

міністерство транспорту та цифрової інфраструктури» скорочується до «BMVI», зауважимо, що це значно спрощує комунікацію [5, 9].

Безумовно, існують абрєвіатури, котрі можуть мати декілька значень, що залежно від контексту, як-от: «Jh.» може означати як «століття» («Jahrhundert»), так і «молодіжний гуртожиток» («Jugendherberge»). Це може призвести до непорозуміння, якщо контекст нерозбірливий [5].

Однією з проблем використання абрєвіатур є те, що їх часто важко зрозуміти, коли повна форма невідома. Оскільки абрєвіатури переважно сильно залежать від контексту, важливо, щоб читач або слухач знав правильний контекст, щоб зрозуміти повне значення абрєвіатури [4, 4-12].

Отже, скорочення лише спрощують форму, а не змінюють значення похідного слова (твірного слова). Тож скорочення довгих або ж складних слів без втрати смислового значення є ключовою функцією абрєвіатур.

#### ЛІТЕРАТУРА

1. Donalies, E. Basiswissen Deutsche Wortbildung. Tübingen: Francke Verlag. 2005. S.155
2. Dudens Grammatik. Duden – Die Grammatik. Band 4. Mannheim: Dudenverlag. 1998. S. 1343
3. Fleischer, W. Die Wortbildung der deutschen Gegenwartssprache. Leipzig: VEB Bibliographisches Institut. 1997. S. 250
4. Hofrichter W. Zu Problemen der Abkürzungen in der deutschen Gegenwartssprache ( Ling. Studien des Zentralinstituts für Sprachwissenschaft, Reihe A, Arbeitsberichte 44), Berlin, 1977. S. 176
5. Steinhauer, A. DUDEN – Das Wörterbuch der Abkürzungen: Über 50.000 nationale und internationale Abkürzungen und Kurzwörter mit ihren Bedeutungen. 6. Auflage. Mannheim: Dudenverlag, 2011. S. 512

*Бойко Марія*

*Науковий керівник – доц. Дацків Ольга*

### ІНТЕРАКТИВНІ ІГРИ НА УРОКАХ АНГЛІЙСЬКОЇ МОВИ У 5-6 КЛАСАХ

Інтерактивні форми навчання, зокрема ігри, займають центральне місце в освітньому процесі з англійської мови завдяки їх здатності залучати учнів до активної взаємодії. На відміну від традиційних методів, інтерактивні ігри створюють середовище, у якому учні можуть безпосередньо застосовувати набуті знання, експериментувати з мовою та отримувати зворотний зв'язок у реальному часі [4, с. 7]. Використання ігрових технологій не лише сприяє розвитку мовних навичок та вмінь, але й підвищує мотивацію до навчання та стимулює конкуренцію і співпрацю в навчальному процесі. Крім того, інтерактивні ігри дозволяють інтегрувати різні аспекти мови – граматику, лексику, вимову – у захоплюючі та динамічні форми взаємодії, що робить освітній процес більш ефективним. З огляду на викладене вище, важливо дослідити які саме інтерактивні ігри є найбільш результативними у навчанні англійської мови учнів 5-6 класів закладів загальної середньої освіти.

Метою статті є дослідження ефективності інтерактивних ігор у процесі вивчення англійської мови, а також аналіз того, як ігрові методики можуть сприяти покращенню мовних навичок та мотивації учнів закладів загальної середньої освіти. Завдання статті: охарактеризувати основні види інтерактивних ігор, навести приклади ігор, які зарекомендували свою ефективність в освітньому процесі з англійської мови у 5-6 класах, визначити вплив інтерактивних ігор на розвиток окремих аспектів іноземної мови, таких як граматики, лексики та вимова.

Актуальність статті зумовлена сучасними викликами, пов'язаними з пандемією COVID-19 та війною, які значно вплинули на освітній процес і психоемоційний стан учнів. Упродовж тривалого часу учні були змушені адаптуватися до дистанційного навчання, часто під впливом стресу через ізоляцію, нестабільність та, у випадку війни, постійні сирени й загрозу життю. Така ситуація негативно впливає на мотивацію до навчання та здатність концентруватися, що підкреслює важливість пошуку активних форм організації навчання, таких як інтерактивні ігри. Ігри, на думку дослідників, не лише допомагають підтримувати інтерес до навчання англійської мови [6, с. 5], але й сприяють зниженню рівня стресу, створюючи більш позитивне та залучене середовище для учнів [3, с. 5].

Розглянемо класифікації ігор у досліджених нами працях науковців. Класифікація У. Лі містить десять видів ігор, які використовуються для вивчення іноземної мови: на засвоєння структур, на лексику, на правопис, на вимову, з числами, ігри «послухай і виконай», ігри «прочитай і виконай», для письма, пантоміма і рольова гра, а також ігри для дискусій [5, с. 7]. Дж. МакКаллум поділяє ігри для вивчення мови на сім видів: на лексику, з числами, на засвоєння структур, на правопис, для розмовної практики, для письма, а також рольові і драматичні ігри [7, с. 4]. Дж. Хадфілд класифікує ігри на лінгвістичні та комунікативні. Комунікативні ігри, в свою чергу, дослідник поділяє на: ігри на сортування, відновлення правильного порядку та розташування; відновлення інформації, вгадування, пошук інформації, підбір відповідників, ігри на позначення, ігри на обмін, настільні ігри, рольові ігри, сценки [3, с. 4]. Вважаємо, що класифікації У. Лі та Дж. Хадфілда є найбільш релевантними для використання вчителями англійської мови, які працюють у 5-6 класах закладів загальної середньої освіти.

Далі наведемо приклади ігор які, на нашу думку і згідно з результатами проведеного нами опитування учнів цієї вікової категорії найбільше сприяють розвитку лексичних, граматичних та фонетичних навичок.

«Who am I?» (Хто я?). За правилами учні навмання обирають картки з іменами відомих персонажів, назвами тварин чи словами з будь-якої теми, і, з допомогою вчителя, прикріплюють її собі на лоб так, щоб інші учасники могли бачити написане. Завдання учня – поставити запитання іншим учасникам, щоб згадатися, хто або що зображено на його картці. Важливо, щоб запитання були закритого типу, тобто такими, на які можна відповісти «так» або «ні». Наприклад: «Am I an animal?», «Can I fly?», «Do people keep me as a pet?». Гра триває, поки учень не здогадається що зображено на його картці. Якщо учень правильно вгадує, він виграє та знімає картку. Описана гра є ефективною інтерактивною вправою для розвитку усіх мовних навичок учнів, зокрема для формування загальних запитань і коротких відповідей на них (граматичні навички), повторення вивчених лексичних одиниць (лексичні навички) і тренування вимови окремих слів та інтонації у запитаннях (навички вимови).

«Board race» (Естафета). Вчитель ділить клас на дві команди та називає категорію. Наприклад: «дієслова в минулому часі», «прикметники», або «тварини», «продукти», «зимовий одяг». Як тільки вчитель дає команду «Start!», перші учні з кожної команди біжать до дошки і записують свої відповіді. Потім учень повертається до команди, а наступний учень біжить до дошки. Гра триває, поки всі учні з команди не запишуть свої відповіді. Виграє команда, яка першою завершить завдання і запише всі відповіді правильно. Після завершення гри вчитель може перевірити записи на дошці та обговорити їх з класом, що допоможе учням усвідомити свої помилки та краще закріпити матеріал. Ця гра є ефективним інструментом для активізації навчального процесу що дозволяє учням практикувати мовні навички в атмосфері змагання та командної співпраці.

«Splat it!» (Лясни це (слово)!). Мета гри полягає у поєднанні слухових і зорових стимулів, а також розвитку швидкої реакції на почуті слова. Для проведення гри клас ділиться на дві команди, а на дошці вчитель розміщує картки з зображеннями або словами, що відповідають темі уроку. До дошки запрошують по одному представнику від кожної команди. Кожен учень отримує мухобійку (fly swatter), за допомогою якої він повинен ляснути правильне зображення або слово на дошці. Вчитель називає слово, яке відповідає одному з зображень, і завдання учнів полягає в тому, щоб швидко знайти відповідну картку, прочитати написане на ній та вдарити її мухобійкою. Той, хто перший правильно виконає завдання, виграє один бал для своєї команди. Після кожного раунду інші учні підходять до дошки, і гра продовжується до того часу, поки всі учасники не візьмуть участь. Описана гра забезпечує багаторазове повторення вивченої лексики та її вимови у швидкому темпі, що допомагає учням краще запам'ятати нові слова. Вона сприяє розвитку лексичних навичок і навичок вимови, швидкості реагування, а також покращує здатність учнів асоціювати почуті слова із зоровими образами. Крім того, така гра стимулює командний дух і мотивує учнів до активної участі в освітньому процесі.

«Rhyming memoгу» (Пам'ять на рими). Вчитель готує картки, на яких написані слова, що римуються. Наприклад, coat – boat, sock – clock, ball – tall, fish – dish, cake – snake, peach – beach, car – star. Картки перемішують і розкладають на столі або підлозі лицьовою стороною вниз. Гру можна проводити як індивідуально, так і в командах. Один з учнів відкриває дві картки. Якщо слова на цих картках римуються, учень забирає їх собі і отримує один бал. Якщо слова не римуються, картки знову перевертають лицем вниз, і хід переходить до наступного

учня. Переможцем стає той учень або команда, які зібрали найбільше пар римованих слів. Гра стимулює розвиток фонетичних навичок, що важливо для покращення вимови та розуміння слів англійської мови.

«Seat Swap» (Поміняйся кріслом). Для проведення цієї гри вчитель розставляє стільці у класі колом, так щоб кожен стілець був обернений назовні. Стільців повинно бути на один менше, ніж кількість учнів. Гра буде базуватись на окремій лексичній темі і граматичній структурі, наприклад, «Clothes. Present continuous» або «Food. Present simple». Вчитель говорить речення використовуючи потрібну лексику і граматичну структуру. Наприклад: «You are wearing black shoes» або «You don't like ice cream». Ці речення мають бути такими, щоб вони стосувалися кількох учнів одночасно. Учні мають уважно слухати опис. Якщо вони вважають, що опис вчителя відповідає їм, вони повинні встати і швидко пересісти на інший стілець. Один учень залишиться стояти, оскільки стільців менше, ніж учасників. Цей учень придумує наступний опис для інших учнів. Ця гра є ідеальним поєднанням розваги та навчання, що робить її ефективною для навчання граматики і лексики. Вона підходить як для кінестетиків чи аудіалів, так і для учнів з гіперактивністю.

Отже, інтерактивні ігри, серед яких граматичні, лексичні, фонетико-орфографічні та мовленнєві, суттєво впливають на результати навчання учнів іноземної мови, зокрема в 5-6 класах. Вони формують психологічну готовність до спілкування, створюють природну потребу у багаторазовому повторенні певних мовних елементів і допомагають учням тренуватися у виборі потрібного варіанту висловлювання. Таким чином, гра є ефективним інструментом, що сприяє активному і усвідомленому засвоєнню іноземної мови та розвитку комунікативних навичок, які є важливими для успішної інтеграції учнів у іншомовний мовленнєвий простір.

#### ЛІТЕРАТУРА

1. Методика навчання іноземних мов у загальноосвітніх навчальних закладах: підручник / Л. С. Панова та ін. Київ: Академія, 2010. 327 с.
2. Плюшко Г. Г. Використання інтерактивних методів навчання. Методичні рекомендації. Київ. 2012. 24 с. URL: [https://isoty0wsxy5efjap8bhqzqpm7hyxz4m0.cdn-freehost.com.ua/images/content/Napratsyuvannya/Metodychni\\_materialy/410001.pdf](https://isoty0wsxy5efjap8bhqzqpm7hyxz4m0.cdn-freehost.com.ua/images/content/Napratsyuvannya/Metodychni_materialy/410001.pdf) (дата звернення: 23.10.24).
3. Hadfield J. Elementary vocabulary games: a collection of vocabulary games and activities for elementary students of English. Longman, 1998. 119 p.
4. Kostikova I. I. Language games in teaching English. Kharkiv: KHNPU, 2017. Vol. 43. P. 174 - 184. URL: <https://dspace.hnpu.edu.ua/items/5ec85491-4a4f-4b4f-9e6a-da9f2003d73a> (date of access: 23.10.24).
5. Lee W.R. Language teaching games and contests. Oxford: Oxford University Press, 2008. 218 p.
6. Lewis G., Bedson G. Games for children. Oxford: OUP, 1999. 150 p.
7. McCallum G.P. 101 Word Games. Oxford: Oxford University Press, 1980. 162 p.

*Бейгер Ірина*

*Науковий керівник – доц. Дацків Ольга*

### **РОЛЬ ШТУЧНОГО ІНТЕЛЕКТУ У ФОРМУВАННІ ЛЕКСИЧНИХ НАВИЧОК МАЙБУТНІХ УЧИТЕЛІВ ІНОЗЕМНИХ МОВ: МОЖЛИВОСТІ ТА РИЗИКИ**

Життя без інформаційних технологій у XXI столітті важко уявити, оскільки сьогодні усі сфери діяльності суспільства є меншою чи більшою мірою цифровізовані. Зараз світ спостерігає стрімкий розвиток технологій, зокрема величезної популярності набуває штучний інтелект (ШІ).

В освітній сфері також відбуваються значні зміни, що пов'язано не лише з технологічним проривом, але й із ситуацією в Україні. Перед закладами вищої освіти (ЗВО) постають нові виклики: змішане навчання, адаптація матеріалів для студентів з особливими освітніми потребами. З появою ШІ та розвитком інформаційних технологій, освітній процес набуває дещо іншої форми, зокрема змінюються методи та підходи до навчання іноземних мов (ІМ).

Мета статті полягає в аналізі та оцінці використання ШІ у навчанні ІМ, зокрема, під час формування лексичної компетентності майбутніх учителів виявленні переваги та недоліків інтеграції ШІ в освітній процес та у вивчення ІМ у ЗВО, зокрема під час формування лексичної компетентності студентів.