий тренажер, мозковий штурм, асоціативні ігри, ігри зі словами на відтворення і запам'ятовування слова та ігри-загадки.

На етапі тренування ефективними є дидактичні ігри на зіставлення слова, дії і понять, лексичні кросворди, словесна дуель та дикторські ігри.

На етапі практики доречно застосовувати дискусію, ігри з картинками, квести, рольові ігри, сюжетні ігри, ігри з елементами змагань та ігри-імпровізації [8, с. 98].

Таблиця 2.1

Система вправ для вдосконалення АЛК в учнів старшої школи з використанням ігрових технологій

Етапи	Групи вправ	Типи вправ	Види вправ
ознайомлення з новими ЛО	для введення нових ЛО, розкриття їх значення та забезпечення їх первинного засвоєння	рецептивні, некомунікативні, репродуктивні, умовно-комунікативні	імітація зразка мовлення, зіставлення слів з їхніми визначеннями, доповнення речень словами, мозковий штурм, асоціативні ігри, ігри-загадки та ігри зі словами на запам'ятовування та відтворення слова
рецептивно-репродуктивне тренування	для засвоєння форми та значень нових ЛО, удосконалення навичок уживання нових ЛО на рівні слова, словосполучення, фрази/речення та	рецептивні, некомунікативні, репродуктивні, умовно-комунікативні	читання тексту і узагальнення лексичних зв'язків, парафраз, словесна дуель, лексичні кросворди, дикторські ігри,

	понадфразової єдності		дидактичні ігри на зіставлення понять, слів та дій
комунікативна практика	для вдосконалення навичок уживання нових ЛО у різних видах мовленнєвої діяльності	репродуктивні умовно- комунікативні, продуктивні комунікативні	усна / письмова презентація з новими лексичними одиницями, ігри з картинками, дискусія, рольові ігри, квести, ігри-імпровізації, сюжетні ігри, ігри з елементами змагань

На основі описаної вище системи вправ ми розробили комплекс вправ для вдосконалення АЛК в учнів 10-го класу в межах теми “Travelling”. Наведемо приклади вправ з розробленого комплексу.

Мета I етапу полягає в семантизації ЛО, а також удосконаленні лексичних навичок говоріння. Для семантизації ЛО і вдосконалення лексичних навичок говоріння використовуються такі вправи.

Вправа 1

Мета: ознайомлення із ЛО.

Тип: рецептивно-репродуктивна некомунікативна.

Вид: читання тексту з узагальненням знань про лексичні зв'язки, асоціативна гра «лексична павутинка».

Task: Work in pairs. Read the dialogue and then translate the underlined vocabulary items. Create an 'associative web' – write one underlined word and around it the words that are associated with it.

Anna: Hey John, I'm really excited about our trip next summer! Have you thought about our destination yet?

John: Yeah. How about we go to Italy? There are so many amazing tourist attractions there.

Anna: Italy sounds perfect! Do you have any specific places in mind?

John: Definitely! We should visit Rome for the Colosseum and Vatican City. Then maybe head to Venice for a unique cruise along the canals.

Anna: That sounds awesome! I've always wanted to go on a cruise in Venice. What about our accommodation? Should we book it in advance?

John: For sure. I'll check out some options online. Maybe we can use a travel agency to help us with the bookings.

Anna: Good idea. We should also think about our itinerary. I want to make sure we have enough time for everything.

John: Agreed. Let's plan it out in detail. And don't forget to get your passport ready. We might need a visa for certain places too.

Anna: Right, I'll make a note of that.

John: And we should make sure our luggage isn't too heavy. We don't want to carry too much stuff.

Anna: Yes, minimal luggage is best. Oh, and we should exchange some money at the currency exchange before we go.

John: Absolutely. Let's get that sorted out soon. I'm so looking forward to this adventure!

Anna: Me too. It's going to be an amazing journey!

Вправа 2

Мета: перевірка розуміння значення ЛО через співвіднесення з ситуаціями.

Тип: рецептивна некомунікативна.

Вид: співвіднесення ЛО із ситуацією, гра-загадка «знайди відповідність».

Task: Individual work. You will receive cards with lexical items and descriptions of situations. Read each situation and guess which lexical item corresponds to it.

1. *Backpacking*
2. *Sightseeing*
3. *Passport*
4. *Travel agency*
5. *Cruise*

1. Olga wants to visit Greece next summer. She doesn't know how to book flights or find a good hotel. Her parents advise her to go to a place where professionals help organize trips. She enters a modern office with posters of famous destinations on the walls. A friendly manager offers her several travel packages. They discuss prices, dates, and excursions. Olga chooses a 7-day trip to Athens with guided tours. She pays for everything in one place. The manager gives her all the documents and a printed itinerary.

2. Max and his cousin decided to explore the Balkans during their summer break. They didn't want to spend much money, so they packed everything into large backpacks. They planned to travel by train and stay in hostels or tents. Every day they visited new cities, cooked simple meals, and met other young travellers. They carried maps, water bottles, and sleeping bags. Their journey was full of adventures and surprises. They didn't follow a strict plan and often changed destinations spontaneously. It was a real test of independence and flexibility.

3. At the airport, Dmytro stands in line at the check-in desk. He opens his bag and takes out a small official document. It has his photo, name, nationality, and date of birth. The officer checks the document carefully and stamps it. Without it, Dmytro wouldn't be allowed to board the plane. He keeps it in a safe place during the whole trip. He also uses it at the hotel and when crossing borders. It's the most important travel document he owns.

4. During their trip to London, the students visited many famous places. They saw Big Ben, Buckingham Palace, and the British Museum. Every day they had a plan

with several attractions. They took photos, listened to guides, and learned interesting facts. They walked a lot and used public transport to move around. In the evenings, they shared impressions and wrote travel diaries. The goal of the trip was to explore the city's culture and history. They didn't spend much time shopping or relaxing - it was all about discovering new places.

5. Sofia and her family spent their vacation on a huge ship. It had restaurants, swimming pools, cinemas, and even a theatre. Every morning they woke up in a new port city. They visited tropical islands, went snorkelling, and enjoyed beach time. On board, there were concerts, games, and dance nights. The food was delicious and the service excellent. They didn't have to worry about transport or hotels - everything was included. It was a luxurious and relaxing way to travel.

Вправа 3

Мета: ознайомлення з новими лексичними одиницями.

Тип: рецептивна, інтерактивна.

Вид: мозковий штурм, асоціативна гра.

Task: Work in small groups. I will give you a keyword and your task is to create an 'associative web' of related words. Then each group presents their 'web'. Other groups can add new words.

*Journey Destination Adventure Itinerary Backpacking Accommodation
Sightseeing Tourist attractions Travel agency Expedition Luggage
Passport Visa Currency exchange Flight Boarding pass Cruise
Travel guide*

Мета II етапу полягає в засвоєнні форми та значень нових ЛО, удосконаленні навичок уживання нових ЛО на рівні слова, словосполучення, фрази/речення та понадфразової єдності. На цьому етапі використовуємо такі вправи:

Вправа 4

Мета: удосконалення навичок уживання ЛО на рівні слова, словосполучення.

Тип: рецептивно-репродуктивна некомунікативна.

Вид: зіставлення слів з їхніми визначеннями, дидактична гра «зіставлення понять».

Task: Work in groups. Each group will receive two sets of cards, one with new vocabulary words and the other with definitions. Match each word with its corresponding definition.

*Journey Destination Adventure Itinerary Backpacking Accommodation
Sightseeing Tourist attractions Travel agency Expedition Luggage
Passport Visa Currency exchange Flight Boarding pass Cruise
Travel guide*

Group 1

- A. A long trip, especially one with a specific purpose.
- B. The place to which someone is going.
- C. An exciting or dangerous experience.
- D. A detailed plan for a trip.
- E. Traveling with a backpack, usually on a budget.
- F. A place where travelers can stay.

Group 2

- G. Visiting interesting places, especially when on holiday.
- H. Popular places for tourists to visit.
- I. A company that arranges travel and vacations for people.
- J. A journey with a specific purpose, often scientific or exploratory.
- K. Bags and suitcases for traveling.
- L. A document issued by a country allowing the holder to travel abroad.

Group 3

- M. Official permission to enter or stay in a country.
- N. The act of exchanging one currency for another.
- O. The act of flying.
- P. A ticket that allows a passenger to enter an aircraft.
- Q. A trip on a ship for pleasure.

R. A person or book that provides information for travelers.

Вправа 5

Мета: формування навички вживання ЛО на рівні речення.

Тип: рецептивно-репродуктивна некомунікативна.

Вид: заповнення пропусків у реченнях ЛО, гра на запам'ятовування та відтворення слів.

Task: Work in small teams. You will see a list of vocabulary items on the screen. You have 1 minute to memorize them, then the list will disappear and you must fill in the blanks with the correct word from your memory.

Journey Destination Adventure Itinerary Backpacking
Accommodation Sightseeing Tourist attractions Travel agency
Expedition Luggage Passport Visa Currency exchange
Flight Boarding pass Cruise Travel guide

1. We planned our _____ to include visits to several historic sites.
2. The _____ helped us book a hotel and flights for our vacation.
3. My _____ was heavy because it contained all my clothes and souvenirs.
4. During our _____, we saw the Eiffel Tower and the Louvre.
5. The _____ was a thrilling experience, full of unexpected events.

Вправа 6

Мета: удосконалення навички вживання ЛО на рівні речення.

Тип: рецептивно-репродуктивна некомунікативна.

Вид: парафраз, гра-загадка на заміну синонімів.

Task: Work in small groups. Each group is given a passage of text where key vocabulary words have been replaced with synonyms. Your task is to find all the replaced words and 'unscramble' them, i.e. replace them with the exact terms from the new material.

Journey Destination Adventure Itinerary Backpacking Accommodation
Sightseeing Tourist attractions Travel agency Expedition Luggage

Passport Visa Currency exchange Flight Boarding pass Cruise
Travel guide

1. Last summer, our class went on an unforgettable journey to the Alps. We planned everything carefully with the help of a local tour operator. Our teacher gave us a detailed schedule that included hiking routes and rest stops. Everyone packed their baggage the night before and made sure to bring warm clothes. At the airport, we showed our ID document and received our flight ticket before boarding the plane. During the trip, we enjoyed exploring small mountain villages and took hundreds of photos.

2. Last summer, our class went on a thrilling trip to Norway. We chose this breathtaking location because of its fjords and northern lights. Before the trip, we consulted a tour guide who helped us plan everything. Most of us preferred light travel, so we packed smart and stayed in hostels. At the airport, we showed our entry permit and exchanged money at the foreign exchange counter. The airplane ride was smooth, and we arrived in Oslo full of excitement. During the trip, we explored famous landmarks like the Viking Ship Museum and the Royal Palace.

Вправа 7

Мета: закріпити значення та вживання нових лексичних одиниць.

Тип: репродуктивна, комунікативна.

Вид: словесна дуель.

Task: Work in pairs. Each pair receives a set of word cards. One student chooses a word and gives its definition or an example of its use, and the other has to guess the word. If the answer is correct, he gets a point, then the roles are reversed.

Journey Destination Adventure Itinerary Backpacking Accommodation
Sightseeing Tourist attractions Travel agency Expedition Luggage
Passport Visa Currency exchange Flight Boarding pass Cruise
Travel guide

Мета III етапу полягає в удосконаленні навичок уживання нових ЛО у різних видах мовленнєвої діяльності. На цьому етапі доцільним вважаємо використання таких вправ:

Вправа 8

Мета: удосконалення навичок уживання ЛО на рівні понадфразової єдності в монологічному мовленні.

Тип: продуктивна комунікативна.

Вид: створення усної презентації подорожі, використовуючи нові ЛО, рольова гра-імпровізація «туристична презентація»

Task: Work in groups. Each group is given a travel assignment (country, mode of transport, accommodation, set of activities). Create a short oral presentation of the trip using up to 10 new vocabulary items.

Example:

Hello everyone! Let me tell you about our exciting journey to Italy - a country full of history, art, and delicious food. Our main destination was Rome, but we also visited Florence and Venice. We booked everything through a travel agency, which helped us organize a perfect itinerary with daily activities and local tips. We traveled by plane, and each of us had to show a valid passport and get a boarding pass before the flight. During the trip, we enjoyed sightseeing – walking around ancient ruins, visiting museums, and admiring beautiful architecture. It was an unforgettable experience, and I'd love to go back someday!

Вправа 9

Мета: застосування лексики в реалістичних комунікативних ситуаціях.

Тип: продуктивна, комунікативна.

Вид: сюжетна рольова гра-квест.

Task: You will be given a role (tourist, hotel employee, customs officer, guide, travel agency employee). Situations (a group of tourists has lost their documents, cannot find a hotel, has a problem with their flight). Your task is to act out the situation using the vocabulary you have learned.

*Journey Destination Adventure Itinerary Backpacking Accommodation
Sightseeing Tourist attractions Travel agency Expedition Luggage
Passport Visa Currency exchange Flight Boarding pass Cruise
Travel guide*

Отже, запропонована система вправ для вдосконалення АЛК старшокласників демонструє поетапний, методично обґрунтований підхід до формування лексичної навички, який поєднує традиційні дидактичні принципи з потенціалом ігрових технологій.

Кожен етап – ознайомлення, рецептивно-репродуктивне тренування та комунікативна практика має визначену мету, типи та види вправ, що відповідають рівню мовленнєвої активності учнів СШ.

Вправи, розроблені на тему “Travelling”, демонструють приклад ефективної реалізації цієї системи: від семантизації ЛО до їх активного використання в комунікативних ситуаціях.

Такий підхід дозволяє не лише формувати лексичну компетентність, а й розвивати критичне мислення, навички співпраці та мовленнєву автономію учнів.

2.3. Модель організації процесу вдосконалення в учнів старшої школи англійськомовної лексичної компетентності з використанням ігрових технологій

Для підвищення рівня англомовної лексичної компетентності старшокласників за допомогою ігрових технологій необхідно створити модель організації навчального процесу.

Така модель є впорядкованою системою, що визначає місце, час, умови та учасників освітньої діяльності. Вона включає інструменти, форми, методи, ресурси навчання, а також способи взаємодії між усіма учасниками.

Під час розробки цієї моделі слід урахувати кілька ключових складових:

- учасники освітнього процесу,
- ресурси і засоби навчання,
- мета навчання,
- специфіка впровадження моделі в практику,
- принципи організації навчання [40, с. 1].

Для розвитку англійськомовної лексичної компетентності старшокласників за допомогою ігрових технологій ми запропонували модель організації освітнього процесу.

Вона ґрунтується на таких принципах:

- поступове вдосконалення лексичних навичок,
- емоційне залучення,
- активна участь учнів у навчанні.

Принцип поступового вдосконалення реалізується через три рівні роботи:

1. ознайомлення з новими ЛО,
2. рецептивно-репродуктивне тренування,
3. комунікативна практика.

Принцип емоційного залучення сприяє формуванню мотивації через позитивні та цікаві ігрові ситуації.

Принцип активної участі передбачає створення умов, у яких учні самостійно обирають, застосовують та закріплюють нові слова в межах ігрової діяльності.

Дослідження проводиться серед учнів 10 класу, які мають базовий рівень знань англійської мови. Цільовим орієнтиром є досягнення рівня B1 відповідно до Загальноєвропейських рекомендацій з мовної освіти.

До засобів навчання належать спеціально розроблена методика формування та вдосконалення лексичної компетентності, комплекс вправ адаптований до тематики уроків, ігрові технології, а також цифрові інструменти (Wordwall, Quizlet, Kahoot, LearningApps), що забезпечують створення інтерактивних завдань.

При розробці моделі важливо визначити часові рамки формування ЛК на прикладі теми «Travelling» у 10 класі. Згідно з програмою, на цю тему виділено 6 годин аудиторної роботи та 3 години самостійних завдань. 30% цього часу може бути спрямовано на вдосконалення лексичних навичок.

Таким чином, пропонується виділити 2 години класних занять та 1 годину домашньої роботи саме на розвиток АЛК [5, с. 8].

Ми дійшли висновку, що:

- етап ознайомлення з новими лексичними одиницями має тривати 0,5 години у класі;
- етап рецептивно-репродуктивного тренування передбачає 1 годину аудиторної роботи та 0,5 години самостійних завдань;
- етап комунікативної практики включає 0,5 години занять у класі та 0,5 години домашньої роботи.

Більшість цифрових ігор учні виконують вдома, їх результати автоматично фіксуються або перевіряються вчителем, а ігри, що потребують взаємодії, організовуються під час уроків, після чого проводиться аналіз та рефлексія.

Таким чином, запропонована модель організації навчання з формування англомовної лексичної компетентності у старшокласників на прикладі теми «Travelling» у 10 класі демонструє ефективне поєднання класичних методів та ігрових технологій. Вона спирається на визначені принципи, враховує мовні та вікові особливості учнів і відповідає сучасним тенденціям цифрової педагогіки.

Чітке розмежування часу між етапами забезпечує поступове засвоєння матеріалу, підтримує мотивацію та сприяє активній участі в освітньому процесі.

Використання інтерактивних ресурсів, таких як Wordwall, Quizlet, Kahoot і LearningApps розвиває самостійність, підвищує інтерес до теми і формує навички рефлексії.

Отже, модель є адаптивною, гнучкою та придатною для впровадження в сучасному освітньому середовищі, а її реалізація сприяє якісному вдосконаленню англійськомовної лексичної компетентності учнів старшої школи.

Висновки до розділу 2

Для створення комплексу вправ, спрямованих на вдосконалення АЛК із застосуванням ІТ, ми проаналізували процес її формування. До його складових належать: методичні засади формування іншомовної лексичної компетентності, етапи її вдосконалення та система вправ із використанням ІТ.

Ми визначили п'ять ключових методичних положень для удосконалення АЛК за допомогою ІТ, а саме:

- взаємозв'язок мовлення, мислення та мови,
- наявність відповідних ЛО у мовленнєвій діяльності,
- врахування рівнів засвоєння лексики,
- слухання та відтворення нових слів в усному мовленні та письмі,
- урахування когнітивних процесів.

Також було окреслено три основні етапи вдосконалення АЛК учнів старшої школи із застосуванням ІТ, а саме:

- ознайомлення – введення нових ЛО, пояснення їх значення та забезпечення первинного засвоєння.
- тренування – вправляння у засвоєнні форми та значення нових слів, їх використання на рівні словосполучення, речення, слова та понадфразових єдностей.
- практика – комунікативне застосування нових ЛО у різних видах мовленнєвої діяльності.

Досягненню цілей кожного етапу сприяє використання ігрових технологій. На етапі ознайомлення ефективними є рецептивні некомунікативні та репродуктивні умовно-комунікативні вправи, такі як імітація мовленнєвого зразка, доповнення речень, асоціативні ігри, мозковий штурм, вправи на запам'ятовування, загадки, зіставлення слів із визначеннями. На етапі тренування доцільними є вправи на узагальнення лексичних зв'язків і читання, словесні дуелі, парафраз, дидактичні завдання на зіставлення понять і дій, дикторські ігри та лексичні кросворди. На етапі

практики варто застосовувати продуктивні комунікативні вправи, а саме: ігри з картинками, усні та письмові презентації, імпрровізації, рольові ігри, сюжетні ігри та змагання, дискусії і квести.

Отже, запропонована система вправ є адаптивною, гнучкою та відповідає вимогам сучасного освітнього середовища. Її використання забезпечує ефективне вдосконалення АЛК в учнів старшої школи завдяки інтеграції ігрових технологій.

РОЗДІЛ 3

ЕКСПЕРИМЕНТАЛЬНА ПЕРЕВІРКА ЕФЕКТИВНОСТІ МЕТОДИКИ ВДОСКОНАЛЕННЯ В УЧНІВ СТАРШОЇ ШКОЛИ АНГЛІЙСЬКОМОВНОЇ ЛЕКСИЧНОЇ КОМПЕТЕНТНОСТІ З ВИКОРИСТАННЯМ ІГРОВИХ ТЕХНОЛОГІЙ

3.1. Організація експериментального навчання

Для перевірки результативності створеного комплексу вправ, спрямованого на вдосконалення англомовної лексичної компетентності в учнів старшої школи із застосуванням ігрових технологій, ми провели експериментальне дослідження.

Експеримент є цілеспрямованим та спеціально організованим дослідженням, метою якого є визначення ефективності використання різних засобів, методів, прийомів, форм, способів і оновленого змісту навчання та тренування [27, с. 401].

Ключовими характеристиками експерименту виступають:

- наявність попередньо сформульованих гіпотез,
- визначення часових меж,
- можливість урахування впливу досліджуваного методичного чинника,
- розроблені план та структура, що узгоджуються з гіпотезою,
- проведення вимірювань початкового та кінцевого рівня умінь, знань і навичок учасників експерименту за критеріями, які відповідають специфіці проблеми та поставленій меті [27, с. 406].

У процесі проведення експериментального дослідження ми дотримувалися таких дидактичних вимог:

- 1) тип експерименту визначається до його початку і має відповідати поставленим цілям і завданням,
- 2) дослідження повинно спиратися на чітке теоретичне і методичне обґрунтування,
- 3) гіпотеза формулюється заздалегідь, до експерименту,

- 4) експериментальна робота поділяється на етапи з чітко визначеними завданнями,
- 5) мета експерименту має бути конкретною, а на її основі розробляються завдання для етапів,
- 6) дослідження розпочинається передекспериментальним зрізом і завершується підсумковим зрізом,
- 7) тривалість експерименту повинна бути обмеженою та узгоджуватися з навчальним навантаженням учнів [27, с. 401].

Перш ніж розпочати експериментальне дослідження, необхідно визначити його вид і тип. Існують такі класифікаційні підходи:

1. За ступенем визначеності плану:
 - неповністю детермінований, допускає внесення змін у процесі проведення;
 - повністю детермінований, не передбачає жодних коректив.
2. За співвідношенням фаз дослідження:
 - діагностичний, спрямований на аналіз процесу навчання в певній системі та виявлення недоліків, які потребують удосконалення;
 - розвідувальний, дозволяє перевірити перспективність висунутих гіпотез і виявити помилки чи слабкі місця теоретичної частини;
 - основний, реалізується безпосередньо в освітньому процесі.
3. За кількістю гіпотез, що протиставляються:
 - вертикальний, порівнює показники тих самих учнів до та після навчання;
 - горизонтальний, зіставляє результати різних груп учнів до та після навчання.
4. За наближеністю до природних умов навчання:
 - штучний, здійснюється з попередньо відібраними учасниками;
 - природний, проводиться у звичайних навчальних умовах із наявними учасниками [27, с. 402].

Після аналізу класифікації типів і видів експерименту, для перевірки результативності комплексу вправ, створеного на основі теоретичного дослідження з метою вдосконалення АЛК в учнів старшої школи за допомогою ІТ, нами було обрано вертикальний природний повністю детермінований експеримент. Порівняння якісних і кількісних показників здійснювалося по вертикалі, тобто, до і після навчання, яке проводилося в звичайних умовах освітнього процесу.

На першому етапі було визначено мету і завдання, сформульовано гіпотезу, характеристики експерименту, його місце, проведення та тривалість, а також підготовлено необхідний матеріал. Метою дослідження стала перевірка ефективності комплексу вправ, спрямованого на вдосконалення ЛК учнів 10 класу із застосуванням ІТ. Основне завдання полягало у зіставленні результатів навчання за методикою, запропонованою підручником Focus 3 2ed SB, та за методикою, розробленою в межах нашого дослідження, що передбачає використання ІТ. Гіпотеза експерименту формулювалася так: розроблений комплекс вправ має підвищити ефективність процесу вдосконалення АЛК та забезпечити оптимізацію.

Дослідження проводилося в ліцеї № 22 м. Чернігова в лютому-березні 2025 року, участь у якому взяли учні 10-К класу, які навчаються за чинною програмою з іноземної мови.

На початку було здійснено передекспериментальний зріз для визначення рівня сформованості лексичної компетентності. Загалом у дослідженні брали участь 18 учнів, розподілених на контрольну та експериментальну групи по 9 осіб із приблизно однаковим рівнем підготовки. Принагідно зауважимо, що такий розподіл за рівнями створив сприятливі умови для проведення експерименту.

Для оцінювання рівня сформованості англійськомовної лексичної компетентності було визначено п'ять критеріїв:

- сполучуваність ЛО,
- правильність вимови та темп мовлення,

- відповідність мовлення запропонованій комунікативній ситуації,
- граматична коректність висловлювань,
- доречність використання ЛО.

Отже, експеримент виступає організованою формою співпраці дослідника та учасників, спрямованою на вирішення конкретної методичної проблеми в контрольованих умовах.

З огляду на класифікаційні ознаки, для перевірки ефективності комплексу вправ було обрано основний вертикальний природний повністю детермінований експеримент, який включав три етапи: передекспериментальний зріз, основний етап та післяекспериментальний зріз, що дозволило комплексно оцінити результативність запропонованої методики.

3.2. Хід експериментального навчання та інтерпретація отриманих результатів

У цьому підрозділі описується фаза реалізації експериментального дослідження, надаються результати передекспериментального та післяекспериментального зрізів, проводиться аналіз та інтерпретація результатів, отриманих під час передекспериментального та післяекспериментального зрізів.

Наша експериментальна перевірка ефективності комплексу вправ відбувалася в три етапи: передекспериментальний зріз, основний експеримент і післяекспериментальний зріз.

Під час передекспериментального зрізу учні експериментальної і контрольної груп виконували тест з теми «Travelling». Тест складався з трьох частин та 9 завдань:

- 1) перевірити лексичну обізнаність і семантичність розуміння: перевірити розуміння слів та переклад, встановити семантичні зв'язки між ЛО;
- 2) перевірити контекстуальне використання лексики: заповнити пропуски в реченнях, дібрати лексичні одиниці до контексту;

3) перевірити лексику в мовленні: рольові ситуації, письмові висловлювання.

На цьому етапі наша мета полягала у визначенні рівня сформованості в учнів АЛК, показником якого слід уважати середній коефіцієнт навченості. Під час визначення середнього коефіцієнту ми використовували таку формулу: $K = \frac{Q}{n}$, де К – коефіцієнт навченості, Q – кількість балів, отриманих за правильно виконані завдання, n – максимальна кількість балів за завдання. Слідом за переважною більшістю науковців, достатнім коефіцієнтом навченості ми вважаємо 0,7.

Результати передекспериментального зрізу рівня сформованості АЛК в контрольній та експериментальній групах, коефіцієнти навченості за виокремленими критеріями подано у таблиці 3.1.

Таблиця 3.1

Середні показники передекспериментального зрізу рівня сформованості АЛК в учнів КГ та ЕГ

Група	Критерії оцінювання							Загальний показник	
	Обсяг активного запасу	Точність використання	Контекстуальне застосування	Лексична варіативність	Швидкість і зв'язність мовлення	Фонологічна інтеграція	Словотвірна здатність	Середній загальний бал	Середній коефіцієнт навченості
ЕГ	0,9	0,8	0,9	1,2	1	1,5	1	7,3	0,61
КГ	0,7	1	0,5	1,4	1	1,4	1,1	7,1	0,6

Максимальний бал	1	1,5	1,5	2	1,5	2,5	2	12	1
------------------	---	-----	-----	---	-----	-----	---	----	---

Аналіз поданих даних дозволяє зробити декілька висновків. Рівень навченості в учнів контрольної та експериментальної груп до початку експериментального навчання був приблизно однаковим.

Середній коефіцієнт навченості в контрольній групі складав 0,6 а в експериментальній групі – 0,61 що свідчить про недостатній рівень сформованості в учнів АЛК.

Під час передекспериментального зрізу найбільші труднощі в учнів викликали завдання для перевірки рівня сформованості лексичних навичок та розвитку мовленнєвих умінь. Тому, розроблена нами система вправ і була спрямована на попередження труднощів та помилок такого типу.

З метою перевірки розробленої методики навчання ми провели експериментальне навчання. Нагадаємо, що в контрольній групі навчання продовжувалось за методикою, представленою в підручнику Focus 3 2ed SB.

За результатами експериментального навчання в обох групах ми провели післяекспериментальний зріз, структура та типи завдань якого були ідентичні структурі та завданням передекспериментального зрізу (див. табл. 3.2).

Як бачимо, середній коефіцієнт навченості учнів експериментальної групи становить 0,73 (73%), а контрольної групи – 0,71 (71%) і трохи перевищує достатній рівень навченості.

Наведені дані дозволяють зробити висновок про ефективність використання розробленої в межах нашого дослідження методики на практиці.

Отже, в результаті експериментального дослідження, проведеного в ліцеї № 22 м. Чернігова у 10-К класі в лютому-березні 2025 року, було підтверджено ефективність розробленого в межах нашого дослідження

Таблиця 3.2

Середні показники післяекспериментального зрізу рівня сформованості
АЛК в учнів КГ та ЕГ

Група	Критерії оцінювання							Загальний показник	
	Обсяг активного запасу	Точність використання	Контекстуальне застосування	Лексична варіативність	Швидкість і зв'язність мовлення	Фонологічна інтеграція	Словотвірна здатність	Середній загальний бал	Середній коефіцієнт навченості
ЕГ	1	0,9	1	1,5	1,2	2	1,1	8,7	0,73
КГ	0,9	0,8	1,2	1,6	1,1	1,6	1,3	8,5	0,71
Максимальний бал	1	1,5	1,5	2	1,5	2,5	2	12	1

комплексу вправ для вдосконалення в учнів старшої школи англійськомовної лексичної компетентності з використанням ігрових технологій. Середній коефіцієнт навченості учнів експериментальної групи зріс до 0,73 (73%), а у контрольній групі – до 0,71 (71%), що трохи перевищує середній рівень навченості.

Приріст в експериментальній групі становить 0,12 (12%), а в контрольній – 0,11 (11%), що свідчить про доцільність використання ігрових технологій у процесі вдосконалення в учнів старшої школи англійськомовної лексичної компетентності.

3.3. Методичні рекомендації вчителям щодо вдосконалення в учнів старшої школи англійськомовної лексичної компетентності з використанням ігрових технологій

На основі отриманих результатів під час експериментального навчання ми змогли підтвердити ефективність розробленої в межах нашого дослідження методики вдосконалення в учнів старшої школи англійськомовної лексичної компетентності з використанням ігрових технологій.

Удосконалення АЛК потрібно проводити за принципами активної участі в освітньому процесі, емоційної залученості та поетапного вдосконалення лексичних навичок.

У процесі формування в учнів АЛК вчитель повинен дотримуватись етапності навчання, а саме трьох етапів: ознайомлення з новими ЛО, рецептивно-репродуктивного тренування, комунікативної практики.

Головним інструментом у процесі формування в учнів АЛК з використанням ІТ є система вправ, що забезпечує цілісність та системність освітнього процесу.

Вибір вправ для системи має бути психологічно, педагогічно та дидактично обґрунтованим. Треба чітко усвідомлювати, з якою метою виконується та чи інша вправа.

Ефективному досягненню цілей кожного з етапів може сприяти використання ігрових технологій. Наприклад, на етапі ознайомлення доречним є використання мозкового штурму, словникового тренажеру й асоціативних ігор, ігор-загадок та ігор зі словами на запам'ятовування та відтворення слова.

На етапі тренування – словесна дуель, лексичні кросворди та дикторські ігри, а також дидактичні ігри на зіставлення понять, слова і дії.

На етапі практики – ігри з картинками, дискусія та рольові ігри, квести, ігри-імпровізації, сюжетні ігри та ігри з елементами змагань.

Згідно з навчальною програмою та календарним плануванням на вдосконалення АЛК в межах теми відводиться 2 години класно-урочної

роботи та 1 година домашньої роботи. Більшість цифрових ігор виконуються учнями вдома, результати фіксуються автоматично або перевіряються вчителем. Ігри, що потребують взаємодії, проводяться в класі, з подальшим аналізом та рефлексією.

Таким чином, представлена в роботі система вправ для формування в учнів англійськомовної лексичної компетентності з теми «Travelling» може бути використана і для формування англійськомовної лексичної компетентності в межах інших тем, передбачених для опрацювання Програмою та планом вивчення іноземної мови, затвердженими для закладів загальної середньої освіти.

Отже, в процесі удосконалення в учнів старшої школи англійськомовної лексичної компетентності з використанням ігрових технологій учитель повинен дотримуватись етапів навчання, визначати, вправи яких видів та типів будуть використовуватись та визначати необхідні години класно-урочної роботи і домашньої роботи.

Висновки до розділу 3

Експеримент розглядається як організована форма співпраці дослідника та учасників, спрямована на розв'язання конкретної методичної задачі в контрольованих умовах. Вивчивши ознаки та класифікації експериментальних досліджень, ми дійшли висновку, що для перевірки результативності комплексу вправ, створеного на основі теоретичного аналізу з метою вдосконалення АЛК старшокласників із застосуванням ІТ, оптимальним є вибір вертикального природного повністю детермінованого експерименту.

На етапі підготовки було визначено мету, а саме, перевірити ефективність комплексу вправ, що інтегрує ІТ у процес формування ЛК. Основне завдання полягало у порівнянні результатів навчання за методикою, представленою в підручнику Focus 3 2ed SB, та за методикою, що базується на використанні ІТ.

Експеримент проводився у лютому-березні 2025 року в 10-К класі ліцею № 22 м. Чернігова та складався з трьох етапів: попереднього зрізу, основного етапу та підсумкового зрізу.

У дослідженні взяли участь 18 учнів, розподілених на дві групи – контрольну та експериментальну по 9 осіб із приблизно однаковим рівнем підготовки.

Результати експерименту підтвердили ефективність комплексу вправ, розробленого для вдосконалення АЛК старшокласників із використанням ІТ. Показник навченості в експериментальній групі зріс до 0,73 (73%), а в контрольній до 0,71 (71%), що перевищує середній рівень, а приріст у експериментальній групі склав 0,12 (12%), а в контрольній 0,11 (11%), що свідчить про доцільність застосування ігрових технологій у процесі формування АЛК.

Крім того, ми розробили методичні рекомендації для вчителів щодо формування АЛК старшокласників із використанням ІТ.

Основним інструментом є система вправ, яка забезпечує системність та цілісність освітнього процесу. Таким чином, система вправ із теми «Travelling» може бути адаптована і для інших тем, передбачених програмою та планом вивчення іноземної мови у закладах загальної середньої освіти.

ВИСНОВКИ

Лексична компетентність є невід'ємною складовою іншомовної комунікативної компетентності старшокласників, яка ґрунтується на взаємодії навичок, знань і мовної свідомості, що забезпечує здатність учнів адекватно сприймати мовлення інших та коректно висловлювати власні думки.

Формування ЛК здійснюється на основі принципів, які сприяють інтеграції лексичних знань у комунікативну практику та розвитку мовної культури.

Удосконалення ЛК учнів старших класів є багатограним процесом, який передбачає не лише розширення словникового запасу, але й розвиток умінь контекстного використання лексики, мовленнєвої діяльності і критичного мислення.

Використання гейміфікації, інтерактивних методів та цифрових технологій підвищує мотивацію до навчання, робить процес засвоєння мови більш результативним і цікавим. Таким чином, удосконалення ЛК виступає ключовим чинником якісної іншомовної освіти, що готує учнів до успішної інтеграції у сучасний світ.

Активне застосування інформаційних технологій в освітньому процесі є дієвим засобом удосконалення ЛК старшокласників. Воно сприяє не лише засвоєнню нової лексики, а й формуванню комунікативних умінь, розвитку мовленнєвої діяльності та підвищенню мотивації. Використання рольових ігор, комп'ютерних ігор, елементів гейміфікації і мобільних додатків, значно підсилює ефективність навчання.

Сучасні технології та методи навчання полегшують засвоєння матеріалу, підвищують мотивацію та сприяють його інтеграції у реальне життя. Інноваційні методи викладання іноземної мови дозволяють не лише досягти рівня B1, а й розвинути комунікативні навички, необхідні для успішної соціальної та професійної інтеграції.

Для створення комплексу вправ з удосконалення АЛК із використанням ІТ було досліджено процес формування ЛК, складовими якого є етапи вдосконалення, методичні положення та вправи з використанням ІТ.

Ми визначили п'ять методичних положень: наявність відповідних ЛО у мовленнєвій діяльності; урахування когнітивних процесів; взаємозв'язок мови, мовлення та мислення; слухання та відтворення нових ЛО у мовленні й письмі та врахування рівнів засвоєння лексики.

Також було окреслено три етапи вдосконалення АЛК учнів старшої школи з використанням ІТ:

- уведення нових ЛО та їх первинне засвоєння;
- тренування щодо форми та значення нових ЛО, їх використання на рівні речення, словосполучення, слова та понадфразової єдності;
- комунікативна практика у застосуванні нових ЛО в різних видах мовленнєвої діяльності.

На кожному етапі ефективність підвищується завдяки використанню ІТ. На етапі ознайомлення доцільними є вправи на зіставлення слів із визначеннями, імітацію мовлення, мозковий штурм, доповнення речень, асоціативні ігри, вправи та загадки на запам'ятовування. На етапі тренування – парафраз, читання текстів із узагальненням лексичних зв'язків, кросворди, словесні дуелі, дикторські ігри та дидактичні вправи на зіставлення понять. На етапі практики – письмові і усні презентації, дискусії, імпровізації, рольові ігри, квести, ігри-змагання та сюжетні ігри.

Таким чином, запропонована система вправ є адаптивною, гнучкою та придатною для використання у сучасному освітньому середовищі, а її впровадження сприяє якісному вдосконаленню АЛК старшокласників із застосуванням ІТ.

Експеримент як форма взаємодії учасників та дослідника був спрямований на розв'язання конкретної методичної проблеми в контрольованих умовах і, вивчивши класифікації та ознаки експериментів, ми

визначили, що для перевірки ефективності комплексу вправ доцільно застосувати вертикальний природний повністю детермінований експеримент.

Експеримент проводився у лютому-березні 2025 року в 10-К класі ліцею № 22 м. Чернігова, у якому взяли участь взяли 18 учнів, розподілених на дві групи, а саме: контрольну та експериментальну по 9 осіб із приблизно однаковим рівнем підготовки. Експериментальне дослідження включало три етапи: попередній зріз, основний етап і підсумковий зріз.

Основним завданням нашого дослідження стало порівняння навчальних досягнень, отриманих за методикою, запропонованою підручником, із результатами, досягнутими за авторською методикою, розробленою в межах дослідження та орієнтованою на застосування ІТ, а метою нашого дослідження було визначення результативності комплексу вправ, спрямованого на вдосконалення іншомовної комунікативної компетентності учнів 10 класу із використанням ІТ.

Критеріями оцінювання рівня сформованості англійськомовної лексичної компетентності були такі: обсяг активного словникового запасу, контекстуальне застосування, точність використання, швидкість і зв'язність мовлення, варіативність, словотвірні навички та фонологічна інтеграція.

Результати експерименту підтвердили ефективність комплексу вправ: середній коефіцієнт навченості експериментальної групи зріс до 0,73 (73%), а контрольної – до 0,71 (71%). Приріст склав відповідно 0,12 (12%) та 0,11 (11%), що свідчить про доцільність використання ігрових технологій у процесі формування ЛК.

На основі дослідження було розроблено методичні рекомендації для вчителів. У процесі формування англійськомовної лексичної компетентності з використанням ігрових технологій, педагог має дотримуватися трьох етапів: ознайомлення з новими ЛО, рецептивно-репродуктивного тренування та комунікативної практики. Система вправ повинна бути дидактично, педагогічно та психологічно обґрунтованою, а кожна вправа відповідати конкретній меті.

Таким чином, комплекс вправ із теми «Travelling» може бути успішно адаптований для інших тем, передбачених програмою та планом вивчення іноземної мови у закладах загальної середньої освіти.

СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ

1. Антонюк В. Б. Формування лексичної компетентності на уроках англійської мови в основній школі з використанням сучасних онлайн платформ. Режим доступу: <https://lnk.ua/J4ZPLADVE>
2. Борщовецька В. Д. Модель організації процесу навчання іншомовної фахової лексики в умовах кредитно-модульної системи. Режим доступу: <https://lnk.ua/KVvdbWR4E>
3. Видахевич Т. І. Гейміфікація як засіб формування мовленнєвої компетентності молодших школярів. Режим доступу: <https://lnk.ua/wVlzbm84P>
4. Всеосвіта. Гра як основна форма навчання. Режим доступу: <https://lnk.ua/5V1RGIPNd>
5. Всеосвіта. Ігрові форми роботи як засіб формування англomовної лексичної компетентності учнів початкових класів. Режим доступу: <https://surl.li/pehmae>
6. Герус О. С. Формування іншомовної лексичної компетенції учнів. Режим доступу: <https://lnk.ua/QV0kb1Aeg>
7. Гладка О. Особливості розвитку іншомовної лексичної компетентності студентів-філологів. Режим доступу: <https://lnk.ua/x4LXvmn4n>
8. Головата У. Дидактична гра як засіб формування англomовної лексичної компетентності учнів 3 класу. Режим доступу: <https://surl.li/gganrm>
9. Гурвич. Вісник. Режим доступу: <https://surl.li/yblrfl>
10. Давиденко О. В. Формування лексичної компетентності учнів старшої школи засобами цифрових інтерактивних технологій. Режим доступу: <https://lnk.ua/aVp9B1AND>
11. Дмитревич О. М. Формування комунікативної компетентності учнів на уроках англійської мови. Режим доступу: <https://lnk.ua/pVJqYnveP>

12. Долинський Є. В. Методика формування іншомовної лексичної компетентності за допомогою посібника елективного курсу "моя франція". Режим доступу: <https://lnk.ua/R4aMREy4J>
13. Дука М. В. Етапи формування англомовної лексичної компетентності майбутніх економістів із застосуванням комп'ютерних технологій. Режим доступу: <https://lnk.ua/zN2KbRb47>
14. Зимовець О. А. Формування іншомовної лексичної компетентності учнів початкової школи з використанням інформаційно-комунікаційних технологій. Режим доступу: <https://lnk.ua/1V9kM6j4g>
15. Ігрові форми роботи як засіб формування англомовної лексичної компетентності учнів початкових класів. Режим доступу: <https://lnk.ua/aVp9B12ND>
16. Ізмайлова К. В. Використання ігрових технологій навчання у фаховій підготовці майбутніх економістів у зво. Режим доступу: <https://lnk.ua/94y9WYL4M>
17. Ключові компетентності для навчання протягом життя. Режим доступу: <https://surl.li/ixmrpk>
18. Кучерук О. Формування лексичної компетентності учнів у процесі навчання української мови з використанням методу проектів. Режим доступу: <https://surl.li/xsbmiz>
19. Кучерук О. А. Формування лексичної компетентності учнів засобами комп'ютерних ігор у навчанні українською мови. Режим доступу: <https://surl.li/kdbmuq>
20. Методика формування іншомовної лексичної компетенції учнів. Режим доступу: <https://surli.cc/wjpopg>
21. Милосердова І. О. Соціально-педагогічна робота щодо професійного самовизначення старшокласників. Режим доступу: <https://surl.li/xvelag>
22. Мірошник С. О. Використання ігрових технологій на заняттях з іноземної мови для удосконалення іншомовної лексичної компетентності студентів філологічних спеціальностей. Режим доступу: <https://lnk.ua/k4x9b51ey>

23. Навчальні програми з іноземних мов для загальноосвітніх навчальних закладів і спеціалізованих шкіл із поглибленим вивченням іноземних мов. Режим доступу: <https://surl.li/crougg>
24. Оверчук О. О. Формування лексикологічної компетентності студентів-філологів у процесі вивчення сучасної української літературної мови. Режим доступу: <https://surl.li/jdoech>
25. Особливості навчання англійської мови на різних ступенях. Наведіть приклади завдань для формування навичок та вмінь мовлення на різних ступенях. Режим доступу: <https://surl.li/cc/iefumh>
26. Основні етапи проведення експериментального дослідження. Режим доступу: <https://surl.li/uloamr>
27. Педагогічний експеримент. Режим доступу: <https://surl.li/hzyxyi>
28. Пішта П. Я. Методика перевірки лексичної компетентності. Режим доступу: <https://surl.li/qfekcv>
29. Полянiчко О. Д. Компоненти змісту лексичної компетентності майбутніх учителів історії. Components of contents of lexis competence of future history teachers. Режим доступу: <https://surl.li/juskdy>
30. Проведення експериментальних досліджень. Режим доступу: <https://surl.li/xmdaiv>
31. Розвиток іншомовної лексичної компетенції учнів на уроках англійської мови із елементами гри. Режим доступу: <https://surl.li/tkleky>
32. Савельєва Т. О. Сучасні підходи та інноваційні методи навчання у закладах вищої освіти: зарубіжний досвід та вітчизняні особливості використання ігрових технологій. Режим доступу: <https://surl.li/yrhdvg>
33. Сажнєва Ю. М. Гейміфікація як інструмент для підвищення активності учнів на уроках інформатики. Режим доступу: <https://surl.li/iwvrbj>
34. Сяська Н. В. Формування англомовної лексичної компетентності майбутніх учителів засобами автентичних поетичних текстів. Режим доступу: <https://bit.ly/4r3TtoD>
35. Форми організації навчання. Режим доступу: <https://bit.ly/4nWUuvW>

36. Характеристика вікових особливостей сучасних школярів. Режим доступу: <https://bit.ly/47XrIoZ>
37. Шевчук Л. М. Специфіка формування лексичної компетентності школярів у сучасних умовах. Режим доступу: <https://bit.ly/3WVnSYD>
38. Шкуратюк Т. Формування іншомовної лексичної компетентності в учнів старших класах. Режим доступу: <https://bit.ly/4pgNcED>
39. Юхно Н. В. Суть та структура іншомовної комунікативної компетентності фахівців. Режим доступу: <https://lnk.ua/B4ORgb9NG>
40. Ягунов В.В. Модель навчання (модель навчального процесу). Режим доступу: <https://surl.li/lrvgct>
41. Ashirova T. A. Developing lexical competence of language learners through it technologies. Режим доступу: <https://lnk.ua/9erXqJKNp>
42. Ageenko N.V. Motivation fostering through gaming technologies. Режим доступу: <https://lnk.ua/PeRIJ0bNY>
43. Borisova Y. The use of game technologies in teaching professional communication in english for engineering students. Режим доступу: <https://lnk.ua/J4ZPqJaVE>
44. Chowdhury M. Digital game-based language learning for vocabulary development. Режим доступу: <https://lnk.ua/ANDZB5Jex>
45. Diachok N. Professional lexical competence development in blended learning. Режим доступу: <https://lnk.ua/y4zj5Kr4j>
46. Herasymenko Y. Developing foreign language lexical competence among future specialists. Режим доступу: <https://lnk.ua/MNj pz16eE>
47. Hrybinyk Y. Formation of lexical competence in English for students of higher educational establishments in Ukraine under conditions of blended learning. Режим доступу: <https://lnk.ua/94y9GRv4M>
48. Kadaner O. Enhancing students' vocabulary skills using games and Pear Deck. Режим доступу: <https://lnk.ua/k4kjWAbNL>
49. Kovalenko Y. Effective techniques for developing advanced vocabulary skills in English language. Режим доступу: <https://lnk.ua/be8Az58V5>

50. Kozlovska S. Using gamification for teaching and developing creativity of primary school students. Режим доступу: <https://surl.li/cbnxjl>
51. Kulkova M. A. Gamification as a tool for developing English lexical competence in schoolchildren (by the example of 6th-grade gymnasium pupils). Режим доступу: <https://lnk.ua/dNYK0bleM>
52. Lehan V. Formation of lexical competence in foreign philology (English) students during online education. Режим доступу: <https://lnk.ua/k4kjbOgNL>
53. Mykhailova O.S. Theoretical preconditions for the formation of foreign lexical competence of primary school learners by means of intersubject links. Режим доступу: <https://lnk.ua/ANDZ6Kbex>
54. Panfilova V. Educational mobile games as a tool for increasing vocabulary when learning a foreign language. Режим доступу: <https://lnk.ua/aVp90ojND>
55. Polonska T. K. Games as a technique for competence-oriented foreign languages teaching to primary school pupils. Режим доступу: <https://lnk.ua/xVm8W57ev>
56. Rychka T.I. Formation of the foreign language lexical competence: theoretical dimension. Формування іншомовної лексичної компетентності: теоретичний вимір. Режим доступу: <https://lnk.ua/y4XBp8vVX>
57. Shandra N. The formation of english-language lexical competence of future specialists of information technologies. Режим доступу: <https://lnk.ua/5V1R67pNd>
58. Shkola I. Gamification methods for developing lexical competence of engineering students. Режим доступу: <https://lnk.ua/mNBpuyjNG>
59. The dimensions of lexical competence. Режим доступу: <https://lnk.ua/QV0kZg7eg>
60. Zadorozhna O. I. Foreign language lexical competence in professionally oriented reading as a methodical problem. Режим доступу: <https://lnk.ua/dNYKQRjeM>

АНОТАЦІЯ

Нікітіна М. А. Удосконалення в учнів старшої школи англійськомовної лексичної компетентності з використанням ігрових технологій

Магістерська робота присвячена проблемі вдосконалення англійськомовної лексичної компетентності учнів старшої школи з використанням ігрових технологій. У дослідженні теоретично обґрунтовано та практично розроблено методику вдосконалення лексичної компетентності старшокласників, що включає визначення сутності лексичної компетентності як складової іншомовної комунікативної компетентності, конкретизацію цілей та змісту навчання лексики, а також окреслення шляхів застосування ігрових технологій у процесі навчання. Особливу увагу приділено врахуванню вікових та індивідуально-психологічних особливостей учнів старшої школи. Розроблено систему вправ та модель організації процесу навчання, спрямовану на формування й удосконалення англійськомовної лексичної компетентності. Ефективність запропонованої методики підтверджено в ході експериментального навчання, за результатами якого сформульовано методичні рекомендації для вчителів англійської мови щодо використання ігрових технологій в освітньому процесі.

Ключові слова: лексична компетентність, ігрові технології, старша школа, комунікативна компетентність, комплекс вправ, експеримент.

RESUME

Nikitina M.A. Developing Upper Secondary School Students' English Lexical Competence through Game-Based Learning

The paper deals with the problem of developing upper secondary school students' English lexical competence through game-based learning. The methodology of developing upper secondary school students' lexical competence has been theoretically substantiated and practically elaborated. The aims and content of vocabulary instruction have been specified. The ways of using game-based learning in this process have been determined. The students' age, individual, and psychological peculiarities have been taken into account. The main stages of developing upper secondary school students' English lexical competence through game-based learning have been outlined, and a set of exercises has been worked out. The effectiveness of the elaborated methodology has been verified during the experimental teaching. Methodological recommendations as for its implementation have been developed.

Key words: lexical competence, game-based learning, upper secondary school, a set of exercises, experiment.