

Педагогічні науки

УДК 378.147:811.11

Лобань Олена Олександрівна

старший викладач

Воєнна академія імені Євгенія Березняка

Loban Olena

Senior Lecturer

Evhenii Berezniak Military Academy

**РОЛЬ НАВЧАЛЬНИХ ІГОР У ПІДВИЩЕННІ МОТИВАЦІЇ
ЗДОБУВАЧІВ НА ЗАНЯТТЯХ З АНГЛІЙСЬКОЇ МОВИ
THE ROLE OF EDUCATIONAL GAMES IN INCREASING THE
MOTIVATION OF STUDENTS FOR ENGLISH LANGUAGE
LEARNING**

***Анотація.** Охарактеризовано сутність мотивації та її видів. Особливу увагу приділено ролі внутрішньої мотивації та її впливу на освітній процес. Проаналізовано шляхи підвищення внутрішньої мотивації через застосування навчальних ігор, визначено їх види та функції. Представлено конкретні приклади навчальних ігор з урахуванням їхнього функціонального призначення. Висловлюється думка, що такий метод набуття і засвоєння знань, умінь і навичок є ефективним та сприяє підвищенню мотивації здобувачів на заняттях з англійської мови.*

***Ключові слова:** навчальна гра, мотивація, внутрішня мотивація, освіта дорослих.*

***Summary.** The essence of motivation and its types are characterized. Special attention is paid to the role of internal motivation and its influence on the educational process. Ways of increasing internal motivation through the use of educational games are analyzed, their types and functions are determined.*

Specific examples of educational games according to functional purpose are presented. This method of acquiring and assimilating knowledge, abilities and skills is considered as an effective and contributes to increasing the motivation of English language learners

Key words: *educational game, motivation, intrinsic motivation, adult education.*

В умовах глобалізації та євроатлантичного прагнення України, вивчення іноземних мов набуло надзвичайної актуальності. Одним із найважливіших чинників, що впливають на ефективність навчання, успішність освітнього процесу, є мотивація, адже вона є рушієм поведінки особистості, підґрунтям її дій. Мотивація здобувачів вищої освіти відіграє важливу роль у їхній успішності в освітньому процесі. Коли студенти мають сильну мотивацію, вони більш активно займаються навчанням, демонструють високий рівень зацікавленості та зосередженості, та досягають кращих результатів. Мотивація сприяє більш глибокому розумінню матеріалу, більшій зосередженості та бажанню розвивати свої знання і вміння, прямо впливаючи на академічні результати. Відсутність залученості та мотивації здобувачів є однією з найважливіших проблем у процесі навчання.

Мотивацію можна розглядати як бажання діяти чи працювати або ж як силу або вплив, що спонукає когось щось робити. Тривалий час дослідники приділяли більшу увагу зовнішнім стимулам. Проте, наприкінці ХІХ ст. звернули увагу на те, що лише за умови внутрішнього потягу діяльність людини відбувається ефективно [1]. Прагнення брати участь у певній діяльності заради самого процесу діяльності та емоцій, що ця діяльність приносить, а не задля отримання винагороди чи через певні зовнішні чинники називають внутрішньою (інтринсивною) мотивацією [2]. У її основі лежать внутрішні мотиви і стимули. Як зазначає В. Глассер, «ми

народжуємось із специфічними потребами, які нам генетично необхідно задовольняти» [6, с. 3]. Природна цікавість буквально закладена в нашу генетичну структуру, щоб допомогти нам якнайкраще задовольняти наші основні потреби, виживати та процвітати. За словами В. Глассера, цими основними психологічними потребами є наступні.

1. Приналежність. Ця потреба полягає у необхідності бути частиною, активним учасником певної спільноти. У навчальному процесі цю потребу можна реалізувати, створивши сприятливе середовище, де цінується думка кожного.

2. Набуття компетентності. Отримання знань і умінь, які можна використати у реальному житті, здатність виконувати щось успішно – це одна психологічна потреба, задовольняючи яку ми забезпечуємо внутрішню мотивацію здобувачів. Набуваючи певних навичок, умінь та здібностей за допомогою викладача, здобувачі реалізують цю потребу.

3. Задоволення. Людська природа влаштована таким чином, що ми займаємося охочіше тією діяльністю, що приносить нам радість та задоволення. Ентузіазм викладача, його власна зацікавленість навчальним процесом здатні вплинути на підвищення інтересу, цікавості та мотивації здобувачів.

4. Свобода. Необхідність мати свободу вибору і брати участь у прийнятті рішень – ще один рушій внутрішньої мотивації. У навчальному процесі цю потребу можна задовольнити, до прикладу, надаючи право обирати непринципові з педагогічної точки зору речі. Здобувачі, до яких дослухаються, зазвичай надають більшого значення завданням, що виконуються, відтак – більш вмотивовані.

Ці чотири основні психологічні потреби створюють основу індивідуальної інтерпретації навколишнього світу людиною, і є основою того, що нас мотивує. У ситуації, коли здобувачі задовольняють ці потреби, вони більш заангажовані та охоче навчаються; у них є навички та

інструменти, необхідні для досягнення успіху; і вони насолоджуються власне процесом навчання. Тобто, вони є внутрішньо-вмотивовані, що значно позначається на якості та ефективності вивчення іноземної мови.

Важливість клімату в класі та інструментів мотивації дійсно важлива для підтримки мотивації студентів і утримання їхньої уваги. Щоб забезпечити не лише методичну складову заняття, важливо використовувати стратегію створення внутрішньої мотивації. Це можна зреалізувати, доповнивши заняття альтернативними методами та прийомами. Наприклад, для збагачення навчального процесу можна використовувати навчальні ігри, вони будуть корисні для відпрацювання або повторення матеріалу, який вивчається або вже засвоєний [1].

Навчальні ігри виконують декілька функцій. Серед основних виділяють: навчальну, соціокультурну, комунікативну, функцію самореалізації, діагностичну, корекційну. Але, у першу чергу, в сучасних умовах, основна функція навчальних ігор – це мотиваційно-спонукальна. Ігри підвищують мотивацію здобувачів до докладання необхідних інтелектуальних зусиль до навчання, а отже, сприяють активізації їх пізнавальної діяльності. Навчання протікає в інтерактивній формі, адже ігри допомагають застосувати вивчене в середовищі, наближеному до реального [5]. Все це спонукає здобувачів до спілкування, що є основною метою навчання іноземної мови. Ще однією причиною впровадження ігор у навчальний процес, є створення сприятливого середовища в класі за рахунок зниження афективного фільтра [7, с. 20-22].

Існує декілька класифікацій навчальних ігор. У розрізі особливостей навчального процесу у закладі вищої освіти, вважається доцільним виділити наступні види навчальних ігор.

1. Ігри-загадки (розвивають аналітичні та логічні здібності)
2. Ігри-припущення. Хорошим прикладом такої гри є «Ви б радше..?» («Would you rather..?»). Цю карткову гру можна використовувати

на початку заняття, у якості розігріву (warm-up). Наприклад, «Ви б радше мали більше часу чи грошей», слухачі повинні відповісти та аргументувати свою позицію. Гра покращує комунікативні навички та стимулює пізнавальну активність.

3. Ігри-бесіди. Цікавою альтернативою простим запитанням можна вважати гру «Переконайте мене» («Convince me»). Розмовна гра для обговорення, наприклад, «Переконайте мене, що бути дитиною складніше, ніж дорослим». Гра розвиває навички розмови та критичне мислення.

4. Ігри-змагання. Вони сприяють заангажованості слухачів у занятті, підігриваючи азарт, а відповідно й мотивацію до активної участі. У цій групі надзвичайно ефективною є гра «Alias» – учасники в командах повинні пояснити якомога більше слів зі своїх карток за певний час. Якщо слово відгадане, команда отримує бал. Перемагає та команда, яка набрала більше очок. «Alias» розвиває мовленнєві та комунікативні навички, покращує логічне мислення.

5. Ділові ігри. У цій групі надзвичайно цікавою вважається гра «Шпигун» («Spy»). Кожен гравець може побачити лише одну карту, де вказане певне місце розташування або надпис «шпигун». Завдання полягає в тому, щоб з'ясувати, хто шпигун. Шпигун, у свою чергу, намагається вгадати місце розташування, здогадуючись з питань і відповідей інших. Ця гра тренує критичне мислення, уважність, дедукцію. Ще один приклад ділової гри – «Оксфордські дебати». Цей метод навчання суворо регламентований і має чіткі правила та ролі. Може використовуватись для обговорення будь-яких контроверсійних питань.

Також можна використовувати інтерактивні онлайн-ресурси задля урізноманітнення занять з англійської мови.

1. Вікторини (quizzes) на будь-яку тему від географії до кінофільмів. Форма проведення може бути, як з використанням карток із запитаннями, так і онлайн за допомогою різноманітних веб-сайтів або додатків. Серед

таких вебсайтів – FunTrivia [9] та Mental Floss [10], Beano [11], Zoo [12]. Також, різноманітні вікторини можна створювати самостійно на платформі Genially.

2. Онлайн засоби для тренування країнознавчого матеріалу. GeoGuesser [14] транслює невідому сцену та пропонує здогадатись, що це за місцевість. Virtual Vacation [15] – схожий до попереднього сервіс, де показано віртуальну подорож у форматі відео. Google Earth,[16] за допомогою якого можна досліджувати майже будь-яке місце на планеті, також є тести та екскурсії за допомогою функції Voyager.

3. Засвоєння безеквівалентних лексичних одиниць може відбуватись ефективніше та цікавіше за умови використання автентичних аудіо- та відеоматеріалів. Так, додаток Cake [17] містить безліч фрагментів з англійських фільмів, де в пошуку потрібно ввести потрібну лексичну одиницю і додаток знайде потрібне відео. З пісенним матеріалом в нагоді стане сайт Lyrics Training [18].

Таким чином, навчальні ігри забезпечують високу активність здобувачів, розвиток їх здібностей, сприяють актуалізації, застосуванню та узагальненню знань. Це цінний метод стимулювання інтересу до навчання, значення навчальних ігор полягає у заохоченні здобувачів до активної участі у занятті та подоланні монотонності. Застосування ігор активізує інтерес, цікавість, спрощує опанування мови та знижує афективний фільтр у здобувачів. Відтак, позитивно впливає на мотивацію здобувачів на заняттях з англійської мови.

Література

1. Захарко О. Внутрішня мотивація як психологічний феномен // Соціогуманітарні проблеми людини. Львів, 2008. № 3. С. 143-150. URL: http://nbuv.gov.ua/UJRN/sp1_2008_3_19 (дата звернення: 10.07.2023)

2. Сергієнко Л. В. Дидактична гра як форма навчання в системі професійної освіти // Освіта на Луганщині. 2009. №1. С. 152–154. URL: <http://dspace.luguniv.edu.ua/xmlui/bitstream/handle/123456789/623/ST%20LOIPPO.pdf?sequence=1&isAllowed=y> (дата звернення: 10.07.2023)
3. Chen I. Using Games to Promote Communicative Skills in Language Learning // The Internet TESOL Journal. 2005. Vol. 11, No. 2. URL: <http://iteslj.org/Techniques/Chen-Games.html> (дата звернення: 10.07.2023)
4. Deci E., Ryan R. Intrinsic and Extrinsic Motivations: Classic Definitions and New Directions. *Contemporary Educational Psychology*. 2000. № 25. P. 54-67. URL: https://selfdeterminationtheory.org/SDT/documents/2000_RyanDeci_IntExtDefs.pdfhttps://selfdeterminationtheory.org/SDT/documents/2000_RyanDeci_IntExtDefs.pdf (дата звернення: 10.07.2023)
5. Emerita P. Cervantes Livening Up College English Classes with Games. *English Teaching Forum*. 2009. No. 3. P. 20-25.
6. Glasser W. *Choice Theory in the Classroom*. New York : Harper & Row, 1986. URL: <https://www.drake.edu/media/collegesschools/soe/documents/edma-cep/dqep/EDMA%20160%20TSRB-SyllabusRev2.pdf> (дата звернення: 10.07.2023)
7. Krashen S. *Principles and Practice in Second Language Acquisition*. 1982. URL: http://www.sdkrashen.com/content/books/principles_and_practice.pdf (дата звернення: 10.07.2023)
8. Лещенко Т. О., Шевченко О.М. Мотивація навчальної діяльності здобувачів вищої освіти як провідний чинник підготовки фахівців. *Trends in the development of science in the modern world : proceedings of the XXXIII International scientific and practical conference, Graz, Austria, 23–26 August 2022*. Graz : International Science Group, 2022. P. 247–251.

9. FunTrivia. Веб-сайт онлайн вікторин. URL: <https://www.funtrivia.com> (дата звернення: 15.03.2023).
10. Mental Floss. Веб-сайт онлайн вікторин. URL: <https://www.mentalfloss.com> (дата звернення: 10.07.2023).
11. Beano. Веб-сайт онлайн вікторин. URL: <https://www.beano.com> (дата звернення: 10.07.2023).
12. Zoo. Веб-сайт онлайн вікторин. URL: <https://www.zoo.com> (дата звернення: 10.07.2023).
13. Genially. Платформа для створення навчальних онлайн вікторин. URL: <https://app.genial.ly/create> (дата звернення: 10.07.2023).
14. GeoGuesser. Веб-сайт тренування країнознавчого матеріалу. URL: <https://www.geoguessr.com/tutorial/eUjVM0haR0dHfLA3> (дата звернення: 10.07.2023).
15. Virtual Vacation. Веб-сайт тренування країнознавчого матеріалу. URL: <https://virtualvacation.us/guess> (дата звернення: 10.07.2023).
16. Google Earth. Веб-сайт тренування країнознавчого матеріалу. URL: <https://www.google.com.ua/intl/uk/earth/> (дата звернення: 10.07.2023).
17. Cake. Додаток з відеоматеріалами. URL: <https://muscake.me/?locale=en> (дата звернення: 10.07.2023).
18. LingoClip. Веб-сайт з пісенним матеріалом. URL: <https://lyricstraining.com> (дата звернення: 15.03.2023)