

УДК 37.016:81243]:[37.091.33-027.22:796]

## ГРА ЯК СПОСІБ ПОДОЛАННЯ МОВНОГО БАР'ЄРУ ЗДОБУВАЧІВ ЗАГАЛЬНОЇ СЕРЕДНЬОЇ ОСВІТИ НА УРОКАХ З ІНОЗЕМНОЇ МОВИ

**Казак Юлія**, старший викладач кафедри теорії та практики іноземних мов, Уманський державний педагогічний університет імені Павла Тичини.

ORCID: 0000-0001-6791-4884

E-mail: ykazachka@gmail.com

*Стаття присвячена аналізу проблеми подолання мовного бар'єру здобувачів загальної середньої освіти на заняттях з іноземної мови. Проаналізовано термін «комунікативна гра» та визначено роль ігор у процесі подолання страху спілкування іноземними мовами. Проаналізовано дослідження науковців, евристичним вектором пошуку яких є роль використання комунікативних ігор у вдосконаленні мовленнєвих навичок. Висвітлено результати дослідження, які доводять, що імплементація комунікативних ігор в освітній процес сприяє активному засвоєнню мовних одиниць.*

**Ключові слова:** мовний бар'єр, комунікативна гра, освітній процес, комунікативна ініціатива, мовленнєві навички, здобувачі загальної середньої освіти, мовна функція, заохочення, діагностичний інструмент.

## THE GAME AS A WAY TO OVERCOME THE LANGUAGE BARRIER OF STUDENTS OBTAINING GENERAL SECONDARY EDUCATION IN FOREIGN LANGUAGE CLASSES

**Kazak Yuliia**, Senior Lecturer of the Department of Theory and Practice of Foreign Languages, Pavlo Tychyna Uman State Pedagogical University.

ORCID: 0000-0001-6791-4884

E-mail: ykazachka@gmail.com

*The article is devoted to the analysis of the problem of overcoming the language barrier of students obtaining general secondary education in foreign language classes. This study aims to prove that the use of communicative games has a positive effect on foreign language proficiency of students getting general secondary education, helping them to overcome the language barrier and enjoy learning a foreign language. In our research, we try to develop the hypothesis that the use of communicative games is a key factor in motivating students to use a foreign language during the lesson and to eliminate anxiety, fear of mistakes, and shyness during the conversation. Moreover, we want to show that communicative games give students meaningful language patterns. The article analyses the term "communicative game" and defines the role of games in the process of overcoming the fear of communicating in foreign languages. We analysed the research of scientists whose heuristic vector of search is the role of the use of communicative games in the improvement of speech skills. The results of the research are highlighted, which prove that the implementation of communicative games in the educational process promotes the active acquisition of language units. We asked a number of research questions, which helped to determine the reasons for the reluctance of students to participate in the class, and the games that should be used to encourage students to active language. We got to know how the use of communicative games increases the frequency of students' speech and whether*

*communicative games improve the quality of students' language. It provides a brief overview of the data collection, an explanation of the tools and methods used in the study, a description of the participants, including all necessary ethical issues, and an evaluation of the effectiveness of the research tools. The collected data are analysed. The experiment is carried out, and the obtained results are presented. Our conclusions are made in the final section, including their interpretation and suggestions for further action.*

**Keywords:** *language barrier, communicative game, educational process, communicative initiative, speech skills, students obtaining general secondary education, language function, encouragement, diagnostic tool.*

У зв'язку з євроінтеграцією України ключове місце в державній політиці займають питання реформування шкільної освіти. Особливої уваги потребує питання формування іншомовної компетенції у здобувачів загальної середньої освіти. Зокрема, у Концепції «Нова українська школа» акцентується на тому, що серед ключових компетентностей, які мають опанувати сучасні учні, важливе місце займає здатність школярів спілкуватися іноземними мовами, що виявляється в «умінні належно розуміти висловлене іноземною мовою, усно і письмово висловлювати і тлумачити поняття, думки, почуття, факти та погляди (через слухання, говоріння, читання і письмо) у широкому діапазоні соціальних і культурних контекстів», «умінні посередницької діяльності та міжкультурного спілкування» [1, с. 11]. Основне завдання вчителя – зуміти реалізувати передбачені вимоги, знайти сучасний підхід до організації освітнього процесу, створити та впровадити нові форми та технології навчання, рухатись у ногу із часом й обирати не тільки дієві та результативні методи навчання, які стимулюватимуть, мотивуватимуть та зацікавлюватимуть учнів до вивчення іноземних мов, але і ті, що допоможуть здобувачу загальної середньої освіти подолати так званий «мовний бар'єр» та сприятимуть підвищенню психологічної комфортності процесу навчання. Одним зі шляхів вирішення цієї проблеми є запровадження комунікативних ігор. Саме за допомогою ігор, з одного боку, можна формувати основні синтаксичні моделі висловлювання, уміння поставити й відповісти на запитання, висловити власну думку, сформулювати комунікативну інтенцію (наказати, запропонувати, аргументувати, заперечити, погодитися), а з іншого – застосування ігор на заняттях з іноземної мови є ефективним засобом привертання та утримання уваги, оскільки ігри знімають психологічний бар'єр страху перед спілкуванням, дають можливість використовувати мову в реальних життєвих ситуаціях, забезпечують ефективне поєднання мотивації і можливості для розмовної практики, дозволяють наблизити процес навчання до реальних умов, що підвищує мотивацію до вивчення іноземної мови.

Як свідчить аналіз наукової літератури, окремі аспекти порушеної проблеми знайшли своє відображення в дослідженнях вітчизняних та закордонних науковців. Зокрема, суть та зміст іншомовної компетентності особистості визначено в наукових роботах А. Богущ, О. Халабузар, О. Черної та ін. Питання психолого-педагогічних особливостей використання ігор в освітньому процесі знайшло відображення в наукових розвідках Н. Анікеєва, О. Булигіна, Д. Ельконін, М. Кларін, Н. Кудикіна, О. Мицик, В. Паламарчук, О. Савченко, Г. Селевко, Т. Марчій-Дмитраш та ін. Н. Яковлева досліджувала психолого-педагогічні умови подолання комунікативного бар'єру у процесі вивчення іноземної мови. Закордонні дослідники Д. Швердфегер (J. C. Shwerdfeger), Г. Розенбух (H. Rosenbuch), М. Найт (M. Knight) вважають, що опанування форм усного іншомовного спілкування можливо тільки за допомогою ігор. Проте здобувачі вищої педагогічної освіти, які проходять навчальну та виробничу

практики в закладах загальної середньої освіти, нерідко стають свідками того, як під час різних комунікативних ситуацій учні не користуються іноземною мовою, частіше використовують рідну мову або взагалі ігнорують участь у мовленнєвій діяльності. Це дозволяє нам зробити висновок про те, що проведення наукових розвідок в окресленому напрямі є доцільним та своєчасним.

Мета статті – розкрити теоретичні та практичні аспекти використання гри як способу подолання мовного бар'єру здобувачів загальної середньої освіти на уроках іноземної мови.

Поняття «бар'єр» означає будь-яку перешкоду або заваду (також і під час комунікаційного процесу) та широко використовується у багатьох галузях наукового знання. Термін «мовний бар'єр» використовується на позначення лінгвістичної перепони в комунікації, тобто складнощів у спілкуванні людей, що належать до різних мовних груп або навіть діалектів. Мовний бар'єр можна визначити як особисту, персональну неспроможність здобувача освіти використати наявні в нього знання та вміння для комунікативної діяльності. Це прояв суб'єктивного характеру, що виявляється в реальній ситуації, демонстрацією якої є негативні емотивні переживання, які пов'язані з нервовим напруженням і блокують взаємодію, оскільки учасник спілкування не показує себе через нездійсненність вираження своїх ідей та думок. Внутрішньою психологічною перешкодою є небажання, боязкість, розгубленість, почуття тривоги та неповноцінності, здобувач освіти у такому разі не володіє спонтанним мовленням.

Для ефективного навчання усного іноземного мовлення вчитель не може недооцінювати роль бар'єра спілкування. Важливо визначити наявність психологічного бар'єра спілкування в учнів, розпізнати природу та характер цього бар'єра і, відповідно до цього, вибрати ті форми, методи та засоби навчання, які будуть прийнятні для тієї чи іншої групи учнів. Пілотажне опитування вчителів закладів загальної середньої освіти дозволяє стверджувати, що великий потенціал у подоланні мовного бар'єра містить дидактична гра. Т. Марчій-Дмитраш, досліджуючи дидактичну гру як метод навчання, зазначає: «дидактична гра синтезує цільові, мотиваційні, змістові, процесуальні, результативні, контрольні-оцінювальні компоненти, притаманні навчальній діяльності. Це дозволяє стверджувати, що вона як системотвірний метод сприяє комплексному вивченню іноземної мови, її можна використовувати для організації різних форм навчальної діяльності» [2, с. 101]. За словами Скотта Торнбері, «гру можна визначити як певну діяльність, відірвану від обмежень реального життя, де учасники повинні спробувати досягти чіткої мети (не обов'язково створюючи результат, типовий для завдання), але це досягнення обмежене штучними обмеженнями, так званими правилами» [8, с. 6]. У своєму дослідженні Райт доводить, що ігри допомагають і заохочують здобувачів освіти, підтримують інтерес до вивчення іноземної мови. Аналогічні висновки в дослідженні робить Джилл Хедфілд, який стверджує, що використання ігор дає можливість для інтенсивної мовної практики, пропонує контекст, у якому мова використовується осмислено і слугує діагностичним інструментом для вчителя, виділяючи сферу труднощів [4, с. 8].

Важливо зазначити, що однією з найбільших переваг комунікативних ігор є можливість їхньої реалізації протягом всього уроку: на початку – як розминка, в середині уроку – як презентація нового матеріалу, і в кінці – як «заохочення».

Наше дослідження проводилося здобувачами вищої освіти факультету іноземних мов Уманського державного педагогічного університету імені Павла Тичини

після завершення вивчення курсу «Методика навчання другої іноземної мови» під час проходження виробничої практики в закладах освіти. Під час дослідження збір даних проводився з дотриманням відповідних етичних процедур: анонімності та конфіденційності, і отримав схвалення адміністрації закладів освіти. Для вирішення поставленої мети ми висуваємо наступні дослідницькі питання:

1. Які ігри можуть бути використані для вдосконалення мовних навичок під час освітнього процесу?
2. Які ігри є найефективнішими у подоланні мовного бар'єру здобувачами загальної середньої освіти?

Ці дослідницькі питання допоможуть з'ясувати причини небажання учнів відповідати на уроці; які ігри слід використовувати для заохочення учнів до активної іншомовної комунікації; як використання комунікативних ігор підвищує частоту мовлення і чи покращують комунікативні ігри якість мови учнів.

Дослідження реалізувалося у наступних етапах: планування, реалізація, спостереження і рефлексія: попереднє вивчення – знайомство з реальним станом проблем у класі, планування дослідження, розробка плану дій щодо вирішення проблеми і вибір ігор; реалізація – проведення уроку з комунікативними іграми, спостереження за реакцією учнів на використання ігор; рефлексія – складання висновків.

Першим кроком дослідження було виявлення вже відомої теорії та інформації з поданої теми, зокрема окреслити, що таке комунікативна гра, які види таких ігор можна виділити, яка процедура і принципи впровадження ігор на уроці і, звичайно ж, дізнатися думку експертів щодо використання комунікативних ігор для вдосконалення мовних навичок. За словами Хармера, коли вчителі прагнуть заохотити учнів говорити, вони повинні використовувати такий підхід, який уникає концентрації на граматиці та лексиці, але підкреслює важливість мовної функції [5, с. 269]. Учені пропонують безліч класифікацій ігор, але, на наш погляд, найбільш відповідною до нашого дослідження є класифікація Джилла Хедфілда. Він ділить ігри на лінгвістичні та комунікативні. Лінгвістичні ігри націлені на лінгвістичну точність. Комунікативні ігри – це діяльність, що має не тільки лінгвістичну мету. У свою чергу комунікативні ігри можна розділити на рольові, пошукові, ігри на відгадування, настільні, ігри на обмін тощо.

Наступним кроком було опитування вчителів з метою з'ясування стану використання ними форм і методів подолання комунікативно-мовного бар'єру під час викладання іноземної мови, доцільності використання комунікативних ігор та критеріїв їхнього вибору.

Подальшим кроком було проведення уроків без використання комунікативних ігор. Після цього учням було роздано три анкети. Мета першого анкетування – з'ясувати реакцію учнів на реалізацію комунікативних ігор. Вона складалася з двох питань і була запропонована учням до і після уроку. Наступна анкета була спрямована на з'ясування того, як часто здобувачі освіти спілкуються іноземною мовою, під час яких видів діяльності вони це роблять і чи була це їхня ініціатива або ініціатива вчителя. Здобувачі вищої освіти отримали ще одну анкету, метою якої було дізнатися думку учнів про використання комунікативних ігор на уроці.

Заключним етапом був експеримент, який полягав у проведенні уроку в тому самому класі, але вже із впровадженням комунікативних ігор. Під час цього уроку використовувалися ігри на відгадування і рольові ігри. Згідно з Кліппелем, «основне правило гри у відгадування надзвичайно просте: одна людина знає те, про що інший

хоче дізнатися» [7, с. 32]. Причини такого вибору наступні: по-перше, учні розвивають свій словниковий запас і вчаться формувати структуру речення; по-друге, вони також вчаться висловлювати свою думку і використовувати функціональні мовні навички в розмовній мові; по-третє, техніка гри у відгадування може допомогти учням у розумінні теми. Коли учні вгадують предмет, виникає так звана ситуація успіху, яка допомагає зміцнити їхню впевненість у розмові.

Існує багато визначень терміна «рольова гра», але одне з визначень свідчить, що рольові ігри – це комунікативна діяльність, спланована і проведена під час уроку вчителем, у якій учні повинні взяти на себе певну роль, відповідно до цього виконуючи різноманітні завдання. Рольові ігри роблять діяльність більш реальною і привабливою для здобувачів освіти. Як і ігри на відгадування, рольові ігри мають широкий спектр переваг. Хуан у своєму дослідженні приходиться до висновку, що перша і головна з них полягає у формуванні впевненості здобувачів освіти під час спілкування в реальних життєвих ситуаціях за межами класної кімнати [6, с. 467]. Наступний, але не менш важливий момент полягає в тому, що рольова гра дає незабутні, найбагатші враження. Крім вищезазначеного, рольова гра може стати ідеальним інструментом для підвищення мотивації та самооцінки учнів, показуючи їм, що вони можуть бути успішними в комунікативних сценаріях. Ґрунтуючись на теоретичних передумовах і висновках деяких попередніх досліджень про ефективність рольових ігор, ми впровадили цю методику для поліпшення мовної майстерності здобувачів освіти.

Після проведеного уроку із застосуванням комунікативних ігор, здобувачі освіти отримали дещо розширений перелік питань, оскільки було важливо дізнатися їхню думку про ігри, що використовуються під час уроку. Усі учасники виконували завдання індивідуально. Під час ігор були зафіксовані помилки (граматичні, синтаксичні, фонетичні), допущені учнями.

На початку дослідження всі учасники мали початковий рівень володіння іноземною мовою, зокрема в мовленнєвих навичках. Для проведення експерименту була отримана згода учасників, крім цього, їм були детально роз'яснені результати дослідження і дані відповіді на їхні запитання.

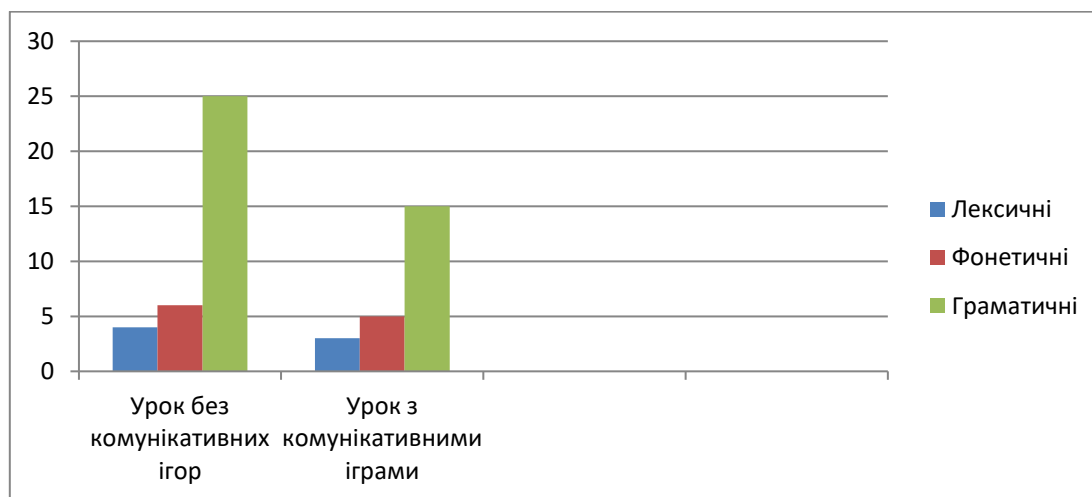


Рис. 1. Помилки учнів в усному мовленні

З результатів, представлених на рис. 1, можна зробити наступні висновки: до впровадження комунікативних ігор більшість здобувачів освіти відчували себе сором'язливими, тривожними і неохоче говорили, у той час як тільки 16 % і 12 % здобувачів відчували впевненість у собі під час розмови. Але після уроку з використанням ігор ми отримали абсолютно протилежні результати. Кількість учнів, які боялися говорити, скоротилася з 25 % до 16 %; тих, у кого не було бажання говорити, – з 28 % до 12 %. А тих, хто соромився, – з 19 % до 9 %. У той же час кількість учнів, які відчували впевненість у собі під час розмови збільшилася майже вдвічі. Відповіді на інше питання доводять той факт, що половина класу ігнорує мовну діяльність, приблизно третина класу говорить тільки тоді, коли вчитель просить їх про це, і лише 19 % учнів виявляють бажання брати участь у таких видах діяльності.

Таблиця 1

## Реакція учнів на реалізацію комунікативних ігор

Питання	Можливі варіанти	До реалізації комунікативних ігор	Після реалізації комунікативних ігор
1. Що ти відчуваєш, коли говориш?	Тривога	25 %	16 %
	Небажання говорити	28 %	12 %
	Сором'язливість	19 %	9 %
	Розслабленість	16 %	38 %
	Впевненість	12 %	25 %
2. Твоя реакція на прохання вчителя говорити?	Я беру на себе ініціативу	19 %	56 %
	Я беру участь у розмовній діяльності тільки тоді, коли вчитель просить мене	31 %	31 %
	Я ігнорую мовленнєву діяльність	50 %	13 %

Останнє дослідницьке питання полягало в наступному: якою мірою ігри покращують навички говоріння учнів? Результати показані на рис. 2 Частота говоріння. Отже, дивлячись на рисунок, видно, що найпоширенішою відповіддю було «рідко», тобто 37 % відповідей, на другому місці – «іноді» – 31 %, а відповіді «часто» і «ніколи» набрали лише 16 % кожна.

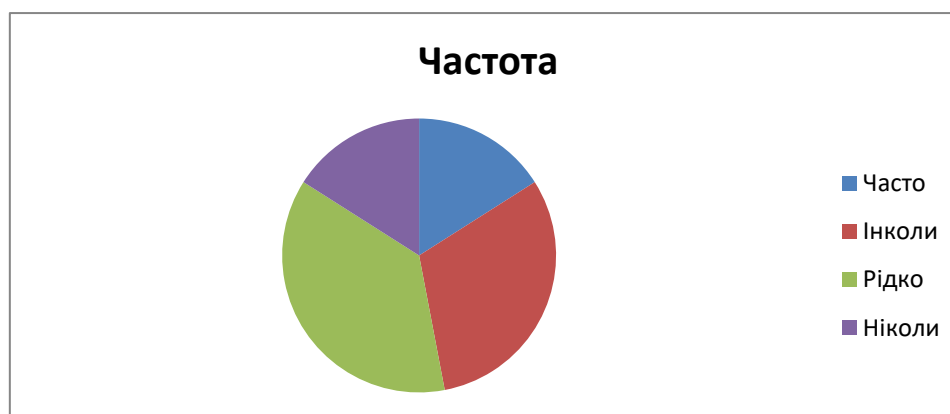


Рис. 2 Частота говоріння

Результати, представлені на рис. 3, показують, що в більшості випадків учні спілкуються з учителем, зокрема відповідають на питання вчителя, що займає 70 % усіх відповідей. Менш популярною відповіддю є розмова з однокласниками та ведення дискусій, причому обидві мають лише 15 % кожна.



Рис. 3 Випадки говоріння

Останнє питання полягало в тому, стосовно чиєї ініціативи відбувалося мовлення: вчителя чи учнів. З рис. 4 видно, що мовлення учнів відбувається тому, що вчитель просить їх про це. Переважна більшість, зокрема 80 % учнів, не мають бажання відповідати, поки вчитель не попросить їх про це, у той час як інші 20 % виявляють інтерес до усної мови і висловлюють свої власні думки.

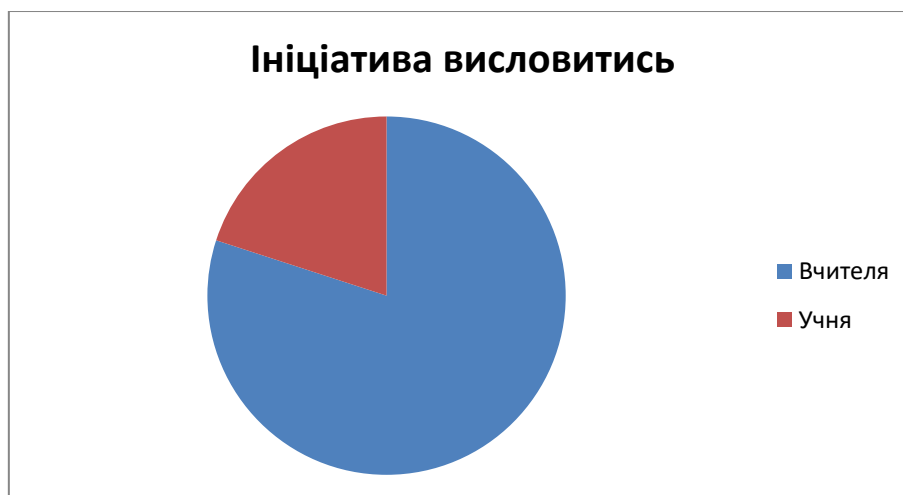


Рис. 4 Ініціатива висловитися

Така сама анкета була дана учням після впровадження в урок комунікативних ігор, порівняльна характеристика відповідей учнів подана в наступній таблиці:

Таблиця 2

## Порівняння результатів анкетування

Питання	Можливі варіанти	Перед уроком	Після уроку
1. Як часто ти говорив/ла під час уроку?	Часто	16 %	47 %
	Іноді	31 %	34 %
	Рідко	37 %	13 %
	Ніколи	16 %	6 %
2. Коли у тебе була можливість спілкуватись на уроці іноземної мови?	Під час дискусії	15 %	6 %
	Розмовляючи з учителем	70 %	10 %
	Під час ігор	0 %	78 %
	З однокласниками	15 %	6 %
3. Вчитель просив тебе говорити чи це було твоє бажання?	Учитель запитав	80 %	7 %
	Моє бажання	20 %	93 %

Як видно з таблиці, результати значно відрізняються. Відповідно до першого питання, підвищилася частота усної мови учнів. Кількість учнів, які говорили «часто», зросла з 16 % до 47 %; тих, хто говорив «іноді», збільшилася з 31 % до 34 %. Однак важливо зауважити, що кількість здобувачів освіти, які вибирали «рідко» і «ніколи», скоротилася з 37 % до 13 % і з 16 % до 9 % відповідно. Цікаві відмінності можна спостерігати в результатах наступного запитання. Тільки 20 % учнів висловилися за своєю ініціативою, інших, а їх 80 %, попросив учитель.

Учням була запропонована ще одна анкета, результати якої представлені в таблиці 3.

Таблиця 3

## Думка учнів щодо комунікативних ігор

Питання	Можливі варіанти	Кількість учнів	Відсоток
Чи сподобалися тобі сьогоднішні ігри?	Так	30	94 %
	Ні	2	6 %
Ти хотів говорити під час гри?	Так	28	88 %
	Ні	4	12 %
Хотів би ти, щоб вчитель продовжував використовувати ігри?	Так	30	94 %
	Ні	2	6 %
Як комунікативні ігри вплинули на твої мовні навички?	Я говорю з меншою кількістю пауз	9	28 %
	Я можу швидко знайти відповідні слова для створення речень або виразів	6	19 %
	У мене є більше ідей, щоб відповісти на питання або взяти участь у дискусіях	11	34 %
	Я вмю граматично правильно формулювати свою думку	5	16 %
	Я поліпшив свою вимову	1	3 %

З таблиці видно, що практично всі учні високо оцінили ідею використання комунікативних ігор. Їх мотивували і заохочували виступати під час ігор. Крім того, вони отримали завдання – відповісти на питання: «Як комунікативні ігри вплинули на



мої мовленнєві навички?». Найбільш поширеною відповіддю було «у мене є більше ідей, щоб відповісти на питання або взяти участь у дискусіях». Це означає, що ігри змушують учнів «вмикати» уяву, творче мислення, у результаті чого вони отримують широкий спектр нових ідей і думок, як відповісти в тому чи іншому випадку. 9 учнів, тобто 28 % від усього контингенту, залученого до експерименту, зазначили, що комунікативні ігри зменшили кількість пауз в їхній усній мові. Майже стільки ж здобувачів освіти, а саме 19 %, вибрали варіант, що під час ігор їм легше підбирати відповідні слова і фрази. 16 % учнів погодилися з тим, що ігри допомагають їм правильно сформулювати свою думку. І лише 3 % здобувачів освіти відповіли, що за допомогою комунікативних ігор вони поліпшили свою вимову.

Проведене дослідження дозволяє зробити висновок про те, що комунікативні ігри покращують мовленнєві навички здобувачів освіти. За результатами дослідження встановлено, як учні реагують на присутність комунікативних ігор на уроці, як змінюється їхня мова і в якій мірі поліпшуються їхні мовні навички.

У дослідженні підкреслена важливість використання комунікативних ігор на уроках іноземної мови, оскільки вони мотивують учнів говорити, долають мовний бар'єр, створюють дружню і комфортну атмосферу під час уроку, залучають учнів бути активними ораторами і розвивають уяву та творчі здібності. Основні причини небажання учнів здійснювати комунікацію іноземною мовою наступні: вони відчувають брак словникового запасу або граматичних шаблонів, соромляться або бояться говорити. Для поліпшення ситуації були введені комунікативні ігри, які є найпростішим способом змусити учнів спілкуватись іноземною мовою. Серед великого різноманіття ігор все більшої популярності набувають рольові та ігри на вгадування. По-перше, такі ігри допомагають і заохочують багатьох учнів працювати на уроці та підтримують інтерес до вивчення іноземної мови. По-друге, вони допомагають вчителю створювати контексти, в яких мова корисна і значуща. По-третє, рольові ігри та ігри на вгадування залучають емоції, які допомагають засвоїти матеріал краще, ніж механічне завчання. І, нарешті, вони можуть забезпечити інтенсивну і змістовну практику мови.

Однак для успішного введення комунікативних ігор необхідно слідувати певним принципам. Перший – не повідомляти учням заздалегідь, що вони збираються грати в ігри, тому що вони налаштовуються скептично і можуть сприймати це несерйозно. Важливо пояснити і продемонструвати правила гри до її початку, щоб учні знали свої ролі. Якщо мова йде про помилки учнів, то важливо не переривати їх під час гри, а залишити час на виправлення після завершення. Якщо ігри передбачають групову або парну роботу, вчитель повинен пояснити, що в іграх не повинно бути переможців і переможених, а навпаки, ігри повинні змусити кожного відчути певний успіх.

Ми довели, що, беручи участь в комунікативних іграх, більшість здобувачів освіти змінювали свої почуття з тривоги і сором'язливості на впевненість. Це означає, що під час ігор учні проявляють ініціативу у вираженні своєї думки. Це підвищує шанси поліпшити свої розмовні навички. Але слід зауважити, що під час гри учні роблять фонетичні, граматичні та лексичні помилки. Це пов'язано з тим, що комунікативні ігри більшою мірою спрямовані на швидкість, а не на точність. Тому учителям важливо враховувати важливість не лише заохочення учнів до застосування іноземної мови за допомогою ігор, але і до знання конкретних особливостей іноземної мови: вимова, інтонація, граматичні та лексичні явища тощо.

За результатами спостереження констатуємо, що після проведення комунікативних ігор більша кількість учнів виявляла бажання спілкуватись під час

уроку. Спостереження також довели той факт, що комунікативні ігри забезпечують соціалізацію, спільну роботу і взаємну повагу. Кількість тих, хто ігнорував мовну діяльність, зменшилася. Результати анкетування свідчать про те, що комунікативні ігри допомагали учням удосконалювати свої мовленнєві навички за п'ятьма напрямками:

1. Підвищилась швидкість мовлення.
2. Учні почали говорити з меншими паузами.
3. За допомогою ігор з'явилося більше ідей для вираження думки.
4. З'явилося бажання говорити і висловлювати думки.
5. Використання комунікативних ігор стало корисним з граматичної точки зору і точки зору вимови. Учнім легше вибрати відповідне слово або фразу під час розмови.

Отже, використання комунікативних ігор має бути невід'ємною частиною уроку, адже завдяки їм в учнів розвивається комунікативна компетентність. Не останню роль у цьому відіграє одна зі складових будь-якої гри – відчуття суперництва, яке змушує учнів говорити, незважаючи на страх і невпевненість, що дозволяє подолати мовний бар'єр.

Оскільки за результатами дослідження встановлено, що застосування комунікативних ігор сприяє розвитку насамперед швидкості комунікації, а не її якості, перспективним у подальшому буде дослідження саме цієї проблеми.

#### СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ

1. Концепція «Нова українська школа». URL: <https://mon.gov.ua> (дата звернення: 13.04.2021).
2. Марчій-Дмитраш Т. М. Дидактична гра як системотвірний метод організації навчальної діяльності молодших школярів у процесі вивчення іноземної мови. URL: [https://www.irbis-nbuv.gov.ua/cgi-bin/irbis\\_nbuv/](https://www.irbis-nbuv.gov.ua/cgi-bin/irbis_nbuv/) (дата звернення: 13.04.2021).
3. Chen I-Jung. Using Games to Promote Communicative Skills in Language Learning. *The Internet TESL Journal*, XI (2). 2005.
4. Hadfield J. *Beginners' communication games*. Edinburg: Addison Wesley Longman Ltd, 1999.
5. Harmer J. *The Practice of English Language Teaching*, Third Edition, Longman, 2001.
6. Huang I. Y. Role Play for ESL/EFL Children in the English Classroom. *The Internet TESL Journal*. Vol. XIV, No. 2. 2008.
7. Klippel F. *Keep Talking*. Cambridge: Cambridge University Press, 1994.
8. Thornbury S. *Discussions and more. Oral fluency practice in the classroom*. Cambridge: Cambridge University Press, 2015.
9. Wright A., Betteridge D., Buckby M. *Games for Learning Language*. Cambridge: Cambridge University Press, 2006.

#### REFERENCES

1. Kontseptsiia «Nova ukrainska shkola». URL: <https://mon.gov.ua> [in Ukrainian].
2. Marchii-Dmytrash T. M. Dydaktychna hra yak systemotvirnyi metod orhanizatsii navchalnoi diialnosti molodshykh shkoliariv u protsesi vyvchennia inozemnoi movy. URL: [https://www.irbis-nbuv.gov.ua/cgi-bin/irbis\\_nbuv/](https://www.irbis-nbuv.gov.ua/cgi-bin/irbis_nbuv/) [in Ukrainian].
3. Chen, I-Jung. Using Games to Promote Communicative Skills in Language Learning. *The Internet TESL Journal*, 2005, XI (2).
4. Hadfield, J. (1999). *Beginners' communication games*. Addison Wesley Longman Ltd, Edinburg.
5. Harmer, J. (2001). *The Practice of English Language Teaching*. Third Edition, Longman.
6. Huang, I.Y. (2008). Role Play for ESL/EFL Children in the English Classroom. *The Internet TESL Journal*, Vol. XIV, No. 2.
7. Klippel, F. (1994). *Keep Talking*, Cambridge University Press, Cambridge.
8. Thornbury, S. (2015). *Discussions and more. Oral fluency practice in the classroom*, Cambridge University Press, Cambridge.
9. Wright, A., Betteridge, D., Buckby, M. (2006). *Games for Learning Language*, Cambridge University Press, Cambridge.